



**comunicación  
audiovisual**

2017-2018



**TÍTULO:** *Aíram*: la improvisación como recurso narrativo en la realización audiovisual

**ESTUDIANTE:** Chápuli Fernández, Joan

**DIRECTOR:** Martínez Cano, Francisco Julián

**PALABRAS CLAVE:** realización audiovisual; cinematografía; narrativa; improvisación; montaje; mediometraje

**KEYWORDS:** filming; cinematography; audiovisual narrative; improvisation; editing; medium-length film

**RESUMEN:** Esta propuesta de TFG indaga en las posibilidades de la improvisación, tanto actoral como técnica, para la puesta en marcha de un mediometraje de ficción. Una pieza que huye de los estándares de la producción cinematográfica y que apuesta por la libertad expresiva. La obra objeto de estudio se apoya en un trabajo de investigación previo que la contextualiza y aborda aquellos aspectos que avalan otras formas de hacer cine. La realización y el montaje son los elementos clave en la construcción narrativa, obteniendo como resultado una obra que experimenta y pone en relieve un modelo capaz de ser resolutivo y que supera los desafíos de una producción de bajo coste.

**ABSTRACT:** This TFG proposal explores the possibilities of improvisation, both acting and technical, in the implementation of a fiction medium-length film. A piece that flees from the standards of the film industry in its process of creation and it encourages commitment to expressive freedom. The object of study is supported by a research work that contextualizes and addresses the aspects that support other forms of filmmaking. The filming and editing are key elements in the narrative construction, resulting in a work that experiments and highlights a model capable of solving and overcoming the challenges of a low-cost production.



## ÍNDICE

|                                 |    |
|---------------------------------|----|
| 1. Introducción.....            | 5  |
| 1.1. Objetivos.....             | 6  |
| 1.2. Hipótesis.....             | 7  |
| 2. Estado de la cuestión.....   | 7  |
| 3. Metodología.....             | 11 |
| 3.1 Preproducción.....          | 12 |
| 3.2 Producción.....             | 13 |
| 3.3 Posproducción.....          | 15 |
| 4. Resultados.....              | 16 |
| 4.1. Rodaje.....                | 16 |
| 4.1.1. Cinematografía.....      | 17 |
| 4.1.2. Iluminación y color..... | 19 |
| 4.2. Narrativa.....             | 21 |
| 4.2.1. Montaje.....             | 23 |
| 4.2.2. Sonido.....              | 28 |
| 5. Discusión.....               | 29 |
| 6. Conclusiones.....            | 30 |
| 7. Bibliografía.....            | 33 |
| 7.1. Filmografía.....           | 36 |
| 7.2. Relación de figuras.....   | 39 |
| 7.3. Enlace a la pieza.....     | 39 |
| 8. Anexos.....                  | 40 |

## 1. Introducción

El presente trabajo se basa en el proceso de elaboración de una película de ficción titulada *Airam* (Joan Chápuli y Lex V. Davies, 2018), que se aleja de los mecanismos estandarizados de la producción audiovisual. A lo largo de esta memoria, se pormenoriza el desarrollo de la pieza centrándonos en dos aspectos fundamentales: la realización y el montaje.

Para ello, dividiremos la propuesta en dos partes de naturaleza diferente pero concebidas como una unidad común, fruto de la libertad artística acorde a la filosofía del proyecto. En primer lugar, se pondrá en valor el carácter experimental de la realización audiovisual, asomándonos a la manera de concebir el cine de movimientos cinematográficos modernos del siglo XX, surgidos como ruptura de los cánones que encorsetaban a los cineastas en el sector y que abogaban por un cine más humilde, más personal y más libre.

Por otro lado, se profundizará en las nuevas líneas narrativas obtenidas en el montaje, un proceso que supone la “principal herramienta de construcción del discurso audiovisual y de generación de estímulos emocionales en el espectador” (Morales, 2013: 21). Indagaremos en su desarrollo con el fin de transmitir el trasfondo de los personajes a través del empleo de técnicas menos naturalistas y espontáneas, explorando las posibilidades digitales a favor del discurso cinematográfico.

La narrativa siempre ha tenido un peso primordial a la hora de hacer cine y ha sido una de las grandes responsabilidades de los realizadores. En sus inicios, el cine acogió el repertorio de convenciones teatrales para comunicar. Pero cineastas como Méliès, Porter o Griffith, detectaron las posibilidades del montaje para conseguir finalidades comunicativas específicas y se empezó a “poner el montaje al servicio del discurso [...] como instrumento de captura de la atención del espectador” (Morales, 2013: 35).

Afrontar un proyecto austero en recursos técnicos y humanos, que no cuenta con un rodaje al uso y donde la improvisación irrumpe en todas las fases del proceso, hace que debemos prestar una especial atención a cada uno de los elementos que componen el lenguaje cinematográfico.

Para ello, es indispensable aprovechar todo el aprendizaje adquirido a lo largo de los cuatro años del grado de Comunicación Audiovisual, no sólo para ponerlo en práctica, sino para darle una vuelta de tuerca, alterar los procesos naturales de la producción

audiovisual y conocer si la metodología planteada es capaz de alcanzar nuestros propósitos.

### 1.1. Objetivos

Los objetivos de este proyecto se establecen en los siguientes puntos:

- Realizar y montar un medimetraje a través de la improvisación, poniendo énfasis en las habilidades artísticas del reparto, sin una preparación previa de los aspectos técnicos.
- Comprobar la funcionalidad de la improvisación en la producción de una obra de base experimental, traduciendo en imágenes un guion sin diálogos, susceptible a cambios pertinentes según las necesidades del rodaje.
- Analizar las ventajas e inconvenientes de un rodaje caracterizado por los *master shot*.
- Afrontar la producción audiovisual *low-cost* sin un equipo técnico especializado y adquirir mayor desenvoltura a la hora de trabajar en más de un área de manera profesional.
- Profundizar en la naturaleza de los personajes; construir diferentes personalidades, conseguir plasmar la tensión y la inestabilidad que desprenden a través de la imagen y el sonido.
- Elaborar una narrativa a partir del montaje que mantenga la esencia del guion.
- Visibilizar temáticas más propias del cine de autor como la sexualidad, la escoptofilia o voyerismo, los miedos, los trastornos mentales, las relaciones humanas, la invasión de la privacidad o la soledad, mediante una hipérbole que pone de manifiesto el desequilibrio emocional de las personas como reflejo de nuestra sociedad actual.
- Construir un cine ficcional narrativo que posibilite una experiencia cognitivo-emocional al espectador e invite a la reflexión sobre los temas y los conflictos que se plantean.

## 1.2. Hipótesis

“La creatividad es el motor que ha hecho avanzar el mundo del cine” (Mark Cousins, 2005). *Aíram* parte de esta idea con el fin de elaborar una pieza intimista basada en la creatividad de sus autores y generar experiencias emocionales al espectador. Se propone una obra de libre expresión, sin prefijar finalidades funcionales y así adecuar el material narrativo para su expresividad (González, 2002: 19).

Bajo la premisa de que la producción audiovisual se puede llevar a cabo desde diversos planteamientos, *Aíram* apuesta no sólo por hacer hincapié en la improvisación actoral, algo común en el ámbito teatral, sino también en la impremeditación de la técnica audiovisual. Una propuesta arriesgada que permite un tratamiento de los aspectos que forman la pieza con el menor número de artificios posible.

De esta manera, comprobaremos si nuestra hipótesis de confeccionar una ficción narrativa mediante la improvisación como pilar fundamental de la enunciación, supone un flujo de trabajo apto y coherente a las necesidades de las producciones cinematográficas.

## 2. Estado de la cuestión

Escapar de las estrictas convenciones de la narrativa clásica a favor de la libertad artística es una concepción propia del cine moderno, un cine que “existe gracias a las formas de experimentación de directores con una perspectiva individual”, quienes ofrecen una visión personal de las posibilidades expresivas derivadas de su propio idiolecto cinematográfico (Zavala, 2005).

Sin embargo, este concepto de experimentación no implica que estemos ante una pieza experimental. Como apunta Germán Castellón (2016) “la sola aplicación de un experimento no define el trabajo audiovisual como cine experimental”.

Son muchos movimientos los que, a lo largo de la historia, han surgido para reconfigurar la manera de ver y mostrar el mundo a través del cine. La *Nouvelle Vague*, el *Free Cinema*, el *Neorrealismo Italiano* o *Dogma 95* adaptaban las formas visuales y narrativas de la época para alejarlos de los férreos raíles del cine comercial a favor de la libertad de sus impulsores.

El cine experimental o el videoarte han dado continuidad a estas corrientes con nuevas formas de entender el lenguaje audiovisual. Andy Warhol tenía como premisa imperante “la destrucción de la sintaxis y el argumento cinematográfico convencionales” (Garrido, 2007:98), Fellini recurría a referencias plásticas barrocas como medio de expresión visual, Jean Luc Godard filmó directamente sobre la pantalla de un televisor en *Numéro deux* (1975), y así con un sinfín de autores que han dejado huella gracias a su afán de reflejar su particular forma de ver el mundo.

Esos modos de sentir el cine escapan a la lógica del simple beneficio en la que se inscribe el cine de masas. El investigador Horacio Muñoz (2017) declara que los intereses económicos metieron al cine dentro de los rígidos marcos del clasicismo, e hicieron que se convirtieran en la norma de trabajo para las industrias cinematográficas. El realizador Noël Burch bautiza esta serie de convenciones como “Modos de representación institucional (MRI)”, que codifican el lenguaje cinematográfico para ofrecer una “coherencia interna, causalidad lineal, realismo psicológico y continuidad espacial y temporal” en el mundo ficcional creado (citado en Finol, 2016).

*Aíram* se mueve, por tanto, dentro de un cine de corte independiente, con un tratamiento libre de su estructura discursiva donde no existe una preocupación por esclarecer los acontecimientos que se desarrollan. El cine moderno o independiente cuenta historias “con técnicas que contrastan con las del cine clásico” (Muñoz, 2017). Más allá de las características estéticas, este enfoque permite dotar de mayor control creativo y forjar un sello propio sin ningún tipo de imposición.

Europa es el continente más sensibilizado en este terreno porque concibe el cine bajo un rendimiento cultural y social. Sin embargo, el término *cine independiente* se explota como género por las distribuidoras norteamericanas, por lo que “calificar una película como *independiente* se ha transformando en una estrategia de mercado” (Olaskoaga, 2015: 13). El motivo es que estas producciones han ganado popularidad gracias a las nuevas plataformas digitales, el VOD<sup>1</sup> o algunos festivales<sup>2</sup> que se convierten en un escaparate notorio de nuevos talentos para nutrir el mercado cinematográfico.

---

<sup>1</sup> *Video on demand* (vídeo bajo demanda).

<sup>2</sup> Sundance o Tribeca son algunos de los más populares. En España, destaca el Festival de Gijón.



El caso español es diferente. Según Paula Arantzazu (2017), redactora de *Cinemanía*, el cine independiente español cada vez viaja más por certámenes internacionales, pero apenas es apreciado a nivel nacional. Un estudio de *CINESA* coloca al cine de autor como el penúltimo género preferido por los espectadores españoles con un 6%, detrás de la ciencia ficción (19%), el de acción (16%), el policíaco (16%) y el romántico (7%). Los documentales se quedan a la cola con un 1% (García, 2017).

No es de extrañar, por tanto, que estas producciones se muevan a través de canales de distribución alternativos como los festivales, que gozan de gran aceptación por un público culturalmente más selecto que les atribuye un mayor grado de estilo e intelectualidad. Actualmente, plataformas online como *Filmin* o iniciativas como el *Círculo de Cine Independiente*<sup>3</sup> permiten que películas que no tienen distribución en salas puedan llegar a más gente.

Karen Schwartzmann, del *Independent Feature Project*, sostiene que este cine “representa sectores sociales ausentes de la producción estándar” (citado en Peralta, 2013). *Aíram* centra sus esfuerzos en hacer una crítica social a través de temáticas como el voyeurismo, reflejado en obras como *Blue Velvet* (David Lynch, 1986) o *Psicosis* (Alfred Hitchcock, 1971); la soledad, presentada poéticamente en *A Ghost story* (David Lowery, 2017) o *Melancholia* (Lars von Trier, 2011); la sexualidad, que actúa como hilo conductor en *Lady Macbeth* (William Oldroyd, 2016); la homosexualidad, tratada en obras premiadas como *Brokeback Mountain* (Ang Lee, 2005), o la identidad sexual, plasmada en títulos sobresalientes como *Boys Don't Cry* (Kimberly Peirce, 1999).

Realizadores de renombre como Woody Allen, Steven Soderbergh o los hermanos Coen, comenzaron su carrera cinematográfica con producciones independientes (Olaskoaga, 2015:12), siguiendo la estela de precursores como Marcel L'Herbier, Samuel Fuller, Orson Welles o John Cassavetes, que se arriesgaron por reflejar tabúes de la época a través de la experimentación formal y narrativa.

---

<sup>3</sup> Circuito que proyecta películas en centros culturales. Es el caso de Cineteca Madrid, la Tabakalera de San Sebastián, el MUSAC o la Filmoteca de Culturarts IVAC de Valencia.

Cassavetes, además, recurría a la improvisación como una técnica vivencial “partiendo de la base que marcó el pensamiento de Stanislavski<sup>4</sup>: observar más allá de lo visible, introducirse en la vida y transformarla en imágenes escénicas, para así lograr la cercanía con el espectador” (Contreras, 2009: 68). Para él, “la improvisación [...] es la consecuencia de un estado, de un sentimiento, de una sensación” (Contreras, 2009: 69).

En este aspecto, Jean Rouch fue uno de los cineastas que mejor comprendió la función del azar y de lo aleatorio. El cineasta realizaba filmes sin guion, improvisando a la hora de elegir los encuadres, los movimientos de cámara o las relaciones entre las imágenes. Practicaba un “estilo cambiante y experimental”, sin ser esclavo de la objetividad de los hechos (Bouhaben, 2014). En obras como *Moi, un noir* (1959), todo se decidía sobre la marcha junto con los personajes que en su mayoría se interpretaban a sí mismos. Para Rouch, el cine era un “acto de libertad que tergiversa la lógica de la ciencia y la hace devenir viaje discontinuo y metamorfosis del sentido” (Bouhaben, 2014).

*Aíram* absorbe esta filosofía para hacer una pieza sin prejuicios ni ataduras, con una estética libre, protagonizada por actores no profesionales, con un uso de cámara en mano y localizaciones reales<sup>5</sup>. Sin embargo, Olaskoaga declara que determinar si una película es independiente o no por su estética, es imposible, ya que existe un abanico infinito de estilos, formatos y lenguajes. Algunos títulos que han marcado estilo dentro de este movimiento en los últimos veinte años son *Reservoir Dogs* (Quentin Tarantino, 1992), *Donnie Darko* (Richard Kelly, 2001), *Mulholland Drive* (David Lynch, 2001) o *Eternal sunshine of the spotless mind* (Michel Gondry, 2004), películas con características temáticas, estéticas y formales totalmente diversas.

Otra de las claves de *Aíram* es la ausencia de diálogos en toda la pieza. No al estilo de películas como *The Artist* (Michel Hazanavicius, 2011) o *Blancanieves* (Pablo Berger, 2012), donde se homenajea al cine mudo, sino introduciendo el silencio como un elemento más con significado dentro de la historia, como en *2001, Una odisea en el espacio* (Stanley Kubrick, 1968), *El gran silencio*, (Philip Gröning, 2005), *A ghost story*, (David Lowery, 2017), *A quiet place* (John Krasinski, 2018) o el premiado cortometraje *More* (Mark Osborne, 1999).

---

<sup>4</sup> El modelo de Constantin Stanislavski se opone a la actuación narcisista dirigida hacia el espectador que sólo busca aplausos. Propone un modelo de actor honesto consigo mismo y con su arte, elevándole a la categoría de creador (Kreig, 2013)

<sup>5</sup> Características del *Cinema Verité*.

Por último, no podemos olvidar que *Aíram* pertenece al género dramático desde la perspectiva de la tragedia clásica<sup>6</sup>, que busca despertar las emociones de los espectadores a través de personajes que, movidos por sus conflictos internos y pasiones exacerbadas, “pueden llegar a no ser dueños de sus destinos, hasta el extremo de provocar un desenlace trágico” (González, 2002: 74). Grandes dramas como *Lo que el viento se llevó* (Víctor Fleming, 1939), *Casablanca* (Michael Curtiz, 1942), *La lista de Schindler* (Steven Spielberg, 1993) o *El pianista* (Roman Polansky, 2002) han marcado un género que hoy en día sigue en auge.

### 3. Metodología

El estudio bibliográfico sobre las diferentes áreas relacionadas con el audiovisual supone el punto de partida de este proyecto. Los diversos planteamientos por parte de profesionales del sector nos permiten avalar la manera en la que se concibe la pieza cinematográfica, fruto también de la propia pregnancia de imágenes consumidas como espectadores y de la propia experiencia adquirida profesionalmente. Además, se procede al visionado de la filmografía que aparece a lo largo de la memoria, actuando como referencia temática, estética y formal en su configuración.

En segundo lugar, el peso de esta propuesta recae en la creación de una pieza audiovisual de género dramático, que engloba y fusiona elementos de improvisación actoral transformados en una narración cinematográfica.

A continuación, establecemos las fases del método seguido en la elaboración de la obra objeto de estudio (Fig.1), indicando los aspectos esenciales que se expondrán tanto en los anexos facilitados como en los resultados de la ejecución del proyecto.

---

<sup>6</sup> Los dramaturgos griegos Esquilo, Sófocles y Eurípides ponían en relieve los temas más sensibles de su época, con acontecimientos que giraban en torno al destino dramático de los protagonistas.

## FASES DEL PROCESO DE CREACIÓN DE *AÍRAM*

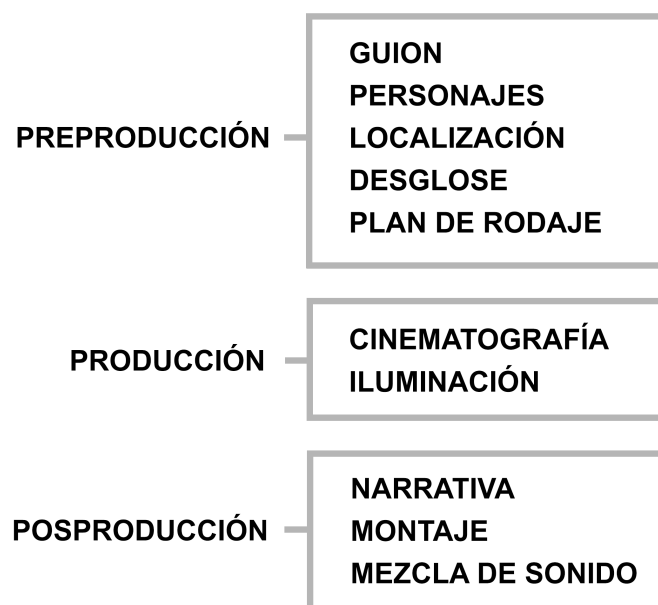


Figura 1. Esquema de las fases del proceso de creación de *Aíram* (2018). Fuente: elaboración propia

### 3.1. Preproducción

Para poner en marcha el proyecto según los objetivos planteados, hay ciertos aspectos que requieren de un trabajo previo detallado para coordinar en tiempo y forma las diferentes etapas de la producción.

En la primera fase abordamos la elaboración del guion, basándonos en la distinción que establece Michael Rabiger entre película teatral (que se desarrolla a través de los diálogos) y película cinematográfica. Esta última estipula que el diálogo y el lenguaje no son la principal motivación de los personajes, sino que sus unidades dramáticas se construyen a través del montaje de diversas secuencias que hacen que el personaje avance (Rabiger, 2009).

Bajo esta premisa, Lex V. Davies, uno de los responsables de la escuela *El Comodín, Estudio de actores*, elabora un guion enfocado a contar sentimientos a través de la comunicación no verbal, sin diálogos, donde las miradas y la gestualidad se convierten en los principales protagonistas (Anexo I. Guion). Se compone una metáfora sobre los excesos del ser humano alrededor de sus relaciones con los demás y la propia concepción de uno mismo. Como apunta Pedro Barbosa, la metáfora participa en el ámbito narratológico de la ficción ayudando a la construcción del discurso (2011: 139).

El reparto se establece con actores no profesionales según el perfil del alumnado de *El Comodín*, como parte del proceso práctico educativo en la construcción de personajes cinematográficos (Anexo II. Personajes).

En lo que respecta a la localización, se elige un espacio real, una casa donde cada estancia represente a los personajes. La idea es mostrar un lugar familiar que pase desapercibido como espacio, pero que cobre un papel fundamental en la narración. Crearemos, de este modo, una atmósfera introspectiva capaz de implicar al espectador, un espejo en el que vernos reflejados y reflexionar sobre nosotros mismos (Anexo III. Localización).

Posteriormente, pasamos al desglose de necesidades (Anexo IV. Desglose) y elaboramos una planificación según los recursos humanos y técnicos disponibles (Anexo V. Equipo). Se prioriza la disponibilidad de los actores para la elaboración del plan de rodaje entre noviembre de 2017 y abril de 2018 (Anexo VI. Plan de rodaje).

El resto de cuestiones propias de la preproducción, como el guion técnico o el esquema de iluminación, se conciben en el propio set de rodaje al ritmo de la filmación.

### 3.2. Producción

La dirección de actores no es la única responsable de sacar el potencial a los personajes, sino que todos y cada uno de los elementos involucrados en una película son esenciales para lograrlo. Esto se consigue con un trabajo de interiorización del guion por encima de su desglose, que permite concebir la esencia de cada uno de los personajes rompiendo el mecanismo rígido de relación de causa y efecto entre ellos. A partir de ahí, se define la técnica para potenciar los elementos que se les atribuyen.

Durante el rodaje, nos centramos en la cinematografía y la iluminación como aspectos clave. Billy Williams indica que “dependiendo de la forma en la que se combinen la posición de la cámara, el objetivo, la dirección de la luz y la colocación de los actores, es posible conseguir que el público perciba y sienta cosas distintas” (citado en Cortés, 2012: 72).

La filmación se ejecuta bajo la técnica *master shot*, una forma de registrar la escena de principio a fin. La toma maestra proporciona una máxima flexibilidad y no implica un plano secuencia que deba mantenerse sin cortes en el metraje final. Cada toma se efectúa

desde diferentes perspectivas y encuadres manteniendo los ejes de acción, la regla de la proporcionalidad y la de los 30°, para facilitar la articulación de planos en el montaje.

Establecemos la cámara en mano como práctica principal, estilo que se populariza con la llegada de formatos pequeños como 16mm, 8mm o super8, y que marca también un estilo visual en vanguardias ya mencionadas como el *Cinema Verité*. Además, es una fórmula ligada a la improvisación como método de captura de lo visible-imprevisible, considerada como característica *vertoviana* del cine-ojo: “la eliminación del trípode en la filmación y la fluidez y libertad en los movimientos de cámara” producen imágenes imperfectas, inestables y maravillosas (Bouhaben, 2014).

También se establece el uso de planos cortos como recurso expresivo dominante. El tamaño del elemento mostrado será proporcional a la importancia que cobre en pantalla y, en este caso, las expresiones son los principales elementos a destacar. Para ello, estudiamos la eficacia de estos planos en personajes femeninos como el de Natalie Portman en *Black Swan* (Darren Aronofsky, 2010), cuya evolución no solo se ve a través de su puesta en escena, sino en una imagen que nos adentra en su mente desconcertada y que nos permite empatizar con su agonía.

Asimismo, *Mother!* (Darren Aronofsky, 2017) nos ofrece una visión claustrofóbica de las emociones de Jennifer Lawrence, con una composición visual que nos sumerge en un mundo que no deja clara la frontera entre lo que es real y lo que no lo es.



Figura 2. Fotograma *Mother!* (Darren Aronofsky, 2017). Fuente: [www.awardsdaily.com](http://www.awardsdaily.com)

En línea con lo anterior, también se coge como referencia el tratamiento de personajes televisivos contemporáneos como Carrie Mathison en *Homeland* (Howard Gordon y Alex Gansa, 2011). El uso de planos cortos filmados cámara en mano hace que su bipolaridad no sólo se nos muestre a través de las acciones de un personaje enfermo y obsesivo, magistralmente interpretado por Claire Danes, sino por el tratamiento del espacio y sus atmósferas opresivas a través de la técnica utilizada. El escritor Marcos Ordóñez, hace un paralelismo entre esta ficción con clásicos de Alan J. Pakula (*El último testigo*, 1974) o Sydney Pollack (*Los tres días del Cóndor*, 1975) por “la tensión continua de unos personajes que están siempre al borde del abismo” (Ordóñez, 2014).



Figura 3. Fotograma *Homeland* (Howard Gordon y Alex Gansa, 2011). Fuente: [www.sho.com/homeland](http://www.sho.com/homeland)

### 3.3. Posproducción

Para finalizar, se articula la narrativa de *Aíram* a través del montaje. Un planteamiento semejante al estilo de Quentin Tarantino, quien concibe la narrativa de sus películas “en el montaje, y no en la estructura de dichos filmes” (Cilia, 2015). *Aíram* adquiere una nueva dimensión con las combinaciones del montaje, que proporcionan al filme un nuevo sentido y un ritmo que no tenían con el planteamiento lineal inicial.

El proceso se lleva a cabo desde dos niveles: uno en relación a la conexión física entre planos y otro en busca de una proyección psicológica de la imagen. En cuanto al sonido, se divide en cuatro pasos: el montaje del sonido directo, la inclusión de *wildtracks* (tanto

propios como de bibliotecas *Creative Commons*), la composición de efectos *foley* y *cinematic sounds*, y la banda sonora. Esta última cuenta con dos producciones musicales compuestas expresamente para la película, a cargo de Manolo Sierra (*What I am waiting for*, 2018) y Alberto Gattoni (*Déjame pasar*, 2018).

#### 4. Resultados

A continuación, se expone el proceso de realización de *Aíram* del que se desprenden los resultados.

##### 4.1. Rodaje

El cineasta Tony Richardson afirma que hay dos tipos de cineastas: los que lo conciben todo en el papel, y quienes no saben lo que van a hacer hasta que llegan al estudio (citado en Marner, 1976:72). *Aíram* construye su guion técnico en el propio set de rodaje, buscando un mayor dinamismo en la movilidad de los actores y en el capricho de sus formas. Un hecho que, según asegura Karel Reisz, no permite la precisión en los efectos dramáticos como lo hace un rodaje planificado previamente (1990:47).

No obstante, *Aíram* sustituye las restricciones propias de la planificación por un rodaje sin limitaciones espaciales ni temporales, donde la acción no va supeditada a ningún encuadre establecido previamente. Se prioriza la autonomía del reparto sin que las cuestiones técnicas condicionaran ningún aspecto, para favorecer una inmersión absoluta y motivar que los sentimientos broten de la forma más natural posible.

Se puede decir, por tanto, que se huye del “guion de hierro” (término acuñado por Pudovkin, que establece una planificación exhaustiva y detallada antes de rodar) a favor de un “guion emocional” (citado en Elbert, 1985:22). El texto se comporta más como una escaleta que organiza las acciones que como un guion literario al uso. Establece la base para configurar el trasfondo de los personajes y permite ser flexibles en todo momento, adaptando las escenas según las atribuciones personales del reparto y de la propia dinámica de la filmación.

Las peculiaridades de este rodaje se convierten en nuevas oportunidades para plasmar los estados psicológicos con franqueza, un auténtico desafío en la astucia y sensibilidad del realizador para dotar de significado cada fotograma y dirigir la mirada del espectador.



Además, las temáticas se aprecian inherentes a los personajes como contexto para dar forma a atmósferas más complejas, permitiendo a los espectadores tener “procesos de identificación dramática” a través de sentimientos que les condicionan (González, 2002: 11-16).

Como apuntábamos anteriormente, el rodaje se confecciona a través del registro de tomas maestras. Terence St. John Marner las define en *Cómo dirigir cine*<sup>7</sup> como fragmentos de acción que son completos en sí mismos, compuestas por varias tomas distintas que una vez montadas, unen y mejoran la acción (1976: 72). La ventaja de trabajar a partir de esta técnica reside en que se asumen aquellas nuevas facetas que se descubren en el set.

El cineasta Brandon Cole apunta que el montador debe participar en la toma maestra para que pueda alcanzar la visión de cual será el tipo de montaje posterior (citado en Marner, 1976: 73). Karel Reisz (1990) va más allá alegando que debe ser condición esencial que una sola mente conciba y coordine la narración en términos fundamentalmente visuales, tanto en la dirección como en el montaje. En *Aíram*, contamos con la ventaja de que la realización y el montaje corren a cargo de la misma persona, por lo que el número de tomas rodadas de cada escena varía no sólo por las interpretaciones, sino por su capacidad de obtener una variedad de puntos de vista que garantice el ritmo visual en el montaje.

#### 4.1.1. Cinematografía

La filmación se articula principalmente cámara en mano, en una especie de coreografía no negociada con los actores. La cámara obtiene un papel activo en la narración de manera que no se limita a registrar la imagen o a describir ambientes, sino que se dedica a hablar activamente de los personajes. Como afirma Orson Welles “los movimientos de cámara son formas de decir” (citado en González, 2002: 11).

De esta forma, *Aíram* consigue generar “quiebres en relación con el cine clásico”, dejando de lado los diálogos explícitos para esforzarse en mostrar sentimientos a través de una cámara no invasiva (Barbarossa, 2015: 65). Este modo de filmar permite describir la intensidad, la fuerza y la intimidad de una imagen que busca la autenticidad en todo momento. “Si un elemento es inverosímil, existe por parte del espectador un fuerte hándicap para admitir como creíble toda la obra” (González, 2002: 23). Paco León, por

---

<sup>7</sup> *Cómo dirigir cine* es un libro que recopila las experiencias de directores sobre la dirección cinematográfica.

ejemplo, saca todo el partido a los protagonistas de *Carmina y revienta* (2012) y *Carmina y amén* (2015), con un estilo de filmación en permanente movimiento.

Por su parte, Alejandro González Iñárritu ha sabido manifestar, en obras como *Amores perros* (2000) o *21 gramos* (2003), “un corpus estético propio y singular” a través de una cámara omnipresente que registra la realidad con todas sus emociones, incidiendo en las vidas anónimas y atormentadas que retrata (Morales, 2015).



Figura 4. Fotograma *21 gramos* (Iñárritu, 2003). Fuente: [www.5septiembre.cu](http://www.5septiembre.cu)

De igual manera, el uso de primeros planos prevalece en toda la filmación para adentrarnos en la intimidad de los personajes y proporcionar una sensación de inmersión. La cámara se convierte en un personaje más que nos señala dónde debemos centrar nuestra atención, evidenciando su presencia mediante la utilización de diafragmas cerrados que disminuyen la profundidad de campo y focaliza los elementos a enfatizar.

*Aíram* juega constantemente con todas estas técnicas para dinamizar la acción, crear una tensión persistente y atrapar al espectador. Además, el juego de distancia focales y desenfocsos puntuales acentúan la turbación y el desasosiego de los acontecimientos, algo que podemos ver en *Dancer in the Dark* (2000) o *Melancholia* (2011) del cineasta danés Lars Von Trier. Con ello actuamos no sólo sobre los personajes o la atmósfera, sino sobre el espacio, que se fragmenta mediante las relaciones dinámicas entre lo que aparece en el encuadre y lo que no, haciendo que sus límites estén en continua redefinición.

#### 4.1.2. Iluminación y color

El tratamiento de la luz se plantea acorde a la naturalidad de la localización escogida. Se apuesta por fuentes de luz propias como la solar o lámparas para, posteriormente, convertir el color en un componente más con valor y significación mediante luz artificial.

La iluminación y el color no sólo ayudan a marcar la estética de *Aíram*, sino el tono psicológico y la vinculación a unos estados de ánimo concretos. Además, proporcionan realismo y transmiten la atmósfera emocional al espectador (Ràfols y Colomer, 2003).

Se utiliza un esquema de color analógico basado en diferentes tonalidades de azul en las escenas de Cuatro, con la luz que desprende la televisión (Fig. 5); el verde para Cris, tanto en su vestuario como en su iluminación, combinados con azules o amarillos según el emplazamiento (Fig. 6), o el juego con tonalidades anaranjadas y cálidas en Aíram, Mateo y Sam (Fig. 7).

No obstante, se aplica un esquema complementario con el personaje de Lucía, que se caracteriza a través de tonos azules mediante su pijama y la luz de su habitación, y se compensa con un fondo de color cálido, ya sea el rojo de la pared de su habitación o con el anaranjado del salón. Cuando su personaje cambia de actitud y su carácter se vuelve violento, el color es más frío y oscuro (Fig. 8).



Figura 5. Fotograma *Aíram* (2018): color en Cuatro. Fuente: elaboración propia



Figura 6. Fotogramas *Aíram* (2018): color en Cris. Fuente: elaboración propia



Figura 7. Fotograma *Aíram* (2018): color en Aíram, Sam y Mateo. Fuente: elaboración propia



Figura 8. Fotogramas *Aíram* (2018): color en Lucía. Fuente: elaboración propia

## 4.2. Narrativa

El modelo clásico ha convertido las historias en una especie de construcciones coherentes, haciendo que el cine quede prisionero de un régimen representativo de la realidad que se genera a través de la narrativa. Sin embargo, existen espacios de sentido, de gestualidad, de visualidad, de temporalidad, que aparecen cuando la imagen se desprende del peso narrativo<sup>8</sup> (Muñoz, 2017).

La narración se convierte en algo “adulterado, fingido, mientras que el uso de los tiempos, los intervalos entre la imagen y toda una serie de recursos que van más allá de la narrativa, proporcionan autenticidad” (Muñoz, 2017). Antonioni, Bergman, y otros grandes cineastas investigaron el uso de la imagen no narrativa en tiempos lentos, concluyendo en la dialéctica que se creaba entre la historia y las imágenes.

*Aíram* difiere en la sistematización de un procedimiento clásico y escapa esporádicamente de la narración a través de los recursos visuales no representativos como fundidos, juegos estéticos de color y composición, cortes o elipsis, pero cumple el principio tradicional de la narración: “dar al espectador la impresión de un desarrollo lógico que necesariamente conduce a una resolución” (Aumont et al. 1985: 92-93).

La narrativa cinematográfica se compone de “lo narrado: historia”, y el “modo de narrarlo: discurso” (citado en Barbosa, 2011: 143). *Aíram* propone dar mayor peso al discurso (la técnica y el cómo) que comprende la temporalidad, la focalización y el estilo, por encima de la historia (los acontecimientos). Como decía Eisenstein: “el cine es verdadero, mientras que la historia es ficción” (citado en Muñoz, 2017).

El crítico cinematográfico Seymour Chatman añade al discurso elementos que distinguen los “espacios de la acción narratológica” (como la escala, el ángulo o la iluminación), e incide en el punto de vista en el que se basa el planteamiento discursivo de la narración (citado en Barbosa, 2011: 143). En *Aíram* adecuamos el ángulo de percepción de la narración a través de focalizaciones internas desde la perspectiva de un personaje que determina la fragmentación del espacio.

Por otro lado, es el espectador quién establece el proceso de significación del discurso. Utilizando la terminología del filósofo Roland Barthes (1980), *Aíram* presenta conflictos

---

<sup>8</sup> Es lo que Horacio Muñoz llama “posnarración”.

y valores universales que pueden interpretarse por la gran mayoría (*studium*) y que permiten que cada uno encuentre fascinación por algo particular, un significado personal, un advenimiento o una respuesta que cambie su lectura de lo que está viendo, y que puede ser totalmente diferente a lo que perciben los demás (*punctum*).

En cuanto a su estructura narrativa, se ha distinguido cinco capítulos distribuidos bajo el paradigma de Syd Field (2002), que plantea un esquema de tres actos (Fig.9).



Figura 9. Esquema de la estructura de los actos de *Aíram* (2018). Fuente: elaboración propia

Esta distribución nos ha permitido organizar el montaje acorde a las líneas narrativas establecidas por las diferentes tramas de los personajes. Encontramos un total de seis líneas que se desarrollan de forma individual, paralela o entremezclada. El siguiente esquema (Fig.10) hace visible la complejidad del montaje a la hora de unir las bajo un mismo un hilo conductor.

## LÍNEAS NARRATIVAS DE *AÍRAM*

1: Línea de Simón. 2: Línea de Lucía. 3: Línea de Aíram. 4: Línea de Mateo y Sam. 5: Línea de Cris. 6: Línea de Cuatro

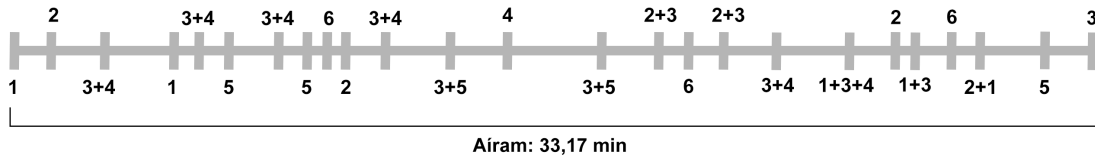


Figura 10. Esquema de las líneas narrativas de *Aíram* (2018). Fuente: elaboración propia

Ambos esquemas muestran cómo la narración ha cobrado vida en el proceso de montaje, que ha organizado los acontecimientos y ha establecido tanto los actos como las líneas de los personajes según las necesidades narrativas. José Luis Caramés apunta que esto es posible a través de un cuidadoso tratamiento de la secuencialidad, la relaciones actanciales y actantes-personaje, tiempos, espacios y toda una gama de recursos expresivos como focalizaciones, puntos de vista o metáforas (1999: 248).

### 4.2.1. Montaje

El cineasta y teórico ruso Lev Kuleshov sostiene que “el arte del cine empieza cuando el director da un orden a los diversos fragmentos de la película fotografiada” (citado en Elbert, 1985:13). *Aíram* parte de dos procesos diferentes para ordenar los *plates*<sup>9</sup> y establecer las tramas<sup>10</sup>. El primero corresponde a la parte más operacional y técnica basada en conectar un plano y su posterior con el fin de cumplir con la continuidad según los principios del montaje.

No hay limitaciones a la hora de elegir el tipo de encuadre, ángulo y cámara en cada una de ellas. El 80% de las escenas capturadas están completas desde perspectivas diferentes gracias al *master shot*. Se realiza, por tanto, un análisis cuidadoso del material para valorar las partes útiles del metraje, ya sea por *acting* o por cuestiones técnicas, y comenzar con la selección de encuadres según el punto de vista y el interés hacia donde se quiere desviar la atención en cada momento, siguiendo la lógica de cambiar al de “mayor efecto dramático” (Reisz, 1960: 80).

<sup>9</sup> Material obtenido del rodaje sin editar

<sup>10</sup> Entendido como estructuración de los acontecimientos (Sánchez, 2006:18)

En segundo lugar, se pasa a una estrategia integral basada en la perspectiva del conjunto de la obra para dar “forma definitiva al discurso de la película [...] con un sentido narrativo y estético” (Fernández, 1997: 38). Se obtiene como resultado una trama que despierta la conducta emocional del espectador “a través de procesos de inmersión e interpretación de los hechos narrativos, desarrollando identificación y empatía con algunos de ellos” (Barbosa, 2011: 139-148).

Se toma el modelo psicológico basado en la experiencia perceptiva donde prima el montaje rítmico, según el contenido y el movimiento del cuadro en función de las peculiaridades del fragmento y de la longitud según su estructura global (Eisenstein, 1999: 72). El montaje se articula dirigiendo la atención mediante combinaciones visuales de diversa índole. Según la línea teórica de Jean Mitry y Matcel Martin que denominan “propriadamente fílmica”, los cambios en el punto de vista configuran un desarrollo de los acontecimientos parecido a “la forma en que observamos el mundo físico real y nuestra mirada se desplaza para atender detalles específicos” (citado en Morales, 2013: 38).

Una vez establecido el modelo a seguir, la principal técnica que utilizada es un montaje de continuidad o *raccord*, caracterizado por la imperceptibilidad del corte, a través del perfecto ensamble físico entre los fragmentos. Esto permite “la formalización de una lógica dirigida a reproducir el funcionamiento de la mirada y nuestros esquemas mentales basados en el principio básico del orden y la orientación hacia aspectos concretos de la escena” (Morales, 2013: 39). De esta manera, evitamos cualquier error de continuidad para que el espectador no se aleje de la narración de forma involuntaria, aunque el porcentaje de espectadores que los pueda percibir sea escaso (Marimón, 2014: 86).

Por otro lado, se cuenta con un montaje de choque en momentos puntuales en contraposición a la continuidad, con recursos visuales que juegan con el factor temporal, la velocidad y el ritmo de las escenas para acentuar la tensión del fragmento en cuestión.

Otra de las estrategias desarrolladas es el montaje paralelo. Una técnica que vimos por primera vez en *La vida de un bombero americano* (Edwin S. Porter, 1903) alternando dos espacios distintos para “crear la sensación de un aumento considerable del dinamismo y la tensión con una variación de espacios y perspectivas que consolida la continuidad argumental” (Morales, 2013: 35).



Esta dosificación informativa se utiliza como una variable de directa incidencia en la activación emocional, generando “una tensión que va en aumento” (Morales, 2013: 37). Los cambios en la imagen afectan directamente en la evolución del conflicto. “Este principio asociativo representa un procedimiento ampliamente utilizado para crear relaciones y oposiciones entre los fragmentos” (Morales, 2013: 37).

En la Figura 11 se muestran dos escenas como si estuvieran pasando al mismo tiempo, despertando una conexión dramática. Se acentúa el significado de cada escena y se aprovecha el efecto que se crea con las combinaciones.

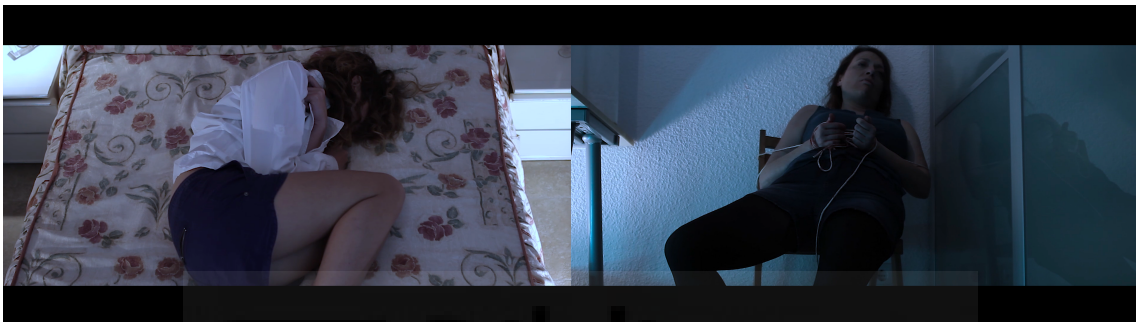


Figura 11. Fotogramas *Aíram* (2018): montaje paralelo. Fuente: elaboración propia

Estas estrategias narrativas van en la línea de Kuleshov, que afirma que los distintos efectos en el sentido creados están definidos por el montaje (citado en Morales, 2013: 41). Esto se da en varios momentos del metraje cuando dos escenas independientes sin sincronía se montan con el objetivo de crear una relación causa-efecto entre ellas, sin haberse planteado así en un principio. En alguna situación es para dinamizar la acción, en otras por contratiempos en el rodaje o cambios del guion.

En la Figura 12, Lucía aparece afectada por lo que escucha en la cocina. En la Figura 13, los cambios de guion en pleno rodaje implicaban la presencia de Cris en el mismo espacio que Lucía. Se incorpora el plano de Cris cerrando la puerta, que corresponde a otra escena, para crear un vínculo entre ambas.



Figura 12. Fotogramas *Aíram* (2018): relaciones causa-efecto 1. Fuente: elaboración propia

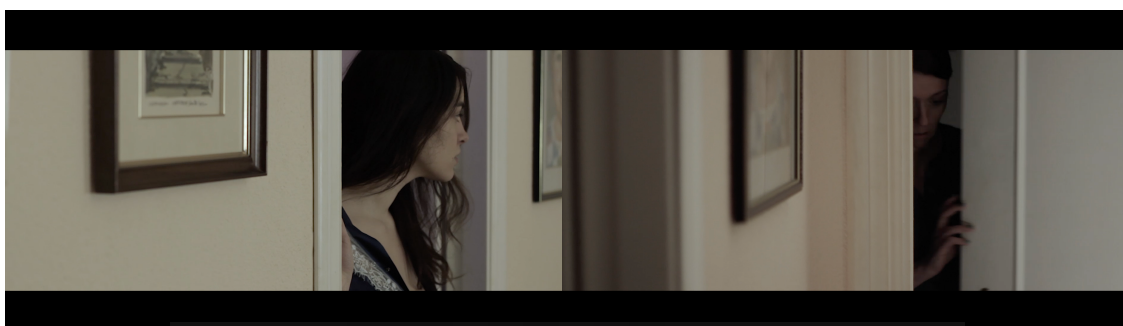


Figura 13. Fotogramas *Aíram* (2018): relaciones causa-efecto 2. Fuente: elaboración propia

Otra de las principales funciones en este montaje es controlar las alternativas de condensación o expansión de la acción, precisando el tiempo exacto de permanencia de cada fragmento en función de su potencial efecto. Según Chatman, existen tres tipos de relaciones temporales: “el orden, la duración y la frecuencia” (1978:62-79). De estas combinaciones, surge “la posibilidad semiótica y la significación, potenciada también por la retórica como elemento de construcción narrativa” (citado en Barbosa, 2011:144).

La duración de las escenas varía según las necesidades narrativas de cada momento. Podemos ver escenas donde las miradas se alargan, cobran protagonismo y la prolongación del tiempo se hace evidente. Por otro lado, se aplica una ruptura de la temporalidad para cumplir dos objetivos: dinamizar y potenciar la acción, acentuando el ritmo y subrayando la tensión narrativa y, en segundo lugar, hacer partícipe al espectador.

Con la utilización de técnicas como el corte, el fundido a negro o *flashbacks* (Fig. 14), se controla la percepción de los acontecimientos y, al mismo tiempo, pone en actividad “nuestras capacidades intelectuales para establecer asociaciones y conexiones significativas” entre las escenas, dándoles un sentido” (Morales, 2013:39). Al igual que es necesario mantener un mismo plano sin acción para realizar una conexión emocional

entre personaje y espectador, las elipsis invitan al espectador a imaginar qué es lo que ha pasado entre una escena y otra sin mostrarlo explícitamente.

Los fundidos a negro, también se han utilizado para abrir y cerrar capítulos, componiendo bloques temáticos como si de un punto y aparte se tratara (Marimón, 2014:83).

Por último, y no menos importante, los créditos tienen su relevancia con un diseño llamativo, haciendo referencia al suspense generado en la pieza a través de partículas de polvo en un símil con la sangre. El juego con el granate, el blanco y el negro presagia el aspecto más trágico del filme (Fig. 15).

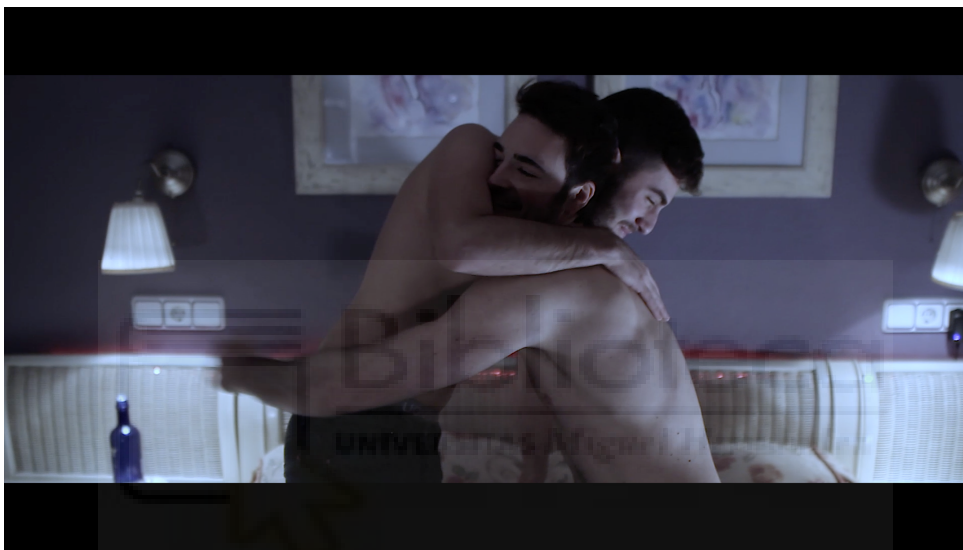


Figura 14. Fotogramas *Aíram* (2018): *flashback*. Fuente: elaboración propia



Figura 15. Fotogramas *Aíram* (2018): créditos. Fuente: elaboración propia

#### 4.2.2. Sonido

La elaboración de la mezcla de sonido ha ido progresando en el propio desarrollo del montaje. En un primer momento, se plantea una base sonora sutil. Pero como asegura Dancyger, “los motivos sonoros condicionan emocionalmente a los espectadores” (1999:328), por lo que finalmente se decide por una composición potente, no solo capaz de intensificar el significado de las imágenes, sino de generar significación por sí sola.

El sonido entabla un papel primordial a la hora de provocar efectos dramáticos y acentuar la inmersión del espectador (González, 2002:74). Por ello, el tratamiento de los elementos sonoros para intensificar la tensión y la perturbación en momentos puntuales se desarrolla minuciosamente bajo un estilo cautivador, común en géneros cinematográficos como thrillers (bases graves que generan inquietud), películas de terror (golpes de sonido en busca de sobresaltos) o incluso tráileres promocionales (marcan la épica de la imagen a través de bandas sonoras).

El uso de melodías instrumentales con base de piano proporciona la clave para “condicionar la permanencia y la significación” de las imágenes (Morales, 2013:52). Éstas ofrecen el tono dramático a escenas de gran importancia, contribuyendo al sustento de una atmósfera perturbadora que mantiene al público inmerso en lo que acontece en pantalla. Asimismo, Manolo Sierra y Alberto Gattoni elaboran un par de piezas musicales que contienen las únicas palabras que se aprecian en toda la película.

En la Figura 15 se observa la composición de sonido final, con canales relativos a la tipología (*wildtrack*, *foley*, efectos, ambientes, etc.), que ayudan a identificar y a manejar el material de forma práctica e intuitiva.

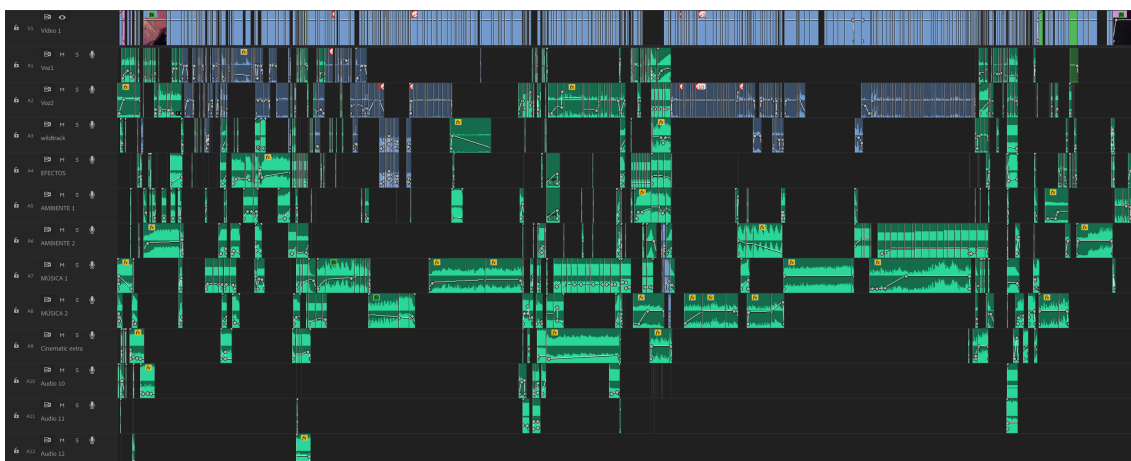


Figura 16. Edición de sonido de *Aíram* (2018) en *Adobe Premiere Pro*. Fuente: elaboración propia

## 5. Discusión

*Aíram* ha permitido poner en relieve los diferentes niveles de complejidad que supone una producción cinematográfica sin una planificación estandarizada. Un planteamiento que ha supuesto un aprendizaje continuo no sólo en la puesta en práctica, sino en el propio proceso de documentación, permitiendo tener una perspectiva más completa sobre los diferentes modos de plasmar una visión personal del mundo a través del audiovisual.

Sin embargo, el aspecto experimental que ha definido el proyecto ha supuesto un riesgo en la integridad del metraje. Los actores no siempre defendían las escenas de la misma manera, y el *raccord* peligraba en todo momento. Además, el rodaje ha durado 5 meses (de noviembre de 2017 a abril de 2018), lo que ha supuesto ciertos cambios físicos que han pasado inadvertidos.

El montaje ha supuesto todo un reto en este aspecto y ha provocado que su elaboración se alargase más de la cuenta. Se han excluido planos que suponían saltos de continuidad insalvables, incluso cuando no había otra opción para sustituirlos. Pero a pesar de estos esfuerzos, uno de los casos ha sido imposible. El personaje de Cris, interpretado por Yolanda Berenguer, cobra muchísima importancia a través de la gestualidad de sus manos. Y es aquí donde encontramos la mayor incongruencia visual: los dedos pasan de casi no tener uñas, a tener unas postizas visualmente muy llamativas. Aunque se han eliminado multitud de planos donde las manos cobraban protagonismo (la escena en la que pierde la vida, por ejemplo, estaba concebida para representarse a través de ellas y se ha sustituido por imágenes de su rostro), no se ha podido solventar este problema en su totalidad por exigencias del guion.

Pero, ¿hubiera sido diferente con un rodaje estudiado y planeado? El resultado de cualquier obra es fruto de concebirse de una forma determinada, ya que cada fotograma bebe de cada paso dado en el proceso de creación. En este caso, el enfoque alternativo ha definido su esencia y eso supone que con otra metodología hubiese evolucionado de forma distinta. No obstante, muchos cineastas coinciden en que la continuidad definitiva son incógnitas que no se despejan hasta el montaje, y depende de la habilidad del montador el crear una narrativa capaz de no sacarnos de ella en ningún momento.

No obstante, las carencias de *Aíram*, por tanto, se podrían haber solventado con un equipo humano acorde a las necesidades de un rodaje profesional. Dejar de lado figuras como el

*gaffer* (iluminista), el sonidista, el ayudante de dirección o *script*, y no haber tenido responsables en vestuario, peluquería y maquillaje, ha provocado una menor atención en aspectos fundamentales. Estas figuras hubieran aportado mayor precisión estilística y una imagen más potente, vigorosa y enérgica.

Otro de los aspectos a debate es la duración de la película. Superar los treinta minutos restringe la posibilidad de mover la obra en circuitos de cortometrajes. El objeto de estudio no planteaba aspectos como la difusión, pero sí es cierto que, llegados a este punto, deberíamos estudiar si queremos apostar por vías de distribución futuras. En este sentido, si contemplamos una reconfiguración de la obra para encajarla comercialmente, ¿no iríamos en contra de la filosofía del proyecto? Esta cuestión será clave en la determinación de las posibles actuaciones futuras en relación a la obra.

Por último, es importante indicar que los resultados han permitido poner en relieve una dinámica capaz de ser resolutive y cumplir las expectativas de una obra sin grandes ambiciones. También es cierto que los resultados son satisfactorios por realizarse en unas condiciones muy concretas -equipo pequeño, material propio, reparto no profesional, guion flexible- y no tener que depender de ninguna entidad. Cuando se plantea la producción de un corto de manera profesional a través de subvenciones, por ejemplo, el requerimiento de documentación es tan grande que toda la preproducción ha de estar ejecutada al milímetro, y cuestiones como el presupuesto, el guion técnico, el equipo artístico o el plan de rodaje tienen que elaborarse a la perfección. Por ello se debe estudiar el caso concreto de cada producción para poner en práctica este particular método de trabajo.

## **6. Conclusiones**

Para finalizar, exponemos las conclusiones en referencia a los objetivos planteados.

En primer lugar, todas las labores incluidas en la realización y el montaje las he llevado a cabo personalmente según el planteamiento inicial, dejando la dirección de actores al guionista. Esto ha permitido un control total del desarrollo de la obra, pudiendo mejorar aspectos de la pieza desde la primera lectura del guion hasta el montaje final.

*Aíram* se ha rodado bajo la espontaneidad interpretativa y técnica. La libertad artística ha estado presente en todo el proceso, siendo fieles a las pretensiones iniciales para la

creación de este filme. Un hecho que ha marcado el ritmo de la producción y que ha llevado a reconducir partes del guion para adecuarnos a nuevos enfoques.

Filmar mediante toma maestra ha permitido tener una visión integral de la escena a rodar solo con la primera toma, haciendo que las siguientes se centraran en aquellos aspectos a destacar que mejoraban el ritmo de la escena. De esta forma, se ha obtenido más material que el pretendido, dotando al montaje de infinitas combinaciones.

No obstante, este hecho ha supuesto no saber exactamente cómo iba a ser la pieza hasta el último momento. El guion no establecía ningún tipo de temporalidad y en el rodaje no se han limitado las actuaciones, por lo que la incertidumbre ha sido permanente. El material bruto ha sido muy superior al que se hubiese obtenido en un rodaje planificado, haciendo también que la duración del filme haya sufrido múltiples modificaciones (el primer borrador tenía una duración aproximada de 55 minutos). Gracias a que el proceso de montaje ha gozado de la misma libertad que las demás áreas, las tramas se han ido reconfigurando desde las necesidades narrativas, reduciendo su duración a casi la mitad.

Por otro lado, apostar por una realización *low-cost* no es un inconveniente para hacer cine: los avances tecnológicos y la democratización del acceso a softwares de edición permiten que la realización de películas hoy en día sea más fácil. *Aíram* ha cobrado vida con unos recursos que se encuentran al alcance de la gran mayoría. Eso sí, bajo unas condiciones técnicas y artísticas muy concretas.

Esto deriva en una de las conclusiones más importantes, basada en la necesidad de rodearte de un equipo profesional encargado de cada una de las áreas que van a definir la obra audiovisual, por muy personal, íntima y experimental que se conciba. La producción, la dirección de arte, la dirección de fotografía o el departamento de sonido son básicos para proveer un buen diseño audiovisual y no pueden quedarse sin cubrir convenientemente.

En contraposición, las limitaciones han supuesto una flexibilidad integral a la hora de adecuarnos a los nuevos rumbos que abrían las interpretaciones, y una gran capacidad de reacción ante situaciones inesperadas. Ha sido gratificante sentir la buena acogida de esta dinámica por el resto de participantes. No es la primera vez que el reparto muestra agradecimiento al trabajar sin estar pendientes de marcas y otro tipo de pautas que coartan su puesta en escena.

La construcción de los personajes ha sido fiel a las temáticas establecidas en los objetivos, intensificando sus singularidades mediante el montaje y la alternancia de las líneas narrativas. La esencia del guion se ha mantenido en todo momento gracias a que ha tolerado todo tipo de rectificaciones que mejoraban la puesta en escena. Además, aspectos como la sexualidad se han abordado de forma explícita pero dejando a un lado la tosquedad, favoreciendo la configuración de una atmósfera que posibilite esa experiencia cognitivo-emocional que hemos perseguido a lo largo de todo el proceso.

Sin embargo, no podemos afirmar con rotundidad si hemos podido incidir en la reflexión sobre los temas y conflictos planteados, debido a que todavía no se ha proyectado a un número de personas capaz de proporcionarnos unos datos objetivos al respecto.

Esta propuesta ha sido clave para perfeccionar un entorno de trabajo ideal para guiones pequeños que precisen de mayor libertad creativa, donde la fuerza de las imágenes no esté supeditada al guion técnico sino a la sensibilidad de los cineastas en obtener mayor expresividad y naturalidad de sus personajes. Prueba de ello es que actualmente estoy inmerso en nuevos proyectos bajo esta dinámica, con resultados modestos pero muy positivos.

En definitiva, *Aíram* ha conseguido responder a las expectativas y su calidad mantiene las pretensiones iniciales tanto en forma como en contenido. Los objetivos han sido cumplidos con un buen grado de satisfacción y han invitado a experimentar el audiovisual, indagando en nuevas vías y posibilidades artísticas en cuanto a la creación del discurso audiovisual.



## 7. Bibliografía

Adelman, K. (2005). *Cómo se hace un cortometraje*. Barcelona: Ediciones Robinbook.

Arantzazu Ruiz, P. (2017). Cine español: aclamado en festivales, poco visto en salas. *El Mundo*. Recuperado de: <http://www.cinemanía.elmundo.es/noticias/cine-espanol-aclamado-festivales-poco-visto-salas/> [Última consulta: 23/05/2018].

Aumont, J., Bergala, A., Marie, M. y Vernet, M. (1985). *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona: Paidós.

Barbarossa, S. (2015). Leopoldo Torre Nilsson y la construcción de sus películas. En Fabiola Knop (Ed.), *Creación y Producción en Diseño y Comunicación N°71* (pp. 65-68). Buenos Aires: Universidad de Palermo.

Barbosa Alves, P. (2011). Influencias bidireccionales entre realidad y ficción en la narrativa cinematográfica. En García, F. y Rojas, M., *Narrativas audiovisuales: el relato* (pp.139-157). Madrid: Icono 14.

Barthes, R. (1980). *La chambre claire*. París: Gallimard.

Bouhaben, M. A. (2014). Entre el arte y la investigación. Improvisación, dialogismo y fabulación en *Moi, un noir* (Jean Rouch, 1958). *Cine Documental*. Recuperado de <http://revista.cinedocumental.com.ar/entre-el-arte-y-la-investigacion-improvisacion-dialogismo-y-fabulacion-en-moi-un-noir-jean-rouch-1958/> [Última consulta: 11/05/2018].

Caramés J.L., Escobedo C. y Bueno, J.L. (1999) *El cine: otra dimensión del discurso artístico* (Vol.1). Oviedo: Universidad de Oviedo.

Castellón, G. (2016, 17 de agosto). El cine experimental y la experimentación en el cine. *El Martes*. Recuperado de <http://www.elmartes.net/el-cine-experimental-y-la-experimentacion-en-el-cine/> [Última consulta: 12/05/2018].

Chatman, S. (1978). *Story and discourse: narrative structure in fiction and film*. New York: Cornell University.

Cilia, R. (2015). *La narrativa en Pulp Fiction y Kill Bill de Quentin Tarantino*. Buenos Aires: Universidad de Palermo.

Contreras, M. A. (2009). Los personajes de Cassavetes: algo más que improvisación. En Fabiola Knop (Ed.), *Creación y Producción en Diseño y Comunicación N°24* (pp. 67-70). Buenos Aires: Universidad de Palermo.

Cortés, L. (2012). *La influencia de la fotografía cinematográfica en el estilo visual. Análisis del estilo de Dick Pope en las obras cinematográficas del director Mike Leigh: Life is sweet, Naked, Secrets and lies, Career girls, Topsy-Turvy, All or nothing, Vera Drake y Happy-go-Lucky*. [Tesis doctoral]. Murcia: UCAM

Cousins, M. (2005). *Historia del cine*. Barcelona: Blume.

Cristobal, M. (2014). *Producción, distribución y marketing de cine independiente en el mercado internacional. Historia y Comunicación Social. Vol. 19. Núm. Especial Marzo*. Págs. 743-754. Madrid: Universidad Europea de Madrid.

Dancyger, K. (1999). *Técnicas de edición en cine y video*. Barcelona: Gedisa.

Del Rey, A. (2005). 'Free cinema': realismo a la inglesa. Recuperado de [www.encadenados.org](http://www.encadenados.org) [Última consulta: 23/04/2018].

Eisenstein, S. (1999). *Métodos de montaje*, en, *La Forma del cine*. Madrid: Siglo XXI.

Elbert, L. (1985). *Eisenstein-Pudovkin*. Uruguay: Cinemateca Uruguaya.

Fernández Sánchez, M.C. (1997). *La influencia del montaje en el lenguaje audiovisual*. Madrid: Prodhufi

Field, S. (2002). *El manual del guionista: ejercicios e instrucciones para escribir un buen guión paso a paso*. Madrid: Plot Ediciones.

Finol, L. (2016). Stanley Kubrick y la espiral del tiempo. *Fotocinema. Revista científica de cine y fotografía*, 12, pp. 239-262. Recuperado de <http://revistafotocinema.com/> [Última consulta: 03/06/2018].

García, D. (2015, 27 de marzo). El hipermercado del cine independiente. *Yorokobu*. Recuperado de <http://www.yorokobu.es/el-hipermercado-del-cine-independiente/> [Última consulta: 12/04/2018].

- García, M. (2017, 20 de noviembre). Hábitos de consumo de cine. *Cadena Ser*. Recuperado de [http://cadenaser.com/ser/2017/11/20/cultura/1511177793\\_062274.html](http://cadenaser.com/ser/2017/11/20/cultura/1511177793_062274.html) [Última consulta: 29/04/2018].
- Garrido, M. (2007). *La creación artística ante los avances tecnológicos. Ingenios ópticos-realidad virtual*. Granada: Universidad de Granada.
- González, J.F. (2002). *Aprender a ver cine*. Madrid: RIALP.
- Kreig, R. (2013, 11 de enero). El modelo de Constantin Stanislavski: el actor como artista. Dramaoffline. Recuperado de <https://sites.google.com/site/dramaoffline/blog/elmodelodeconstantinstanislavskielactorcomoartista> [Última consulta: 02/06/2018].
- Marnier, Terence St. John (1976). *Cómo dirigir cine*. Madrid: Fundamentos.
- Marimón, J. (2014). *El montaje cinematográfico. Del guion a la pantalla*. Barcelona: Universitat de Barcelona.
- Morales, F. (2013). *Montaje Audiovisual. Teoría, técnica y métodos de control*. [Versión Kindle] Barcelona: Editorial UOC.
- Morales Lastra, E. (2015). El cine de Alejandro González Iñárritu: La poesía de las imágenes y los límites de la fragilidad humana. *El mostrador*. Recuperado de <http://www.elmostrador.cl/noticias/pais/2015/02/26/el-cine-de-alejandro-gonzalez-inarritu-la-poesia-de-las-imagenes-y-los-limites-de-la-fragilidad-humana-2/> [Última consulta: 27/05/2018].
- Muley, L. (1988). *Placer visual y cine narrativo*. Valencia: Episteme.
- Muñoz, H. (2017). Posnarrativo: el cine más allá de la narración. En Martínez, F. J. (Presidencia). *La innovación en narrativas audiovisuales*. V Congreso Internacional de Comunicación y Publicidad. UMH, Elche.
- Olaskoaga, A. (2015). *El mercado del cine en EEUU. Octubre 2015*. Los Ángeles: ICEX.
- Ordóñez, M. (2013, 29 de septiembre). Caleidoscopio 'Homeland'. *El País Semanal*, Recuperado de: [http://www.elpais.com/elpais/2013/09/26/eps/1380220111\\_386181.html](http://www.elpais.com/elpais/2013/09/26/eps/1380220111_386181.html) [Última consulta: 12/04/2018].

Peralta, R. (2013, 28 de enero). Qué es el cine de autor. *7días*. Recuperado de: [http://www.7dias.com.do/el-pais/2013/01/28/i133967\\_que-cine-autor.html#.WxhfBqm-lhE](http://www.7dias.com.do/el-pais/2013/01/28/i133967_que-cine-autor.html#.WxhfBqm-lhE) [Última consulta: 23/03/2018].

Rabiger, M. (2009). *Dirección cinematográfica. Técnica y estética*. Omega.

Ràfols, R. y Colomer, A. (2010). *Diseño audiovisual*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Reisz, K. (1960). *Técnica del montaje cinematográfico*. Madrid: Taurus Ediciones.

Sánchez, J. (2006). *Narrativa audiovisual*. Barcelona: Editorial UOC.

Vilches Manterola, L. (2017). *Diccionario de teorías narrativas: Cine, Televisión, Transmedia*. Sevilla: Caligrama.

Zavala, L. (2005). Cine Clásico, Moderno y Posmoderno. *Razón y Palabra vol. 10* (46). México: Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey.

### 7.1. Filmografía

Agustín, Á., Barrois, G., Hermida, S., León, P., Ortiz, J. (productores) y León, P. (director). (2015). *Carmina y Amén* [cinta cinematográfica]. España: Canal+ España, Andy Joke.

Alonso, Á., León, P. (productores) y León, P. (director). (2012). *Carmina o revienta* [cinta cinematográfica]. España: Andy Joke, Jaleo Films, Paloma Juanes.

Aronofsky, D., Franklin, S., Jóhannsson, J. (productores) y Aronofsky, D. (director). (2017). *Mother!* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Protozoa Pictures.

Bender, L. (productor) y Tarantino, Q. (director). (1994). *Pulp fiction* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: A Band Apart, Jersey Films.

Bender, L. (productor) y Tarantino, Q. (director). (1992). *Reservoir dogs* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: LIVE America.

Cormenzana, I., Vidal, J., Berger, P. (productores) y Berger, P. (director). (2012). *Blancanieves* [cinta cinematográfica]. España: Arcadia Motion Pictures, Nix Films, Sisifo Films, Noodles Production, The Kraken Films.

Cronin, F. (producer) y Oldroyd, W. (director). (2016). *Lady Macbeth* [cinta cinematográfica]. Reino Unido: BBC Films, British Film Institute, Creative England, iFeatures, Protagonist Pictures, Sixty-Six Pictures.

De Beauregard, G., Rassam, J.P., (productores) y Godard, J.L. (director). (1975). *Numéro deux*. [cinta cinematográfica]. Francia: Bela Productions, Société Nouvelle de Cinématographie, Sonimage.

Edelstein, N., Krantz, T., Polaire, M., Sarde, A., Sweeney, M. (productores) y Lynch, D. (director). (2001). *Mulholland Drive* [cinta cinematográfica]. Francia, Estados Unidos: Les Films Alain Sarde, Asymmetrical Productions, Babbo Inc., Canal+, The Picture Factory.

Foldager, M., Vesth, L. (productores) y Von Trier, L. (director). (2011). *Melancholia* [cinta cinematográfica]. Dinamarca, Suecia, Francia, Alemania: Zentropa, Memphis Film, Slot Machine, Liberator Productions, Film i Väst, Danmarks Radio, Arte France Cinéma, Sveriges Television, Canal+, Nordisk Film, Swedish Film Institute, Filmstiftung Nordrhein-Westfalen.

Form, A., Fuller, B., Krasinski, J., Bay, M. (productores) y Krasinski, J. (director). (2018). *A quiet place* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Platinum Dunes, Sunday Night.

González, A. (producer) y González, A. (director). (2000). *Amores perros* [cinta cinematográfica]. México: Altavista Films, Zeta Films.

González, A. (producer) y González, A. (director). (2003). *21 grams* [cinta cinematográfica]. México, Estados Unidos: This is That Corporation.

Gordon, H., Gansa, A., Johannessen, C., Klick, M. (productores). (2011). *Homeland* [serie de televisión]. Estados Unidos: Showtime Originals.

Halbrooks, T., Johnston, J., Donaghey, A. (productores) y Lowery, D. (director). (2017). *A ghost story* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Sailor Bear, A24, Zero Trans Fat Productions.

Hitchcock, A., (producer) y Hitchcock, A., (director). (1960). *Psicosis* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Shamley Productions.

Messer, A., Oliver, B., Medavoy, M., Franklin S., (productores) y Aronofsky, D. (director). (2010). *Black Swan* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Phoenix Pictures, Protozoa Pictures, Cross Creek Pictures.

Ossana, D., Schamus, J. (productores) y Lee, A. (director). (2005). *Brokeback Mountain*. [cinta cinematográfica]. Estados Unidos, Canadá: Paramount Pictures, Good Machine.

Windeløv, V. (producer) y Von Trier, L. (director). (2000). *Dancer in the dark* [cinta cinematográfica]. Dinamarca, Alemania: Canal+, Film4, France 3.



## 7.2. Relación de figuras

|  |    |
|--|----|
| Figura 1. Esquema de las fases del proceso de creación de <i>Aíram</i> (2018).....   | 11 |
| Figura 2. Fotograma <i>Mother!</i> (Darren Aronofsky, 2017). [Fecha de consulta 04/06/2018]<br>Disponibile en: <a href="http://www.awardsdaily.com/2018/01/10/case-jennifer-lawrence-actress-mother/">http://www.awardsdaily.com/2018/01/10/case-jennifer-lawrence-actress-mother/</a> ..... | 13 |
| Figura 3. Fotograma <i>Homeland</i> (Howard Gordon y Alex Gansa, 2011). [Fecha de consulta 04/06/2018] Disponible en: <a href="http://www.sho.com/homeland">http://www.sho.com/homeland</a> .....  | 14 |
| Figura 4. Fotograma <i>21 gramos</i> (Iñárritu, 2003). [Fecha de consulta 03/06/2018]<br>Disponibile en: <a href="http://www.5septiembre.cu/21-gramos-delicada-pieza-de-inarritu/">http://www.5septiembre.cu/21-gramos-delicada-pieza-de-inarritu/</a> .....                                 | 17 |
| Figura 5. Fotograma <i>Aíram</i> (2018): color en Cuatro.....  | 18 |
| Figura 6. Fotogramas <i>Aíram</i> (2018): color en Cris.....   | 19 |
| Figura 7. Fotograma <i>Aíram</i> (2018): color en Aíram, Sam y Mateo.....  | 19 |
| Figura 8. Fotogramas <i>Aíram</i> (2018): color en Lucía.....  | 19 |
| Figura 9. Esquema de la estructura de los actos de <i>Aíram</i> (2018).....  | 21 |
| Figura 10. Esquema de las líneas narrativas de <i>Aíram</i> (2018).....  | 22 |
| Figura 11. Fotogramas <i>Aíram</i> (2018): montaje paralelo.....   | 24 |
| Figura 12. Fotogramas <i>Aíram</i> (2018): relaciones causa-efecto 1.....  | 25 |
| Figura 13. Fotogramas <i>Aíram</i> (2018): relaciones causa-efecto 2.....  | 25 |
| Figura 14. Fotogramas <i>Aíram</i> (2018): <i>flashback</i> .....  | 26 |
| Figura 15. Fotogramas <i>Aíram</i> (2018): créditos.....   | 26 |
| Figura 16. Edición de sonido de <i>Aíram</i> (2018): en <i>Adobe Premiere Pro</i> .....  | 27 |

## 7.3. Enlace a la pieza

*Aíram* (Joan Chápuli y Lex V. Davies, 2018) <https://youtu.be/6Z3wGdstDJM>

## 8. Anexos

|   |    |
|---|----|
| ANEXO I. GUIÓN.....                     | 41 |
| ANEXO II. PERSONAJES.....               | 46 |
| ANEXO III. LOCALIZACIÓN.....            | 52 |
| ANEXO IV. DESGLOSE.....                 | 53 |
| ANEXO V. EQUIPO.....                    | 54 |
| ANEXO VI. PLAN DE RODAJE.....           | 56 |
| ANEXO VII. ESTRUCTURA DE LOS ACTOS..... | 57 |
| ANEXO VIII. CARTEL AÍRAM.....           | 60 |
| ANEXO IX. FOTOS RODAJE.....             | 61 |



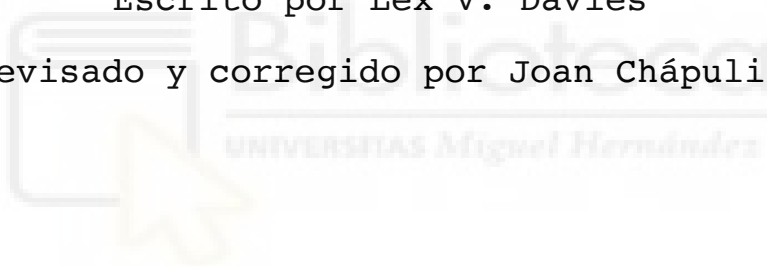


## ANEXO I. GUIÓN

Aíram

Escrito por Lex V. Davies

Revisado y corregido por Joan Chápuli



CAPÍTULO I  
CASA DE AÍRAM. INT./DÍA

ESCENA 01. Lucía se encuentra en pijama acostada en la cama de su habitación con ojos entreabiertos. Escucha ruidos. Comienza a reflejar cierto nerviosismo en su mirada.

ESCENA 02. Cuatro, un joven en calzoncillos, delgado y con apariencia enfermiza, observa una televisión situada en el suelo de un cuarto vacío,

ESCENA 03. Aíram, Sam y Mateo se encuentran bebiendo y riendo el sofá. Están tonteando, pasándolo bien. Aíram dirige la mirada hacia una de las habitaciones.

ESCENA 04. Cris, una mujer de mediana edad con síndrome de Asperger, comienza a abrir la puerta para observar mejor a Aíram. Se siente su respiración agitada mientras se masturba. Es la misma habitación donde Aíram no para de mirar.

ESCENA 05. Lucía observa despacio todo el dormitorio. Su miedo la atormenta.

ESCENA 06. Cuatro continúa observando la pantalla, y comienza a tener convulsiones.

ESCENA 07. John, un joven con facciones asiáticas se acerca a casa de Aíram. Sus pasos son cortos pero seguros y firmes. Rostro despejado y sereno.

ESCENA 08. Aíram, Sam y Mateo cada vez se muestran más cercanos entre ellos dejando escapar alguna que otra caricia. Sin embargo, Mateo no se siente cómodo con esta situación.

ESCENA 09. Los ojos de Cris se vuelven vidrios. Se le escapa un llanto ahogado y muy nervioso.

ESCENA 10. Lucía deja caer su cabeza muy despacio por un lateral de la cama, intentando encontrar respuesta a lo que oye. Pero no encuentra nada. Se incorpora y se percata que la puerta está medio abierta. Sin pronunciar palabras se cubre todo el rostro.

ESCENA 11. Cuatro intenta moverse, pero su cuerpo no responde. Sus ojos se van humedeciendo mientras se escucha cada vez más fuerte un "bla, bla, bla" perturbador que sale de la televisión.

ESCENA 12. Cris continúa observando a Aíram y ella comienza a sentir curiosidad. Sam y Mateo deciden irse.

ESCENA 13. John llega a la ventana del salón, donde puede espiar a Aíram.

ESCENA 14. Sam se mete en la ducha. Mateo aparece, se desnuda y se introduce con él.

ESCENA 15. Cris abre la puerta un poco más para mostrarse a Aíram. Ambas se intercambian una leve sonrisa, aunque a Cris se le nota nerviosa.

ESCENA 16. Cuatro recupera la movilidad muy poco a poco y se va arrastrando hasta una de las esquinas. Se queda de espaldas a la pantalla.

ESCENA 17. Aíram se acerca a Cris, y sin querer golpea la puerta de Lucía, quien no ejerce ningún movimiento al escuchar el golpe.

ESCENA 18. Sam y Mateo salen de la ducha. Tienen la mirada perdida. No se miran entre ellos, se comportan como si no se conocieran.

ESCENA 19. Aíram entra en la habitación de Cris. Todo está en penumbra. Aíram se acerca cada vez más ella, muy despacio. Deja escapar una pequeña sonrisa. Cris cierra la puerta de golpe. Se miran fijamente, Aíram le sonríe y comienza a morderse el labio muy suavemente. Cris le observa, nerviosa. De repente, le coge del pelo y comienza a atacarla.

## CAPÍTULO II CASA DE AÍRAM. INT./DÍA

ESCENA 01. Sam y Mateo se tumban en la cama. No se cruzan las miradas.

ESCENA 02. Cris arrastra por el suelo el cuerpo de Aíram mientras ella intenta defenderse. Forcejan hasta llegar a la puerta de su habitación donde comienza a golpearla y a arrancarle la ropa. Cuando Aíram parece perder las fuerzas, Cris la viola.

ESCENA 03. Cuatro sigue de espaldas y escucha a alguien vomitando a través de la pantalla. Levanta la mirada lentamente hasta visualizar la imagen, descubriendo que se está viendo a sí mismo.

ESCENA 04. Aíram se encuentra inmóvil, con la mirada perdida, justo en la misma posición donde ha sido atacada. Cris se pasea de un lado a otro de la habitación, sin mirarla. Decide sacarla de la habitación y coloca el cuerpo en la puerta de Lucía. Cris se esconde en su habitación.

ESCENA 05. Lucía decide enfrentarse a los ruidos que la atormentan, y se dirige despacio hacia la puerta. Cuando la abre, el cuerpo de Aíram cae hacia dentro. Sus miradas se cruzan y la arrastra hacia dentro del todo.

ESCENA 06. John consigue entrar en el domicilio.

ESCENA 07. Mateo esta sentado en la cama, mirando detenidamente a Sam. Él se incorpora también. Se abrazan y comienzan a llorar desesperadamente.

ESCENA 08. Lucía abre su puerta y empuja el cuerpo de Aíram al pasillo ante la mirada de Cris. Las dos se observan hasta que cierran de golpe sus respectivas puertas.

Escena 09. Sam y Mateo continúan abrazados, pero esta vez con vasos de alcohol. Escuchan música, intentan bailar abrazos. Por momentos se sumergen en llantos y continúan hasta caer exhaustos en el suelo de la habitación.

### CAPÍTULO III CASA DE AÍRAM. INT./DÍA

ESCENA 01. Cris abre la puerta y descubre que Aíram no está. Lucía, al oírla, se asoma y comprueba que se ha marchado. Cris se acerca a ella y la invita a entrar. Lucía accede.

ESCENA 02. John tiene a Aíram entre sus manos mientras le susurra cosas al oído. Ella está cada vez más asustada. Intenta escapar de sus brazos, pero no puede.

ESCENA 03. Sam sale de la habitación en busca de algo para comer. Mateo se recuesta en la cama.

ESCENA 04. John intenta sacar a Aíram de la casa, pero pasan por delante de Sam y Aíram se deja caer en sus brazos. John no se resiste y deja que se la lleve. Sam entra a la habitación con Aíram y Mateo le ayuda a colocarla en la cama. Entre los dos la desvisten. Aíram deja escapar unas lágrimas. Se siente perdida y no reacciona ante nada. Mateo y Sam empiezan otra vez a beber mientras se acarician al lado de Aíram, entre risas y miradas cómplices. Aíram cierra los ojos.

ESCENA 05. Cuatro se mantiene inmóvil, sin expresar emoción alguna. La imagen de la televisión es realmente perturbadora. Cuatro se contagia y comienza a hacer lo mismo. Paran al unísono y ambos se miran desafiantes.

### CAPÍTULO IV CASA AÍRAM. INT./DÍA

ESCENA 01. Sam y Mateo atan a Aíram en una silla y comienzan un juego de seducción entre ellos. Sam coloca a Mateo justo al lado. Le ata también entre risas. Sam intenta jugar con ambos, pero Mateo comienza a sentirse incómodo. De repente, alguien intenta abrir la puerta. Sam abre y aparece John con una medio sonrisa. Se miran unos segundos. John saca un arma y le apunta justo en la frente. Sam se queda paralizado y John le dispara en la cabeza.

**ESCENA 02.** Chris y Lucía se miran frente a frente sin decir nada. Cris comienza a acariciar el rostro de Lucía y a oler su cabello. Lucía parece que va a hacer lo mismo, pero por sorpresa, le clava un cuchillo en el estómago. Cris cae al suelo asustada. Lucía agarra su pelo y comienza a arrastrarla por todo el pasillo. Cris intenta defenderse, pero Lucía consigue atarla en una silla frente a un espejo. Lucía ríe como una loca y la atormenta durante unos minutos. Cuando Cris deja de resistirse. Lucía se viste y se marcha.

**ESCENA 03.** En la habitación de Cuatro, se encienden tres monitores más. Él, situado en el centro, ve como en todos ellos sale partes de su rostro (boca, ojos). Cuatro entra en un estado de pánico y todo su cuerpo comienza a temblar. Cae al suelo retorciéndose agresivamente. Las imágenes se miran desconsoladas y comienzan a llorar y se desploman al mismo tiempo convulsionan mientras emiten gritos de horror.

**ESCENA 04.** John se acerca muy despacio se coloca justo detrás de Mateo. Éste mira a Aíram desconsolado. John coloca las manos alrededor del cuello de Mateo y comienza a estrangularlo sin apartar la mirada en Aíram. Mateo se queda sin aire y muere. John permanece unos segundos observando a Aíram. Se quita la camiseta, se introduce en la ducha. Al terminar, se viste y se marcha, dejando a Aíram atada.

## CAPÍTULO V CASA AÍRAM. INT./DÍA

**ESCENA 01.** Lucía se dirige hacia la puerta de la casa despacio. continúa bajando las escaleras. Coge el pomo para abrirla y se detiene.

**ESCENA 02.** Aíram permanece inmóvil. Sólo puede girar la cabeza para observar los cuerpos sin vida de Sam y Mateo. Lloro desconsoladamente, pero sin hacer ruido. Grita en silencio. Todavía tiene miedo de que John regrese a por ella.

**ESCENA 03.** John llega a la puerta principal. Encuentra a Lucía inmóvil. Se coloca detrás de ella, extiende su mano y le abre la puerta. Ambos salen y se alejan en direcciones opuestas.

**ESCENA 04.** Cuatro contempla sin fuerzas las pantallas con su rostro.

**ESCENA 05.** Cris se desangra frente al espejo. Observa como la muerte le va abrazando cada segundo que pasa.

**ESCENA 06.** Aíram apenas puede respirar, pero consigue separarse de la silla y se tira en la cama. Mantiene los ojos entreabiertos, perdida, con una sensación amarga. Apaga la luz.

## ANEXO II. PERSONAJES

La trama está protagonizada por siete personajes definidos psicológicamente que conviven en un mismo espacio. Cada uno de ellos actúa según su propia concepción de la vida, definida por los factores sociales y culturales que han absorbido, y que tratan de sobrevivir en una sociedad que no comprenden.

### 1. Aíram (Roo Castillo)

Supone la versión extrovertida del ser humano: joven, atractiva, aceptada socialmente, autoconfiada, capaz de gestionar sus actos y controlar las situaciones. Su mayor pecado es la soberbia, la vanidad y la facilidad de juzgar a aquellas personas que son diferentes a ella.



Fotograma *Aíram* (2018). Fuente: elaboración propia

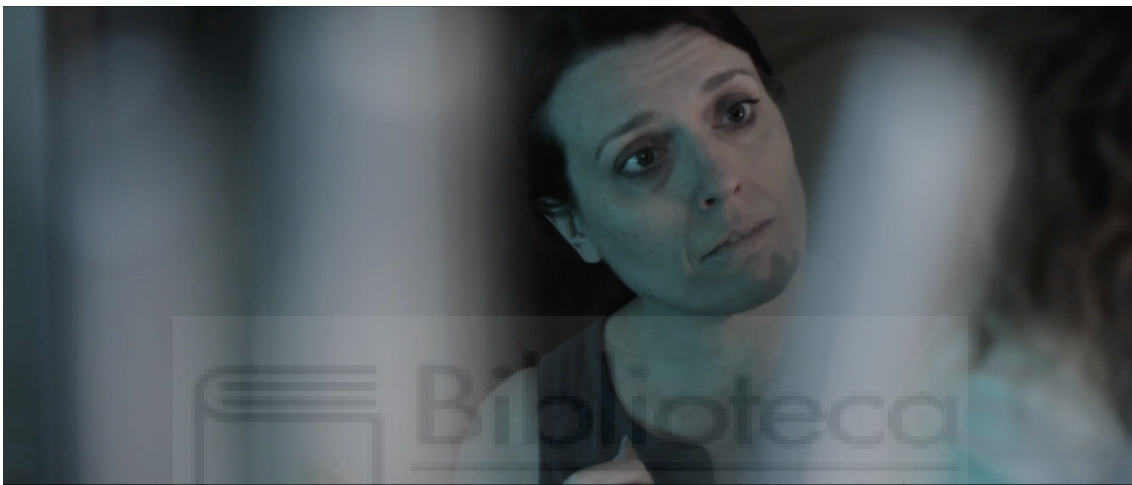
Aíram está relacionada con el color blanco como símbolo de neutralidad e inocencia aparente que se ejemplifica con su camisa. Esto cambia cuando esa camisa desaparece y aparece su color interior: el negro (a través del sujetador), que demuestra que lo que aparenta dista mucho de lo que es. Va muy de la mano de su estado de ánimo. Comienza siendo una persona alegre y termina sumida en un estado de impotencia y tristeza.

#### Escenas en las que interviene (según guion)

1.03, 1.07, 1.08, 1.13, 1.14, 1.17, 1.18, 1.19, 2.01, 2.02, 2.04, 2.06, 2.07, 2.08, 2.09, 3.02, 3.03, 3.04, 4.01, 4.04, 5.01, 5.02, 5.03, 5.06

## 2. Cris (Yolanda Berenguer)

El personaje de Cris es una persona con síndrome de Asperger, que vive inmersa en su soledad. No conoce las relaciones íntimas y se conforma con mirar, aunque desee tocar y ser tocada. El mismo acto de mirar constituye una fuente de placer, igual que puede producir placer ser observado (Mulvey, 2007:367). Freud, en su *Teoría sexual*, define la escopofilia como uno de los componentes instintivos de la sexualidad, que existe como pulsión con independencia de las zonas erógenas.



Fotograma *Aíram* (2018). Fuente: elaboración propia

No genera sentimientos de empatía con el resto de los individuos, pero sufre un celo descomunal que se convierte en atracción hacia Aíram. Su descontrol se hace evidente en un momento donde es incapaz de gestionar sus impulsos, y su desolación llega a su fin cuando por fin es fruto del interés de otra persona, pero no recibe el trato esperado.

Su color es el verde. Ya no solo en su vestimenta, si no en la iluminación que la acompaña. Además, deja ese halo en los personajes como si de una huella se tratara. Esa tonalidad connota esperanza y desasosiego en un personaje perturbado, significados que varían cuando el color se vuelve más oscuro, simbolizando el principio de la muerte, la negación de la vida.

### Escenas en las que interviene (según guion)

1.01, 1.04, 1.05, 1.09, 1.10, 1.12, 1.15, 1.17, 1.19, 2.02, 2.04, 2.05, 2.08, 3.01, 4.02, 5.05

### 3. John (Simón Quéré)

John ilustra ese carácter entrometido e intruso que es innato en el ser humano. Su personaje nos invita a irrumpir en la vida de los demás, aunque es esa invasión a la intimidad lo que mantiene a salvo a Aíram.



Fotograma *Aíram* (2018). Fuente: elaboración propia

Al igual que Aíram, su vestimenta se caracteriza por el blanco. Sin embargo, él no se descubre y mantiene siempre el mismo color a través de su camisa blanca. En el filme, él actúa como su salvador, prevaleciendo ese carácter bondadoso por encima de los sentimientos angustiados que desarrolla Aíram a lo largo de la trama.

#### Escenas en las que interviene (según guion)

1.07, 1.13, 2.06, 3.02, 3.04, 4.04, 5.01, 5.02, 5.03, 5.06



#### 4. Lucía (Raquel Guirao)

Lucía es una joven insegura, temerosa, paralizada por lo desconocido. Su vida da un cambio cuando pone cara a la perturbación que siente, fruto de la envidia a quién parece no tener problemas. Su desequilibrio se oculta tras una apariencia normal.



Fotograma *Aíram* (2018). Fuente: elaboración propia

Para ello, se ha hecho un tratamiento del color en ella que supone el más complejo de la obra. En primer lugar, tenemos su vestimenta caracterizado con un pijama de color azul oscuro que le acompaña en prácticamente todo el metraje. Al final, se marcha del domicilio y se viste con ropa informal, donde destaca su falda de color granate.

En segundo lugar, hay una evolución del color de la luz en sus escenas. En sus primeras apariciones, destacan los colores cálidos y rojizos mezclados con tonos azulados sutiles, que proporcionan cierta inquietud. Esos tonos se van acentuando hasta que los colores fríos se apoderan de su personaje. Lo podemos ver en su habitación, en la que desaparecen los cálidos, o en su propia aura cuando se encuentra fuera de ella. Esto evidencia un cambio hacia sentimientos más retorcidos y una actitud más oscura que determinan los acontecimientos.

#### Escenas donde aparece (según guion)

1.01, 1.04, 1.05, 1.07, 1.09, 1.10, 1.12, 1.13, 1.15, 1.17, 1.19, 2.02, 2.04, 2.05, 2.06, 2.08, 3.01, 5.01, 5.02, 5.03, 5.05, 5.06

## 5. Sam (Alberto Gattoni) y 6. Mateo (Ivano Palladino)

Estos dos jóvenes no asimilan su sexualidad y necesitan siempre un motivo por el cuál poder justificar sus acciones. Su remordimiento es tal que no llegan a reconocer jamás el amor que se sienten. Mientras Sam lo lleva con más templanza y lo atribuye todo a un juego, Mateo se muestra más sensible por una situación que no termina de enfrentar.



Fotograma *Aíram* (2018). Fuente: elaboración propia

Tanto en su vestimenta como en el tratamiento de la luz, sus colores están caracterizados por los pasteles (piel, mobiliario) y tonos rojos (camiseta y luz de la cama), morados (paredes) y amarillos (luces), en un afán de mostrar esa pasión disfrazada de remordimientos. Su desnudez en prácticamente todo el metraje simboliza esa necesidad de mostrarse tal y como son, sin ponerse máscaras que cubran sus identidades.

### Escenas en las que aparecen (según guion)

1.03, 1.08, 1.14, 1.18, 2.01, 2.07, 2.09, 3.02, 3.03, 3.04, 4.01, 4.04

## 7. Cuatro (Pedro Sierra)

Por último, Cuatro es un joven que no se acepta a sí mismo. Su propia imagen le provoca rechazo y se aísla socialmente. Sus inseguridades y prejuicios le llevan a un aislamiento que le consume.



Fotograma *Aíram* (2018). Fuente: elaboración propia

Este personaje solo lleva unos calzoncillos blancos. Su desnudez es una muestra de cómo es él y cómo sufre físicamente ante la propia concepción de sí mismo. El rechazo que muestra se evidencia en comportamientos enfermizos, todos ellos bajo un color azul intenso, caracterizado por la luz que desprende la televisión que muestra metafóricamente la imagen que tiene de sí mismo.

### Escenas en las que interviene (según guion)

1.02, 1.06, 1.11, 1.16, 2.03, 3.05, 4.03, 5.04

### ANEXO III. LOCALIZACIÓN

Partida Plans Pileta PP 10, 64. 03570, La Vila Joiosa (Alicante)

Enlace Google Maps: <https://goo.gl/maps/y7u239RHSiw>



Fuente: <https://maps.google.es/>

Chalet de Manolo Sierra y Ángela Vilches.

Ellos estarán en la localización los días de rodaje establecidos.

## ANEXO IV. DESGLOSE

Del guion se extrae un listado de necesidades para cada una de las escenas.

|                  | ESCENAS  | NECESIDADES                                   |
|------------------|--|---|
| <b>Atrezzo</b>   | 1.02, 1.06, 1.11, 1.16, 2.01, 2.03, 2.07, 2.09, 3.05, 4.03, 5.04 | Escalera                                      |
|                  | 1.02, 1.06, 1.11, 1.16, 2.03, 3.05, 4.03, 5.04                   | 1 televisión de tubo                          |
|                  | 1.03, 1.08, 1.14, 1.18, 2.09                                     | Bebidas                                       |
|                  | 4.02   | Cuchillo                                      |
|                  | 2.02   | Utensilio cocina                              |
|                  | 4.01, 4.02, 4.04, 5.05   | Sangre  |
|                  | 4.01, 4.02, 4.04, 5.02, 5.05                                     | Cuerdas                                       |
|                  | 5.01, 5.04   | Pistolas                                      |
| <b>Vestuario</b> | <b>Aíram</b>   | Camisa blanca, sujetador negro, falda         |
|                  | <b>Lucía</b>   | Pijama azul oscuro. 5.01, 5.03: Ropa de calle |
|                  | <b>Cris</b>  | Informal. Color verde. Lleva coleta           |
|                  | <b>Mateo/Sam</b>   | Informal. Colores primarios.                  |
|                  | <b>Cuatro</b>  | Calzoncillos blancos                          |
|                  | <b>Jhon</b>  | Camisa blanca. Pantalón de vestir.            |

La localización incluye lámparas en las habitaciones (2 en el dormitorio, 3 en el salón, y 1 en cada cuarto).

## ANEXO V. EQUIPO

El equipo de *Aíram* es muy pequeño. Una sola persona concentra la totalidad del trabajo más técnico como la iluminación, la cámara o el sonido al mismo tiempo. El resto lo conforma el reparto (siete personas), el guionista y director de actores (una), el encargado de la foto fija y los dueños de la localización.

### EQUIPO ARTÍSTICO AÍRAM

|                               |                                       |        |
|-------------------------------|---------------------------------------|--------|
| <b>Producción</b>             | El Comodín Estudio de actores         |        |
|                               | Joan Chápuli ( <i>Chápuli Films</i> ) |        |
| <b>Dirección de actores</b>   | Lex V. Davies                         |        |
| <b>Dirección técnica</b>      | Joan Chápuli                          |        |
| <b>Guion</b>                  | Lex V. Davies                         |        |
| <b>Fotografía/Iluminación</b> | Joan Chápuli                          |        |
| <b>Cámara</b>                 | Joan Chápuli                          |        |
| <b>Sonido</b>                 | Joan Chápuli                          |        |
| <b>Montaje/VFX/Etalonjae</b>  | Joan Chápuli                          |        |
| <b>Reparto</b>                | Roo castillo                          | Aíram  |
|                               | Yolanda Berenguer                     | Cris   |
|                               | Raquel Guirao                         | Lucía  |
|                               | Alberto Gattoni                       | Sam    |
|                               | Ivano Palladino                       | Mateo  |
|                               | Pedro Sierra                          | Cuatro |
|                               | Simón Quéré                           | John   |
| <b>Imagen fija</b>            | Antonio Valero                        |        |
| <b>Colaboradores</b>          | Manolo Sierra                         |        |
|                               | M <sup>a</sup> Ángeles Vinaches       |        |

## Recursos materiales

El rodaje se realiza con material propio debido a la variedad de fechas de rodaje según la disponibilidad del equipo.

| Cantidad | Material  |
|----------|---|
| 1        | Cámara CANON 7D                                 |
| 1        | Tarjeta Compact Flash 64GB                      |
| 2        | baterías + cargador                             |
| 1        | Objetivo CANON 50mm                             |
| 1        | Objetivo SHAMYANG 24mm                          |
| 1        | Rig   |
| 1        | Trípode   |
| 1        | Monopié   |
| 1        | Micrófono condenser shotgun BY-PVM1000L         |
| 1        | Pie de micro                                    |
| 1        | Grabadora TASCAM DR-60DMKII                     |
| 1        | Cable VC1                                       |
| 1        | Auriculares SONY                                |
| 1        | Softbox kit (10 bombillas led. Luz fría 5600 K) |
| 2        | Focos led (luz cálida 3200)                     |
| 1        | Rollo led de colores                            |



Fuente: [www.amazon.es](http://www.amazon.es)

En la edición y el montaje se ha utilizado la *suite* de Adobe (Premiere Pro y After Effects) en un iMac de 27', conectado a una segunda pantalla de forma permanente (un monitor de 23") y, ocasionalmente como referencia, a una TV de 42".

## ANEXO VI. PLAN DE RODAJE

### Aíram

Dirección: Joan ChápuLi, Lex V. Davies

Producción: El Comodín, Estudio de actores, ChápuLi Films

Localización: Partida Plans Pileta PP 10, 64. 03570, La Vila Joiosa (Alicante)

Horarios: viernes de 17 a 20h (3h); sábados de 11 a 14h (3h)

|                   | 10/11/2017-<br>24/11/2017 | 11/11/2017-<br>2/12/2017 | 18/11/2018 | 31/1/2018 | 7/2/2018 | 13/4/2018 |
|-------------------|---------------------------|--------------------------|------------|-----------|----------|-----------|
| <b>Lucía</b>      | X                         |                          | X          |           | X        |           |
| <b>Cris</b>       | X                         |                          | X          |           |          |           |
| <b>Aíram</b>      |                           | X                        | X          | X         | X        |           |
| <b>Sam</b>        |                           | X                        |            | X         |          |           |
| <b>Mateo</b>      |                           | X                        |            | X         |          |           |
| <b>John</b>       |                           |                          |            | X         | X        |           |
| <b>Cuatro</b>     |                           |                          |            |           |          | X         |
| <b>Capítulo 1</b> |                           |                          |            |           |          |           |
|                   | 1.01                      | 1.03                     | 1.17       |           | 1.07     | 1.02      |
|                   | 1.04                      | 1.08                     | 1.19       |           | 1.13     | 1.06      |
|                   | 1.05                      | 1.14                     |            |           |          | 1.11      |
|                   | 1.09                      | 1.18                     |            |           |          | 1.16      |
|                   | 1.10                      |                          |            |           |          |           |
|                   | 1.12                      |                          |            |           |          |           |
|                   | 1.15                      |                          |            |           |          |           |
| <b>Capítulo 2</b> |                           |                          |            |           |          |           |
|                   | 2.05                      | 2.01                     | 2.02       |           | 2.06     | 2.03      |
|                   |                           | 2.07                     | 2.04       |           |          |           |
|                   |                           | 2.09                     | 2.08       |           |          |           |
| <b>Capítulo 3</b> |                           |                          |            |           |          |           |
|                   | 3.01                      | 3.03                     |            | 3.02      |          | 3.05      |
|                   |                           |                          |            | 3.04      |          |           |
| <b>Capítulo 4</b> |                           |                          |            |           |          |           |
|                   | 4.02                      | 4.01                     |            | 4.04      |          | 4.03      |
| <b>Capítulo 5</b> |                           |                          |            |           |          |           |
|                   | 5.05                      |                          |            |           | 5.01     | 5.04      |
|                   |                           |                          |            |           | 5.02     |           |
|                   |                           |                          |            |           | 5.03     |           |
|                   |                           |                          |            |           | 5.06     |           |

Fuente: elaboración propia



## ANEXO VII. ESTRUCTURA DE LOS ACTOS

### Acto 1: Planteamiento

En este acto predomina la situación inicial, que proporciona el gancho (*hook*) al espectador, y se presentan los personajes. Se incluye el detonante, concepto introducido por Linda Seger, que es el momento preciso donde se altera el equilibrio dramático y la acción se inicia. Antes de terminar el acto, tenemos el giro dramático (*plot point*<sup>11</sup>) que conduce al acto siguiente.

Capítulo I: 00:00-08:14

*John salta el muro de una propiedad privada. Lucía, se encuentra sola en su habitación, asustada, y escucha ruidos a su alrededor cuya procedencia desconoce. En el salón, Aíram y Mateo tontean en el sofá. Sam está con ellos, pero no se siente cómodo. Cris se asoma a través de la puerta de su habitación y comienza a espiarles, al igual que John, que lo hace desde la ventana.*

*En otra habitación se encuentra Cuatro, delante de un televisor. La presencia de la imagen le produce repulsión. Descubre que la persona que aparece es él mismo y la aversión que sufre le provoca ataques corporales.*

*Aíram se da cuenta de que está siendo observada por Cris y aprovecha para exhibirse. Acaba con el juego que tiene con Sam y Mateo, porque parece que no va a ninguna parte. Se acerca a Cris e invita a seguirla.*

### Acto 2: Confrontación

El acto central mantiene el interés dramático de la historia. Se presentan los obstáculos (físicos o psicológicos) que determinan las acciones de los personajes. Hay un punto medio (*mid point*) que mantiene el equilibrio dramático y acaba con el segundo giro dramático que nos lleva al acto final.

---

<sup>11</sup> Plot point: giros dramáticos que propician el cambio de acto. Encontraremos por ello dos puntos de giro, uno al final del planteamiento y otro al final de la confrontación que darán entrada al acto II y III respectivamente (Carlos González Olivera en Cineclass)

## Capítulo II: 08:15-21:44 Conflicto

*Sam y Mateo se buscan con la mirada. Pero el sentimiento de culpabilidad ante la atracción mutua que sienten es tan grande que se desmoronan.*

*Cris se acerca a Aíram. Siente como que una parte de ella que solo se dedicaba a mirar, pasa a un nuevo nivel. Sin embargo, su mente se llena de incomprensión y rabia al ver que Aíram está jugando con ella. Cris la ataca en una muestra de superioridad, estableciendo una nueva jerarquía entre ambas.*

*Lucía consigue superar sus temores y relaciona los ruidos que escucha con los gritos de Aíram. Decide ir en su búsqueda, y en un acto de superación, enfrenta ese terror haciéndoselo sentir a ella.*

*Lucía deja a Aíram en el suelo, pero Mateo se la lleva a su cama sin que lo vean. Al comprobar que no está tan interesada en ellos como antes, la utilizan como excusa para mantener su relación sin miedo a ser juzgados.*

*Lucía decide que no puede permitir que la inestabilidad de Cris perturbe la convivencia y le ataca. Cris se siente traicionada por la primera persona que se atreve a tocarla.*

## Capítulo III: 21:45-24:35 Mid point

*Aíram es rescatada por Sam, quien la acuesta en la cama. Al mismo tiempo, Lucía ata a una silla a Cris con el fin de recrearse en su obra y dejarla allí hasta desangrarse.*

## Capítulo IV: 24:36-30:05 Plot point 2

*Mateo propone a Sam un juego, pero éste se da cuenta de que algo no va bien con Aíram. Su gesto ya no es el alegre y desafiante que tenía antes. Ahora su mirada desprende una impotencia arrolladora. Sam sabe que el juego no funciona. John aparece y dispara a Mateo. Sam se queda en shock y recuerda toda una vida perdida que podría haber tenido con Mateo si los complejos y prejuicios no se lo hubiese impedido. John mira y sonríe a Aíram. Sabe que ha cumplido y se marcha.*

### **Acto 3: Resolución**

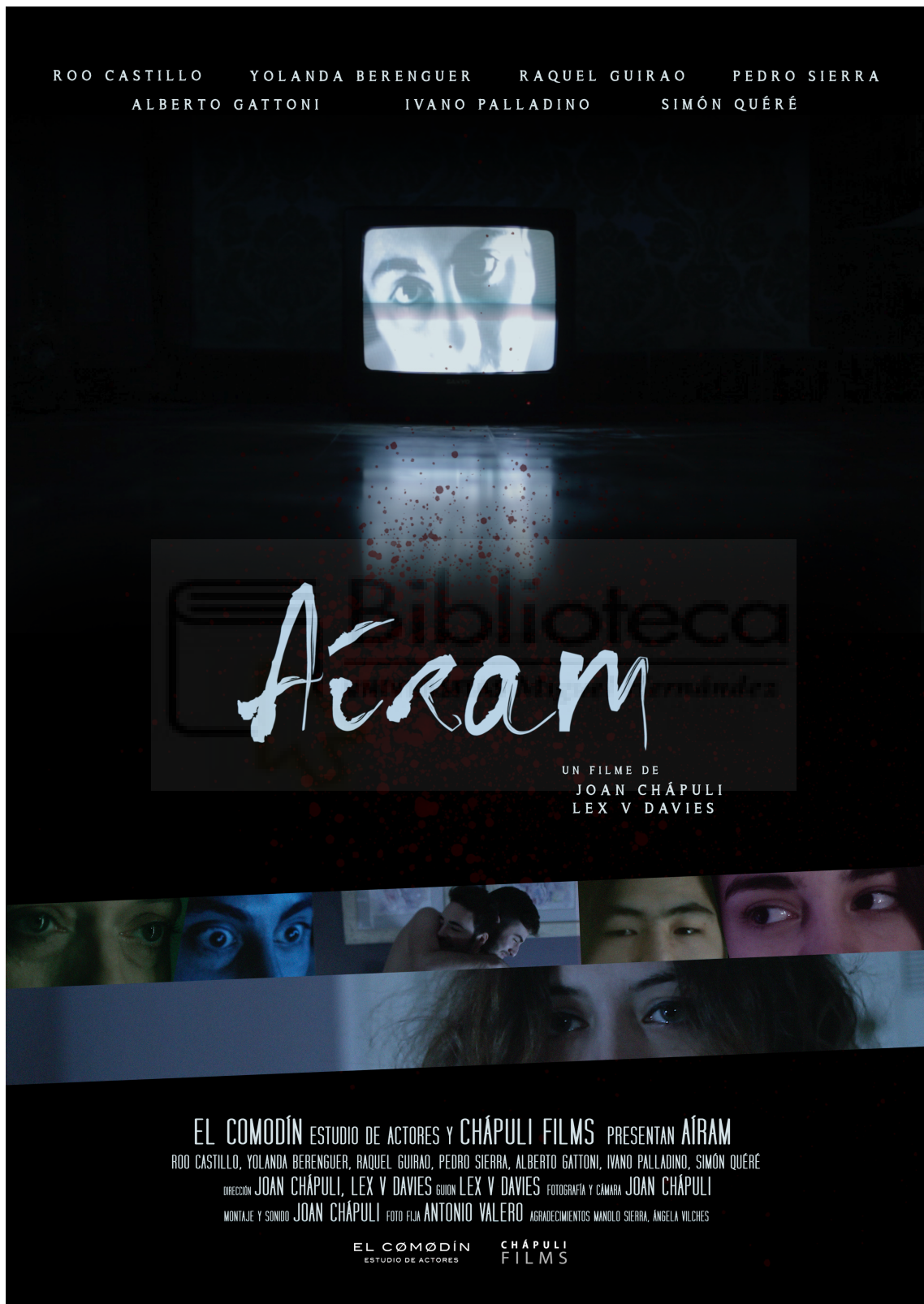
Este último acto está protagonizado por el clímax, el momento exacto donde la acción se resuelve.

Capítulo V: 30:05-32:32 Clímax

*John coincide con Lucía en la salida. Le deja salir y ambos se marchan en direcciones opuestas. Cuatro y Cris agonizan, consumidos en soledad. Aíram escapa. Se siente libre, aunque indefensa, desprotegida. Incluso culpable. Huye.*



ANEXO VIII. Cartel de *Aíram*



Fuente: elaboración propia

## ANEXO IX. Fotos rodaje

Las fotografías incluidas en este anexo han sido realizadas por Antonio Valero.





Bik Hotel  
UNIVERSITAS Miguel Hernández





Biblioteca  
UNIVERSITAS Miguel Hernández





 **Biblioteca**  
UNIVERSITAS Miguel Hernández







UNIVERSITAT Miguel Hernández





Biblioteca  
UNIVERSITAS Miguel Hernández





 **Biblioteca**  
UNIVERSITAS Miguel Hernández





Biblioteca  
UNIVERSITAS Miguel Hernández

