

**REALIZACIÓN DEL CORTOMETRAJE *ROSTROS VACÍOS*: RETRATO DE LA  
MÁSCARA CONVERTIDA EN ROSTRO A TRAVÉS DE UN MUNDO ANIMADO  
DISTÓPICO, UN DIÁLOGO SOBRE LAS MÁSCARAS EN PANDEMIA DESDE EL  
CINE**

Valeria Serna Bedoya

Laura Noreña Olarte

Asesores

Juliana Naranjo Restrepo

Nadia Viloría Díaz

Instituto Tecnológico Metropolitano

Facultad de Artes y Humanidades

Cine

Medellín, Colombia

2023

## **DEDICATORIA**

Este trabajo y cortometraje lo dedicamos muy especialmente a nuestras familias: A Marta, Wilmar; A Lina, Wbeimar, Samuel y Carmencita

Lo dedicamos también a todas aquellas personas que lucharon y luchan cada día detrás de una mascarilla en los hospitales, por su propia vida o por la de otros.

Finalmente, a quienes, por una u otra razón, llevan una máscara propia.

## AGRADECIMIENTOS

Damos el más sincero agradecimiento a Juliana Naranjo y Nadia Viloria nuestras asesoras, por guiarnos y compartir su conocimiento a través del inicio y el desarrollo de este proyecto de grado; y a Armando Velásquez por su acompañamiento y asesoría en la escritura de nuestro cortometraje.

Queremos agradecerle a cada una de nuestras familias y amigos por el ánimo y soporte que nos brindaron a durante la realización este trabajo. Yo, Valeria, le agradezco infinitamente a mi madre Marta Bedoya y a mi padre Wilmar Serna, por su apoyo y cariño invaluable durante mi vida, mi educación y a lo largo de este proyecto, por animarme a crear, imaginar, soñar, y hacer grandes a partir de ello. Yo, Laura Noreña Olarte, quiero agradecer profundamente a mi mañana Lina Olarte y a mi papá Wbeimar Noreña, por haberme acompañado en este arduo proceso, así como a mi hermano Samuel Noreña y mi abuela Carmencita Sanabria, quienes también fueron de gran apoyo, convirtiéndose en protagonistas de mis historias narradas a través del cine

Agradecemos Juan Pablo Cifuentes, Camilo Bermeo y Camila Goez por su esfuerzo y talento, por enamorarse del proyecto y unirse al equipo en el departamento de animación y el de diseño y grabación sonora; por traer *Rostros Vacíos* a la vida.

A los profes Elena, Juan Diego, Oswaldo, Yennifer, y tantos otros por la formación y presencia a lo largo del pregrado de Cine, por su valioso conocimiento aún desde la distancia en pandemia

A todos ellos, gracias por creer nosotros, y creer en *Rostros Vacíos*.

## Tabla de contenido

INTRODUCCIÓN .....	5
PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN.....	5
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	6
OBJETIVOS .....	7
General .....	7
Específicos .....	7
METODOLOGÍA PROPUESTA.....	8
ANTECEDENTES Y MARCO TEÓRICO.....	10
Rostros Vacíos: De la pandemia y el tapabocas, a la ficción y la máscara.....	10
Rostro, Máscara, Persona, una triada y una pugna .....	13
Máscara, anonimato y caracterización en el cómic y la animación .....	17
PRIMERA PÁGINA.....	23
Preguntas y el origen de <i>Rostros Vacíos</i> .....	24
La creación de los personajes .....	26
Salto hacia la animación .....	30
Una nueva escritura para <i>Rostros Vacíos</i> .....	34
Rostros Vacíos sale del papel a la imagen: Arte conceptual y animatic.....	37
Fotografía de Rostros Vacíos.....	41
Dándole alma sonora al cortometraje .....	43
Rostros Vacíos tiene vida: animación del cortometraje.....	50
NOTA DE DIRECCIÓN Y MOTIVACIÓN.....	51
GUION.....	57
NOTA DE PRODUCCIÓN .....	57
PRESUPUESTO DE PRODUCCIÓN.....	59
PLAN DE FINANCIACIÓN .....	60
CONCLUSIONES .....	61
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	64
VIDEOGRAFÍA .....	66
ANEXOS .....	68

## **INTRODUCCIÓN**

Un mundo paralelo ficticio y enmascarado por elección, surgido mientras nuestro mundo escondía el rostro por temor; así comenzó *Rostros Vacíos*.

La idea inicial que se convertiría en este cortometraje comenzó como una asimilación de la pandemia de Covid-19, especialmente durante los primeros meses de esta. Por lo general cuando pensamos en totalitarismos y universos distópicos, a la cabeza se nos vienen ideas como toques de queda, normas extremas, encierro, ciudades desoladas; son cosas que generalmente se quedan en el pasado como periodos oscuros de la historia, o en los libros y películas de ficción. Uno no se espera vivir algo similar de la noche a la mañana, sin embargo, en marzo de 2020 nos convertimos en protagonistas de nuestro propio cuento de ciencia ficción y de repente las calles tuvieron que quedar vacías, los barrios llenos de personas encerradas en cuarentena y, sobre todo, el mundo y Medellín misma se fueron convirtiendo en un mundo de máscaras.

Este ensayo y todo el trabajo consiguiente recopilan el por qué y la manera cómo nuestras preguntas acerca de una realidad de máscaras, se convirtieron en un mundo nuevo, historia y personajes de animación 2D con los que se soñó por casi dos años, para ser finalmente nuestro cortometraje final como trabajo de grado. Descubramos a *Rostros Vacíos*.

## **PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN**

¿Qué sucede cuando las mascarillas, las máscaras en sus diferentes manifestaciones y el ocultamiento del rostro se tornan parte de una cultura y toman dominio de una sociedad ficticia hasta un punto distópico?

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La persona ha sido un elemento fundamental en la narrativa a lo largo de la historia, desde el relato oral, la literatura y el cine hasta el día de hoy. Algo que permite darle profundidad a la persona, incluso sólo con una mirada, es el rostro, esto despierta prejuicios y suposiciones acerca de quiénes son y cuál es su historia, por eso el rostro es también algo que tiene la capacidad de narrar. Quiénes son y cuál es su rostro es algo que la mayoría de las veces está fuera del control de cada uno, pero hay cosas que una persona puede ocultar y otras que elige mostrarle al mundo, aquello que “está delante del rostro” según la etimología griega, es la máscara (Altuna, 2009, p. 35).

Debido a esta conexión sentada en el mostrar y ocultar, las máscaras han estado muy presentes en las obras cinematográficas de diversos géneros<sup>1</sup>. así como en la literatura, pintura y el comic. La aproximación que se quiere hacer en este proyecto en relación con las máscaras, lo que se muestra y oculta, es la que propone la incógnita de ¿qué sucede cuando esa cultura de máscaras y ocultamiento del rostro toma dominio de una sociedad ficticia hasta un punto distópico?

Se ahondará en la estrecha relación de los conceptos de Máscara, Rostro y Persona, propiciando el diálogo alrededor qué es lo que un personaje valora o elige entre esas tres posibilidades, además de qué tan lejos dichos personajes pueden llegar con tal de conservar la máscara que han elegido llevar; un diálogo interesante de traducir a un ambiente de ficción desde

---

<sup>1</sup> Ejemplos de las máscaras en los géneros cinematográficos se encuentran en Rayo Bravo, I. (2017). Adaptando el terror cinematográfico a la serialidad televisiva. El caso de *Scream*. *Fotocinema Revista Científica de Cine y Fotografía*, 14(14), 183–204. ; Matos, D. (2013). La doble identidad: imagen e iconografía bajo la máscara del héroe. *Cuco*, 1, 175–194.

un contexto actual en el que desde hace tiempo y ahora por el auge de la virtualidad y la pandemia, el rostro y la gestualidad de carne y hueso se han perdido.

## **OBJETIVOS**

### **General**

Retratar a través de un cortometraje animado cómo en un mundo de ficción, los límites entre el rostro, la máscara y la persona se desdibujan, impulsando a los personajes a tomar decisiones difíciles y trágicas derivadas de un mundo distópico donde dominan las máscaras, formulando un reflejo de la realidad vivida durante la pandemia del COVID 19 y el uso de masivo de las mascarillas.

### **Específicos**

- Comprender el impacto y funcionalidad de la máscara en la construcción y arco de transformación de personajes clave y reconocibles desde la ficción de la literatura, el cómic y el cine.
- Construir un relato dentro de un universo de máscaras que refleje en un personaje, las transformaciones que puede sufrir una persona cuando se percibe dominada por una máscara
- Analizar las presencias y ausencias del rostro en los referentes elegidos del cómic y el cine, especialmente el animado, su representación en estos medios y cómo al remover o reemplazar un rostro con algo como la máscara puede ser un elemento narrativo y expresivo en la construcción de un producto cinematográfico.

## METODOLOGÍA PROPUESTA

La investigación para *Rostros Vacíos* estará basada en la búsqueda, lectura y análisis de textos y artículos académicos enfocados, en primera instancia, a los conceptos base de Máscara, Rostro y Persona desde un punto de vista antropológico, las relaciones entre estos y su papel en la actualidad de pandemia, que fue la situación origen del proyecto; además de un rastreo bibliográfico y cinematográfico de cómo estos temas entran en juego a la hora de crear universos y relatar historias a través del cine en general y más específicamente el cine animado, que es la técnica y género concerniente a nuestro proyecto. Todo lo anterior encaminado hacia una investigación teórica que enriquezca el proyecto desde los fundamentos conceptuales hasta el proceso de creación de la pieza final.

Paralelamente a esta investigación se ejecuta el desarrollo del cortometraje compuesto por la elaboración de elementos o fases como:

**La escritura de guion:** Se escribieron 7 versiones preliminares de guion y una final a través de las cuales la historia de *Rostros Vacíos* pasó por un proceso de construcción y evolución, desde la trama inicial imaginada en *live action*, reflejada en las dos primeras versiones escritas; hasta la visión enfocada a la animación 2D que se desarrolla en los tres guiones posteriores, encontrando que esta técnica permite mayor libertad creativa a la hora de llevar el universo y la historia a la pantalla. Para llegar a una versión final de guion, fueron necesarios ajustes a partir de las versiones desarrolladas, para construir una trama coherente y condensada en el género y la duración presupuestada para el cortometraje, que pasó de ser de 18 minutos a alrededor de 7 a 9 minutos. Uno de los cambios más sustanciales por los que atravesó *Rostros Vacíos* durante su escritura, posterior a la transición a la animación, fue la eliminación de los

diálogos, debido a que en su mayoría resultaban más verosímiles y naturales en un contexto *live action* además de ser prescindibles gracias a las herramientas expresivas que ofrece la animación, que permite narrar y comunicar las mismas situaciones, pensamientos y sentimientos por los que atraviesan los personajes a través de los gestos, el lenguaje corporal y el montaje.

**Desarrollo visual:** Está compuesto por la propuesta estética de dirección de arte, la propuesta de dirección de fotografía, y la búsqueda de referentes visuales a medida que se desarrollan dichas propuestas. La propuesta de arte tiene como base el diseño de personajes y espacios, sus respectivas paletas de color, desde los primeros bocetos y artes conceptuales en softwares de dibujo digital como Clip Studio Paint, hasta sus versiones finales final en vectores en Adobe Illustrator, ya preparadas para ser animadas.

La propuesta de fotografía va muy de la mano con el desarrollo visual y de arte, enfocándose en el tipo de planos que se utilizarán, el aspecto que tendrá la imagen, propuestas de iluminación que se llevarán a cabo durante el proceso de dibujo y animación y propuestas de paleta de color que se complementan con las exploradas desde la dirección de arte.

La búsqueda de referentes es parte fundamental del desarrollo visual, es fuente de inspiración respecto a elementos estéticos y visuales que han resultado enriquecedores en proyectos de naturaleza similar al nuestro, es decir, películas, series y cortometrajes de animación 2D de estilo *cut-out* o plano, en universos de distopía, ciencia ficción y fantasía. Sin embargo, los referentes abarcan mucho más que eso, estando abiertos a inspiración desde el cine *live action*, el cómic, la ilustración y herramientas de creación por inteligencia artificial como la aplicación *Wombo Dream*, con el fin de crear una

recopilación a modo de moodboard para establecer, desde el arte y la fotografía, cómo queremos retratar la historia de Adrián y el mundo de máscaras en el que vive.

**Preproducción:** Se lleva a cabo la realización del cronograma de actividades que comprende desde el desarrollo del cortometraje hasta la postproducción, proyectando fechas y lapsos de tiempo para su cumplimiento. Se analiza y establece un presupuesto aproximado basado en los costos de la industria de la animación, desde el cual posteriormente se llevará a cabo un plan de financiación, base para la realización del proyecto.

**Producción y Postproducción :** Se desarrolla la línea de trabajo que comprende la realización del animatic, composición y grabación de la banda sonora y diseño sonoro, desarrollo de la animación 2D, montaje de animación, sonido y créditos

## **ANTECEDENTES Y MARCO TEÓRICO**

### **Rostros Vacíos: De la pandemia y el tapabocas, a la ficción y la máscara**

Rostros vacíos es un cortometraje que nace a partir de la nueva norma y estética de las máscaras y mascarillas y la obligatoriedad de cubrirse el rostro debido al desarrollo que ha tenido la pandemia de Covid-19 especialmente durante el primer año posterior a su detección y expansión.

Puede decirse que la pandemia trajo consigo, a la vida cotidiana, una barrera rara vez presente en las relaciones sociales fuera de contextos festivos, religiosos y teatrales: La máscara.

Al respecto, Alberto Pacheco Benites, Magíster en Filosofía por la Universidad Nacional Mayor de San Marcos en Perú, define pertinentemente esta barrera impuesta sobre el rostro en su ensayo *Muro-Pandemia. Sobre un nuevo régimen de muros*, afirmando que se ha generado un *muro-máscara*, una de las barreras que, según Pacheco, se han establecido en medio de las interacciones humanas y que “implica la interacción cotidiana despojada del gesto o, más precisamente, con el rostro devenido en mirada” (Pacheco Benites A, 2020, p.3). De esta manera la contingencia sanitaria alrededor del mundo ha dejado casi todos los rostros desprovistos de algún otro gesto o expresión diferente a la mirada, por lo que muchas emociones y reacciones quedan en el misterio. Hasta cierto punto, se llegan a fundir los rostros con las máscaras.

Las interacciones entre personas han estado mediadas, ya durante más de dos años, por la comunicación a través de medios digitales y el uso de la máscara, mascarilla o tapabocas a la hora de encontrarse, irónicamente, “cara a cara”; se generó una ausencia del rostro que permeó ámbitos base del funcionamiento de una sociedad como el trabajo, el estudio, las relaciones afectivas, entornos en los que la comunicación gestual o no verbal era algo natural y corriente con el solo hecho de mirar al rostro de alguien, rostros que fueron arrebatados en pos de la protección de la salud y reemplazados por fotos de perfil y mascarillas customizadas, en un intento por conservar algo de identidad cuando parecía desvanecerse.

Semejante ausencia del rostro y por un tiempo tan anormalmente prolongado (a la fecha de la escritura de la presente tesis, han pasado tres años desde las primeras cuarentenas) ha dejado secuelas interesantes aún y, sobre todo, cuando se intenta volver a una nueva normalidad jamás exactamente igual al contexto pre-pandemia. El paso del rostro a la máscara parece haberse asimilado y adoptado, pero ahora el choque que enfrentan millones de personas es un dilema que trae consigo la flexibilización de las normativas para el uso del tapabocas, donde la

obligatoriedad está, actualmente, dando paso a la libertad de decisión a la hora de cubrirse o no el rostro. Dicho dilema radica en la transición de recuperar la libertad del rostro, su identidad y gestualidad anterior; pero renunciando a otro tipo de libertades que el tapabocas, como el uso de cualquier máscara, implican.

Expertos como el psicólogo José Antonio Galiani han acuñado un término que describe dicho fenómeno, a la afinidad con la máscara y la aversión a descubrirse el rostro: El síndrome de la cara vacía.

Esta condición está caracterizada, según indica Galiani y citado por el periódico *NIUS* por “el conjunto de síntomas mentales y emocionales que nos ocasiona, por un lado, el dejar de tener puesta la mascarilla, debido a la sensación de vulnerabilidad a la enfermedad que podemos sentir y, por otro lado, el malestar que nos genera el ver a otras personas sin mascarilla” (Monterroso, G. (octubre, 2020). *El 'síndrome de la cara vacía', una de las secuelas emocionales del Covid-19. NIUS*).

El síndrome de la cara vacía es pues una manifestación de los temores e inseguridades que implica el ser visto sin portar una mascarilla, alimentados por el *maskfishing*<sup>2</sup>, un fenómeno de principalmente de percepción donde parece que, al quitarse la mascarilla, estamos viendo un rostro nuevo, diferente y tal vez menos atractivo al que nos imaginábamos. La sensación de seguridad detrás de una máscara generada por estos factores, ha llevado a que estas máscaras pasen de ser sólo un elemento de protección contra un agente viral, a un escudo customizable que también protege de la mirada ajena, que oculta emociones

---

<sup>2</sup> Un término híbrido entre *Mask* y *Catfishing*, refiriéndose al fenómeno de verse diferente sin mascarilla o tapabocas, debido a que sólo ver los ojos, cejas y cabello genera una expectativa de la apariencia de una persona, que puede no concordar con su físico real sin la mascarilla y generar contrariedad.

indeseadas, rasgos e imperfecciones que, después de tanto tiempo de permanecer ocultas, podrían ser reprobadas por los demás. Sin embargo, hay que denotar que este tipo de fenómenos muy probablemente no contarían con tanta fuerza sin antecedentes como el maquillaje correctivo y los filtros digitales que, en cierto modo, han sido las máscaras del siglo XXI.

El universo creado dentro del cortometraje *Rostros Vacíos* es un reflejo hipotético de cómo sería una sociedad regida por un temor y pudor similar a mostrar un rostro que no alcanza la uniformidad y perfección de una máscara fabricada, una cultura llevada al extremo hasta generar una distopía, en la que cubrir el rostro totalmente con una máscara significa ser cada vez más ganador en la vida, mientras que descubrirse cada vez más es arriesgarse a perder lo que se tiene. De este temor a verse descubierto y convertirse en otra persona con, y sin máscara puesta, surgen nuestros protagonistas y sus motivaciones derivadas por la necesidad autoimpuesta de mantenerse bajo una máscara para ser aceptado.

### **Rostro, Máscara, Persona, una triada y una pugna**

Precisamente, algo que parece variar con la presencia o ausencia ya sea del rostro o la máscara, es la persona. Por esto, a la hora de hablar sobre máscaras, los conceptos que aparecen inherentemente ligados a las máscaras son: Rostro y Persona. Belén Altuna, profesora en filosofía en la Universidad del País Vasco, los conceptos de persona, rostro y máscara están estrechamente ligados el uno al otro incluso desde su historia cultural y etimológica (Altuna Belén, 2009. *El Individuo Y Sus Máscaras*). Ejemplo de esto; es su origen desde la etimología griega: “Empecemos con el término clásico griego para rostro, *prosopon*<sup>3</sup>, que literalmente

---

<sup>3</sup> Teniendo conocimiento sobre la existencia de otras definiciones alternas de “máscara” como por ejemplo la de la RAE, se decide tomar como punto de partida las definiciones derivadas de la raíz etimológica *prosopon*

significa “lo que está delante de la mirada de otros”. Lo más curioso para nosotros es que la misma palabra designa, al mismo tiempo, la máscara (tanto la máscara escénica como la ritual).” (Altuna, 2009, p. 35).

De esta manera Belén Altuna establece una relación entre Rostro y Máscara pertinente a la manera en que se aborda este universo ficticio de máscaras, puesto estas se han convertido en el rostro de las personas, aquellos que desean que los demás vean de ellos; y a su vez esta autora plantea un escenario donde los conceptos de máscara y rostro no se distinguían lingüísticamente al ser denominados por un mismo término: “[...]el prosopon-máscara es lo mismo que el prosopon-rostro: es lo que se presenta a la vista de los otros, lo visible, frente a las partes tapadas del cuerpo.” (Altuna, 2009, p. 36). De esta manera es posible establecer un paralelo entre la naturaleza dual que la máscara y el rostro tienen desde el mismo origen de los conceptos, y lo que se busca retratar dentro del universo de *Rostros Vacíos* donde ambos significados llegaban a tener connotaciones tan similares que se entrecruzan hasta que la máscara reemplaza al rostro de carne y hueso y se vuelve más aceptable y deseable que este.

Derivado de esto se puede decir que en el cine sucede algo similar a lo que afirma Belén Altuna, apoyada en el trabajo la autora Frontisi-Ducroux (1992) cuando habla sobre cómo desde la cultura griega no se consideraba que las máscaras ocultaran o encerraran algo, sino que por el contrario son lo que revelan y dejan ver ciertos aspectos de la persona (Altuna Belén, 2009)

De una manera similar, José Alberto Sánchez Martínez, doctor en Ciencias Sociales de la Universidad Autónoma Metropolitana de México, también les atribuye a las máscaras la capacidad de no sólo ocultar aspectos de una persona sino, de hecho, modificarlos hasta incluso crear una persona nueva o un personaje. De la siguiente manera, Sánchez Martínez desarrolla en su ensayo *La desaparición del rostro: la poética de la máscara en Fernando Pessoa y René*

*Magritte*, la forma cómo la máscara, al convertirse en lo único visible, puede llegar a convertirse en un nuevo rostro, una nueva persona:

En esta misma línea, al concebirse la sociedad como teatro, la presentación (visibilidad) también es transferida a una teatralidad, el actor viene a convertirse en lo único visible. Dotado de un papel que representar, el actor porta disfraz y máscara: la visibilidad como atuendo, como segundo rostro: invisibilidad como primer rostro, como rastro olvidado (Sánchez Martínez, 2008, p. 3)

Ya definido que tanto rostro como máscara son aquello a la vista de los demás, cuando no es posible ocultar o por el contrario representar algo con el rostro, se recurre a la máscara, esta indumentaria que le da la posibilidad a una persona de ocultarse para mostrar sólo lo que desea mostrar, inevitablemente alterando su identidad como persona. Se quiere reflejar esto a través de Adrián y El Diseñador, los personajes de *Rostros Vacíos*, y la relación entre ellos porque al inicio, mientras Adrián está a merced del enmascaramiento del rostro El Diseñador parece tener control suficiente para aprovecharse del contexto y esa necesidad impuesta de ocultar el rostro. Y aun así al final de su arco, descubrimos que incluso El Diseñador puede ser de cierto modo, esclavo de la máscara

Concerniente a este concepto de persona, más adelante en *El Individuo Y Sus Máscaras* (2009) Altuna recopila las distintas raíces etimológicas tanto griegas como posteriormente las romanas en la que, de nuevo, parecen fusionarse los términos, específicamente persona con el significado de máscara a partir del cual la persona también puede ser definida como lo que alguien deja vislumbrar ante el mundo. En el caso de *Rostros Vacíos*, la máscara y el rostro se han fusionado, el rostro ya no es el de carne y hueso sino aquello que se coloca para cubrirlo; y a

su vez la ausencia de una separación entre el concepto de máscara y persona culmina en personajes que dejan de ser ellos mismos para convertirse en sus máscaras.

Teniendo en cuenta los puntos de vista tratados, es posible que la relación rostro-máscara-persona se convierta en algo más similar a una pugna que intenta definir cuál elemento del ser humano prevalece, una pugna que en *Rostros Vacíos* se convierte en una decisión que se le otorga al personaje y que se busca poner en imágenes, y situaciones dramáticas, para retratar esa naturaleza ambigua y fluida de las relaciones entre estos términos, y qué sucede cuando uno de estos suplanta o gana poder sobre otro en la vida de un hombre. Finalmente, esta exploración en desarrollo hacia lo visual del rostro, la máscara y la persona, tomas referentes tales como la obra de René Magritte, a Sánchez Martínez:

Máscara y rostro han estado ahí luchando por una superposición de visibilidades, aunque no siempre uno desaparecido y la otra visible. Siempre, quiere decir que el rostro es en un sentido de desnudez una máscara, careta dibujada sobre el papel de la carne. Y cada papel-carne contiene un dibujo distinto: el papel-carne se distingue, en la individualidad, por las figuras de los distintos dibujos. Reforzados por las palabras a través del nombre, forman el contorno de identidad, la frontera de la identidad. (pp. 3- 4)

Estas apreciaciones académicas desde la antropología y la sociología frente a los conceptos a la prevalencia de la máscara, y el desvanecimiento del rostro y la persona tras esta, son valiosas para determinar las relaciones y transmutaciones que estos elementos han tenido en la sociedad contemporánea; es necesario entender esta triada y la pugna que se origina dentro de ella en un mundo familiar y tangible para amplificarla y llevarla a un extremo y generar la base de un mundo ficticio y distópico, una visión un tanto fatalista de lo que sucedería dentro de una hegemonía de la máscara y la apariencia, en sacrificio del rostro original y la persona, y que de

algún modo pueda llevar a una crítica cercana a la de autores como Fernando Pessoa que resuena con la construcción del mundo de *Rostros Vacíos*, cuando expresa que “[...] Recae sobre la mentira que el individuo construye para poder vivir, se remite al funcionamiento de una necesidad social de supervivencia.” (Sánchez Martínez, 2008, p 5)

Teniendo los conceptos y la filosofía base del mundo imaginario de *Rostros Vacíos*, sería momento entonces, de hallar la manera de llevar ese universo y quienes lo habitan y lo sufren, a la imagen.

### **Máscara, anonimato y caracterización en el cómic y la animación**

Partiendo de dicha premisa de que una máscara no sólo oculta sino que construye algo o incluso a un alguien diferente a la vista de todos, las máscaras que han sido portadas por determinados personajes de la ficción no sólo están hechas para ocultar un rostro, sus emociones, o una identidad, sino que por el contrario también juegan un papel relevante en determinar qué es lo que el personaje quiere proyectar y dejarnos ver de sí mismo, como ocurre en los cómics y sus respectivas adaptaciones al cine y la televisión.

Diego Matos Aguda, periodista especializado en cine, cómics y series de televisión, habla acerca de la utilidad y el significado de las máscaras para los héroes del cómic en su ensayo *La doble identidad: imagen e iconografía bajo la máscara del héroe* (2013) y presenta unas afirmaciones relevantes para el presente proyecto, donde explica la dualidad que representa la máscara del héroe:

La máscara del héroe sirve a un doble objetivo: hacerlo identificable para el gran público (interno y externo al cómic) y proteger su anonimato (al mismo tiempo que a sus seres queridos) de los riesgos asociados a su labor.

[...] Desde el Zorro a Batman, pasando por el Jinete Enmascarado, el Llanero Solitario, el Hombre Enmascarado, el Cruzado Negro o el Avispón Verde. Muchos héroes *Pulp*, como la Sombra, también utilizaban partes de su indumentaria para ocultar sus rostros. Esta dualidad de los héroes, sobre todo de personajes oscuros, con pasados repletos de luces y sombras, consigue dotarles de un halo especial, de misterio, de interés para con los lectores y para sus mismas relaciones con otros personajes con los que comparten aventuras y desventuras. (Matos, 2013, p. 182)

Diego Matos también habla, apoyado en el autor de los estudios fundacionales sobre la historieta española, Antonio Lara<sup>4</sup>; acerca de cómo la máscara del héroe o vigilante no sólo oculta su identidad, que es el fin prioritario, sino que con ésta es posible crear una nueva identidad, una forma de anonimato donde la persona que es al portar la máscara deja de existir una vez se despojan de ella. Esto se refleja en que, al usar una máscara o algún método para ocultar la identidad de “civil”, quien carga con las repercusiones y consecuencias positivas o negativas de sus acciones es, al fin y al cabo, el héroe quien porta la máscara, pues una vez vuelve a asumir su identidad secreta queda libre de aquello que pueda recaer en su “yo” enmascarado.

Por lo anterior, en la historieta y cine basados en la lucha entre el bien y el mal, la luz y la oscuridad, héroes y villanos; donde la polarización de “bandos” es más evidente, muchos personajes icónicos de la cultura popular se caracterizan por contar con una máscara que no solo protege su identidad, sino que les permite ser enigmáticos, interesantes y despertando en el espectador real y en el ficcional el deseo de descubrir su verdadera identidad. Muchos de ellos no necesitan tener parte de su rostro a la vista, incluso utilizan la máscara extendida a todo su

---

<sup>4</sup> Matos, 2013, *La doble identidad: imagen e iconografía bajo la máscara del héroe*, p. 183

cuerpo, cambiando por completo su aspecto y siendo percibidos como alguien diferente a la persona que son en la cotidianidad. A pesar de esto, en ellos se evidencia una personalidad definida y se identifican claramente, no solo sus rasgos sino también actitudes que permiten establecer características propias que los hacen ser auténticos y que generan en el público la posibilidad de identificar qué tipo de carácter tienen, por ejemplo, si son carismáticos, amenazadores, intimidantes, sensibles, entre otros.

En referencia a la elección de la animación tanto como base estética y técnica como el medio para realizar esta obra cortometraje, puede decirse que, ya habiendo establecido la manera de plasmar visualmente el predominio de las máscaras sobre los personajes, se encontró en este medio el camino para construir lo más importante para *Rostros Vacíos* a la par con su historia, que es el universo.

Dando un paso atrás antes de la cultura del cómic, esta investigación se remitió al Carnaval de Venecia del siglo XVI durante el cual se hacía un uso generalizado de las máscaras y a principios del siglo XVII, el carnaval en París se caracterizaba por los disfraces y por actos hedonistas donde todo era permitido, bailes que acababan cuando salía el sol y donde la pieza principal eran las máscaras, las cuales les permitían disfrutar sin temor a ser reconocidos en una búsqueda continua de emociones. La máscara era el elemento que ocultaba la procedencia social, solamente salía al descubierto cuando los gestos y el lenguaje delataban la clase social y las costumbres de las mismas. Sino la máscara el medio para fantasear con una nueva identidad, las cuales dan libertad para permitirse excesos y comportamientos aventureros.

Este contexto se asemeja, aunque de un modo más atenuado, al fenómeno derivado de la pandemia y las mascarillas a partir del año 2020, en cuanto a que en ambos escenarios la máscara y el ocultamiento del rostro propio de cada persona trae consigo la libertad de mostrar al mundo

algo diferente a lo que se es, teniendo incluso impacto en las acciones y decisiones que se toman. Podría decirse que, similar que un aristócrata en época de carnaval siente la seguridad de festejar con desconocidos de cualquier clase, seguro bajo su máscara, así mismo una persona del año 2020, incluso 2023, puede usar la mascarilla o la virtualidad como herramienta para ocultar aquello que le genera inseguridad y sobrepasar barreras como la ansiedad social.

En este recorrido por entender qué tipos de máscara han existido y cómo derivar de ellas un mundo con sus personajes, existen referentes literarios como *El Retrato de Dorian Gray* escrito por Oscar Wilde, una obra que desarrolla a lo largo de su trama el enmascaramiento y la libertad que otorga el anonimato desde el propio rostro. En la novela, Dorian no se coloca una máscara física ni toma posesión de facciones ajenas a la suya, sino que, por el contrario, se ha empeñado en conservarlas y mantener su belleza intacta. Su máscara en este caso es su propio rostro y juventud detenidos en el tiempo mientras que su “yo” verdadero bajo la máscara es su imagen grotesca y, naturalmente, envejecida, en el retrato pintado por Basil Hallward.

Puede decirse que el rostro joven de Dorian Gray, jugando el papel de máscara de la manera como la plantean Diego Matos y Antonio Lara desde el cómic, le permite gozar de dos tipos de libertades o anonimatos que surgen en primer lugar, del efecto de su belleza en la gente, y por otro lado la discordancia entre el tiempo transcurrido y su apariencia casi adolescente.

Dorian es un personaje que se sale con la suya y tiene acceso a una doble vida: una vida reprochable con excesos y escándalos, y la vida de caballero respetable. Esto es posible en parte porque en la alta sociedad, pasan por alto sus faltas e incluso se niegan a creer en los rumores acerca de él porque su apariencia joven, inocente y bella le da el privilegio de la duda y no concuerda con las características que, superficialmente, se tienden a asociar con una mala persona. Esta primacía de la apariencia, de la aparente relación entre lo bello y lo bueno y su

aceptación como paradigma en una sociedad, es lo que posibilita para Dorian la existencia de esa primera forma de anonimato.

La segunda manera en que Dorian consigue librarse de las consecuencias de sus actos es su rostro enmascarado por el tiempo. Por lógica, las acciones de un sujeto hace 18 años jamás podrían atribuírsele a un hombre que apenas aparenta, máximo, 20 años; y bajo esta premisa Dorian logra evadir por un tiempo, su responsabilidad en la muerte de quien fue su amante, Sibyl Vane, ya que, en lugar de la apariencia de un hombre de mediana edad, porta la máscara” de un joven de 20 años cuando es confrontado por el hermano de Sibyl, James<sup>5</sup>.

De esta manera, se evidencia una trama y una escena dramática en la que gracias a un rostro que se ha convertido en máscara, un personaje logra sus objetivos, de cualquier forma y sin tener muchas consecuencias porque, aunque hay quienes logran reconocer la identidad de Dorian, su belleza es una excusa suficiente que enmascara su lado oscuro ante la mirada de la gente.

Unas libertades de este tipo son las que termina por poseer Adrián, el protagonista de *Rostros Vacíos*, su falta de confrontación con las consecuencias de sus decisiones, por lo menos hasta cierto punto de su historia, reside no en un anonimato o identidad secreta, sino en un enmascaramiento similar al de Dorian Gray a través de una belleza enceguedora, que no permite a los demás reaccionar al abuso de poder que empieza a evidenciarse en Adrián. Es decir, se puede ocultar un rostro, una “realidad” de dos maneras: cubriéndolo todo, o como en el caso de Dorian y Adrián, eligiendo algo que se quiere mostrar al mundo y hacerlo tan visible que los demás son ciegos a aquello que se desea ocultar, sin que sea necesario encubrirlo realmente.

---

<sup>5</sup> Wilde, 1890, *El Retrato de Dorian Gray*, pp. 244- 248. Dorian Grey se libra de ser asesinado por James Vane en venganza por el suicidio de su hermana Sibyl.

Otro personaje muy representativo del mundo enmascarado se encuentra en la famosa novela *El fantasma de la ópera* escrita por Gastón Leroux y llevada más tarde al cine en numerosas adaptaciones, siendo la más reconocida la cinta dirigida por Joel Schumacher en el año 2004. Esta es una obra musical, donde Erik, conocido como El fantasma de la ópera, habitaba en las catacumbas del famoso Teatro de la Ópera en París, quien se enamora de una bella y talentosa cantante llamada Christine, por lo que comienza a hacer algunas apariciones detrás de una máscara que esconde una deformidad de nacimiento. En este filme, Erik porta una máscara que solo cubre la mitad de su rostro como señal de una doble personalidad, o quizás de una doble vida, entrando en un juego de sensibilidad y violencia, donde la dualidad por lo estético y lo sangriento, se hace difusa y difícil de descubrir. En este caso la máscara oculta el lado oscuro del personaje representado en la desfiguración de sus facciones.

La máscara partida podría generar en el espectador y en los demás personajes un sentimiento de confianza al permitir ver parte de su rostro, lo cual lo hace conocido y puede generar empatía, pero a la vez puede ser peligroso puesto que una máscara parcial puede ocultar algo aún más siniestro que lo que esconde una máscara completa.

Retomando así la figura gráfica del héroe, esa extrema visibilidad de ciertos rasgos para crear la ignorancia hacia otros se ve reflejada en el diseño de personajes. Los héroes enfundados en sus trajes y máscaras son tan reconocibles y diferentes de su contraparte civil que, para la opinión pública, son una persona aparte y por eso este mecanismo funciona tan bien para ocultar la identidad secreta del enmascarado. Asimismo, no sólo se convierten en íconos inconfundibles dentro de su propio universo sino fuera de éste, para los lectores o espectadores; esto es posible gracias al diseño y la caracterización de los personajes. En conjunto, una de las mejores maneras

de desviar la atención sobre algo, enmascararlo, es mostrado y comunicando alguna otra cosa con mucha más fuerza.

Matos habla sobre el diseño visual y gráfico apuntando que “En concreto, la comunicación visual y la presentación lo son todo en el diseño gráfico, ya que es una disciplina que combina símbolos, imágenes y/o palabras para expresar ideas y mensajes”, esto permea, como ya hemos visto, la capacidad que tiene la máscara y el diseño del personaje quien la porta de comunicar, más allá de sólo ocultar algo.

Cabe aclarar que el cuerpo es un instrumento que permite narrar historias y, al estar enmascarado, podría ser difícil reconocer lo que el personaje puede estar pensando o sintiendo, si su comunicación no va acompañada de verbalizaciones que faciliten dicho reconocimiento; sin embargo, en la animación los cuerpos no están sujetos a los principios físicos de la realidad, permitiendo que en la creación de cada personaje, haya movimientos exagerados, como se representa en el teatro, logrando que en el personaje enmascarado se perciba con facilidad el aspecto actitudinal y emocional que su creador quiera transmitir.

## **PRIMERA PÁGINA**

**Título:** Rostros Vacíos

**Género:** Ciencia ficción, Fantasía

**Formato:** Cortometraje de Animación 2D

**Storyline:** En una ciudad dominada por máscaras Adrián pierde la suya, y el peligro de ser perseguido por mostrar su verdadero rostro imperfecto lo lleva a caer como muchos otros, en un trato macabro con El Diseñador, un misterioso personaje que reclama las almas de sus clientes a

cambio de una máscara nueva y la certeza de que no perderán su lugar en el mundo enmascarado.

**Premisa:** Si en la realidad se sacrifica todo lo posible por mantener la imagen propia, no hay nada que los personajes no estén dispuestos a dar para encajar dentro de un mundo ficcional donde el poder de las máscaras recae en todos

**Sinopsis:**

En un mundo dominado por máscaras, llevar el rostro cubierto por una bella máscara perfecta es lo aceptado y se desprecia, relega y exilia a quienes no pueden o quieren usar una máscara. En este mundo prospera la misteriosa tienda de El Diseñador, un hombre inquietante, persuasivo y con conocimientos mágicos para ofrecer un trato irresistible y traicionero a sus clientes: una hermosa máscara hechizada que garantiza sus sueños, a cambio de sus almas, asegurando así su fuente de poder. A su puerta llega Adrián, un hombre que tiene su máscara rota en dos y solo es cuestión de tiempo antes de no encajar más en ese mundo y ser perseguido.

Igual que muchos desesperados antes de él, Adrián se topa con la decisión de darlo todo a cambio de la ayuda del Diseñador, y acepta a pagar con su alma. Adrián queda con su bella máscara nueva y un futuro brillante, pero sin alma para disfrutarlo, y descubrimos que ni siquiera el propio Diseñador escapa de lo vacío de los rostros falsos y perfectos.

**Preguntas y el origen de *Rostros Vacíos***

La pandemia tuvo por supuesto un impacto real del que muchas personas y sectores de la sociedad aún se están recuperando, pero casi mismo tuvo un gran poder visual dejando imágenes que hacían volar la preocupación, pero también la imaginación.

Semanas antes de la cuarentena nacional, notamos cómo los tapabocas o mascarillas ya parecían una epidemia en sí mismas cuando las calles se fueron llenando de rostros cubiertos y ojos llenos de incertidumbre, o de cualquier emoción que intentaran expresar en un mundo que comenzaba a esconder el rostro. Y de inmediato se pensó en distopías, uniformidad, rostros ocultos y aprehensión, eso era lo que estaba pasando cuando el tapabocas se convirtió en el nuevo rostro de todos en la ciudad y el mundo.

Fue difícil no sorprenderse no sólo por lo rápido que nos convertimos en un mundo de máscaras y meras imágenes en la web, sino también por lo fácil que fue convertirlas en un nuevo rostro qué lucir, un rostro modificable para mostrar sólo aquello que deseamos que sea visto a través de la customización de los tapabocas y la manipulación de las fotos con filtros en las redes sociales y videollamadas.

Las simples mascarillas desechables fueron desplazadas a cambio de las mascarillas customizadas de mil maneras, hechas de distintos colores, telas, estampados e incluso materiales no convencionales. Se impuso “*glamourización*” de los tapabocas y las mascarillas en la pandemia, desde mascarillas de oro sólido, hasta adornadas con cristales de Swarovski e incluso las hay de marcas de diseño y alta costura, un intento para conservar el estatus y la buena imagen aún con el rostro cubierto como todos. También hemos tenido la libertad de reemplazar nuestras caras con los fondos de videollamada, foto de perfil, filtros en las aplicaciones y avatares virtuales; otro tipo de máscaras a nuestra disposición para usar. Son máscaras del siglo XXI, pero, al fin y al cabo, máscaras.

El mundo contemporáneo es uno que, en más de un sentido le ha dado la espalda al rostro, pero ha sido así desde hace mucho tiempo antes de notarlo en la pandemia. En la nueva normalidad post-pandemia, hay un nuevo miedo a mostrar los rostros que parecen tan imperfectos ahora,

porque los hemos olvidado, pero antes de las mascarillas ya estaban los filtros de Instagram, Snapchat, las gruesas y potentes capas de maquillaje, los disfraces y prótesis, medios para ocultar lo que quiere ser ocultado y escoger aquello que sí se desea mostrar.

Es así que se generó la inquietud acerca de cómo funcionaría un mundo distópico regido por las máscaras y el ocultamiento intencional del rostro de carne y hueso, y fue surgiendo la historia de *Rostros Vacíos*. La ciudad que este cortometraje plantea es un lugar en el que el poder y el estatus son de quienes poseen los medios para cubrirse el rostro con una máscara bella y perfecta, alejada de la imperfección de un rostro natural; mientras que quienes no quieren o no pueden tener esa clase de máscaras son vistos como un estorbo a la buena imagen de la ciudad y quedan relegados social y económicamente de manera forzada. En un mundo como aquel, perder o dañar su máscara, sería una tragedia para una persona acostumbrada a su estatus y a tener su rostro siempre cubierto bajo la belleza y la opulencia, además estaría en peligro del exilio y estigma social que supone el no llevar una máscara en esa sociedad. Un personaje en esa situación podría estar dispuesto a tomar cualquier oportunidad que se le presente de tener una máscara otra vez, y caer en algún tipo de trato o trampa que le salga mal y le cambie la vida mucho más allá de lo que deseaba en un inicio. Entonces, surgieron dos personajes: Un hombre desesperado y en necesidad de una máscara nueva, y un brujo, un “Mefistófeles” traicionero que se beneficia del mundo de máscaras.

### **La creación de los personajes**

Adrián, de 27 años, es el hombre desesperado, un personaje en este universo de máscaras que se encuentra en un aprieto luego de que su máscara se rompe, y justo cuando está a punto de ser detenido y enfrentar un destino injusto, encuentra una boutique de máscaras, una salida providencial a su problema y la posibilidad de tener una máscara nueva y deslumbrante. Sin

embargo, al igual que muchos, Adrián pronto descubre que el dinero por sí solo no es un precio satisfactorio para el misterioso Diseñador que le ofrece la máscara, el brujo traicionero de *Rostros Vacíos*.

Adrián es un personaje que, en la temporalidad previa cortometraje, incluso antes de perder su máscara, durante la construcción de su personaje, ya sentía que le faltaba algo, que no era suficiente para un mundo donde conservar una apariencia y estatus es importante.

En la máscara nueva que obtiene a través del sospechoso contrato con El Diseñador, Adrián ve la oportunidad no sólo de solucionar su problema momentáneo de ser perseguido por mostrar su rostro, sino también una manera de contrarrestar aquello que siente que le falta, atraído por el éxito y beneficios que, según vemos en el corto, obtienen quienes usan las máscaras mágicas del Diseñador.

Las versiones previas de trama y guion han sido importantes para construir quién es Adrián, por qué es quien es en el cortometraje final y por qué cree que necesita de una máscara fuera de lo común para poder triunfar y sentirse seguro. Él es un personaje que busca complacer, pero más desde un deseo de ser notado y aprobado, elige mostrar una “máscara” de alguien superior porque en realidad él no cree que lo sea, y que es necesario convencer a los demás.

En cierto modo, Adrián como muchos ciudadanos de ese mundo enmascarado, tiene algo de Dorian Gray, una mezcla de vanidad y una necesidad de llenar un vacío o carencia de la que no son tan conscientes y en cambio, tratan de llenar a través de una vida de apariencias y belleza; para ellos mismos o para con la sociedad que los rodea.

Este tipo de personajes tienden a cometer el peligroso error de estar dispuestos a hacer o dar lo que sea con tal de alcanzar aquello que, creen, es lo que necesitan. Estos protagonistas suelen caer en tratos traicioneros y macabros con alguna persona, entidad o ser con más poder que ellos,

que les ofrecen exactamente lo que piden, pero por un costo alto que casi nunca tiene que ver con el dinero, sino que tiene que ver con un precio más abstracto y caro como el alma, la vida propia o la de alguien más, algo valioso e irremplazable que, de perderlo, no permite a estos personajes disfrutar de sus deseos cumplidos.

Escribir y desarrollar a Adrián fue un proceso con varios retos, porque fue como crear y conocer a una persona nueva. Se tenía este universo basado en el mundo real y su contexto, pero con sus propias reglas que podían desencadenar drama, una historia sobre un trato traicionero en pro del enmascaramiento del rostro, y se quiso que Adrián fuera quien lo protagonizara; resultó ser similar a revisar entre la multitud de personas que posiblemente habitarían una ciudad como aquella, elegir una y hacerlo pasar por esa situación, retarlo, ponerlo al límite y ver qué pasa.

Eso era lo que se tenía por seguro, que Adrián, entre todos en la ciudad enmascarada, iba a ser una ventana hacia ese mundo y las consecuencias que podría tener una cultura o sistema tan extremo. Sin embargo, fue arduo construir y descubrir quién era Adrián, cómo reaccionaría ante esas situaciones, qué sería de su vida entonces una vez perdiera su máscara. Es un camino que, aún con el guion finalizado y al momento de la escritura de este ensayo, se sigue recorriendo.

Hubo una especie de giro curioso porque durante el desarrollo, al parecer la manera de descifrar al protagonista de *Rostros Vacíos* era de hecho, construir otros personajes. En primer lugar, ya estaba el personaje dispuesto a “vender su alma” para volver a cubrir su rostro, faltaba quién le cumpliera sus deseos y lo ayudara a caer en la trampa. El rey Midas tuvo a su Dionisio, Fausto tiene a Mefistófeles, Dorian Gray tiene a Basil <sup>6</sup> y su retrato, y así, luego de referencias e

---

<sup>6</sup> Referencias al *Mito del Rey Midas*, el drama *Fausto* (Goethe, 1808) y *El Retrato de Dorian Gray* (Wilde, 1890)

inspiración a través de un rastreo y lectura de historias acerca de decisiones ambiciosas, desesperadas y tratos traicioneros; Adrián finalmente tuvo a su Diseñador.

El Diseñador, es el personaje que, si bien no obliga a Adrián a hacer algo o renunciar a nada, lo que hace es presentarle una oportunidad tentadora de recobrar un rostro elegido, hermoso, que cubra el suyo, imperfecto, de carne y hueso e indigno en su mundo. Le pone a su alcance aquello que desea, a través de las apariencias de sus propios clientes o, más bien víctimas, anteriores, El Diseñador eleva las expectativas y esperanzas de Adrián para luego revelarles el precio real que debe pagar para obtener lo que él cree que necesita. De este modo, surge el antagonista, un personaje que pone frente a Adrián la solución a su problema y al mismo tiempo, un nuevo obstáculo o conflicto que Adrián, en últimas, es quien decide tomarlo.

El Diseñador debía ser alguien cuya presencia generara impacto en escena, un personaje visualmente con más poder, con clase, carismático, y convincente, con la capacidad de construir una vida ideal ante los ojos de sus víctimas en busca de máscaras; mientras nosotros, los espectadores, podemos ver su verdadera doble cara detrás de la imagen de *showman*<sup>7</sup> generoso que pinta de sí mismo. Un verdadero hechicero en todo el sentido de la palabra.

El Diseñador siempre se llamó y continuó llamándose de esa manera porque, según era el sentir, darle un nombre en lugar de un título le otorgaba humanidad, singularidad, y la idea que permanecía firme es que el engaño y la magia tienen miles de rostros, cuerpos y contenedores diferentes. Se quería que fuese más una presencia sobrenatural que una persona, un “alguien” que, aún sin conocer su nombre, historia o sus motivaciones humanas, logra tomar la ciudad dominada

---

<sup>7</sup> Palabra en el idioma inglés adaptada en el contexto para hablar de un sujeto de espectáculo, con habilidad para atraer y entretener

por máscaras y convertirla en parte de su juego para sacarle todo el provecho, aun inevitablemente siendo parte de ella al final.

A decir verdad, se puede decir que el efecto se logró, porque al poco tiempo de haber creado a El Diseñador, tanto directora como directora de fotografía le habían tomado cariño al personaje y, una vez tuvo presencia en la forma de arte conceptual, con sus colores, silueta y rasgos característicos, logró apelar al gusto visual de personas externas al proyecto. Una buena señal de que nuestro Diseñador lograba cautivar dentro y fuera del cortometraje conservando las claves de quien realmente es, a los ojos del público del corto.

### **Salto hacia la animación**

*Rostros Vacíos* comenzó en sus primeras dos versiones de guion como un cortometraje *live action*<sup>8</sup> destinado a ser rodado en locación, con vestuarios y actores reales, en parte porque era a lo que el equipo estaba acostumbrado a escribir, planificar y hacer, fue natural que surgiera de este modo en primera instancia. Sin embargo, a medida que se reescribía el guion y se contaba con más asesoría al avanzar con las asignaturas de Trabajo de Grado, fue inevitable la sensación de que el proyecto se nos estaba saliendo de las manos y en realidad necesitaba otro medio.

Máscaras individualmente diseñadas y elaboradas, vestuarios fuera de la ropa común que vestimos, locaciones inciertas y un presupuesto que atemorizaba calcular. Todo eso envolvía las primeras escrituras de guion para *Rostros Vacíos* porque se sentían las limitaciones que implican rodar un cortometraje como este en *live action*, hasta el punto en que se consideró suspender el proyecto e integrarse en su lugar a otro equipo de trabajo hasta que se planteó la alternativa de crear un corto animado.

---

<sup>8</sup> *Live action* o Acción real, es una pieza audiovisual que se rueda con actores en set físico

Era el inicio de la asignatura de Dirección de Arte y todo apuntaba a que *Rostros Vacíos*, la visión que existía para el cortometraje y sobre todo para el mundo dentro de él, era una visión muy vasta para la experiencia en rodajes hasta el momento, dirección de arte en set y más importante, aun contando con dichos recursos había un gran peligro que la calidad de la historia, los personajes y el producto final sufriesen y se convirtieran en un potencial desaprovechado y no tan bien logrado; elementos que, por el contrario, podrían verse altamente beneficiados por la animación. La idea era ser capaces de construir este universo de Máscaras y sus personajes, y se halló en la animación la manera de no solo tratar de imitar dicho universo con medios propios sino, de hecho, de crearlo sin los límites de la materialidad y presupuesto que no darían abasto a *Rostros Vacíos* de la manera en que estaba pensado hasta ese punto.

El equipo cuenta con experiencia en arte digital y, aunque necesitaba en algún punto apoyo de alguien con más habilidades en cuanto animación, el presupuesto que se hubiera destinado a utilería, locaciones y vestuario que no serían suficientes para una creación de calidad, se invirtió en la animación y el diseño sonoro, que en cambio abren las puertas al cortometraje tan rico visual y dramáticamente como nos estaba en la imaginación.

En definitiva y más en este momento, es posible crear y recrear mundos de la literatura, cómics, o escritos especialmente para ser llevados al cine, en la pantalla bajo la técnica de acción real gracias a la tecnología de efectos especiales en set, efectos visuales en post producción y CGI, por lo que, bajo las condiciones propicias, *Rostros Vacíos* podía existir como una cinta de acción real, sin embargo siendo conscientes de los recursos y parámetros con los que se contaba, se encontró en la animación una herramienta poderosa para traer el cortometraje a la pantalla de la mejor manera, la más cercana al guion.

Además de tener más posibilidad de continuar el cortometraje del modo en que realmente se visualizaba, la animación es una manera de construir un mundo propio, donde, un poco catárticamente, hubiese control sobre una situación de máscaras que, en la realidad, sobrepasaba a todos y anulaba cualquier tipo de control personal sobre un mundo en pandemia, pensando un poco en lo que Hayao Miyazaki apunta acerca de la importancia del anime y la animación durante tiempos difíciles:

“Así lo explica: en esa edad, los jóvenes parecen tener mucha libertad, pero en muchos sentidos están muy oprimidos. Para escapar de “esta situación deprimente, a menudo se encuentran deseando vivir en un mundo que realmente puedan decir que es suyo. El *anime* (animación) es algo que pueden incorporar a este mundo privado”. Este sentimiento es “el anhelo por un mundo perdido”” (Hernández H., (2022). *HAYAO MIYASAKI: LA NOSTALGIA ANIMADA*. Magis edición 485)

Fue así como, luego de sopesar los pros y los contras de cada medio y técnica planteados, directora y directora de fotografía dieron el salto para producir *Rostros Vacíos* como un corto animado y presentarlo de esta manera, pues como apuntaron los directores de la película *Moana* (2016) Ron Clements y John Musker, al ser cuestionados el porqué de un filme animado, “[...] parecía un buen personaje para hacer en animación, que sería más divertido que en acción real”. Entonces, como en un ciclo completo, luego de decidirse por animación, el equipo empezó a pensar todo el cortometraje y sus aspectos en cuadro a cuadro, en animación.

Ahora bien, había otra decisión que, más que estética, aún podía tener impacto en el guion literario, storyboard, la propuesta de fotografía; y era la opción de realizar *Rostros Vacíos* como un cortometraje de animación 2D o 3D.

Cada técnica tenía sus ventajas y falencias hablando de la estética y la producción. La animación 3D es en algunos sentidos más ágil que la 2D debido a la necesidad de esta última de,

en la mayoría de los casos, dibujar el cortometraje cuadro a cuadro, aunque ya se cuentan con herramientas de *rigging*, que es la manera de añadir “huesos” y articulaciones a los personajes para moverlos; aun así parecía ser más eficiente el 3D además de contar con la ventaja de iluminación similar a un set y el hecho de tener que modelar todo una sola vez en lugar de dibujar cara elemento y personaje desde el respectivo ángulo de cámara para cada plano y acción.

Desde otra perspectiva, la estilización hacia el 2D era lo más cercano a la sensación que se proyectaba en *Rostros Vacíos* como cortometraje animado, una sensación de familiaridad y de estar completamente dentro de ese universo, se quería lograr una sensación similar a lo que tiene lugar en películas como *El viaje de Chihiro* (Miyazaki H., 2001) que siendo 2D, una técnica un poco más alejada de nuestra realidad 3d, logra ser muy inmersiva en cuanto a la construcción del universo, todos los detalles incluso en los personajes extras, todo eso contribuye a hacer ese pacto ficcional y hacer que ciertas tramas, escenas y gestualidades de los personajes funcionen.

Ese tema de construcción de detalles fue un contra al considerar la animación 3D, que si bien a la hora de animar, de producir movimiento economizaba costes en cuanto a tiempo, los aumentaba de gran manera en la etapa de diseño y modelado, se estarían sacrificando entonces detalles importantes en la multitud de enmascarados, la ciudad, el diseño de las máscaras, las expresiones mismas de Adrián en el momento que se le descubre la mitad de su rostro.

Estas fueron las conclusiones luego de consultar con varias personas externas al programa de cine, todos con distintos niveles de experiencia en el campo de la animación tanto 2D como 3D, y tomando en cuenta todas estas consideraciones y la manera en que ya estábamos inevitablemente retratando a Adrián y al Diseñador, *Rostros Vacíos* se consolidó como un cortometraje destinado a ser animado, en 2D y, más adelante como se evidenció en el proceso de escritura, sin diálogos.

## Una nueva escritura para *Rostros Vacíos*

En cuando a escritura fue una experiencia un tanto diferente. Como fue mencionado previamente, *Rostros Vacíos* fue un filme para ser rodado en locación hasta la segunda versión de guion, de allí en adelante el proceso cambiaba un poco porque, en primer lugar, era la primera vez que la directora y guionista del proyecto escribía para animación; y, por otro lado, aunque la trama era en esencia la misma se debía imaginar las cosas de manera diferente porque, en última instancia, el cortometraje iba a verse, sonar y sentir muy distinto en animación en comparación a un corto de rodaje. Por ejemplo, una de las decisiones que se tomó tanto individual, como en equipo con fotografía y con asesoría docente de la electiva de guion; fue eliminar los diálogos del cortometraje, porque luego de algunos intentos estaba la sensación de que ya no tenían cabida dentro del corto, que tendían a ser más explicativos y que, aquello que se intentaba desarrollar mediante palabras habladas, ya se podía expresar con total libertad a través de lo visual, imágenes, gestos más pronunciados y evidentes que perfectamente hacen parte de un universo animado. Se decidió que prevaleciera “el mostrar” que “el decir”.

Con esto en mente, la sensación fue peculiar porque, en un momento durante la escritura entre tercera y cuarta versión de guion hubo un bloqueo para solucionar lagunas argumentales, por qué Adrián hacía tal cosa, cómo llegaba a tal lugar, cómo explicar esto y aquello dentro de este mundo de máscaras; este tipo de cuestiones estaban entorpeciendo el guion hasta que, el equipo se dio cuenta que el problema eran los límites auto impuestos a la hora de escribir. El proceso mismo de escribir el guion se convirtió en su propio viaje de descubrimientos porque estaba la costumbre de pensar, necesariamente, más en el presupuesto y la logística para un rodaje que en la historia y lo que se quiere contar, poniendo restricciones sobre lo que se debía o no escribir para poder trasladarlo a la imagen. Estos eran límites que en su mayoría ya no existían ahora que *Rostros Vacíos* era animación, virtualmente no había plano, locación, situación que pudiese realizarse y

este mundo de posibilidades, aunque un tanto abrumadoras en un principio, dio rienda suelta a la escritura, desbloqueó el proceso y dio espacio para tomar decisiones importantes incluso de punto de vista entre personajes, casi parecido a la decisión que los habitantes del mundo de máscaras tienen al elegir entre miles de máscaras. Todo esto contribuyó a finalmente llegar a la octava y última versión del guion para *Rostros Vacíos*, donde se lograron concretar los dos puntos de vista importantes para que la historia anduviera hacia adelante: Adrián y El Diseñador, ahora con más igualdad de protagonismo y peso dramático, así como el cambio de énfasis que pasó de la ciudad de máscaras, a centrarse más en aquellos enmascarados que la habitan y caen en la trampa de El Diseñador.

También un aspecto que varía al escribir para animación, es la dirección, en gran parte porque en el cine animado las pautas del director, sus guías, lo que quiere crear a través de los personajes, se traslada a la escritura, el *storyboarding*<sup>9</sup> y la animación en sí. En pocas palabras, en animación se dirige cada vez que se escribe y se dibuja.

Por ello esas últimas versiones de guion se distinguían de sus antecesoras especialmente en la manera de describir acciones porque en cierto sentido, se estaba animando el corto desde su misma escritura, más que tener la oportunidad de dirigir a los actores, sus gestos, acciones y tono en un set, por lo que era necesario tener un guion literario lo suficientemente descriptivo y claro, que permitiera visualizar la esencia de los planos a través de las palabras e incluso su puntuación.

De nuevo, la animación supuso una nueva oportunidad de crear situaciones y dar características a la actuación de los personajes que, en un escenario de acción real, no serían verosímiles y hubiesen obstaculizado el flujo del cortometraje y visualización de este desde el punto de vista del espectador.

---

<sup>9</sup> Proceso de realizar un storyboard, es decir, un guion técnico visual, dibujando cada plano de un filme basado en su guion literario y el aporte del director y director de fotografía

La animación en sí misma crea un pacto ficcional que separa nuestro mundo de aquel que existe dentro de ese cortometraje o película creada a partir de esta técnica. Sin tener conocimiento de exactamente a qué género pertenece el filme (drama, comedia, fantasía, ciencia ficción, documental, etc.) o la trama a presentar, cuando se identifica que una pieza es animada, es muy probable que el espectador acepte rápidamente que ese mundo puede no funcionar igual al real; va a ser verosímil que los personajes no tengan características completamente humanas, que se muevan de manera distinta y más exagerada, que incluso la física funcione diferente. En pocas palabras, en *El coyote y el correccaminos* (Jones. C, 1949) las caídas, persecuciones y aparente inmortalidad de los personajes son ocurrencias completamente aceptadas dentro de ese mundo de dibujos animados, cuando sería algo bizarro en el mundo físico.

Para la escritura de *Rostros Vacíos*, este principio de pacto ficcional a partir de la animación se vio reflejada en la descripción del lenguaje corporal del Diseñador, por ejemplo, dado a que este es el personaje pensado para ser más histriónico y seguro de sí mismo en su modo de actuar. Su forma de desenvolverse por el espacio de su tienda de máscaras, la expresividad exagerada de su cuerpo, sus manos y su reacción a los hechos que van ocurriendo; son elementos de puesta en escena que no se ven fuera de lugar en el cortometraje animado, en contraste a la sensación de incoherencia que se percibiría si las mismas escenas se desarrollara exactamente igual en acción real.

Tal también fue el caso de Adrián, un personaje que expresa corporalmente su prisa y angustia por cubrir su rostro de nuevo y con una bella máscara que le facilite su existencia en ese mundo de apariencias. Sus tropiezos, la forma en que irrumpe apresuradamente dentro de la tienda del Diseñador, son naturales dentro de ese universo. Incluso, la animación permitió ese propósito de establecer un contexto previo durante el primer acto del cortometraje porque incluso fue posible

otorgarles a los personajes de fondo roles y situaciones específicas y comprensibles tan solo en unas pocas acciones, que dentro de la pieza poseen la suficiente claridad y sutileza, pero que en la realidad serían personajes que causarían extrañeza.

Durante esta escritura, por lo tanto, fue posible pensar no solo en planos sino en la puesta en escena de los personajes, convirtiéndose en un pre- *animatic*<sup>10</sup> denominándolo de una manera, creando tiempos y acciones que ya existían por escrito necesariamente antes de pasar al dibujo, a la imagen.

### **Rostros Vacíos sale del papel a la imagen: Arte conceptual y animatic**

Uno de los momentos más decisivos y especiales a la hora de desarrollar el cortometraje fueron los primeros artes conceptuales. Se tenía claro que incluso en el cine de acción real, el arte conceptual es fundamental para llevar a cabo el resto del proceso pues es difícil visualizar concretamente cómo debe verse la pieza solamente desde el guion literario, al punto que puede ser el paso definitivo entre la producción de una película o el rechazo de las productoras debido a ese problema de visualización, como fue el caso de *Star Wars: Una nueva esperanza* (Lucas, 1977) donde las piezas de arte conceptual realizadas por Ralph McQuarrie hicieron la diferencia para entender a mayor profundidad el universo que planteaban los guiones.

Durante esa etapa de desarrollo entonces para *Rostros Vacíos*, se estaban explorando los elementos visuales de los proyectos cortometrajes desde la dirección de arte, por lo que los enfoques iniciales fueron las paletas de color y el vestuario de los personajes. En el caso de *Rostros Vacíos*, al ser un proyecto de animación, el diseño de vestuario y la elección de colores tuvo que

---

<sup>10</sup> Un *Animatic* es la base de una animación, un storyboard con acciones más secuenciadas que mediante el dibujo y montaje ya da ilusión de movimiento y una noción de los tiempos para la pieza final

estar muy ligado al diseño de personajes porque todo eso debía crearse al tiempo y ser una unidad para narrar y comunicar, causar determinado impacto.

En los primeros *thumbnails*<sup>11</sup> definimos la presencia que tendría cada personaje a partir de los colores y la geometría de sus formas, recopilando referentes de fuentes animadas y acción real. Encontramos, a través de esta búsqueda, que de entre los personajes en pantalla, Adrián debía ser el que más humano pareciera, con formas familiares a nosotros y una apariencia que apele a lo que conocemos como alguien atractivo y común, porque eso es lo que es Adrián antes de perder su máscara, es allí donde deja de ser común y se convierte en el centro de la historia. La idea de que Adrián, siendo un personaje animado, tenga una construcción cercana a lo que es una persona habitual, tiene que ver con el objetivo de que los espectadores empaticen con él, con la situación y predicamento que le supone no tener máscara, y en cierto modo tener el deseo de que él no tome una mala decisión, crear un poco esa impotencia de no poder cambiar el rumbo de un personaje que nos simpatiza de alguna manera.

A la par, se estaba creando la imagen de El Diseñador, Adrián y él son personajes que dependen mucho el uno del otro dentro en términos de personalidad. El Diseñador, su estética y carácter debía atraer, debía moldearse para atrapar a las víctimas de sus hechizos, y poder convencer de su trato, en este caso, a Adrián. Por otro lado, visualmente debía haber pistas visuales en él que hablaran sobre quién es él desde su primera aparición, sobre su naturaleza de hechicero que muy probablemente no tiene los mejores intereses de sus clientes en mente.

Como puede visualizarse más claramente a lo largo de la propuesta de arte, se eligieron aspectos que comunican precisamente todos esos aspectos con solo un plano. El Diseñador es un

---

<sup>11</sup> Término utilizado en el desarrollo visual y arte conceptual que se refiere al proceso de diseñar varias versiones de un personaje basándose en su silueta principal, aún sin muchos detalles

personaje alto, con apariencia ágil como su habilidad para atraer nuevos portadores para sus máscaras, su traje es extravagante y refleja esa faceta de hombre de espectáculo, mientras sus colores y la silueta de triángulo invertido que se genera con ese vestuario recuerda visualmente a villanos del pasado y contemporáneos que ya le han dado esas connotaciones en el imaginario colectivo.

De esta manera a través del lenguaje visual, se buscó la identificación de protagonista y su contraparte siniestra de manera eficaz y orgánica por parte del espectador, darles trasfondo a los personajes a través de planos, no de palabras, y de este modo proceder a poner a estos dos sujetos en su mundo y en situación, para que la historia siguiese fluyendo luego de, al menos, los dos primeros minutos del cortometraje.

Una característica a destacar del cortometraje desde su diseño visual y proceso de escritura es que, a lo largo de esas etapas de trabajo, se decidió que *Rostros Vacíos* se tratara de un mundo atemporal, es decir, que no se desarrolla en una época o año específico y el espectador cuenta con poca información a partir del cortometraje para especular acerca de la ubicación cronológica de la historia, además de no ser una circunstancia suficientemente relevante o apreciable para tener influencia sobre la trama y personajes. Esta decisión se ve reflejada en el guion final, desarrollo visual y el cortometraje en aspectos como la ausencia de dispositivos o artefactos que tengan una pertenencia clara a una época, en la ambigüedad cronológica de la caracterización de los personajes (*ej.*: El traje de Adrián inspirado en la moda masculina de clase alta a finales del siglo XIX y principios del XX, en contraste con la apariencia del diseñador, un traje con elementos más contemporáneos y extravagantes que lo hacen difícil de situar en alguna década o siglo exacto); así como en el imaginario de la escenografía dentro de la ciudad de máscaras.

Durante la conceptualización visual de *Rostros Vacíos* se abordó también precisamente el diseño de los escenarios y su estética. Como se apuntó en el aparte referente a la escritura, en las primeras versiones de guion hubo un enfoque hacia la ciudad de máscaras e imaginar un lugar semi futurista encaminado al estilo de *Metrópolis* (1927) de Fritz Lang, y la Ciudad Gótica retratada por Tim Burton en *Batman* (1989). Posteriormente en reescrituras y tomando decisiones enfocadas a desarrollar la trama y los personajes, la situación cronológica pasó a segundo plano y como consecuencia la ciudad de máscaras ya no tenía el mismo protagonismo ni se tenía la necesidad de un énfasis visual en esta para ubicarla en cierto lugar y temporalidad explícitas.

*Rostros Vacíos* surgió de las máscaras de la pandemia de Covid-19 que tuvo una característica que pocos eventos a nivel histórico tienen, y es que tuvo impacto, de algún tipo y en diferentes medidas, pero lo tuvo sobre toda la población mundial. Todos los grupos demográficos y locaciones geográficas fueron afectadas y las mascarillas se tomaron lugares que en los que nunca se imaginó ver a toda la población encerrada y enmascarada. Así que en el universo de *Rostros Vacíos* esa sociedad de máscaras cobija a todos, en diferentes medidas y condiciones, pero todos llevan una máscara y, a modo de reflejo de la universalidad de la situación origen del cortometraje, se quiso que esa ciudad de máscaras estuviera ambiguamente ubicada en la geografía, es decir, que no tuviera un nombre más allá de La Ciudad de Máscaras, no situarla en ninguna región o país realmente existente y que su arquitectura no fuera remarcable. La Ciudad de Máscaras pasó a tener la posibilidad de ser cualquier ciudad, una donde el espectador se pueda y desee ubicarse e identificarse con ella, para dar paso a la diferenciación y carácter del cortometraje a partir de los personajes, la situación de máscaras y la trama entre ellos; así como los escenarios a menor escala dentro de esas ciudad para los que ya había recursos, en términos de tiempo de duración del cortometraje, para darles una atmósfera y ambientación necesaria para la narración.

Tal fue el caso de la Boutique o Tienda del Diseñador. La boutique es el lugar mágico, siniestro donde empieza y termina la historia vista en el cortometraje cuyas características se desglosan más a detalle, así como los demás artes conceptuales, en el Dossier y desarrollo visual de *Rostros Vacíos*<sup>12</sup>, así como en la nota de dirección<sup>13</sup>; donde se denota cómo la boutique está pensada tanto para intimidar como para impresionar, podría decirse que es El Diseñador hecho lugar y, aun así, también es un lugar de conflicto incluso para este personaje.

### **Fotografía de Rostros Vacíos**

Para *Rostros Vacíos*, Laura Noreña tuvo el papel de directora de fotografía. Cabe destacar que, aunque fue un proyecto pensado para la animación y no para el rodaje en set, evidentemente se requería una buena dirección de fotografía para determinar qué tipo de ángulos, planos e iluminación se podrían convertir en herramientas para expresar y narrar dentro del cortometraje.

A través de la búsqueda de referentes y el trabajo conjunto con Dirección para crear el animatic, se bocetaron los planos y el montaje del cortometraje. Con la propuesta de fotografía de *Rostros Vacíos* se procuró hacer una representación de aspectos subjetivos como son los deseos del corazón humano, en este caso de Adrián, quien, como se sabe, se caracteriza por estar centrado en sí mismo y en alcanzar sus propios deseos, para esto se tuvo en cuenta y fue inspirado por el aspecto fotográfico expuesto por el director Wes Anderson, siendo destacado por realizar planos simétricos, centrados, haciendo que el personaje sea lo principal y lo demás en el cuadro pase a un plano secundario.

---

<sup>12</sup> Ver Anexo 3

<sup>13</sup> Ver página 37

Es por esto que, como en la película *Moonrise Kingdom* (2012), los personajes Sam y Suzy son retratados en el centro de la imagen cuando se quiere comunicar que su vida y decisiones giraban en torno al fuerte deseo de estar juntos y pertenecerse solo a sí mismos, pero cuando están a punto de emprender su viaje o cuando son hallados por su familia y compañeros de tropa, se convierten en pequeñas almas perdidas en la inmensidad del bosque, la isla, el mundo. De manera similar, *Rostros Vacíos* muestra a través de la fotografía dos puntos de vista. Uno es el aspecto personal, cómo se percibe Adrián a sí mismo, siendo el centro de todo y transformando sus intereses en lo más importante, más allá de lo que pueda afectar a los demás. Por otro lado, está el aspecto interpersonal, en el cual se muestra el nivel de significancia que tiene para la sociedad, en donde es solamente un ente más para la sociedad.

Cada plano y cada aspecto técnico fue planeado y no dejado al azar, con el fin de dar una intencionalidad que permita generar una interpretación por parte del espectador.

Se buscó alinear el cortometraje a las leyes básicas de la fotografía, como se puede ver en los planos cerrados que buscan detallar las acciones del diseñador, las expresiones de los personajes, las gotas malignas cayendo a la máscara; tomando como referente la escena de *Isla de perros* (2018) donde la comida es preparada y vista desde un plano subjetivo. De esta manera el espectador puede sentirse parte de la situación descrita.

Algo muy hermoso que tiene el área de fotografía en cualquier ámbito cinematográfico es la capacidad de comunicar aspectos intangibles y abstractos más allá de las palabras.

Esta propuesta de fotografía puede encontrarse en una manera más visual y precisa al remitirse al Dossier y desarrollo visual del cortometraje

Al concretar la fase de arte conceptual y desarrollo visual junto con el departamento de fotografía, fue posible evidenciar la importancia de estos, no sólo debido a que permite un flujo de

trabajo apropiado para un proyecto cinematográfico y de animación, sino porque, como se apuntó previamente, en muchas ocasiones el guion necesita tener un soporte visual para plantear lo que se quiere crear; y en el caso de *Rostros Vacíos* los artes conceptuales y el *animatic* probaron ser fundamentales para captar la atención de personas externas al equipo inicial del cortometraje y despertar su interés en participar y ser parte de la producción de la cinta; como fue el caso del departamento de diseño sonoro y el de animación.

### **Dándole alma sonora al cortometraje**

A través del programa de Artes de la Grabación y Producción Musical del ITM, el equipo inicial de dos integrantes entró en contacto con los estudiantes Camila Goez y Camilo Bermeo, quienes estaban finalizando su plan de estudios para pasar a realizar su trabajo de grado, para el cual buscaban trabajar en la composición, grabación y mezcla de una banda sonora y diseño sonoro para una pieza cinematográfica. Por otro lado, el equipo de *Rostros Vacíos* era consciente de la importancia de implementar un buen trabajo sonoro para el cortometraje ya que va muy de la mano con la animación, el montaje de esta y, tomando en cuenta la ausencia de diálogos por decisión artística y de guion, era incluso más fundamental poder narrar a través de la imagen, la música y el ambiente acústico.

Los objetivos e intereses de ambos equipos fueron compatibles y afortunadamente el encuentro se dio, y, luego de visualizar la propuesta visual y arte conceptual, los estudiantes de Artes de la grabación se interesaron en el proyecto empezaron los diálogos para dar marcha a este.

En primer lugar, el departamento de sonido requería conocer más a fondo el proyecto, para lo cual fue fundamental la entrega del guion, el dossier y desarrollo visual, y el animatic, al este equipo para familiarizarse con el proyecto y comenzar a realizar el suyo desde la composición y grabación.

Se determinó con ellos la importancia de los *foley*<sup>14</sup> para que las acciones y ambiente dentro del cortometraje tuvieran un sentido completo y todo se acoplara a la hora de visualizar el corto. Desde dirección se aportaron ideas y prospectos acerca de cómo podría sonar *Rostros Vacíos*, detallados en la nota de dirección y en diálogos con el departamento de sonido. Consecuentemente, Goez y Bermeo comenzaron su propio trabajo de investigación y referenciación para crear una propuesta musical y de diseño sonoro encaminada al cortometraje y a su trabajo de grado.

Goez y Bermeo describen el proceso para el diseño de ambiente sonoro de la siguiente manera:

Inicialmente se realizó una lista de elementos, sonidos y herramientas que se pueden utilizar, ya sea espacios y equipos de grabación o plugin para la síntesis. Luego, es necesario desglosarlo por categorías, tal como se mencionó en el marco teórico, y elaborar take sheet específicas para cada una de estas categorías. Esto permitirá una mejor distribución y organización al momento de la grabación. Posteriormente, se debe seleccionar los espacios y equipos de grabación, como micrófonos, y planificar los días de las sesiones para saber qué se grabará y qué se llevará en 59 cada día (zapatos, objetos o salir a grabar ambientes). Una vez que todo esté definido, es importante buscar los materiales necesarios para crear los sonidos que se observan en la pantalla, para luego proceder con la grabación de estos. (Goez, C. y Bermeo, C. (2023). *Sonorización y musicalización del cortometraje Rostros Vacíos*).

Paralelamente, siguieron varias sesiones de discusión acerca de la estructuración musical del cortometraje, es decir, cuántas piezas estábamos presupuestando, para qué personajes, o momentos en la trama, y, como lo puntualizaron los miembros del equipo de sonido, se determinó

---

<sup>14</sup> Efecto de sonido obtenido al grabar en ambiente o estudio diversos objetos y materiales con el fin de sonar las acciones y ambiente en pantalla del modo más natural y coherente posible

que los personajes relevantes como Adrián y El Diseñador, y los objetos de importancia en la historia, como son las máscaras en general y las máscaras del Diseñador, debían tener un *leitmotiv*<sup>15</sup>

Cada pieza derivó de las características que fue posible percibir de los personajes, lugares y objetos desde el guion, el arte conceptual y el animatic, ya que su modo de actuar también les da carácter tanto a estos como a la música que debe complementar esa presencia.

En el caso de El Diseñador y citando a Goetz y Bermeo:

El diseñador es un personaje meticuloso y calculador que realiza trabajos milimétricos con sus máscaras. Para representar su precisión, se ha creado un leitmotiv basado en un patrón de arpegio utilizando figuras musicales simples que demuestren esa precisión al no haber contratiempos, ni anacrusas. Armónicamente se han utilizado acordes suspendidos, lo cual refleja que, a pesar de su planificación meticulosa, el personaje puede ser vulnerable a los contratiempos y las caídas. (Goetz, C. y Bermeo, C. (2023).

*Sonorización y musicalización del cortometraje Rostros Vacíos).*

De este modo, se consideró que un vals principalmente interpretado por cuerdas podía representar esa personalidad del Diseñador y lo que su presencia implica dentro del cortometraje, para los demás personajes víctimas de sus máscaras, y para Adrián.

Precisamente, al analizar qué tipo de leitmotiv encarnaría a Adrián, se eligió centrarse en los miedos y la desesperación de este, en primer lugar, ante la posibilidad de quedarse desenmascarado y ser perseguido por ello, y posteriormente la inquietud y temor al elegir entre

---

<sup>15</sup> Los leitmotiv son composiciones musicales directamente relacionadas con un personaje, objeto, situación o lugar dentro de una película, que se repite y desarrolla a lo largo de esta

conservar su alma o entregarla al Diseñador a cambio de su creación, la máscara hechizada. Esto desembocó en una composición similar a una persecución.

Los compositores describen el tema musical de Adrián así:

El tema se divide en dos momentos distintos: el primero representa la huida de Adrián, mientras que el segundo marca el momento en que cae su máscara. El violín 1 es el encargado de llevar siempre la melodía principal y el leitmotiv de Adrián, presentando variaciones a lo largo de la pieza. Además, se creó una base en el piano que posteriormente se orquestó junto con el 65 resto de los instrumentos. (Goez, C. y Bermeo, C. (2023).

*Sonorización y musicalización del cortometraje Rostros Vacíos).*

Pasando de los dos personajes principales al resto de elementos que cuentan con leitmotiv, desde el departamento de sonido se implementaron tres piezas musicales más: El leitmotiv para las almas, para el pacto de la máscara y para las lágrimas enmascaradas.

Fueron temas musicales compuestos pensando tanto en objetos específicos como en momentos dramáticos clave de la trama, donde la música necesita hablar.

Las almas de los clientes que hacen un trato con El Diseñador, son la fuente de la magia que hace que las máscaras funcionen como lo hacen, otorgando fama, dinero, prestigio a quien la lleva, pero arrebatándole el alma a su vez. Esas almas que utiliza a modo de pintura dentro del corto son el poder del Diseñador, pero también su pérdida latente. En los momentos en que las almas y su uso por parte de este personaje entran en juego, la composición puede caracterizarse según Goez y Bermeo como:

[...] un cuarteto de cuerdas acompañado de piano y sintetizador. En esta ocasión, el piano asume el papel protagonista al llevar el desarrollo del leitmotiv del diseñador. La

armonía seleccionada es Re menor, la cual es sostenida constantemente por el piano, mientras que el resto de los instrumentos acompañan o complementan con otras melodías. [...] La pieza se divide en dos momentos: 67 El primero es lento y está diseñado para mostrar cómo el diseñador pinta sus máscaras. Se logra crear un ambiente musical tranquilo mediante el uso del sintetizador y un violín que realiza armónicos, generando una atmósfera especial. Mientras tanto, el piano y las cuerdas desarrollan la parte armónica. [...] La segunda parte es breve y utiliza el modo de Re frigio para lograr una sonoridad punzante. Se realiza un cambio en la estructura rítmica, pasando de notas largas a una figuración más corta y rápida, con el objetivo de reflejar la preocupación que experimenta el diseñador en ese momento. Esta pieza culmina con el piano interpretando el leitmotiv del diseñador justo antes de la llegada de Adrián, y conforme la tensión disminuye, varios elementos de la instrumentación se van desvaneciendo. (Goez, C. y Bermeo, C. (2023). *Sonorización y musicalización del cortometraje Rostros Vacíos*).

A este momento de tensión para El Diseñador se suma la escena del pacto de la máscara con Adrián que es un momento cumbre en el cortometraje, para el que toda la trama se ha estado construyendo e insinuando. Es la confrontación entre estos dos personajes, entre quien tiene el poder y quien está desesperado, pero aún tiene una pequeña posibilidad de elección.

A continuación, y citando a los compositores en su trabajo, se describe la intención musical de esta pieza:

La instrumentación utilizada se mantiene igual que en las obras anteriores. Esta pieza se divide en tres momentos. El primero carece de legatos, todos los instrumentos de cuerda tocan en staccato o con patrones cortos con la intención de generar mucho

movimiento. El violín 1 realiza una pequeña contra melodía, mientras que el sintetizador cumple la función de rellenar con notas largas y crear una especie de ambiente. En esta sección no hay una armonía definida, todo se basa en la combinación de notas duplicadas o en contrapunto entre ellas.

En la segunda parte, las cuerdas comienzan a tocar legato y la particularidad radica en el juego de voces entre el violín 1 y el violonchelo, con la intención de representar el diálogo entre Adrián y el diseñador. Este diálogo culmina con la firma del contrato. En este punto, se presenta de nuevo el leitmotiv de Adrián para cerrar esta sección y dar paso a la parte final.

En la última parte, se amplía la orquestación para aumentar la sonoridad de la pieza, demostrando que el diseñador ha ganado. Mientras tanto, la melodía que se toca en el violín representa el dolor de Adrián. Aquí se juega con las diferentes alturas de los instrumentos, intentando abarcar todo el registro que nos brinda esta instrumentación elegida. (Goez, C. y Bermeo, C. (2023). *Sonorización y musicalización del cortometraje Rostros Vacíos*).

La instrumentación utilizada se mantiene igual que en las obras anteriores. Esta pieza se divide en tres momentos. El primero carece de legatos, todos los instrumentos de cuerda tocan en staccato o con patrones cortos con la intención de generar mucho movimiento. El violín 1 realiza una pequeña contra melodía, mientras que el sintetizador cumple la función de rellenar con notas largas y crear una especie de ambiente. En esta sección no hay una armonía definida, todo se basa en la combinación de notas duplicadas o en contrapunto entre ellas.

Finalmente, para la última escena, donde se puede ver el único rastro de humanidad, arrepentimiento y sufrimiento de los enmascarados a través de las lágrimas que caen desafiando las máscaras hechizadas del Diseñador, se realizó una última composición que reflejara lo lapidario de la decisión de Adrián y que, como él, muchos en la ciudad de máscaras están quedando condenados a una vida llena de privilegios y alegrías que no pueden disfrutar al carecer de su alma.

Goez y Bermeo concluyen la propuesta de banda sonora y la técnica detrás de ella de esta manera:

Al abordar esta pieza, se tenía como requisito que funcionara como underscoring, ya que en el momento de su presentación se debe dar protagonismo a un sonido del diseño sonoro. Se optó por crear un colchón armónico con el cuarteto de cuerdas en la tonalidad de Fa menor. Estas cuerdas realizan una progresión de acordes: Fm-Gdim-C-Fm. Esta progresión se mantiene constante, con la única variación al final donde en lugar de hacer un V-i, se realiza un III-i. (Goez, C. y Bermeo, C. (2023). *Sonorización y musicalización del cortometraje Rostros Vacíos*).

Durante este momento, la música tiene total protagonismo, está pensado para ser un cierre que de una sensación condenatoria y de desesperanza, no sólo para los clientes del Diseñador sino para él mismo, ya que luego de tanto tiempo de tener las almas y máscaras bajo su control, le ha llegado la hora a él de perder parte de lo que es, parte de su alma y quedar también él atrapado tras la máscara, un reflejo de lo que en últimas ocurrió en la pandemia donde todos casi sin distinción reemplazaron su rostro por miedo y una mascarilla.

## **Rostros Vacíos tiene vida: animación del cortometraje**

Desde la escritura del guion para el proyecto, se comenzó a buscar potenciales animadores. En un principio se tenía la idea de realizar el trabajo de animación entre la directora y la directora de fotografía, sin embargo y luego de ser asesoradas por la docente realizando el acompañamiento, se tomó la decisión sopesando los conocimientos propios y la carga de trabajo ya existente, que, para poder desarrollar la pre y producción desde el departamento de dirección y dirección de fotografía, era más sensato contar con alguien externo a estos para desarrollar el proceso de animación.

Fue tal vez la parte más difícil de la pre producción, la búsqueda de alguien con la experiencia y habilidades necesarias para plasmar lo que se había desarrollado hasta el momento, había posibilidad y presupuesto para compensar a dicha persona, pero surgieron obstáculos como la falta de tiempo y disponibilidad de los candidatos a animador que se iban considerando.

No obstante, la búsqueda a través de convocatoria por redes sociales y contactos personales continuó y, eventualmente y luego de revisar el animatic, Juan Pablo Cifuentes, estudiante de la Institución universitaria Pascual Bravo y con experiencia en animación 2D, se entusiasmó con el proyecto y accedió a comenzar con el diseño de personajes para directamente llevarlos a la animación.

La base para este proceso fueron los artes conceptuales, la propuesta de fotografía y el animatic fruto de estos dos procesos anteriores, asimismo, la animación fue coordinándose con las propuestas desde el departamento de sonido, trabajo conjunto importante sobre todo en animación ya que es una técnica en la que se requiere coherencia y sincronización entre estas.

Cifuentes comenzó a entregar avances de la animación periódicamente, que se iban revisando en equipo para realizar los ajustes pertinentes con dirección y el departamento de sonido.

Fue así como *Rostros Vacíos* pasó de ser una idea, una sinopsis, a un guion, un animatic y finalmente; se logró darle vida a la ciudad de máscaras, sus personajes y su tragedia convertida en cortometraje.

## NOTA DE DIRECCIÓN Y MOTIVACIÓN

**Valeria Serna Bedoya**

A la hora de imaginar mis propias historias, es inevitable remitirme a los mundos que he leído y visto antes en libros, videojuegos, películas y series, estas fuentes me fijan un rumbo que me atrae seguir cuando empiezo a pensar en lo que yo escribiría. Me llaman mucho la atención las historias sobre distopías, e incluso más las falsas utopías, sistemas que aparentemente funcionan de maravilla, tienen todo en orden, pero claro, si aquello fuera completamente cierto, no habría mucha historia a la que dar comienzo. Son esos universos los que me fascina ver en pantalla, sociedades que están rotas a simple vista o bien se van despedazando entre las grietas de una realidad en apariencia totalmente resuelta e impecable.

Este tipo de historias me resulta inquietante porque, de una manera u otra, terminan asemejándose a nuestro mundo o al menos, a un mundo hipotético al que nos estaríamos enfrentando si se exageraran ciertas situaciones de la vida real; y eso es lo que hace que una distopía sea de verdad interesante: nos hace pensar que podemos terminar de esa manera, nos hace pensar en un “¿qué pasaría si...?”.

Por eso *Rostros Vacíos* nació en primer lugar como un universo antes de convertirse en una historia o en personajes, surgió como uno de los “qué pasaría si...” que me gusta plantearme. En este caso la idea surgió durante la pandemia del Covid-19 a partir del año 2020, el que ha sido probablemente uno de los momentos más distópicos en los últimos años.

El mundo en que vivimos, es uno que, en más de un sentido le ha dado la espalda al rostro, y he querido crear un mundo ficticio llevando la ausencia del rostro del nuestro, al extremo, con ese espacio para las posibilidades, para las tramas que en nuestra vida no existen; tal vez, pienso, en un intento de crear un universo que podía conocer y dirigir en su destino, mientras la realidad era una que se nos escapaba de las manos y cualquier control, donde también nos dominaron las máscaras

### **¿Cómo se ve el mundo de *Rostros Vacíos*?**

Cuando pienso en la ciudad o mundo de máscaras, veo un lugar envolvente que atrapa al espectador y a sus habitantes en varios sentidos. En primer lugar, las multitudes; parte de la imponente y el hastío visual y físico de las grandes ciudades como Nueva York, Tokio, Hong Kong y los centros de ciudades como Medellín y Bogotá, lo constituye la cantidad de personas habitando el lugar y moviéndose casi como una maquinaria de reloj, rara vez erráticas y casi siempre siguiendo la misma rutina y camino.

Uno puede sentirse envuelto por la multitud, y si esta multitud se ve toda uniforme usando máscaras, todo gesto facial ausente, la sensación de un sistema hermético se potencia tanto para los personajes como para el espectador. Cuando la fuerza de la ley de este mundo, personificada en los oficiales de máscaras mitad blancas, mitad negras, interviene para “limpiar” la ciudad y llevarse a los Sin máscara, visualmente esa mecanicidad de la multitud se rompe y se vuelve caos, máscaras por aquí y por allá, gente huyendo, Adrián siendo halado de un lado a otro por el río de gente hasta quedar rodeado y sin salida. Es el momento de revelación de las grietas y los problemas que surgen de un mundo dominado por la perfección de las máscaras.

El efecto visual de “no escape” que experimentan los personajes detrás de sus máscaras se ve reflejado también en el diseño del ambiente. Isaac Asimov, autor de ciencia ficción, en su

*Trilogía de la Fundación (1942)* describe Trántor, el corazón del imperio, parafraseando, como una ciudad cuyos edificios parecen no tener fin, donde no parece haber cielo en medio de lo alto de los edificios; de este modo imagino las escenas en espacio abierto en *Rostros Vacíos*, un espacio que, aunque amplio y alto, se siente claustrofóbico por la ausencia de cielo natural, por ejemplo, puede que la altura de los edificios, una curvatura estilizada a modo de lente gran angular y la brillantez de las luces artificiales den el efecto de encierro.

El color es otro elemento que hace sentir que la ciudad en sí misma es una máscara o que, al menos, vive detrás de una. Las personas (extras), los edificios, aceras, calles y luces se inclinan más hacia un esquema monocromático, que permita distinguir un elemento sobre otro y darles más relevancia a los extras sobre el fondo, por ejemplo, pero que aun así permita que visualmente sean una unidad un tanto monótona y aséptica, como lo sería la cultura en tal mundo de máscaras perfectas. Esto, por un lado, y de otro modo también esto sería un rasgo importante para destacar al protagonista en medio de ese universo, visualmente expresar que, entre muchos personajes probablemente similares en esa ciudad, hemos escogido su historia y tragedia para contar.

Por otro lado, como un contraste, la misteriosa boutique del Diseñador, es un lugar de tamaño mucho más reducido en comparación con la ciudad. Incluso desde afuera, en la fachada, es un lugar que no aparenta ser la gran cosa en relación a los espacios y edificios que lo rodean. Cromáticamente su exterior es más llamativo, más cercano a los tonos rojizos, colores neón y dorado en el letrero, destaca y es menos acético que la ciudad sin dejar de tener cierta elegancia.

En su interior, la boutique no deja de contrastar con la brillantez de la ciudad, las ventanas empolvadas del aparados dejan pasar parte de la cálida luz de la ciudad de máscaras, pero este es el dominio de El Diseñador. Es un lugar con predominancia más hacia las sombras que a la luz y, sin embargo, sigue siendo un lugar curioso, atractivo e incluso acogedor para los espectadores y

para Adrián, al fin y al cabo, un refugio y una oportunidad en medio de su predicamento al convertirse en un Sin máscara.

También, a través de pistas visuales, busco insinuar desde las primeras escenas del cortometraje, que algo anda mal, más allá del sistema distópico de máscaras, algo como una oscuridad que se apega a unas cuantas personas en medio de la multitud, que luego recordaremos cuando veamos que, al final, Adrián termina de la misma manera luego de entregarse a la maldición de la máscara con tal de tenerla

### **El sonido del mundo de Rostros Vacíos**

Rostros Vacíos inició como un cortometraje live action con diálogos, sin embargo, durante la transición hacia un cortometraje de animación se decidió que era posible prescindir de todos los diálogos y narrar a partir de las acciones, imágenes, montaje y la música.

Uno de mis primeros referentes al respecto es *Fantasía 2000*, un filme compuesto por 8 cortometrajes con tramas diferentes cuyas acciones y atmósferas dependen mucho de la banda sonora, que, en el caso de *Fantasía 2000*, son piezas de orquestación clásica y de principios del siglo XX, una para cada cortometraje: *Sinfonía 5ª de Beethoven*, *Pinos de Roma de Ottorino Respighi*, *Rhapsody in Blue de George Gershwin*, *Concierto para piano n.º 2: Allegro de Dmitri Shostakóvich*, *El Carnaval de los animales: Final de Camille Saint-Saëns*, *Pompa y circunstancia: Marchas 1,2,3 y 4 de Edward Elgar*, *El pájaro de fuego: versión de 1919 de Ígor Stravinski*.

Me llama mucho la atención la manera cómo piezas de animación como estas le dan relevancia a la musicalización para darle voz a los escenarios, sentimientos y pensamientos de los personajes, así como realzar las acciones de los mismos.

Cuando pienso en la banda sonora de *Rostros Vacíos* también me remito al elemento orquestral de cuerdas de canciones como *Masks (Aviators, 2019)*, el *cover* de *Eleanor Rigby* por Cody Fry (2022) y *Underground- Cody Fry's Symphony sessions (Cody Fry, 2022)* del mismo artista. Siento que estas canciones en sí mismas podrían convertirse en cortometrajes, no solo desde la letra, sino que la parte de la orquestación como las cuerdas y vientos, crean momentos y atmósferas dramáticas, a medida que las tonalidades y ritmos suben y bajan, incluso hasta asemejarse a efectos de sonido que complementan el arreglo musical y resaltan aspectos importantes de la trama dentro de las canciones, algo a lo que recurre frecuentemente Cody Fry por ejemplo. Este tipo de composiciones me acompañaron durante el proceso de escritura, inspirándome para encontrar ritmos de narración en cuanto a los diferentes momentos, picos y valles dramáticos que quería crear.

Al final de *Rostros Vacíos* quiero dejar una sensación de calma tensa, ominosidad, de *impending doom*, porque al final de la historia nuestro protagonista no cambió para nada el sistema o universo, no se liberó ni despojó de usar una máscara sino que por el contrario le ha “vendido el alma al diablo” para ser aceptado de nuevo en ese mundo de máscaras, además de que se nos revela que incluso el diseñador también sufre un destino similar y oscuro por cuenta de una situación que, en principio, le daba poder y le favorecía. A través de la musicalización quiero que se exprese esa sentencia para Adrián y la ciudad de máscaras, dicha sentencia o final podría estar presente implícitamente desde las primeras escenas junto con esas pistas visuales. Incorporar visualmente la presencia constante de la maldición o hechizo de las máscaras del Diseñador, abre la posibilidad de crear un *leitmotiv* musical que represente esas máscaras encantadas, al Diseñador y esas almas que terminan cautivas como parte de la magia que es la que le otorga poder y hechizante belleza a

las máscaras, que poco a poco se van apoderando de los habitantes enmascarados y sus ansias de mostrar belleza y perfección.

Un ejemplo de esto es el tema del anillo dentro de las películas de *El Señor de los Anillos*, una pieza musical a veces incluso “escondida” dentro de los demás temas musicales de la banda sonora, que personifica el anillo y la maldad que acarrea, en varias ocasiones en las que se menciona o se muestra dicho objeto y personajes relacionados con él.

### **Personajes detrás de las máscaras**

Finalmente, no se puede construir un mundo de máscaras sin quienes las portan, sin los rostros que son ocultados, y de igual manera este tipo de universo crea la oportunidad para que cierto tipo de personajes existan.

Siempre tuve por segura la presencia de dos personajes a través de todas las versiones de guion: Adrián y El Diseñador. Al tratarse de un cortometraje animado y sin diálogos, no se pensó en un casting de actores de voz ni actores en todo el sentido de la palabra. Sin embargo, como directora sí tuve referentes de cómo quería que fuera la presencia de estos dos personajes en pantalla, una de esas primeras referencias fue la escena del hechizo vudú en la película animada 2D de Disney *La Princesa y El Sapo* (Musker J., Clements R., 2009); durante dicha escena El Dr. Facilier, hechicero vudú, logra con engaños que el príncipe Naveen haga un trato con él, logrando en parte algo que quería pero de una manera retorcida por el ingenio y las intenciones del hechicero. Esta escena la tomé en cuenta para la interacción o confrontación entre Adrián y El Diseñador, este último en su papel como hechicero traicionero. Encontré una dinámica similar en el cortometraje *High Roller* (Gretskaiia E., 2021) donde el protagonista se deja llevar por su ambición y termina, de forma literal, entregando su alma al dueño del casino quien es un poderoso demonio.

El proceso de encontrar el carácter y forma de actuar de El Diseñador fluyó un tanto más rápido, había inspiraciones claras, por ejemplo, el mismo Dr. Facilier, El protagonista del cortometraje animado *El vendedor de humo* (Maestro J., 2013) ya que siento que El Diseñador de *Rostros Vacíos* tiene ese toque de *showman*, para encantar y convencer a sus clientes de que él y sus máscaras son la mejor opción que tienen. También es alguien encantador y con clase, por lo que pensé en la manera en que los diseñadores de moda con recurrentemente retratados, el cuidado que tienen por su imagen y negocios, tendría en este sentido, también un matiz de del Lucifer Morningstar de Tom Ellis en la serie *Lucifer* (Kapinos T., 2016), elegante, demasiado seguro de sí mismo en ocasiones y con una imagen clara de él que proyecta a los demás.

## GUION

A continuación, se anexa el enlace al documento con la versión final del guion para *Rostros Vacíos*:

<https://drive.google.com/file/d/14WIfiu7djev3gHYaYrmFwt8eNGIRI9dn/view?usp=sharing>

## NOTA DE PRODUCCIÓN

*Rostros Vacíos* es un cortometraje que retrata la constante búsqueda de aceptación en cuanto a lo estético y la inconformidad con nuestros rostros, problemáticas potenciadas por la pandemia y el consecuente ocultamiento del rostro de carne y hueso. Es una ausencia del rostro y presencia constante de las máscaras que, al igual que dentro del universo del cortometraje, han permeado todas las edades, contextos y clases sociales, por lo que puede establecer un diálogo y plantear

problemáticas afines a una población diversa en edad y contexto geográfico y socio-político, dirigido a un público aproximadamente desde los 12 años en adelante.

Adicionalmente, *Rostros Vacíos* prescinde de los diálogos generando que, en cuanto al lenguaje, sea una pieza con un potencial más universal y con posibilidad de distribuir a otras regiones a través de las plataformas digitales disponibles, el apoyo de la institución universitaria ITM y la participación en festivales de cortometrajes y cine animado como por ejemplo Fantasmagoría, festival de cine de terror, fantasía y ciencia ficción de Medellín. Desde la escritura del guion, además, se han tomado pasos para asegurar la protección del cortometraje como obra con el registro del guion literario en la plataforma de derecho de autor, proceso por el que también pasará el cortometraje, una vez finalizada su producción y post producción.

*Rostros Vacíos* estuvo planificado como un cortometraje de bajo presupuesto, condiciones que fueron posibles gracias a la integración al departamento de sonido por parte de Camilo Bermeo y Maria Camila Goez, estudiantes de Producción musical del ITM, quienes vieron en el cortometraje una oportunidad para desarrollar su propio trabajo de grado a través del diseño sonoro para el cortometraje; además tuvimos la participación voluntaria de un animador para desarrollar el proyecto.

Consideramos que la realización del cortometraje *Rostros Vacíos* constituye un paso importante para el programa de Cine del ITM y el desarrollo del cine de Medellín, debido a que continúa demostrando el potencial que tiene la ciudad y sus realizadores para incursionar en el cine animado como medio y soporte para crear mundos y contar historias donde la imaginación parece ser el único límite.

## PRESUPUESTO DE PRODUCCIÓN

<b>Actividad/Insumo</b>	<b>Estimado *sumas aproximadas</b>
Escritura de guion	<b>3'000.000 COP</b>
Realización de arte conceptual/diseño de arte	<b>450.000 COP</b>
Ilustración y montaje del animatic	<b>500.000 COP</b>
Entrega de propuesta de fotografía	<b>400.000 COP</b>
Creación de la banda sonora	<b>1'000.000 COP</b>
Foley y diseño sonoro	<b>450.000 COP</b>
Diseño de personajes para la animación	<b>1'500.000 COP</b>
Animación	<b>1'500.000 COP</b>
Montaje y postproducción	<b>400.000 COP</b>
<b>TOTAL DE PRODUCCIÓN</b>	<b>9'200.000 COP</b>

## PLAN DE FINANCIACIÓN

Hubo tres grandes componentes para hacer posible el cortometraje *Rostros Vacíos*: Desarrollo y preproducción, que comprendió la escritura del guion, realización del arte conceptual y diseño de arte, el animatic y la propuesta de fotografía; Luego está la producción de sonido compuesta por la banda sonora y el diseño sonoro (y foley); y la producción visual que fue el diseño de personajes para ser animados y la animación en sí misma.

El componente de Desarrollo y preproducción estuvo a cargo de la directora del cortometraje y la directora de fotografía, las estudiantes de Cine del ITM Valeria Serna y Laura Noreña respectivamente, como entrega para el proyecto de grado para dicho programa.

La producción de sonido fue realizada por los estudiantes de Artes de la producción y grabación musical del ITM Camila Goez y Camilo Bermeo, con apoyo de la egresada del mismo programa Lina Uribe; en este caso, el diseño sonoro se realizó como el trabajo de grado de Camila Goez y Camilo Bermeo por lo que su aporte fueron sus horas de trabajo y los productos y obras destinados a sonorizar el cortometraje.

La producción visual, todo el componente de animación, fue realizado por Juan Pablo Cifuentes, con experiencia en animación externo al programa de Cine y al ITM; participó en *Rostros Vacíos* por interés en el proyecto y de manera voluntaria.

Cada uno de los miembros involucrados en el equipo de *Rostros Vacíos* tuvo un interés particular para hacer parte del proyecto, sin ánimo de lucro por lo que todos los aportes fueron en especie, es decir, no monetarios sino la experiencia en el respectivo campo, el tiempo invertido y los resultados de cada departamento con el objetivo común de darle vida al cortometraje. Por esta razón las tarifas a cobrar son estimados producto de la investigación acerca de los presupuestos invertidos en la industria para las funciones que realizamos, bajo los parámetros más similares que pudimos encontrar, sin ser inversiones realmente monetarias.

## CONCLUSIONES

*Rostros Vacíos*: Retrato de la máscara convertida en rostro a través de un mundo animado distópico, un diálogo sobre las máscaras en pandemia desde el cine, fue un proyecto que buscó retratar a través de un mundo de ficción, el rostro, cómo la máscara y la persona se convierten en la base de una sociedad distópica que lleva a los personajes a tomar decisiones difíciles y trágicas, derivadas de una supremacía de las máscaras; y a partir de esto analizar y comprender cómo en el entorno real en pandemia y post-pandemia, aumentó la presencia de las máscaras tanto físicas como las virtuales que ya existían, otorgándole a las personas la opción de un “nuevo rostro” que va reemplazando en visibilidad al suyo propio de carne y hueso, con todas sus características e imperfecciones.

En cuanto a dicha investigación se logró encontrar que a través de la antropología, la pintura, la literatura, el cómic y el cine, ya las máscaras y sus diferentes formas de representarse tenían la posibilidad de tomar un papel más predominante narrativamente que el rostro mismo de dichos personajes, al punto de ser un referente para el arco dramático y desarrollo que tienen a lo

largo de sus historias; por lo que se sustentó la elección de crear este universo donde las máscaras son la base de una sociedad y el motivo que hace existir y avanzar la trama.

Adicionalmente se puede decir que también hubo hallazgos y conclusiones importantes desde la técnica y el flujo de trabajo requerido para el desarrollo de la pieza cortometraje luego de tomar la decisión de hacerlo posible mediante la animación.

La animación en todo su sentido fue un campo poco explorado durante la carrera, más allá de su importancia histórica, hasta la escritura del guion de *Rostros Vacíos* y el análisis de este donde se consideró importante y pertinente darle una oportunidad a esta técnica para reforzar los aspectos narrativos y estéticos del cortometraje, que, de otra manera realizado en acción real, hubieran corrido peligro de perderse en el transporte del guion literario hacia un rodaje. Introducir el proyecto al mundo de la animación implicó el uso de habilidades adquiridas durante el pregrado, así como adquiridas empíricamente y el aprendizaje de nuevos métodos y líneas de trabajo más ajenas a los rodajes con los que ya se tenía familiaridad.

Para establecer un ejemplo, se evidenció la importancia de traducir el guion literario a un guion técnico, storyboard o, en el caso de *Rostros Vacíos*, a un animatic que es lo más cercano entre un boceto y el producto final. Fue fundamental contar con el animatic en un tiempo establecido y acordado con el departamento de diseño sonoro ya que todo el blocking y montaje del animatic posibilitaba su propio flujo de trabajo para proponer ideas de banda sonora, realizar desglose de efectos de sonido y posteriormente pasar a la grabación y a la mezcla.

Por otro lado, el animatic y el arte conceptual de los personajes y espacios hicieron posible el avance del diseño de personajes para animar y la realización de la animación como tal, donde el diseño sonoro también fue clave para crear el ritmo dentro del cortometraje y el que percibe el espectador.

Se reforzó un conocimiento que se empezaba a tener previo a este proyecto pero del que no se dialoga mucho, y es cómo a pesar de no involucrar el mismo tipo de recursos, cronograma y dificultades que la producción de piezas en acción real, la animación requiere el mismo esfuerzo enfocado en áreas distintas; el tiempo que no se emplea en casting y scouting se lleva al diseño conceptual de personajes y ambientes, la presión que implica un rodaje se traslada a la creación del animatic y la animación, y aunque no hubo grabación de diálogos, hubo un extenso proceso de composición musical y rodaje de foleys. Fue gratificante sentir cómo tanto animación como películas rodadas en set son cine y necesitan de la misma dedicación y determinación para hacerlas posibles.

Pensando hacia futuros proyectos similares, se encontró recomendable establecer cronogramas claros entre los departamentos y miembros del equipo para posibilitar un flujo de trabajo más eficiente en cuanto a tiempo y comunicación entre las partes, así como la cuidadosa revisión del material proporcionado por cada cargo para así llevar a cabo las labores propias y evitar retrasos y pausas en la producción, que se pueden evitar. Por otro lado, evidenciamos lo valiosos que es contar con un equipo de trabajo sólido que desarrolle un sentido de pertenencia y emoción por el proyecto a realizar, ya que eso motiva a todos a dar lo mejor desde su campo y experiencia para ver una pieza cinematográfica realizada.

Finalmente, *Rostros Vacíos* con su ciudad y personas de máscaras abrió la posibilidad de diálogo y reflexión acerca de qué tan lejos puede llegar la asimilación de las máscaras, físicas y figurativas, para mantener una imagen deseada frente al mundo, situación que tomó más visibilidad luego de la pandemia de Covid-19 y la necesidad de cubrirse el rostro, a través de ese retrato fílmico de ficción que habla sobre un mundo de máscaras real que es importante

cuestionar y poner sobre la mesa, ya que la presencia o ausencia del rostro humano puede determinar cómo se ve la persona a sí misma y a los demás, dentro de los próximos años.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Altuna, B. (2009). *El Individuo Y Sus Máscaras*, 58(140), 33–52.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=80911887002>

Asimov, I. (1942). *Trilogía de la Fundación* (9ª ed., 2020). Penguin Random House Grupo Editorial

Benites, A. P. (2020). *Muro-Pandemia. Sobre un nuevo régimen de muros*. Ayrampu. *Revista de Humanidades y ciencias Sociales*.

[https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/64681857/A\\_Pacheco\\_Benites\\_MURO\\_PANDEMIA\\_AGO\\_2020\\_-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1631542301&Signature=NpNbPDzhxpSchQHgAmX76FTj9L-bxm2tMvdoOk2BP9KKtZDPptjF-oHqkjXKo76G6hf3MgJ2TGCEo17wOjRO3V1SDazMvkIZ6GFwiDk17vKhq4YOcMMoV7u4rTLuOvWGnHPPndWJzLMemAF~Q5MNXPJbJUUrUkbtLccXb2g6EHKa4ynWE7FRQLK~cLQJeO~mtND7JQP2IP~dA-MzgrpeSyE0oU9GEB7X3oLoSVh4P75Gg-TuEMCOozbrk6T63NkpsvvgZsPJQeLNESyOL4tyeUSu2epMUfztH1x3YKaREn3aOIJOHp85xHlkoe0V7-Uu4888dIaJsPj9oGqHdrU-g\\_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/64681857/A_Pacheco_Benites_MURO_PANDEMIA_AGO_2020_-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1631542301&Signature=NpNbPDzhxpSchQHgAmX76FTj9L-bxm2tMvdoOk2BP9KKtZDPptjF-oHqkjXKo76G6hf3MgJ2TGCEo17wOjRO3V1SDazMvkIZ6GFwiDk17vKhq4YOcMMoV7u4rTLuOvWGnHPPndWJzLMemAF~Q5MNXPJbJUUrUkbtLccXb2g6EHKa4ynWE7FRQLK~cLQJeO~mtND7JQP2IP~dA-MzgrpeSyE0oU9GEB7X3oLoSVh4P75Gg-TuEMCOozbrk6T63NkpsvvgZsPJQeLNESyOL4tyeUSu2epMUfztH1x3YKaREn3aOIJOHp85xHlkoe0V7-Uu4888dIaJsPj9oGqHdrU-g_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA)

Bermeo, C., y Goez, C. (2023). *Sonorización y musicalización del cortometraje Rostros Vacíos*

[Tesis de pregrado, Instituto Tecnológico Metropolitano]. [metodologia y implimentacion.pdf](#)

Dringenberg, M., Gaiman, N., Kieth, S. (1989). *The Sandman: Preludes and nocturnes*.

Vertigo/DC comics

Hernández H. , (2022). *HAYAO MIYASAKI: LA NOSTALGIA ANIMADA*. *Magis edición 485*.

<https://magis.iteso.mx/nota/hayao-miyazaki-la-nostalgia-animada/>

Hopper, E. (1952). *Sol de la mañana* [Pintura]. Museo de Arte de Columbus, Columbus

Kane, B. y Kieth, S. (2006). *Batman: Secrets*. DC comics

Leroux, G. (1909.). *El Fantasma de la Ópera*. Freeditorial. [https://elplacerdelalectura.com/wp-](https://elplacerdelalectura.com/wp-content/uploads/2020/02/el-fantasma-de-la-O%CC%81pera.pdf)

[content/uploads/2020/02/el fantasma de la O%CC%81pera.pdf](https://elplacerdelalectura.com/wp-content/uploads/2020/02/el-fantasma-de-la-O%CC%81pera.pdf)

Matos, D. (2013). *La doble identidad : imagen e iconografía bajo la máscara del héroe*. *Cuco, 1*, 175–194.

Monterroso, G. (Octubre, 2020). *El 'síndrome de la cara vacía', una de las secuelas emocionales*

*del Covid-19*. NIUS. [https://www.niusdiario.es/sociedad/sanidad/sindrome-cara-vacia-secuelas-emocionales-coronavirus-covid19\\_18\\_3028995160.html](https://www.niusdiario.es/sociedad/sanidad/sindrome-cara-vacia-secuelas-emocionales-coronavirus-covid19_18_3028995160.html)

Munch, E. (1893). *El Grito* [Pintura]. Museo Munch, Oslo

Picasso, P. (1937). *Guernica* [Pintura]. Museo Nacional de Arte Reina Sofía, París

Posada, E. (2012). *El Fantasma de la Ópera*. *El Espectador imaginario, n°34*.

<https://www.elespectadorimaginario.com/el-fantasma-de-la-opera/>

Rayo Bravo, I. (2017). *Adaptando el terror cinematográfico a la serialidad televisiva. El caso de Scream*. *Fotocinema Revista Científica de Cine y Fotografía*, 14(14), 183–204.

<https://doi.org/10.24310/fotocinema.2017.v0i14.3598>

Sánchez Martínez, J. (2008). *La desaparición del rostro: la poética de la máscara en Fernando Pessoa y René Magritte*. *Espéculo: Revista de Estudios Literarios*, 39, 84.

Seguín, E. (1979). *Multitud* [Pintura]. <https://www.artelista.com/obra/6082924491909599-multitud-ii.html>

Wilde, O. (1890). *El Retrato de Dorian Gray* (1ª ed., 2019). Ediciones Artemisa S.A.S

## **VIDEOGRAFÍA**

Anderson, W. (Director). (2012). *Moonrise Kingdom* [Película]. Focus Features

Anderson, W. (Director). (2014). *El gran hotel Budapest* [Película]. Fox Searchlight Pictures

Anderson, W. (Director). (2018). *Isla de perros* [Película]. Fox Searchlight Pictures

Burton, T. (Director). (1989). *Batman* [Película]. PolyGram Filmed Entertainment

Canal Flicks And The City Clips. (11 de noviembre de 2016). *Moana Directors On Set*

*Interview- Ron Clemens & John Musker* [Archivo de video].

<https://www.youtube.com/watch?v=YEDrjdLscIU>

Chow, D. (Directora). Amini, H., Harold, J., Stanton, A. (Guionistas). (22 de junio de 2022).

*Obi-Wan Kenobi: Parte VI* [Episodio de serie de televisión]. (Temporada 1, Episodio 6).

Lucasfilm

Clemens, R. y Musker, J. (Directores). (2009). *La Princesa y el Sapo* [Película]. Walt Disney Pictures

Clemens, R. y Musker, J. (Directores). (2016). *Moana* [Película]. Walt Disney Pictures

Gretskaia, E. (Directora). (2021). *High Roller* [Película cortometraje]. Sheridan Animation

Hall, D. y Williams, C. (Directores). (2015). *Grandes Héroeos* [Película]. Walt Disney Pictures

Jones, C. (Director). (1949). *El coyote y el correcaminos* [Serie de televisión]. Warner Bros

Jones, C. (Director). (1949). *El coyote y el correcaminos* [Serie de televisión]. Warner Bros

Kapinos, T (Director). (2016). *Lucifer* [Serie de televisión]. Jerry Bruckheimer Television

Lang, F. (Director). (1927). *Metropolis* [Película]. UFA

Lucas, G. (Director). (1977). *Star Wars: Una nueva esperanza* [Película]. Lucasfilm

Miyazaki, H. (Director). (2001). *El viaje de Chihiro* [Película]. Studio Ghibli

Maestro, J. (Director). (2012). *El Vendedor de Humo* [Película cortometraje].

<https://www.youtube.com/watch?v=dwWqMgddes4&t=116s>

McTeigue, J. (Director). (2005). *V de Venganza* [Película]. DC films., Warner Bros

Murnau, F. (Director). (1922). *Nosferatu: Una sinfonía del horror* [Película]. Jofa-Atelier Berlin-Johannisthal

Nenow, D y Pennacchioli, G. (Directores). Gelatt, P., Lansdale, J., Miller, T. (Productores y Guionistas). (15 de marzo de 2019). *Love, Death & Robots: Fishnight* (Temporada 1, Episodio 12) [Episodio de serie de televisión]. Blur Studio., Netflix Studios

Nolan, C. (Director). (2008). *Batman: El caballero de la noche* [Película]. Warner Bros Pictures., DC Entertainment

Nolan, C. (Director). (2012). *Batman: El caballero de la noche asciende* [Película]. Warner Bros Pictures., DC Films

Schumacher, J. (Director). (2004). *El Fantasma de la Ópera* [Película]. Really Useful Group Joel Schumacher Productions

Serna, V. (Directora). (2020). *Quién lo diría* [Película cortometraje documental de archivo].  
<https://youtu.be/K6uh2ZSp2fc>

Linke, C. y Yee, A. (Directores). (2021). *Arcane* [Serie de televisión]. Fortiche Production., Riot Games

## **ANEXOS**

**Anexo 1-** Animatic de *Rostros Vacíos*:

[https://drive.google.com/file/d/1sqeGk0GvGZ4c9e0qqYQlGF1Bqz9IVJg8/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1sqeGk0GvGZ4c9e0qqYQlGF1Bqz9IVJg8/view?usp=drive_link)

**Anexo 2-** Primer Corte terminado de *Rostros Vacíos*:

<https://drive.google.com/file/d/1LNW9ZCgY8SBS7QVrjbhiT2HCiVY1g5SD/view?usp=sharing>

**Anexo 3-** Dossier y desarrollo visual de *Rostros Vacíos*:

**Anexo 4-** Cronograma de realización de *Rostros Vacíos*:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1TA6Uxb0j5IL9LmILtixtNgpr4uZeuJYA/edit?usp=sharing&ouid=106043281507358074427&rtpof=true&sd=true>

