

Ruido

Largometraje creado y escrito por Pablo González Bejarano y Rafael Mármol Lebrón.

La historia sobre estos misteriosos vecinos es una veneración a la culpa. La capacidad que esta tiene para hacer de las vidas humanas un viaje cercado por su poder, adoptando incluso pautas de comportamiento o estilos de vida marcados por su presencia o manifestación, a partir de un infortunio suceso o una errada decisión.

El título atañe directamente a este concepto. Nos referimos al ruido mental que perdura en la psique de los personajes por la muerte de Nina y desde el abandono de Salvador. La culpa queda encerrada en el interior de los vecinos, rebotando por las paredes de sus mentes, haciendo de ellos unos personajes cuyas conductas se encuentran marcadas por personalidades arrogantes y pecadoras, intentando de este modo (instintivo) prolongar el secreto que retumbará en sus conciencias para siempre.

La historia abarca dos líneas temporales:

1. Salvador, Nina y los vecinos.

Ubicamos esta historia en el pasado. Es la historia que Valentino viene a contarnos a través de su investigación. Siete años atrás, en aquella majestuosa casa palacio, asesinaron a Nina, hermana de Valentino y mujer de Salvador. Todo comenzó con un proyecto altruista por parte del adinerado, pero vacío Salvador Mejía. Su riqueza sería utilizada para llenar sus huecos afectivos de manera solidaria. Usaría un bloque vacío que tenía en posesión para facilitar la vivienda a siete familias necesitadas, a cambio de nada. En el proceso se enamoró de Nina, una huérfana de padres que buscaba llenar su corazón de bondad.

Una vez en marcha el proyecto, Salva solo impuso un requisito inquebrantable: la entrada en una pequeña sala de acceso personal. Esto despertó un deseo frustrante en los vecinos por ver lo que albergaban aquellas paredes.

Nina, cansada de que toda la dedicación de su marido fuese destinada al resto de familias, se dejó llevar por su impulso por recuperar a su marido, insistiendo a los vecinos en erradicar la tentación que suponía entrar en aquella sala, así Salva terminaría con el proyecto y juntos volverían a disfrutar de sus vidas de enamorados.

El plan de Nina tuvo unos resultados inesperados, ya que Salvador se sintió traicionado por todos aquellos a los que había ayudado, incluyendo a su mujer, por haber llevado a los vecinos a violar la norma sagrada. Fue entonces, cuando desapareció del bloque, dejando atrás su solidario proyecto y todo lo a que él atañía, así como su propia vida.

Los vecinos, furiosos por la marcha de su Salvador, volcaron sin pensarlo la culpa en Nina, culpable de que ellos se hubieran rebelado a la norma. Sus incontables deseos de provocar en ella lo peor se avivaban en las familias a través de conductas inapropiadas contra Nina, haciéndola enloquecer y sufrir brutalmente hasta llevarla a la muerte.

Con las manos manchadas de sangre y pecado, las siete familias consiguieron relacionar, ante el equipo de forenses, la muerte de Nina con la huida de Salvador, por lo que debían continuar sus propias vidas manteniendo aquel enigma y cargando con el peso que este provocaba sobre sus conciencias, al menos, hasta la llegada de Valentino.

2. Valentino y los extraños vecinos.

Valentino, ocultando sus sentimientos, emociones e incluso su verdadera identidad, se instala en el piso donde vivían su hermana y Salvador. Allí comienza a llevar su vida interactuando, e integrándose cada vez más en el ambiente de sus vecinos. Estos, cuyas conductas provocan situaciones desagradables y carentes de sentido, intentan a toda costa echar a Valentino de la comunidad para mantener su secreto a salvo, atentando contra él y su intimidad de forma muy sutil, al estilo de lo que hicieron con su hermana años atrás.

Aunque él no lo sabe (ni el espectador), los vecinos descubrieron pronto sus raíces, verdadero motivo por el que desean que se largue de la casa palacio. La paranoia y las situaciones insólitas aumentan gradualmente mientras Valentino va recopilando más información, guiado por alguien que le envía instrucciones a través de cartas, razón por la que se embarcó en este viaje. Un día, recibirá una cita a una parroquia, donde tendrá un momento de lucidez y encajará parte de las piezas del puzzle, aunque la excursión acabará con un accidente que le retendrá en el hospital durante un tiempo.

Hasta este punto, Valentino había cultivado la relación con algunos de sus vecinos, incluso había llegado a sentir algo por María Álvarez del 1ºD, aunque siempre tuvo claro que sería algo pasajero, pues no hubiera podido soportar por el resto de su vida la soberbia de la familia de la chica. También hizo buenas migas con quien resultaría ser un Judas, Leonardo. Se mostró carismático y desinteresado para ultimar siendo, junto a su amada Eva, la cabeza pensante de la mayoría de los daños a Valentino en el edificio.

Al volver a casa tras su recuperación hospitalaria, la tensión en la comunidad y los intensos ataques, delatan como las familias están más decididas que nunca en eliminar a Valentino. Cuando su vida se encuentra encaminada exactamente como la de su hermana, un golpe fortuito le devuelve la fuerza. Valentino es convocado por Salvador, que todo este tiempo había estado guiándole para que descubriera la verdad de lo que allí pasó. Valentino, que hubiera acabado con Salvador en ese mismo instante, se mantuvo frío para servir en condiciones su venganza.

*La primera línea temporal (primer relato) no aparece de forma explícita en el largometraje. Conforma lo sucedido antes de la llegada de Valentino, quién de forma implícita (tanto para los vecinos como para el espectador) ha llegado al bloque siete años después para

resolver el asesinato de su hermana Nina. Por tanto, la historia en la que el espectador se situará será en la segunda, aunque indagará y recorrerá la primera línea temporal.

- **Simbología e historias. Bases, valores y enfoques.**

La historia de Salvador, Nina y los vecinos (línea temporal/historia 1) se sustenta en una ideología basada en la creación del pecado original. Siguiendo la visión de la Biblia, con la intención de visibilizar una de las mayores creencias costumbristas que protagonizan nuestra sociedad, y la forma en que esta entiende la vida, así como someter al espectador a este debate religioso en contraposición del científico, con el propósito de replantear nuestros cimientos; esta historia ubicada siete años atrás trata la tentación del pecado en los humanos. Tras un proceso altruista de creación de un mundo a manos de un señor pudiente, representado como Dios (Salvador), damos vida a Adán y Eva (los vecinos), al diablo encarnado en serpiente (Nina) que tienta a los habitantes del paraíso (la casa palacio) a pecar contra su creador, dando lugar a la creación del pecado original, que dará pie a un *modus vivendi* del resto de vecinos guiado por el pecado. Cada familia representará un pecado capital de los siete, los cuales surgieron a partir del original (la traición de los vecinos y de Nina a Salvador), que llevarán a estos a uno de los más espinosos pecados mortales: matar (a Nina).

El pecado mortal es el encargado de instaurar ese *modus vivendi* que los vecinos manifestaban, cimentado en todo momento por la culpa, nuestra jugosa emoción clave. El ruido mental como sentimiento que la culpa produce, mantendrá durante siete años a los vecinos aferrados a su personalidad pecadora, alimentada por la inercia de vivir ocultando este crimen. Estas personalidades, además, estarán siempre motivadas por su creadora, Nina, quién arruinó sus vidas por medio de una trampa.

La Sala del Pecado, es un elemento abstracto y cambiante ante el parecer personal de cada vecino. La simbología que manifiesta es el poder de la manzana caída del árbol prohibido. El pecado en sí. Algo ilícito, inalcanzable, que ha de ser respetado sin más. La intención es insertar en el espectador el planteamiento de lo que para él/ella es el pecado, ¿es este impuesto o se basa en un código ético propio? El valor de La Sala del Pecado no estaba dentro. Era un valor en sí, sin valor material, forjado por un código civil y moral hecho norma que no se debe incumplir. Es el detonante de la locura de los habitantes en la casa palacio. Funciona como un McGuffin que hace avanzar la trama, pero nunca deja explícitamente resuelto su misterio.

Con la llegada de Valentino, avanzamos temporalmente en la Biblia para plasmar la base ideológica. Valentino, en representación de la Justicia, cuenta con ayudantes (como María) y oponentes (como Salvador) inspirados en los personajes más cercanos a Jesús: María Magdalena y Judas. Su plan de salvación se basa en la venganza. Averiguará todo lo necesario y ajustará las cuentas pendientes de la muerte de su hermana, el último familiar que tenía.

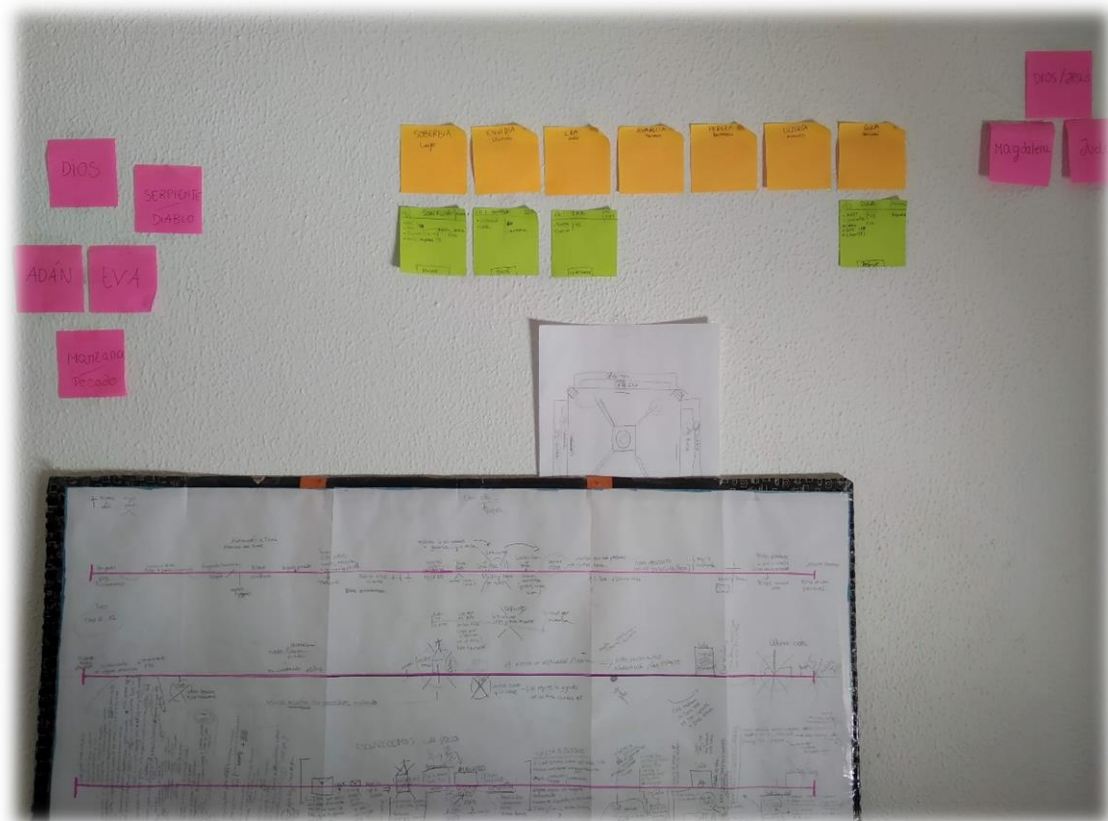
Además de estas ideologías base para con la narrativa, *Ruido* está repleta de carga simbólica. El demonio, por ejemplo. Cada uno de los siete pecados capitales se encuentran reforzados en el texto a través de una figura demoniaca asociada, relación guardada por el pecado más grave cometido por este demonio, que coincide con el de su familia acogedora. Del mismo modo, el uso de los colores y la puesta en escena se enfoca según el pecado encarnado por cada familia.

Temas a la orden del día, como no podía ser de otra forma, son tratados de un u otro modo. La pasión, la culpa, la locura incitada por la sociedad, la soledad, la presión del trabajo, la diversidad de género, la educación y los valores, las normas morales, el amor, las relaciones, el dinero, el valor, la valentía y la cobardía, la honradez y la humildad, el dolor.

- **Recursos para la escritura de *Ruido*.**

Para la escritura de nuestro guion, hemos de reconocer que el instrumento sustancial ha sido la imaginación. Esta, trabajando en conjunto y en constante comunicación, nos ha permitido construir una historia, una estructura sólida, una idea que a priori expresamos siguiendo la gráfica diagrama de estructura narrativa, mediante la plasmación de giros y acontecimientos, puntos de inflexión, detonantes y clímax (entre otros); basada principalmente en una estructura narrativa dividida por actos.

La estructura narrativa que hemos utilizado fue tomada debido al ritmo requerido por la idea. Ha sido la estructura de los cinco actos: prólogo, introducción, nudo, desenlace y epílogo. Dibujamos dos líneas temporales y una tercera, en la que mezclaríamos la forma de contar las dos anteriores, esta tercera línea temporal es la película.



Llevamos a cabo la ficha de personajes, todos sus matices y esquemas actanciales, clasificando a los personajes por familias, otorgándoles personalidades en función del pecado que representan de los siete, y/o los valores adquiridos. Cuando lo tuvimos todo de forma visual, y llegamos a la idea final, dimos el paso a la escritura, donde perfilaríamos diálogos, acciones y flujo narrativo.

Para la escritura de *Ruido* nos basamos en los conocimientos adquiridos en la asignatura de Guion audiovisual, cursada en el segundo curso del grado en Comunicación audiovisual. De los apuntes tomados y de los recursos aprendidos hemos puesto en práctica la gran mayoría: reglas y nociones básicas sobre guion, como presentarlo, principios sobre su escritura, etapas para la misma, reglas de Guy Meredith, tipos de idea, formatos de guion, tipología de producción y método, usos de la voz en off (y usos incorrectos), estructuración narrativa (macro y microestructura), conflictos, metas, McGuffin, construcción de personajes, esquema actancial, ejes de comunicación y deseo, método Stanislavsky, tipología de personajes, eneatis, Cliffhanger y estructuras, normas de dialogación, biblia, registros y procesos de protección, etc.

Todas estas nociones nos ayudaron a construir cada uno de los aspectos que tratamos de contar, a los que añadimos nuestra profunda documentación en la Santa Biblia, referencias evangélicas, referencias culturales de todo tipo, musicales, obras cinematográficas, pinturas y obras de arte, simbología cultural, idiomáticas, entre otras.