



OXVINIK

EL SUEÑO DE LA MARIPOSA

Un proyecto de Arturo M. Merelo


ÍNDICE

- 4 Génesis del proyecto
- 5 Sinopsis
- 7 Valoración del tema
- 11 Descripción de los personajes
- 14 Forma narrativa de abordar la historia
- 15 Diseño fotográfico y equipo
- 16 Diseño de ambientación
- 17 Referencias

ANEXOS

- Guión literario
- Guión técnico
- Presupuesto
- Plan de rodaje
- Nosotros
- Apoyos y otros





**“Zhuangzi soñó que era una mariposa.
Al despertar ignoraba si era Zhuangzi
que había soñado que era una mariposa
o si era una mariposa y estaba soñando
que era Zhuangzi”**

Zhuangzi, Chuang Tzu. Siglo IV a.c.

GÉNESIS DEL PROYECTO

Oxvinik nace de la voluntad de Arturo Marcos Merelo, director español residente en Chiapas, México, de reflejar en una película el mundo mágico, espiritual y transformador de las montañas y comunidades de Chiapas.

San Cristóbal de las Casas como epicentro de una acción en donde nuestros personajes, europeos, ajenos a este mundo [a este lado del mundo], descubrirán otra manera de ver su realidad, otra manera de verse a ellos mismos.

La película es la historia de Ioana, una chica europea que llega a México para buscar a su padre, al que no ve desde que tenía cinco años. En el viaje, en la búsqueda, la acompañan su pareja, Julio, y Egor, un amigo que conocerán abruptamente. Tres personajes en busca de la historia del padre de Ioana.

Todos ayudan en esa búsqueda cuando en el fondo la historia que buscan es la suya propia, y a quien acaban encontrando es a ellos mismos.

Desde siempre interesado en las diferentes formas de ver el mundo y en las diversas culturas que lo habitan, inmerso desde hace años en la cultura mexicana y en la chiapaneca en particular, y habiendo vivido varios años en este país, Arturo comenzó a juntar un equipo para iniciar este camino ya a finales de 2010. A principios de 2011 comienza la colaboración con Diego Piva, guionista italiano de vocación internacional, con experiencia en escritura de guiones de cortometrajes y largometrajes y en la revisión de estos para varios canales de televisión. Junto a Arturo, escribieron cuatro versiones del guión. En el 2012, tras mucho trabajo, se incorpora Juan Sebastián Mariscal al proyecto, guionista, actor y profesor de sus disciplinas, le da una vuelta al guión para dejarlo, tras enésimas versiones y correcciones, como es ahora, con tensión, profundidad en los personajes y en los puntos narrativos, y con esta visión onírica y fragmentada e la realidad.

Cada vez más entusiasmados, han ido descubriendo las vetas de la historia, los cruces y las razones de cada personaje para comenzar su propia búsqueda. Algunos funcionan por lo que las entrañas les dicen, otros escuchan a su corazón y otros nomás se dejan llevar por lo que la vida les va presentando.

¿Quiénes somos en el mundo?

¿Quién se nos dice que somos?

¿Y quién nos lo dice?

¿Cómo encontramos la paz con nosotros mismos? ¿Cómo provocamos un cambio radical en nuestros hábitos?

¿Qué ha de suceder para que todo cambie? Si todo es para bien, ¿por qué muere la gente que queremos?

Si todo, cada segundo, es un milagro, ¿Por qué hay gente que no lo ve?

¿Por qué nos involucramos en batallas perdidas de antemano?

¿Soñamos la mariposa o es la mariposa quien nos sueña a nosotros?

SINOPSIS LARGA

Ioana es una mujer española de 27 años que llega a México acompañada por Julio, su pareja, de 28 años, buscando a su padre, Farid, ausente durante 23 años.

Llega tarde: Farid ha muerto. Al visitar su tumba, Ioana sufre un desmayo seguido de un ataque de desrealidad: siente que está en un sueño, al constatar que no, piensa que se está volviendo loca.

Julio asume que el viaje ha terminado y planea adelantar la vuelta a España (él tiene que presentar un examen de cine en una semana), sin embargo, Ioana no puede volver con su madre y su abuelo, fueron ellos quienes obligaron a Farid a exiliarse y le hicieron creer a Ioana que estaba muerto.

Ioana acepta la humillación de ser el objeto de un documental que tiene que grabar Julio para presentar su examen de cine a cambio de que él se quede con ella hasta que consiga una pista. Tienen una relación codependiente.

Al buscar información se ponen en una posición vulnerable para que Egor, un ruso de 26 años que atraviesa una crisis existencial, intente extorsionarlos para dar dinero a su mujer su hija aún no nacida y no sentirse culpable de abandonarlas.

Durante la negociación, Egor revela tener información sobre Farid. Ioana decide volverlo su guía en un viaje hacia el pueblo más alto de Chiapas, donde habrá una celebración relacionada con su padre. Ioana libera a Julio del compromiso de acompañarla, pero él no está dispuesto a dejarla con un desconocido que parece estar loco.

Durante el viaje en carretera, Egor revela que está a punto de ser padre y eso es algo le supera. Esta circunstancia se vuelve un obstáculo en el viaje, pues Egor quiere volver con su mujer, a la que no ve desde hace cinco meses.

Por otro lado, la relación de Ioana y Julio avanza hacia su irrefrenable final.

Ioana sufre nuevos periodos de desrealidad documentados por Julio, sobre todo en los momentos en que tiene que enfrentar el hecho de que nunca volverá a estar con su padre. Al ir soltando su apego, los ataques disminuyen.

Vicisitudes en el viaje (el encontrarse con un motociclista mataperros, un bloqueo en la carretera, el encuentro con una curandera tradicional, un recorrido y persecución por un pueblo que se vuelve laberíntico) van haciendo de contrapunto al viaje de búsqueda.

Finalmente llegan a su destino, pero es irrelevante, los tres se han transformado, ahora son independientes, responsables, maduros; el viaje los obligó a crecer. Octavio es amigo de Farid. Cuando éste aún vivía, Octavio le prometió hacer todo lo posible por traer a su hija, Ioana con él.

La mente de Octavio está extraviada, así que, aún cuando Farid está muerto, él insiste en cumplir su promesa: lleva años imaginando historias sobre el reencuentro entre Farid y Ioana. Esta es una historia que Octavio está imaginando en los últimos días de su vida. ¿O no?

SINOPSIS CORTA

Ioana, española, siente que se volverá loca a menos que encuentre a su padre. Al descubrir que ha muerto decide averiguar quién fue emprendiendo un viaje por Chiapas. Es ayudada por Egor y Julio, su pareja. Las circunstancias y las vicisitudes del viaje van postergando sus pesquisas, dándole herramientas para aceptar la ausencia de su padre. Logra descubrir la historia de su padre, pero esto es irrelevante, pues el viaje la ha cambiado, ha transformado su dependencia.



VALORACIÓN DEL TEMA

En Oxvinik planteamos una historia de búsqueda. Como se lee en la sinopsis, se trata de loana que va en busca de su padre. Llega con Julio, su pareja, descubre que su padre está muerto y comienza a buscar su historia.

Oxvinik es una palabra del idioma maya Tzotzil – Bats’l K’op, el más común, junto al Tzeltal, de los dialectos mayas de los Altos de Chiapas. Oxvinik significa sesenta, y sesenta significa tres personas, ya que veinte, Vinik en tzotzil, quiere decir un hombre o “ser humano” (por los veinte dedos que tenemos). Es así el tercer elemento, Egor, el que rompe la dualidad Julio-loana, el que actúa de motor de la acción y el que forma finalmente el grupo de tres, Oxvinik.

Van todos en busca del padre de loana, pero realmente van buscándose cada uno a sí mismo. Es una road-movie, una película de género, pero teniendo claro desde el principio que lo importante es mostrar la magia del cambio en la acción. El género manda en la estructura pero no nos impone la narrativa, que de hecho pretende ser algo particular como se verá más adelante en otro apartado de este dossier.



El tema, por tanto, sería el cambio a través de la búsqueda, de la acción.

El director del proyecto siempre se ha interesado en el estudio de la identidad, en cómo ésta se forma y en cómo podemos cambiarla. En la mayoría de sus trabajos he abordado esta cuestión de diferentes maneras. En esta ocasión estamos convencidos de que este “estudio del cambio” se puede percibir mucho mejor en un largometraje con un reparto más amplio en el que podemos ver las influencias de unos personajes en otros a lo largo del tiempo.

Una parte en particular de este estudio sobre la identidad le apasiona más que las otras: la genealogía, o psicogenealogía o metagenealogía o estudio del árbol o... Bueno, el estudio de la familia para comprenderse a uno mismo y estimular el cambio.

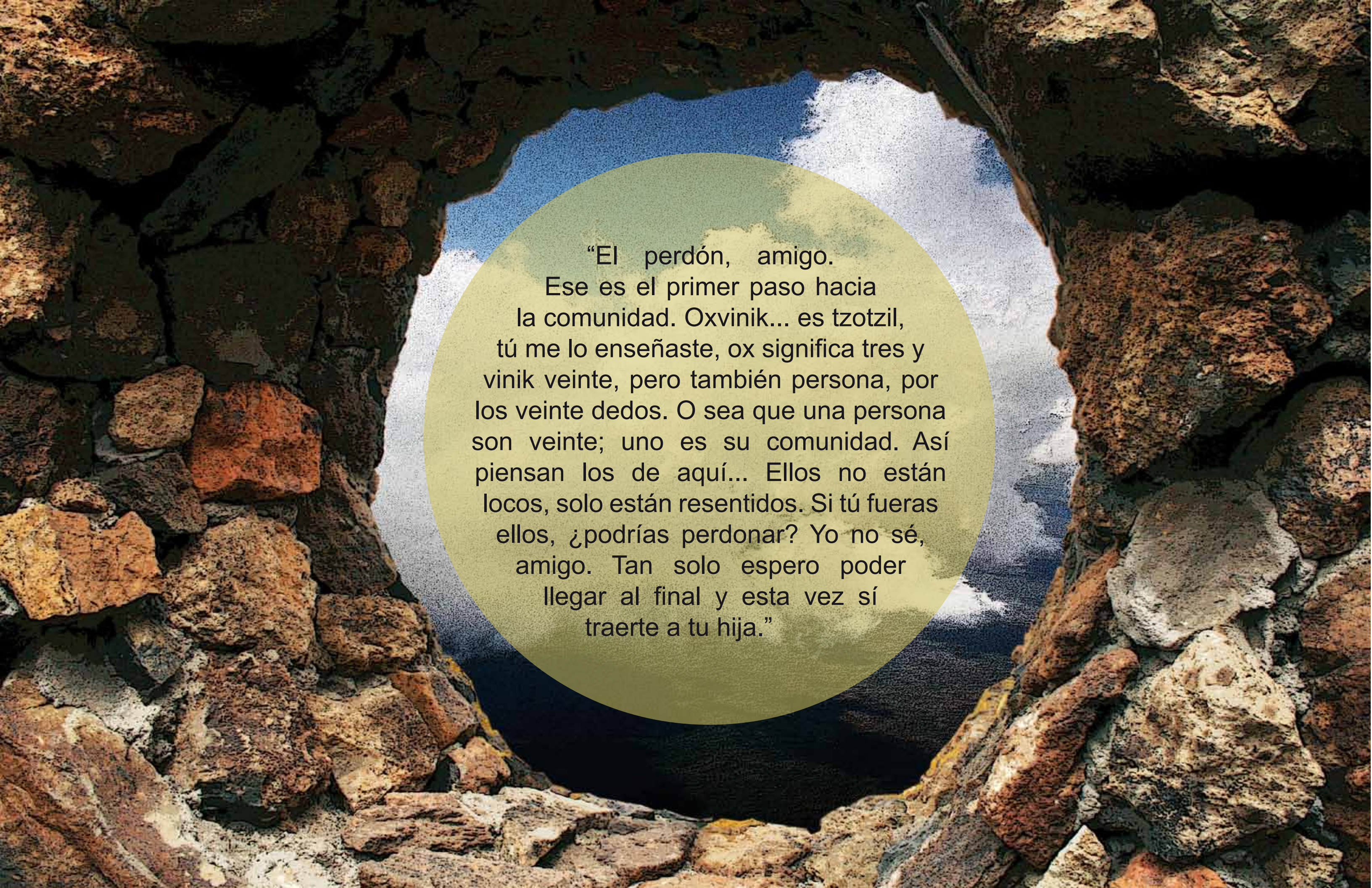
Nuestra protagonista, loana, tiene el nombre de su abuelo, Juan, es decir, que, de manera inconsciente, le dijeron que fuera su abuelo, le dijeron que no fuera ella y que además fuera un hombre, ¡vaya confusión! Veremos al final de la película que su padre tenía reservado un nombre “limpio” para ella. Es entonces ella, a través de la acción, que llega al momento en el que ese nombre entra en su vida.

Pero loana no puede llegar sola. El ser humano, vinik, es un ser social, y necesita a los otros para construir. loana llega con Julio que viene con su propia historia, buscando a través de su cámara lo que no es capaz de apreciar “en vivo”. Buscando el amor de loana con su cámara, acaba perdiéndola. Pero acaba encontrando su lugar, ganándose a sí mismo.

Y Egor, como decíamos, es el que cataliza, el que provoca la acción, el que anima a loana a buscar y el que provoca apatía en Julio, el que va haciendo que los nudos se desenreden. De la misma manera, ayudando a los demás, él se va ayudando a sí mismo, huyendo de una paternidad no buscada, se encuentra comprendiéndose y mirando un camino que continúa, una solución a la que aproximarse.

Jugamos con el sueño, con la realidad final, sin saber nunca del todo si la historia es la de loana despierta, la de loana soñando, la que cuenta Octavio, el sueño de cualquiera, o tan solo una película de ficción.





“El perdón, amigo.
Ese es el primer paso hacia
la comunidad. Oxvinik... es tzotzil,
tú me lo enseñaste, ox significa tres y
vinik veinte, pero también persona, por
los veinte dedos. O sea que una persona
son veinte; uno es su comunidad. Así
piensan los de aquí... Ellos no están
locos, solo están resentidos. Si tú fueras
ellos, ¿podrías perdonar? Yo no sé,
amigo. Tan solo espero poder
llegar al final y esta vez sí
traerte a tu hija.”

DESCRIPCIÓN DE LOS PERSONAJES

IOANA

Ioana es una mujer de 28 que ha vivido desde los cinco creyendo que su padre la abandonó. Esto no era más que un engaño pergeñado por su abuelo y su madre. Su abuelo lo obligó a exiliarse al mandarlo matar.

Ioana ha crecido con el vacío de su padre, preguntándose por qué la dejó, viendo las familias completas de los demás, inventándose una tras otra, posibles explicaciones, opciones para llenar la ausencia, justificaciones para dar a los demás cuando preguntan.

De este modo, su atención vital ha estado secuestrada de su propio desarrollo, a sus 28 años es incapaz de tomar una decisión acerca del rumbo que tomará su vida. No obstante ha realizado estudios profesionales de música, obedeciendo no se sabe bien a qué intuición anónima, pero no se ve a sí misma formando una banda o tocando con otros.

Recientemente descubrió el engaño de su abuelo. Descubrió una carta que mantenía escondida. En la carta reiteraba su esperanza de que Ioana pudiera leerla, pero también la certeza de que no lo permitirían. Hablaba de lo que había hecho últimamente y dónde estaba, como siempre, por si alguna carta se escapara del control del abuelo.

Con este descubrimiento, Ioana da la espalda a su madre y su abuelo. Renuncia a su identidad y va en busca de su padre, se lleva consigo solo aquello que legítimamente se ha ganado, no quiere tener nada que le haga pensar que de algún modo sigue vinculada con esa familia mentirosa y abusiva que fue capaz de mentirle durante 23 años sobre algo tan fundamental.

Sin embargo, la ausencia de figura paterna la ha llevado a volverse dependiente. Tiene un novio desde hace cinco años, Julio, con quien la relación ha llegado a niveles altos de violencia psicológica. Han aprendido a usarse mutuamente como vía de desfogue para las propias frustraciones. Ioana, acompañada por Julio, emprende el viaje a México, país al que se exilió su padre.

JULIO

Julio es un argentino de 30 años que ha vivido en Europa desde los 15, edad a la que su padre lo envió para estudiar y alejarlo de su madre, quien, a ojos del padre, estaba volviéndolo un mimado inútil.

Julio ha querido ser cineasta durante una buena parte de su vida, sin embargo, siempre ha encontrado pretextos para no llevar a cabo este deseo.

Conoció a Ioana en un concierto, ella tocaba el laúd de tal manera que él no pudo menos que buscarla entre los camerinos tan solo para disfrutar un poco más de su presencia.

Durante su estancia en Europa, Julio no ha podido explicarse cómo es que su madre no se ha interesado por él o ido a visitarlo. Es decir ha tenido mucho tiempo para desarrollar un rencor adolescente que, al no encontrar solución ni directa ni indirectamente, se le ha vuelto forma de ser: es berrinchudo y agresivo, en especial con Ioana, a quien ha vuelto un sustituto de su madre.

Sin embargo, el hecho de haber crecido en una familia unida lo dotó con un buen sentido del honor, por lo que, a pesar de sus propias incomodidades, no sería capaz de dejar colgado a nadie por quien sienta afecto.

EGOR

Egor es un ruso-ucraniano de 26 años cuya pasión es viajar. Se subió a un avión a los 17 y desde entonces no ha parado.

Hace dos años y medio, llegó a Chiapas, aquí conoció a Marta. Se gustaron, se quisieron, vivieron juntos. Contrario a su vocación, Egor se quedó viviendo con Marta durante dos años, postergando innumerables veces su partida.

Hace cinco años, Marta y Egor se embarazaron. Esto volvió loco a Egor, al grado de irse de su casa una noche sin decir nada. Se ha dicho que vuelve a ser el mismo de antes, que por fin ha podido romper el hechizo que lo tenía atado a estas montañas y cosas por el estilo. Sin embargo no se ha decidido a ir más allá de San Cristóbal, en el fondo sabe que su vida ha cambiado y, más aún, sabe que este es un cambio que él deseaba, le gusta la idea de tener familia, pero no se atreve a aceptarlo.

La tensión entre su deseo profundo de tener familia y su máscara de viajero incansable lo ha llevado al límite de su estabilidad nerviosa; tiene el ánimo muy volátil.



OCTAVIO

Por los andadores o en cualquier banqueta del centro, camina Octavio con su chamarra vieja y hecha bolas, sus pantalones desgarrados y su barba larga, hecha de greñas como su cabello, sucio, maloliente, desdentado; casi siempre carga una botellita en la mano, quizá sea posh, aunque tal vez es agua.

Antes de dedicarse a la profesión de vagabundo loco, Octavio solo era un loco. Estuvo en un hospital psiquiátrico porque tenía esquizofrenia, pero se escapó con la ayuda de su amigo Farid, a cambio, Octavio le prometió que traería a su hija junto a él. Farid murió hace varios años, pero Octavio sigue empeñado en cumplir su promesa, pasa los días vagabundeando en busca de loana, la hija de Farid. Ya no la busca fuera, se cansó de cometer errores con cada extranjera que veía, ahora sigue sus andanzas dentro de su mente.

Ha elaborado una loana que llega a San Cristóbal por muy diferentes vías y motivos, aunque siempre con la intención de encontrar a su padre, siempre se encuentra con el hecho de que está muerto y reacciona de diversas maneras.

Octavio intenta que loana conozca por lo menos algo de su padre, pero la autonomía de loana en su cabeza ha crecido a tal grado que últimamente no ha venido sola, sino que se hace acompañar por diversos personajes.

FORMA NARRATIVA DE ABORDAR LA HISTORIA

El guión está estructurado en tres actos. Como en otras road-movies se trata de unos personajes que acaban la historia mucho más conscientes de ellos mismos:

1. El primer acto cuenta el descubrimiento de la muerte de Farid tras la llegada de loana y Julio a México. El acercamiento a Egor hasta la salida del viaje en busca de las pistas de Farid que llevarán a loana a entender mejor su lugar en el mundo.

2. El segundo acto es el viaje. Los tres personajes siguen el rastro del difunto Farid y descubren muchas cosas sobre ellos mismos a través de sus enfrentamientos y la gente que van encontrando. Tras superar un obstáculo tras otro, los tres llegan a un pueblito en el que, según la leyenda, se hacía una celebración cada año en esas fechas. Se encuentran con Sara, la ex mujer de Farid, y varios personajes locales. Han llegado al entendimiento de ellos mismos y de su historia, y de repente, como en un sueño, aparecen en otro lugar.

3. En el tercer acto vemos la conclusión de la historia. Cada uno de los protagonistas elige un camino diferente. loana (ya llamándose Zayda) despierta en España y emprende su camino de independencia (no quedando claro si esto es antes de toda la historia o después). Julio observa la película que hizo sobre loana en una sala de proyecciones vacía; y Egor observa la carretera por la que avanza con una foto encajada en el retrovisor.

La idea es seguir la transformación de loana desde que se entera de que su padre, que, según creía, la abandonó cuando era ella pequeña, está muerto; justo cuando ella lo iba a encontrar. Es, por lo tanto, una narración semi-cronológica de su cambio durante todo el progreso de la historia.

Vamos a hacer una road-movie, el género está claro, pero la narrativa formal y final en nuestro caso cambia un poco:

Realmente, tal y como se planeó la historia, la película estará compuesta por tres piezas audiovisuales en una. Pretendemos que de la duración del film (80-90 minutos aproximadamente) dos tercios correspondan a la imagen "cinematográfica" y un tercio sea de la handycam que Julio lleva al cuello, con la que graba ciertas escenas que, si se vieran por separado, fuera del metraje total, todas juntas, sería un cortometraje sobre el final de una historia de amor, el final de la relación de Julio con loana.

Si, de esta manera, viéramos los dos tercios que quedan, sin imagen de handycam, nos quedaría un mediometraje que sería la road-movie en sí. Podemos considerar la handycam como paréntesis narrativos con toques más emocionales.

No hay duda de que la película final es el total, la mezcla de ambas, pero queremos salirnos un poco de esto y editarlas por separado después. Tendríamos entonces un cortometraje, un mediometraje y un largometraje. Iniciando así la parte transmedia del proyecto.

Diseño Fotográfico y equipo

Pretendemos dar un ambiente natural, realista, a la mayor parte de la película, pues se trata de una historia de viajes por la montaña, casi todo exteriores, al mismo tiempo esto le dará la fuerza a los planos para poder llegar a resultar muy escenográficos, épicos, casi como de western a veces debido a la naturaleza de las locaciones.

La luz de las montañas de San Cristóbal de las Casas es bastante espectacular, cambia durante el día otorgando diferentes colores y siempre con mucha claridad, debido a los 2120 m de altura de la localidad. Esto nos permite no tener que depender del equipo de iluminación en muchas ocasiones. Será por tanto una fotografía de iluminación cálida, con composiciones claras y bastante movimiento, haciendo un uso profuso de steadycam, una sensación de acción dinámica que nos haga sentir cómo fluimos con los personajes. Esto cambiará en los momentos más "místicos", como cuando hablan con la curandera, o cuando están en la noche final con los músicos frente a la chimenea, procuraremos que haya cierta confusión en ese movimiento, que haya color en sombras intrigantes y emociones dispersas.

Queremos crear un ambiente más reflexivo y de conexión con los personajes por parte del espectador. Tomamos como referencia juegos de cámara que se pueden apreciar en la fotografía de Luca Bigazzi en las películas de P. Sorrentino, o transiciones como las de la película "La Haine" de M. Kassowitz. Intentamos ser menos repetitivos eliminando tomas que representan menos desafío como el uso constante de over shoulders o planos sin contenido fotográfico real.

Al ser una road-movie, la cámara, estática en ocasiones, generalmente viajará con los protagonistas, se moverá con ellos. El color, como todo en los viajes, también irá evolucionando. Empezamos en la tristeza, en la sorpresa de los cambios drásticos, empezamos con menos saturación como algo que todavía debe despertar. A medida que la historia avanza, siempre de forma sutil, los colores irán tomando más vida, más presencia. Para acabar en una variedad cromática, mucho mayor que al inicio, que llegará de forma sutil al espectador que probablemente no se habrá dado cuenta de ese cambio al haber sido tan gradual.

Entre otros autores y películas nos influyen y buscamos similitudes con films como Miedo y Asco en Las Vegas, con esas tomas calurosas de carretera y exteriores; películas como las de Tony Gatlif, que presentan un camino abierto de exploración individual a través de la interacción social, con el mundo. Y su forma realista de mostrar, sin poner una barrera artificial ante quien mira; o la quietud en los planos de Coppola cuando se mantiene en un encuadre abierto y te permite situarte a ti como espectador frente a aquello que se presenta y se pausa para que tú, sólo tú, lo contemples.

Diseño de ambientación

Estamos en el presente, pero el presente en estas montañas a veces no parece el presente de otros lugares. En México se viven los contrastes día a día, quizá en el sur de México se vean más. La historia pasa por la ciudad de San Cristóbal de las Casas y de ahí nos adentramos en las montañas.

Realmente vamos a rodar todo en los alrededores de San Cristóbal, algo previsto desde el principio, y más aún conociendo los mil rincones de los alrededores que parecen lugares mucho más lejanos.

Por lo tanto nos encontramos con una ambientación urbana mezclada con la realidad indígena. Estos dos mundos se mezclan en la ciudad pero aún permanecen separados en los pueblitos de las montañas.

En estos pueblos se vive bajo el calor de la lumbre que calienta el comal a las cinco de la mañana para que el desayuno se coma con gusto antes de ir a la milpa a trabajar. Ahí la gente se levanta y mira a las montañas y las aprecia, y bajo su protección se encamina al trabajo tantas veces impuesto.

Tenemos aquí un ambiente de nubes bajas en montañas altas, de sol cegador por las mañanas y de frío profundo por las noches. Un ambiente cambiante bajo un cielo muy muy azul.



REFERENCIAS

-SOLO UNAS POCUITAS, EN SERIO-

* ILUMINACIÓN Y STEADYCAM

de TERRENCE MALICK

↳ "THE NEW WORLD"

* ETALONAJE (DE ALGUNOS EXTERIORES)

↳ "MIEDO Y ASCO en LAS VEGAS"

de TERRY GILLIAM

* FOTO Y MOVIMIENTOS DE CÁMARA

↳ PAOLO SORRENTINO Y LUCA BIGAZZI

* TRANSICIONES Y CÁMARA

↳ "LA HAINE" de M. KASSOWITZ

* HISTORIA, ILUMINACIÓN, EXTERIORES Y NARRATIVA

↳ "STRAIGHT STORY" de DAVID LYNCH

* EXTERIORES NATURALES, PERSONAJES

TONY GATLIF

* MOVIMIENTO, FOTO, MANEJO DE RECURSOS

↳ "LADRI DI BICICLETTA" de VITTORIO DE SICA

* TRANSPARENCIA EN LA GESTIÓN

MARKETING Y RRPP → "EL COSMONAUTA" de NICOLÁS ALLALÁ

* TRAMA, TEORÍAS METAGENEALÓGICAS

DIRECCIÓN → ALEJANDRO SODOROVSKY

¡¡¡ AH! y KUBRICK y BUÑUEL, OBVIAMENTE!!

Y LARS VON TRIER (1995-2000) Y...

