

El Proyectorista

Salvar lo que amas del fuego

Dirección y guion: Jason Vital
Producción: Irina Henríquez / Eric Martí
CALAMARÍ CREATIVA SAS

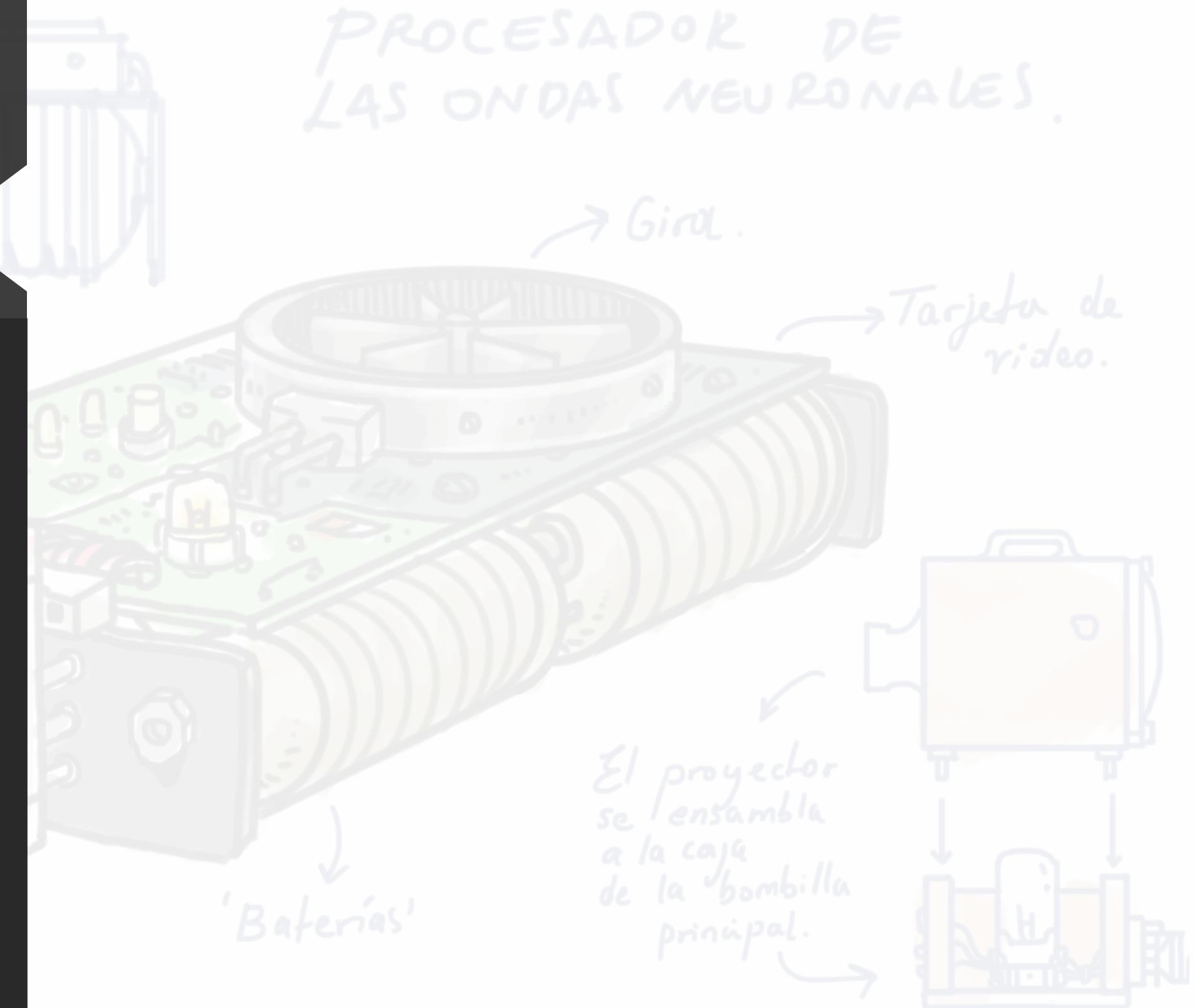


Ficha técnica

- Título: El proyeccionista
- País: Colombia
- Dirección y guion: Jason Vital
- Productores: Irina Henríquez/ Eric Martí
- Coproducción: Calamarí creativa SAS/ Escararriba cine SAS/ Cinequipos producciones SAS
- Duración: 120 minutos
- Formato: 4k
- Genero: Drama / Ficción / Live Action
- Director de fotografía: Mariano García
- Color: A color
- Etapa: Desarrollo
- Idioma: Español
- Empresa Productora: Calamarí creativa SAS
- Estímulos: Proyecto galardonado con la beca nacional de escritura estímulos Mincul 2024

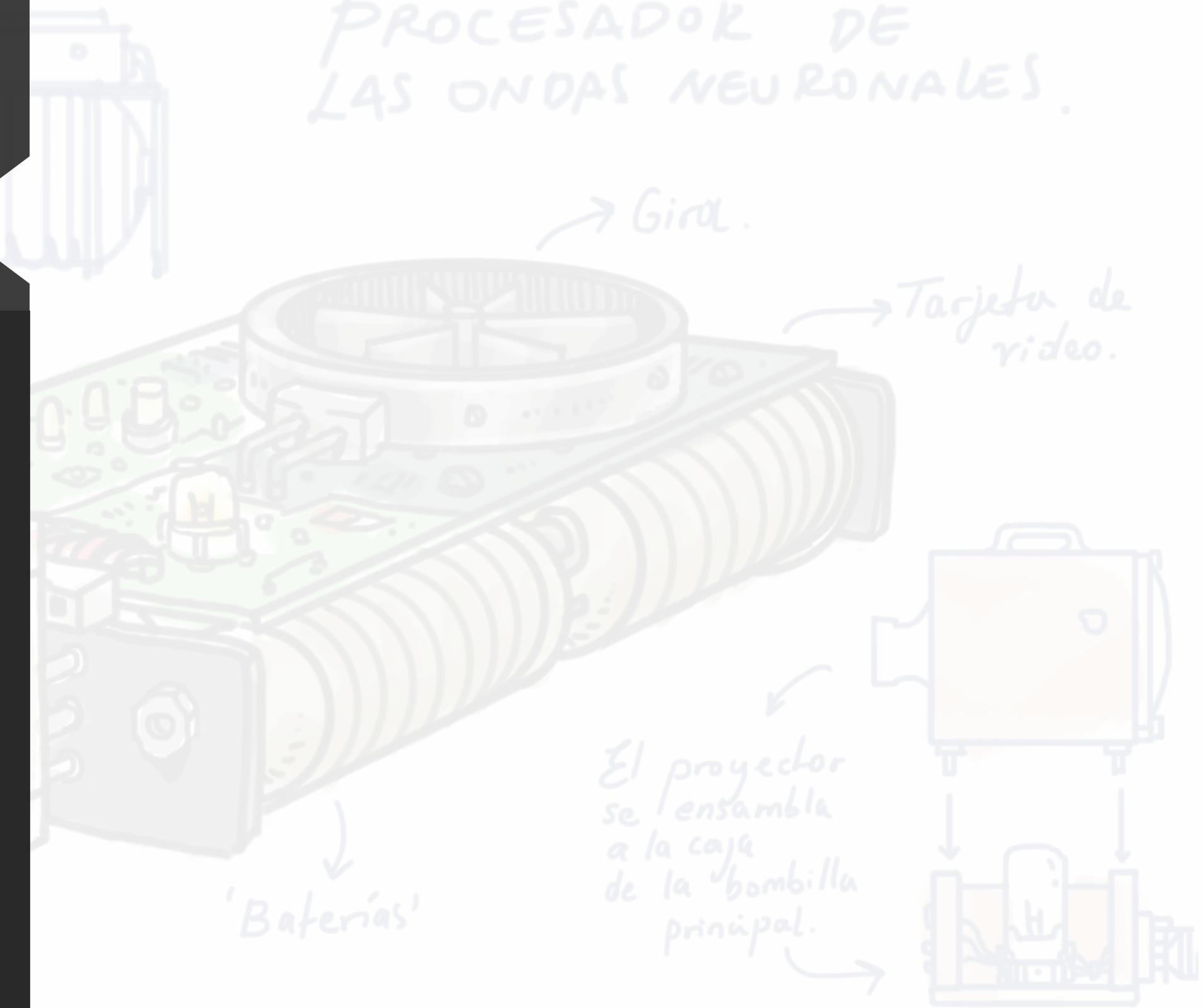
Logline

Un reparador de electrodomésticos en la ruina inventa por accidente un aparato proyector de sueños y se dedica a ser proyecciónista clandestino. Esto le trae un peligro mortal, pero también lo reencuentra con un amor del pasado.



Storyline

Un ex mecánico de motores de barcos, separado y en la ruina económica, un día inventa por accidente un proyector de sueños, un aparato capaz de mostrar lo que sueña una persona mientras duerme. Comienza a trabajar de forma clandestina como proyeccionista para familias adineradas. El comandante de un grupo armado lo secuestra para utilizar el proyector para descubrir los sueños de su padre moribundo. En la circunstancia del secuestro conoce a un enigmático médico clandestino que transformará el sentido de su invención y de su vida.



Sinopsis

Abdelio Cavadía, ex mecánico de motores de barcos de 42 años, a causa de una hernia en la columna se ve obligado a abandonar su oficio y abre un pequeño taller de reparación de electrodomésticos en la isla de Tierra Bomba. Un día inventa por accidente un proyector de sueños: un aparato capaz de conectarse a una persona dormida y proyectar en vivo el contenido de lo que sueña. Desde entonces, se dedica a trabajar de forma clandestina como proyecciónista para familias adineradas de la ciudad de Cartagena. El invento del proyector lo conecta con un nuevo universo de posibilidades. Tiene dos hijas, pero está divorciado de la madre, quien ahora está casada con Daniel, su antiguo mejor amigo. La traición, aunque lejana, aún resuena como un ruido persistente en su interior. Cada noche, Abdelio transporta el aparato en un estuche de guitarra. La gente cree que es músico. En una de esas jornadas es contratado por un abogado que lo lleva a una casa donde reencuentra a Albertina, una mujer que conoció años atrás como esposa de un capitán de yate. El reencuentro despierta sentimientos dormidos y entre ellos renace una conexión profunda. Esa misma noche, Abdelio es secuestrado por el comandante de un grupo armado que desea utilizar el proyector para descubrir los sueños de su padre moribundo. En el lugar del secuestro Abdelio conoce también al Doctor Muerte, un viejo médico también clandestino al que el comandante ha traído para que le practique una eutanasia a su padre. Entre el proyecciónista y el médico nace una amistad tan fuerte como misteriosa. Este vínculo inesperado transforma la percepción de Abdelio sobre su oficio, la muerte y el sentido mismo de su invención.

Argumento

La película abre mostrando en detalle un aparato extraño y rudimentario dentro de un estuche de guitarra: botones de encendido, cables, lentes, piezas desgastadas, compuesto de partes de distintos otros artefactos y electrodomésticos. La energía recorre sus circuitos y la luz se proyecta, revelando fragmentos de imágenes que se disuelven en niebla: un horno encendido, llamas recorriendo un laberinto de ladrillos, una mano incinerándose. La pantalla se apaga en negro. Sobre estas imágenes aparecen los créditos.

Enseguida vemos a Abdelio Cavadía, ex mecánico de motores de barcos de 42 años, caminar por las calles de El Cabrero, en Cartagena. Una hernia lumbar lo aleja de ese oficio. Es un hombre negro, viste camisa celeste arremangada, pantalón de dril, zapatos gastados pero elegantes y sombrero de paja tipo borsalino. Lleva en la mano un estuche de guitarra. Su andar es tranquilo. Una voz en off lo presenta: parece músico, pero no lo es. Es hijo de Andrés “El Fantasma” Cavadía, beisbolista de la selección colombiana campeona del mundo en 1957, caído en el olvido.

Abdelio entra a un apartamento donde lo recibe Libardo, que prepara una huertana de conejo en la cocina. Explica que mantiene las cortinas cerradas porque su “primo”—en realidad su esposo, Henry— no soporta ver el atardecer. Desde la habitación, escuchamos la voz de Henry que lo corrige: no es su primo, sino su marido.

Cuando Henry se duerme con ayuda de un somnífero, Abdelio abre el estuche y arma un aparato proyector de sueños. Conecta una bincha metálica a la cabeza de Henry, enciende el dispositivo y un haz de luz comienza a proyectarse en la pared blanca. Aparecen ráfagas de imágenes: ondas eléctricas, un toro cayendo, olas, un rostro. Finalmente, una anciana sentada en una mecedora lee la Biblia en un patio. Libardo reconoce a la madre de Henry, fallecida dos meses atrás. Conmovido, toma una cámara instantánea y empieza a fotografiar las imágenes caídas al suelo, y las fotos regadas empiezan a apilarse.

Al amanecer, Abdelio recibe el pago y un abrazo imprevisto de Libardo, que le pide otra sesión. Abdelio asiente en silencio y se va con su estuche. Toma un bus, cruza el puerto del mercado y aborda una lancha hacia Tierra Bomba.

En su casa —pequeña, corroída por el salitre y llena de electrodomésticos desarmados, es a la vez su taller de reparación de electrodomésticos, — guarda el estuche debajo de la cama y se queda dormido. Lo despiertan los golpes en la puerta: es su exesposa Rosa con sus hijas Hary y Angely. Las niñas lo abrazan y él juega con ellas a convertirlas en vampiros, mordiéndoles juguetonamente el cuello. Rosa le pide que cuide a Hary mientras lleva a Angely al médico. Entre los dos adultos surge tensión: Rosa ahora está casada con Daniel, antiguo amigo de infancia de Abdelio.

Más tarde lo visita la señora Gloria, vecina que trae un radio viejo para reparar y se queja de que Abdelio ya no le presta atención a su oficio como reparador por andar trabajando en la música de noche. La señora fue partera y le recuerda que él fue el último niño nacido en la isla por parto natural. La voz en off confirma la historia y la secuencia se convierte en flashback:

Durante el parto, en medio de una tormenta, Delia, la madre de Abdelio, gritaba una y otra vez su propio nombre: “¡Ay, Delia! ¡Ay, Delia!”, tratando de soportar el dolor. La partera, intentando ayudarla, le dijo que imaginara ser hombre, que un hombre no sufría esos dolores. Delia, aferrada a esa idea, cambió el grito: “¡Ay, Delio! ¡Ay, Delio!”.

Una vez nacido el niño la madre no tenía dudas de cómo se llamaría: Aydelio. Sin embargo, el padre, Andrés “El Fantasma” Cavadía —que estaba en República Dominicana bebiendo con sus compañeros de equipo— se opuso, cuando le contaron por teléfono que el niño se llamaría Aydelio, se negó: a ningún hijo suyo lo llamarían así. Al registrarla, la madre escribió entonces Abdelio, cambiando la “y” por la “b” influida por su admiración al cantante Bruno Lomas.

Así fue el origen de Abdelio: nacido en la isla en una noche de lluvia, con un padre ausente y un nombre que surgió del dolor.

En otra de sus sesiones como proyecciónista clandestino, Abdelio instala su proyector en la cabeza de un anciano casi en coma, en casa de la familia Cantillo. La hija del enfermo, Irene, graba la proyección con una cámara de video mientras observa con atención. Al inicio aparecen imágenes confusas: rostros, una cena, una mujer cayendo por unas escaleras, cortinas en llamas, un perro diminuto. Irene lo reconoce: “Es Kaiser”, su mascota.

El proyector no emite más sonidos que el de su funcionamiento, los sueños se proyectan en imágenes silentes.

El aparato se interrumpe. Abdelio explica que a veces hay que esperar, que los sueños no llegan de inmediato. Observa al anciano y nota que respira con dificultad. Irene llama a la enfermera. Al revisarlo, encuentran una pepa de naranja en la fosa nasal. La extraen y, de inmediato, el aparato comienza a proyectar imágenes nuevas: un viaje en tren, colorido y nítido. La enfermera queda impactada, pero Abdelio apaga el proyector enseguida. Irene la despide y pide continuar.

Al final de la sesión, Irene le paga y le ofrece a Abdelio una cuantiosa suma de dinero para que el aparato pase a ser de su familia. Él se niega tajantemente, aunque Irene insiste en que lo piense. Al día siguiente lo llama para negociar; Abdelio repite que no está en venta.

Esa noche Abdelio acude a la casa de Jorge Barraza, profesor universitario. Lo reciben con una fiesta con más de veinte personas, académicos y conocidos de la ciudad. Jorge le dice que su esposa, Albertina, será la paciente de esa noche, como regalo de cumpleaños para ella pero que aún no llega del trabajo. Abdelio se sorprende, pues no le habían informado que habría público. Incómodo, se niega y trata de marcharse. Jorge intenta detenerlo, pero Abdelio se sacude y logra salir. Afuera los perros ladran. Un taxi lo sigue a corta distancia, y la tensión lo agobia. Mareado, cae al suelo. Jorge aparece para auxiliarlo y lo lleva de regreso a la casa.

En una habitación, un médico revisa a Abdelio y concluye que quizás se trata de un ataque de ansiedad. Mientras Abdelio duerme, Jorge revisa su agenda: en cada página hay registros de proyecciones, con fechas y direcciones. En la última hoja encuentra el número de Alfonso "Foncho" Munera, hermano de Abdelio, y decide llamar.

La llamada despierta a Foncho, académico reconocido. Al enterarse de que Abdelio estaba en casa de Jorge, decide ir a verlo. Llega en taxi, y observa a su hermano dormido.

La narración se interrumpe con un flashback de la infancia: en las playas del Cabrero, Abdelio niño juega con una docena de hermanos. Los persigue Mamá Elvira, tía soltera que los crio a todos en ausencia del padre, el "Fantasma" Cavadía.

Cuando Delia emigró a Venezuela, dejó a Abdelio en casa de Elvira. Con frecuencia aparecían nuevos niños en la puerta, cada uno con una nota que afirmaba que eran hijos del Fantasma. Mamá Elvira los recibía y la abuela, casi ciega, daba su visto bueno. A Abdelio lo apodaron “Fantasmita” por su parecido con el padre. La voz en off presenta el destino de cada hermano:

- José Luis, jugador de béisbol sin llegar a grandes ligas.
- Óscar, boxeador frustrado y luego peluquero; vive de arriendos.
- Eliecer, muerto calcinado en un accidente con un fogón de petróleo.
- Andrés, Adalberto y Enyer, peluqueros y contrabandistas desde Venezuela.
- Jaime, asesinado en una gallera.
- Alexander, desaparecido tras unirse a un circo.
- Miguel, maestro de obra.
- Daniel, vendedor de libros y maestro de primaria con diploma falsificado.
- Santiago, astrónomo.

El relato muestra a los hermanos trabajando en el puerto y, en otros momentos, entrando al Teatro Variedades, donde veían películas desde “el gallinero”, los palcos más baratos del teatro donde se apretujaban los que tuvieran el medio centavo.

- Foncho, en cambio, eligió la academia: estudió, viajó y llegó a ser cónsul en Suiza y Nigeria. El flashback termina y volvemos al presente, con Foncho observando a Abdelio dormido en la casa Barraza. En la casa, Foncho y Jorge hablan del aparato. Jorge dice que se lo recomendaron y que pretendían una demostración; Foncho responde que su hermano es mecánico de barcos, quizás radio técnico, pero no un inventor, que aprendió de motores de barcos de manera empírica. Jorge insiste en probarlo: “primero hay que ver si funciona”. La voz en off puntualiza que Abdelio no es científico: desde niño se interesó por motores y se embarcó en un buque de carga; recorrió el Caribe trabajando en tripulaciones.

Conversan sobre sus matrimonios. Jorge cuenta que Albertina tiene un restaurante y que él ha sido infiel muchas veces; Foncho le aconseja cuidar la relación. Jorge confiesa inestabilidad y culpa. Foncho insiste en que lo del proyector parece una locura, pero acepta que hay una manera de comprobarlo. Jorge revela que Albertina "ya llegó" y duerme arriba.

Abdelio despierta y escucha. Se incorpora, saluda a Foncho. Anuncia que puede hacer la proyección. En la habitación de Albertina, ella duerme. Entran Jorge, Foncho y Abdelio. Abdelio arma el proyector, le aparta el cabello para colocar la bincha y, al ver su rostro, la reconoce. Pregunta el nombre; Jorge responde: "Albertina".

Flashback (yate): años atrás, Abdelio trabajó en la tripulación del capitán Cabarcas. Albertina, en ese entonces esposa del capitán, oficiaba como chef. Hubo coqueteos del capitán con una turista; Albertina se quemó en la cocina y Abdelio la ayudó; más tarde, un turista borracho intentó bailar con ella y Abdelio intervino. Albertina vio al capitán besándose con la turista y lloró; en la cocina se besó con Abdelio. El capitán los sorprendió, hubo forcejeo, aceite caído y un pequeño incendio. Los guardacostas evacuaron a todos. En el muelle Albertina huyó; Abdelio dudó y no la siguió. A los dos días él partió en un buque a Baltimore. No volvieron a verse hasta ahora.

De regreso en la casa, Abdelio coloca la bincha a Albertina y enciende el aparato. Se proyecta un atardecer en el mar; un pájaro se lanza al agua y atrapa un pez; el pez es un libro que se deshace. Foncho y Jorge están sorprendidos. Entonces irrumpen hombres armados: tiran la puerta, suben, golpean a Foncho con la culata y encaran a Jorge. Preguntan: "¿Usted es el del aparato?". Abdelio responde: "Yo soy el proyeccionista". Lo obligan a cargar el equipo y se lo llevan.

Un auto lo traslada por caminos rurales durante horas, con la cabeza cubierta. Llueve. Cruzan un arroyo. Llegan a la finca El Reposo, custodiada por hombres con prendas militares y otro grupo se ocupa de un entrenamiento militar en el patio. A Abdelio lo llevan ante el Comandante.

En la oficina, el Comandante termina una llamada y comenta que ahora Abdelio está "bajo nuestra protección". Demuestra saber datos de su vida (dos hijas, Tierra Bomba). Aclara que no es un secuestro: propone "un contrato". Le explica que ya conoció al padre del Comandante (por medio de Irene) y que ahora lo están trayendo en ambulancia porque quiere morir en el campo; antes de enterrarlo, quiere que Abdelio proyecte sus sueños para que "queden esos recuerdos". Le pagarán y, después del entierro, se irá. Ordena que lo lleven a la cabaña de obreros y le permitan hacer una llamada para evitar denuncias.

En la cabaña le pasan un radioteléfono. Albertina contesta en la casa Barraza. Le dice que ella y Foncho fueron a Tierra Bomba, que hablaron con sus hijas y el padrastro; no mencionaron desaparición, solo que mandarían a hacer un retrato. Abdelio pide que no denuncien. La comunicación se corta; los hombres le retiran el teléfono.

Abdelio duerme y sueña que incendian su casa en la isla y que un proyector de cine gigantesco emite la realidad del sueño; intenta tocarse y no tiene materialidad.

Despierta. Conoce al Viejo Pello, obrero mayor que lleva décadas trabajando para esa familia. Pello enumera obras: casas, bodegas, piscinas, puentes. Lo llama "músico" al ver el estuche. De noche, en la cocina del servicio, comen mote de queso. Entran hombres armados. Se oye una ambulancia llegar: traen al padre.

En la habitación, Abdelio coloca la bincha al anciano. El Comandante mira mapas del Cauca. Se cierran las cortinas y se enciende el proyector. Aparecen siete caballos en un establo y un niño mirándolos. El Comandante llora y pide apagar. Cuenta que, cuando cumplió siete años, su padre trajo siete caballos desde Argelia; un capataz envenenó el agua de una yegua que le había fracturado las costillas de una patada y, por error, murieron los caballos recién llegados; su padre los remató uno a uno con un disparo en la cabeza. El Comandante anuncia que en tres días llega el Doctor Muerte, médico que hace eutanasias clandestinas. Dice que quieren resolver una duda con la ayuda del aparato: comprobar si los muertos sueñan.

De regreso en la cabaña, el Viejo Pello bromea: "¿Le fue bien en la serenata?". Hablan de bodegas subterráneas muy resistentes que terminaron ese día. Pello dice que ha construido más de 500 bodegas subterráneas por todo el país. A la distancia se escucha un helicóptero; Pello apunta que llegó una visita.

Corte a la cena en casa Barraza: Jorge y Albertina comen en silencio. Discuten. Jorge exige que le diga si conocía a Abdelio; ella elude. Él pierde el control, la insulta y la acusa. Albertina rompe un plato, le reprocha sus infidelidades y sube a la habitación.

En una cafetería, Foncho conversa con Calixto, genetista. Foncho le pregunta por la posibilidad técnica de un aparato que proyecte sueños. Calixto dice que sería un invento descomunal, que armaría "una bulla tremenda" científica y mediática, y que cualquier gigante tecnológico pagaría fortunas. Foncho recuerda La invención de Morel (Bioy Casares).

En la finca, aterriza un helicóptero: llega el Doctor Muerte (56), delgado, camisa beige, maletín y sombrero. Abdelio lo ve pasar desde la ventana. Más tarde, el Doctor entra a la cabaña de Abdelio, se sienta y le pregunta por el aparato. Al saber que no lo tiene ahí, le dice: "Acompáñeme al río".

Salen. En el camino saludan al Viejo Pello, que coordina la construcción de una caleta con tres muchachos vestidos de militar. Cruzan un naranjal, comen naranjas, bajan a la orilla del río. Pasan indígenas en canoa. Abdelio teme por estar allí; el Doctor cambia de tema y le pregunta por su vida: si ama a una mujer, si tiene hijas, menciona que el padrastro "debería ser como un hermano". Con una varita, el Doctor dibuja figuras en la tierra, un cuadrado al que luego borra le lado superior, y dice que hay que abrir las ideas.

Hablan de su trabajo. El Doctor explica que lleva 20 años practicando eutanasias con sustancias indetectables; que no busca fama ni le conviene. Defiende la dignidad de un último aliento. Le pregunta a Abdelio cómo funciona el aparato; Abdelio responde que no lo sabe. Explica cómo lo inventó: tras dejar los barcos por una hernia, abrió un taller de electrodomésticos, estuvo bebiendo días, sorprendió a su mejor amigo besando a su mujer, hubo pelea y, después, solo, con cables y piezas en la mesa, armó algo sin recordar el proceso exacto; al probarlo con sus hijas y luego con un abogado, empezó a trabajar como proyeccionista. El Doctor lo contrasta con su propio oficio: él conoce su fórmula y puede repetirla; admite que ambos trabajan en "lo que poco se sabe".

Mientras tanto, Jorge regresa a casa y encuentra su ropa en maletas junto a la banca; la puerta no abre; toma las maletas y se va.

En la oficina del Comandante, sobre el escritorio hay fotos de hornos nazis, esquemas de construcción y una tabla de temperaturas. Llama por radio y ordena a Kiking preparar todo "sin rastros ni evidencias" antes de quince días. En la cabaña, el Viejo Pello empaca: le asignaron construir ladrilleras en el Cauca (hornos para hacer ladrillos). Abdelio le amarra los cordones; Pello le da una frase para una canción; dice que siempre encuentra soluciones y que ahora la familia "se metió en el negocio de ladrillos" sin decirle el nombre de la fábrica. Pello se va. Abdelio, a solas, murmura: "Fábrica de horrores".

De nuevo en la oficina, el Comandante, con problemas de estreñimiento y hemorroides, es examinado por el Doctor Muerte, que confirma el diagnóstico y le receta pastillas.

Albertina compra vegetales en el mercado.

Foncho llama desde su oficina en la universidad para pedir información sobre cómo solicitar una patente.

En Tierra Bomba, las hijas de Abdelio juegan en la playa; su madre las llama a comer.

En la finca El Reposo, el anciano (padre del Comandante) está despierto y con la bincha del proyector puesta. El Doctor Muerte le aplica una inyección; el anciano se duerme. El Comandante indica a Abdelio que encienda el aparato: al inicio solo se ve oscuridad, luego aparece una luciérnaga débil que titila. Explosiones y disparos irrumpen fuera de la casa. El Comandante mira por la ventana; Abdelio apaga el proyector y ve la luciérnaga ahora en la pared, que se apaga. Salen a toda prisa. El helicóptero ya está encendido: el Doctor Muerte sube; el Comandante inicialmente impide subir a Abdelio; el Doctor lo interpela y el Comandante accede. Ordena ir y volver para trasladar el cuerpo del padre. Despegan bajo fuego cruzado.

En una estación de gasolina, ya lejos, el Doctor hace una llamada para que alguien venga a recogerlos. Hablan: dice que en la ciudad se olvida la guerra; prefiere "trabajar con la muerte que con la guerra". Buscan café y se sientan en las jardineras de un puesto de salud. El Doctor plantea tres caminos para Abdelio:

- Hacer público el invento (prensa, investigaciones, patente, dinero).
- Seguir clandestino, como hasta ahora.
- Quemar el aparato y cambiar de vida.

"¿Qué quiere hacer?", le pregunta. La voz en off anota que Abdelio piensa en Albertina.

Corte: Albertina cocina un tartar de salmón en su restaurante.

En un hotel, el Comandante sufre por estreñimiento, un médico que lo examina le revela que las pastillas que le recetó el Doctor Muerte en realidad empeoran la condición de sus hemorroides y lo "tapan". "Puto viejo de mierda", exclama el comandante. El médico le advierte riesgo de "vomitar heces" si no evacúa y ordena supositorios.

En un horno ladrillero, cuatro hombres apilan cadáveres para incinerarlos. Llega el Viejo Pello con una cámara: pide tomar una foto para su álbum de obras hechas por sus manos, aun no nota los horrores en su ingenuidad. Lo dejan acercarse; uno de los hombres le dispara en la cabeza. Su rostro queda iluminado por las llamas.

En la playa de Tierra Bomba, Abdelio conversa con Foncho.

Foncho pregunta por la patente; Abdelio propone visitar a los hermanos en carro. Acuerdan el viaje. Foncho le entrega una foto del "Fantasma" Cavadia.

Abdelio va al restaurante de Albertina. Pide café con azúcar; conversan. Albertina cuenta la ruptura con Jorge: infidelidades reiteradas, manipulación y agresiones verbales; ahora tiene trámites legales por un apartamento. Habla de su sensación de estancamiento y de estudiar cocina en Francia. Abdelio comparte su propia falta de rumbo y el quiebre con su ex por la traición con Daniel. Piden atún steak tres pimientas con humus (Abdelio es alérgico a mariscos). Comen.

Salen a las murallas al atardecer. Conversan sobre certezas y posibilidades. Abdelio le dice que lo único claro es que podría enamorarse de ella. Se besan. Albertina se retira.

Abdelio viaja por el Canal del Dique a Gambote. Visita la casa de Daniel y Rosa; comen todos juntos. Luego, en la planta de purificación de agua, Daniel le cuenta sobre su nuevo trabajo como operador de la planta; ambos recuerdan una anécdota de infancia y ríen.

Más tarde, Abdelio vuelve a la casa de Albertina con su estuche; ella abre y él entra.

Corte a boda civil en el restaurante: Abdelio y Albertina se casan. Las niñas asisten con vestidos nuevos; Rosa y Daniel están presentes; Foncho también. En plena celebración, llega el Doctor Muerte; Abdelio lo abraza. En la muralla, ya con el traje de bodas, Abdelio habla con el Doctor. Bromea ("Batman y Robin"). El Doctor le propone un "contrato": confiesa que tiene Parkinson y no dejará que la enfermedad avance; quiere dejarle a su hijo sacerdote una película con grabaciones de sus sueños. Pide la ayuda de Abdelio.

Abdelio y Albertina viajan a Bogotá. En la casa del Doctor, una casona colonial con biblioteca y cuadros, una empleada los guía. Albertina dice que por un momento vio un fantasma. En la habitación, el Doctor, en pijama de satín, los recibe. Albertina observa pinturas de Alejandro Obregón; el Doctor le entrega una lupa para leer una dedicatoria: "el Doctor con el nombre mal puesto... Doctor Vida".

Abdelio hojea un álbum con fotos del Doctor en distintas épocas (ferrocarril, Guerra de los Mil Días, viajes), con el Fantasma Cavadía, y en el muelle de Cartagena mirando a unos niños que Abdelio reconoce como él y sus hermanos. El Doctor está detrás y dice: "Hoy es mi cumpleaños número 977."

Guion completo aquí

Elementos de la propuesta creativa

Dirección artística

La película se construye en la frontera entre lo real y lo onírico. El universo visual de Abdelio parte de lo cotidiano: casas costeras corroídas por la sal, electrodomésticos desarmados, mercados y bares populares en Cartagena y Tierra Bomba. Sobre este realismo caribeño se superponen irrupciones oníricas: los sueños proyectados aparecen como escenas fragmentadas, a veces nítidas y otras veladas por brumas, texturas y transparencias. El aparato mismo —armado de piezas recicladas— encarna esa dualidad: artefacto rudimentario, pero con un poder poético inmenso.

Fotografía

La cámara será fluida y orgánica, apoyada en grúas y steadycam para recorrer espacios con naturalidad y continuidad, generando la sensación de habitar un mismo flujo vital y onírico. En los sueños, la cámara se acerca a un lenguaje más coreográfico: movimientos circulares, paneos lentos y travellings que diluyen la frontera entre personajes y proyecciones. El contraste de luces también marca el tono: naturalismo cálido para los espacios reales; contraluces, destellos y sombras profundas para el mundo onírico.

Sonido

El sonido cumple un rol central como puente entre lo real y lo soñado. El aparato nunca proyecta en silencio: cada sueño irrumpre con capas de atmósferas sonoras (olas, rugidos, ecos, respiraciones) que se filtran en el espacio diegético. La isla respira a través de grillos, viento y motores de lanchas, mientras la ciudad se construye con pregones, televisores y radios encendidos. Una música discreta, más textural que melódica, acompaña: percusiones caribeñas distorsionadas, cuerdas graves que se tensan como si fueran parte de la maquinaria.

Montaje y ritmo

El montaje alternará entre lo pausado —observando los rituales de Abdelio como proyeccionista— y lo súbito, con cortes que simulan la irrupción de imágenes fragmentadas propias de un sueño. El objetivo es que la narrativa fluya con naturalidad pero nunca deje de transmitir la sensación de que lo real puede resquebrajarse en cualquier instante.

Personajes:

Abdelio Cavadia: (40) Ex mecánico de barcos y reparador de electrodomésticos. Inventor accidental de un proyector de sueños, trabaja como proyeccionista clandestino mientras lida con su soledad y su pasado afectivo. Está separado de Nery, madre de sus dos hijas.

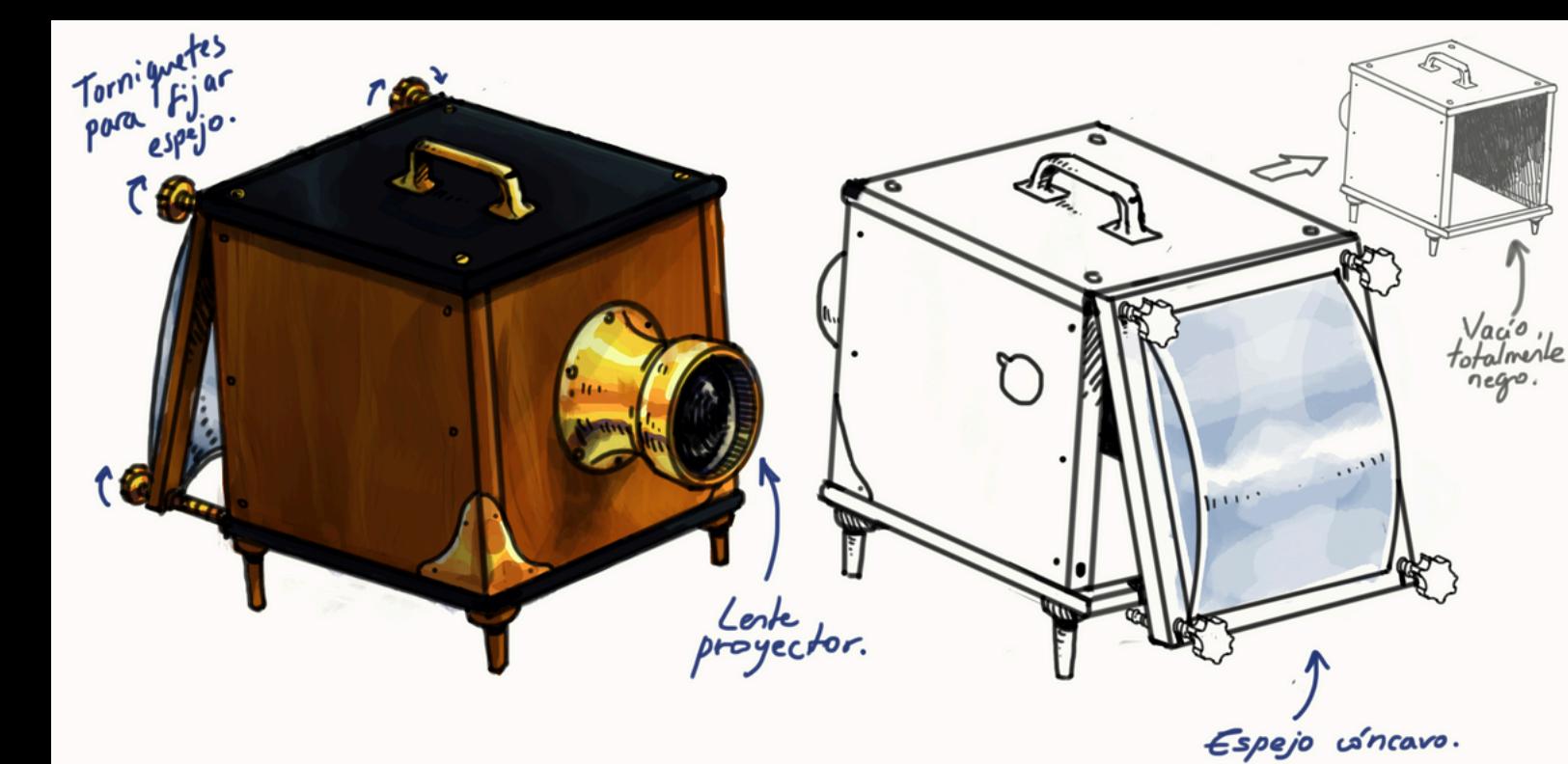
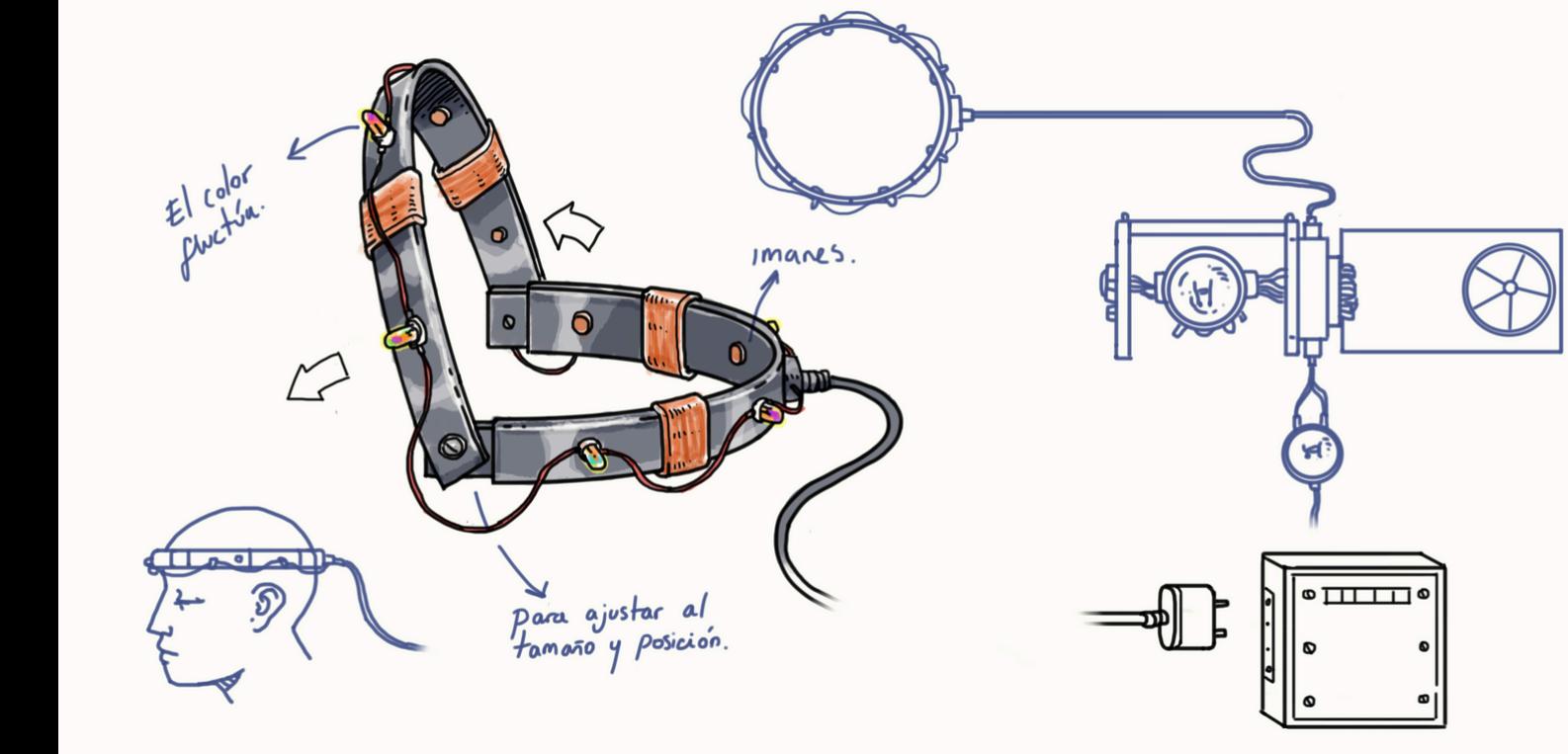
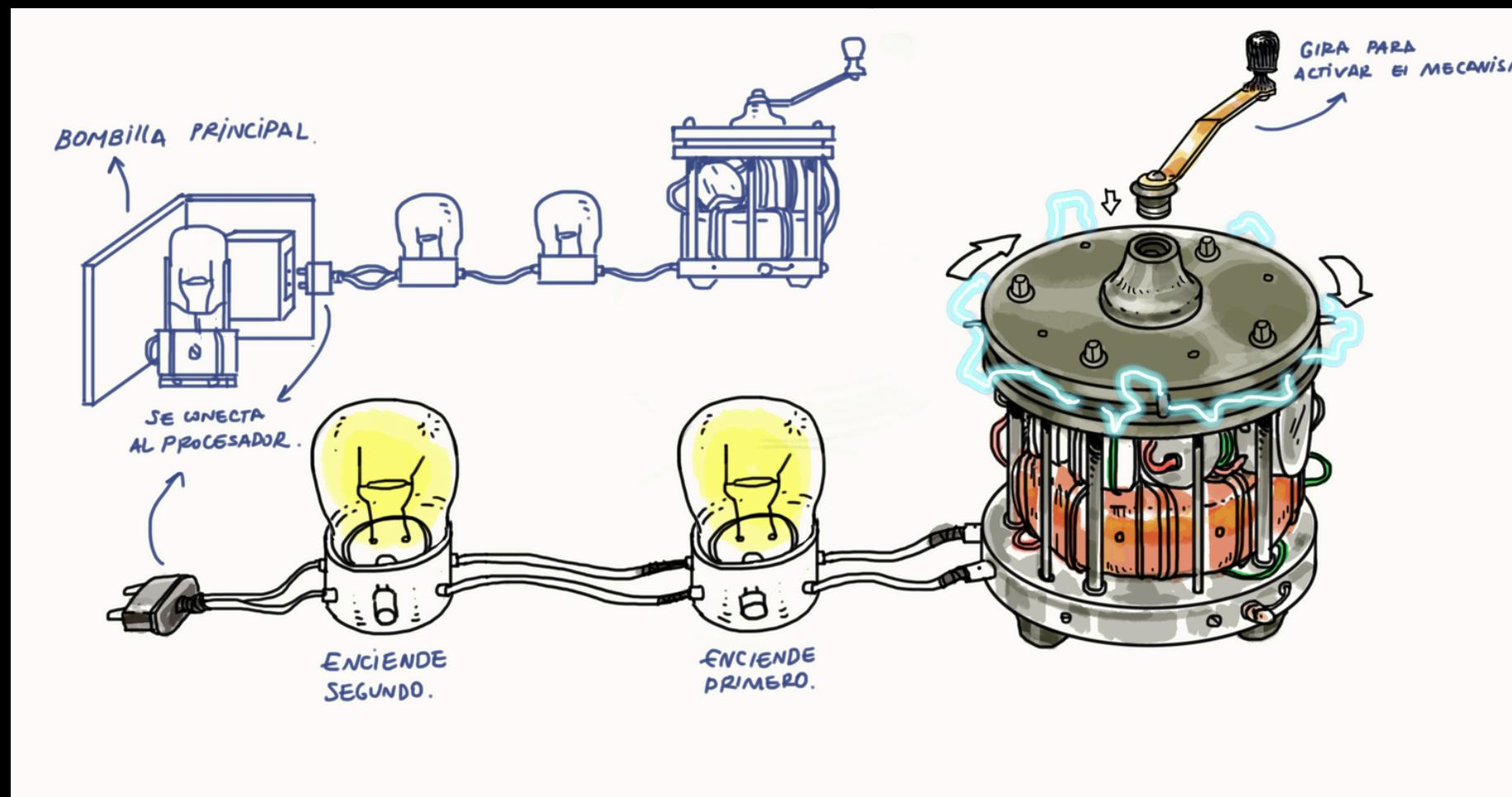
Albertina: (35) Dueña de un restaurante, vive con un abogado. Fue un amor del pasado de Abdelio. Su reencuentro despierta en él la posibilidad de una segunda oportunidad emocional.

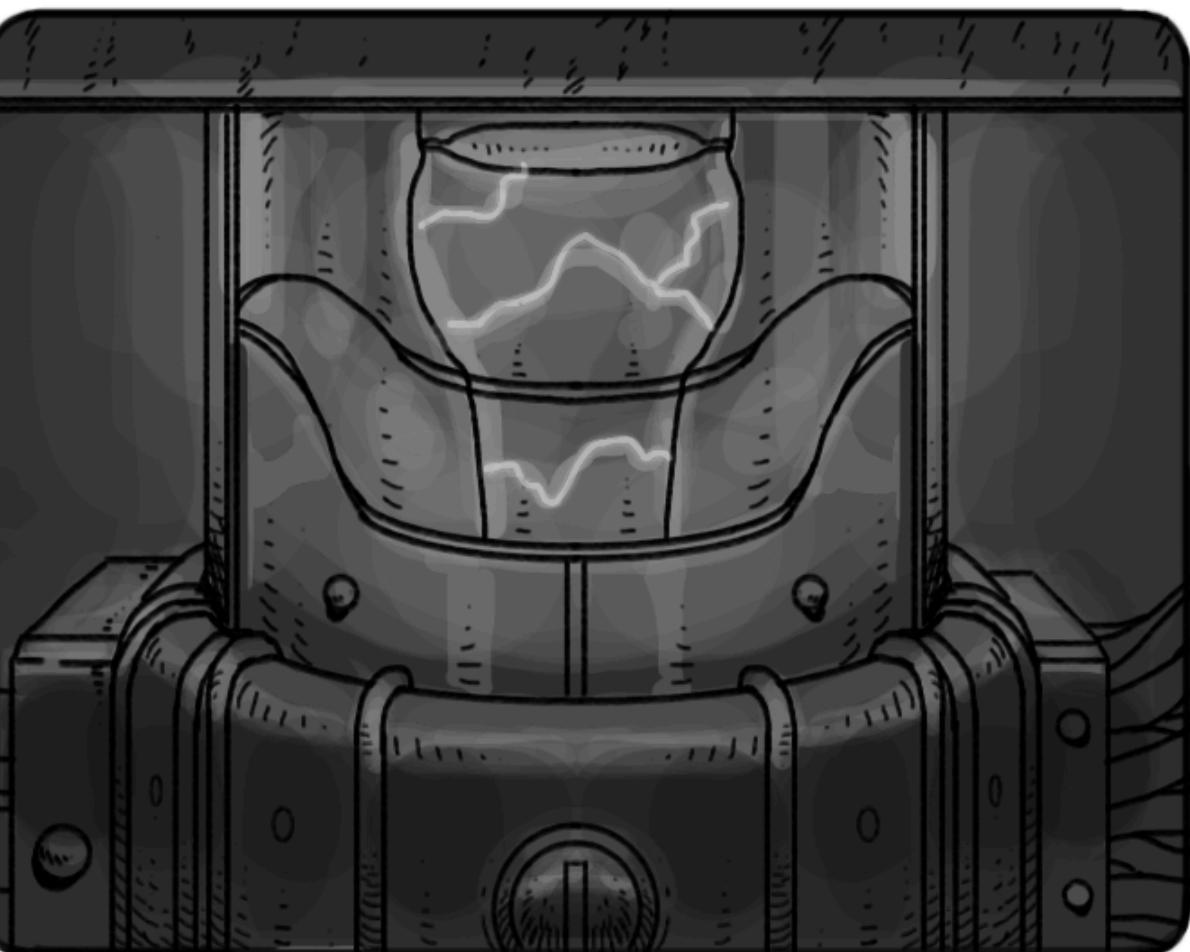
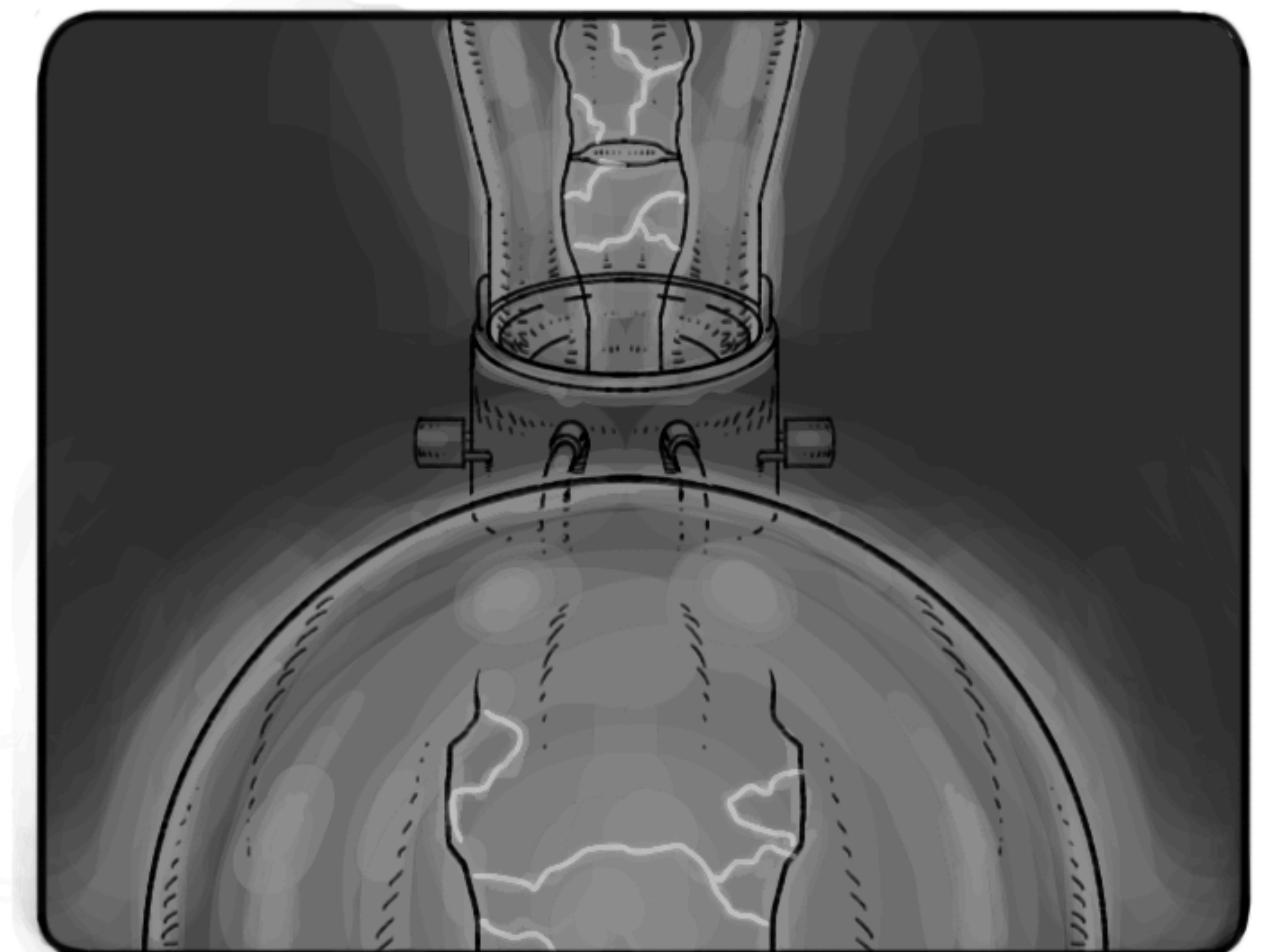
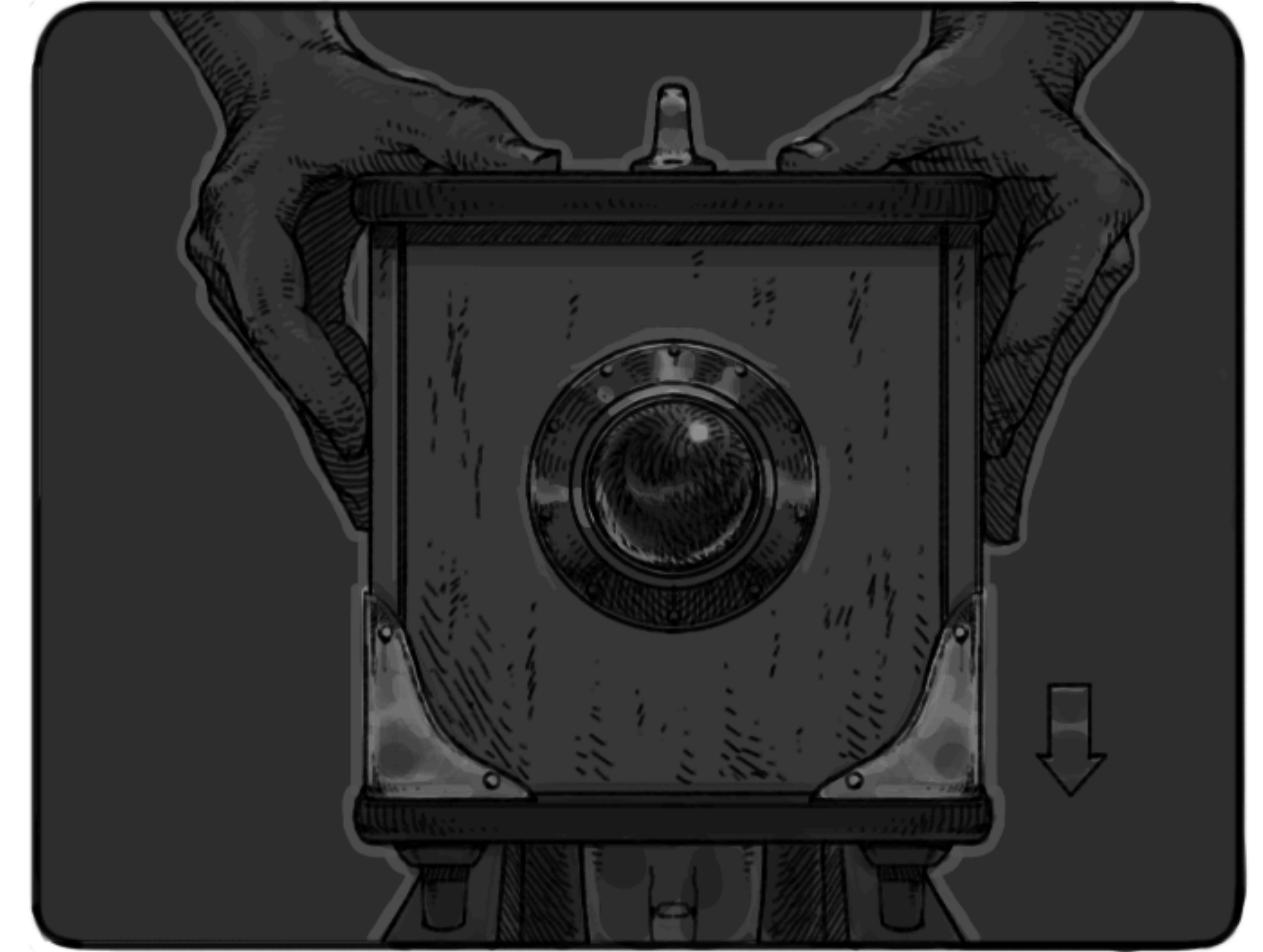
Comandante: (44) Líder de un grupo armado que secuestra a Abdelio. Frío, autoritario, obsesionado con conocer los sueños de su padre moribundo.

Pello: (52)Albañil trabajador pero ingenuo que lleva muchos años trabajando para el comandante sin tener plena conciencia de las consecuencias eticas de su trabajo, restaura para los paramilitares unas viejas ladrilleras que usan para cremar cadáveres a la usanza Nazi.

Doctor Muerte: (72) Médico enigmático que realiza eutanasias clandestinas. Durante el cautiverio de Abdelio, se convierte en su confidente y en un personaje clave para desentrañar los límites entre la vida, la muerte y el sueño. Su verdadera naturaleza tiene un matiz sobrenatural que se revela al final.

Diseño del proyector de sueños





Locaciones

Las locaciones principales de *El Proyectorista* reflejan los contrastes entre el mundo realista y los elementos oníricos. La mayor parte de la acción transcurre en Tierra Bomba, una isla que mezcla paisajes naturales con estructuras humildes y fragmentadas, representando la vida cotidiana del protagonista. Otros escenarios clave incluyen las viviendas de una clientela exclusiva en Cartagena, caracterizadas por un aire de ostentación que contrasta con la modestia del entorno inicial, y una finca rural donde Abdelio es retenido, rodeada de vegetación densa y un ambiente opresivo que subraya el conflicto central. Este conjunto de locaciones aporta a la narrativa visual un carácter multifacético y cargado de simbolismo.





Enlace al [Teaser](#)

Motivación del director

Desde que era niño, los sueños han sido para mí un territorio de misterio y de revelación. Hacer cine, para mí, es una forma de seguir explorando ese misterio y de darle materialidad a preguntas que nunca tienen respuestas definitivas. El Proyeccionista nace de ese interés personal por los sueños, pero también de un deseo profundo de conectar ese misterio íntimo con una realidad social concreta. En la historia de Abdelio —un obrero que, casi por accidente, inventa un aparato capaz de proyectar los sueños— reconozco a tantos hombres y mujeres de mi país que, desde oficios invisibles, guardan en silencio una sabiduría enorme y una fuerza creadora. El proyector no es solo un dispositivo fantástico: es también metáfora de cómo las vidas anónimas contienen universos de sentido y de cómo esos universos pueden ser arrebatados o instrumentalizados por poderes externos. En Colombia, un territorio atravesado por décadas de conflicto armado y desigualdad, los sueños funcionan como una forma de resistencia. Allí donde la violencia ha intentado reducir la vida a cifras y silencios, el sueño reaparece como una grieta de humanidad, como un recordatorio de que todavía somos capaces de imaginar y de sentir. Por eso la película, aunque parte de un relato íntimo, busca abrirse hacia lo colectivo: para preguntarnos qué hacemos con nuestros sueños cuando la realidad se empeña en sofocarlos para interrogar cómo el dolor personal se cruza con la historia social y política del país.

Por eso considero que Sipcine es el espacio idóneo para el desarrollo de este proyecto. El programa, con su énfasis en la formación y el acompañamiento de obras que abordan realidades latinoamericanas desde propuestas arriesgadas, ofrece la posibilidad de afinar el concepto de El proyeccionista y proyectar su resonancia en un circuito internacional. Mi motivación para participar nace de la convicción de que esta historia, enraizada en lo local, puede dialogar con audiencias globales gracias a su tema universal: los sueños como lenguaje de vida y memoria. El encuentro con otros cineastas de la región, tutores y expertos, permitirá que la película se nutra de distintas perspectivas y fortalezca su estrategia de coproducción y circulación. Mi compromiso es aportar una obra que, desde lo personal, hable con honestidad de los sueños, y desde lo social, dialogue con los procesos históricos de nuestra región. Participar en este espacio significa dar un paso crucial para que El Proyeccionista alcance la madurez creativa.

Sobre el director

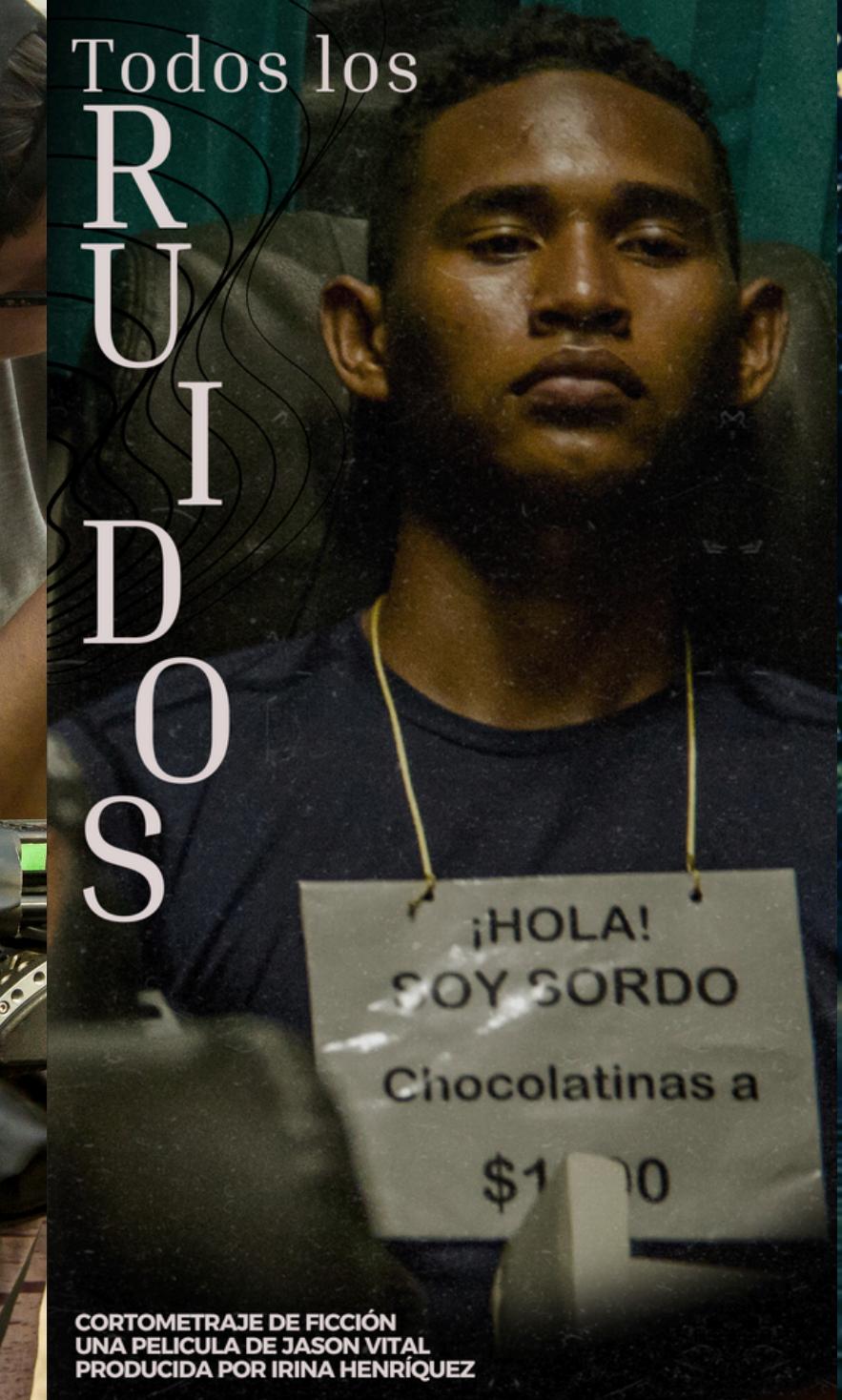
Jason Vital, Montería, Colombia, 1987. Cineasta y escritor. Ganador del Premio Nacional de Cuento de la Policía Nacional en 2003. Ganador en 2009 del Concurso de Poesía de la Universidad de Cartagena. Ganador del Concurso de Poesía de la Corporación Cultural Sísifo en 2012.

En 2014 ocupa el primer lugar del Taller de Crítica y Periodismo Cinematográfico en el marco del Festival de Cine de Cartagena de Indias. Ese mismo año, su guion de largometraje "El precio de la tierra" es selección oficial del Laboratorio Iberoamericano de Guion de la Corporación Cinefilia e Ibermedia, junto a otros 16 guionistas del continente. "El precio de la tierra" también fue seleccionado en el Bogotá Audiovisual Market, edición Regiones 2023, en la ciudad de Santa Marta.

En 2023 inicia la circulación de su cortometraje de ficción "Manglar", que escribe y dirige. El corto hizo parte de la videolibrería de Clermont-Ferrand, ganó el Premio Nacional a Mejor Cortometraje en el Festival de Cine del Chocó y fue parte de la selección oficial del LASSA Film Festival 2024. "Todos los ruidos", cortometraje que también escribe y dirige, inicia su circulación en 2024.

Ese mismo año gana la Beca Nacional de Escritura del Ministerio de Cultura en su Programa de Estímulos para escribir su largometraje "El Proyeccionista". Actualmente desarrolla el proyecto de largometraje "Los animales de alas", que relata la vida del líder indígena asesinado por paramilitares, Kimy Pernía Domico.

Es formador de cine comunitario en territorios del Caribe colombiano, y fue tallerista para Proimágenes Colombia en la Temporada de Cine Colombiano 2023. De esas experiencias nace el proyecto "Observatorio de Cine Comunitario del Caribe Colombiano". Además, trabaja en el libro de crónicas "Salvar lo que amas del fuego", sobre teatros de cine abandonados a lo largo del Caribe colombiano. Fundador de la productora Escararriba Películas.



Trabajos anteriores del director

[Manglar, cortometraje de ficción, 2020 \(Trailer\)](#)

[Todos los ruidos, cortometraje de ficción, 2022 \(Trailer\)](#)

Motivación de la productora

Conocí a Jason Vital hace casi dos décadas y he podido ser testigo de su tenacidad a lo largo de este tiempo, haciendo lo posible para sacar adelante sus proyectos creativos, ya sea como escritor o como director. Siempre me ha parecido que tiene una manera de perseverar que es admirable, por eso me he aliado con él en más de un proyecto, porque creo en sus capacidades y en sus proyectos, que también son míos ahora, como es el caso de *El proyeccionista*.

En *El proyeccionista* mi objetivo como productora es crear un entorno en el que los elementos más frágiles, oníricos y humanos del guion cobren vida, y al mismo tiempo garantizar que los aspectos logísticos, técnicos y creativos se entrelacen de manera armónica. Creo profundamente en el poder del cine para traducir lo abstracto en imágenes, en conectar al espectador con la belleza, el conflicto y las preguntas fundamentales que compartimos como seres humanos.

Así las cosas, considero que los más altos valores del proyecto son la dirección de Jason Vital y la historia potente que escribió en este guion. También creo que Vital ya está listo para dar el salto al largometraje después de dirigir varios cortos que han tenido recorridos interesantes. Y siento que la historia, que lo ha acompañado desde niño en su imaginación, también está lista para ser contada y para conquistar a unas audiencias ávidas de historias que con matices de género, como lo dice el reciente estudio sobre audiencias realizado por Proimágenes Colombia. Así mismo, el personal del proyecto que se piensa convocar para las cabezas de equipos y para las asistencias combinará a personas con larga trayectoria y a personas que está iniciando sus carreras, de tal forma que continuemos ayudando a generar más talento en nuestra región Caribe. Esto también cuenta como un valor adicional de este tipo de proyectos con los cuales pensamos en impactar los procesos de desarrollo creativo y social en nuestro país.

Calamarí creativa SAS

Calamarí Creativa SAS es una productora cinematográfica colombiana con sede en Montería, Córdoba, fundada y dirigida por Irina Henríquez. Surge del antecedente de haber producido los cortometrajes Tierra Escarlata (2013), Genaro (2017) y Elena (2019), dirigidos por Jesús Reyes y Andrés Porras. Ha desarrollado procesos formativos como el Encuentro Relatos audiovisuales del territorio (2023) y la logística del Sandbox audiovisual (2022).

Cortometrajes producidos:

Todos los ruidos (Jason Vital, 2022).

Nudo de agua (María Buelvas, 2025).

Mario Mar & Sol (Jesús Reyes, preproducción).

En desarrollo:

Muchachos de madera (largometraje documental dirigido por Jesús Reyes y Andrés Porras (2023)).

Traída por la música (largometraje documental dirigido por Irina Henríquez)

calamaricreativa@gmail.com
+573015372129

Contacto

