



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE CINE Y AUDIOVISUALES

Historia uno: recreación del mundo del personaje a través
del color, los elementos y la escenografía

Trabajo previo a la obtención del título
de Licenciado en Cine y Audiovisuales

Autora: María Gabriela González Ortega

Director: Galo Alfredo Torres Palchisaca

Cuenca- Ecuador

2015



RESUMEN

El diseño de producción o dirección de arte es un pilar fundamental dentro de los oficios del cine. A lo largo de los años se ha ido estableciendo su importancia y necesidad de tener los criterios necesarios para poder dar vida a los personajes y al mundo que los rodea. El presente trabajo desarrolla el proceso de trabajo en el cortometraje *Historia Uno* escrito y dirigido por Alfonso Vallejo Chávez, estudiante de la carrera de Cine y Audiovisuales de la Universidad de Cuenca.

Se combina conceptos estéticos de varias referencias visuales para escoger paletas de color, escenografía, utilería, vestuario y maquillaje de personajes. La neutralidad o des-identidad, es la premisa que condiciona las elecciones de locaciones, valores de planos, casting y propuesta final de dirección de arte.

Palabras clave: diseño de producción, dirección de arte, oficio, cine, proceso, concepto, neutralidad, des-identidad.



ABSTRACT

The production design or art direction is a fundamental pillar within film professions. Over the years it has established its importance and the need for necessary criteria to give life to the characters and the world around them. This paper develops the work process in the short film "Historia Uno" written and directed by Alfonso Vallejo Chavez. Student from the Film and Media career at the University of Cuenca. Aesthetic concepts of several visual references are combined for choosing color palettes, scenery, props, costumes and makeup of characters.

The Neutrality or des-identity is the premise that determines the election of locations, values planes, casting and final proposal for art direction.

Keywords: production design, art direction, professions, film, process, concept, neutrality, des-identity.



ÍNDICE

Resumen.....	2
Abstract.....	3
Cláusulas de Responsabilidad.....	5
Reconocimiento del Derecho de la Universidad para publicar en documento.....	6
Introducción.....	9
Sinopsis.....	13
Capítulo 1: El diseño de producción en cine	
1.1. Paletas de Color.....	16
1.2. Utilería y Escenografía.....	17
1.3. Vestuario y Maquillaje.....	19
Capítulo 2: Referentes visuales	
2.1 La imagen cinematográfica de la década de los años ochenta y noventa.....	21
2.2 Storm Thorgerson: El surrealismo pinkfloydiano.....	22
2.3 La Neutralidad: identidad vs. des-identidad.....	24
2.4 El Simbolismo. El sentido de ciertas cosas.....	26
Capítulo 3: Sacando “cédula” al cortometraje: <i>Historia Uno</i>	
3.1 Escogiendo la paleta de color.....	28
3.2 Utilería y escenografía.....	29
3.3 Vestuario y Maquillaje.....	30
3.4 Aplicación de la Propuesta.....	33
Conclusiones y Recomendaciones.....	48
Bibliografía.....	50
Filmografía.....	51
Anexos.....	52



Universidad de Cuenca
Cláusula de propiedad intelectual

Yo, María Gabriela González Ortega, autora de la tesis "*Historia Uno: recreación del mundo del personaje a través del color, los elementos y la escenografía*", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Cuenca, 24 de Septiembre del 2015

A handwritten signature in blue ink, consisting of the initials 'MGOP' and a large, stylized flourish that loops around the text.

María Gabriela González Ortega

C.I. 0104783261



Universidad de Cuenca
Cláusula de derechos de autor

Yo, María Gabriela González Ortega, autora de la tesis "*Historia Uno: recreación del mundo del personaje a través del color, los elementos y la escenografía*", reconozco y acepto el derecho de la Universidad de Cuenca, en base al Art. 5 literal c) de su Reglamento de Propiedad Intelectual, de publicar este trabajo por cualquier medio conocido o por conocer, al ser este requisito para la obtención de mi título de Licenciado en cine y Audiovisuales. El uso que la Universidad de Cuenca hiciere de este trabajo, no impedirá afección alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autor.

Cuenca, 24 de Septiembre del 2015

María Gabriela González Ortega
C.I. 0104783261



Dedicatoria

A mis hijos: Bruno, el espíritu. Antonio, carne y hueso



Agradecimientos

Si el agradecimiento se lo pudiera medir con alguna unidad de medida internacional, ninguna de ellas alcanzaría para agradecer a toda la gente que nos ha dado algo a lo largo de la vida.

A Roberto Frisone por su aporte en la realización de este proyecto. Por su generosidad en compartir sus conocimientos, por su tiempo, que para mí es el regalo más grande.

A Galito Torres, por su ferviente amor por los libros y el cine, por abrirme la mente a otras posibilidades, por presentarme sin ningún tipo de invitación formal a todos y cada uno de los locos que andan regados por este mundo.

A Melina Wazhima, por su paciencia, por su interés, por su tiempo, por ser la madre de los pollitos malcriados. Mil Gracias.

A Camilo Luzuriaga, “por jodernos” para que “despertemos”, perderse una clase suya, para mí era el mayor delito.

A Julio César Abad Vidal, por su ayuda y sus saberes invaluable para este proyecto.

A mi Madre, a mis hermanos, a mis sobrinos, a mis amigos, a todos quienes estuvieron siempre interesados en lo que hacía.

A Antonio, por dormir largas horas para que su madre pueda escribir.

A Alfonso Vallejo Chávez, gracias por todo lo que enseñaste, por tu paciencia, por nuestros hijos. Por el amor, por todo.

Introducción

El término “diseñador de producción” tuvo su mayor reconocimiento por primera vez en Estados Unidos, por el mérito que alcanzó William Cameron en la academia de los premios Oscar con la película *Lo que el viento se llevó* (1939). Esto ocurrió por dos razones fundamentales: regularmente los diseñadores de arte solían concebir los espacios sin guardar una tipología conceptual, sin embargo Cameron fijó su atención en cada detalle, por lo que decidió utilizar el color como unidad filmica en los escenarios, así como también el vestuario en función de los personajes y la historia. El término se siguió utilizando no solo por el reconocimiento que el decorador recibió en los premios Oscar, sino además poco a poco empezó a establecerse como un área de trabajo muy importante dentro del medio cinematográfico (Murcia, 2002)¹

La palabra en Europa se hace eco porque contiene concepciones artísticas de corrientes de la *Nouvelle Vague*² y el Neorrealismo Italiano, en este sentido, la realidad (los escenarios) y el diseño de arte iban de la mano. Por otro lado, en Latinoamérica para designar a este mismo término se utilizan los vocablos: ‘diseñador de producción’ o ‘director artístico’; el primero se lo confunde con temas de producción y logística y el segundo se lo cambia por ‘director de arte’ que es el más común y utilizado.

El ‘diseño de producción’ o ‘dirección de arte’ en el Cine es un proceso que empieza en el guion, a través de él se puede crear el mundo en donde se desenvuelve el personaje y su drama; la escenografía, la utilería, su vestuario y la apariencia del rostro. Siempre con una intencionalidad, es decir con una característica que lo diferencia de otros mundos, de otras historias. Un diseño de arte excelentemente elaborado y planificado es el que pasa desapercibido en una

¹ Murcia, Felix (2002) . *La escenografía en el cine. El arte de la apariencia (Production Designer)*,

² *Nouvelle Vague* o la *Nueva ola* es el nombre que se le puso a esta nueva corriente artística francesa que apareció a finales de 1950. Estos cineastas fueron en contra de las estructuras, postulando un nuevo concepto basado en la libertad sobre el manejo del concepto y la técnica cinematográfica. Esta definición está bajo la responsabilidad de la autora de este trabajo.



película. Asimismo a través del arte podemos ver el mundo del personaje; dónde vive o muere (si lo hace), su estado de ánimo, sus emociones, etc. Además, puede ser contrastante o ir a la par de la narración de la obra audiovisual, todo depende del *tono* que se le otorgue.

El proceso artístico es como una escala musical, se desarrolla progresivamente: las conversaciones preliminares, el guion, la investigación, las propuestas, la selección, aplicación y producción. El diseñador de producción coordina con el director de arte y éste, a su vez, con su asistente, utileros, pintores, constructores, decoradores, entre otros; todo un grupo de trabajo dependiendo del tamaño de producción. En el caso de los cortometrajes, el proceso es el mismo pero en menor escala, muchas veces el trabajo lo hace una o máximo tres personas: director de arte, utilero y maquillista-vestuarista. Por cierto, en la ciudad de Cuenca no existen directores de arte especializados en cine. De ahí que este trabajo de titulación pretenda ser un aporte para futuros directores de arte.

El trabajo de dirección artística lo realizan artistas, diseñadores, decoradores con nociones de historia del arte, ambientación e iluminación. En mi caso, como parte de mi proceso formativo, realicé el diseño de arte de algunos cortometrajes locales como *Cotá* (2011), *30 minutos o gratis* (2012) de Cristian Maldonado, *Ernesto* (2012) de Francisco Álvarez, *Peaje* (2012) de Leonardo Espinoza, *Encajes* (2014) de Jaime Terreros, *Cinco Cero Siete* (2014) de Juan Pablo Toledo, *Quiero ser payaso* (2014) de Freddy Peña. Por lo antes dicho, esta experiencia me permitió entender la necesidad de la dirección de arte como parte integral del cine y al mismo tiempo exaltar ante todo la importancia de la conceptualización visual del film.

En principio, el trabajo en Ecuador se ha centralizado en la ciudad de Quito. He tenido contacto con algunos de estos profesionales como Emilia Dávila, formada en Argentina en la especialidad de Dirección de Arte; Claudia Hidalgo con estudios de Cine en la Universidad San Francisco de Quito las que han dedicado su trabajo con mayor frecuencia en el medio audiovisual publicitario; Roberto Frisone, el más accesible al ser mi maestro durante un ciclo en la carrera de Cine, ha trabajado en el medio publicitario, en escenografía teatral y para



televisión. Este personaje es el más identificable a nivel nacional pues su trabajo también se ha extendido a 37 películas ecuatorianas, entre las más reconocidas: *Crónicas* (2003) de Sebastián Cordero, *Mientras llega el día* (2004) de Camilo Luzuriaga y cortometrajes ecuatorianos como *Bolsas de té* (2009) de Claudia Hidalgo, *Toda la verdad sobre el caso Valdemar* (2008) de Carlos Andrés Vera.³

Historia Uno (2014) es un cortometraje escrito por Alfonso Vallejo Chávez. La historia se desarrolla en tiempo presente y puede desarrollarse en cualquier lugar del mundo. Una madre espera inconscientemente el regreso de su hijo, su hijo, conscientemente, regresa para solucionar asuntos pendientes con ella. El tiempo ha pasado lento en la vida de la madre.

La construcción de este mundo en particular se llevó a cabo bajo el concepto de neutralidad que sirvió para luego definir a la des-identidad, dramáticamente nos ayuda en la narración y con lo que se quiere comunicar: *esto le puede pasar a cualquiera y en cualquier lugar del mundo*. Esto permitió delimitar completamente las marcas culturales y geográficas del cortometraje, por lo tanto el proceso empezó desde la escritura del guion, *scouting*⁴ de locaciones, propuesta fotográfica, propuesta de arte hasta el casting para concretar a los personajes.

En las décadas de los años ochenta y noventa, las películas y videos musicales tenían un particular tratamiento del color pues en medio de los tonos vivos se guardaba cierto aire de nostalgia. La paleta de color, el vestuario y los elementos se conjugan para obtener un producto final que estéticamente se identifique con la época que se quiere representar. Por lo tanto, para el cortometraje en estudio se diseñará un concepto visual basado en la paleta de color del video *High Hopes* de Storm Thorgerson, diseñador de las portadas de discos y director de los videos de *Pink Floyd*, sin embargo la propuesta no seguirá la línea retro del videoclip. Por otro lado, este video en particular tiene muchos

³ Disponible en <http://www.haremoshistoria.net/noticias/direccin-de-arte-roberto-frisone>

⁴ El *scouting* de locaciones es salir a buscar lugares posibles para el rodaje de un film. Según los requerimientos del guión pueden ser: casas, cuartos, calles, edificios, parques, plazas, playas, etc. Esta definición está bajo la responsabilidad de la autora de este trabajo.



elementos que juegan con la realidad, el realismo mágico que envuelve el aire y hace que cada elemento sea parte de los personajes de manera muy natural ⁵.

Asimismo, en el caso de la utilería y escenografía se tomará como referencias a *Guide to Recognizing Your Saints* (2006) de Dito Montiel y *Bonsái* (2011) de Cristian Jiménez. A partir de estas características se realizará el proceso de producción y se establecerá cada elemento y color como hilos conductores para producir dramatismo entre los dos personajes principales, en este sentido los objetos y colores premonitorios serán importantes para el reencuentro entre la madre y el hijo. Al definir todas los referentes no cuesta trabajo imaginarse el mundo que les rodea, el color de su ropa, la apariencia de su rostro, cómo duermen, cómo es su cuarto, en qué beben el café y los colores del hábitat en el que se desenvuelven.

⁵ Disponible en <http://www.stormstudiosdesign.com/>



Sinopsis *Historia Uno*

Una fuerte discusión separa a Clemente (25 años) de su madre, la Sra. Julia (63 años), haciendo que el hijo escape de su casa para vivir en otra ciudad. En todo ese tiempo nunca se comunicaron, su madre lo daba por muerto. Pero, Clemente regresa; no ha logrado superar el problema de alcoholismo que los separó la primera vez. Clemente intenta portarse bien, ha dejado su costumbre de beber y no encuentra trabajo, la Sra. Julia le consigue un trabajo, que será demasiado estresante para su hijo. La acumulación de estrés provoca que él, una noche, se desfogue embriagándose hasta perder la memoria. Al día siguiente Clemente se despierta y se produce una despedida inesperada.

Capítulo 1

El Diseño de Producción en Cine

En los inicios del cine, el diseño de arte tenía una concepción teatral ya que la puesta en escena se basaba en decorados muy elaborados para lograr representar las historias, por ejemplo vemos en el cortometraje *Viaje a la luna* (1902) (*Le voyage dans la lune*) de Georges Méliès un despliegue incomparable de escenografías, utilería y vestuario; sin duda hubo una intención en la concepción de los decorados para transportarnos al sueño del hombre que conquista otros mundos.

Por otra parte, entre los oficios del cine, el diseño de producción de una película es fundamental. Establecer la paleta de colores, la utilería, la escenografía, las locaciones en donde se va a desarrollar la historia es definir la cédula de identidad del *film*. Félix Murcia, diseñador de arte de la película de Pedro Almodóvar *Mujeres al borde de un ataque de nervios* (1988) en una entrevista realizada por la revista digital *Cómo hacer cine* (CHC) define a esta temática:

[...]desde un punto de vista 'profano' no se entiende muy bien lo que es la dirección artística, se confunde si es dirigir a los artistas, a los actores; hay gente que cree que es eso. Pero realmente se trata de diseñar el 50% del lenguaje cinematográfico que es lo que se ve. La mitad de la comunicación con el espectador es visual; lo que se diseña y construye es parte de lo que se quiere decir. La base de la dirección artística es la escenografía, los decorados, pero también es elegir los paisajes, diseñar la caligrafía de un personaje, decidir qué marca de tabaco tiene que fumar, vestir su casa, saber qué muebles tiene que tener, cómo tiene que vestir. Dar personalidad a un personaje de ficción, eso es la dirección artística. Crear todo un mundo, una atmósfera, un clima que ayuda a contar dramáticamente una acción (Murcia, 2002, p. 4).

El estilo del personaje lo define el director y este registro depende de la visión de cada película. Inicialmente, el diseñador de producción trabaja conjuntamente con el director, asimismo con la ayuda del guion se visualiza la película y cada uno de ellos da su opinión sobre cómo se ve la historia en imágenes para conjuntamente llegar a un acuerdo. El diseñador de producción transmite sus decisiones al director artístico que es quien realiza todo el trabajo. Posteriormente, se integran al trabajo el escenógrafo y el equipo de vestuario y maquillaje. Es importante resaltar que este proceso funciona en producciones a gran escala.

La planificación se realiza a través de bocetos o ilustraciones, recortes de imágenes, fotos de las locaciones establecidas o *storyboards*⁶; otra opción es tomar el guion e ir señalando con colores las categorías respectivas y hacer una tabla que en el lenguaje cinematográfico se llama “desglose de guion”, es decir se va desmenuzando los objetos, el vestuario de acuerdo a cada escena y cada personaje. Estas herramientas ayudan a facilitar el trabajo en la producción y a recrear el mundo en el que se desenvuelven los personajes. Otros elementos como: lápices, tijeras, pegamento, hojas de papel, ordenador con programas de diseño e ilustración, fotografías con montajes también son herramientas válidas, todo depende de cuál sea la forma más cómoda para quien planifica.

También, hay que saber que nada es escogido aleatoriamente. El diseñador de producción debe entender a los personajes y al entorno; el uso del color, de la utilería, y las escenografías han de brindar información al espectador sobre la situación económica, social, política, emocional y psicológica de los personajes. Sin planificación y sin establecer las reglas de juego, la película no tendría ningún tipo de atmósfera y no tendríamos nada que recordar de ella.

En el caso de los cortometrajes, el proceso, es igual pero en menor escala. En los cortometrajes que he trabajado el diseñador de producción define todo lo mencionado anteriormente, trabaja con un asistente, quien se encarga de la utilería, del vestuario y el maquillaje de los actores. Este proceso parte de una idea que luego se desarrolla y así se establece el concepto con todos los planteamientos y opiniones del director general y el de fotografía.

⁶ Es un conjunto de ilustraciones presentadas de forma secuencial con el objetivo de servir de guía para entender una historia, pre visualizar una animación o planificar la estructura de una película. (Horno, s/f:1) disponible en: www.ugr.es/~ahorno/STA.pdf



Cada diseñador de arte tiene una perspectiva y punto de vista de cómo concibe las imágenes de un *film*, por eso el cine no es únicamente cuestión de personajes y actores. Tarkovski, con sus obras, propuso una nueva teoría cinematográfica que influyó en las nuevas generaciones de cineastas. Atrás quedaron las formas más comunes de descubrir y describir los espacios, ya no eran “sólo” decorados, “sólo” escenografía o “sólo” elementos de utilería; cada objeto dentro de cada escena funciona como una narración fílmica donde cada cosa que se presenta tiene una intención específica.

El cine contemporáneo se ha influenciado de varios cineastas fundadores y autores de varios estilos cinematográficos. En muchos casos se ha trabajado con especial cuidado en la simbología de los objetos, pues es importante tener ese trato especial ya que todo lo que está dentro de la escena influye directamente en el espectador. Los objetos y los espacios son un recurso imprescindible para el lenguaje cinematográfico, el personaje debe estar familiarizado completamente con todos y cada uno de ellos porque es parte del mundo que está interpretando.

1.1. Paletas de color

El film *El sur* (1983) de Víctor Erice comienza y termina con una gama de colores cálidos, amarillentos, otoñales. Los personajes y objetos siempre son azules y su vestuario contrasta con sus rostros y con los espacios. Se puede apreciar un día frío envuelto con el más brillante sol que se convierte en símbolo premonitorio de que algo va a suceder. La nostalgia del espacio vacío y cálido circula en el film como marca registrada de la concepción visual de la historia.

El color en el cine tiene una gran importancia, pues dependiendo de cómo se lo maneje podemos marcar características esenciales en un película. Además, los colores tienen significados particulares por lo que su utilización no es de manera aleatoria ya que siempre le acompaña un subtexto. Las medidas de luminosidad e intensidad de un color son recursos que acompañan este contexto. Enrique Martínez-Salanova Sánchez describe los tipos de color de la siguiente manera:

El color pictórico. Intenta evocar el colorido de los cuadros e incluso su composición. El color histórico. Intenta recrear la atmósfera cromática de una época. El color simbólico. Se usan los colores en determinados planos para sugerir y subrayar efectos determinados. El color psicológico. Cada color produce un efecto anímico diferente. (Martínez: s/f)⁷

Dicho lo anterior, es necesario establecer la paleta de color en un filme ya que esta funciona como un mapa que nos sitúa en ese universo creado. Para ello se establecen los colores principales y los secundarios, tanto en forma global y posteriormente individual para cada escena o plano.

La paleta de color puede ser elegida en base a conceptos estéticos, culturales, históricos, emocionales, simbólicos o psicológicos; todo depende del sentido que se quiera transmitir a través de la imagen. Dentro de esta elección cromática hay colores que predominan y se mantienen presentes a lo largo de la película; otros evolucionan en su transcurso. “El color sirve para centrar la atención, favorecer el ritmo en la narración y en el montaje, y expresar con más fuerza ciertos momentos” (Martínez: s/f).

1.2. Utilería y escenografía

La escenografía está compuesta por los objetos o accesorios que incluyen: mobiliario, alfombras, cortinas, pintura, papel tapiz, los ambientes y la iluminación. El término se lo utiliza sobre todo en el teatro con origen en la antigua Grecia en donde se creó la puesta en escena a través de los dramaturgos originarios de este lugar. En el caso del cine la escenografía representa la espacialidad de la película. La utilería o atrezzo son los objetos fijos que circulan en cada escena, como por ejemplo una fosforera o un cigarrillo; una lámpara que se enciende y se apaga, todos directamente manipulados por el o los personajes.

El acto de crear una imagen debe ser entendido como algo que va más allá de las modas o las tendencias en decoración pues en el cine la creación de un concepto es cuestión de lenguaje. En este sentido, los objetos y los espacios materializan la propuesta estética en un sentido formal-expresivo. La recreación

⁷ Disponible en <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/colorcine.htm>



de las espacialidades se solidifica con la participación de la fotografía, así con ella podemos ver y valorar aún más las imágenes que componen el plano.

Los objetos y la escenografía nos dan más datos acerca de la identidad de los personajes los que establecen la dimensión emocional y psicológica de estos, aportando con recursos para que pueda fundamentarse como un ser real dentro de ese universo ficcional. La escenografía rodea el mundo creado, sostiene al personaje y puede definir el tipo de atmósfera. Puede haber paredes que hablen, techos que conversen o ventanas mudas. Gilles Deleuze describe a los objetos en el texto *La imagen-Tiempo. Estudios sobre cine 2* de la siguiente manera:

[...] una segunda articulación con relación a los objetos entre los cuales se establece, que al mismo tiempo se vuelven partes integrantes de la imagen (cinemas). En este caso sería inútil argumentarle que el objeto no es más que un referente y la imagen una porción de significado: los objetos de la realidad se han tornado unidades de imagen, al mismo tiempo que la imagen movimiento pasó a ser una realidad que “habla” a través de sus objetos. En este sentido el cine no se cansó de alcanzar un lenguaje de objetos, y de manera muy diversa: en Kazan, donde es función de comportamiento, en Resnais, donde es función mental, en Ozú, donde es función formal o naturaleza muerta... (Deleuze, s/f: p. 3)

Entonces, los objetos tienen funciones y cualidades como: color, forma, tamaño, exceso, abundancia, ausencia, tipos de material, etc. También pueden actuar de manera simbólica, entrelazándose con la escenografía para formar una sola unidad. La utilería aporta rasgos de personalidad a la espacialidad de la escenografía pues aquí habitan los personajes y este recurso permite dar al espectador la información necesaria sobre ese mismo personaje. Los objetos pueden definir un paso de tiempo determinado, por ejemplo en *In the mood for love* (2000) de Wong Kar Wai el reloj en cuadro marca temporalidades con incidencia dramática ya que el plano está acompañado de un diálogo. Igualmente, la cámara lenta es otro recurso lingüístico que utiliza el cine y ha sido aplicado para observar los objetos con más detenimiento, así por ejemplo las hojas de una planta o detalles de cortinas que se mueven por efecto del viento. La historia de Kar Wai se desarrolla en espacios pequeños, llenos de color, paredes

desgastadas y descuidadas. Además se utilizan otros recursos como el rojo en cobijas, paredes y cortinas para evocar amor y pasión, asimismo se presentan texturas proyectadas en la pared a través de la luz de las lámparas con formas redondas y curvas que forman tramas en el papel tapiz y el vestuario de los personajes.

Por todo esto, podemos hablar de un trabajo minucioso que muchas veces traspasa el plano de la objetividad. En el filme, los diseñadores de producción Willian Chan y Suk Ping junto con el director definieron el estilo de la imagen; una representación sucia, reducida con una denotación de encierro que se combina con el agua, fuego y viento para posibilitar una catarsis del alma.

1.3. Maquillaje y vestuario.

El maquillaje y el vestuario están íntimamente ligados, cabe decir que el tratamiento que el cine hace de estos recursos es diferente del teatro, por lo que su génesis tendrá otras motivaciones. En inicio es importante investigar cuales van a ser las elecciones a tomar en base al guion, es decir si la historia está ambientada en una época particular: conmemorativa, histórica, actual o de algún género en específico. En efecto, se trata de definir conceptos visuales respecto a los personajes, sugerir un estado de ánimo, un sentimiento, un deseo o una forma de personalidad. Al inicio el espectador a simple vista no los puede identificar sin embargo irá haciéndolo a medida que avance el metraje.

En el caso del vestuario como regla básica se debe tener en cuenta cómo se ve a través de la lente de la cámara, con ciertas clases de luz así como con texturas y tipos de tela manifiestos. Por lo tanto el proceso de selección se realizará en base a la tridimensionalidad del personaje, así como su perfil psicológico, físico y social. “El vestuario cuenta historias, lleva consigo pasiones y recuerdos, construye una cartografía hecha de tejidos, de colores y de estilos...” (Calefato, 2003, p. 5).

Dentro de las nociones del diseño de vestuario en cine es importante el manejo de los textiles y la silueta del personaje. El textil juega un papel significativo en la elección del vestuario, pues las telas tienen una función estética. La iluminación, ya sea artificial o natural, define aún más al personaje.



Michel Chion escribe en su libro *El cine y sus oficios*:

El arte del vestuario cinematográfico es, más de lo que se cree, tributario de la evolución de la técnica cinematográfica y de la forma en que el celuloide [y la cámara de video digital] traduce la textura y los reflejos de las telas...las telas tienen su fotogenia que, a decir, verdad depende del soporte y de las técnicas del rodaje (1996, p. 249).

En cuanto a la silueta, diseñar una apariencia requiere un análisis profundo del personaje. ¿Cómo se mira así mismo? ¿Cómo quiere que lo miren los demás? ¿Cómo veo a los personajes en la historia? ¿Son ajustados, holgados, gruesos, delgados, imponentes, débiles? En cine resulta crucial diseñar una morfología que abarque la personalidad del personaje descrito en el guion. Exagerar ciertas partes del cuerpo, ocultar otras, es el objetivo del diseño de vestuario.

Capítulo 2

Referentes visuales

2.1. La imagen de la década de los años ochenta y noventa

Las expresiones artísticas y cinematográficas de estas dos décadas son perfectamente identificables en nuestros tiempos. La característica que más predomina es la de mezclar, retomar, revivir ciertos elementos que funcionan de manera simbólica y perduran en la memoria colectiva.

El cine de ficción aparece cargado de color en tubos de neón, ambientes decorados con antigüedades, plástico, flores artificiales, encajes, crochet, fotos donde predominan los labios rojos, los copetes altos, porcelanas en forma de cisne decoradas con flores en colores pasteles, entre otros. Sin embargo, en el caso latinoamericano las propuestas suponen una respuesta a los regímenes dictatoriales que siente el pueblo, así por ejemplo *El lado oscuro del corazón* (1996), de Eliseo Subiela. En el arte en general sucede lo mismo, es decir el individuo reinventa desde su punto de vista social y cotidiano el mundo para poder identificarse con la colectividad.⁵

Yo nací en 1983, los recuerdos se enfatizan en los colores que me rodeaban, en las imágenes que veía en los videos musicales y películas por televisión, era algo que me hacía muy feliz, pero en otros momentos sentía miedo y confusión porque no entendía muchas cosas. Sin embargo, hoy, el pasado es el lugar al que se quiere volver por momentos, y significa nostalgia. Y es lo que se quiere lograr en el cortometraje *Historia Uno*, volver por un momento a esa burbuja de recuerdos para reencontrarse con uno mismo, volver para darse cuenta que debe irse, avanzar, crecer, tener una burbuja propia en donde se detenga nuestro propio tiempo cada vez que se necesite.

2.2. Storm Thorgerson: el surrealismo pinkfloydiano

Storm Thorgerson nació en Potters Bar, Hertfordshire, Inglaterra el 28 de febrero de 1944; trabajó para *Hipgnosis*, una agencia de publicidad, allí diseñó las portadas de los discos de algunas bandas musicales, sus diseños más reconocidos son los que realizó para la banda británica *Pink Floyd*, y en concreto, para el álbum *Dark Side of the Moon* (1973).

Su estilo está marcado por el surrealismo. Lo cotidiano se mezcla con lo simbólico por lo que cada imagen sobrepasa la objetividad. El concepto visual, por tanto, debe ser mirado con mucha atención por la multiplicidad de detalles que construyen la historia dentro de esa imagen.

En la portada del álbum *The Division Bell* (1994), de este mismo autor, podemos observar que hay dos caras que parecen hablar entre ellas para juntas formar un tercer rostro. El concepto de este diseño se fundamentó en base a la comunicación y la falta de ella, es decir, que la mayoría de conflictos se los puede solucionar con el diálogo. La imagen no solamente es estética sino también comunicativa.

En *Historia Uno*, cortometraje al que está dedicado este análisis, se toman ciertas imágenes para introducirlas en la escenografía como utilería decorativa, esto aporta en la construcción del carácter del personaje. En efecto, este tipo de simbiosis entre el personaje y lo que lo rodea desarrolla una alegoría de su vida, de su pasado y de su posible futuro. Para este proyecto, se escogió dos imágenes que son colocadas en el interior del cuarto Clemente, personaje protagonista, de ahí que estos elementos que han sido colocados de forma surrealista y con un subtexto sean un complemento que envuelve al personaje. El objeto de utilería es un *poster* colocado sobre la cama, un hombre está sentado sobre ella rodeado de miles de camas, todo esto frente al mar, además se presenta un grupo de perros recostados a un lado y una mujer vestida de enfermera que recoge sábanas.

2.2.1 Poster A: *A momentary lapse of reason* (Un momentáneo lapso de razón)

Figura 1



Portada del disco "*A momentary lapse of reason*"

No es una ilustración, no es un sueño, son objetos reales puestos en escena a manera surrealista. Storm Thorgerson, con la ayuda de 30 personas y 2 tractores, colocó 700 camas a la orilla de la playa de Devon, Inglaterra con el objetivo de dar vida a la portada del disco de Pink Floyd "*A momentary lapse of reason*" (1987) como observamos en la figura 1 su inspiración vino de la canción "Yet another movie" del álbum "*Visions of a empty bed*"⁸.

⁸ disponible en <http://prototipod.blogspot.com/2006/10/perfil-storm-thorgerson.html>

2.2.2. Fotograma del video *High Hopes*

Figura 2



Fotograma del video *High Hopes*

Al inicio de este video, aproximadamente en el segundo 27 (figura 2), vemos un hombre de pie y a espaldas; él observa su pasado de frente y alejado; aunque física y mentalmente recorre los espacios y los corredores de aquel lugar. El travelling avanza de plano general a plano medio, dando la sensación de intromisión a su mundo, a sus pensamientos; en silencio su alma se desplaza y revive un pasado cargado de nostalgia por volver al origen, a donde empezó todo. Así mismo, al inicio del cortometraje *Historia Uno* vemos a Clemente de pie frente a la puerta del departamento donde vivía. Clemente, es ese hombre que vuelve a su pasado para saldar cuentas consigo mismo y con su madre. El corredor tiene varias puertas, el tiempo transcurre y él no se atreve a llamar a la puerta. Estos fotogramas son similares en la posición del personaje, por otra parte, escenográficamente los lugares cambian de exterior a interior, de día a noche pero mantiene la conceptualización de la propuesta de fotografía y arte.

2.3. La Neutralidad: identidad vs des-identidad

En el ámbito del cine, la identidad clasifica géneros, contenidos, realidades; algunos filmes evidencian de manera muy notoria a dónde pertenecen, desde el propio dialecto, paisajes, escenografías, actores, vestuarios y parlamentos que dan información identitaria. Por ejemplo en *Ratas, Ratones y Rateros* (1999) de



Sebastián Cordero, el personaje Ángel lleva puesto una camiseta del equipo de fútbol favorito de la ciudad de Guayaquil: El Barcelona. Este recurso permite evidenciar claramente el origen de la película, de los realizadores, actores, así también ubica geográfica y étnicamente a un estrato social. La neutralidad, por su parte, utilizada como sinónimo de des-identidad es el otro camino, válido para entender a la universalidad como un concepto exitoso para concebir historias. Por lo tanto no se descarta por completo la identidad de un *film*, todo depende del director o del guionista al escoger el tipo de historia y mensaje que quiere transmitir.

Pero, ¿qué tan importante es mostrar la identidad en un *film*? Paseándome por algunas cintas, de mi preferencia, pude observar que el cine hecho tanto en América, Europa y Asia, cada director tiene su estilo al mostrar su patria, su origen, ya sea por motivos políticos o personales, narrados dentro de la historia. La ecuatoriana Tania Hermida en su película *Qué tan lejos* (2006), evidencia las diferencias entre las costumbres quiteñas vs las cuencanas, todo en sí es un despliegue de geografía y cotidianidad cultural. Dialectos, vestuarios y un turista el *open mind* que no se complica y vive.

En el caso de *Trainspotting* (1996) de Dany Boyle, un personaje habla sobre la escoria y la porquería de la humanidad: los escoceses; él, se hace llamar sociedad putrefacta de la sociedad. El color de la película es avejentado, texturado, sucio, vivo en algunos planos; las escenografías son pasillos cortos, calles delgadas y largas, cuartos pequeños con aglomeración de objetos o basura. Los personajes son como gigantes en un mundo liliputiense. Pero no deja de ser una historia universal, con la empatía necesaria que nos acerca al mundo de las drogas y las oportunidades al elegir un modo de vida acartonado. Todo se consigue con la interpretación del guion y seguramente se habló de establecer estos efectos sobre la audiencia con el producto final, que a mi percepción se consigue transmitir.

En este sentido no se descarta la identidad de un *film*; decir quién soy no solo implica un tema de raza y región; la etnicidad con el tiempo va cambiando sus límites por lo que se puede decir que es una búsqueda de sí mismo, una reafirmación del ser y de su mundo interior que muchas veces tiene que ver con

su origen, su raza, su etnia. Fredric Jameson en su libro *La estética de la geopolítica*, se refiere explícitamente a los planos emblemáticos con respecto al sujeto, una corriente llamada: la neo-etnicidad. (1992: p. 145)

En *Historia Uno* se cierran los planos por la propia identidad del realizador-director, “no son cuencanos haciendo cine desde la ciudad de Cuenca”, con sus adoquines e iglesias y su dialecto cantado; para este cortometraje se utilizó los planos cerrados que ayudan a ubicar un personaje, no un lugar. Para la elección de la utilería y escenografía se cuidó de evitar artesanía regional, letras y textos que establezcan un lugar específico, también para locaciones se consideró la arquitectura de estilo religioso. En cuanto a vestuario y maquillaje de los personajes se cuidó de evitar telas o texturas que den señal de su sitio de origen.

2.4. El simbolismo: el significado de ciertas cosas

El deber más importante de mi vida es, para mí, el de simbolizar mi interioridad.

Hebbel

La semiótica es la interpretación de todos aquellos elementos, imágenes, colores, signos. Estas interpretaciones pueden ser de carácter cultural o histórico. Un plano cinematográfico, a modo de imagen simbólica en tiempos remotos, puede tener significado por las lecturas de los objetos, el color, los ambientes en la puesta en escena; cabe insistir que nada está puesto aleatoriamente en un filme, todas las cosas tienen un valor simbólico. “Encontrar la esencia del símbolo, es ir descomponiendo analíticamente esta estructura metafórica, como por ejemplo una rosa roja marchita, puede significar una pasión muerta. Nada es indiferente. Todo expresa algo y todo es significativo” (Cirlot, 1997, p.42).

Los significados pueden variar, independientemente de si su aplicación es plástica, arquitectónica o cinematográfica. Cada objeto, cada color o cada elemento se reinterpretan según el lenguaje.

La interpretación psicológica es el término medio entre la verdad objetiva del símbolo y la exigencia situacional de quien vive ese símbolo. También intervienen es variable escala la tendencia del interprete, a quien será ciertamente difícil



sustraerse de su orientación peculiar. Es en ese momento en el que símbolos, aparte de su carácter universal, pasan a sobre determinarse con sentidos secundarios, accidentales y transitorios, en dependencia con la situación en que aparezcan. (Cirlot, 1997, p.51)

El cine es un anaquel repleto de símbolos, si nos pusiéramos a analizar hasta el detalle más íntimo de la puesta en escena, encontraríamos la razón de ser de los personajes y las situaciones que arman la historia. En *La Dama de Shanghai* (1947) de Orson Welles, la escena final se desarrolla en un cuarto lleno de espejos de un parque de atracciones; se ven miles de rostros desfigurados reflejados en los espejos. Los personajes, se ocultan entre las imágenes, las detonaciones del arma. Los espejos caen en miles de pedazos hasta mostrarnos la realidad después del imaginario espectral de los rostros impenetrables e indestructibles. El espejo refleja algo que es concreto, algo que existe pero el reflejo no siempre es verdad, muchas veces puede representar lo que queremos ver.

En *Historia Uno* hay escenas en donde los objetos contribuyen al lenguaje simbólico y narrativo. Al inicio del cortometraje tenemos al protagonista de pie frente a una puerta en un pasillo rodeado de varias puertas cerradas. “Las puertas, tan estáticas siempre, no dejan de hablarnos de un ir y venir, porque siempre hacen referencia a lo peculiar, a lo distinto del espacio al que dan acceso... (Sánchez, 2000, prr. 5)⁹. La puerta es sin duda el paso del cielo al infierno, por así decirlo, es la otra dimensión en donde se podría encontrar la razón definitiva de nuestro paso por el mundo.

Otro símbolo importante es el espejo empotrado en un mueble de la habitación de la madre del protagonista, el espejo está enmarcando a la fotografía del hijo, el santo, la virgen sin niño, las cruces, el reflejo de la madre llorando, para luego verla sentada sobre la cama con un movimiento de la cámara. Simbólicamente nos evoca la figura de la madre también como estampa de una dolorosa que llora por la pérdida del hijo, y que ahora lo recupera gracias a su “devoción” por así decirlo.

⁹ disponible en <http://viversan.com/trabalon/julio1.htm>

Capítulo tercero

Sacando “cédula” al Cortometraje *Historia Uno*

“hay algunos directores que no pueden visualizar la película, pero no es su trabajo, no le toca a él, me toca a mí”

Roberto Frisone.

3.1 Escogiendo la paleta de color.



Los colores del cortometraje *Historia Uno* siempre fueron pensados con un carácter nostálgico, es decir que evocuen un recuerdo de la niñez, una fotografía analógica. Se escogieron gamas de luminosidad media y se evitó cualquier tono brillante o puro que sugiera vitalidad o pureza. Los colores seleccionados fueron: mostaza, verde oliva, palo rosa antiguo, lacres, azul oscuro, grises matizados, negros. Los colores fueron tomados con criterio emocional y evolutivo de los personajes de la narrativa, pues el mundo de los personajes no es sincero, ocultan sus sentimientos; hay muchas cosas que madre e hijo no se atreven a decirse por miedo a la respuesta del otro. La señora Julia se presenta en azul, luego evoluciona a amarillo; Clemente regresa en tonalidades amarillas, se vuelve azul y termina en tonos verdes.

3.2 Utilería & escenografía

Figura 3



Fotograma de la película *Bonsái* (2011) de Cristian Jiménez

El departamento de la señora Julia no tiene exceso de objetos. Tiene cortinas claras por donde ingresa luz, fotos con marcos gruesos en la pared, algunas mesas con manteles a colores tejidos a crochet, objetos de porcelana, una vitrina de madera con vidrio en donde están vasos, copas y tazas de porcelana, una virgen con un Niño de porcelana, plantas sin flor, una mesa de teléfono con guías apiladas, un teléfono antiguo, una mesa de comedor pequeña, redonda y de madera, cuatro sillas, un mantel blanco con flores en los bordes. El tapiz de los muebles es suave, en color cálido, cada mueble tiene sobre la cabecera un pequeño mantel blanco tejido a crochet, una mesita de centro ovalada con figuras de porcelana y mantel de tejido. Se aprecia un equipo de sonido grande pero de modelo antiguo con un tapete de crochet. Una televisión antigua sobre una mesa que contiene un *VHS* y *cassettes*. Toda esta referencia cromática que se ha descrito está basada en la película *Bonsái* (2011) de Cristian Jiménez (Ver figura 3).

3.2.1 Los diarios de Clemente

Figura 4



Fotogramas de la película Bonsái (2011) de Cristian Jiménez

Clemente le escribe a su madre en su ausencia, le cuenta su vida lejos de ella, habla de amores, del trabajo, comida, gente, se pelea y reconcilia al mismo tiempo con ella. Asimismo escribe frases que le llaman la atención en la calle. Durante 5 años ha coleccionado cuadernos de una línea con pasta azul. Cuando escribe sobre ellos utiliza los esferos azul y negro, además hace dibujos de él y de las personas que encuentra en su camino. En la mitad de uno de sus cuadernos hay una foto vieja de su madre cuando era joven, Clemente intenta redibujar la foto varias veces en algunas páginas, nunca la ha olvidado, quiere regresar y entregarle sus memorias y sus recuerdos. La referencia se ha tomado de la película Bonsái (2011) de Cristian Jiménez. (Ver figura 4)

3.3. Vestuario y Maquillaje.

Continuando con la línea de la des-identidad y la neutralidad la propuesta de vestuario se ha construido usando como referente las propuestas antes planteadas. En este sentido, se utilizaron colores fríos y neutros para camisetas, pantalones y zapatos y colores cálidos en vestuario y objetos complementarios como gorras, sacos, gorras de lana, chales, zapatillas, mochilas, maletas. Además se procuró que las telas sean de tipo *jean*, liencillo, lino, franela, algodón y lana.

Figura 5Fotograma *A guide to recognizing your sins* (2006) de Dito Montiel

La madre de Clemente, la señora Julia, utiliza colores fríos al inicio, sin embargo en el transcurso de la historia cambia a colores cálidos oscuros con detalles en colores cálidos claros, asimismo se mantiene su vestuario complementario en color neutro (gris y negro) Además lleva un pantalón de tela negro, blusa de manga corta y un chal tejido (Ver figura 5).

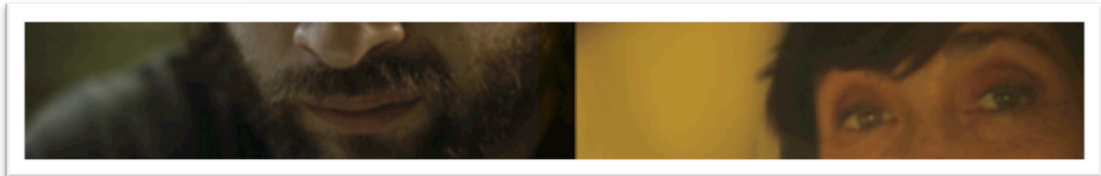
Por otro lado, Clemente está vestido en amarillo, luego azul y termina en verde; el vestuario complementario va en colores neutros, por ello utiliza zapatos negros de cordón de caña alta, jean de color celeste lavado y desgastado, los bordes del pantalón están deshilachados, camisetas de manga larga de algodón en gris azulado, verdes oscuros, café y chaqueta de color verde militar desgastada (Ver figura 6).

Figura 6Fotograma *Bonsái* (2011) de Cristian Jiménez.

3.3.1. Propuesta de Maquillaje

Julia y Clemente

Figura 7



Fotograma *Bonsái* (2011) de Cristian Jiménez.

Al personaje de Julia lo vemos con muchas canas, el cabello llega por encima de los hombros, está agarrado en una trenza con binchas. Ella no lleva maquillaje, la piel no tiene brillo, tiene arrugas no marcadas, no se pinta las uñas de las manos, las trae limadas. En el transcurso de la historia Julia se pinta el cabello, cubre sus canas, utiliza rubor en las mejillas, los ojos sombreados suavemente con colores similares a su piel. Al final de la historia se muestra sin maquillaje, con el cabello suelto y ojerosa. Clemente, por su parte, llega a la ciudad cansado, su piel está brillante por el sudor, está ojeroso, tiene el cabello corto pero no peinado, la barba la trae muy larga pero sin corte definido, tiene las uñas de las manos limpias y cortadas. Sin embargo va sufriendo transformaciones en el transcurso de la historia, así que se presenta menos ojeroso, con la piel mate y con la misma barba larga. Al final lo vemos sudoroso, con ojeras y con el cabello alborotado y la ropa sucia (Ver figura 7).

3.4 Aplicación de la propuesta

Figura 8

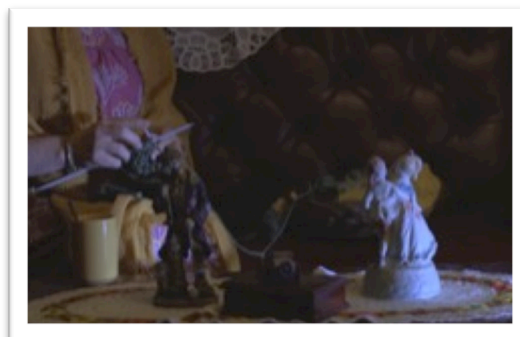


Fotografía del set *Historia Uno* (2014) de Alfonso Vallejo Chávez

3.4.1 Escenografía Interior

3.4.1.1. Sala, comedor y cocina

Figura 9



Fotograma *Historia Uno* (2014) de Alfonso Vallejo Chávez

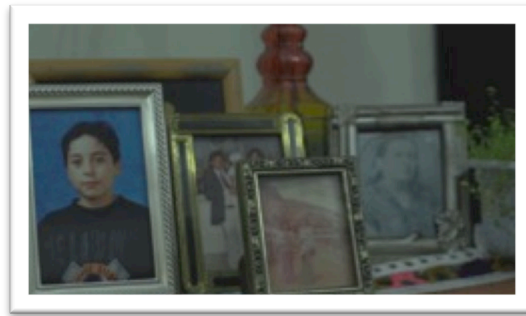
Los utilería escogida para *Historia Uno* tiene colores primarios: amarillo, azul; colores secundarios las tonalidades del verde; neutros: negro, gris y dorado. En la sala y comedor se empleó muebles básicos: juego de sala, mesa de centro, mesas redondas complementarias, lámparas, manteles tejidos, figuras de cerámica con personajes bailando en pareja y un mendigo. En las paredes se colocaron cuadros de flores pintadas y bordadas en punto de cruz. La idea es recrear un mundo artificial en un mundo real. Las ventanas del departamento son grandes por lo que se decidió aprovechar la luz colocando cortinas hechas de visillo en color beige (Ver Figura 8 y 9).

Figura 10

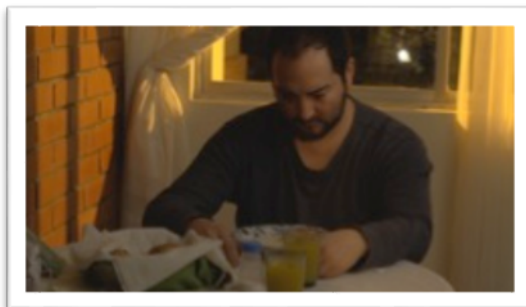


Fotograma *Historia Uno* (2014) de Alfonso Vallejo Chávez

Dentro de la locación existía una pared de ladrillo esmaltado, se colocó el comedor en esa zona por razones estéticas y narrativas. La pared de ladrillo visto es el muro entre los personajes que expresa la ineficiencia para demostrar afecto. El comedor tiene tres sillas, dos que ocupan los personajes y otra desocupada entre ellos que simula la ausencia de alguien en esta familia (Ver figura 10).

Figura 11*Fotograma Historia Uno (2014) de Alfonso Vallejo Chávez*

Se ha dispuesto una mesa con fotografías de Clemente de niño, la señora Julia muy joven y soltera; otras casada en compañía de su esposo y su hijo pequeño en brazos, todo esto evoca recuerdos, nostalgia, *días mejores* reflejados en el pasado (Ver figura 11). La habitación de la cocina y el comedor, al igual que las otras escenografías, contiene los objetos necesarios de acuerdo a cada escena. Una cocina en color amarillo, tetera vieja, tazas, platos, cucharas, tres objetos decorativos como canasta de pan y dos estatuillas de gallinas en colores establecidos sobre el mesón junto al lavador. Un mantel con líneas de color verde (Ver figura 12).

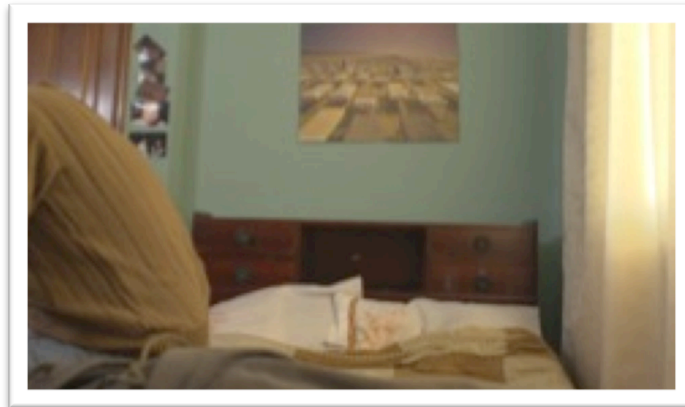
Figura 12*Fotograma Historia Uno (2014) de Alfonso Vallejo Chávez*

En todos los casos se tuvo en cuenta el valor de los planos pues no existieron planos generales únicamente planos medios y cortos, por lo que los objetos en cuadro debían ser mínimos y esenciales. En cuanto a la significación

se han utilizado objetos mínimos para aparentar soledad y vacío sin caer en un melodrama superficial.

3.4.1.2. La habitación de Clemente

Figura 13



Fotograma *Historia Uno* (2014) de Alfonso Vallejo Chávez

Figura 14



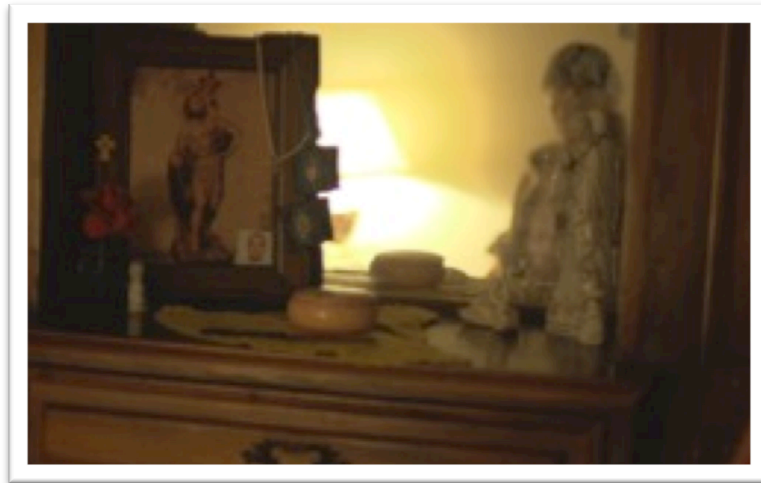
Fotograma *Historia Uno* (2014) de Alfonso Vallejo Chávez

La habitación de Clemente tiene una cama, velador, repisa, una radio antigua de *cassette*, fotos de niño y de su madre pegadas en la pared, sobre la cama un afiche de Pink Floyd del álbum “*A momentary lapse of reason*” aunque no se detalla textual y visualmente a quien pertenece la imagen ya que el

significado va de manera sub-textual e involucra las emociones del personaje respecto a lo que ha vivido y vivirá en esos días después de su regreso. La pared junto a la ventana está pintada de color menta, el efecto de la luz a través de la cortina lo hace un tanto amarillento. El edredón tiene dos colores, *beige* y *café*, el diseño tiene cuadrados que simulan una tabla de ajedrez. Esta escenografía no tiene exceso de objetos porque de igual manera da prioridad al valor de planos (Ver figuras 13 y 14).

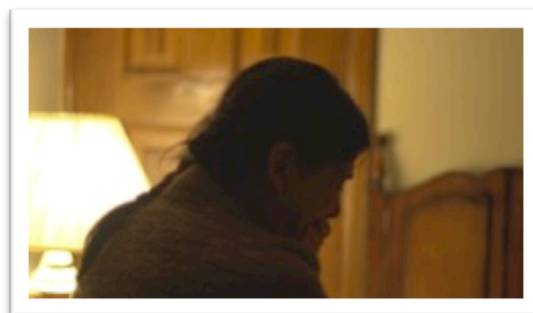
3.4.1.3. La habitación de la señora Julia

Figura 15



Fotograma *Historia Uno* (2014) de Alfonso Vallejo Chávez

Figura 16



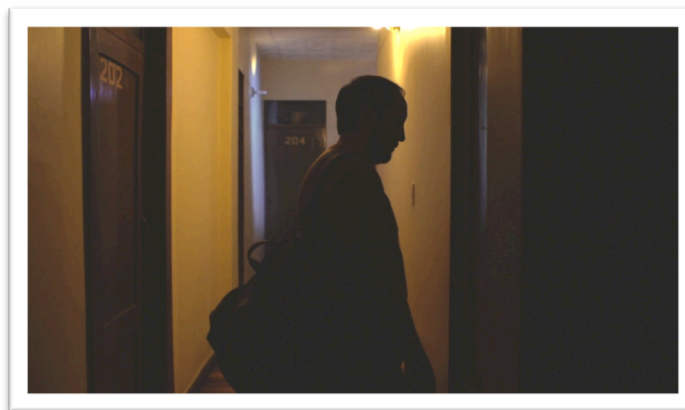
Fotograma *Historia Uno* (2014) de Alfonso Vallejo Chávez

La habitación de la señora Julia tiene cama, velador, un armario con espejo empotrado a modo de peinadora. Alrededor de este espejo hay una virgen de cerámica blanca con detalles dorados, nada ostentosa, amarrada con un rosario blanco y un ángel de cerámica a sus pies, del mismo estilo y color de la virgen. Al otro extremo se encuentra un cuadro de San Cristóbal, patrón de los caminantes, con un marco ancho y antiguo con detalles en la madera. En el cuadro hay una foto tamaño carnet de Clemente además está colgado con un hilo negro una cruz de madera, al otro extremo un escapulario con detalles en azul y rojo bordado. La idea fue armar un altar a favor de Clemente por su pronto regreso. Es el único lugar de la casa que tiene un exceso de objetos pequeños junto a una foto. Se mantuvo especial cuidado en esa parte ya que el plano es sostenido, empezando en el espejo para luego dar la vuelta y quedarse en la madre a espaldas (Ver figuras 15 y 16).

3.4.2 Escenografías Exteriores

3.4.2.1 El pasillo

Figura 17



Fotograma *Historia Uno* (2014) de Alfonso Vallejo Chávez

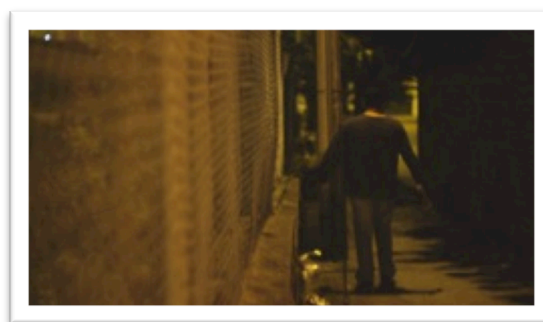
Clemente regresa a su hogar después de 5 años para ver a su madre. Él está parado frente a la puerta. Lo envuelve un entorno oscuro, el pasillo es angosto, hay algunas puertas de color café y una luz intermitente que no deja de

pestañear. Se escogió este lugar porque cumple con los requisitos de escenografía y fotografía. No tiene detalles en las cornisas ni en el tumbado. Las líneas son rectas y forman perspectiva al fondo. La puerta es sencilla, sin tallados. El entorno denota una clase social media-baja. Junto a la puerta hay una planta descuidada con hojas rígidas onduladas en un macetero grande. Esta imagen se la ve al inicio del corto, tiene fuerza por el manejo de luz y sombras. La indecisión del personaje se refleja en la luz que se mueve a un ritmo rápido. El color de las puertas es pesado, fuerte, oscuro.

En este contexto, vale decir que se quiso intervenir en las paredes para lograr un acabado más avejentado. Pero, este proceso no se pudo cumplir pues la locación era prestada y no se podía cubrir los gastos de intervención. Así que se logró bañar las paredes de luz en tonos diferentes y lograr el efecto que se quería. En este caso el plano general se cerró a plano medio, descartando completamente la propuesta anterior. Entonces se aprovecharon los recursos bajo las premisas establecidas para el cortometraje (Ver figura 17).

3.4.2.2 La calle y Clemente

Figura 18

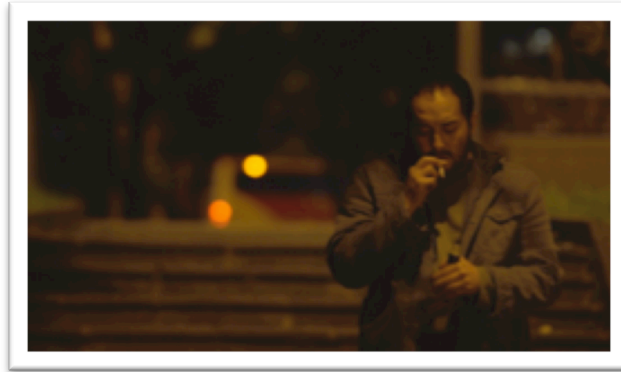


Fotograma Historia Uno (2014) de Alfonso Vallejo Chávez

Las calles por donde camina Clemente y la señora Julia fueron escogidas descartando calles y espacios coloniales para sí evitar los lugares reconocibles a simple vista. En la fotografía vemos a Clemente haciendo tiempo mientras fuma,

en su mano sostiene una hoja de periódico de los clasificados y en la otra se apoya en una malla (Ver figura 18).

Figura 19

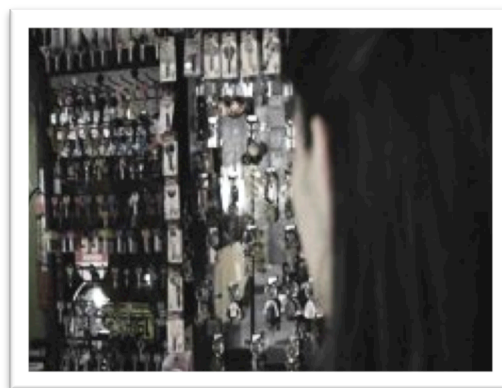


Fotograma Historia Uno (2014) de Alfonso Vallejo Chávez

En la siguiente fotografía Clemente camina sin rumbo. Todas sus noches son amarillentas, en este sentido se mantuvo la luz ambiente. Los planos fueron muy cerrados, en donde primó el personaje decorado por el entorno (Ver figura 19).

3.4.2.3 Duplicado de Llaves

Figura 20

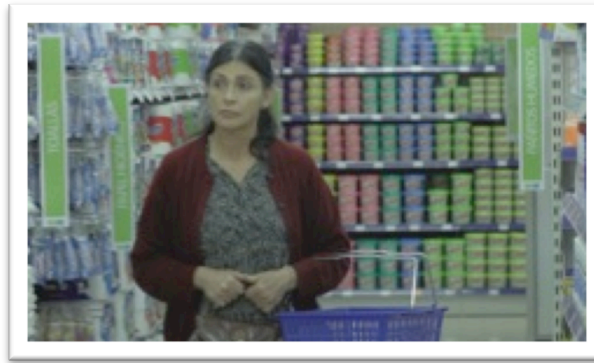


Fotograma Historia Uno (2014) de Alfonso Vallejo Chávez

La señora Julia toma la decisión de sacar copias de las llaves de la casa para dárselas a su hijo. Va a un lugar sin ninguna característica en especial. Se escogió esta locación pues su decorado es excesivo. Se sigue manteniendo la premisa de un lugar pequeño (Ver figura 20).

3.4.2.4 Mini mercado: trabajo de Clemente

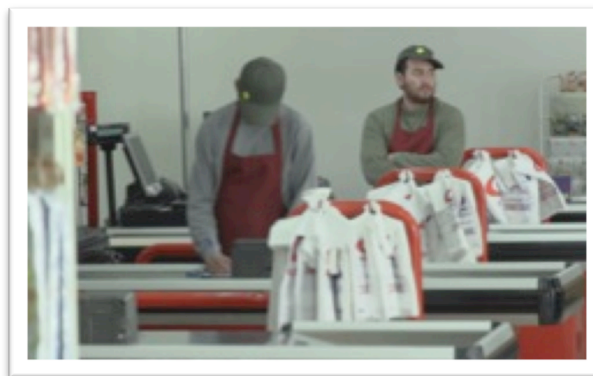
Figura 21



Fotograma *Historia Uno* (2014) de Alfonso Vallejo Chávez

La Señora Julia va al mini mercado por víveres; allí se entera que necesitan personal. Clemente consigue el trabajo para intentar hacer lo que le sugiere su madre. Este lugar va en contra de todo lo que él piensa. Cuando está vacío se aburre. Cuando está lleno se entretiene en su cabeza con cualquier banalidad.

Figura 22



Fotograma *Historia Uno* (2014) de Alfonso Vallejo Chávez

Esta locación cumplió con las premisas establecidas: no marcas reconocibles, ni textos que ubiquen el lugar de origen. El lugar tiene una aglomeración de objetos pero ordenados en anaqueles, una hilera de cajas registradoras, entre ellas una que utilizará el personaje y la otra un extra. En este caso se vio un uniforme que conformaba una gorra verde oliva y un delantal lacre con una escarapela de cara feliz en color amarillo. No se necesitó dar un nombre al establecimiento pues narrativamente no era indispensable.

3.4.3 Vestuario

3.4.3.1 Sra. Julia- Annie Rosenfeld

La contextura de la actriz es medianamente gruesa, por lo tanto para su vestuario se escogió ropa holgada, ninguna que esté ceñida al cuerpo, los ajustes se hicieron con prendas complementarias que visualmente ayudan a delinear una figura de acuerdo al personaje; las telas son vaporosas no rígidas. Ella está cómoda y segura por lo que sus movimientos fluyen en todas las escenas.

La señora Julia está en un *tapiz* que se mueve, para ella se escogió textiles con estampados en diseños florales no definidos, es decir trazos que conforman una flor. Por otra parte, los tonos van en color lacre, negro, gris, verde oliva, blanco, azul matizado y violeta. A los atuendos estampados le acompañan colores enteros aplicados en chompas y chales tejidos. Su calzado es oscuro y bajo, no está presente en escena pero se procuró que la actriz utilice calzado cómodo y de su propiedad. Julia siempre está cubierta por alguna prenda, vemos únicamente sus brazos y el dibujo de su cuello. Lleva consigo accesorios pequeños que funcionan como un detalle en algunas partes de su cuerpo; lleva reloj de pulsera dorado en la muñeca derecha, un denario plateado con una cruz en la muñeca izquierda, aretes negros pequeños y de argolla plateados con diseño cortado (Ver figura 23).

Figura 23

Fotogramas de acuerdo a la evolución del personaje: Señora Julia
Historia Uno (2014) de Alfonso Vallejo Chávez

3.4.3.2 Clemente-Alfonso Vallejo Chávez

La contextura del actor es gruesa por lo tanto se escogió un vestuario una talla más ancha de la que utiliza el actor en su vida cotidiana, pues el personaje debe denotar cierto descuido. La ropa holgada medianamente rígida marca esos excesos de volumen. A Clemente lo tenemos en colores enteros con texturas de tejidos y pliegues de telas rígidas, semi-rígidas y gruesas.

Vemos la línea del cuello y sus extremidades están cubiertas todo el tiempo. El actor tiene tatuajes en los brazos por lo que se decidió que su prendas sean de manga larga para evitar evidenciar un estatus social y cultural que no es coherente con la historia y para alejarlo del estereotipo. No se tuvo en cuenta ciertas escenografías para escoger su vestuario porque no se quería resaltar al personaje, visualmente se pretendía lograr un efecto aplastante e invisible con el entorno exterior como la calle ya que es en donde pasa la mayor parte del tiempo.

El uniforme del trabajo que consigue Clemente en un supermercado consiste en un delantal lacre con una gorra verde oliva con una escarapela de cara feliz. Se escogió este atuendo dos tallas menores porque marca la figura descuidada del personaje, específicamente en la cintura y en la cabeza. Su calzado es oscuro y cómodo. No lleva ningún objeto como accesorio más que una mochila de tela en donde trae sus pertenencias al inicio del cortometraje (Ver figura 24).

Figura 24



*Fotogramas de acuerdo a la evolución del personaje: Clemente
Historia Uno (2014) de Alfonso Vallejo Chávez*

3.4.4 Maquillaje y Peinado

3.4.4.1 Las canas de la Sra. Julia

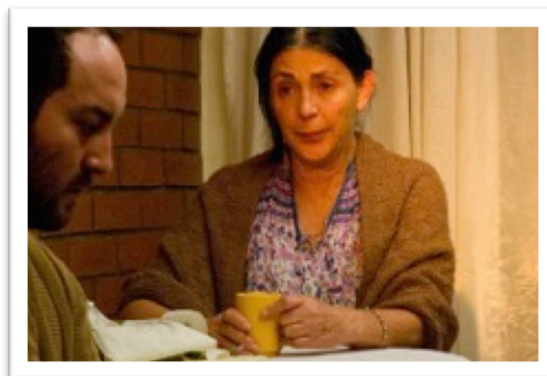
Figura 25



Fotografía del maquillaje durante el rodaje *Historia Uno* (2014) de Alfonso Vallejo Chávez

El trabajo con la actriz en su cabello y rostro consistió en realzar sus rasgos físicos. Se le tinturó el cabello de castaño oscuro y se realizaron pruebas en sus raíces con pintura de acuarela blanca y un pincel. El objetivo fue conseguir un cabello descuidado y con canas nacientes. Su cabello está partido a la mitad, peinado con invisibles negros a los lados con detalles en trenzas sueltas. Su cabello tiene algo de volumen no está completamente liso (Ver figura 25).

Figura 26



Fotograma *Historia Uno* (2014) de Alfonso Vallejo Chávez

La mayor parte del tiempo tiene el cabello suelto con detalles a los lados y en otros momentos la vemos con trenzas sueltas de donde salen mechadas sujetas con invisibles. Su maquillaje es muy natural y se notan sus arrugas. Su cara no brilla en ningún momento. Sus ojos tienen un leve delineado y sombreado para darle un poco de luz y resaltar de manera mínima sus facciones (Ver figura 26).

3.4.4.2 Sudoroso Clemente.

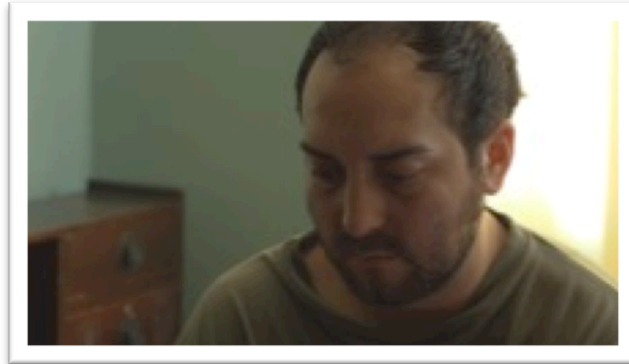
Figura 27



Fotografía del maquillaje durante el rodaje Historia Uno (2014) de Alfonso Vallejo Chávez

Evidentemente, el personaje tiene un gran problema en su vida y se lo ve reflejado en su forma de vestir, su rostro y su mirada. El trabajo con el actor fue resaltar lo obvio de su aspecto físico. El maquillaje fue muy natural para el rostro. Se pidió con dos semanas de anticipación que se dejara crecer la barba de forma natural y sin recortes para que el vello naciente de sus mejillas tengan la apariencia de raíces que salen de su piel. A su frente prominente se le puso brillo con la ayuda de vaselina sin perfume, sus ojeras fueron resaltadas con sombra café *matte* y una brocha delgada, se fue dibujando líneas para luego difuminarlas con un algodón; alrededor de sus ojos y de acuerdo a las necesidades de la escena se delineó con sombra *matte* de color rosa para enrojecer los bordes de los ojos y lograr un efecto de mala noche y llanto en sus ojos (Ver figura 27).

Figura 28



Fotograma *Historia Uno* (2014) de Alfonso Vallejo Chávez

Su apariencia es sudorosa con el cabello pegado a la frente utilizando vaselina y agua en un atomizador. Su cabello está desarreglado todo el tiempo, un tanto grasoso porque el personaje se peina con la mano; la apariencia de su cabello no está definido pero es corto. Aquello se logró peinándolo con una peinilla de dientes anchos y una pequeña cantidad de vaselina en la mano. Sus uñas están largas pero lucen limpias (Ver figura 28).

Conclusiones y recomendaciones

El trabajo de dirección de arte en el cortometraje *Historia Uno* fue muy gratificante y didáctico. Se puso a prueba la validez de la investigación, de las lecturas y de la experiencia previa. Al final, los conceptos pensados se adaptaron a la realidad en el trabajo de campo.

El diseño de producción o dirección de arte de cualquier obra audiovisual es tan importante como cualquier otra rama dentro del cine. Requiere planificación, criterio y estructura sin importar el género. Nada está concebido arbitrariamente, todo tiene un significado, una razón de ser y un objetivo.

La des-identidad no es solo una categoría étnico-cultural, también tiene que ver con la naturaleza del ser, del yo interior. Por ello, el director es libre de elegir su manera y de decir lo que quiera a través de su obra.

El cine es un cuerpo con extremidades y sentidos, la dirección de arte es la arteria de ese cuerpo: se debe insistir en la planificación y en realizar un desglose de recursos, fijar el vestuario y el maquillaje de cada escena, y estar atento a cada hecho que ocurra durante el rodaje. Además es imprescindible conversar con el director de fotografía para saber el valor de los planos y así optimizar recursos materiales, económicos y humanos en el momento de armar escenografías. Es necesario además, hacer pruebas de vestuario y maquillaje con los actores en los días previos al rodaje para evitar imprevistos e improvisaciones en las escenas.

Es importante darse cuenta de los detalles mínimos, en utilería por ejemplo, del consumo; de tener los medios necesarios para posibles reemplazos por continuidad o puesta en escena; en utilería fija, de la posición de los objetos; de observar la limpieza de locaciones, de la utilería, del vestuario según se requiera. Finalmente, se debe eliminar cualquier elemento que no aporte narrativamente a la historia.



Al término del rodaje, cada locación debe ser entregada al propietario tal y como se la recibió. El trabajo en el departamento de arte va desde limpiar una ventana, hasta armar grandes y elaboradas escenografías, es importante contar con la maquinaria, las herramientas y el presupuesto necesario.



Bibliografía

- Alvear, F. (2006) Perfil: Storm Thorgerson Disponible en: <http://prototipod.blogspot.com/2006/10/perfil-storm-thorgerson.html>
- Calefato, P. (2003) *Moda y Cine*. Valencia: Engloba.
- Chion, M.I (1996) *El Cine y sus Oficios*. Madrid: Cátedra.
- Cirlot, J.E. (1997). *Diccionario de Símbolos*. Madrid: Ediciones Siruela.
- Murcia, F. (2002) Entrevista a Félix Murcia. [Internet] Recuperado de: www.comohacercine.com/articulo.php?id_art=12&id_cat=2
- Deleuze, G. *s/f. La imagen – Tiempo. Estudios sobre Cine 2*.
- Fujirawa, C. (2009). *The little Black Book*. Barcelona: Editorial Blume.
- Hegel, G.W.F. (1946.) *De lo bello y sus formas*. Buenos Aires:S.L.U. Espasa Libros.
- Jameson, F. (1992). *La estética Geopolítica*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Lozada, C. (2014) *Dirección de Arte: Roberto Frisone*. Recuperado de: <http://www.haremoshistoria.net/noticias/direccin-de-arte-roberto-frisone>
- Marinez,E.(2006). El color y la luz en el cine. Recuperado de: www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/colorcien.html
- Murcia, F. (2002) *s/f. La escenografía en el Cine. El arte de la apariencia (Precisión terminológica)*. SGAE
- Thorgerson, S. (s/f) [Internet] Recuperado de: <http://www.stormstudiosdesign.com/>
- Trabalón, J. (2000). [Internet] Recuperado de: <http://viversan.com/trabalon/julio1.htm>



Referencias filmográficas:

- Almodóvar, P. (Director). (1988) *Mujeres al borde de un ataque de nervios*. [Film] España. El Deseo S.A.
- Boyle, D. (Director). (1996). *Trainspotting* [Film]. Reino Unido, Escocia. Channel Four Films / Figment Film /The Noel Gay Motion Picture Company.
- Cordero, S. (Director). (1999). *Ratas, ratones, rateros* [Film], Ecuador. Cabezahueca Producciones.
- Erice, V. (Director). (1983). *El Sur* [Film]. España, Francia. Elías Querejeta P.C. Chloe Productions.
- Hermida, T. (Director). (2006). *Que tan Lejos* [Film] Ecuador. Corporación Ecuador para Largo.
- Jiménez, C. (Director-Guionista). (2011). *Bonsái* [Film]. Chile, Francia, Argentina y Portugal: Jorge Zambrano / Golem.
- Montiel, D. (Director-Guionista). (2003). *A Guide to Recognizing Your Saints* [Film]. Estados Unidos: Belladonna Productions / Original Media / Xingu Films.
- Subiela, E. (Director). (1992). *El lado oscuro del Corazón*. [Film]. Argentina. CO 3 - Transeuropa.
- Thorgerson, S. (Diseñador gráfico). (1994). *High Hopes*. Pink Floyd. The division Bell. Columbia Records.
- Welles, O. (Director). (1947). *La dama de Shanghai*. [Film]. Columbia Pictures
- Wong, K.W. (Director-Guionista). (2000). *In the mood for love* [Film]. Hong Kong.

ANEXOS

ANEXO 1 y 2 – Desglose de arte – Guion *Historia Uno*

El **anexo 1** corresponde al guion del cortometraje Historia Uno; se señaló con colores diferentes a los personajes, la escenografía, la utilería, el maquillaje y el vestuario de cada escena. Este procedimiento se llama desglose de arte; posteriormente se va colocando en otra ficha que corresponde al **anexo 2** en donde encontramos descrito con minuciosidad todo lo necesario de acuerdo a cada personaje según la escena y la escenografía. A continuación identifico cada color con un nombre determinado de acuerdo a la tabla antes mencionada.

Reparto/ rojo 	Extras /naranja 	Escenografía /verde 
Fx especiales	Utilería rosado 	Vehículos- animales /celeste 
Maquillaje/ * negro	Vestuario /azul 	Fx sonido /café 
Equipo especial / cuadro negro	Extras	Notas/ Negro



HISTORIA UNO

ESC 01: INT/PASILLO MULTIFAMILIARES/NOCHE

A la mitad de un largo pasillo, CLEMENTE (27 años) * está parado frente a una puerta. A un lado sobre el piso junto a una maceta un bolso grande de tela verde militar. El sonido intermitente de una luz averiada no lo inmuta. FX

CLEMENTE levanta la mano con intención de tocar la puerta. Se detiene. Se vuelve en si mismo. En su cabeza escucha gritos de una pelea.

SRA. JULIA:

(OFF)

¡Lárgate, no quiero verte!
¡Estoy cansada de vos!

El estruendo abrupto de un portazo en el recuerdo lo vuelve en sí. Con temor sigue parado inmóvil. La puerta vecina se abre. Un VECINO (57 años) * saca su cabeza por el marco de la puerta con discreción. CLEMENTE descubre al VECINO que parece reconocerlo. Incómodo, CLEMENTE se limpia el sudor del rostro * con sus manos. Saluda con un movimiento ligero de cabeza. El VECINO se mete a su casa y cierra la puerta. El sonido intermitente de la luz averiada tensa el tiempo aumentando la intranquilidad de CLEMENTE que mira a su alrededor.

Finalmente CLEMENTE toca la puerta, muy despacio y sin mirarla.

Del otro lado se escucha la voz de una señora.

SRA. JULIA:

(OFF)

¿Quién?

CLEMENTE regresa a mirar la puerta. Se queda completamente inmóvil. Intenta retirarse, pero se frena.

Del otro lado de la puerta se escuchan los pasos de la señora que se aproxima.

SRA. JULIA:



(OFF)

¿Quién?

CLEMENTE:

Yo; ¡Soy yo!

FADE A NEGRO

SOBRE NEGRO SE LEE EL TITULO DE LA PELICULA: HISTORIA UNO

ESC 02: INT/DEPARTAMENTO MULTIFAMILIARES/NOCHE

Una televisión que no tiene buena señal está encendida sobre una pequeña mesa de madera. Hay unas fotos de CLEMENTE cuando niño en la pared.

Un ovillo de hilo verde se desenreda dentro de una cesta de pan. En la estufa está una tetera con agua hirviendo; las manos de la SRA. JULIA (63 años)* dejan de tejer, se levanta del mueble donde tejía.

La SRA. JULIA sostiene con su mano una taza de té caliente, bebe a sorbos pequeños; ella apaga la televisión. Se retira del lugar, la televisión es iluminada por la luz que hay en la casa, se apaga la luz, se escucha una puerta que se cierra. El silencio aborda el ambiente.

FADE A NEGRO

SOBRE NEGRO SE ESCUCHA EL PRIMER DIALOGO

ESC 03: INT/PASILLO MULTIFAMILIARES/NOCHE

CLEMENTE*

(...)Soy yo.

Hay un silencio largo; del otro lado de la puerta se escuchan los pasos de la señora que se aproxima.

SRA. JULIA:

(OFF)

¿Quien es?

CLEMENTE:

¿Señora Julia?



Del otro lado de la puerta los picaportes suenan al abrirse, CLEMENTE tapa su boca con su mano, sus manos delatan su ansiedad, se acomoda la chaqueta y limpia su sudor facial * con sus manos; se escucha el prolongado ruido intermitente de la luz averiada del pasillo.

La puerta rechina, se abre muy lentamente, se descubre el rostro extrañado de la SRA. JULIA; lleva algo de canas*.

Un chal gris sobre sus hombros cubre a medias su bata de dormir.

La SRA. JULIA mira fijamente a CLEMENTE, lo examina de pies a cabeza, se acerca a él intentando reconocerlo, CLEMENTE la mira receloso sin poder sostener la mirada fija en su madre, ella luce angustiada, toma distancia, lo mira angustiada.

Ella lo abofetea con fuerza.

ESC 04: INT/COCINA/NOCHE

La SRA. JULIA * está sentada en silencio en el desayunador, a sorbos pequeños bebe de su taza de té caliente.

CLEMENTE * está de pie a unos metros detrás de ella, el bolso verde que traía está a sus pies; observa el departamento con detenimiento.

El silencio largo es interrumpido con una bocanada de aire de CLEMENTE animado a hablar.

CLEMENTE:

(sin mirarla)

la casa sigue igual.

La SRA. JULIA asiente con su cabeza sin decir nada. CLEMENTE asiente con su cabeza el silencio de su madre, mira para todos lados, luce muy incómodo.

Él se fija que su mamá no está bebiendo café, se sorprende por ello; carraspea para aclarar su voz y se anima a hablar.

CLEMENTE:

¿Ya no tomas café?

La SRA. JULIA niega con su cabeza.



Hay un silencio largo. La SRA. JULIA asienta la taza en el desayunador, intenta ver a CLEMENTE de reojo.

SRA. JULIA:

No es bueno si quieres dormir.

CLEMENTE mira a su madre.

La SRA. JULIA asienta los codos en el desayunador y sobre sus manos apoya su frente.

CLEMENTE:

¡Claro!

CLEMENTE se anima a caminar, lo hace con dirección a ella, se para en frente de su madre.

CLEMENTE jala una silla; se sienta junto al desayunador, luce nervioso, con la mirada al piso se anima a hablar.

CLEMENTE:

¿Puedo quedarme?

La SRA. JULIA mira fijamente a CLEMENTE, él aún mantiene su mirada al piso.

CLEMENTE siente la mirada de su madre sobre él, levanta su cabeza; le cuesta mirar a los ojos de su madre.

ESC 05: INT/CUARTO SRA. JULIA/NOCHE

La SRA. JULIA * está sentada en el borde de la cama en su habitación, observa unas fotos de CLEMENTE cuando niño que están en la pared junto a una estatuilla de un santo.

Ella se quiebra en llanto, intenta no hacer ruido, se escucha con claridad el sonido de la agitación que produce el llanto; ella tapa su boca para obturar el sonido que produce llorar.

ESC 06: INT/CUARTO CLEMENTE/NOCHE



CLEMENTE * abre las puertas del armario en su habitación, su ropa vieja está colgada y ordenada; él se sorprende por eso. Se dirige hasta donde está su bolso, lo recoge.

Acomoda el bolso en la cama, lo abre, saca algo de ropa, se encuentra con un viejo cuaderno azul, lo observa por un largo tiempo, lo saca del bolso.

CLEMENTE se sienta al borde de la cama mientras sostiene aquel cuaderno azul. Asienta el cuaderno sobre una mesa junto a la cama.

CLEMENTE se deja caer de espaldas sobre la cama, se quita los zapatos, se hace la señal de la cruz en el pecho con inercia. CLEMENTE mantiene la mirada fija en el cuaderno.

ESC 07: INT/CUARTO CLEMENTE/DIA

CLEMENTE * se despierta de golpe, está encima de las cobijas de su cama sin des tender. Su bolso y el cuaderno azul están sobre la cama.

CLEMENTE escucha a su madre en la cocina, se levanta apresurado, llega hasta la puerta, la abre lentamente, mira hacia fuera, su mamá está en la cocina, cierra la puerta despacio y sin ruido.

ESC 08: INT/COCINA/DIA

La **SRA. JULIA** * está sentada en el comedor, bebe una taza de té y come algunas galletas que están dentro de una funda, revisa las páginas del periódico. CLEMENTE se acerca lentamente desde atrás e intenta hacerse notar, se detiene, toca el hombro de su madre.

CLEMENTE:

¡Buen día!

Ella lo mira y responde su saludo con la cabeza, señala con la mirada la tetera en la estufa.

SRA. JULIA:

¿Quieres té?



CLEMENTE :

(sin pensarlo)

¡Gracias!

CLEMENTE mira la estufa, se dirige a la alacena, busca una taza, la encuentra, se sirve té.

CLEMENTE se apoya junto al mesón de la cocina mientras sostiene la taza de té en su mano.

La SRA. JULIA termina su desayuno, arregla la mesa, lava la taza, acomoda algunas cosas de la cocina, camina hasta llegar frente a CLEMENTE.

SRA. JULIA:

¿Vas a salir?

CLEMENTE mira a su madre de inmediato, al escucharla.

CLEMENTE regresa la mirada al vapor del té, sopla con su boca para enfriarlo.

CLEMENTE :

(dudando)

¡Si!

CLEMENTE bebe un sorbo de té, deja la taza en la mesa, va hasta su cuarto, la SRA JULIA lo mira alejarse.

ESC 09: INT/CUARTO CLEMENTE/DIA

CLEMENTE * llega hasta donde está el cuaderno lo recoge; lo observa por un rato, mira hacia el armario, camina hasta llegar a él, guarda el cuaderno en su bolso verde militar.

ESC 10: INT/COCINA/DIA

CLEMENTE * regresa a la cocina, está apurado, se para en frente de su madre, bebe de un sorbo todo el té, deja la taza en el lavabo.

CLEMENTE :

Gracias(...)



SRA. JULIA:

(mirándolo)
¿Necesitas dinero?

CLEMENTE:

(de inmediato)
¡No! Estoy bien.

SRA. JULIA:

(mirándolo)
voy a salir;
regreso a las seis(...)
Vuelve después de esa hora.

CLEMENTE asiente con la cabeza, su madre hace el mismo gesto, la SRA. JULIA recoge el periódico que leía, lo revisa, le da una parte del periódico a CLEMENTE, él mira el periódico.

CLEMENTE:

Sí; ¡Claro!

CLEMENTE se queda con el periódico en la mano, hay un silencio prolongado.

CLEMENTE:

Bueno; nos vemos.

Recoge el periódico, sale del lugar.

La SRA. JULIA * lo sigue con la mirada, hay un silencio largo, ella mira la taza sucia en el lavabo, mira el reloj girando su muñeca de una forma peculiar.

ESC 11: EXT/MULTIFAMILIARES/DIA

CLEMENTE* camina por la calle frente al complejo multifamiliar, enciende un cigarrillo, le da una leída rápida al periódico en la sección de clasificados; él no le presta mayor atención.



Se sienta en una banca de madera que está en un pequeño parque infantil. Detrás de éste parque está el complejo multifamiliar. CLEMENTE fuma mientras revisa el periódico.

El VECINO * estaciona el taxi que conducía a las espaldas de CLEMENTE, sale del auto, advierte la presencia de CLEMENTE en la banca de madera, el VECINO mira a CLEMENTE desde lejos mientras asegura con llave la puerta del conductor.

CLEMENTE se percata que su VECINO, lo observa; hace un ademán de saludo con la cabeza.

CLEMENTE se incomoda ante la presencia de aquel VECINO que lo mira, luce ofuscado. Se retira del lugar.

ESC 12: INT/MINISUPER/DIA

La SRA. JULIA * camina en frente de una percha de productos de belleza mientras busca con su mirada. Mantiene una leve sonrisa en su rostro.

Lleva en su brazo una pequeña canasta de plástico; dentro de ésta hay pocos víveres.

Se detiene al encontrar un tinte para cabello; lo recoge de la percha, revisa el tono y el precio del tinte en la caja, lo acomoda dentro de la cesta plástica.

ESC 13: EXT/CALLE/ATARDECER

CLEMENTE camina sin premura mientras fuma, lleva empuñando el periódico envuelto.

Llega hasta una esquina; se detiene.

Las luces de los autos empiezan a alumbrar las calles de la ciudad.

ESC 14: INT/MINISUPER/ATARDECER

La SRA. JULIA * está frente a un joven cajero del minisúper, revisa dentro de su bolso.

Ella saca dinero de su bolso; cancela y mientras espera su cambio, mira unas volantes amontonadas solicitando despachadores para el minisúper. Ella toma una volante de ese anuncio; la guarda en su bolso.



Recoge las compras, agradece con una gran sonrisa en su rostro; se retira del lugar.

ESC 15: INT/COCINA/NOCHE

La SRA. JULIA * está frente a la estufa; revisa las ollas destapándolas. Ella está con una funda plástica en su cabeza, mira su reloj girando su muñeca de una forma muy peculiar.

Agarra una cuchara de la alacena donde guarda la vajilla; da una probada a la comida que prepara. Apaga las hornillas; sale del lugar.

ESC 16: INT/PASILLO MULTIFAMILIARES/NOCHE.

CLEMENTE * camina con el periódico en la mano por el pasillo hasta llegar a la puerta de la casa de su madre.

CLEMENTE está de pie frente a la puerta; respira profundo, golpea la puerta.

ESC 17: INT/PUERTA DEPARTAMENTO/NOCHE

La SRA. JULIA * ya con el cabello tinturado se percata del sonido de la puerta, acomoda su cabello con los dedos.

SRA. JULIA:

¿Quién?

CLEMENTE:

(OFF)

¡Yo!

La SRA. JULIA abre la puerta casi de inmediato; descubrimos a CLEMENTE. Él mira el cabello * de la SRA. JULIA; luce sorprendido, él sonríe.

CLEMENTE:

¡Hola!

ESC 18: INT/COCINA/NOCHE

CLEMENTE * está sentado frente a la mesa de la cocina. Frente a él un plato de arroz con verduras.



Junto al salero está la volante de empleo del minisúper.

CLEMENTE mira la volante de reojo. La toma y la revisa con detenimiento.

La SRA. JULIA * camina hacia la mesa, lleva su plato en la mano y sostiene dos cucharas en la otra. Asienta las cucharas, hace lo mismo con su plato, se sienta frente a CLEMENTE y empieza a comer.

CLEMENTE asienta la volante de empleo en la mesa a su lado.

CLEMENTE se dispone a comer; sujeta la cuchara. Revuelve la comida con la cuchara.

SRA. JULIA:

Y...¿Cómo te fue hoy?

CLEMENTE:

Me dijeron que regrese mañana temprano,
el encargado no estaba.
Tengo que hablar con él.

Clemente se queda con la cuchara empuñada y con los brazos apoyados en la mesa. Solo se escucha el sonido de la cuchara de la SRA. JULIA chocando contra su plato

La SRA. JULIA señala con su cuchara el plato de CLEMENTE.

SRA. JULIA:

¡Se te va a enfriar!

Hay un silencio que se prolonga. CLEMENTE mira el cabello de su mamá. Sonríe.

Él se dispone a comer. Se detiene, el color del cabello de su madre le llama mucho la atención.

CLEMENTE:

Las Canas quedaban mejor con tu edad.



La SRA. JULIA frena el bocado que iba a comer; mira a CLEMENTE; y le sonr e.

SRA. JULIA:

 Atrevido!

CLEMENTE la mira con una sonrisa en el rostro.

CLEMENTE:

 Estas hermosa, mam !

La SRA. JULIA lo mira, mientras mastica su comida, asiente con su cabeza.

La SRA. JULIA sonr e para si misma.

La SRA. JULIA mastica su comida. CLEMENTE se dispone a comer.

En el ambiente lo  nico que se escucha son las cucharas que chocan en los platos.

ESC 19: INT/CUARTO CLEMENTE/DIA

La SRA. JULIA * golpea fuertemente la puerta desde fuera, CLEMENTE se despierta de un susto por el ruido. Se quita las cobijas de encima con un solo intento.

Camina hasta donde est  el armario, pero le cuesta mucho despertarse por completo, luce somnoliento.

SRA. JULIA:

(OFF)

Clemente,  despierta!

CLEMENTE:

 Voy! (...) un momento.

Clemente est  en ropa interior, tratando de encontrar algo con que cubrirse;  l no lo consigue.

SRA. JULIA:

(OFF)



Tenías que ir temprano ¿no?
me tengo que ir; tu desayuno está
en la cocina, te dejo las llaves,
cuando vuelvas, déjalas en la
maceta de la entrada,
Vuelvo como en una hora; nos vemos
por la noche.

Clemente luce muy sorprendido por lo que acaba de escuchar.

CLEMENTE

¿Qué?

CLEMENTE se acerca hasta la puerta, escucha salir a su madre de la casa, luce sorprendido.

ESC 20: INT/PASILLO MULTIFAMILIARES/DIA

La SRA. JULIA * llega hasta la maceta junto a la puerta, busca las llaves en la maceta hasta encontrarlas, abre la puerta; entra, se detiene por un momento en el umbral de la puerta.

Ella sostiene el llavero en su mano, lo mira detenidamente.

Cierra la puerta con llave, sale del lugar.

ESC 21: EXT/CALLE/DIA

La SRA. JULIA * en la calle camina apresurada con una leve expresión de alegría en su rostro.

ESC 22: INT/MINISUPER/DIA

CLEMENTE * llega hasta el minisúper, lleva la volante de empleo en su mano, la observa; revisa con su mirada el lugar.

ESC 23: INT/LOCAL DE LLAVES/DIA

La SRA. JULIA * observando con atención el proceso de duplicar las llaves.

ESC 24: INT/MINISUPER/DIA

CLEMENTE * enfundando compras de una fila interminable de personas en el minisúper; luce enojado, enfunda bruscamente.



ESC 25: INT/PASILLO MULTIFAMILIARES/DIA

La SRA. JULIA * en la puerta de la casa abre y vuelve a cerrar el seguro de la puerta con la llave duplicada para probar que funcione bien.

ESC 26: INT/MINISUPER/ATARDECER

CLEMENTE * luce fastidiado del empleo; deja de enfundar las compras de un CLIENTE.

Se quita con fuerza la gorra del minisúper que traía puesto, lo lanza fuertemente a la caja registradora.

Luce muy furioso. Él se retira del lugar.

ESC 27: INT/DEPARTAMENTO/NOCHE

La SRA. JULIA * bebe una taza de té caliente mientras mira la TV. Ella asienta la taza de té en la mesita que tiene a su lado junto al mueble donde está sentada.

Ella le da una puntada de vez en cuando al tejido que hace.

ESC 28: EXT/CALLE TIENDA/NOCHE

CLEMENTE * caminando mientras se acomoda su chaqueta busca en sus bolsillos. Encuentra tres billetes arrugados y algunas monedas.

CLEMENTE llega hasta la puerta de la tienda.

Él cuenta las monedas, entra a la tienda.

ESC 29: INT/DEPARTAMENTO/NOCHE

La SRA. JULIA * revisa la hora en el reloj, lo revisa con un movimiento peculiar de su muñeca.

Deja de un lado el tejido, se levanta y se dirige a la cocina.

ESC 30: EXT/CASA VACIA/NOCHE

CLEMENTE * camina mientras da sorbos a una botella de licor. Fuma de vez en cuando.

Llega hasta la puerta de una casa desalineada esquinera con luces apagadas.



CLEMENTE silva fuerte, nadie responde. Lo vuelve a hacer, nadie responde.

ESC 31: INT/DEPARTAMENTO/DIA

La SRA. JULIA * apaga la luz de la cocina, se dirige a su cuarto, se escucha la puerta de su habitación al cerrarse.

ESC 32: INT/PASILLO MULIFAMILIARES/NOCHE

CLEMENTE * luce notablemente ebrio. Intenta abrir la puerta de la casa, no puede, está con llave.

Él busca las llaves muy torpemente en la maceta, trata de no hacer ruido. No encuentra nada.

Se queda tambaleante frente a la puerta. Toca la puerta, evitando hacer ruido, mira a su alrededor.

Se escuchan los seguros de la puerta. Mientras se abre descubrimos a la SRA. JULIA * que lleva puesta la salida de cama y un chal gris que cubre a medias sus hombros.

Ella mira a CLEMENTE sin poder sostener la mirada fija.

CLEMENTE intenta entrar a la casa, le cuesta caminar, se apoya en el hombro de su madre.

La SRA. JULIA ayuda a entrar al torpe CLEMENTE.

SOBRE NEGRO SE ESCUCHA EL RUIDO DE UNA DISCUSIÓN.

ESC 33: INT/CUARTO CLEMENTE/DIA

SRA. JULIA:

(OFF)

¡Lárgate, no quiero verte!
¡Estoy cansada de vos!
¡Eres un Borracho! ¡lárgate!

CLEMENTE * despierta de un solo golpe por el recuerdo. Luce desubicado, la cama está sin des tender, no tiene puestos los zapatos, sus medias están viejas.



ESC 34: INT/COCINA/DIA

La SRA JULIA * luce demacrada y pensativa; está sentada en la cocina bebiendo café y observa la llave duplicada con la que juega en la mano; ella aún lleva puesta la salida de cama.

Se nota claramente que ha estado llorando.

ESC 35: INT/CUARTO CLEMENTE/DIA

CLEMENTE saca el cuaderno azul de su bolso verde, busca una pluma.

CLEMENTE abre el cuaderno, busca una hoja en blanco.

Él encuentra una hoja en blanco.

Escribe con letras grandes: "Siempre te llevé con migo" "Te amo Julia".

ESC 36: INT/COCINA/DIA

La SRA. JULIA * se percata del sonido de la puerta de la habitación de CLEMENTE. Se acomoda con sus manos el cabello y la salida de cama.

Ella asienta la taza de café y la llave duplicada en el mesón.

CLEMENTE * llega donde está ella, él la mira fijamente, la SRA. JULIA trata de levantarse.

ÉL la toma por el brazo delicadamente, insiste en que se quede sentada.

La SRA. JULIA se impresiona por ese gesto. Se sienta lentamente.

Ella lanza una sonrisa nerviosa, luce intranquila. Se acomoda la salida de cama con sus manos. Ella mira a CLEMNETE.

SRA. JULIA:

¿Y el trabajo? ¿Lo conseguiste?

CLEMENTE se sienta frente a ella. En la mano lleva el cuaderno azul, su madre evita verlo a los ojos.



La SRA. JULIA intenta estar calmada; respira mas rápido que de costumbre.

CLEMENTE toma de las mejillas a su madre. Él nota que ha llorado, la mira fijamente.

Él pone el libro azul en las manos de la SRA. JULIA, ella lo recibe sin pensarlo; luce confundida. Sostiene la mirada en el cuaderno azul.

CLEMENTE:

Aquí esta todo.
¡Perdóname, por todo el tiempo!

CLEMENTE abraza a su madre; le da un beso en la frente.

La SRA. JULIA abraza fuerte a su hijo. Le cuesta mucho aguantar el llanto.

Ella se queda con la cabeza reposada en el pecho de CLEMENTE.

La SRA JULIA desde el pecho de CLEMENTE mira las llaves que duplicó; las recoge de la mesa.

Ella pone las llaves en las manos de CLEMENTE.

SRA. JULIA:

(susurrando)
No corras.

Ellos se quedan abrazados, mientras la cámara se aleja.

FADE A ANEGRO
CRÉDITOS.



DESGLOSE DE GUION

PRODUCTORA:	TITULO: HISTORIA UNO	FECHA:
NOCHE/DIA: NOCHE	INT/ EXT: INTERIOR	PAG. DESGLOSE:
NOMBRE:	DESCRIPCIÓN: HOTEL CHECK INN, CORREDOR, PUERTA	NUMERO DE ESCENA:01

REPARTO / rojo	STUNTS /naranja	ESCENOGRAFIA/verde
1. Clemente 2. Señora Julia 3. Vecino		- pasillo (ver limpieza del lugar)
FX ESPECIALES	UTILERIA/rosado	VEHICULOS- ANIMALES/ celeste
Luz intermitente: foco, boquilla, cable de 5 mts., dimmer.	<ul style="list-style-type: none"> - bolso grande, tela militar - bolsa - luz averiada - maceta a la entrada del departamento con planta. 	
VESTUARIO / azul	MAQUILLAJE / *negro	FX DE SONIDO / café
Clemente: chompa tejida en color mostaza, pantalón lee, zapatos cordón tipo lona- caucho negro. Vecino: jean, camisa, saco	-rostro brillante, un poco sudoroso (agua y vaselina). -barba larga.	-portazo + discusión -pasos -puerta que se abre.
EQUIPO ESPECIAL- cuadro negro	EXTRAS	NOTAS /Negro



PRODUCTORA:	TITULO: HISTORIA UNO	FECHA:
NOCHE/DIA: NOCHE	INT/ EXT: INTERIOR	PAG. DESGLOSE:
NOMBRE:	DESCRIPCIÓN: MULTIFAMILIARES	NÚMERO DE ESCENA:02

REPARTO / rojo	STUNTS /naranja	ESCENOGRAFIA/verde
1.Sra. Julia		- departamento de la Sra. Julia
FX ESPECIALES	UTILERIA/rosado	VEHICULOS- ANIMALES/ celeste
	-televisión -ovillo de hilo verde -palillos -cesta tejida -fotos caseras -cocina (ver que funcione con gas) -tetera (agua hierve) -taza, cuchara pequeña	
VESTUARIO / azul	MAQUILLAJE / *negro	FX DE SONIDO / café
-chal gris tejido -bata de dormir en color lila -zapatilla de caucho negras	-cabello con canas, recogido con binchas. -no lleva maquillaje (acentuar arrugas) -materiales para efectos cabello: acuarela blanca, pincel.	-wilds televisión encendida, cocina, agua hirviendo
EQUIPO ESPECIAL- cuadro negro	EXTRAS	NOTAS /Negro



PRODUCTORA:	TITULO: HISTORIA UNO	FECHA:
NOCHE/DIA: NOCHE	INT/ EXT: INTERIOR	PAG. DESGLOSE:
NOMBRE:	DESCRIPCIÓN: MULTIFAMILIARES	NÚMERO DE ESCENA:03

REPARTO / rojo	STUNTS /naranja	ESCENOGRAFIA/verde
1.Sra. Julia 2.Clemente		- departamento de la Sra. Julia
FX ESPECIALES	UTILERIA/rosado	VEHICULOS- ANIMALES/ celeste
	-ver escena 01	
VESTUARIO / azul	MAQUILLAJE / *negro	FX DE SONIDO / café
Clemente: chompa tejida color mostaza, pantalón lee, zapatos cordón tipo lona- caucho negros. Sra. Julia: -chal gris tejido -bata de dormir en color lila. -zapatilla de caucho negras	Clemente: -rostro brillante, un poco sudoroso (agua y vaselina) -barba larga de Clemente. Sra. Julia: -cabello con canas, recogido con binchas. -no lleva maquillaje (acentuar arrugas)	-wilds sonido ambiente. -Puerta rechina - luz del pasillo -golpe en la puerta -discusión y portazo (off)
EQUIPO ESPECIAL- cuadro negro	EXTRAS	NOTAS /Negro



PRODUCTORA:	TITULO: HISTORIA UNO	FECHA:
NOCHE/DIA: NOCHE	INT/ EXT: INTERIOR	PAG. DESGLOSE:
NOMBRE:	DESCRIPCIÓN: COCINA	NUMERO DE ESCENA:04

REPARTO / rojo	STUNTS /naranja	ESCENOGRAFIA/verde
1.Sra. Julia 2.Clemente		<ul style="list-style-type: none"> - departamento de la Sra. Julia. - interior con fotos, plantas sin flor. - Tapetes de mesa tejidos crochet.
FX ESPECIALES	UTILERIA/rosado	VEHICULOS- ANIMALES/ celeste
	-bolso militar -taza de café -mobiliario de comedor: mesa redonda, sillas.	
VESTUARIO / azul	MAQUILLAJE / *negro	FX DE SONIDO / café
<p>Clemente: chompa tejida color mostaza, pantalón lee, zapatos cordón tipo lona- caucho negros.</p> <p>Sra. Julia: -chal gris tejido -bata de dormir en color lila -zapatilla de caucho negras</p>	<p>Clemente: -rostro brillante, un poco sudoroso (agua y vaselina) -barba larga de Clemente.</p> <p>Sra. Julia: -cabello con canas, recogido con binchas. -no lleva maquillaje (acentuar arrugas)</p>	-wilds sonido ambiente. -
EQUIPO ESPECIAL- cuadro negro	EXTRAS	NOTAS /Negro



PRODUCTORA:	TITULO: HISTORIA UNO	FECHA:
NOCHE/DIA: NOCHE	INT/ EXT: INTERIOR	PAG. DESGLOSE:
NOMBRE:	DESCRIPCIÓN: CUARTO SEÑORA JULIA	NUMERO DE ESCENA: 05

REPARTO / rojo	STUNTS /naranja	ESCENOGRAFIA/verde
1.Sra. Julia		<ul style="list-style-type: none"> - Cuarto señora Julia - Fotos de Clemente - San Cristóbal.
FX ESPECIALES	UTILERIA/rosado	VEHICULOS-ANIMALES/ celeste
	<ul style="list-style-type: none"> -Foto de clemente tamaño carnet. -Estatuilla de San Cristóbal -estatuilla de virgen -escapularios -cofre de joyas -mantel 	
VESTUARIO / azul	MAQUILLAJE / *negro	FX DE SONIDO / café
<p>Sra. Julia:</p> <ul style="list-style-type: none"> -chal gris tejido -bata de dormir lila -zapatilla de caucho negras 	<p>Sra. Julia:</p> <ul style="list-style-type: none"> -cabello con canas, recogido con binchas. -no lleva maquillaje (acentuar arrugas) 	<ul style="list-style-type: none"> -wilds sonido ambiente.
EQUIPO ESPECIAL-cuadro negro	EXTRAS	NOTAS /Negro



PRODUCTORA:	TITULO: HISTORIA UNO	FECHA:
NOCHE/DIA: NOCHE	INT/ EXT: INTERIOR	PAG. DESGLOSE:
NOMBRE:	DESCRIPCIÓN: CUARTO CLEMENTE	NUMERO DE ESCENA:06

REPARTO / rojo	STUNTS /naranja	ESCENOGRAFIA/verde
1.Clemente		- Cuarto de Clemente
FX ESPECIALES	UTILERIA/rosado	VEHICULOS-ANIMALES/ celeste
	-bolso militar -cuadernos con pasta azul -esfero -ropa del bolso militar -ropa ordenada del armario	
VESTUARIO / azul	MAQUILLAJE / *negro	FX DE SONIDO / café
Clemente: chompa tejida color mostaza, pantalón lee, zapatos cordón tipo lona- caucho negros.	Clemente: -rostro brillante, un poco sudoroso (agua y vaselina) -barba larga de Clemente.	-wilds sonido ambiente.
EQUIPO ESPECIAL- cuadro negro	EXTRAS	NOTAS /Negro



PRODUCTORA:	TITULO: HISTORIA UNO	FECHA:
NOCHE/DIA: DIA	INT/ EXT: INTERIOR	PAG. DESGLOSE:
NOMBRE:	DESCRIPCIÓN: CUARTO CLEMENTE	NUMERO DE ESCENA: 07

REPARTO / rojo	STUNTS /naranja	ESCENOGRAFIA/verde - Cuarto- Clemente
1.Clemente		
FX ESPECIALES	UTILERIA/rosado	VEHICULOS- ANIMALES/ celeste
	-bolso militar -cuaderno -hojas de cuaderno -esfero	
VESTUARIO / azul	MAQUILLAJE / *negro	FX DE SONIDO / café
Clemente: buzo manga larga color azul marino, pantalón lee, zapatos cordón tipo lona-caucho negros.	Clemente: -barba larga de Clemente. -rostro mojado	- wilds sonido ambiente. - sonidos provenientes de la cocina.
EQUIPO ESPECIAL- cuadro negro	EXTRAS	NOTAS /Negro



PRODUCTORA:	TITULO: HISTORIA UNO	FECHA:
NOCHE/DIA: DIA	INT/ EXT: INTERIOR	PAG. DESGLOSE:
NOMBRE:	DESCRIPCIÓN: COCINA	NUMERO DE ESCENA: 08

REPARTO / rojo	STUNTS /naranja	ESCENOGRAFIA/verde
1.Clemente 2. Sra. Julia		- COCINA COMEDOR
FX ESPECIALES	UTILERIA/rosado	VEHICULOS- ANIMALES/ celeste
	<ul style="list-style-type: none"> - galletas en funda plástica - periódico - cafetera - taza(café caliente y té) - objetos en la cocina - te caliente 	
VESTUARIO / azul	MAQUILLAJE / *negro	FX DE SONIDO / café
Clemente: buzo manga larga color azul marino, pantalón lee, zapatos cordón tipo lona- caucho cafés Sra. Julia: bata de dormir color lila, chal gris, zapatillas negras	Clemente: -barba larga de Clemente. -rostro mate Sra. Julia: Peinada con trenza y binchas, no tan maquillada.	-wilds sonido ambiente.
EQUIPO ESPECIAL- cuadro negro	EXTRAS	NOTAS /Negro



PRODUCTORA:	TITULO: HISTORIA UNO	FECHA:
NOCHE/DIA: DIA	INT/ EXT: INTERIOR	PAG. DESGLOSE:
NOMBRE:	DESCRIPCIÓN: CUARTO CLEMENTE	NUMERO DE ESCENA: 09

REPARTO / rojo	STUNTS /naranja	ESCENOGRAFIA/verde
1.Clemente		- CUARTO CLEMENTE. ARMARIO
FX ESPECIALES	UTILERIA/rosado	VEHICULOS- ANIMALES/ celeste
	- cuadernos pasta azul	
VESTUARIO / azul	MAQUILLAJE / *negro	FX DE SONIDO / café
Clemente: buzo manga larga color azul marino, pantalón lee, zapatos cordón tipo lona- caucho cafés	Clemente: -barba larga de Clemente. -rostro mate	-wilds sonido ambiente.
EQUIPO ESPECIAL- cuadro negro	EXTRAS	NOTAS /Negro



PRODUCTORA:	TITULO: HISTORIA UNO	FECHA:
NOCHE/DIA: DIA	INT/ EXT: INTERIOR	PAG. DESGLOSE:22
NOMBRE:	DESCRIPCIÓN: COCINA	NUMERO DE ESCENA:10

REPARTO / rojo	STUNTS /naranja	ESCENOGRAFIA/verde - cocina
1.Clemente 2. Sra. Julia		
FX ESPECIALES	UTILERIA/rosado	VEHICULOS- ANIMALES/ celeste
	-ver escena 08 continuación	
VESTUARIO / azul	MAQUILLAJE / *negro	FX DE SONIDO / café
Clemente: buzo manga larga color azul marino, pantalón lee, zapatos cordón tipo lona- caucho cafés Sra. Julia: bata de dormir color lila, chal gris, zapatillas negras	Clemente: -barba larga de Clemente. -rostro mate Sra. Julia: Peinada, no tan maquillada.	-wilds sonido ambiente.
EQUIPO ESPECIAL- cuadro negro	EXTRAS	NOTAS /Negro



PRODUCTORA:	TITULO: HISTORIA UNO	FECHA:
NOCHE/DIA: DIA	INT/ EXT: EXTERIOR	PAG. DESGLOSE:
NOMBRE:	DESCRIPCIÓN: MULTIFAMILIARES	NUMERO DE ESCENA: 11

REPARTO / rojo	STUNTS /naranja	ESCENOGRAFIA/verde
1.Clemente 2. vecino		- calles no tan transitadas.
FX ESPECIALES	UTILERIA/rosado	VEHICULOS- ANIMALES/ celeste
	- Hoja de periódico - cigarrillos	-TAXI (tapar marcas)
VESTUARIO / azul	MAQUILLAJE / *negro	FX DE SONIDO / café
Clemente: buzo manga larga color azul marino, pantalón lee, zapatos cordón tipo lona- caucho cafés	Clemente: -barba larga de Clemente. -rostro mate	-wilds sonido ambiente.
EQUIPO ESPECIAL- cuadro negro	EXTRAS	NOTAS /Negro
	Vecino: camisa cuadros, saco café, pantalón gris	



PRODUCTORA:	TITULO: HISTORIA UNO	FECHA:
NOCHE/DIA: DIA	INT/ EXT: INTERIOR	PAG. DESGLOSE:
NOMBRE:	DESCRIPCIÓN: MINISUPER	NUMERO DE ESCENA:12

REPARTO / rojo	STUNTS /naranja	ESCENOGRAFIA/verde
1. Sra. Julia		- INTERIOR MINISUPER, PASILLO
FX ESPECIALES	UTILERIA/rosado	VEHICULOS- ANIMALES/ celeste
	<ul style="list-style-type: none"> - canasto plástico - cajas de tinte de pintura (ver diseño, tapar marcas) - Víveres (bolsas varias, arroz, funda de galletas, bolsa de café) 	
VESTUARIO / azul	MAQUILLAJE / *negro	FX DE SONIDO / café
Sra. Julia: vestido flores lacre, plomo, negro, chompa lacre, cartera café, reloj. Zapatos negros	Sra. Julia: Peinada, continua con canas, no tan maquillada.	-wilds sonido ambiente.
EQUIPO ESPECIAL- cuadro negro	EXTRAS	NOTAS /Negro



PRODUCTORA:	TITULO: HISTORIA UNO	FECHA:
NOCHE/DIA: NOCHE	INT/ EXT: EXTERIOR	PAG. DESGLOSE:13
NOMBRE:	DESCRIPCIÓN: CALLE	NUMERO DE ESCENA:13

REPARTO / rojo	STUNTS /naranja	ESCENOGRAFIA/verde
1. Clemente		- Calle no tan transitada.
FX ESPECIALES	UTILERIA/rosado	VEHICULOS- ANIMALES/ celeste
	<ul style="list-style-type: none"> - Periódico - Cigarrillos - Caja de fósforos 	
VESTUARIO / azul	MAQUILLAJE / *negro	FX DE SONIDO / café
Clemente: camiseta gris, pantalón lee, zapatos cordón tipo lona- caucho cafés	Clemente: -barba larga de Clemente. -rostro mate	-wilds sonido ambiente.
EQUIPO ESPECIAL- cuadro negro	EXTRAS	NOTAS /Negro



PRODUCTORA:	TITULO: HISTORIA UNO	FECHA:
NOCHE/DIA: DIA	INT/ EXT: INTERIOR	PAG. DESGLOSE:
NOMBRE:	DESCRIPCIÓN: MINISUPER	NUMERO DE ESCENA:14

REPARTO / rojo	STUNTS /naranja	ESCENOGRAFIA/verde
1. Sra. Julia 2. Cajero		- INTERIOR MINISUPER - Ver que en cuadro no salgan marcas.
FX ESPECIALES	UTILERIA/rosado	VEHICULOS- ANIMALES/ celeste
	- 2 Bolsas de compras. Fundas blancas: "sonríe hoy es un buen día" - Cartera, monedero pequeño café de cuero. - Dinero (dólares y monedas) - Volante: SOLICITA AYUDANTE.	
VESTUARIO / azul	MAQUILLAJE / *negro	FX DE SONIDO / café
Sra. Julia: vestido flores lacre, plomo, negro, chompa lacre, cartera café, reloj. Zapatos negros	Sra. Julia: Peinada, continua con canas, no tan maquillada.	-wilds sonido ambiente.
EQUIPO ESPECIAL- cuadro negro	EXTRAS	NOTAS /Negro
	-Gente del minisúper -Cajero: delantal lacre, gorra verde oliva	



PRODUCTORA:	TITULO: HISTORIA UNO	FECHA:
NOCHE/DIA: NOCHE	INT/ EXT: INTERIOR	PAG. DESGLOSE:
NOMBRE:	DESCRIPCIÓN: COCINA- COMEDOR	NUMERO DE ESCENA: 15

REPARTO / rojo	STUNTS /naranja	ESCENOGRAFIA/verde
1. Sra. Julia		<ul style="list-style-type: none"> - COMEDOR - COCINA
FX ESPECIALES	UTILERIA/rosado	VEHICULOS- ANIMALES/ celeste
	<ul style="list-style-type: none"> - Ollas: cocinándose arroz y papas con carne, zahorias. - Caja de tinte para cabello(ver artes) - Funda plástica, crema de peinar. - Cucharas - cuchillo 	
VESTUARIO / azul	MAQUILLAJE / *negro	FX DE SONIDO / café
Sra. Julia: vestido flores lacre, plomo, negro, chompa lacre, cartera café, reloj. Zapatos negros. Delantal.	Sra. Julia: Funda plástica en su cabeza, crema de peinar, café: efecto tinte.	-wilds sonido ambiente.
EQUIPO ESPECIAL- cuadro negro	EXTRAS	NOTAS /Negro



PRODUCTORA:	TITULO: HISTORIA UNO	FECHA:
NOCHE/DIA: NOCHE	INT/ EXT: INTERIOR	PAG. DESGLOSE:
NOMBRE:	DESCRIPCIÓN: MULTIFAMILIARES-PASILLO- PUERTA	NUMERO DE ESCENA: 16

REPARTO / rojo	STUNTS /naranja	ESCENOGRAFIA/verde - PASILLO
1.Clemente		
FX ESPECIALES	UTILERIA/rosado	VEHICULOS-ANIMALES/ celeste
	- Hoja de periódico	
VESTUARIO / azul	MAQUILLAJE / *negro	FX DE SONIDO / café
Clemente: buzo de manga larga color azul marino, pantalón lee, zapatos cordón tipo lona- caucho cafés	Clemente: -barba larga de Clemente. -rostro brillante .	-wilds sonido ambiente. -golpe de puerta
EQUIPO ESPECIAL-cuadro negro	EXTRAS	NOTAS /Negro



PRODUCTORA:	TITULO: HISTORIA UNO	FECHA:
NOCHE/DIA: NOCHE	INT/ EXT: INTERIOR	PAG. DESGLOSE:
NOMBRE:	DESCRIPCIÓN: COCINA	NUMERO DE ESCENA:17

REPARTO / rojo	STUNTS /naranja	ESCENOGRAFIA/verde
1. Sra. Julia		- COCINA - COMEDOR
FX ESPECIALES	UTILERIA/rosado	VEHICULOS-ANIMALES/ celeste
VESTUARIO / azul	MAQUILLAJE / *negro	FX DE SONIDO / café
Sra. Julia: Blusa Blanca con flores en verde, lacre, celeste, zapatos bajos negros, blusa palo rosa con flores de varios colores, pantalón negro	Sra. Julia: - rubor en la mejillas - peinado alisado - maquillada suavemente	-wilds sonido ambiente.
EQUIPO ESPECIAL-cuadro negro	EXTRAS	NOTAS /Negro



PRODUCTORA:	TITULO: HISTORIA UNO	FECHA:
NOCHE/DIA: NOCHE	INT/ EXT: INTERIOR	PAG. DESGLOSE:
NOMBRE:	DESCRIPCIÓN: COCINA	NUMERO DE ESCENA: 18

REPARTO / rojo	STUNTS /naranja	ESCENOGRAFIA/verde
1.Clemente 2. Sra. Julia		- COCINA COMEDOR
FX ESPECIALES	UTILERIA/rosado	VEHICULOS-ANIMALES/ celeste
	- Plato servido arroz blanco, carne con papas y zanahoria - 2 Vasos cilíndricos de vidrio - jarra con jugo de tomate. - Dos cucharas, servilletas. - Volante minisúper	
VESTUARIO / azul	MAQUILLAJE / *negro	FX DE SONIDO / café
Clemente: buzo manga larga color azul marino, pantalón lee, zapatos cordón tipo lona- caucho cafés Sra. Julia: Blusa Blanca con flores lacre, verde, y celeste, zapatos bajos negros, blusa palo rosa con flores de varios colores, pantalón negro	Clemente: -barba larga de Clemente. -rostro mate Sra. Julia: rubor en la mejillas, peinado alisado, maquillada suavemente	-wilds sonido ambiente. -cucharas sonando contra el plato.
EQUIPO ESPECIAL- cuadro negro	EXTRAS	NOTAS /Negro



PRODUCTORA:	TITULO: HISTORIA UNO	FECHA:
NOCHE/DIA: DIA	INT/ EXT: INTERIOR	PAG. DESGLOSE:
NOMBRE:	DESCRIPCIÓN: CUARTO CLEMENTE	NUMERO DE ESCENA:19

REPARTO / rojo	STUNTS /naranja	ESCENOGRAFIA/verde
1.Clemente		- CUARTO CLEMENTE
FX ESPECIALES	UTILERIA/rosado	VEHICULOS-ANIMALES/ celeste
	<ul style="list-style-type: none"> - ropa sobre la cama - cobertor - almohada - zapatos en el suelo 	
VESTUARIO / azul	MAQUILLAJE / *negro	FX DE SONIDO / café
Clemente: camiseta sin mangas, bóxer.	Clemente: -barba larga de Clemente. -rostro brillante	-wilds sonido ambiente. - golpe en la puerta. -voz de madre de clemente
EQUIPO ESPECIAL-cuadro negro	EXTRAS	NOTAS /Negro



PRODUCTORA:	TITULO: HISTORIA UNO	FECHA:
NOCHE/DIA: DIA	INT/ EXT: INTERIOR	PAG. DESGLOSE:
NOMBRE:	DESCRIPCIÓN: MULTIFAMILIARES	NUMERO DE ESCENA: 20-21-23-25

REPARTO / rojo	STUNTS /naranja	ESCENOGRAFIA/verde - PASILLO
1.Sra. Julia		
FX ESPECIALES	UTILERIA/rosado	VEHICULOS- ANIMALES/ celeste
	<ul style="list-style-type: none"> - maceta - llaves - llavero 	
VESTUARIO / azul	MAQUILLAJE / *negro	FX DE SONIDO / café
Chompa manga corta en color dorado, pantalón beige, bufanda decoración vintage, zapatos negros.	<ul style="list-style-type: none"> - peinada - maquillada levemente 	-wilds sonido ambiente.
EQUIPO ESPECIAL- cuadro negro	EXTRAS	NOTAS /Negro



PRODUCTORA:	TITULO: HISTORIA UNO	FECHA:
NOCHE/DIA: DIA	INT/ EXT: INTERIOR	PAG. DESGLOSE:
NOMBRE:	DESCRIPCIÓN: MINISUPER	NUMERO DE ESCENA:22-24-26

REPARTO / rojo	STUNTS /naranja	ESCENOGRAFIA/verde
1.Clemente		- MINISUPER, CAJAS REGISTRADORAS
FX ESPECIALES	UTILERIA/rosado	VEHICULOS- ANIMALES/ celeste
	<ul style="list-style-type: none"> - Gorrito color verde oliva - Escarapela carita feliz - Delantal lacre - Fundas plásticas 	
VESTUARIO / azul	MAQUILLAJE / *negro	FX DE SONIDO / café
Clemente: buzo manga larga en color verde oliva, pantalón jean, zapatos negros	Clemente: -barba larga de Clemente. -rostro brillante	-wilds sonido ambiente.
EQUIPO ESPECIAL- cuadro negro	EXTRAS	NOTAS /Negro
	Cajero: uniforme el mismo de Clemente. Clientes del minisúper: vestuario en colores neutros. No brillantes.	



PRODUCTORA:	TITULO: HISTORIA UNO	FECHA:
NOCHE/DIA: DIA	INT/ EXT: INTERIOR	PAG. DESGLOSE:
NOMBRE:	DESCRIPCIÓN: DEPARTAMENTO MULTIFAMILIARES	NUMERO DE ESCENA: 27-29

REPARTO / rojo	STUNTS /naranja	ESCENOGRAFIA/verde - SALA
1.Sra. Julia		
FX ESPECIALES	UTILERIA/rosado	VEHICULOS-ANIMALES/ celeste
	<ul style="list-style-type: none"> - Taza - Té caliente - Palillos - Tejido - Televisión encendida 	
VESTUARIO / azul	MAQUILLAJE / *negro	FX DE SONIDO / café
Sra. Julia: bata de dormir color palo rosa con detalles en flor amarillos y blancos, chal amarillo mostaza	Sra. Julia: peinada con trenza	-wilds sonido ambiente.
EQUIPO ESPECIAL-cuadro negro	EXTRAS	NOTAS /Negro



PRODUCTORA:	TITULO: HISTORIA UNO	FECHA:
NOCHE/DIA: DIA	INT/ EXT: EXTERIOR	PAG. DESGLOSE:
NOMBRE:	DESCRIPCIÓN: LICORERA	NUMERO DE ESCENA:28

REPARTO / rojo	STUNTS /naranja	ESCENOGRAFIA/verde - LICORERA
1.Clemente		
FX ESPECIALES	UTILERIA/rosado	VEHICULOS- ANIMALES/ celeste
	- Monedas y billetes doblados	
VESTUARIO / azul	MAQUILLAJE / *negro	FX DE SONIDO / café
Clemente: buzo manga larga en color verde oliva, pantalón jean, zapatos negros	Clemente: -barba larga de Clemente. -rostro brillante	-wilds sonido ambiente.
EQUIPO ESPECIAL- cuadro negro	EXTRAS	NOTAS /Negro



PRODUCTORA:	TITULO: HISTORIA UNO	FECHA:
NOCHE/DIA: DIA	INT/ EXT: EXTERIOR	PAG. DESGLOSE:
NOMBRE:	DESCRIPCIÓN: LICORERA	NUMERO DE ESCENA: 30

REPARTO / rojo	STUNTS /naranja	ESCENOGRAFIA/verde - LICORERA
1.Clemente		
FX ESPECIALES	UTILERIA/rosado	VEHICULOS- ANIMALES/ celeste
	<ul style="list-style-type: none"> - Botella de licor (ver etiquetas y contenido) - Cigarrillos. - Fosforera 	
VESTUARIO / azul	MAQUILLAJE / *negro	FX DE SONIDO / café
Clemente: buzo manga larga en color verde oliva, pantalón jean, zapatos negros	Clemente: -barba larga de Clemente. -rostro brillante	- wilds sonido ambiente.
EQUIPO ESPECIAL- cuadro negro	EXTRAS	NOTAS /Negro



PRODUCTORA:	TITULO: HISTORIA UNO	FECHA:
NOCHE/DIA: DIA	INT/ EXT: INTERIOR	PAG. DESGLOSE:
NOMBRE:	DESCRIPCIÓN: DEPARTAMENTO MULTIFAMILIARES	NUMERO DE ESCENA: 31

REPARTO / rojo	STUNTS /naranja	ESCENOGRAFIA/verde - COCINA
1.Sra. Julia		
FX ESPECIALES	UTILERIA/rosado	VEHICULOS-ANIMALES/ celeste
	<ul style="list-style-type: none"> - Lavaplatos - Esponja - taza 	
VESTUARIO / azul	MAQUILLAJE / *negro	FX DE SONIDO / café
Sra. Julia: bata de dormir color palo rosa con detalles en flor amarillos y blancos, chal amarillo mostaza	Sra. Julia: Peinada con trenza y binchas	
EQUIPO ESPECIAL-cuadro negro	EXTRAS	NOTAS /Negro



PRODUCTORA:	TITULO: HISTORIA UNO	FECHA:
NOCHE/DIA: DIA	INT/ EXT: INTERIOR	PAG. DESGLOSE:
NOMBRE:	DESCRIPCIÓN: PASILLO-MULTIFAMILIARES	NUMERO DE ESCENA: 32

REPARTO / rojo	STUNTS /naranja	ESCENOGRAFIA/verde - PASILLO
1.Clemente 2. Sra. Julia		
FX ESPECIALES	UTILERIA/rosado	VEHICULOS-ANIMALES/ celeste
	- Luz intermitente - Planta	
VESTUARIO / azul	MAQUILLAJE / *negro	FX DE SONIDO / café
Clemente: buzo manga larga en color verde oliva, pantalón jean, zapatos negros. Sra. Julia: bata de dormir color palo rosa con detalles en flor amarillos y blancos, chal amarillo mostaza.	Clemente: -barba larga de Clemente. -rostro brillante Sra. Julia: peinada con trenza	- wilds sonido ambiente.
EQUIPO ESPECIAL-cuadro negro	EXTRAS	NOTAS /Negro



PRODUCTORA:	TITULO: HISTORIA UNO	FECHA:
NOCHE/DIA: DIA	INT/ EXT: INTERIOR	PAG. DESGLOSE:
NOMBRE:	DESCRIPCIÓN: COCINA- COMEDOR	NUMERO DE ESCENA: 33

REPARTO / rojo	STUNTS /naranja	ESCENOGRAFIA/verde
1.Clemente 2. Sra. Julia		- COCINA COMEDOR
FX ESPECIALES	UTILERIA/rosado	VEHICULOS- ANIMALES/ celeste
	- Cuadernos de pasta azul. - Taza de té. - Té	
VESTUARIO / azul	MAQUILLAJE / *negro	FX DE SONIDO / café
Clemente: buzo manga larga en color verde oliva, pantalón jean, zapatos negros. Sra. Julia: bata de dormir color palo rosa con detalles en flor amarillos y blancos, chal amarillo mostaza.	Clemente: -barba larga -rostro brillante Sra. Julia: suelta el pelo, ojos hinchados, rojizos.	-wilds sonido ambiente.
EQUIPO ESPECIAL- cuadro negro	EXTRAS	NOTAS /Negro