

UCUENCA

Universidad de Cuenca

Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación

Carrera de Cine y Audiovisuales

Propuesta escenográfica y evolución dramática del protagonista en el cortometraje “¿Y Amelia?”

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

Autora

:

Adriana Gabriela Pineda Quezada

Tutor:

Álvaro Sebastián Neira Molina

ORCID: 0000-0001-5187-1998

Cuenca, Ecuador

2023 - 04 - 28

Resumen

Esta investigación propone estudiar la evolución dramática del protagonista para la construcción de escenografías en cuanto a la utilería, vestuario y paleta de color atmosférica, que permitan ambientar los conflictos y evolución del arco dramático del protagonista en el cortometraje *¿Y Amelia?* Para esto me basaré en los conceptos de departamento artístico, espacio pictórico, espacio fílmico y técnicas de realización teorizados por Mónica Gentile, Rogelio Díaz y Pablo Ferrari en el libro *Escenografía Cinematográfica* (2011). Para la paleta de color y texturas me basare en conceptos impuestos por Eulalio Ferrer en el libro *Los lenguajes del color* (1999). Para analizar la evolución dramática del personaje, voy a analizar los conceptos que maneja David Corbett en el libro *El arte de crear personajes: En narrativa, cine y televisión* (2018). La metodología será cualitativa, y, específicamente, de investigación/creación (Hernández Hernández, 2006, 13, 19 y 29; 2015; Carreño, 2014). Se hará el análisis fílmico de las siguientes películas: *Jojo Rabbit* (2019) de Taika Waititi, *Sin otoño, sin primavera* (2012), de Iván Mora Manzano, y *Metrópolis* (1927) de Fritz Lang. La innovación de mi proyecto tratará de hacer que las escenografías cumplan la identidad visual del cortometraje *¿Y Amelia?* La bibliografía sobre la teoría y la praxis cinematográfica realizada en Ecuador recibirá un aporte con nuestro trabajo.

Palabras clave: escenografía, evolución dramática, protagonista, *¿Y Amelia?*

Abstract

This research proposes to study the dramatic evolution of the protagonist for the construction of scenographies in terms of props, costumes and atmospheric color palette, which allow setting the conflicts and evolution of the dramatic arc of the protagonist in the short film *¿Y Amelia?* For this I will base myself on the concepts of artistic department, pictorial space, filmic space and realization techniques theorized by Mónica Gentile, Rogelio Díaz and Pablo Ferrari in the book *Escenografía Cinematográfica* (2011). For the color palette and textures I will rely on concepts imposed by Eulalio Ferrer in the book *Los lenguajes Del color* (1999). To analyze the dramatic evolution of the character, I will analyze the concepts handled by David Corbett in the book *The Art of Creating Characters: In Narrative, Film and Television* (2018). The methodology will be qualitative, and, specifically, research/creation (Hernández Hernández, 2006, 13, 19 and 29; 2015; Carreño, 2014). Film analysis will be made of the following films: *Jojo Rabbit* (2019) by Taika Waititi, *Sin otoño, sin primavera* (2012), by Iván Mora Manzano, and *Metropolis* (1927) by Fritz Lang. The innovation of my project will try to make the scenographies comply with the visual identity of the short film *¿Y Amelia?* The bibliography on film theory and praxis in Ecuador will receive a contribution with our work.

Keywords: scenography, dramatic evolution, protagonist, And Amelia?

Índice de contenidos

Introducción	10
I.A. Antecedentes	14
I.A.1. Historia del tema	14
I.A.2. Investigaciones académicas	16
I.A.3. Investigaciones no académicas	17
I.B. Componentes de la escenografía	18
I.B.1. Utilería	18
I.B.2. Vestuario – Maquillaje	19
I.B.3. Paleta de color	20
I.C. Evolución dramática del protagonista	21
I.C.1. Importancia del guion	22
I.C.2. Historia y discurso	22
I.C.3. Modelo de creación del personaje	23
I.C.3.2. Caracterización física	24
I.C.3.3. Caracterización psicológica	25
I.C.3.4. Relaciones	26
I.C.3.5. Viaje que recorre	26
I. D. Metodologías	27
II.A. Metrópolis (1917); de Fritz Lang: Composición escenográfica	29
II.A.1. Sinopsis	29
II.A.2. Utilería	30
II.A.3. Vestuario – maquillaje	32
II.A.4. Paleta de color	35
II.B. Sin otoño, sin primavera (2018); de Iván Mora Manzano: Evolución dramática del protagonista.	36
II.B.1. Sinopsis	36
II.B.2. Importancia del guion	37
II.B.3. Historia y discurso	38
II.B.4. Modelo de creación del personaje	39
II.B.4.1. Circunstancia establecida	39

II.B.4.2. Caracterización física	39
II.B.4.3. Caracterización psicológica	40
II.B.4.4. Relaciones	42
II.B.4.5. Viaje que recorre	44
II.C. Jojo Rabbit (2019), de Taika Waititi: Composición de color	44
II.C.1. Sinopsis	44
III.A. Propuesta de dirección de arte	48
III.A.1. Utilería	48
III.A.2. Vestuario - Maquillaje	52
III.A.3. Paleta de color	55
III.B. Evolución dramática del protagonista.	56
III.B.1. Importancia del guion	56
III.B.2. Historia y discurso.	59
III.B.3. Modelo de creación del personaje	60
III.B.3.1. Circunstancia establecida	60
II.B.4.2. Caracterización física	60
II.B.4.3. Caracterización psicológica	61
II.B.4.4. Relaciones	63
III.B.3.5. Viaje que recorre	64
Conclusiones	65
Referencias	66
Anexos	69

Índice de figuras

Figura 1. Maqueta de la película Metrópolis	30
Figura 2. Composición escenográfica para la película Metrópolis	30
Figura 3. Escenografías jardín	31
Figura 4. Piletas y oficinas	31
Figura 5. Corredores estrechos, rejas y escaleras de trabajo	32
Figura 6. Figura de la muerte y máquina	32
Figura 7. Vestuario de obreros	33
Figura 8. Vestuario de hombres adinerados	33
Figura 9. Vestuario de John Fredersen	34
Figura 10. Maquillaje de John Fredersen	34
Figura 11. Maquillaje del amo supremo y de Rothwang	35
Figura 12. Maquillaje de María	35
Figura 13. Vestuario de María	36
Figura 14. Apariencia 1 de Lucas	40
Figura 15. Apariencia 2 de Lucas	40
Figura 16. Lucas con su objetivo concreto	42
Figura 17. Lucas perdiendo su objetivo	42
Figura 18. Lucas y su primer entorno	43
Figura 19. Lucas y su segundo entorno	44
Figura 20. Contraste de complementarios, rojo y verde en Rosie	45
Figura 21. Rojo y verde en el círculo cromático	46
Figura 22. Colores tierra	46
Figura 23. Colores azulados	47
Figura 24. Utilería dormitorio Fernando	49
Figura 25. Utilería y Fernando en la escena	49
Figura 26. Utilería dormitorio Amelia	50
Figura 27. Utilería sala	50
Figura 28. Utilería y Estela con Fernando en escena	51
Figura 29. Utilería y Fernando en escena	51
Figura 30. Utilería oficina de Fernando	52
Figura 31. Vestuario/maquillaje Fernando	53

Figura 32. Vestuario/maquillaje Amelia	54
Figura 33. Vestuario/maquillaje Estela	54
Figura 34. Vestuario/maquillaje Armando	55
Figura 35. Paleta de color para el cortometraje en general	56
Figura 36. Paleta de color dormitorio Amelia	56
Figura 37. Apariencia 1 de Fernando	61
Figura 38. Apariencia 2 de Fernando	61
Figura 39. Fernando con su objetivo establecido	62
Figura 40. Fernando sin su objetivo	62
Figura 41. Fernando con su entorno estable	63
Figura 42. Fernando y su entorno perjudicado	64

Dedicatoria

A mi niña interior, que se enamoró del cine desde el primer uso de memoria.

A mis padres, pilares fundamentales de mi camino.

A mi hermana M. José, y a mi hermano Esteban, por ser la luz de mí camino.

A mí ser incondicional, Daniela Peralta por ser la primera persona que confió en mí.

A mi gata, Bambina por ser mi compañera de noches incontables y de vida.

A mi estrella en el cielo, Paola Rodas por ser mi alma gemela para el cine.

Agradecimientos

A mi amiga convertida en hermana, Erika Parra Guerrero, por el incontable amor y apoyo.

A mis maestros y maestras, por ayudarme a forjar mi camino profesional.

A mis compañeros, por darme una mirada nueva a través del arte cinematográfico.

Introducción

En la Carrera de Cine y Audiovisuales de la Universidad de Cuenca se han realizado varios trabajos dedicados a la dirección de arte. Se puede destacar la tesis de María Gabriela González Ortega, realizada en el 2015, titulada *Historia uno: recreación del mundo del personaje a través del color, los elementos y la escenografía*, dirigido por Galo Alfredo Torres; el objetivo de este trabajo fue la elaboración de la combinación de conceptos estéticos de varias referencias visuales para escoger paletas de color, escenografía, utilería, vestuario y maquillaje de personajes. Luego tenemos, en el año 2016, el trabajo de Beatriz Zurro Vigo llamado *La creación de identidad visual como elemento comunicativo*, dirigida por Carlos Plasencia Climent; el objetivo de este trabajo fue estudiar la naturaleza del concepto de dirección de arte, su evolución y sus aplicaciones convencionales. En el año 2015, Diana Pilar Villamar Díaz realiza la monografía titulada *Enchufe TV: La atmósfera dramática. Estética en cinco minutos*; el objetivo de este estudio fue analizar la dirección de arte en el cine de ficción como base para un ambiente verosímil a través del estudio de cinco sketches de Enchufe.tv. Los temas sobre la escenografía en la dirección de arte han sido muy difíciles encontrar, en primera instancia porque el oficio de la dirección de arte se percibe como algo “confuso” o indefinido debido a su particularidad multidisciplinaria, y mucho más cuando, implica a la evolución dramática. Razón por la que en la siguiente monografía se diseña una propuesta escenográfica a través de la evolución dramática de carácter del protagonista en el cortometraje *¿Y Amelia?*, donde dichas escenografías tengan la función de comunicar una identidad visual.

Es por eso que entre los pocos estudios actuales sobre estos temas encontramos: *Escenografía Cinematográfica* (2011), de Mónica Gentile, Rogelio Díaz y Pablo Ferrari; *Los lenguajes del color* (1999), de Eulalio Ferrer; *El arte cinematográfico* (1995), de Kristin Thompson y David Bordwell; también es importante el libro *El arte de crear personajes: En narrativa, cine y televisión* (2018), de David Corbett. Como se puede observar, en los estudios que hemos citado abordan los temas de interés para este proyecto desde perspectivas teóricas propias, pero sin finalidades creativas, que es lo que plantea nuestra propuesta. En este sentido, y como guía para la investigación, se plantea la siguiente pregunta: ¿Cuál es la manera en que el cine representa la evolución dramática del protagonista mediante la construcción y edificación de las escenografías, y cómo aplicarlo para que sea una identidad visual en el cortometraje *¿Y Amelia??* A partir del guion, se fue forjando la evolución e identificando las escenografías que representen bien la situación dramática en la que se encuentre el protagonista, como ocurre en la película *Sin otoño, sin*

primavera (2012), de Iván Mora Manzano, donde se ve la decadencia emocional del protagonista debido a las corrupciones dadas en su entorno social y personal. Desde una visión artística, poética concebimos la paleta de color en referencia de la película *Jojo Rabbit* (2019), de Taika Waititi a partir de la necesidad de reflejar los estados internos, conflictos y resoluciones del protagonista a través de situaciones que acontecen en el guion. Siguiendo con la composición y edificación escenográfica nos basamos en la película *Metrópolis* (1927), de Fritz Lang.

El objetivo general de la investigación es establecer los componentes de la escenografía basándose en la evolución dramática de carácter del personaje protagonista para la realización de la propuesta escenográfica del cortometraje *¿Y Amelia?* El primer objetivo específico es definir teóricamente los componentes de la escenografía, la evolución dramática y el personaje protagonista. El segundo es analizar la escenografía y la evolución dramática relacionadas con el personaje protagonista en tres películas: *Metrópolis* (1917), de Fritz Lang; *Sin otoño, sin primavera* (2018); de Iván Mora Manzano; y *Jojo Rabbit* (2019), de Taika Waititi, Y el tercero es desarrollar la propuesta de arte para el cortometraje *¿Y Amelia?* A partir de los resultados obtenidos en la teorización y análisis fílmico. Coherentemente con lo anterior, los contenidos se dividirán de la siguiente forma: CAPÍTULO I. Dirección de arte; CAPÍTULO II. Análisis de los referentes visuales; CAPÍTULO III. Propuesta de arte para el cortometraje *¿Y Amelia?* y sus respectivas CONCLUSIONES.

Los conceptos “escenografía a partir del renacimiento” y “escenografía cinematográfica” son de vital importancia para analizar su funcionalidad y espacio atmosférico donde se desarrolla la historia. Según el tratado de escenografía escrita por el dramaturgo y director de arte Nieva, en el 2003:

La escenografía, desde el Renacimiento, ha nutrido al teatro con su genio decorativo. En manos de los italianos la escenotecnia llegó a tales extremos de ilusión y precisión que permanecerá siempre como ejemplo para todos los escenógrafos [...] después de la aparición del humanismo y las prohibiciones de la Iglesia Católica, se construyeron los primeros teatros públicos [...] (Nivera, 2003, pág. 76)

La escenografía cinematográfica tiene la función exclusiva de determinar un ambiente estrechamente ligado al personaje y dotarle de un significado humano muy singular respecto al tipo que representa. El decorado cinematográfico es algo vivo y palpitante, algo que habla y que por sí solo recita, es un elemento completo de expresión por sí mismo, teniendo en cuenta que la escenografía es imagen, y la imagen escenográfica o composición arquitectural debe recitar su

parte junto a la luz en el conjunto eminentemente plástico que es el cine, al mismo tiempo que la acción. (Murcia, 2002)

El concepto “evolución dramática”, es el progreso en el cual se desarrolla la vida del personaje de acuerdo a su entorno social y personal a partir del guion. El estudio del personaje cinematográfico posibilita el logro de un amplio número de conclusiones acerca de la construcción del discurso fílmico, al tiempo que permite acceder a interpretaciones acerca de su mensaje, no siempre muy evidente, o contrastar el diferente modo en que han sido concebidos determinados modelos o tipos de caracteres en diversas prácticas cinematográficas. En cuanto a tal evolución dramática, David Corbett expone:

Para crear un personaje que parezca vivo será necesario entender sus deseos, pero también sus frustraciones, secretos y debilidades, y en especial sus contradicciones. Se evitará así que el personaje actúe como mero instrumento de la historia, que carezca de la complejidad de las personas reales. (Corbett, 2018, pág. 28)

El concepto del “color” es fundamental debido a la influencia que tiene, la dirección de arte aumenta su nivel artístico, produce nuevas alternativas que tienen expresión en el producto audiovisual. Eulalio Ferrer expone:

El color está cargado de información y es una de las expresiones visuales más penetrantes que todos tenemos en común. Es necesario para la creación de mensajes visuales porque tiene una afinidad más intensa con las emociones, e incluso se asocia a un significado y/o símbolo (Ferrer, 1999)

La paleta de color en el arte cinematográfico puede ser elegida a base de 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.

Para alcanzar los objetivos propuestos en nuestro estudio titulado Propuesta escenográfica y evolución dramática del protagonista en el cortometraje *¿Y Amelia?*, estimamos que la metodología más óptima para la creación y práctica cinematográficas es la llamada “investigación/creación”; es definida como una metodología cualitativa, operativa para creadores de cine, es vital para la creación de un producto artístico, audiovisual en este caso; que a la vez conjuga la experiencia subjetiva del cineasta. Es una investigación desde y para las artes, o

basada en la práctica artística (Hernández Hernández, 2006, 13, 19 y 29; 2015; Carreño, 2014) como una indagación en el ámbito del cine y los audiovisuales, la cual señala un “proceso” metódico que rige la creación estética y que comprende tres fases: teorización, análisis fílmico y aplicación.

Por consiguiente, el proceso metódico que seguirá nuestra investigación comprende tres fases: primera, la búsqueda bibliográfica que ayudará a construir los antecedentes, el marco teórico, los referentes fílmicos y el marco metodológico, que se hará en fuentes primarias y siguiendo las técnicas de lectura y escritura académicas; segunda, el análisis de los referentes fílmicos que sustentarán nuestra propuesta, análisis que se hará en atención al tema y la especialidad que ocuparemos en la realización; tercera, desarrollo de la propuesta de arte para el cortometraje *¿Y Amelia?*, la discusión de sus resultados, logros y dificultades.

Capítulo Primero

Dirección de arte

En este primer capítulo de nuestra investigación vamos a desarrollar algunos aspectos como los antecedentes o trabajos previos realizados y que tienen relación directa o indirecta con el tema de investigación que proponemos; mostraremos la composición escenográfica, el cómo se realiza su proceso creativo en un producto audiovisual. Indagaremos, la evolución dramática del personaje protagonista, desde la escritura inicial que es el guion literario hasta un modelo de creación del mismo.

I.A. Antecedentes

I.A.1. Historia del tema

Como antecedentes y una breve construcción histórica de la dirección de arte, se puede deducir que un aspecto imprescindible es que la puesta en escena surgió a través de los teatros, brindando colores y atracciones nuevas. George Meliés quien es un reconocido precursor y director de teatro, podía dar excelentes espectáculos a través de sus escenografías artísticas bien elaboradas y su genuina elección.

En primer lugar cabe recordar que la cámara ocupaba siempre la misma posición, dado que las primeras cámaras cinematográficas eran voluminosas y necesitaban de un operario que hiciera girar una manivela para funcionar, lo que imposibilitaba el desplazamiento físico de las mismas. En segundo lugar y sumado a esto, la única forma de representación que se conocía era el teatro, y por sobre todo el público comprendía y aceptaba sus códigos. Es así que las primeras representaciones cinematográficas no pudieron ser más que un teatro filmado... La tercera limitación se debió al hecho de que también se tomó del teatro la forma de expresión espacial; así, la mayoría de los ambientes escénicos se realizaban utilizando un foro o telón de fondo fijo y constante (Gentile, Díaz, & Ferrari., 2008, pág. 63)

La escenografía nace y se desarrolla paralelamente con el cine, es el fenómeno revolucionario del siglo pasado y tiene origen en la escenografía teatral. El encargado de armar esta escenografía es denominado escenógrafo. Cuando el espectador, sentado en su butaca ve una película, cree estar ante escenarios naturales y no siempre es así, el escenógrafo ha creado la arquitectura y la atmósfera para dar realidad a un decorado y mientras no sea descubierto, en ello radicará el éxito de su capacidad creadora (Gelpi, 1968)

Tiempo después se dejó de lado el teatro filmado y León Barsacq quien fue un diseñador de producción, director de arte y decorador de escenarios francés, declaro que el año 1908 era el inicio del diseño cinematográfico y el crecimiento de todos los retos que este involucraba como esforzarse más en sus decoraciones porque los espectadores cada vez querían ver cosas nuevas para que se transportaran a lugares fuera de lo común a través de sus ojos que es lo que todo autor espera causar. En los años veinte se crean más restos porque da dirección de arte quería unirse con la arquitectura, “Esta nueva concepción tenía un evidente interés financiero, pero también estético, ya que se pensaba en el decorado en términos de imagen” (Solaz, 2014)

Esto hizo cuestionarse mucho a los diseñadores si valía la pena, pero a la final cada quien era responsable de las cotizaciones y más aún si lograba agrandar al público. Lo que tiene mucho fundamento en la actualidad es nosotros los cineastas primero analizamos cada situación tanto financiera como de elaboración y sobre todo debemos tener seguridad en lo que hacemos. En los años dorados de Hollywood el diseñador más importante fue William Cameron, porque veían cómo rebasaba sus propios límites. Para trabajar en *Lo que el viento se llevó* si trabajo era estar atento a cada elemento visual de la película como vestuario, utilería, decorado y más incluso el productor David O. Selznick le daba permiso para que pudiese involucrarse en la fotografía y observar si resalta todo lo que implica la dirección artística. Justamente sirve de inspiración porque, aunque no tenga el poder total, el director me está dando confianza en lo que puedo lograr y destacar a través de las escenografías y todo lo que llevan dentro para potenciar su identidad visual.

En Latinoamérica, la dirección de arte tuvo éxito para ser precisos en México, durante las épocas doradas que se dio en el siglo XX. Pero en los intentos de emerger y ser mejor, llega la crisis cinematográfica y con ello la construcción de malos guiones y claro, también de escenografías. En los años ochenta, se recupera saliendo a la luz “el nuevo cine Mexicano”, forjando grande directores como Alejandro G. Iñárritu y Guillermo Del Toro quienes han marcado talento en el diseño de producción extranjero. Dicho lo anterior, en Ecuador la dirección de arte ha sido tratada como algo insignificante dentro de los proyectos cinematográficos, sin embargo, al ser un departamento que engloba la parte visual, va teniendo importancia para que el espectador se introduzca en la ilusión forjada por la dirección de arte, ya que esta tiene la finalidad de mediante las escenografías acentuar y proporcionar características a cada personaje y dar valor al mundo que los rodea. Específicamente, en la ciudad de Cuenca, no hay personas relativamente especializadas e interesadas por forjar camino en este campo de trabajo, por lo que el desarrollo

de mi proyecto también tiene la finalidad y la sensibilidad de la investigación, aporte a diferentes interesados.

El objetivo de la cámara que ve el decorado en un “set”, no es el ojo humano que ve la vida. Una habitación en la que se vive no es una habitación en la que se filma. La decoración está en función al guion y solo existe en relación con él. Un decorado que ya sea un fin en sí mismo, no será nunca un buen decorado. El decorador crea para el director y tiene que proporcionarle un instrumento más de trabajo en el que no le falta nada. El plan del decorador tiene que seguir fielmente el plan de la acción de la secuencia. Tiene que proporcionar al realizador un medio concebido con la suficiente elasticidad para que su inspiración no se vea jamás obstaculizada por impedimentos materiales. (Trauner, 2002)

En la decoración normal, un buen decorador todo lo que toca es para embellecerlo, para elegantizarlo. En el cine, a veces hay que convertir un ambiente normal en algo horrendo para que vaya bien con la secuencia del personaje. El decorador de cine tiene que enamorarse a veces de una cosa de mal gusto, de una falta de armonía entre dos muebles. Eso es lo apasionante del decorador cinematográfico, que en cierto momento tiene que gustarle una cosa horrorosa” (Garrido, 1983, pág. 41)

I.A.2. Investigaciones académicas

Así como esta investigación, que está próxima a redactarse, hay algunas parecidas que fueron en su momento realizado por estudiantes, la tesis de María Gabriela González Ortega, realizada en el 2015, titulada *Historia uno: recreación del mundo del personaje a través del color, los elementos y la escenografía*. En el mismo año Diana Pilar Villamar Díaz realiza la monografía titulada *Enchufe TV: La atmosfera dramática. Estética en cinco minutos*, ambas tesis realizadas en la Universidad de Cuenca. Luego tenemos, en el año 2016, el trabajo de Beatriz Zurro Vigo llamado *La creación de identidad visual como elemento comunicativo*, que fue realizada en la Universidad Técnica de Valencia. En el año 2018, Laura Marcela Jiménez Monroy y Juanita María Perdomo Londoño, realizan la tesis titulada *SAUDADE: Un fashion film construido desde la dirección de arte*, forjada en Pontificia Universidad Javeriana. En este mismo año, Ana María Idrogo Guevara redacta una tesis sobre *Análisis de los elementos de la dirección de arte en la película La teta asusta dirigida por Claudia Llosa*.

I.A.3. Investigaciones no académicas

Se indagará un artículo sobre el taller de realización cinematográfica dirigido por Elian Kazan sobre *la Dirección y puesta en escena*, donde nos explica las perspectivas que un director de cine tiene, a través de películas como *Splendor in the grass* (1961), *Baby Doll* (1956), *Viva Zapata* (1952), *East of Eden* (1955), entre otras; principalmente desde la forjadura de ser una persona que lee todos los días para que su guion se realice de forma correcta, hasta su perspectiva de funcionamiento para realizar una puesta en escena. El director de cine debe conocer el entorno de cada personaje, desde su vestuario hasta la utilería que lo rodea y lo hace percibir acciones que ayuden con la evolución dramática. Todas estas cosas ayudan a que el producto audiovisual sea muy expresivo porque prácticamente es la visión intacta del director.

Otro artículo en el cual nos guiaremos para la evolución de esta investigación será el de *Diccionario de teorías narrativas* de Lorenzo Vilches Manterola, donde expone términos claves y algunos conceptos de las ciencias narrativas que nos ayudara con la evolución dramática del personaje protagonista. Nos fundamentaremos en guiarnos en las teorías y especialmente en análisis histórico de la industria del cine, la relación que conlleva la literatura en crear un personaje para darle fundamento a la ficción audiovisual: y como todo esto conlleva a las recepciones y a los procesos de interpretación que podamos tener.

Un libro que nos beneficia es *El arte cinematográfico* de Kristin Thompson y David Bordwell, en este libro es el encargado de exponer los aspectos más importantes del cine como forma totalmente artística. Tiene el objetivo de darnos una visión de cómo el conducto cinematográfico puede enriquecernos de experiencias únicas sobre algunas disciplinas como la arquitectura, que es lo que nos interesa porque tiene afinidad con la construcción escenográfica. Este libro lo hemos considerado como una puerta al interés que tenemos como estudiantes, de percatarnos de diversos estudios cinematográficos, introducción al cine, entre otros. Destaca al filme como un objeto que está formado de distintos conectores para que tenga su propio lenguaje visual.

Otro libro que analizaremos es el de *Escenografía cinematográfica*, realizado por Mónica Gentile, Rogelio Diaz y Pablo Ferrari. En este libro tenemos como objetivo enriquecernos de información sobre ya mencionado lo que son las escenografías, desde las teatrales hasta las diferentes evoluciones que tiene precisamente en el cine. Nos informaremos sobre cuáles son sus técnicas de diseño, sus componentes escenográficos para que esto le pueda dar identidad visual a una película. Analizaremos sus antecedentes, como estos han ayudado a que tenga la importancia

de hoy en día, aunque se siga en la lucha por ser más reconocida y como esto ha sido peso clave para la creación de nuestra investigación.

Siguiendo con otro que es de vital importancia para analizar la evolución dramática del personaje, tenemos *El libro del guion. Fundamentos de la escritura de guiones* de Syd Field, por lo que se ha podido comprender, es un texto con expresiones claras, sistemáticas y con ejemplos de gran ayuda. Se nos proporciona una técnica de escritura y comprensión de guiones sencilla, pero que lleva mucha experimentación a través de los años. Haciendo énfasis en personajes sólidos y diálogos delimitantes que ayudan a la construcción de la historia o cómo manejar la situación de un guion que no está tan trabajado, para esta investigación estos puntos son imprescindibles.

I.B. Componentes de la escenografía

Desde el primer momento la dirección de arte se encarga de forjar la escenografía y todo lo que respecta a ella, delimita todo aquello que aparece en el lente de la cámara. Algunas entidades piensan que toda esta creación se la hace ese momento, pero no es así, se estudia rigurosamente cada acontecimiento dadas por el director general del proyecto. Es una disciplina muy peculiar donde se involucra alma, corazón y cuerpo porque se interioriza mirar de manera profunda un mundo que, aunque sea ficticio, lleva una responsabilidad de que se parezca a una realidad. “Las fuentes creativas yacen en aquello, lo que quiera que sea, que despierta los poderes conscientes o inconscientes de su imaginación. Esta es la auténtica lógica de la vida del artista.” (Hethmon, 1972, pág. 97). Y como hace énfasis Gil Parrondo:

En la decoración normal, un buen decorador todo lo que toca es para embellecerlo, para elegantizarlo. En el cine, a veces hay que convertir un ambiente normal en algo horrendo para que vaya bien con la secuencia del personaje. El decorador de cine tiene que enamorarse a veces de una cosa de mal gusto, de una falta de armonía entre dos muebles. Eso es lo apasionante del decorador cinematográfico, que en cierto momento tiene que gustarle una cosa horrorosa. (Garrido, 1983, pág. 41)

I.B.1. Utilería

La escenografía está constituida como tal por diversos elementos que conllevan a ser mobiliarios, manteles, cortinas, pintura, telas con su respectiva textura, color y matiz, objetos respectivos para cada escena; de cuadro al entorno dramático que figure a cada personaje y que sean

simultáneamente manejados por él, cuando en el guion literario se lo indique. Como respecta, la utilería también puede cumplir una parte vital para una dimensión emocional, que parezca real lo que se construye y se constituye como ficción. El director artístico Félix Murcia, expone en su libro *La escenografía en el cine: el arte de la apariencia* y Gilles Deleuze en su libro *La imagen-Tiempo. Estudios sobre cine 2* que la utilería; andando más en los objetos consiste nada más y nada menos que en:

La utilería es una prolongación de funciones del decorador o ambientador, que en diferentes países es conocido como utilero, ajustador, atrecista especial o asistente de decoración. Su función singular es obtener piezas imposibles de la forma menos onerosa para la producción (como un enjambre de moscas, reproducciones de documentos, animales vivos, u obras de arte). Además, dentro de sus funciones está la de conseguir objetos cuando surja alguna improvisación o alcanzar el atrezzo de mano para los actores en el rodaje. (Murcia, 2002)

[...] 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, 1985)

I.B.2. Vestuario – Maquillaje

Continuando con esta parte, se puede decir que el vestuario y maquillaje son importantes para la evolución dramática del personaje. Al ser unos complementos externos, estos pueden ayudar a comunicar significados y caracterizaciones muy pronunciadas, principalmente analizando el guion literario y todo el contenido dramático que este posea. El director de arte se encarga de que este aspecto coincida y vaya de la mano con la construcción escenográfica de su entorno porque estaría representando al personaje, su estilo de vida, situación sentimental y profesional, entre otros. “El diseño de vestuario responde al concepto global impuesto por el director de arte o el diseñador de producción. El diseñador de vestuario traduce ese concepto a partir de su especificidad técnica y de su criterio artístico” (Meza-Lopehandía, 2002) Puede servir también para que el espectador identifique diferentes tonalidades de la película y según sea el caso pueda

identificarse. “El vestuario cuenta historias, lleva consigo pasiones y recuerdos, construye una cartografía hecha de tejidos, de colores y de estilos...” (Calefato, 2003)

El maquillaje y el peinado son aspectos importantes que definen la presencia y el aspecto de un personaje en el interior de una escena. Además del maquillaje cosmético, en las producciones audiovisuales se utilizan maquillaje de efectos especiales, corrector de defectos, de alteración de los rasgos de construcción del personaje y el de fantasía (Tamayo, A. & Hendrickx, N., 2015)

Por otro lado, la caracterización es el arte de transformar a una persona en un personaje; este debe ser moldeable, ir desde lo fantástico e imposible hasta de época. Está transformación implica tres etapas: la realización del vestuario, maquillaje y peinado. El trabajo de maquillaje y peinado empieza con la lectura del guion y tiene en cuenta la ambientación, los decorados, los tipos de planos y los efectos especiales. De acuerdo a las exigencias de cada guion, a un personaje se le puede envejecer, rejuvenecer a través de postizos, pelucas, prótesis, teniendo en cuenta la comodidad del actor. Estos cambios permiten adaptar la fisonomía del intérprete a las características del personaje que interpretará (Vásquez, 2011)

I.B.3. Paleta de color

La paleta de color constituye principalmente que el director deba tener algunos conocimientos o trabajar directamente con el director de fotografía para que seleccionen las tonalidades de los colores que se reflejarán en la cámara o en la postproducción para la compensación cromática. “La influencia estilística del departamento artístico aumentó con la llegada del color, el cual generó nuevas posibilidades expresivas en el diseño cinematográfico.” (Ettedgui, 2002, pág. 8). La paleta de color le brinda al espectador diferentes puntos de vista, creados a través de la visión del director de arte, para que el enfoque visual tenga armonía y sea coherente. Sabemos que los colores en nuestro día a día nos transmiten diversas emociones, enfoques, podemos expresarlos en nuestro entorno, en estados de ánimo con respecto al tiempo y espacio. Los colores otorgan una caracterización muy estética al argumento, pero siempre con el debido cuidado de que concuerde con el estilo de vida de los personajes. Se puede deducir que “El color es una experiencia sensorial ligada íntimamente a la luz, depende de ella, pero también de las superficies.” (Valera, 2016)

En el mundo audiovisual el color ha sido utilizado como un recurso tanto expresivo como narrativo, debido a que su importancia radica en que está más allá de un valor completamente estético. Los colores son utilizados dentro de la creación del universo visual de un producto para expresar

ambientes, personajes, espacios, sentimientos, intenciones dramáticas, estados de ánimo, tiempos y espacios. El color es una herramienta narrativa muy importante para traducir, evocar y reflejar el mundo emocional y conceptual del guion (Avendaño & Hernández., 2010)

Desde la antigüedad se ha intentado estudiar las reacciones del ser humano ante los colores, circunstancia que se expresaba y sintetizaba simbólicamente. Por ejemplo, los faraones marcaban su poder territorial por el lenguaje cromático de sus túnicas, así los de color blanco gobernaban el Alto Egipto, y el color rojo eran los soberanos del Bajo Egipto. En China, los puntos cardinales eran representados por los colores azul, rojo, blanco y negro y, en el centro de estos, se encontraba el amarillo. Los mayas de América Central, relacionaban los puntos cardinales (este, sur, oeste y norte) con los colores rojo, amarillo, negro y blanco, respectivamente. En Europa, los alquimistas relacionaban los materiales que utilizaban con ciertos colores de acuerdo a su composición y características. Así, el mercurio era “blanco” y el azufre, “rojo”. (Ferrer, 1999, págs. 26-28)

Una paleta cromática puede ser creada a partir de la combinación de los colores según el círculo, los esquemas de color son combinaciones básicas que surgen a partir de esto, en donde se busca mezclar los colores de una forma equilibrada según su posición en el círculo creando así gamas atractivas a la vista (Bilbao, 2009, pág. 43)

I.C. Evolución dramática del protagonista

El análisis de un personaje protagónico de ficción ha sido un tema muy recurrente, siendo que están vinculados a partir de la escritura de guion de cine con visión del director general, de su talento y creatividad de escritura. Este análisis posibilitará un logro para definir las conclusiones de cómo es su comportamiento en el discurso fílmico, la atención a la forjadura de un personaje en cuanto a su etnia, género, situación sentimental, situación profesional, trabajo, entre otros; puede llegar a explicar la posición de la que es percibido a través de la mirada ya no de personajes sino de personas espectadoras. Primeramente, se analiza la narrativa que sería el punto de comprender el guion literario, ya que es la parte que sustenta todo el proyecto audiovisual. Luego, se verá la relación entre el discurso y la historia, esto nos permitirá comprender el espacio-tiempo en que se encuentra la historia. Por último, se prosigue a realizar un modelo de creación de personaje, como la circunstancia establecida, caracterización física, caracterización psicológica, relaciones personales, todo esto conllevando a su evolución dramática.

Escribir un guion es un fenómeno asombroso, casi misterioso. Un día se siente animado y con todo bajo control, y al día siguiente está desanimado, perdido en la confusión y la incertidumbre. Un día funciona y al día siguiente no; quién sabe cómo o por qué. Es el proceso creativo, algo que se resiste al análisis; es mágico y misterioso. (Field, 1994)

I.C.1. Importancia del guion

El guion es la parte fundamental para cualquier producto audiovisual, este muestra las ideas ordenadas de lo que espera el director que suceda con la historia y todo lo que involucra en ella. En muchos casos es normal que el guion se replantee muchas veces, pero que al final todo logre encajar; principalmente con protagonista. El cine se caracteriza por tener movimiento, si los diálogos o las acciones no son preciosas, todo estaría en pausa y no se contaría nada. “El guion normal tiene ciento veinte páginas aproximadamente, o dos horas de duración. Cada página equivale a un minuto, independientemente de que el guion sea todo diálogos, todo acción o las dos cosas” (Field, 1994). Desde el comienzo del cine, la palabra escrita ha mantenido una estrecha relación con este medio. Michel Chion, en su libro *El cine y sus oficios*, afirma: “Incluso los primeros documentales de los hermanos Lumière se rodaban normalmente siguiendo un texto y más aún las películas de Méliès, cuyos efectos especiales necesitaban una minuciosa preparación” (Chion, 1996, pág. 85)

Los guionistas siempre han sido secundados en Hollywood. Pero pregúntale a —cualquier director y te dirá que él sólo es tan bueno como su guion. No hay película sin un guion. Cuando lees que un productor anuncia una nueva película de 75 millones de dólares basada en una novela que ha comprado no tiene sentido. Nadie sabe cuánto va a costar una película hasta que haya un guion. No hay película; no hay nada en absoluto en este mundo hasta que hay un guion. Un guiones oro. (Squire, 2006, pág. 71)

I.C.2. Historia y discurso

El guion cinematográfico no es la excepción de que tenga una parte de historia y otra de discurso como en toda diversa forma artística. En la primera parte, es aquel contenido que lo cuenta todo y en la segunda, es la forma en que todo aquel contenido se organiza. Michel Chion, en su libro *Cómo se escribe un guion*, emerge la característica de la historia como “Lo que pasa cuando se dispone el guion en orden cronológico” (Chion, 2009, pág. 127), esto quiere decir que la historia es idea, prácticamente es el contenido del discurso. Seguidamente, para Chion es discurso es:

La manera en que los acontecimientos y los datos de la historia se ponen en conocimiento del público (modalidades del relato, informaciones que se ocultan y luego se revelan, utilización de los tiempos, de las elipsis, de las insistencias, etc.). Este arte de la narración puede, en sí mismo, conferir interés a una historia sin sorpresas. (Chion, 2009, pág. 127)

El discurso tiene los siguientes apartados: orden: define la organización de cada uno de los acontecimientos; puede estar involucrado el flashback o el Flash forward. Duración: hace diferencia entre el tiempo que representa algún acontecimiento y el tiempo del acontecimiento dentro de la diegesis. Frecuencia: número de veces en que un acontecimiento delimitado en el relato; puede ser frecuencia atípica o frecuencia cero. Estos elementos de alguna forma ayudan a que la historia tenga su propio oro para que el espectador se sienta interesado en que es lo que sucede en el audiovisual, porque esto es manipulado desde la escritura del guion, momentos del rodaje y por supuesto en el montaje. “El discurso se expande a lo largo de todo el proceso comunicativo y es incluso previo al rodaje, puesto que existe desde el momento en que un proyecto fílmico es concebido” (Gómez Tarín, 2011, pág. 270). Christian Metz en *Ensayo sobre la significación en el cine*:

Todo relato tiene un principio y un final; es una secuencia doblemente temporal que se conforma mediante un conjunto de acontecimientos, quedando así un discurso cerrado. Otra constante es que la percepción del relato “irrealiza” aquello que narra, generando la diégesis, que es el universo real en el que transcurre la historia. (Metz, 1972)

I.C.3. Modelo de creación del personaje

La creación de un personaje en un ámbito artístico y desde el guion cinematográfico, no es nada del otro mundo; cualquiera puede hacer que el personaje se envuelva en la historia, la situación es que al crear la vida ficticia, esta debe llevar espontaneidad, ya sea por rasgos, sociales, psicológicos y hasta económicos. El guionista debe tener un detonante que lo cautive y que lo impulse a crear, una vez realizado esto se establece el proceso narrativo para colocar a los personajes y que estos tengan su desarrollo; la mayoría de veces esto se llega a destacar en la parte final de la película, donde el espectador puede quedar satisfecho al ver que la evolución dramática de tal personaje ficticio realizó todo lo que esperaba.

En efecto, un personaje no es un pensamiento general, o aquello que simplemente existe o no. Un personaje es aquello que quiere o evita, que desea u odia, huye o ama, teme o goza. Un personaje

es una persona, y su experiencia, movida por su deseo que le lleva a un lugar, estado, persona, cambio, objeto... El personaje tiene que ser poderoso para sostener el deseo final del público, en saber más que él, tiene que ser presentado como una fuerza de voluntad final, debe querer, tener un objetivo de deseo y descubrir o saber lo que quiere, siendo más poderoso cuando tiene deseos contradictorios. Crear un personaje consiste, pues, en diseñar un deseo. (Ortiz Álvarez, 2006, pág.798)

La principal acción sobre el personaje en la adaptación es que se institucionaliza por segunda vez su esencia, porque esa lectura sufre una mediación, no es inocente. No es novedosa la utilización de personajes clásicos de la literatura en revisiones influidas por el momento social o político. (Manzano Espinosa, 2008)

I.C.3.1. Circunstancia establecida

Aquí se establece la situación de partida del personaje de manera externa e interna. El universo en el cual evolucionara a lo largo del audiovisual, deducir qué lugar ocupa, si es protagonista, antagonista o episódico. Dependiendo de la historia es que se puede mostrar muchas tipologías de personajes. Aquí se puede hacer énfasis en la biografía del personaje, de donde viene, quien es, a lo que se dedica, entre otros. También puede determinar su objetivo dentro de la narración, cuáles serían las circunstancias que atravesaría para llegar a tal objetivo o simplemente dejar un final abierto para que el espectador deduzca cuál fue el final, si lo logro o no. "Algunos guionistas y autores consideran que no hay que tratar los diálogos aparte, como un ejercicio verbal, sino concebirlos enteramente en función de los personajes y, sobre todo, de las situaciones." (Chion, 2009, pág. 145)

Cuando el protagonista queda paralizado por la culpa o la duda, actúa de un modo autodestructivo, expresa deseos de muerte, se abandona a su propio éxito, abusa de su poder y se vuelve egoísta en lugar de sacrificado, con toda probabilidad podemos afirmar la sombra se ha apoderado de él o ella. (Vogler, 2002)

I.C.3.2. Caracterización física

En esta parte, puede ir el estado físico, el rasgo especial, la ropa o la carencia según sea el caso. Se expone de por sí el exterior del personaje, lo que podemos mirar en primera instancia, aporta las cualidades con las que el actor deberá interactuar para que su personaje luzca, sabiendo que

también estas cosas físicas pueden cambiar, según la historia lo exija. “De esta forma el personaje es una máscara que oculta al actor-individuo. Protegido por ella, puede desnudar su alma hasta el detalle más íntimo. Este es un rasgo o atributo importante de la caracterización” (Stanislavski, 1975, pág. 65) El personaje sabe mejor que nadie por todo lo que ha atravesado, sin embargo, a veces el físico puede mostrar lo contrario a lo que el personaje está sintiendo de manera interna. En ocasiones, el peinado y maquillaje ayudan a jugar con la psicología y de igual manera para que el espectador perciba más rápido como se está sintiendo o que tenga un rasgo o marca especial, lo caracteriza para su debida función. Chion analiza al personaje con alguna particularidad como:

Puede ser una cosa que roe con los dientes, un ruido que hace, un objeto con el que juguetea sin cesar, una observación que repite continuamente, un defecto de pronunciación, una risita particular, una manera de suspirar o un defecto especial, una forma de andar, una discapacidad física. (Chion, 2009, pág. 164)

I.C.3.3. Caracterización psicológica

En esta parte se especifica la forma de ser y actuar del personaje, su carácter, se percibe de qué manera hace las cosas y como convive con su entorno en todos los aspectos. El guionista debe adquirir una serie de conocimientos bases para poder construir al personaje con la psicología correspondiente y la función y cuestionamiento de la mente. Prácticamente, el arte de crear este tipo de historias no está muy alejado a cómo nos comportamos y visionamos la vida. La identificación que el espectador pueda sentir con el personaje sabemos que depende en gran parte de la esfera psicológica, aunque no siempre se trate de un comportamiento igual porque el guionista le puede dar diferentes puntos de vista y nuestro conocimiento se extienda. Aquí también se indaga en el temperamento y carácter que el personaje conlleva, hay que fijarse que existe un límite de palabras y acciones para que lo pueda demostrar y construir la característica deseada del conflicto interno y como este se resolverá.

Los escritos atrevidos, y que verdaderamente marcan una época de los psicoanalistas, son indispensables para el estudioso de la mitología; porque, piénsese lo que se piense de las detalladas y a veces contradictorias interpretaciones de casos y problemas específicos, Freud, Jung y sus seguidores han demostrado irrefutablemente que la lógica, los héroes y las hazañas del mito sobreviven en los tiempos modernos. (Campbell, 1959, pág. 12)

Los protagonistas tienen la fuerza de voluntad y las capacidades necesarias para perseguir el objeto de su deseo consciente y/o subconsciente hasta el final de sus diversas consecuencias, hasta el límite humano establecido por la ambientación y el género correspondiente. (Mckee, 2002, pág. 176)

I.C.3.4. Relaciones

En esta parte delimita la forma en la que el personaje se relaciona con su entorno social. Tomando en cuenta la expresión de Field “En la vida exterior, se define la necesidad del personaje y se expone la acción como forma de revelación del mismo” (Field, 1994, págs. 28-30). Con base en la deducción psicológica mencionada anteriormente, el personaje no va a tener el mismo comportamiento con sus amistades y con su familia, con su entorno de trabajo y una persona extraña. Algunos conflictos pueden exponerse a partir de dichas relaciones, tendrá más, pero aquel que el guionista quiera darle debido a su dramatismo porque es preferible que saque a la luz todos esos tratos y así el espectador pueda ubicar roles de importancia. Estas relaciones interpersonales hacen que la historia avance y no termine siendo contemplativa, hacen que tengan sentido de su actuar. Field (1994) determina y constituye al personaje a través dos vertientes: interior, y exterior. En la primera refleja la biografía del personaje y en la segunda, hay tres cosas: profesional, personal y privado; esto quiere decir que se debe plantear el estado de las relaciones emocionales. “Si no sabemos por qué un personaje está haciendo algo, será difícil que nos sintamos involucrados en la historia” (Seeger, 1991, pág. 163)

I.C.3.5. Viaje que recorre

La transformación del personaje es un proceso deliberadamente importante que debemos tener cuando lo construyamos, el personaje no abarca una sola escena de importancia, sino que de él depende el inicio y fin que se le pueda dar a la historia. De cualquier forma, no tenemos que olvidarnos de que estamos sincronizados en un plano de análisis narrativo de la historia, por lo que la referencia a la imagen del actor se hará siempre con respecto a su implicación en la caracterización del personaje. Cabe recalcar que se debe elegir un proceso por el cual se hará dicho viaje, así que, Antonio Sánchez-Escalonilla (2001) propone algunos tipos: 1) Arcos de personaje plano; 2) Arcos de transformación moderados; 3) Arcos de transformación radical; 4) Arcos traumáticos; y 5) Transformación circular. El final del recorrido no se puede quedar al margen de lo que fue la creación y evolución del personaje que lo define tal y como es.

Al final siempre tendrá que acabar remitiéndose a su propia experiencia. No hay ninguna otra forma de poder averiguar si su personaje está bien caracterizado. Nadie más puede decirle si su personaje resulta verosímil, real y coherente. Deberá confiar en su más íntimo sentido de cómo son las personas realmente. (Serger, 2000, pág. 35)

I. D. Metodologías

La metodología que se utilizara en esta investigación será general: investigación/creación, este método es una apuesta grande para “producir conocimiento más complejo a partir de vincular distintos modos de experiencia” (Hernández Hernández, 2015). Por lo que las etapas de nuestra metodología serán teorización de conceptos y conocimientos; lo que respecta al capítulo primero. Luego, análisis fílmico; que respecta a la guía audiovisual para nuestra creación, esto corresponde al capítulo segundo. En tercera parte, los dos puntos anteriores, serán el hincapié para la creación de la propuesta escenográfica y evolución dramática del protagonista en el cortometraje *¿Y Amelia?*

En la primera parte reunimos todos los antecedentes, ya sea de forma histórica, que va sobre todos aquellos que han marcado algún tipo de importancia en cuanto a la creación y evolución de la dirección de arte, también se mencionan las investigaciones académicas y las investigaciones no académicas que son aquellos que nos guiarán por tener un tema similar al nuestro y así generar otras fuentes de conocimiento. Siguiendo con el tema de investigación de los componentes de la escenografía, que son aquellos que le dan la construcción al entorno del personaje protagonista y cómo este va a actuar según sea su avance dramático a lo largo de la historia. El punto de la evolución dramática del protagonista tendrá un amplio modelo para la creación del personaje, centrándose en su caracterización física, en su caracterización psicológica, sus relaciones interpersonales y el cómo es el viaje que recorre en esas circunstancias.

La segunda parte será el análisis de los referentes visuales para empaparnos de aun más conocimiento y como están puramente hechas en un audiovisual. Es el caso de *Metrópolis* (1917), de Fritz Lang donde se analizara la excelente composición escenográfica por tener espacios construidos totalmente desde cero. Se prosigue a revisar la película ecuatoriana *Sin otoño, sin primavera* (2018); de Iván Mora Manzano, donde nos pone un claro ejemplo de cómo

se maneja la evolución dramática del protagonista de manera interna y externa a través de los manejos con su entorno. Por último, la película *Jojo Rabbit* (2019), de Taika Waititi donde se puede ver que la composición de color es clave para contar una historia, como esta es manejada según la psicología del personaje y como lo ayuda a evolucionar.

En la tercera parte está la creación de una propuesta de arte para el cortometraje *¿Y Amelia?*, donde los temas investigados y analizados anteriormente, tendrán su propia identidad en esta parte. Se lo realizará desde la propuesta de dirección de arte que engloba específicamente a la escenografía y de cómo esta tiene sus propios componentes para ser forjada. Al igual que la evolución dramática del personaje y todo lo que conlleva su proceso de creación, partiendo de la visión del director en el guion literario hasta sus momentos de montaje en la postproducción.

Capítulo Segundo

Análisis de los referentes visuales

En este segundo capítulo de nuestra investigación se va a desarrollar el análisis de los referentes visuales. En primera instancia analizaremos *Metrópolis* (1917); de Fritz Lang con base en la composición escenográfica. Luego, *Sin otoño, sin primavera* (2018); de Iván Mora Manzano, para la evolución dramática del protagonista. Por último, *Jojo Rabbit* (2019), de Taika Waititi desarrollando la composición de color.

II.A. *Metrópolis* (1917); de Fritz Lang: Composición escenográfica

II.A.1. Sinopsis

Aquí, en aclamado director Lang retrata la ciudad futurista llamada Metrópolis ambientada en el siglo XXI, las personas de la élite superior viven en mansiones con grandes jardines y rodeados de lujos. La clase inferior que pertenece a los obreros, quienes son presos del maquinismo y habitan en fábricas subterráneas, sin embargo, a John Fredersen quien es hijo de la persona más poderosa de la ciudad, se preocupa mucho al ver las condiciones tan devastadoras en la que viven muchos hombres y mujeres. Por otro lado, el investigador Rothwang trabaja en la realización de algunos robots que muy pronto tendrán como objetivo sustituir las acciones del ser humano. Los obreros entran en pánico al escuchar la desaparición del proletariado que está a favor de los robots. El gran amo le ordena a Rothwang que construya un robot demasiado similar de una joven llamada María para que la máquina persuada a los obreros de comenzar una rebelión y la auténtica mujer sea privatizada de su libertad.

Pero, ¿Qué relación tiene la composición escenográfica con *Metrópolis*? Pues esta película se identifica por pertenecer estéticamente al expresionismo alemán. Tome como referencia este referente porque para crear su escenografía se debe pensar muy bien en que época es tratada, la característica de ser una vanguardia muy artística es que podemos visualizar las emociones y sentimientos en todo su entorno, como los grandes edificios que resaltan poder y las catatumbas que están inmersas en lo más bajo, una parte de estos entornos fueron creados a bases de maquetas y otros que eran necesariamente útiles es escena fueron creados a semejanza de un porte estándar a las acciones de los actores, se puede notar imágenes subjetivas que descubre lo oculto tras una “realidad aparente” logrando así una composición escenográfica que conlleva una mímica exagerada por parte del actor y un vestuario y maquillaje muy estilizado.



Figura 1. Maqueta de la película *Metrópolis*



Figura 2. Composición escenográfica para la película *Metrópolis*

II.A.2. Utilería

Metrópolis se expone tanto de una manera futurista, pero también simboliza el presente, los cuales tienen posición con “la industria y el desarrollo tecnológico que iban a servir, en manos Adriana Gabriela Pineda Quezada

del Nacionalsocialismo, para emprender la destrucción más sistemática y ordenada de toda la historia” (Biosca, 2004, pág. 134), por lo que la convierte en una película prestada para el surgimiento de la industrialización y devastación creada para la sociedad. Principalmente, el escenario de *Metrópolis* es ficticio que conlleva mucho drama, en este par de mundos de los que someten y los sometidos, la utilería denota en ser, por un lado, abundante, mientras que por otro es opresiva.

La utilería es muy sutil en cuanto a lo abundante, aplica la función de tener cosas ostentosas y grandes como los son los jardines, donde los primogénitos de la sociedad rica disfrutaban libremente de la naturaleza, las estatuas son prominentes, las piletas inmensas para reflejar la abundancia de agua, reflejando su condición de vida adecuada y prominentes son sus oficinas, con largos escritorios de mando.



Figura 3. Escenografías jardín



Figura 4. Piletas y oficinas

La parte opresiva de *Metrópolis* en cuanto a la clase obrera, se refleja en su espacio de trabajo, se encuentran aislados en las profundidades, su entorno es frío al borde de que está muy vacío, corredores extremadamente estrechos donde no pueden pasar dos personas al mismo tiempo, no hay adornos que decoren su ambiente laboral de día tras día, las rejas, escaleras y botones de entrada y salida reflejan una vida de prisión. La utilería también va de la mano con el actor un par de ejemplos: se tiene a la muerte con sus armas y al investigador Rothwang con toda su maquinaria para crear a los robots.



Figura 5. Corredores estrechos, rejas y escaleras de trabajo

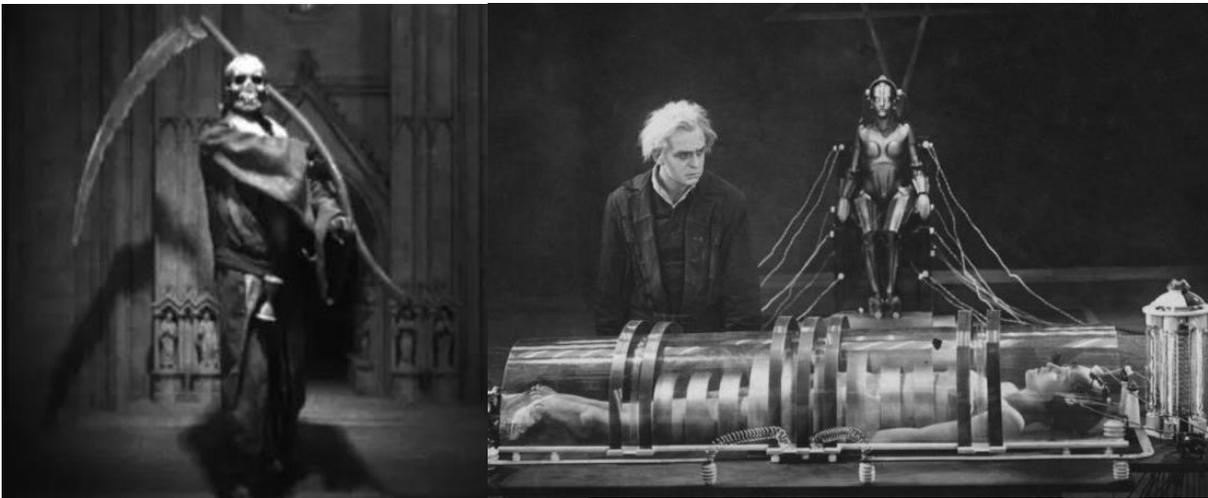


Figura 6. Figura de la muerte y máquina

II.A.3. Vestuario – maquillaje

Adriana Gabriela Pineda Quezada

Como mencionamos anteriormente, esta película pertenece al expresionismo alemán, por lo que el vestuario y maquillaje están dentro de la narrativa de una forma muy llamativa e incursionada desde el teatro. Estamos convencidos de que el vestuario acompaña a la composición escenográfica, por lo que tenemos a los obreros uniformados con mamelucos, aunque la película es en blanco y negro, se percibe que su color es de un tono frío y una tela áspera reafirmando su tristeza con su cuerpo erguido. Es un vestuario genético que muestra unidad debido a que son numerosos. En la elite, el vestuario de los caballeros es en traje y corbata con colores oscuros, es sinónimo de poder, las damas usan ropa exuberante con tocados de cabello grandes donde se simboliza el estilo cabaret, peculiarmente el héroe de la película quien es John Fredersen usa tonalidades blancas representando al ser indulgente que va a promover lo justo en la sociedad.



Figura 7. Vestuario de obreros



Figura 8. Vestuario de hombres adinerados



Figura 9. Vestuario de John Fredersen

El maquillaje es una parte primordial que acaba por completar la composición escenográfica, en el caso del cine expresionista es muy cargado. Por ejemplo: en cuanto al maquillaje del héroe que es John, se puede notar que es blanco y acentúa sus facciones para que predomine su apacibilidad. El maquillaje de su padre está marcado por unas pronunciadas ojeras porque denotan el mal y la frialdad que existe en él, su cabello bien acentuado y peinado que hace referencia a la exactitud de firmeza, el maquillaje de Rothwang, nos da la sensación de un inventor extrovertido llevado por la locura, de igual manera sus ojeras son acentuadas y su cabello erizado como si sus pensamientos se hubieran esparcido de la realidad. El de María es sutil, enmárquese su belleza de ser pasiva, sin embargo, cuando el robot se adueña de su persona, se hace más duro porque ha perdido todo su sencillez y se ha vuelto muy oscuro y perturbador.



Figura 10. Maquillaje de John Fredersen



Figura 11. Maquillaje del amo supremo y de Rothwang



Figura 12. Maquillaje de María

II.A.4. Paleta de color

Aunque esta película es en blanco y negro, podemos notar sus tonalidades en cuanto a la iluminación en escena, no fueron elegidos al azar, más bien fueron muy pensadas para dar vida a cada actor y al entorno en el que se encuentran. Estos dos componentes dan una función de carácter. Por ejemplo: las luces colocadas arriba de María cuando se encuentra en el altar de cruces percibimos su vestuario en tonalidades claras y grises como si tuviera un aura consoladora, mientras todos los obreros la veneran, las cruces, de madera también dan tonalidad perturbadora, mientras lo sombrío del lugar donde se encuentran poco a poco va tomando forma de una cueva en donde no se encuentra salida más que el brillo que se proyecta sobre ella.



Figura 13. Vestuario de María

Finalmente, si bien esta película fue realizada por un ciclo en entre guerras y la mirada de lo que podía suceder a futuro, el análisis que tuvo junto con la composición escenográfica es la gran ambientación que tuvo, ya que reflejó claramente el proceso de la industrialización y la gran devastación que el avance de la sociedad clasista puede producir como vimos las fachadas de las escenografías, el vestuario, maquillaje y paleta de color denotados dramáticamente a lo largo de la historia.

II.B. *Sin otoño, sin primavera* (2018); de Iván Mora Manzano: Evolución dramática del protagonista.

II.B.1. Sinopsis

En esta película, el director ecuatoriano Iván Mora Manzano cuenta la historia de varios jóvenes guayaquileños que pertenecen a una clase media, donde en algún momento sus vidas llegan a conectar. El personaje más controversial es el de Lucas, un estudiante de leyes que busca encontrar su propia identidad a la cual le llama «anarquía de la imaginación», sin embargo, la sociedad a su alrededor no comparte tal cosa y parece ser que sus ideales se vienen abajo, Lucas inicia una fuerte adicción con pastillas para dormir que lo saquen de la realidad arruinada, cabe la casualidad que otra joven llamada Paula se cruza en su vida, ella es quien le vende las pastillas, pues lo hace porque necesita el dinero para un malestar físico, ya que su padre la abandonó. Lucas y Paula, al conocerse a través de la situación de cada uno, se enamoran y comienzan una relación, sin embargo los problemas surgen cuando ella trata de buscar su camino para tener una vida plena y él lucha por mantener su vida en orden bajo las adicciones.

Pero, ¿Qué relación tiene la evolución dramática del protagonista que en este caso nos hemos centrado en Lucas con *Sin otoño, sin primavera*? Pues mediante el análisis de este capítulo se podrá notar que esta película se identifica por mostrar una evolución de vida de dicho personaje, alguien que lo quiere cambiar todo e imponer su ideología, sin embargo, su entorno no evolucionara de igual manera porque se da cuenta de que la corrupción es un sistema muy grande que está por todos lados, siendo estas situaciones detonantes para que olvide su meta y creencia para que se convierta en otra persona totalmente diferente y dependiente de drogas médicas.

II.B.2. Importancia del guion

Como ya se sabe, el guion es una parte vital de cada película, pues es necesario tener las ideas claras y escritas para que en el momento del rodaje las cosas sean llevaderas y se cumpla a tiempo con todo. “Un guion es una historia contada en imágenes. Es como un nombre: trata de una persona o personas en un lugar, haciendo una cosa” (Field, 1994, pág. 13). El cine, es un trabajo en movimiento, no se detiene y por ejemplo cuando no hay diálogo alguno están las acciones, las cuales denotan el dramatismo de la escena que se está presentando, todo lo que se escriba en el guion es fundamental para tener un audiovisual exitoso en todas las áreas de disciplina dentro de este.

El guionista de esta película es el mismo Iván Mora Manzano dado a que la historia se centra en la vida de varios jóvenes, no se la puede hacer lineal, pero la que más recalca una evolución dramática de personaje es la de Lucas porque está en búsqueda de una realización de vida. Pienso que Mora Manzano cuenta con un grado de creatividad muy alto porque hizo encajar bien las historias de todos esos jóvenes para que así se puedan identificar con el público, la escritura cinematográfica no está tan lejos de poseer figuras retóricas y de conllevar matices en espacios y tiempos que ayuden a construir a los personajes. “La novela es un texto esencialmente narrativo; el guion básicamente prescriptivo. Pero, ¿qué prescribe este? La realización de acciones; las cuales pueden articularse en forma de relato o no; puede ser externas o internas, etc.” (Ballester, 2005, pág. 29)

Sin otoño, sin primavera, posee un guion con acontecimientos importantes e interesantes, en este caso anclados en lo ecuatoriano, específicamente guayaquileños, que nos cuestiona como en realidad percibimos las cosas y personas que pasan por la vida aprovechando algunas

capacidades humanas para que la película tenga un fin concreto de creación, mostrando la visión única de Mora Manzano al contar los sucesos de la escritura de imágenes.

II.B.3. Historia y discurso

La historia comienza mostrándonos a los personajes en diferentes situaciones y espacios, se menciona la ciudad en la que se encuentran y también podemos identificar características físicas y un tanto psicológicas, en la historia es muy importante las acciones que delimitan los personajes, pues a veces suele ser incorpórea y necesita de muchas ideas para mostrar algo completo. El objetivo de la película es mostrar la inconformidad de estos jóvenes con su realidad social, es contada desde diferentes puntos de vista para que cada persona se pueda identificar bien. Ejemplos de los temas en los cuales la historia gira conllevan al abandono paterno, cicatrices físicas, mujeres sumisas, personas que tienen propósito de venganza por lo mal que les trato la sociedad, personas que tienen abuso de poder y en el caso de Lucas, las drogas siempre parecen ser un punto de salida fácil.

Se entiende que el discurso de *Sin otoño, sin primavera*, es uno puramente cotidiano, porque en esa sociedad guayaquileña están presentes creencias, rutinas, nos muestra las relaciones que existen en los fracasos y victorias de ciertas personas en su día a día. La película va situando en orden a cada personaje, los organiza hasta que todos llegan a coincidir en algún punto de sus vidas. La duración del tiempo de representación de un acontecimiento en la historia es que estos jóvenes se revelan ante las circunstancias de su vida hasta llegar a su punto deseado y a lo que les dé fortuna de vivir y el tiempo de representación de un acontecimiento dentro de la diégesis de la historia por ejemplo en el personaje de Lucas es que tanto se esmera por crear una «anarquía de la imaginación» pero nadie lo entiende y cae en la adicción de las pastillas para dormir que libera un acontecimiento de aislamiento del mundo que lo rodea hasta llegar al punto que el amor por Paula lo hace reaccionar a pesar de las diferentes circunstancias que ambos atraviesan. La frecuencia de los acontecimientos que cada personaje que son repetitivos en su vida, los cuales no pueden cambiar de la noche a la mañana, hacen que el espectador experimente diferentes emociones como significativos o repetitivos, según él los perciba.

II.B.4. Modelo de creación del personaje

II.B.4.1. Circunstancia establecida

Lucas, uno de los protagonistas de la película, es un joven de clase media, de nacionalidad ecuatoriana, proviene de una familia de abogados corruptos, entra a estudiar leyes en una universidad privada de Guayaquil a base de una beca para cumplir con su propósito y objetivo que es romper el sistema corrompo desde adentro. Sin embargo, al darse cuenta que el sistema es muy amplio y que el abuso de poder anda en todas partes, pierde la esperanza en su creencia y utiliza la fuerza violenta para hacerse “notar”, también cambia su aspecto físico, tratando de convertirse en una persona fría, al que no le importa nada y en otras ocasiones usa la dependencia de pastillas para dormir, cambiando todo su entorno. Sin pensar que en realidad lo que le dará sentido a su vida es todo aquello de lo que ha estado intentando aislarse como la armonía y el amor, que es lo que le dará sentido a su vivir.

II.B.4.2. Caracterización física

En este momento importa todo lo que se note a simple vista del personaje que sea externo. A continuación:

a) Sexo: Hombre

b) Edad: 22-24 años

c) Altura y contextura: 1'80 m. de estatura y contextura delgada.

d) Color del pelo, ojos y piel: Pelo negro, ojos negros y piel morena.

e) Vestimenta: Indumentaria de terno negro cuando está en la universidad, después se torna en una forma de vestir muy casual, comúnmente como “punk”.

f) Apariencia: Presenta una forma muy alineada, un cabello recogido hacia atrás con mucho gel, y un terno muy apropiado. Luego, presenta un aspecto desaliñado, cabello rapado y sudoroso, lleva ropa casual en la mayoría de las escenas.

g) Atributos físicos / forma física: Destaca por su postura rígida ante las personas que son injustas con él, sin parecer tímido ni cohibido. Luego, se caracteriza por su forma inquieta al andar y su forma violenta de razonar.

h) Salud: En primera instancia lo vemos de buen aspecto, un rostro limpio con facciones determinadas, salud aparentemente sana, sin embargo, recae en las adicciones y se torna muy desmejorado, grandes ojeras, sin horarios para descansar, salud aparentemente desgastante.



Figura 14. Apariencia 1 de Lucas

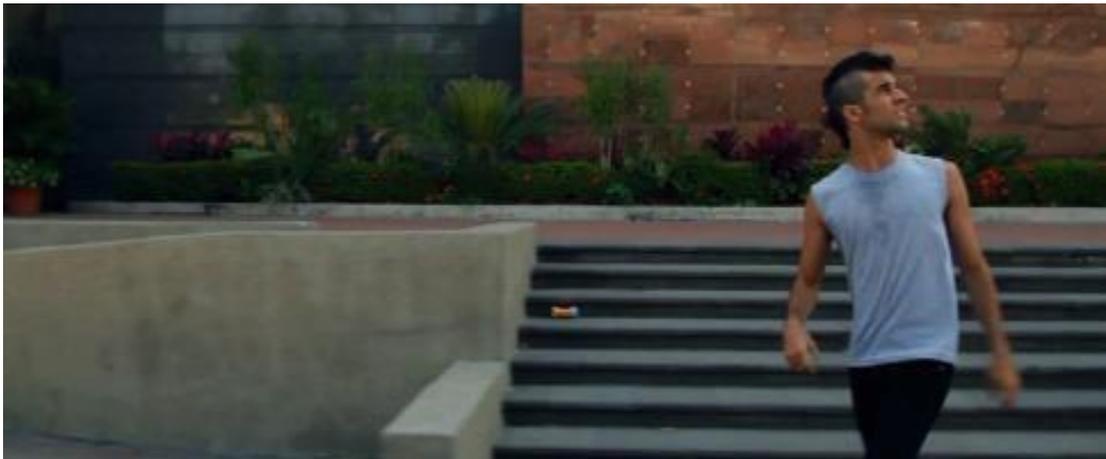


Figura 15. Apariencia 2 de Lucas

II.B.4.3. Caracterización psicológica

En este momento importa todo lo que delimite la forma de ser y las acciones de Lucas. A continuación:

a) Objetivo: El objetivo de Lucas es romper el sistema corrupto desde su perspectiva de la «anarquía de la imaginación»

b) Frustraciones: Hay un momento, en que Lucas se cansa de ver que el sistema corrupto es amplio y pierde su estabilidad emocional.

c) Actitud ante la vida: Lucas es un personaje con un temperamento alto, se nota que el objetivo que tiene lo mantiene en alto, en una escena increpa mucho con su profesor porque no está de acuerdo con él, siempre con la frente y mirada desafiante, siempre anteponiendo su opinión. Luego, se puede notar que es llevado por el impulso y tiende a dejarse llevar por su ira, en algunas ocasiones es capaz de ocultar sus emociones y por eso tiende a hundirse en pastillas para dormir.

d) Carácter y tendencias: Presenta un carácter audaz, pero a medida que la historia avanza y se ve las situaciones por las que pasa se vuelve libertino e individualista.

e) Arco de transformación: Es un personaje que tiene evolución, pues primero lo vemos como un joven que estudia leyes, bien portado, con un objetivo puntual, cambia al momento de notar que su objetivo no tiene importancia ante la sociedad. Se vuelve altanero, adicto a pastillas, cambia su apariencia física para intentar que su objetivo se cumpla, pero tampoco sirve, finalmente, el amor y la armonía lo salvan de la desgracia, algo que jamás pensó que sería un apoyo para sobrevivir.

f) Tipo de conflicto: El conflicto que presenta el personaje es de tipo social. Se establece entre Lucas y el sistema de corrupción de la sociedad. El protagonista únicamente podrá resolver el conflicto social cuando entienda que es lo que realmente tiene valor y por lo que vale la pena luchar.

g) Virtudes: Lucas en primera instancia se ve cómo un joven muy seguro de sí mismo y no tiene miedo de mostrarse como es, posee mucho conocimiento sobre su postura ideológica y lo que quiere hacer con ella.

h) Defectos: Su testarudez y la forma violenta con la que actúa para conseguir lo que quiere no lo ayudan sino que lo desintegran cada vez más, cambian su forma de pensar y sentirse, cambia su forma en la que tiene su vivienda hasta dejarlo durmiendo en el piso porque ya no tiene recursos económicos, todo fue gastado en pastillas para que su realidad se vea confundida.

i) Vida Afectiva: Se puede notar que las veces en que se encuentra con Paula tiene atracción e interés por ella, por su vida, su entorno y directamente lo que más les une es la venta y compra de pastillas, hasta conectarlos afectivamente.

j) Autoestima / Complejos: Lucas es persistente, tiene todo bajo control en su entorno, pero con la sobredosis de pastillas lo convierten en una persona desganada, que vive en mundo donde solamente la música lo ayuda, haciéndolo inestable ante su objetivo.

k) Inteligencia: Normal.



Figura 16. Lucas con su objetivo concreto



Figura 17. Lucas perdiendo su objetivo

II.B.4.4. Relaciones

En este momento importa todo lo que delimite las relaciones interpersonales que tiene con su entorno. A continuación:

- a) **CLASE SOCIAL:** Clase media. Se desconoce si tiene pertenencias de algún tipo.
- b) **OCUPACIÓN / PROFESIÓN:** Estudiante de leyes.
- c) **HISTORIA PERSONAL:** Lucas entra a la universidad para ponerle fin a la corrupción que existe en los abogados de su familia.
- d) **COMPORTAMIENTO / CONDUCTA:** Su comportamiento es muy determinado y audaz al hablar de su ideología, luego, se vuelve violento.

e) **LENGUAJE / HABLA:** Su habla es muy alta cuando está en frente de alguna “autoridad” o persona que lo quiera cuestionar. Con Paula tiene un poco más de sutileza en sus palabras.

f) **GESTOS / MOVIMIENTOS:** Se expresa a través de la mirada, cuando algo le disgusta pone sus manos contra su cabeza, es muy expresivo también contra el espejo porque se analiza a sí mismo como está en ese momento.

g) **EDUCACIÓN:** Por lo que está en la universidad, muestra que ha tenido una educación primaria y secundaria.

h) **HOGAR:** Se puede decir que posee madre porque ella en ocasiones lo llama para saber cómo se encuentra.

i) **NACIONALIDAD:** ecuatoriana.

j) **LUGAR EN LA COMUNIDAD:** Estudiante.

k) **IDEOLOGÍA:** Cree en su propia ideología llamada «anarquía de la imaginación»

l) **DISTRACCIONES / HOBBIES / AFICIONES:** Tiene una severa distracción y adicción con las pastillas para dormir.



Figura 18. Lucas y su primer entorno



Figura 19. Lucas y su segundo entorno

II.B.4.5. Viaje que recorre

Para cerrar con este análisis, en esta película el viaje que recorre Lucas es de una transformación vital e importante porque estipula su paso a través de la historia. Este personaje no solo contiene un análisis inicial, ni una simple escena, Lucas tiene importancia tanto en el inicio como en el final de la película. Una vez elegido el camino a seguir, el tramo interior que lo compone se suma a una idea de acción del personaje durante la película, esta acción y viaje que recorre será de carácter porque Lucas rectifica su forma de ser y comportamiento ante la corrupción que lo inunda, mantiene sus convicciones intactas, pero su carácter es distinto, el personaje actúa de mala manera hasta reformarse. Finalmente, es interesante este punto, pues vemos que la creación de personaje evoluciona con tramas interiores, que son de ventaja o desventaja según Lucas asuma su posición en la vida.

II.C. *Jojo Rabbit* (2019), de Taika Waititi: Composición de color

II.C.1. Sinopsis

En esta película, el aclamado director Taika Waititi cuenta una historia directamente ambientada en final de la Segunda Guerra mundial de un niño, Jojo Betzler perteneciente al grupo hitleriano, que un día descubre que su madre Rosie esconde a una joven judía llamada Elsa en su casa. Por obra imaginar del niño, el mismo Hitler aparece entre sus días guiándolo con su ideología y afrontando el duro nacionalismo en el que vive, pero poco a poco por la conciencia que tiene con la joven se va dando cuenta que no es mala y no le podía hacer daño alguno. La película gira en

torno a una comedia particularmente negra, el director mezcla la sátira con la esperanza de que se puede vencer directamente al odio.

En sí, el color es una percepción visual única que delimita nuestras experiencias personales. En esta película los colores con más relevancia son el rojo y el verde, al ser estos dos complementarios, visualmente en la película quedan a la perfección porque se intensifican. El rojo es cálido y el verde frío, denotando que en la película la alegría y tristeza están presentes siempre, ni el uno ni el otro compite por ser el ganador. A continuación la psicología de estos dos colores:

Rojo: Se relaciona con una personalidad muy comunicativa, es un color impulsivo que simboliza el fuego, la sangre, la pasión, la energía y la revolución. Es un color que se refleja en las personas fuertes, representa la guerra, el peligro y la fortaleza de quien lo posee, sin embargo, se debe colocarlo viendo bien su nivel de extensión como de intensidad. **Verde:** Es un color muy neutro, se aplica en las personas que son inteligentes y solidarias. Simboliza a la esperanza y a la razón; es un color fundamental para el crecimiento físico y para el nacimiento de una vida. Todo esto lo podemos reflejar en la situación de Rosie.



Figura 20. Contraste de complementarios, rojo y verde en Rosie



Figura 21. Rojo y verde en el círculo cromático

La trama de la película se envuelve en momentos “felices” la paleta de color puede denotar en tonos de color tierra, acompañados de una tonalidad cálida, representando que el personaje principal que es Jojo vive en un ambiente cómodo, en una zona de confort que puede controlar; que su *statu quo* no se ha visto afectado. Por otro lado, cuando las circunstancias amenazan el *statu quo* por la pérdida, por el dolor o por el sufrimiento, la paleta de color se ve afectada de manera drástica, en donde, los tonos azules predominan el universo dramático de manera fría.



Figura 22. Colores tierra



Figura 23. Colores azulados

En conclusión, los colores que usamos para delimitar una paleta que sostenga un análisis visual en la película es muy importante porque con la simple percepción de estos colores el espectador puede identificar sentimientos y personalidades en los personajes junto con el entorno en el que viven. El gran poder de una imagen audiovisual con color es para reconocer sus formas, haciéndolas creíbles y cercanas, para tener una buena comunicación audiovisual con todo lo que rodea una escena, dándole el poder de la expresión.

Capítulo Tercero

Propuesta de arte para el cortometraje *¿Y Amelia?*

En este tercer capítulo de esta investigación se va a desarrollar el análisis de la propuesta de arte del cortometraje *¿Y Amelia?*, donde se tratará temas como su utilería, vestuario/maquillaje y paleta de color. También englobará a la evolución de carácter del protagonista en cada escenografía, el cual se encuentra inmerso en su estilo de vida, partiendo de la importancia del guion y como esto conlleva al modelo de creación del personaje. El motivo de la unión de la propuesta de arte, de la creación, cada escenografía y la evolución de carácter del protagonista tiene como finalidad demostrar cómo cada entorno lo hace actuar de manera distinta, el cómo reacciona y se siente en cada entorno.

¿Y Amelia?, cuyo guion cuenta la historia de Fernando (37), un padre viudo que trabaja como contador en una cooperativa que le produce frustración e incomodidad. Un día, su hija Amelia (8) desaparece, tras no haber podido llegar puntualmente a recogerla en la escuela. En su desesperación se enfrenta a pensamientos y preguntas: ¿Cómo desapareció? ¿Quién lo hizo y cómo? Así como al sentimiento de culpa por la muerte de su esposa; mientras busca ayuda entre las autoridades locales y su jefe.

III.A. Propuesta de dirección de arte

III.A.1. Utilería

Departamento – Dormitorio Fernando

¿Y Amelia?, se expone y desarrolla en la época actual, su historia tiene como posición situarnos en el espacio de un padre viudo tratando de mantener en paz su vida mientras es atormentado por el recuerdo de su esposa. Dada esta circunstancia, se adecuó desde cero un mini departamento de clase media. Se ambientó un dormitorio con una sutil utilería para el personaje, como una foto de su fallecida esposa Estela, su anillo de matrimonio a primera vista, reflejando esa clara unión que aún tiene con ella. Las sabanas, almohadas, adornos, vela, equipo clásico de música, mueble ayudan al actor a comprender la conducta de su personaje. En esta escenografía, a lo largo de la trama, Fernando muestra una variación de carácter entre lo que conlleva la desesperación, la impotencia y en menor sintonía el de perseverar.



Figura 24. Utilería dormitorio Fernando



Figura 25. Utilería y Fernando en la escena

Departamento – Dormitorio Amelia

Se creó un dormitorio exacto para una niña de ocho años, los juguetes, peluches, marionetas, sábanas, cortinas, entre otros, son plasmados para que reflejen la vitalidad de Amelia y como su energía tan cálida e inocente es transmitida a su padre Fernando. Aquí, el protagonista mantiene una variación de carácter entre la calma, protegido y alegre, pero al mismo tiempo un de desesperación al querer que la fantasía dure más que la realidad.



Figura 26. Utilería dormitorio Amelia

Departamento – Sala

En esta escenografía la intención era plasmar la soledad a falta de la presencia de una “madre” unos muebles parcialmente olvidados, sin gracia, cortinas apagadas, mesa de centro sin la vitalidad de unas plantas, mesita esquinera con objetos propios de una sala como teléfono y un par de adornos. En esta escenografía la variación de carácter es de inseguridad y de optimismo.

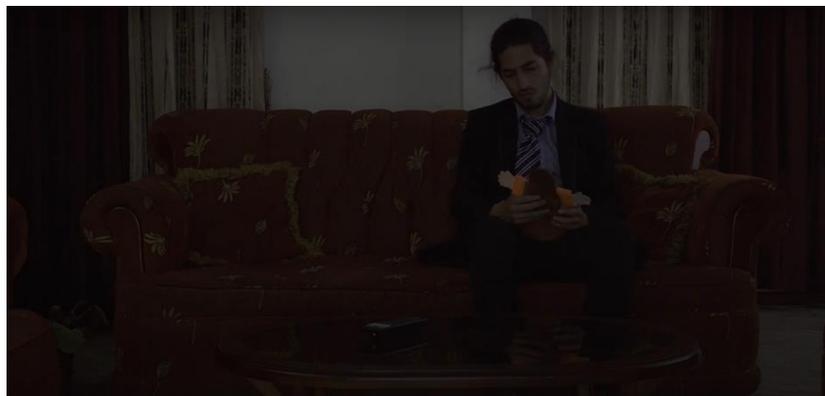


Figura 27. Utilería sala



Figura 28. Utilería y Estela con Fernando en escena

Cooperativa – Oficina Fernando

Esta oficina se la realizó con el objetivo de reflejar el sobre cargo de trabajo de Fernando y el intento de querer ser el mejor, sin embargo, no se puede obviar el retrato de Amelia. Ella es su fuente de impulso para seguir cada día, la utilería es clave para centrarnos en un ambiente de oficina, carpetas en desorden, ordenador, teléfono, notas adhesivas y más, se da una demostración de un ambiente de trabajo que generar una variación de carácter entre la desmotivación y un carácter de voluntad de avanzar.

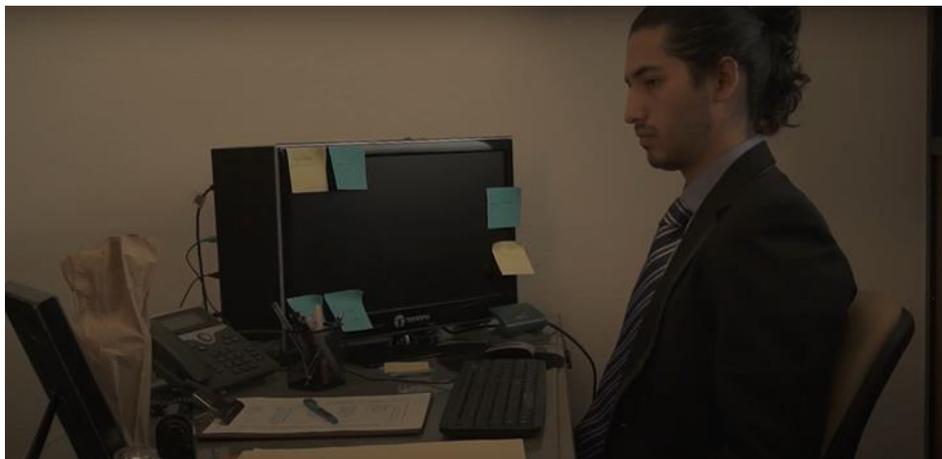


Figura 29. Utilería y Fernando en escena



Figura 30. Utilería oficina de Fernando

III.A.2. Vestuario - Maquillaje

Fernando

Se eligió un traje sastre con una mirada a lo corporativo como uniforme para simular su cargo de trabajo. Siguiendo con un conjunto casual para ser usado en casa, para entrar en ambiente familiar y tomar su rol como padre. Un terno deportivo aparentemente desgastado para simular la desesperación que siente tras la desaparición de Amelia. El maquillaje y peinado recogido, simulan los días donde su día está aparentemente tranquilo y el maquillaje con ojeras marcadas y cabello desarreglado para simular el agotamiento debido a los días cansados y atormentados por Estela.

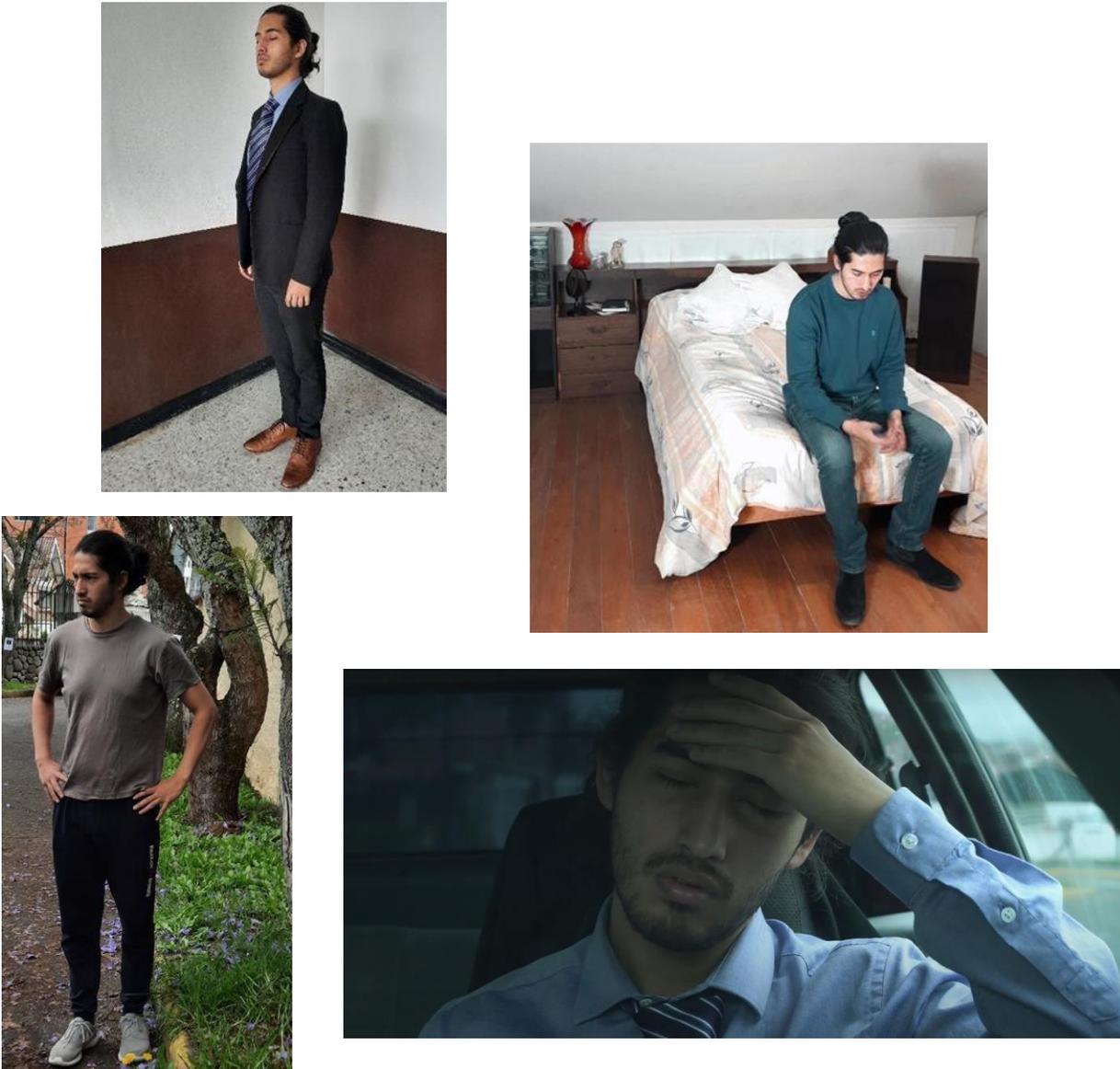


Figura 31. Vestuario/maquillaje Fernando

Amelia

Se eligió un pijama de terciopelo para reflejar la calidez que tiene Amelia, un uniforme propio para reflejar la vida escolar; posteriormente un conjunto casual para la casa con colores pasteles. El maquillaje es natural, ya que aún es una niña y su peinado de dos pequeñas trenzas sencillas para simular que Fernando las puede realizar, aunque Estela siempre se haya encargado de su hija.



Figura 32. Vestuario/maquillaje Amelia

Estela

Para este personaje, aunque simplemente provenga de la mente de Fernando, se optó por un solo conjunto de ropa aparentemente oscuro y ambiguo porque tiene la tendencia de desesperar y hacer dudar de la capacidad que tiene él para cuidar de Amelia y mantener bien su hogar. Su maquillaje es neutro porque no tiene vitalidad, sin caer en el presente, sus ojeras son marcadas y su tono de piel pálido.



Figura 33. Vestuario/maquillaje Estela

Armando

Para este personaje, que representa un nivel más alto de poder hacia Fernando, se optó por un traje sastre oscuro que represente la autoridad corporativa. Siguiendo con un traje deportivo con un cierto degradado de grises que reflejan un grado de entendimiento a la situación que está

pasando Fernando, pero sin perder su rol de jefe. Su maquillaje es natural, ya que el rostro del actor es de apariencia fuerte, su barba fue emparejada para resaltar lo pulcro que es, su peinado es relativamente bien acentuado.



Figura 34. Vestuario/maquillaje Armando

III.A.3. Paleta de color

Como cada construcción de escenografía está entrelazada con el carácter evolutivo del protagonista que sería “positivo y negativo” la paleta de color que se delimitó para este cortometraje es una mezcla de ambos debido a las circunstancias por las que pasa el personaje. Se toma de referencia el color **marrón claro** como en la gama de lo cálido. Este nos demuestra a simple vista que está lleno de fiabilidad y solidez, justo como Fernando trata de mantener su “hogar roto” aun con fe de que puede mejorar, una gama que demuestra fuerza y carácter positivo. Elegí esto porque nos conduce al significado de la tierra que es cálida, cómoda y natural.

Ahora, con la mezcla de las gamas frías y acentuando la opinión en el color **azul neutro** para demostrar la frialdad, distanciamiento, falta emocional que Fernando está pasando debido a la desaparición de su hija y como cada minuto siente que se aleja más, elegí esto porque me recuerda al cielo o mar y como estos representan una infinidad de cambios durante el día. Fernando se ve invadido por este, vaivén de posibilidades durante la desaparición de Amelia.



Figura 35. Paleta de color para el cortometraje en general

Cabe recalcar que el dormitorio de Amelia tiene una paleta de color ideal para su entorno, donde Fernando puede idealizar la felicidad de ambos, estos colores crean una sensación de calma y bienestar. Tomaremos de referencia el color rosa que representa el optimismo, mientras que el color lila refleja frescura y naturalidad.



Figura 36. Paleta de color dormitorio Amelia

III.B.1. Importancia del guion

El guionista de este cortometraje es el mismo director, Jonnathan Mero, quien nos expuso en primera instancia una historia sobre lo que conlleva estar anclado a una pérdida no superada y

como el carácter personal puede variar de acuerdo a la situación. A cómo un padre viudo lidia por sostener su hogar a pesar de la muerte de su esposa y que constantemente la recuerda como un intento de no fallarle ni fracasar, a tener que soportar un trabajo que no le gusta, que es abrumador y que le quita tiempo. Pese a todo, quiere que Amelia tenga lo mejor en cuanto a atención, amor y una cómoda vida. A continuación, se pondrá una parte del guion de ejemplo para lo dicho anteriormente, en cuanto a diálogos y acciones establecidas.

ESC. 6. INT. AUTO DE FERNANDO - TARDE.

FERNANDO está manejando mientras escucha en la radio música instrumental y se afloja la corbata, se siente aliviado de haber terminado el día de trabajo. La música le da un aire de serenidad al ambiente. ESTELA está en el asiento del copiloto, está mirándolo como si su felicidad fuese injustificada.

ESTELA

¿A eso le llamas un buen trabajo? ¿Vos crees que con eso te van a dar un aumento?

FERNANDO, sintiéndose atacado, sube el volumen de la radio y trata de disfrutar de la música.

ESC. 7. INT. /EXT. AUTO-ENTRADA ESCUELA - TARDE

FERNANDO estaciona el auto frente a la puerta de entrada de la escuela. ESTELA ya no está. Baja el volumen de la radio hasta que apenas se escucha la música instrumental. AMELIA entra al auto.

La MAESTRA lo saluda desde la puerta. FERNANDO devuelve el saludo agachando su cabeza con sonrisa mediocre. Una vez que su hija se asegura bien, arranca el auto.

FERNANDO

(Esforzándose por sonreír)

¿Qué tal la escuela hija?

AMELIA

Bien.

FERNANDO

¿La profe te dejó jugar?

AMELIA asiente con la cabeza.

AMELIA

Pero quería jugar más. Y le regaló la mitad de mi sánduche al Marco.

FERNANDO

¿Por? ¿En serio?

Su cara de nada cambia a sorprendido y enojado acomoda el retrovisor para ir viendo a Amelia mientras conduce.

FERNANDO

Tienes que regirte al horario, no puedes jugar todo lo que quieras y del sánduche si voy a hablar seriamente con ella.

AMELIA asiente alegre.

AMELIA

Yo le iba a dar a mi amiga

FERNANDO

¿A la Pame?

AMELIA asiente

FERNANDO

Vos quédate tranquila, yo me encargo de eso.

ESC. 8. INT. Sala departamento - tarde

FERNANDO ayuda a AMELIA a terminar sus tareas de matemática, mientras ella resuelve con duda algunas multiplicaciones y luego divisiones de dos cifras en su cuaderno. Siempre buscando en él la afirmación de que está bien. El por su parte la mira sorprendido.

ESC. 9. INT. Cuarto amelia - noche

FERNANDO y AMELIA juegan con marionetas, muñecas y autos.

FERNANDO interpreta a la marioneta papá y AMELIA a la marioneta mamá, estos interpretan una vida perfecta con muchos lujos. El juego se alarga entre bromas y buen humor.

ESC. 10. INT. Cuarto amelia - noche

FERNANDO arropa a AMELIA para dormir. La despide con un beso en la frente mientras ella se queda dormida profundamente, se asegura que las ventanas estén cerradas con seguro, acomoda las cortinas. Toma las marionetas para guardarlas, en eso empieza a interpretarlas susurrando.

MARIONETA MAMÁ / ESTELA (O.S.)

Al final no fuiste ¿no?

MARIONETA PAPÁ

¿Cómo iba a saber lo que iba a pasar?

MARIONETA MAMÁ / ESTELA (O.S.)

Hazte responsable de tus actos y cuida bien de ella.

FERNANDO observa a las marionetas un momento largo, de impulso la guarda apretando la mandíbula y guardándose las palabras. Sale del cuarto de Amelia tratando de no hacer ruido, cierra la puerta que chilla levemente.

En el transcurso de la escena seis a la escena diez, se puede notar desde a un Fernando frustrado por su trabajo, a la sobrecarga emocional y pensamientos que tiene sobre Estela de ser el mejor ante sus ojos aunque se haya ido hace mucho tiempo, siguiendo con el cambio que Amelia da en su vida, él trata de intervenir en su vida escolar preguntando sobre su día y ayudando con sus tareas, juega con ella por las noches, antes de dormir para no perder la única conexión estable y feliz que le permite seguir con su día a día, trata de ser un padre presente. Aunque el constante pensamiento de “ser perfecto” siempre termine viniendo hacia él, aun en los momentos alegres, no puede sacar de su ser que algo le falta en su vida.

III.B.2. Historia y discurso.

La historia en *¿Y Amelia?*, comienza mostrándonos al personaje principal que es Fernando en cierta situación y espacio en el que se encuentra, podemos notar algunas características físicas y psicológicas, al igual que el espacio que lo rodea y de los otros personajes que lo acompañan. El objetivo de la historia es mostrar y contar la vida de este padre viudo y como es su día a día lucha para brindarle lo mejor a su hija Amelia, a pesar del tormentoso recuerdo que tiene de su fallecida esposa. Aquí se muestra temas como el apego emocional, abuso de poder, complicaciones financieras, estatus social, pérdida y problemas familiares.

Se entiende que el discurso de este cortometraje es meramente cotidiano y social. El acontecimiento expuesto, que es la importancia de Amelia en la vida de Fernando, está presente en el orden y tiempo dentro de la diégesis de la historia como su mundo coherente, he involucra puramente al espectador para que los acontecimientos sean expuestos ese espacio-tiempo del audiovisual. La frecuencia de los acontecimientos en la vida de Fernando son repetitivos y rutinarios, prácticamente se levanta, vemos cómo es la relación con su hija desde la mañana,

hace sus obligaciones de padre, va a su trabajo abrumador, ayuda a su hija con las tareas y acaba su día, todo esto hasta que su vida da un giro inesperado y esa rutina se quiebra.

III.B.3. Modelo de creación del personaje

III.B.3.1. Circunstancia establecida

Fernando, un hombre viudo de 37 años, padre de Amelia, de 8 años; tiene nacionalidad ecuatoriana y es de clase media. Trabaja en una cooperativa de banco, su ambiente laboral es muy pesado y abrumador, sin embargo, soporta cualquier pesadez por darle lo mejor que puede a su hija, mientras batalla con el negativo recuerdo de su esposa Estela que siempre le hizo creer que era una persona fracasada y sin futuro. Su positivismo y esperanza, se verán en juego cuando la tragedia más grande invada su vida con la desaparición repentina de Amelia.

II.B.4.2. Caracterización física

En este momento importa todo lo que se note a simple vista del personaje que sea externo. A continuación:

a) Sexo: Hombre

b) Edad: 37 años

c) Altura y contextura: 1'70 m. de estatura y contextura delgada.

d) Color del pelo, ojos y piel: Pelo negro, ojos negros y piel morena.

e) Vestimenta: Indumentaria de terno negro cuando está en su trabajo y vestimenta casual de casa y terno deportivo.

f) Apariencia: Presenta una forma muy alineada, un cabello recogido hacia atrás con mucho gel, y un terno muy apropiado. Luego, presenta un aspecto desaliñado, cabello un tanto despeinado y ojeras marcadas.

g) Atributos físicos / forma física: Destaca por su postura consoladora y amable ante Amelia y su entorno. Luego, se caracteriza por su desgano y tristeza cuando su hija se pierde.

h) Salud: En primera instancia lo vemos de buen aspecto, un rostro limpio con facciones determinadas, salud aparentemente sana, sin embargo, recae su salud mental se ve afectada por el recuerdo de Estela, la desesperación por encontrar a su hija y el consumo de alcohol.



Figura 37. Apariencia 1 de Fernando



Figura 38. Apariencia 2 de Fernando

II.B.4.3. Caracterización psicológica

En este momento importa todo lo que delimite la forma de ser y las acciones de Lucas. A continuación:

- a) Objetivo:** El objetivo de Fernando es otorgar armonía y estabilidad en la vida a su hija a pesar de todos sus problemas internos.
- b) Frustraciones:** El recuerdo de Estela no sale de su cabeza y hay mucho abuso de poder en su ambiente laboral.
- c) Actitud ante la vida:** Fernando intenta que su hija perciba su mejor actitud y sonrisas, pero en realidad tiene mucho miedo al fracaso.
- d) Carácter y tendencias:** Presenta un carácter un tanto débil ante su jefe, pero al mismo tiempo fuerte por aguantar muchas cosas.

e) Arco de transformación: Es un personaje que tiene a lo que llamaríamos un arco de evolución circular. Primero vemos a Fernando en una circunstancia en la que su hija le da felicidad pero al mismo tiempo desgana por su trabajo y su fallecida esposa que atormenta su mente. Este personaje se desarrolla cuando experimenta una alteración moderada en su vida, que es la desaparición de Amelia, a lo que la historia avanza vemos confusiones en él, su miedo a seguir fracasando constantemente en todo aspecto. La experiencia finaliza con un personaje que al menos se encuentra en un nivel de satisfacción moral superior al inicial y queriendo que las cosas mejoren.

f) Tipo de conflicto: El conflicto que presenta el personaje es interno, una constante batalla consigo mismo.

g) Virtudes: Fernando, a pesar de su malestar, intenta ser un buen padre y un buen empleado.

h) Defectos: Su constante autosabotaje.



Figura 39. Fernando con su objetivo establecido



Figura 40. Fernando sin su objetivo

II.B.4.4. Relaciones

En este momento importa todo lo que delimite las relaciones interpersonales que tiene con su entorno. A continuación:

- a) **Clase social:** Clase media.
- b) **Ocupación / Profesión:** Finanzas en cooperativa “Mano Amiga”
- c) **Historia personal:** Fernando intenta ser un buen padre y ascender en su trabajo.
- d) **Comportamiento / Conducta:** Su comportamiento es ser muy educado y tranquilo, conciertas alteraciones cuando el momento lo amerita.
- e) **Lenguaje / Habla:** Su habla es muy tranquila frente a Amelia y con otras personas tiene un grado de alteración cuando lo amerita.
- f) **Gestos / Movimientos:** Se expresa a través de su cuerpo, denotamos cuando está alegre y cansado.
- g) **Educación:** Al trabajar en una cooperativa, muestra que ha tenido una educación primaria, secundaria y universitaria.
- h) **Hogar:** Se puede decir que su única familia es Amelia y su madre.
- i) **Nacionalidad:** ecuatoriana.
- j) **Lugar en la comunidad:** Hombre que trabaja en el campo financiero.
- k) **Ideología:** Neutra
- l) **Distracciones / Hobbies / Aficiones:** Tiene mucho gusto por la música clásica y un cierto problema con el alcohol.



Figura 41. Fernando con su entorno estable



Figura 42. Fernando y su entorno perjudicado

III.B.3.5. Viaje que recorre

El viaje que Fernando suscita tiene que ver a la postura de carácter que él toma en cada una de las escenografías que se encuentran establecidas en el cortometraje. Fernando en cada una de ellas tiene dos caminos, los cuales denotan ya mencionando anteriormente “lo positivo y negativo” a lo largo de la trama siempre nos muestra esa balanza. Se delimitó este balance de carácter en cada escenografía, respetando de manera propia el tiempo y espacio en el que se desarrolla la situación en el cómo una persona cotidiana actuaría ante la desolación de un ser querido y el cómo lo reflejaría en su entorno en cuanto a su dormitorio, el dormitorio de su hija, sala, oficina e igualmente con el maquillaje y vestuario vamos dando estas variaciones para que el personaje se desarrolle, pero ¿Tuvo Fernando algún desenlace al final? En la última escena se puede ver a Fernando con un vestuario de color tierra que aunque está en café oscuro, nos demuestra un rayo de fe y positivismo como ya había expuesto en la paleta de color y su detonante anteriormente. El cortometraje acaba con imágenes de ciertas escenografías y utilería que han sido indispensables, como su oficina y todo el arduo y excesivo trabajo que está representado, ¿habrá valido la pena tanto esfuerzo para tener un nuevo comienzo?, y la sala, en el centro de la mesa la marioneta de Amelia y su anillo de bodas, nos permiten saber que ya ha dejado a Estela y su constante recuerdo atrás, que ha salido a buscar a Amelia por su cuenta y espera encontrarla.

Conclusiones

El tema de esta investigación, *Propuesta escenográfica y evolución dramática del protagonista en el cortometraje ¿Y Amelia?*, ha permitido saber una vez más que la dirección de arte es muy fundamental para el desarrollo de un personaje en cualquier audiovisual. Se ha podido demostrar que esto está lleno de criterio y planificación, aunque el tiempo y espacio del desarrollo de este cortometraje es pequeño, se han construido escenografías idóneas para que el personaje pueda tener su variación de carácter.

Ha sido un reto combinar la escenografía y al protagonista en un mismo camino para sacar un resultado visible. Se ha podido cumplir el objetivo general establecido que fue “establecer los componentes de la escenografía basándose en la evolución dramática de carácter del personaje protagonista para la realización de la propuesta escenográfica del cortometraje *¿Y Amelia?*”, principalmente por la definición teórica de los componentes de la escenografía y la evolución del protagonista, pues este estudio hizo comprender a mejor profundidad cuál era el camino a seguir en esta investigación. Procediendo con el análisis de películas que obviamente sería para dar un hincapié en la construcción de cada tema, con este análisis se abrió paso a la inspiración para crear el propio universo de este cortometraje basándonos en la realidad establecida.

Finalmente, el desarrollo de la propuesta de arte para el cortometraje *¿Y Amelia?*, fue indispensable partir del análisis de guion que aunque tuvo muchos cambios siempre lo pude hacer funcionar a beneficio del departamento de dirección de arte, comprender la historia y discurso dentro de la trama, abre la idea a crear el espacio/tiempo correcto. Planificar que tipo de domicilio, lugar de trabajo, utilería, vestuario, maquillaje serían perfectos para el personaje, que aunque por separado parezcan mínimos detalles, juntos cobra significado. Para concluir quise demostrar con este desarrollo de trabajo que nosotros como individuos de acuerdo a nuestro carácter y como nos sintamos en cada momento y aspecto de nuestra vida se va a ver reflejado en nuestro entorno, ya sea familiar, profesional e interpersonal y mucho más en el espacio que habitamos, los colores, objetos, inmobiliarios que nos hagan sentir cómodos o disgustados van a ser clave de nuestro carácter y el cómo afrontemos las adversidades sean buenas o malas.

Referencias

Avendaño & Hernández. (2010). *La dirección de arte cinematográfica y televisiva en Colombia, el primer campo exploratorio*. Tesis de pregrado, Pontificia Universidad Javeriana.

Bilbao, M. (2009). *El diseño de vestuario en cine. Tesis de Pregrado*. Obtenido de http://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2009/ar-calderon_p/pdfAmont/ar-calderon_p.pdf

Calefato, P. (2003). *Moda y Cine*. Valencia: Engloba.

Campbell, J. (1959). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. México D.F.: Fondo de cultura económica.

Chion, M. (1996). *El cine y sus oficios*. Madrid: Catedra.

Chion, M. (2009). *Cómo se escribe un guion*. Madrid: Catedra.

Corbett, D. (2018). *El arte de crear personajes: En narrativa, cine y televisión*. Alba Editorial.

Deleuze, G. s. (1985). *La imagen – Tiempo*. Estudios sobre Cine 2. Barcelona - Buenos Aires - México: Ediciones Paidós.

El color y la luz y en el cine. . (s.f.).

Ettedgui, P. (2002). *Diseño de producción y dirección artística*. España: Océano Librerías.

Ferrer, E. (1999). *Los lenguajes del color*. México DF: Fondo de Cultura.

Field, S. (1994). *El libro del guión*. Madrid: Plot Ediciones.

Garrido, R. (Septiembre de 1983). El espacio soñado. (G. Parrondo, Entrevistador) Madrid, España.

Gelpi, G. (1968). *La escenografía en el cine*. Buenos Aires: Centro Editor de América Latina.

- Gentile, Díaz, & Ferrari. (2008). *Escenografía cinematográfica*. Buenos aires.: La cirugía ediciones.
- Gómez Tarín, F. J. (2011). *Enunciación fílmica: algunas notas sobre el punto de vista de los narradores*. Madrid: Icono14 Editorial.
- Hernández Hernández, F. (2015). *Pensar los límites y relaciones entre la práctica artística y la investigación artística*. Asociación nacional de investigación en Artes Visuales. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.4995/ANIIV.2015.1658>.
- Hethmon, R. H. (1972). *El método del Actor's Studio*. Madrid: Fundamentos colección de arte.
- Manzano Espinosa, C. (2008). *La adaptación como metamorfosis. Transferencias entre el cine y la literatura*. Madrid: Fragua.
- Mckee, R. (2002). *El guión. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona.: Alianza Editorial.
- Metz, C. (1972). *Ensayos sobre la significación en el cine*. Buenos Aires: Tiempo contemporáneo.
- Meza-Lopehandía, C. (2002). *Transferencias visuales: una propuesta de dirección de arte para el guion "Los 32 de Antonin Artaud"*. Chile: Informe de pregrado para optar el Título de Diseñadora teatral, Universidad de Chile.
- Murcia, F. (2002). *La escenografía en el cine. El arte de apariencia*. España: Madrid : Fundación Autor.
- Nivera, F. (2003). *Tratado de escenografía*. Madrid: Fundamentos.
- Ortiz Álvarez, P. (2006). Introducción a la creación de personakes históricos en el guión cinematográfico. Artigrama (21).
- Sánchez-Escalonilla, A. (2001). *Estrategias de guión cinematográfico*. Barcelona: Ariel.
- Segger, L. (1991). *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*. Madrid: Rialp.
- Serger, L. (2000). *Cómo crear personajes inolvidables*. Barcelona : Paidós comunicación.
- Solaz, L. (2014). *La dirección artística*. . Valencia: Encadenados.

- Squire, J. E. (2006). *El juego de Hollywood*. . Madrid: T & B Editores.
- Stanislavski, C. (1975). *La construcción del personaje*. Madrid: Alianza editorial .
- Tamayo, A. & Hendrickx, N. (2015). *La dirección de arte en el cine peruano*. Lima: Fondo Editorial de la Universidad de Lima.
- Trauner, A. (2002). La puesta en escena. *Revista Trimestral de Cine*. .
- Valera, J. (2016). La imagen en movimiento. El cine. *Contraclave. Revista digital educativa*. Obtenido de <http://www.contraclave.es/cine/lenguaje%20cinematografico.pdf>
- Vásquez, M. (2011). *Universidad de Palermo: Facultad de diseño y comunicación*. Obtenido de Making off de un director de arte. Propuesta estética para un cortometraje: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=8175&id_libro=374
- Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor*. Barcelona: Ediciones Robinbook.

Anexos

Anexo A – Guion completo

ESC. 1. INT. CUARTO FERNANDO - DÍA

FERNANDO (37 años) está acostado en su cama, durmiendo. Al lado de la cama está un reloj sobre un velador, junto a este un anillo de boda, sobre una mesa pequeña está un retrato de ESTELA (35 años). La alarma del reloj suena a las 5:50 am, FERNANDO apaga la alarma, se pone el anillo en la mano izquierda, se levanta con desgano y se estira, y deja la habitación.

ESC. 2. INT. CUARTO AMELIA - DÍA

FERNANDO trata de levantar a AMELIA (8 años). Ella se tapa con las cobijas hasta la cabeza. Él toma UNA MARIONETA, se la pone en la mano y la interpreta para que le hable a AMELIA.

MARIONETA MAMÁ

¡Amelia! Que haces en la cama a estas horas, levántate, hay un hermoso sol allí afuera. ¡Vamos! No quieres atrasarte a la escuela.

AMELIA sigue tapada.

MARIONETA MAMÁ

No me hagas levantarte a besos.

FERNANDO hace que la marioneta bese a AMELIA repetidas veces.

Ella se destapa riéndose. Ambos ríen.

ESC. 3. INT. /EXT. ENTRADA ESCUELA - DÍA

AMELIA y FERNANDO (Vestido de traje) van en auto, ella esta vestida con el uniforme de la escuela, juega con MARIONETA MAMÁ, está sentada en el asiento de atrás mientras recorren hacia la escuela. Después de cruzar varios lugares que de rato en rato ella mira por la ventana se detienen, ella deja a MARIONETA MAMÁ en el asiento, carga la mochila y baja del auto. Se despide cariñosa y atenta de FERNANDO a través de la ventana del copiloto.

AMELIA

Chao papi.

FERNANDO, sonriendo se despide

FERNANDO

Chao princesa, que tengas un bonito día.

FERNANDO ve que AMELIA cruza la puerta de la mano con la MAESTRA, por un momento ve

que está entrando de la mano con ESTELA (viste un pantalón tipo lycra negro, una blusa gris claro, un suéter tipo cárdigan blanco y zapatos bajos), ambas están de espaldas. FERNANDO tiene una mirada melancólica.

ESC. 4. INT. ENTRADA COOPERATIVA "MANO AMIGA" – DÍA

FERNANDO entra por la puerta de su lugar de trabajo. Mira a ARMANDO a través de la ventana de su oficina y lo saluda levantando la mano. ARMANDO, atento, devuelve el saludo levantando la mano también. ARMANDO llama a FERNANDO con la mano, FERNANDO entra y conversan. ARMANDO le entrega una bolsa de regalo.

ESC. 5. INT. OFICINA DE FERNANDO - DÍA

FERNANDO entra a su oficina, medianamente lujosa; se sienta, revisa la bolsa, esta contiene una botella de ron y una tarjeta. FERNANDO, con una sonrisa en el rostro, deja la bolsa en su escritorio, al lado de una foto de AMELIA.

Hay muchos post-it alrededor de la pantalla de su computador, toma dos de ellos, los arruga y los tira al basurero que se encuentra debajo de su escritorio, revisa el teléfono por llamadas guardadas, enciende el computador y mientras arranca el sistema operativo se recuesta en su silla relajado.

ESC. 6. INT. AUTO DE FERNANDO - TARDE.

FERNANDO está manejando mientras escucha en la radio música instrumental y se afloja la corbata, se siente aliviado de haber terminado el día de trabajo. La música le da un aire de serenidad al ambiente. ESTELA está en el asiento del copiloto, está mirándolo como si su felicidad fuese injustificada.

ESTELA

¿A eso le llamas un buen trabajo? ¿Vos crees que con eso te van a dar un aumento?

FERNANDO, sintiéndose atacado, sube el volumen de la radio y trata de disfrutar de la música.

ESC. 7. INT. /EXT. AUTO-ENTRADA ESCUELA - TARDE

FERNANDO estaciona el auto frente a la puerta de entrada de la escuela. ESTELA ya no está. Baja el volumen de la radio hasta que apenas se escucha la música instrumental. AMELIA entra al auto.

La MAESTRA lo saluda desde la puerta. FERNANDO devuelve el saludo agachando su cabeza con sonrisa mediocre. Una vez que su hija se asegura bien, arranca el auto.

FERNANDO

(Esforzándose por sonreír)
¿Qué tal la escuela hija?

AMELIA

Bien.

FERNANDO

¿La profe te dejó jugar?

AMELIA asiente con la cabeza.

AMELIA

Pero quería jugar más. Y le regaló la mitad de mi sánduche al Marco.

FERNANDO

¿Por? ¿En serio?

Su cara de nada cambia a sorprendido y enojado acomoda el retrovisor para ir viendo a Amelia mientras conduce.

FERNANDO

Tienes que regirte al horario, no puedes jugar todo lo que quieras y del sánduche si voy a hablar seriamente con ella.

AMELIA asiente alegre.

AMELIA

Yo le iba a dar a mi amiga

FERNANDO

¿A la Pame?

AMELIA asiente

FERNANDO

Vos quédate tranquila, yo me encargo de eso.

ESC. 8. INT. SALA DEPARTAMENTO - TARDE

FERNANDO ayuda a AMELIA a terminar sus tareas de matemática, mientras ella resuelve con duda algunas multiplicaciones y luego divisiones de dos cifras en su cuaderno. Siempre buscando en él la afirmación de que está bien. El por su parte la mira sorprendido.

ESC. 9. INT. CUARTO AMELIA - NOCHE

FERNANDO y AMELIA juegan con marionetas, muñecas y autos.

FERNANDO interpreta a la marioneta papá y AMELIA a la marioneta mamá, estos interpretan

una vida perfecta con muchos lujos. El juego se alarga entre bromas y buen humor.

ESC. 10. INT. CUARTO AMELIA - NOCHE

FERNANDO arropa a AMELIA para dormir. La despide con un beso en la frente mientras ella se queda dormida profundamente, se asegura que las ventanas estén cerradas con seguro, acomoda las cortinas. Toma las marionetas para guardarlas, en eso empieza a interpretarlas susurrando.

MARIONETA MAMÁ / ESTELA (O.S.)

Al final no fuiste ¿no?

MARIONETA PAPÁ

¿Cómo iba a saber lo que iba a pasar?

MARIONETA MAMÁ / ESTELA (O.S.)

Hazte responsable de tus actos y cuida bien de ella.

FERNANDO observa a las marionetas un momento largo, de impulso la guarda apretando la mandíbula y guardándose las palabras. Sale del cuarto de Amelia tratando de no hacer ruido, cierra la puerta que chilla levemente.

ESC. 11. INT. CUARTO FERNANDO - NOCHE

FERNANDO está en su habitación, sentado al filo de la cama, mira la foto de ESTELA, distante de sí mismo. FERNANDO, después de un rato suspira.

FUNDIDO A NEGRO

ESC. 12. EXT. ENTRADA ESCUELA - DÍA

ESC. 13. INT. OFICINA DE FERNANDO - TARDE

El reloj marca las 3:25 PM. FERNANDO está recostado en su silla con un esfero en la mano derecha y un periódico en la sección de clasificados apoyado en el teclado de la computadora, está marcado con un círculo el anuncio de un departamento en venta. ESTELA asienta la mano sobre el hombro de FERNANDO.

ESTELA

(Burlándose)

¿Con el sueldo que tienes podrás pagarlo?

Entra ARMANDO con una pila mediana de papeles e interrumpe.

ARMANDO

Por fin me vienen a dejar los estados de la sucursal. Hoy te tocan horas extra, obligado. Sé que podemos contar con vos.

FERNANDO quiere replicar pero sabe que debe acatar órdenes.

ARMANDO

Más de 2 o 3 horas no te demoras, para ayudarte con ese asunto que me pediste, que sí te lo mereces, ¡eh!

FERNANDO mira al periódico marcado. Mientras pretende decir algo ARMANDO cierra la puerta con un chao rotundo.

FERNANDO empieza a ordenar los papeles por fecha.

FERNANDO llama a la MAESTRA, timbra siete veces hasta que atiende.

FERNANDO

Buenas tardes le habla Fernando, el papá de Amelia. Hágame un favor. ¿Será que le puede cuidar a Amelia un par de horitas? Es que surgió algo en mi trabajo...

La MAESTRA le interrumpe.

MAESTRA (V.O.)

Buenas tardes, se me dificulta ya que tengo una cita con el médico y debo irme pronto.

FERNANDO

¿Cita con el médico? ¿La puede llevar con usted?

MAESTRA (V.O.)

Quisiera ayudarle pero en serio no puedo.

FERNANDO

Pásame con Amelia, por favor.

AMELIA contesta

FERNANDO

Aló, hija. Mi amor te voy a pedir un favorzote. Tu eres valiente ¿cierto?

AMELIA (V.O.)

Sí papi.

ESTELA mira a FERNANDO confundida.

FERNANDO

Mira, me pusieron mucho trabajo y no te puedo ir a ver.

Anda donde la abuelita, como quien le visitas ¿Si?

AMELIA (V.O.)

No, es aburrido, quiero ir contigo.

FERNANDO

(Sin opciones)

Entonces espérame en el pasillo

ESTELA

¿Y qué va a hacer? Estar sentada dos horas, verás que no le van a dejar quedarse adentro.

Antes de que FERNANDO pueda decir algo más se corta la llamada. FERNANDO intenta llamar de nuevo pero ya nadie contesta.

FERNANDO por el nerviosismo que le invade empieza a golpear repetidamente su dedo contra la mesa, respira hondo tratando de calmarse a sí mismo, trata de concentrarse en ordenar los papeles por fecha.

ESTELA

(Sarcástica)

Quédate, igual te ha de estar esperando en la calle.

FERNANDO se envalentona para ir a explicar que tiene que recoger a su hija, no apaga la computadora al salir y se encuentra con que ARMANDO salió de su oficina. FERNANDO se asegura de que ARMANDO no está y sale.

ESC. 14. INT. AUTO DE FERNANDO/AVENIDA - TARDE

El tráfico de la avenida le dificulta a FERNANDO ir rápido: filas de autos atascados interrumpen su avance. Autos pitando, conductores gritándose desde sus autos, personas que se mueven más rápido yendo a pie. FERNANDO mira el reloj del auto. Este marca las 3:45 PM. ESTELA, sentada en el asiento de copiloto.

ESTELA

(Viendo el reloj del auto)

A este paso llegamos mañana.

FERNANDO toma su teléfono, que está cargándose en el auto, desconecta el cargador y revisa la aplicación de Google Maps, intenta revisar alguna ruta sin tráfico pero todas están congestionadas.

Frustrado deja el teléfono en el asiento, toca la bocina repetidamente. Desesperado, vuelve a sonar la bocina, golpea el volante, impotente se resigna.

ESC. 15. INT. /EXT. AUTO DE FERNANDO/ESCUELA - TARDE

FERNANDO llega en su auto, parquea donde siempre, mira el reloj que marca las 5:00 pm. La

escuela ya está cerrada, no hay nadie afuera, extrañado se acerca a ver si hay alguien adentro, golpea la puerta con todas sus fuerzas, espera por una respuesta, pero es inútil. Toma su teléfono del auto para volver a llamar a la MAESTRA, mientras espera a que conteste sale a golpear la puerta una vez más. FERNANDO está conversando con la maestra mientras camina de lado a lado frente a la puerta de la escuela. Apenas se escucha lo que dice FERNANDO al teléfono.

FERNANDO

¿Aló? Sí, soy el papá de Amelia, ¿De repente ella está con usted?

FERNANDO

¿No? Pero yo le pedí que... No era de dejarle, es solo una niña

FERNANDO

Cita con el médico, pero podía llevarle si hubiese querido

FERNANDO

No, no me venga con eso. Si mi hija no aparece usted es la responsable. Y ya que estamos ¿Qué es eso de quitarle la comida a mi hija para darle a otro? ¿Qué cree que yo me mato preparando para otros niños?

ESC. 16. EXT. ENTRADA CASA MAMÁ DE FERNANDO - TARDE

FERNANDO toca el timbre de la casa, nadie sale, golpea con una llave la puerta de metal.

FERNANDO

¡Mami!

Marca el número del teléfono fijo de su madre, desde afuera logra escuchar que sí timbra repetidamente hasta que deja de sonar.

ESC. 17. INT. /EXT. ESTACIÓN DE POLICÍA - TARDE

FERNANDO estaciona mal su auto por la desesperación, sale del auto apurado, lo deja muy salido de la parte posterior y sin luces de parqueo. Entra a la estación de policía. Hay un reloj en la pared que marca las 5: 30 PM y un OFICIAL DE POLICIA viendo un partido de fútbol en una televisión pequeña.

FERNANDO entra corriendo.

FERNANDO

(Tartamudeando)

Buenas tardes oficial. Vengo a reportar a mi hija como desaparecida.

El OFICIAL DE POLICIA, sin despegar los ojos de la pantalla, finge prestarle atención a

FERNANDO.

OFICIAL DE POLICIA

Dígame

FERNANDO

¿Tengo que llenar algo? ¿Una descripción? ¿Darle una foto?

OFICIAL DE POLICIA

(Concentrado en un penalti del partido)

¿De qué?

FERNANDO está confundido e indignado por la actitud del OFICIAL DE POLICIA. ESTELA está al lado del oficial.

ESTELA

(Sarcástica)

Ve lo importante que eres para él

FERNANDO

(Indignado)

¡De mi hija que está perdida!

OFICIAL DE POLICIA

Ah sí, póngame sus datos y la descripción en esta hoja.

FERNANDO llena los datos.

ESTELA está viendo lo que FERNANDO escribe y lo corrige.

ESTELA

(Señalando una parte del papel)

Tan alta no es

ESTELA

Pon la edad exacta: 8 años, 5 meses.

Cuando por fin termina de llenar acerca la hoja al OFICIAL DE POLICIA.

FERNANDO

Si tiene noticias llámeme, por favor.

OFICIAL DE POLICIA

(Viendo el partido)

Sí, sí... No dude señor estamos al servicio de la comunidad. Quédese atento al teléfono.

FERNANDO sale dudando sobre el oficial que lo atendió

ESTELA

Oye ¿Escribiste bien tu número?

FERNANDO regresa a querer aclarar su duda.

FERNANDO

Oiga puedo revisar...

EI OFICIAL DE POLICIA, quien está tecleando en una computadora, le interrumpe.

OFICIAL DE POLICIA

Por favor señor, no interrumpa, yo estoy ocupado avisando de su hija, retírese por favor.

FERNANDO sale enojado.

ESTELA

¿Será que si estaba avisando de Amelia?

Después de respirar profundamente entra a su auto.

ESC. 18. INT. /EXT. AUTO DE FERNANDO / ESTACIÓN DE POLICÍA - TARDE

FERNANDO trata de encender el auto, pero es inútil.

ESTELA

Já! Lo que faltaba.

FERNANDO, conteniéndose las ganas de golpear algo sale del auto con su teléfono en la mano y camina. Está pendiente del teléfono mientras camina.

ESC. 19. EXT. CALLE - TARDE

FERNANDO camina con el teléfono en la mano, va a llamar a su madre. ESTELA está caminando a su lado.

ESTELA

¿Y qué le vas a decir?

(Imitando a FERNANDO)

Mami, ¿la Amelia está ahí? ¿No? Es que se perdió.

FERNANDO se da cuenta y antes de que pueda colgar su madre contesta.

MAMÁ DE FERNANDO (V.O.)

¿Aló?

FERNANDO

Aló ¿mami? ¿Dónde está?

MAMÁ DE FERNANDO

En la casa, mijo.

FERNANDO

Ahh, es que pasé por ahí y no estaba

MAMÁ DE FERNANDO

Es que estaba donde el cardiólogo, ahorita llegué.
¿Cómo está la Amelita?

FERNANDO

¿La Amelia? ¡Bien está!

MAMÁ DE FERNANDO

Traérosle algún rato para ver cómo ha crecido.

FERNANDO

Sí, ya voy a ver si me saco un tiempo este fin de semana para ir

MAMÁ DE FERNANDO

Seguro pero, para tener listo el almuerzo.

FERNANDO

Claro, bueno mami, estoy ocupado, ya hablamos más tardecito, cuídese.

FERNANDO cuelga la llamada en seguida.

ESC. 20. INT. SALA DEPARTAMENTO - NOCHE

FERNANDO entra con su teléfono y la MARIONETA MAMÁ en la mano, va al cuarto de AMELIA. En la oscuridad del cuarto mira un bulto en la cama de AMELIA. Esperanzado enciende la luz para darse cuenta de que es la almohada, la mira fijamente, apaga la luz y sigue su camino. Conecta el teléfono en el enchufe de pared, luego se sienta en su sofá, deja a un lado la marioneta, se afloja los zapatos, no prende la televisión, permanece sentado sin hacer el mínimo movimiento, sumido en sus pensamientos; las luces se atenúan a medida que él se ensimisma en sus pensamientos.

ESTELA (V.O.)

(Sarcásticamente)

¿Y Amelia?

FERNANDO permanece inmóvil, con los ojos cerrados y con su cabeza agachada. ESTELA está sentada al lado de FERNANDO.

ESTELA

(Gestualizando con las manos que algo

desapareció mágicamente)
Se perdió

FERNANDO trata de no reaccionar; está cabizbajo, ajeno a los reclamos de ESTELA.

ESTELA permanece sentada al lado de FERNANDO manteniendo la distancia, pero mirándolo con desprecio. FERNANDO, se levanta del sofá, lleva su teléfono y su cargador con él a su cuarto, dejando a ESTELA atrás.

ESC. 21. INT. CUARTO FERNANDO - NOCHE

FERNANDO entra a su cuarto, se acuesta sobre su cama con toda su ropa, incluso con zapatos, viendo la foto de ESTELA, con el teléfono en su mano, cierra los ojos por un momento para descansar.

ESC. 22. INT. CUARTO FERNANDO - NOCHE

FERNANDO está acostado tratando de dormir.

ESTELA (V.O.)
¿No es muy irresponsable de tu parte querer dormir
mientras tu hija no aparece?

FERNANDO abre los ojos, toma su teléfono y revisa si tiene alguna llamada, luego se arroja y vuelve a cerrar los ojos otro momento.

ESTELA está sentada al filo de la cama.

ESTELA
¿Crees que la maestra esté implicada?

FERNANDO pasa a estar sentado al lado de ESTELA, no están juntos, hay un espacio vacío entre los dos.

ESTELA
Pero... ¿Por qué ella haría algo así?

ESTELA
¿Acaso es una madre frustrada?

FERNANDO se mantiene pensativo, como atando cabos sueltos.

ESTELA
¿Y si se la llevó porque sabía que no la podías cuidar?

ESTELA
Había un hombre que pasaba por la escuela a la salida
todos los días ¿Te acuerdas?

ESTELA

Tal vez tenía un cómplice

ESTELA

Ponte que ellos dos le fueron llevando

ESTELA

¿Y si se la llevaron para...?

CORTE A:

ESC. 23. INT. /EXT. AUTO DE FERNANDO / ESCUELA - DÍA

FERNANDO estaciona su auto frente a la escuela, apenas durmió en la noche. El reloj del auto marca las 6:00 am, es muy pronto y aún no hay nadie. ESTELA está sentada en el asiento del copiloto.

ESTELA

No creo que vaya a aparecer. Ayer no estaba ¿Qué?
¿Va a aparecer por arte de magia?

Hay un silencio absoluto hasta que ESTELA lo vuelve a romper.

ESTELA

¿Y si se escapó?

FERNANDO piensa en las opciones que ESTELA le está dando.

ESTELA

Digo... Te interesas en lo material también, la apariencia física, la ropa que te vistes, el auto que conduces, el departamento que vas a comprar... No sé, pienso en que tu prioridad no es ser buen padre.

FERNANDO apoya la cabeza contra el asiento, cierra los ojos y se queda dormido.

ESC. 24. INT. /EXT. AUTO DE FERNANDO/ESCUELA - DÍA

FERNANDO despierta de golpe por el bullicio de la calle, la puerta de la escuela está cerrada, mira el reloj, pasó 2 horas dormido. Furioso golpea el volante.

Toma su teléfono y se dispone a llamar a ARMANDO.

ESTELA (V.O.)

¿Será de decirle? ¿Qué va a decir de ti?

(Imitando a ARMANDO)

Que mal padre, y pensar que lo consideraba mi amigo, no puede cuidar a una niña, debería despedirlo.

ESC. 25. INT. OFICINA DE ARMANDO - DÍA

FERNANDO entra mientras sus colegas del trabajo salen de su jornada normal de trabajo. ARMANDO está a punto de salir de su oficina, cuando FERNANDO entra apresurado y cierra la puerta.

ARMANDO
¡Te dignaste en venir! Espero ya tengas el trabajo de ayer.

FERNANDO
(Dudando)
Mira...

ARMANDO mira a FERNANDO con recelo.

ARMANDO
(Sarcástico)
¿Te fuiste de farra en pleno jueves? ¿Es eso?

FERNANDO
Amelia

ARMANDO se da cuenta que es algo serio por tratarse de AMELIA.

ARMANDO
¿Qué pasa con ella?

FERNANDO
Se perdió, bueno desapareció...

ARMANDO
(Sorprendido)
¡¿Que?! Desapareció, pero vos estás bien de la cabeza, desapareció y estas aquí.

FERNANDO
Ayer, que no me pude salir pronto... Cuando fui a verle ya no estaba en la escuela. Dejé en manos de la policía.

ARMANDO se siente culpable.

ARMANDO
¿Y? ¿Te han dicho algo?

FERNANDO niega con la cabeza.

FERNANDO
Por eso quería pedirte que me ayudes a buscar.

ESC. 26. INT. OFICINA DE ARMANDO - TARDE

Carteles de búsqueda salen de una impresora.

ARMANDO toma uno y se lo muestra a FERNANDO.

ARMANDO

¿Qué tal?

FERNANDO lee el cartel.

FERNANDO

Está bien.

ARMANDO

Dejemos ahí que siga imprimiendo, ya mañana vamos a pegar por la escuela, por el barrio, por la ciudad, hay que sacar en los medios de comunicación si es posible.

FERNANDO asiente y salen. ARMANDO le da una palmada en la espalda.

ARMANDO

Tranquilízate, estamos a tiempo, todo va a estar bien!

ESC. 27. INT. COCINA - NOCHE

FERNANDO se encuentra cocinando mirando a su teléfono esperando una llamada o notificación. Mientras está ensimismado en su teléfono el arroz se empieza a quemar. FERNANDO siente el olor a quemado y apaga rápidamente la cocina. Busca una cuchara para mover el arroz y encuentra la bolsa de regalo. Sigue buscando la cuchara.

ESC. 28. INT. SALA DEPARTAMENTO - NOCHE

FERNANDO se sienta frente a la televisión apagada con su plato de comida. Remueve la comida sin intenciones de comérsela.

La habitación esta silenciosa.

ESTELA (O.S.)

¿Cómo estará Amelia? Digo, si es que aún vive.

FERNANDO continúa removiendo el plato con arroz.

ESTELA (O.S.)

Es una pena que no tengas aptitud para ser padre. Ella merecía a alguien mejor. Pero... ¿Sabes una cosa? Ahora está mejor y tú también, ya no tienes que cuidar de nadie más que de ti.

FERNANDO deja de remover el arroz, se lleva su plato de regreso a la cocina y regresa con la botella de ron. ESTELA está en el sofá.

FERNANDO se sienta, mira la botella dudando de si beber o no

ESTELA

El viejo vicio del trago, dale toma, huye, solo eso sabes hacer bien.

FERNANDO da un primer bocado.

ESTELA

¿Y Amelia?

FERNANDO solloza.

Da otro bocado.

ESTELA

¿Vas a dejar a tu hija botada quien sabe dónde?

Fernando bebe una vez más.

ESTELA

(Sarcástica)

Qué buen padre que eres.

Sus sollozos se intensifican.

FERNANDO da un bocado más grande.

ESTELA

Querías una vida mejor y ni siquiera pudiste cuidar a tu hija.

FERNANDO da otro bocado grande.

El llanto de FERNANDO se hace más fuerte.

ESTELA

Eres débil. No puedes afrontar tus problemas. Primero yo y ahora Amelia. Eres un desastre

FERNANDO trata de dar otro bocado, pero la botella ya está vacía. Se limpia las lágrimas pero no puede evitar seguir llorando. Deja caer su mano con la botella. ESTELA está de pie frente a FERNANDO, no se mueve, solo lo mira, está satisfecha de su trabajo.

FERNANDO se queda sentado, sollozando, está solo.

ESC. 29. INT. SALA DEPARTAMENTO - DÍA

FERNANDO está dormido en el piso. ARMANDO (viste con un terno deportivo blanco con verde) toca la puerta. FERNANDO se despierta

FERNANDO
(Desde el piso)
¿Quién?

ARMANDO
Yo, Armando, ábreme.

FERNANDO se levanta con dificultad y abre la puerta.

ARMANDO
¿Qué pasó? Ni te has cambiado

FERNANDO
No, es que...

ARMANDO
Si quieres encontrarle toca salir a buscar. Anda báñate y
arréglate. Te espero acá en la sala.

ESC. 30. EXT. ENTRADA ESCUELA - DÍA

ARMANDO baja del auto con los carteles de búsqueda. FERNANDO (vestido con ropa deportiva: una camiseta blanca y un pantalón negro) se queda dentro del auto mirando por la ventana del copiloto. ARMANDO se adelanta a pegar los carteles. FERNANDO mira por el espejo retrovisor y ve a MARIONETA MAMÁ.

FERNANDO recordando cómo era el recoger a AMELIA a diario.

FLASHBACK:

ESC. 31. EXT. ENTRADA ESCUELA (ANTES) - DÍA

AMELIA saluda a FERNANDO antes de entrar al auto.

ESC. 32. EXT. ENTRADA ESCUELA - DÍA

ARMANDO interrumpe los recuerdos de FERNANDO.

ARMANDO
Oye, ¿te vas a bajar?

FERNANDO reacciona.

FERNANDO
Ah sí, sí. Ya voy.

FERNANDO baja del auto.

ESC. 33. EXT. PARQUE - DÍA

FERNANDO y ARMANDO llegan a un parque que se encuentra cerca de la escuela. Caminan por ahí pegando con cinta los avisos en algún poste del parque, al mismo tiempo que buscan algún indicio de que AMELIA haya estado por ahí.

FERNANDO

¿Sabes? Anoche me puse a pensar ¿Qué diría Estela de todo esto?

ARMANDO

¿Estela? Ella estaría orgullosa de tus esfuerzos para encontrar a Amelia.

FERNANDO

No sé. Siento que todo lo que hago va a mal.

ARMANDO

¿Qué dices? Vos haces lo que está en tus manos y es lo que cuenta. Mejor sigamos buscando. Acuérdate que tenemos que encontrarla como sea.

FERNANDO pega un cartel en un árbol cercano, mientras ARMANDO avanza hacia un poste alejado.

El teléfono de FERNANDO suena, la pantalla muestra que es un número desconocido.

FUNDIDO A NEGRO

ESC. 34. INT. OFICINA DE FERNANDO - TARDE

La pila de papeles de FERNANDO sigue como la dejó en la mesa

La oficina está vacía.

ESC. 35. INT. SALA DEPARTAMENTO - TARDE

El anillo de bodas sobre la mesa de centro, al lado la MARIONETA MAMÁ.

La casa está vacía

ESC. 36. EXT. PARQUE - TARDE

Un cartel de búsqueda de AMELIA ya deteriorado por el tiempo se desprende de donde estaba sujeto.

El cartel se deja llevar por el viento.

FUNDIDO A NEGRO

FIN

Anexo B – Desglose de arte

ESCENA	PERSONAJES	VESTUARIO	UTILERIA	MAQUILLAJE	OBSERVACIONES
ESC. 1. INT. CUARTO FERNANDO - DÍA	Fernando	Vestuario #1 Pijama Fernando	Mobiliario Reloj Anillo de boda Retrato de Estela		
ESC. 2. INT. CUARTO AMELIA - DÍA	Fernando Amelia	Vestuario #1 Pijama Fernando Vestuario #1 Pijama Amelia	Mobiliario Marioneta		
ESC. 3. INT. /EXT. ENTRADA ESCUELA - DÍA	Fernando Amelia Estela	Vestuario #2 Traje Fernando Vestuario #2 Uniforme Amelia Vestuario #1 Estela	Audífonos Marioneta Mochila		
ESC. 4. INT. ENTRADA COOPERATIVA "MANO AMIGA" - DÍA	Fernando Armando	Vestuario #2 Traje Fernando Vestuario #1 Traje Armando	Mobiliario oficinas		
ESC. 5. INT. OFICINA DE FERNANDO - DÍA	Fernando	Vestuario #2 Traje Fernando	Mobiliario Post.it Basurero Reloj Teléfono Retrato de Amelia Computador		
ESC. 6. INT./EXT. AUTO DE FERNANDO - TARDE	Fernando Estela	Vestuario #2 Traje Fernando Vestuario #1 Estela			
ESC. 7. INT./EXT. AUTO- ENTRADA ESCUELA - TARDE	Fernando Amelia Maestra	Vestuario #2 Traje Fernando Vestuario #2 Uniforme Amelia Vestuario #1 Maestra	Audífonos Marioneta Mochila		
ESC. 8. INT. SALA DEPARTAMENTO - TARDE	Fernando Amelia	Vestuario #1 Pijama Fernando Vestuario #1 Pijama Amelia	Mobiliario Cuadernos para las tareas		

ESC. 9. INT. CUARTO AMELIA - NOCHE	Fernando Amelia	Vestuario #1 Pijama Fernando Vestuario #1 Pijama Amelia	Mobiliario Marionetas, muñecas, autos		
ESC. 10. INT. CUARTO AMELIA - NOCHE	Fernando Amelia	Vestuario #1 Pijama Fernando Vestuario #1 Pijama Amelia	Mobiliario Marionetas, muñecas, autos		
ESC. 11. INT. CUARTO FERNANDO - NOCHE	Fernando	Vestuario #1 Pijama Fernando	Mobiliario Reloj Anillo de boda Retrato de Estela		
ESC. 12. EXT. ENTRADA ESCUELA – DÍA	Fernando Amelia	Vestuario #3 Traje Fernando Vestuario #3 Uniforme Amelia	Marioneta Mochila		
ESC. 13. INT. OFICINA DE FERNANDO - TARDE	Fernando Estela Armando	Vestuario #3 Traje Fernando Vestuario #1 Estela Vestuario #2 Traje Armando	Mobiliario Reloj Esfero Periódico Pila mediana de papeles Celular		
ESC. 14. INT. AUTO DE FERNANDO/AVENIDA - TARDE	Fernando Estela	Vestuario #3 Traje Fernando Vestuario #1 Estela	Reloj (auto) Celular		
ESC. 15. INT./EXT. AUTO DE FERNANDO/ESCUELA - TARDE	Fernando	Vestuario #3 Traje Fernando	Celular		

ESC. 16. EXT. ENTRADA CASA MAMÁ DE FERNANDO - TARDE	Fernando	Vestuario #3 Traje Fernando	Celular		
ESC. 17. INT./EXT. ESTACIÓN DE POLICÍA - TARDE	Fernando Oficial de policía Estela	Vestuario #3 Traje Fernando Vestuario #1 Estela	Reloj de pared Televisión pequeña Hoja de datos Computadora		
ESC. 18. INT./EXT. AUTO DE FERNANDO / ESTACIÓN DE POLICÍA - TARDE	Fernando Estela	Vestuario #3 Traje Fernando Vestuario #1 Estela	Celular		
ESC. 19. EXT. CALLE - TARDE	Fernando Estela	Vestuario #3 Traje Fernando Vestuario #1 Estela	Celular		
ESC. 20. INT. SALA DEPARTAMENTO - NOCHE	Fernando Estela	Vestuario #3 Traje Fernando Vestuario #1 Estela	Celular Cargador celular Marioneta (mamá)		
ESC. 21. INT. CUARTO FERNANDO - NOCHE	Fernando	Vestuario #3 Traje Fernando	Retrato de Estela Celular		
ESC. 22. INT. CUARTO FERNANDO - NOCHE	Fernando Estela	Vestuario #3 Traje Fernando Vestuario #1 Estela	Celular		
ESC. 23. INT./EXT. AUTO DE FERNANDO / ESCUELA - DÍA	Fernando Estela	Vestuario #4 Fernando			
ESC. 24. INT./EXT. AUTO DE FERNANDO/ESCUELA - DÍA	Fernando		Celular		
ESC. 25. INT. OFICINA DE ARMANDO - DÍA	Fernando Armando	Vestuario #4 Fernando Vestuario #2 Armando	Mobiliario		

ESC. 26. INT. OFICINA DE ARMANDO - TARDE	Fernando Armando	Vestuario #4 Fernando Vestuario #2 Armando	Mobiliario Carteles de búsqueda Impresora		
ESC. 27. INT. COCINA - NOCHE	Fernando	Vestuario #4 Fernando	Mobiliario Comida (arroz) Celular Botella de Zhumir		
ESC. 28. INT. SALA DEPARTAMENTO - NOCHE	Fernando Estela	Vestuario #4 Fernando Vestuario #1 Estela	Mobiliario Plato de comida Botella Zhumir		
ESC. 29. INT. SALA DEPARTAMENTO - DÍA	Fernando Armando	Vestuario #4 Fernando Vestuario #3 Armando (terno deportivo verde y blanco)	Mobiliario Carteles de busqueda		
ESC. 30. EXT. ENTRADA ESCUELA - DÍA	Fernando	Vestuario #5 Fernando (terno deportivo camiseta blanca y calentador negro) Vestuario #3 Armando (terno deportivo verde y blanco)	Carteles de búsqueda Audífonos		
ESC. 31. EXT. ENTRADA ESCUELA (ANTES) - DÍA	Fernando Amelia	Vestuario # Fernando Vestuario # Amelia	Mochila		
ESC. 32. EXT. ENTRADA ESCUELA - DÍA	Fernando Armando	Vestuario #5 Fernando (terno deportivo camiseta blanca y calentador negro) Vestuario #3 Armando (terno deportivo verde y blanco)			
ESC. 33. EXT. CALLE- DÍA	Fernando Armando	Vestuario #5 Fernando (terno deportivo camiseta blanca y calentador negro) Vestuario #3 Armando (terno deportivo verde y blanco)	Celular Carteles de búsqueda Celular		

ESC. 34. INT. SALA DEPARTAMENTO - TARDE			Mobiliario Anillo de bodas		
ESC. 35. INT. OFICINA DE FERNANDO – T ARDE			Pila de papeles		
ESC. 36. EXT. PARQUE - TARDE			Cartel de búsqueda deteriorado.		