# UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

**Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas**


# Espacios Conceptuales: Reel de Dirección de Arte

**Reel de Dirección de Arte**

**Producto o Presentación Artística**


## Ana Gabriela Gómez Mosquera

**Cine y Video**


Trabajo de titulación presentado como requisito
para la obtención del título de Cine y Video


Quito, 19 de diciembre de 2016

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

**HOJA DE CALIFICACIÓN**
**DE TRABAJO DE TITULACIÓN**

**Espacios Conceptuales: Reel de Dirección de Arte**

**Ana Gabriela Gómez Mosquera**

Calificación:

Nombre de profesor, título académico Felipe Terán, M.F.A.

Firma del profesor _____

Quito, 19 de diciembre de 2016

# Derechos de Autor

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Firma del estudiante: _____

Nombres y apellidos: Ana Gabriela Gómez Mosquera

Código: 00110293

Cédula de Identidad: 1722861067

Lugar y fecha: Quito, 19 de diciembre de 2016

# Resumen

El diseño de producción, dentro del cine, se encarga de crear el concepto visual y emocional de una película o producto audiovisual, a través de las locaciones, sets, utilería, vestuario y maquillaje. Tiene como fin hacer que los espacios donde sucede toda la acción, sean creíbles dentro de cada universo retratado. Por lo que uno de los objetivos principales para este proyecto fue dar credibilidad a escenas que sucedían en espacios alejados de la realidad.

El reel de dirección de arte está compuesto por cuatro proyectos individuales presentados en formato digital, estos son: dos escenas de ficción, un videoclip y un documental recreado. Cada uno tiene su particularidad; sin embargo, se puede observar como conceptualmente y estéticamente estas escenas se conectan entre sí, dotando de un estilo propio y único al trabajo realizado.

Por otro lado, este proyecto también incluye una parte escrita en la que se habla sobre las motivaciones personales para ejercer este trabajo, junto con un ensayo de referentes dentro del ámbito del diseño de producción. También, se adjunta las propuestas artísticas, sobre cada uno de los proyectos presentados en el reel.

**Palabras clave:** cine, diseño, arte, espacios, credibilidad, estilo

# Abstract

The production design department, in films, is in charge of creating the visual and emotional concept of a film, through the right selection of locations,sets, props, costume design and make up. Its purpose is to create credible spaces depending on the universe that is going to be portrayed. For this reason, one of the main goals for this project was to create credible scenes according to the world of each film depicted in the script. The art reel is made up of four individual projects, presented in a digital format; these include: two fictional scenes, one music video and a recreated documentary. Each and every one of them has its pecualiarities and its unique style, however it can be seen how all the scenes come together aesthetically and as a concept. On the other hand, this project algo includes a written essay in which the personal goals and motivations are exposed, in the same way it also talks about the referents within the area of production design. This document also includes all the artistic proposals for each project within the art reel.

**Key words:** film, design, art, spaces, credibility, style.

# Tabla de Contenido

**Introducción** ..... **6**
**Desarrollo del Tema** ..... **10**
**Conclusiones** ..... **139**
**Referencias bibliográficas** ..... **143**
**Anexo A: Guión** ..... **145**
**Anexo B: Reel de Dirección de Arte** ..... **157**

# Espacios Conceptuales: Reel de Dirección de Arte

## Introducción

“Es un error muy extendido considerar que una película posee una excelente fotografía cuando en realidad todo su mérito radica en una elección de localizaciones o un diseño de producción verdaderamente acertados. Un buen diseño de producción tiene la capacidad de facilitar enormemente la tarea del director de fotografía.”

Stuart Dryburghs, director de fotografía.

El diseño de producción es la parte del cine que se encarga de dar credibilidad a los espacios donde sucede la historia. En este sentido, a través de un concepto visual, se eligen los colores, locaciones, utilería, vestuario, de manera que aporten a la línea dramática de la historia. Sin embargo, estos elementos tienen que armonizar entre sí para evocar la atmósfera adecuada acorde a las situaciones y personajes. (Ettedgui, 1995) Patrizia von Brandstein, diseñadora de producción, dice “ El salón de baile más bello del mundo no tiene valor alguno si no encaja dentro del contexto de la película”, lo que re afirma la importancia de analizar el guión de manera que el concepto visual de la película surja de aspectos temáticos, emocionales y psicológicos.

A pesar de que no haya gran reconocimiento al área del diseño de producción por parte del gran público, esto puede ser algo positivo, ya que, como dice Dryburghs, el

universo ha sido construido de tal manera que parece que está pasando ese momento y no, que ha sido construido previamente.

Por esta razón, encuentro fascinante esta área en particular del cine, en la que a través del diseño de producción, el espectador puede identificarse con un personaje o situación, transmitiendo cierta atmósfera, y generando una emoción particular en quién lo mire.

Este me parece un elemento relevante dentro del diseño de producción, ya que se tiene en cuenta el inconsciente del espectador; y al mismo tiempo se relaciona directamente con el trabajo del director de fotografía, ya que a través de la luz, los colores, las texturas, los objetos, se puede dotar de emoción a las escenas.

El producto audiovisual que se va a analizar en este texto, es un reel de dirección de arte, en el que incluyo mi más reciente trabajo en esta área del cine. He elegido este tema, ya que poseo un gran interés y habilidad para la creación de espacios a partir de un texto narrativo. Sin embargo, es preciso mencionar, que lo que genera una gran motivación en mi, es poder dar un sentido a todos los elementos que van a estar en cada uno de los sets. Es así como la puesta en escena, surge a partir de metáforas, figuras, arquetipos, que se relacionan con la historia; por lo que el diseño de producción posee una mayor profundidad, y al mismo tiempo no es únicamente visualmente bello, si no que tiene un sentido, una interpretación subjetiva, lo que considero algo de gran importancia en este trabajo.

En las escenas pertenecientes al reel, se puede ver un estilo en particular que he ido desarrollando a lo largo de todo este proceso; estilo que espero seguir descubriendo ya que me siento profundamente identificada con los elementos estéticos, que se repiten

en mi trabajo. Relacionado a esto, puedo decir, que mi interés estilístico principal se basa en la construcción de espacios fantásticos en donde se plasman otras realidades fuera de la convencional, lejos de la 'normalidad'. Como es el caso de directores como Terry Gilliam, quién trata temáticas cotidianas, pero en espacios con personajes y situaciones extrañas, dotándolas de un nuevo sentido.

Entre la década de los 40´s, 50's y 60's, con la aparición del neorrealismo italiano, y posteriormente la nouvelle vague, vulgarmente se creía que cualquier persona podía diseñar un decorado, "al fin y al cabo, todo el mundo posee los conocimientos para decorar un apartamento." (Ettedgui, 1995); ya que dentro de estos movimientos, se dejó de rodar en estudio, con decorados construidos, para empezar a rodar en exteriores y locaciones reales. Sin embargo, considero que no cualquier persona puede realizar este trabajo, ya que es necesario conocer a profundidad como funciona esta área, desde sus requerimientos técnicos hasta los aspectos creativos. Al igual que conocer el trabajo en conjunto que debe existir entre los demás departamentos artísticos y técnicos; sobre todo se debe tener en cuenta que este es un ejercicio imaginativo, donde a través de palabras e ideas, se crean espacios, colores, formas, que llenan a la historia de un profundo sentido emocional.

Actualmente, en el país, no hay especializaciones para esta área del cine. Por lo que gran parte del conocimiento adquirido para ejercer este trabajo tiene que venir de la investigación propia. En mi caso, al ser la primera tesis enfocada hacía la dirección de arte, requirió mucha investigación de mi parte, para comprender a profundidad de qué se trata este trabajo y cómo hacerlo de la mejor manera.

Los referentes que se mencionarán a continuación han sido una gran inspiración dentro de este proceso, sobre todo al momento de crear un estilo propio que me permita definirme como diseñadora de producción.

# Desarrollo del tema

## 1. Referentes dentro del ámbito del diseño de producción

El director de arte francés e historiador, León Barscaq, afirma que el inicio del diseño de producción cinematográfico, tuvo lugar en el año de 1908. Hasta entonces se pensaba al cine bajo la misma lógica que el teatro. Es por esto que los decorados eran bi-dimensionales y la cámara representaba la mirada del espectador, ya que en aquella época los movimientos de cámara no eran parte del lenguaje cinematográfico.

Sin embargo, en el año 1908, se deja de usar trípode en ciertas producciones, para explorar el movimiento y espacio, con el fin de ver la escena través de la mirada de los personajes. Es en este momento de la historia, donde surge el oficio del diseñador de producción, ya que dentro de las producciones se requería la construcción y el diseño de sets tridimensionales, y a medida que la industria cinematográfica crecía este oficio se volvió más importante.

Desde que descubrí al director Wes Anderson por primera vez en The Darjeeling Limited (2007), he seguido su trabajo con mucha expectativa, sobre todo desde la parte del diseño de producción, ya que sus obras se caracterizan por tener un diseño muy particular y original, al mismo tiempo que se conectan perfectamente con la historia que se está contando. Por lo que el primer referente que voy a mencionar es Adam StockHausen, un diseñador que ha trabajado en varias ocasiones con Anderson, al igual que ha realizado el diseño de producción de películas de grandes directores como Charlie Kaufmann y Steve Mcqueen.

**Adam StockHausen**

Adam StockHausen nace en la ciudad de Wauwatosa, Wisconsin; y se gradúa con el título de artes teatrales en Marquette University´s Diederich College of Communication en 1995. En 1999 saca su maestría en Artes Plásticas de la Universidad de Yale.

Al terminar su maestría consigue ser parte de películas relevantes como el musical, Across the Universe (2007), donde es asistente de arte y tiene la oportunidad de conocer a Mark Friedberg con quien trabajaría más adelatante en varias producciones. Stockhausen, tiene un debut como director de arte, en la película Synedoche New York (2008) de Charlie Kaufmann para después trabajar por primera vez con Wes Anderson, en The Darjeeling Limited, como supervisor de la dirección de arte.

Sin embargo, después de un periodo de tiempo, trabaja por cinco años con Wes Anderson, haciendo el diseño de producción de varios comerciales.

**Moonrise Kingdom (2012)**

Moonrise Kingdom es la primera película de Anderson en la que Stockhausen realiza el diseño de producción. En una entrevista realizada por UPPROX, revista digital de cine, él menciona que todo el diseño fue inspirado principalmente por las pinturas de Norman Rockwell, las que evocaban un sentido de color vívido, pero al mismo tiempo el color de una imagen publicitaria antigua. Stockhausen menciona que el director quería crear unos boy scouts nunca antes vistos, por lo que realizó mucha investigación en las obras de Norman Rockwell pero también en los scouts franceses; al mismo tiempo que

buscó parches de la armada de diferentes países, para así tener un diseño característico de la película de Anderson.

Toda la película fue rodada en Rhode Island, inclusive la casa de los Bishop, la cuál fue una de las grandes preocupaciones para el departamento de arte, ya que como se ve al inicio de la película, tuvieron que fragmentar la casa para sugerir a través del espacio, las relaciones interpersonales en la familia. Posteriormente se volvió a reconstruir la casa para tener los planos en donde se la ve desde el exterior.

La paleta de color es muy importante en esta película al igual que en todas las de Anderson, ya que este es un elemento estilístico que las hace únicas, y que identifica estéticamente a este autor. Stockhausen dice que en Moonrise Kingdom, el color funcionaba en bloques en el sentido de que cada personaje poseía un color particular que lo identificaba; por ejemplo el personaje de Suzy se construía a través del color rosado. Es por esto que cuando el personaje de Sam la conoce, este está inmerso en el mundo de Suzy, por lo que a su alrededor hay varios elementos de color rosado.

Así mismo lo que caracterizaba al personaje de Sam eran los dibujos nativos, presentes en lugares relevantes para él, como la carpa y la canoa. Otro elemento que lo identificaba era el color de los scouts, que se caracterizaba por ser amarillo, beige y kaki.

Las películas de Wes Anderson, además del color, se caracterizan por la textura que compone a los sets y la utilería. Un elemento muy importante dentro del diseño de producción de sus películas, es que todos los espacios que se muestran son construidos; es decir no se usa pantalla verde; a pesar de tener sets que por guión podrían haber sido resueltos con pantalla verde. En relación a esto, lo interesante es ver como estos son sets construidos y no digitales, lo cual se ve reflejado en la pantalla.

**The Grand Budapest Hotel (2014)**

The Grand Budapest Hotel, es una de esas películas, en las que el diseño de producción es totalmente impecable y al mismo tiempo impresionante, en donde se construyó gran parte de un hotel para la película.

Stockhausen convirtió un gran almacén en Alemania de estilo Art Nouveau del año 1913, en el hotel cinco estrellas de la película The Grand Budapest Hotel. Con la cual gañó el premio de La Academia al mejor diseño de producción en el 2014.

Es importante mencionar que la película sucede en varias temporalidades, por lo que tuvieron que construir la versión del hotel lujosa y con colores pasteles, y la segunda versión del hotel, en donde predominaban los colores anaranjados y cafés, sugiriendo un lugar viejo, afectado por la segunda guerra mundial. Es por esto que dentro de la película se construía primero un set y encima se ponía el otro.

Stockhausen, al concebir este lugar, se había imaginado al hotel como un lugar identificado a través del Art Nouveau pero al mismo tiempo barroco. De igual forma, el exterior fue construido en miniatura, de esa manera el almacén antiguo utilizado como set, fue transformado únicamente en su interior.

En el trabajo de Adam Stockhausen, no se ve un estilo en particular, sino que se adapta a como los directores han visualizado la película. Así mismo, es evidente una propuesta artística única muy conectada con la época en la que sucede la historia, que además está llena de detalles que la enriquecen. Estos detalles, a simple vista, parecen elementos insignificantes, sin embargo aportan a la historia y le dan una estética totalmente de autor. Wes Anderson dice en una entrevista del New York Times, que la

artificialidad que le gusta es la que remite a lo “antigüo”, ya que en el pasado al tener menos tecnología, todos los elementos de la escenografía eran elaborados manualmente. Lo cual es muy evidente en el trabajo de Stockhausen, en el sentido de que nada parece tener un doble, es decir todo parece encajar para cada uno de los personajes y situaciones, de la manera más original posible.

**Mark Friedberg**

**Far From Heaven (2002)**

Otro de los referentes que es de gran influencia en mi trabajo es Mark Friedberg, este diseñador de producción realizó el diseño de una gran película llamada Far for Heaven, dirigida por Todd Haynes. Esta retrata los deseos sexuales rechazados socialmente, de una pareja en los años 50; trata temas de homosexualidad y racismo.

El color es muy particular en esta película, ya que predominan los verdes y rojos, teniendo una connotación especial sobre las relaciones interpersonales de los personajes. Así mismo, es posible mencionar que existe un gran trabajo al poner en escena una época del pasado, de una manera muy creíble para el espectador, desde los decorados hasta vestuarios.

Mark Friedberg ha trabajado en películas más comerciales como Noah (2014) de Darren Aronosfsky, The Amazing Spiderman (2012), y también en dos ocasiones con Wes Anderson, en películas como Life Aquatic with Steve Zissou (2004) y The Darjeeling Limited (2007).

**Coffee and Cigarettes (2003)**

Por otro lado, Friedberg realizó el diseño de producción de dos películas dirigidas por Jim Jarmusch, Coffee and Cigarettes y Broken Flowers en donde la estética utilizada difiere entre ambas películas.

Coffee and Cigarettes, tiene una estética totalmente diferente a los referentes que se han expuesto anteriormente, al ser blanco y negro, por lo que se pierde esta noción del color como parte de la narrativa. Sin embargo, aun así los elementos en el set tienen una función narrativa y emocional.

Esta película se caracteriza por tener locaciones especiales, con decorados y arquitectura antiguos en ciertos casos. Así mismo, dependiendo de qué personajes conversan entre sí mientras fuman y toman café, los elementos y los espacios los complementan y los dotan de sentido -teniendo en cuenta que los personajes no tienen un gran desarrollo, ya que son parte de obras cortas que componen toda la película-.
Algo que me gusta mucho de esta película es la utilización de los colores en un sentido de luz y oscuridad, y el alto contraste que existe entre ellos, ya que hay muchos objetos totalmente blancos y objetos totalmente negros, al igual que muestran ciertos elementos grises, que de cierta forma equilibran esta paleta de blancos y negros

CAMEL

**Broken Flowers (2005)**

Broken flowers, es una película en la que el personaje principal, recapitula todas sus relaciones anteriores, al recibir una carta de su hijo. Los colores son parte esencial de esta obra, ya que funcionan como un elemento dramático que apoya a la narración. Bill Murray, el personaje principal, es identificado a través del color azul, el mismo que representa su frialdad frente a las relaciones, algo que es recurrente a lo largo de su vida. Este color así mismo, podría entrar dentro de un estereotipo de género, ya que muchas veces a los hombres se los identifica a través de este. Sin embargo, las mujeres que han sido parte de su vida son representadas en color rosado, teniendo la misma connotación estereotípica que afirma que el rosado es un color que representa a las mujeres.

**Synedoche New York (2008)**

Friedberg trabaja con Charlie Kaufmann, en la película Synedoche New York (2008) , en donde el personaje principal un escritor, decide montar una obra inspirada en su vida. Me parece una película muy bien lograda desde el ámbito artístico ya que a través de los colores grises, blancos y negros nos transmite a la soledad y decepción en la que está inmerso el personaje. Esta película, tiene muchos detalles que hacen de este lugar un universo más completo y profundo creado por Kaufmann.

Friedberg, en una entrevista realizada por la revista Variety, dice que quería generar una sensación de ensueño a esta película, en la que las situaciones por momentos se vuelven surreales. Para lograr esto fue muy importante también el uso de efectos especiales, ya que dentro de la obra habían muchos sets y locaciones, por lo que algunos de estos tuvieron que ser construidos digitalmente; sin embargo, se aseguraron de tener gran detalle desde todos los ángulos para que estos pasen desapercibido.

**Dante Ferretti**

Dante Ferreti es otros de los referentes que admiro. Ha trabajado con directores reconocidos, por su trabajo excepcional, como Martin Scorsese, Terry Gilliam, Tim Burton, entre otros . Nació en febrero de 1943 en Italia, y ha sido nominado cinco veces a los premios de La Academia por mejor diseño de producción. Sus mayores producciones son: The Adventures of Baron Munchausen (1988), Gangs of New York (2002), Cold Mountain (2003) , The Aviator (2004), Sweeney Todd (2007), Hugo (2011) y entre otros;

siendo estas películas de sus mejores trabajos dentro del ámbito del diseño de producción.

Ferreti, es uno de esos diseñadores, que tienen un estilo en particular, que se repite en cada uno de sus trabajos. Con esto me refiero a que gran parte de las películas en las que ha realizado el diseño, son de época, por lo que los elementos que se encuentran en los sets, y los vestuarios, han sido creados en base a una época particular en la historia. Muy pocas de sus obras, suceden en la actualidad, por lo que considero a este director, una gran inspiración al momento de adaptar la realidad escrita a una época del pasado.

**Gangs of New York (2002)**

Tal es el caso de Gangs of New York, dirigida por Martin Scorsesse, en donde la historia sucede en el Nueva York de los años 1850. Ferretti es un personaje interesante ya que puede realizar escenarios y decorados formalistas en sus trabajos con Pier Paolo Pasolini (Medea (1969), Los cuentos de Canterbury (1972), entre otras), pero también decorados más realistas como en las películas de Scorsese.

En Gangs of New York, Ferretti utiliza el color y la ausencia de color para mostrar las distinciones entre las clases sociales. Por lo que, la clase social alta fue la única que fue representada a través de un uso ‘excesivo’ del color, como el rojo, ocre amarillo; y sus vestuarios eran muy coloridos pero de mal gusto. Mientras que para los pobres se utilizaron colores monocromáticos, en un sentido de que no tenían color, relacionándolo con la falta de esperanza.

Ferretti, en la etapa de preproducción, realizó una extensa investigación de la época que iba a representar, a través de fotografías de la ciudad de Nueva York en los años de 1850. Él menciona que quería saber todo sobre la arquitectura de la época, por lo que si había que hacer algún cambio, este debía hacerse pensando en la época retratada. Los sets para Gangs of New York, fueron construidos en los estudios de Cinecittá, en Roma. Algo interesante de este director, al diseñar y construir la ciudad, es que no copió exactamente como era esta en aquella época, ya que según Ferretti, esto volvía aburrido al trabajo, por lo que la reinventó pensando en la baja vida de los inmigrantes que venían desde Irlanda.

**Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street (2007)**

Sweeney Todd dirigida por Tim Burton, es otra película diseñada por Dante Ferretti, en donde su trabajo se vuelve único y memorable. Él menciona que desde el inicio se había imaginado espacios de mucho contraste, por lo que las paredes de gran parte del pueblo que se construyeron en un estudio y los interiores, eran de color negro.

A la película siempre se la visualizó monocromática, con una atmosfera oscura muy relacionada con la temática, y las motivaciones internas del personaje que rige la historia. Esta estética sin duda se conecta con las películas de Tim Burton, las cuáles se caracterizan por tener una estética única, con matices oscuros. Sin embargo, es preciso mencionar que lo más me gusta dentro de ellas – y que no se ve en muchas películas-, es la textura que todas poseen. Esto se evidencia en los vestuarios, decorados, los cuáles dan la impresión de haber sido hechos a mano, ya que cada elemento que compone a los sets se siente como que si encajara perfectamente dentro del espacio.

Esta característica es algo recurrente en los diseñadores de producción antes mencionados, ya que sus decorados son únicos, llevados a cabo a través de un trabajo minucioso, generando en la obra una mayor profundidad. De esta manera, se aporta a la

credibilidad de la historia, algo que es fundamental al momento de diseñar el concepto visual de una película. Como dice Ferreti – y es algo que los diseñadores de producción no debemos olvidar-, lo importante es hacer que el espectador viva la realidad que se le muestra y se olvide que está viendo una película.

## 2. Propuestas artísticas

# Propuesta de arte “Arqueología y Obsesión”

### Concepto

El personaje principal es un antropólogo-arqueólogo que vive en la ciudad de Quito. A través de los años, al ir estudiando el comportamiento humano y su relación con el mundo, algo se rompe dentro de él que le hace cuestionarse el verdadero sentido de la humanidad en la tierra. Perdiendo la fe en todo lo inexplicable y que no se puede ver. Por casualidad, llega a él un libro de la cultura Jama Coaque el cuál termina fascinándole, por lo que empieza esta búsqueda incesante de la verdadera historia de esta cultura pre-colombina. Esta investigación, en algún punto llega a obsesionarle tanto, por lo que decide realizar un ritual para conectarse con el mundo de los dioses.

A pesar de ser un personaje incrédulo, académico, frío; está cultura llega a lo más interno de su ser, en un sentido de auto exploración.

El concepto artístico que se busca aplicar a esta escena en particular es esta idea de contraposición entre el académico que no cree en nada fuera de la realidad terrestre, pero que al mismo tiempo puede llegar a fascinarse por una cultura extinta miles de años atrás. De manera que el espacio en donde sucede todo, tiene que remitirnos a esta parte cotidiana de él; un espacio de investigación que podría ser un estudio lleno de libros y objetos de diferentes culturas y países; pero al mismo tiempo evidenciar esta

obsesión por la cultura Jama Coaque a través de un altar a los dioses que ha podido conocer a través de los años de estudio. Visualmente la idea es evidenciar como el espacio anterior, ha sido tomado por este nuevo referente.

Como se mencionó anteriormente, el personaje realiza un ritual chamánico para conectarse con los dioses. Por lo que su vestimenta nos va a remitir a los chamanes del agua, personajes que fueron parte esencial de la cultura. A pesar de que la historia no sucede en tiempos pre-históricos, a través de la investigación sobre esta cultura, la idea es realizar el vestuario junto con los accesorios lo más fiel a lo que los libros han podido inferir sobre la vestimenta a partir de figuras arqueológicas. Por lo tanto, los colores, texturas, diseños, e inclusive las acciones del ritual van a intentar ser fieles a la realidad.

Después de observar varias piezas de Jama Coaque, en museos, libros e internet, los colores más recurrentes utilizados en esta cultura son el beige que nos remite a la arena, el color del barro utilizado en la orfebrería, dorado al trabajar en piezas de oro, el rojo al ser el color predominante de los accesorios utilizados por los chamanes, y el turquesa ( azul verdoso) que nos remite al mar y también al ser un color muy presente en sus piezas. Por lo que la paleta de color que va a acompañar a la vestimenta y el escenario son los colores anteriormente mencionados.

Para que sea más evidente esta contraposición entre los dos mundos del personaje, la casa donde sucede todo es en el centro de Quito, siendo una casa antigua con ventanales en donde se puede observar las iglesias del centro histórico. La idea sería

tomar estos elementos y utilizarlos de la manera menos evidente posible, pero que sin embargo van a aportar a la historia y a la construcción del personaje.

## Paleta de color

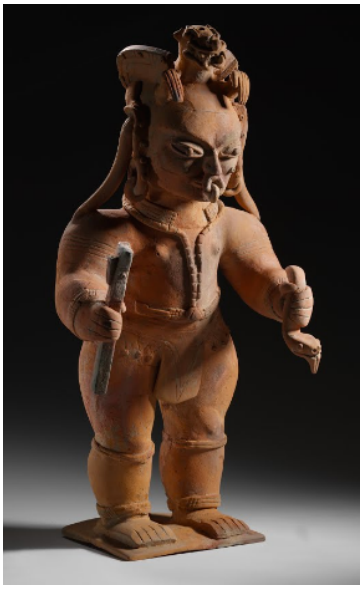
La paleta de color elegida ha sido inspirada en los colores predominantes en las piezas de Jama Coaque que han perdurado hasta la actualidad, al igual que las inferencias realizadas por arqueólogos en libros donde se analiza a profundidad esta cultura.

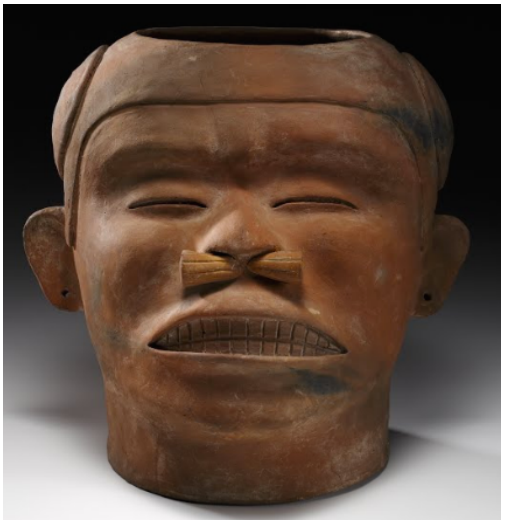
En primer lugar tenemos el COLOR BEIGE, que nos remite a la arena. La cultura Jama Coaque, se desarrolló en la costa del Ecuador, desde Cojimíes hasta la ciudad de Jama, por lo que todo está conectado con la idea del mar y sus derivados.



Otro color que se va a utilizar es el COLOR BARRO, este color es muy característico en las piezas que han perdurado, por lo que la idea es tomar este color que se encuentra muy presente en las piezas encontradas de culturas pre-colombinas.

Referencias de color, piezas de Jama Coaque – Museo del Alabado





El siguiente color que va a ser parte de la paleta de color es el DORADO. Este va a ser utilizado ya que gran parte de los accesorios de Jama Coaque y ciertas piezas eran realizadas en oro. Sin embargo, este material también representaba cierto status social o cierta importancia dentro de este universo. Por lo que se conecta con la idea del chamán como un personaje poderoso y respetado dentro de la sociedad Jama Coaqueña.

Accesorios de Oro cultura Jama Coaque, imágenes Museo del Alabado.

Por otro lado, el ROJO es otro de los colores de la paleta de color, que era comúnmente utilizado para la orfebrería y también muy característico de los accesorios utilizados por chamanes y gobernantes.

Referencia del color rojo en los accesorios. Imágenes del libro " El Eje del Universo: Chamanes, Sacerdotes y religiosidad en la cultura Jama Coaque del Ecuador Pre-hispánico."

Por último, está el color AZUL VERDOSO, un color muy presente en las piezas de Jama Coaque. Este color nos remite al agua del mar, siendo un elemento de gran importancia dentro de la historia, al ser un catalizador y al mismo tiempo lo que permite la conexión con este mundo de los dioses.

Imágenes piezas de la cultura Jama Coaque, Museo del Alabado

## Espacios

Dentro de este cortometraje podemos encontrar algunos espacios. En primer lugar tenemos el gran ventanal por el que Santiago mira la ciudad de Quito. En esta escena podemos ver la contraposición entre el chamán y la religiosidad católica a través de las iglesias coloniales del centro de Quito. Desde el inicio se planteó encontrar una casa antigua en el centro de la ciudad para poder tener este plano de gran significación dentro de la historia.

Estas son algunas imágenes de la casa que se eligió como locación para el cortometraje.

Por otro lado, la idea era encontrar una casa que tenga unas gradas especiales, ya que después de que Santiago observa la ciudad por la ventana, sube por unas gradas. Estas tienen un sentido, ya que al estar el altar y su oficina en el cuarto de arriba, metafóricamente se conecta con esta idea de que a través del ritual, Santiago, busca conectarse con este universo de los dioses. Para la cultura Jama Coaque, existían tres niveles, el primero: el mundo de los dioses ubicado en el cielo (arriba), el mundo humano (centro/tierra) y por último el inframundo (abajo). (Gutiérrez, 2011) Por lo que el hecho de que todo suceda en el piso de arriba se conecta con esta idea del mundo de los dioses en el cielo.

El cuarto más importante y donde sucede gran parte de la historia es la oficina de Santiago, que con el tiempo se ha ido convirtiendo en un altar hacía el Dios Arpía, que es considerado como un ser mítico al poder transitar entre los tres mundos antes mencionados. Este dios es un chamán transformado en ave, siendo el ave su espíritu animal el cual le permite establecer una conexión con las fuerzas naturales. Por otro lado también venera al Dios del agua y la tierra que es una mezcla entre reptil, felino y humano con características femeninas.

Dios Arpía, Imagen Museo del Alabado

Dios del agua y la tierra, Imagen Museo del Alabado

En este espacio, independientemente del altar a los dioses antes mencionados, podemos ver una parte del pasado del personaje. Desde el inicio vemos a Santiago en su indumentaria de chamán, por lo que nos preguntamos quién es él. A través de sus rasgos, podemos inferir que posiblemente no es parte de ese mundo que se está retratando. Sin

embargo, a través de los objetos encontrados en esta habitación, la idea es mostrar este otro lado de Santiago, es decir su pasado de arqueólogo/antropólogo y contrastarlo con esta nueva versión de él, en la que busca conectarse con este mundo desconocido y superior.

La locación encontrada para esta habitación es parte de la casa en donde se filmará lo de las gradas y el ventanal. Sin embargo, este cuarto es muy especial ya que en las paredes está pintado un mural colonial de color beige en varias tonalidades, café y verde oscuro, lo cual se conecta con la paleta de color y al mismo tiempo aporta en textura y en significación al espacio.

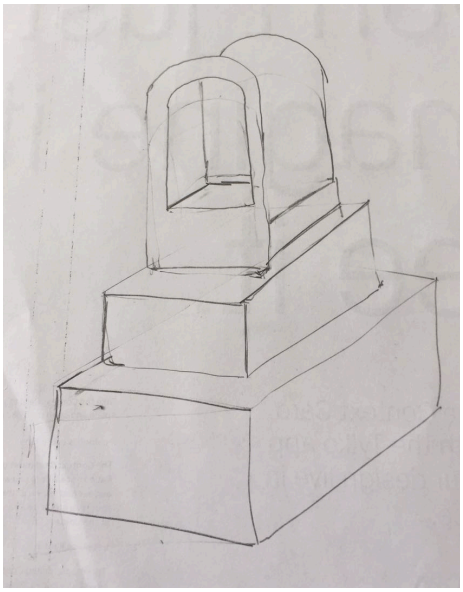
Esta habitación se compone de tres partes: el altar, el escritorio, y el librero.
El altar está ubicado en la pared del fondo, visto desde la puerta. En esta parte de la habitación hay dos paredes divididas por un hueco con marco de madera. La idea es ubicar el altar en el centro, creando simetría entre estos bordes de madera.
Para que no se vea la parte de atrás del altar, se va a ubicar una tela con estampado de un árbol sin hojas. Lo cual se conecta con la idea de que en esta cultura se tenía gran respeto por la naturaleza y al mismo tiempo dependían mucho de esta, en los varios ámbitos culturales y sociales.

El altar que se va a construir fue inspirado en una de las piezas de Jama Coaque, este tiene tres niveles que representan al cielo-tierra-inframundo. En el primer piso se va a ubicar al Dios Arpía, siendo el dios principal dentro de la historia. El altar va a ser

construido de madera y cartón, con textura de espirales inspirado en los sellos de Jama Coaque. El color predominante del altar va a ser dorado envejecido, simulando el oro.

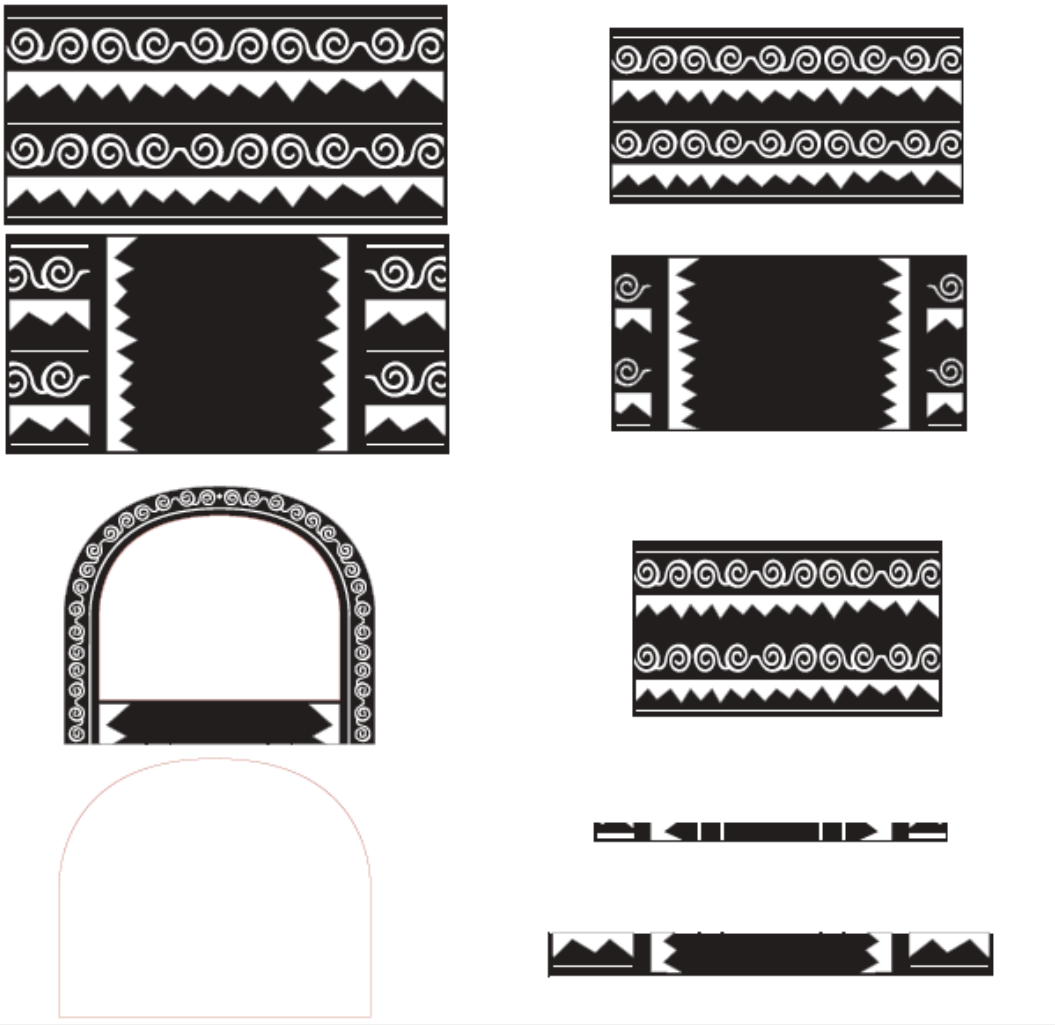
Referencia principal altar, contraportada libro " El Eje del Universo: Chamanes, Sacerdotes y religiosidad en la cultura Jama Coaque del Ecuador Pre-hispánico."

Boceto inicial



Altar terminado

Arte diseño de los sellos sobre el altar



En el altar, se van a distribuir velas en los tres pisos, sobre todo en el primer piso donde está ubicado el Dios Arpía, al igual que en el segundo piso donde va a estar ubicado el Dios del agua y la tierra. En el piso frente al altar, podemos ver una alfombra antigua estilo persa, en donde el personaje se va a arrodillar para realizar el ritual. Sobre la alfombra, va a estar ubicada esta gran vasija de dragón y alado un cuenco dorado en donde está el brebaje alucinógeno que consume el chamán como parte del ritual.

A los dos lados del altar, se va a ubicar simétricamente cinco estanterías en cada lado, estas van a ser de madera pintadas de color dorado con tintes café oscuro, para darle un

aspecto de algo envejecido. Dentro de las estanterías se van a ubicar piezas originales de la cultura Jama Coaque y frente a cada una de las piezas se va a ubicar una vela.

Como se mencionó antes, la idea es que este espacio esté lleno de objetos que un antropólogo/arqueólogo tendría por lo que en la derecha de la pared donde estaría ubicado el altar, se va a poner un arco y una flecha que se consiguió para este espacio, al igual que varios instrumentos musicales como maracas, cascabeles, tambores. De acuerdo al libro "El eje del universo" los instrumentos musicales encontrados en estos rituales tenían como función el entablar la comunicación con los espíritus por lo que el hecho de que estén presentes nos conectan con esta idea. ( Gutiérrez, 2011)

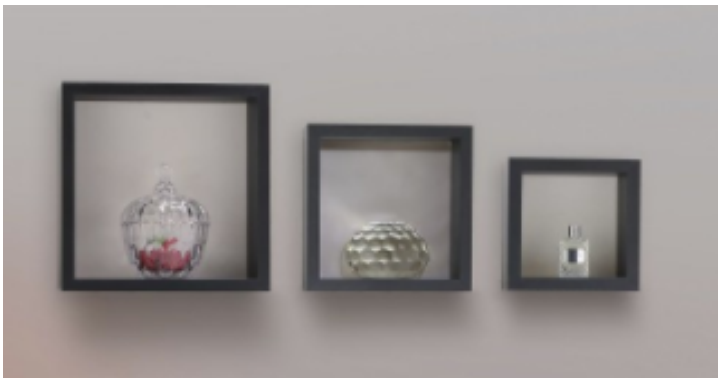
En ese mismo lado de la habitación, en la esquina se va a ubicar un escritorio de madera viejo, junto con una silla de madera. Este va a ser el escritorio del personaje en el que vamos a encontrar una computadora del año 2000, una lámpara y varios papeles que al verlos en detalle van a ser textos académicos, escritos por él y por otros autores. En el escritorio, de igual manera podemos ver un cenicero de piedra, varios libros de culturas pre-colombinas, piezas pequeñas que adornan la mesa y entre otros objetos. En la pared en la que se va a apoyar el escritorio, se van a ubicar, tres cuadros; para dar al cuarto un aspecto de que está lleno de cosas.

Plano del escritorio, referencia libros y cenicero

Por otro lado, en el lado izquierdo de la habitación se va a ubicar una muñeca tejida con muchos detalles en distintos materiales. Alado de esta muñeca, va a estar el librero en donde los libros que van a predominar son libros de varias culturas alrededor del mundo, libros de antropología, de idiomas y arqueología. En esta estantería de igual manera se van a ubicar más de cincuenta piezas de otras culturas pre-colombinas al igual que objetos extraños de culturas alrededor del mundo.

**Referencias objetos**

Estanterías



Alfombra

Cuenco

Vasija de dragón

Objetos de otras culturas

Algo importante que mencionar, es que las piezas de los dioses al igual que la vasija de dragón, van a ser manufacturadas para el cortometraje en especial. Sin embargo, el resto de piezas se van a conseguir de colecciones privadas, entre originales y réplicas.

## Vestuario

El vestuario es un elemento muy importante ya que a través de este se puede decir quién es el personaje. Al vestirse de chamán, tiene una indumentaria característica que le permite conectarse con ese personaje y realizar todo el ritual.

Para el diseño del vestuario, se recopiló información del libro “El eje del universo”, ya que dedican varios capítulos extensos en los que se explica el rol del chamán en la sociedad de Jama Coaque y también como era su indumentaria y el ritual en sí. Esta información se infiere por quién escribe el libro, a partir de piezas arqueológicas encontradas al igual que de información de otras culturas.

De acuerdo a Gutiérrez, autor del libro antes mencionado, “El chamán es un miembro más del grupo que, por elección, y principalmente como consecuencia de una crisis psicológica personal, ha alcanzado ciertos poderes propios y va acumulando conocimientos relacionados con la utilización de los elementos naturales.”

Esta frase es relevante de mencionar ya que el vestuario va a contener elementos naturales del mar, que nos conecten con el rol del chamán y también con esta idea mencionada desde el inicio que toda la conceptualización surge del mar y sus derivados.

En el atuendo hay un fuerte referente simbólico, en el sentido de que en la indumentaria se colocan partes de esta parafernalia ritual, objetos cargados de fuerzas mágicas que cuelgan de los ropajes para reforzar el poder del propietario, lo que explica la presencia de caracoles y conchas adornando ponchos y tocados del chamán. (Gutiérrez, 2011)

El vestuario en sí consiste de poncho, tocado, taparrabos, pectoral, nariguera, aretes, pulseras y tobilleras.

En primer lugar se va a detallar lo que compone al vestuario seguido por referencias de los accesorios que se van a construir para el personaje.

El poncho, va a ser adelante corto hasta la cadera y atrás largo hasta los pies. No tiene mangas. Este va a ser de color beige oscuro. Va a ir decorado con una cinta ( 5cm de ancho) con textura de hilos tejidos en varias tonalidades de café y dorado, en la parte de los hombros y cuello. En el centro del poncho se va a ubicar un colgante dorado (simulación de oro) con la imagen de un felino, el diseño es inspirado en uno de los accesorios realizados por la cultura Jama Coaque. Alrededor del colgante en el resto de la parte de adelante del poncho, se van a ubicar al azar conchas de diferentes tamaños en tonalidades claras. Para tener un mejor acabado del poncho y del resto de indumentaria, se va cubrir los bordes con una lana especial color ladrillo.

Referencias de poncho, piezas arqueológicas del libro “Ejes del Universo”

Poncho finalizado con accesorios

El taparrabos tiene forma de trapecio alargado hasta las rodillas, este se compone de dos partes: un trapecio adelante y otro atrás. Este va sujetado por un cinturón de yute que rodea la cadera. El diseño que va sobre esta tela del mismo color del poncho pero de un material más suave, es la misma cinta tejida del poncho, que va a ser ubicada a través del trapecio dejando espacios en donde se va a poner la lana color ladrillo para darle más textura.

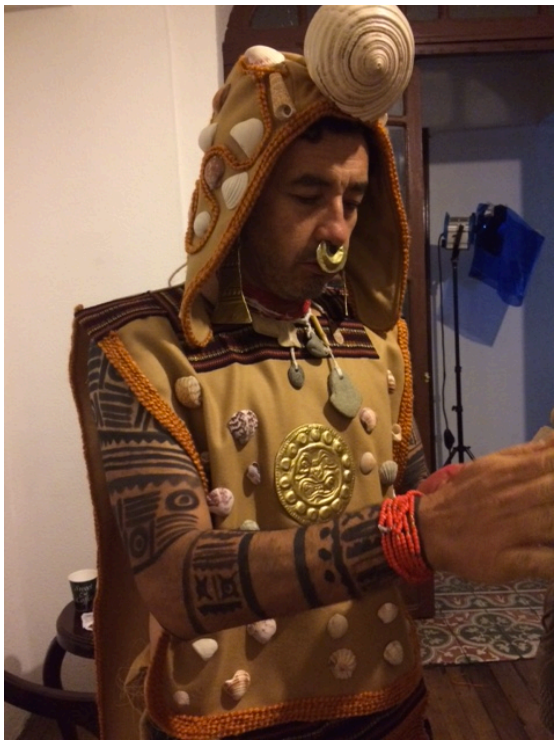
Referencias de taparrabos, piezas arqueológicas del libro “Ejes del Universo”

Taparrabos terminado

Otro elemento importante parte de la indumentaria, es el tocado. Este es una especie de capucha rígida alargada a los dos lados. De acuerdo, a las piezas de chamanes encontradas con el tiempo, es evidente como en los tocados utilizaban varios caracoles y también aves muertas, como símbolo de poder. En este caso, el tocado va a tener un caracol en el centro y alrededor va a ser decorado con conchas. De igual manera, este tiene el borde de lana color ladrillo junto con patrones alrededor de las conchas de este mismo material.

Referencias del tocado, piezas arqueológicas del libro “Ejes del Universo”

Tocado terminado



Boceto referencia base del vestuario

Los accesorios van a ser realizados a través de la técnica del repujado en material metálico y después van a ser pintados con una pintura que no es dorada sino una simulación de oro.

Referencias de accesorios en las piezas

Todos los accesorios son inspirados en accesorios reales encontrados de la cultura Jama Coaque. En primer lugar, los aretes van a ser alargados, arriba tienen la cara de un búho y abajo texturas en forma de líneas y círculos.

Referencia aretes libro “El Eje del Universo”

Otro de los accesorios es la nariguera, muy característico de los chamanes de Jama Coaque.

Referencia Nariguera “Museo del Alabado”

El pectoral, como se mencionó antes, va adaptado al poncho, este tiene la cara de un felino.

Referencia Pectoral “Museo del Alabado”

Por otro lado los collares que va a utilizar son collares de mullos rojos y uno muy especial encontrado para este personaje que es de piedras y cuerda. (Ver referencia de poncho terminado)

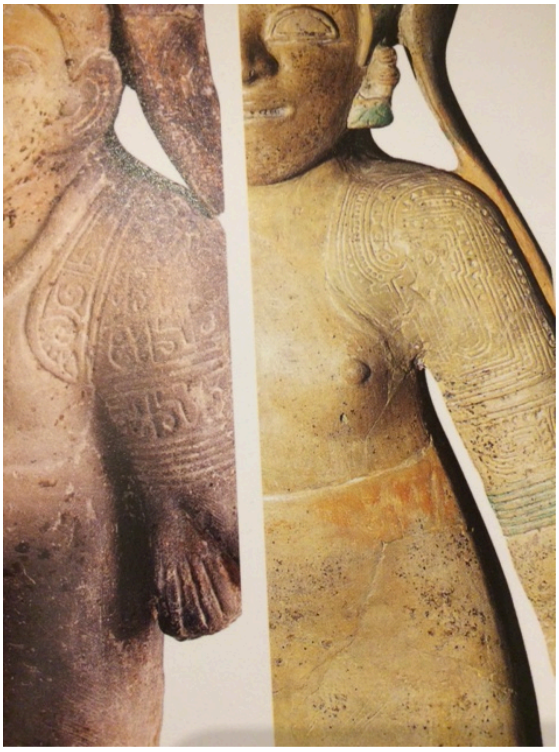
También va a utilizar pulseras en ambos brazos y tobilleras en los dos tobillos.

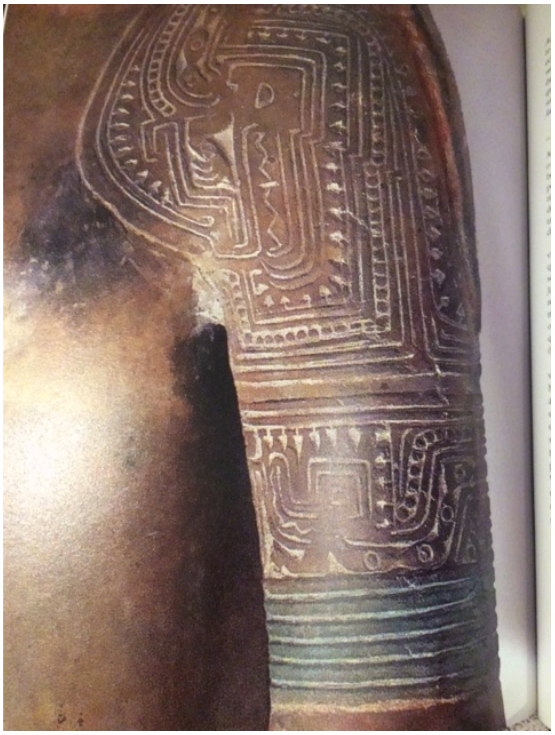
## Maquillaje

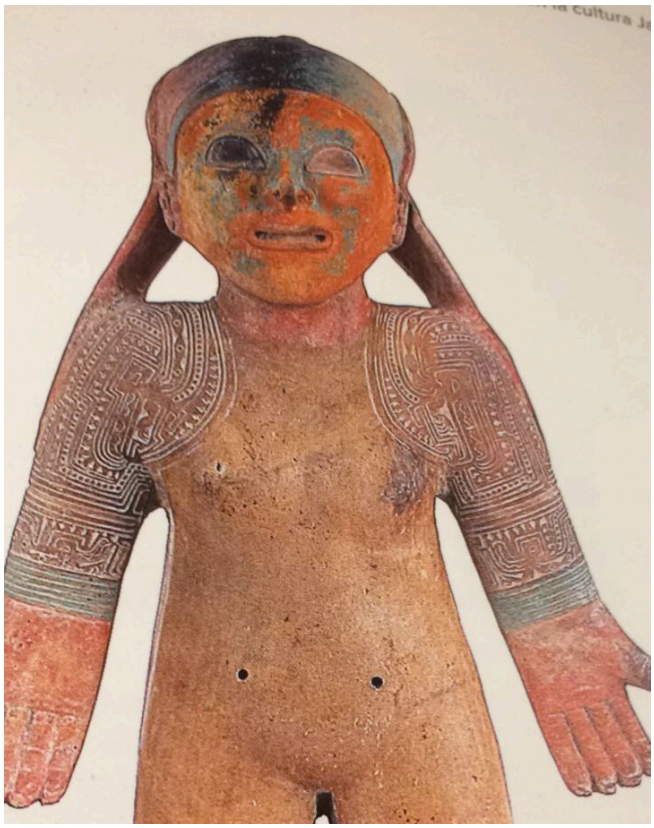
Los sellos eran un elemento muy característico de esta cultura, estos eran utilizados para crear textura en sus piezas de oro y barro, pero eran mayormente utilizadas en un sentido de decoración del cuerpo.

En las piezas de chamanes encontradas hay algunas en donde es evidente la pintura corporal. Por lo que el personaje va a tener sellos pintados en sus dos brazos. A pesar de que la pintura en los brazos era característico en las mujeres de Jama Coaque, se va a utilizar en el personaje ya que de esa manera va a ser evidente los diseños en su cuerpo.

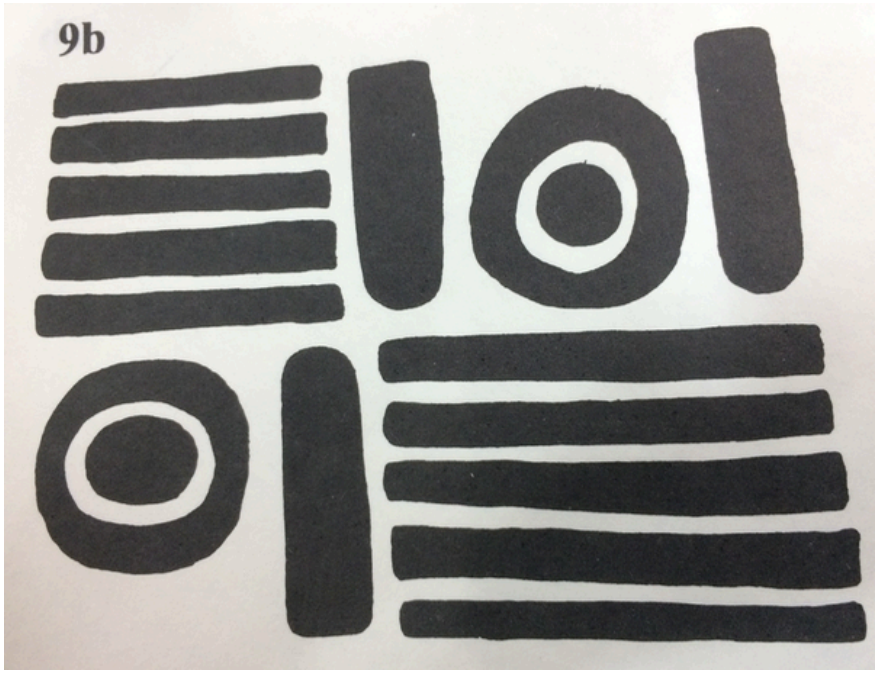
Referencias de piezas con sellos en su cuerpo, imágenes libro “El Eje del Universo”

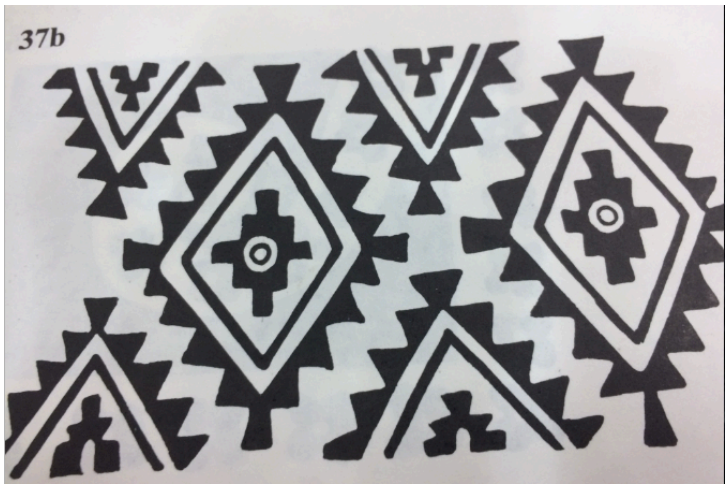


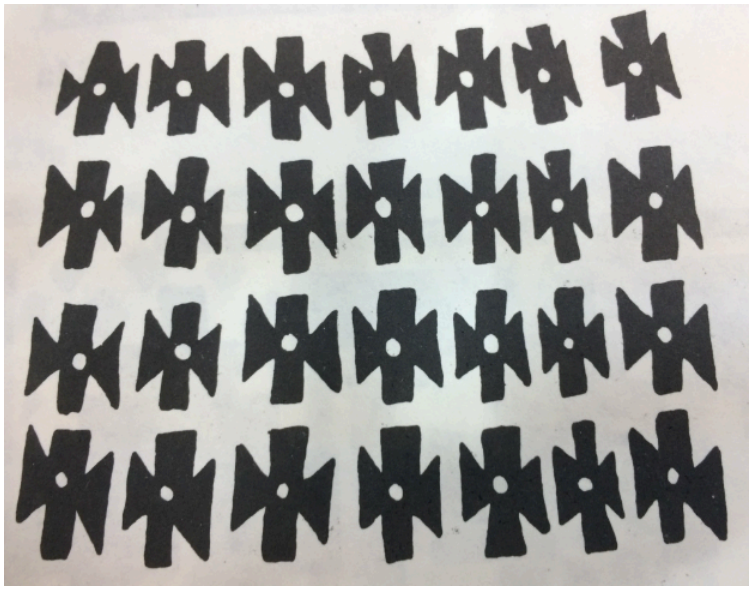




Referencia de los sellos , Imágenes libro " Huellas del pasado: los sellos de Jama Coaque"




37b



68c

# Propuesta de arte “Es ella”

## Concepto

El ascensor dentro de esta historia se convierte en uno de los elementos más importantes al ser el espacio en donde los personajes logran encontrarse, haciendo que toda la historia tenga lugar. Visualmente, su construcción tiene que transmitir la sensación de un lugar seguro, cálido, estable, a pesar de que Milo tiene una disyuntiva en su cabeza en si hablar o no con Elena, por lo que esta situación se convierte en una oportunidad de conocer a la mujer a quién ha visto en televisión y de quién se ha enamorado.

De manera que a través de los colores, texturas y elementos que componen a la imagen evocar la interioridad de cada uno de los personajes y la situación en la que están inmersos.

## Paleta de color

Los colores que componen a la paleta de color corresponden a cada uno de los personajes y el ascensor.

El color gris, pertenece a Elena, representando lo neutral y el orden. En relación a la historia, Elena puede tener dos lados, por una parte se muestra amigable con Milo pero a la vez distante cuando piensa únicamente en ella y en llegar pronto al canal de las noticias. Por lo que se puede decir que su actitud frente a la situación, varía a lo largo de la historia nunca siendo completamente positiva ni negativa, desde la perspectiva de Milo.

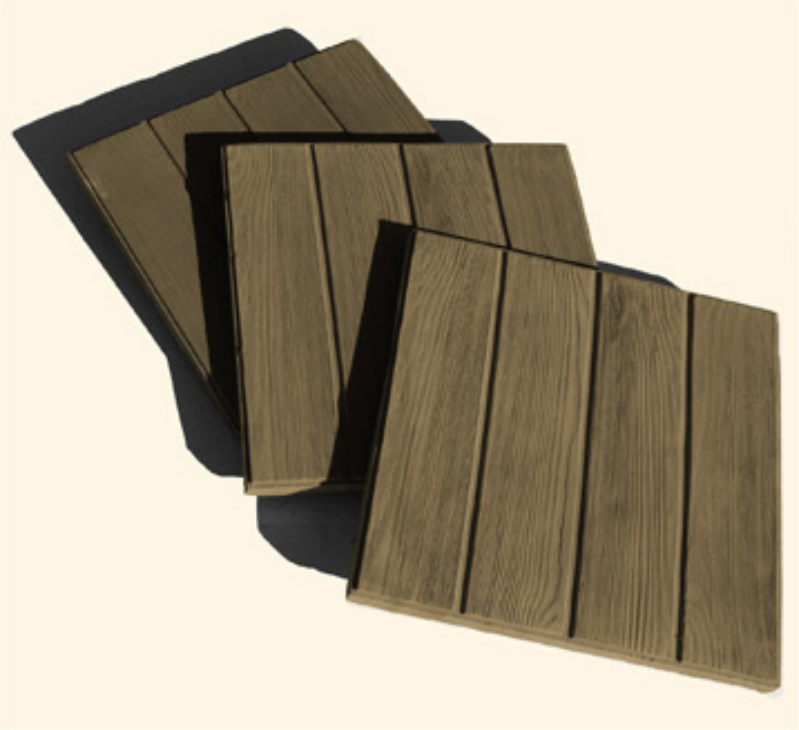
El ascensor va a ser de color café verdoso ;al estar los colores tierra muy relacionados con la sensación que se busca evocar en este espacio, calidez, estabilidad, confort.

El color azul marino, pertenece a Milo. El azul puede tener varias connotaciones de acuerdo al contexto, sin embargo en este caso fue inspirado en las pinturas de Picasso del “Periodo Azul”, en donde todos sus cuadros por esa temporada tenían un azul melancólico y nostálgico algo que me remite totalmente al personaje de Milo. La voz en off que mantiene durante todo el cortometraje, de alguna manera muestra parte de quién es en realidad. Se lo puede ver como alguien solitario, introspectivo, ingenuo, siendo el azul el color que lo representa.

## Textura

En primer lugar, el ascensor va a ser de madera, con detalles metálicos para no perder la idea de que todo sucede en la actualidad y también para darle un aspecto más realista.

La idea de utilizar madera tiene que ver con el ambiente que se quiere crear dentro de este espacio, este material al provenir de la naturaleza transmite la sensación de calma al igual que al ser un material fuerte representa la estabilidad. De alguna manera este espacio se convierte en un lugar que une a los dos personajes y desde el punto de vista de Milo, es la oportunidad de acercarse a Elena. Las partes metálicas dentro del ascensor, representan la frialdad de toda esta situación, ya que mientras Milo reflexiona sobre que hacer, Elena está ensimismada en su libreta y en que hacer frente al ascensor dañado.



Elena es un personaje que recién esta iniciando en su trabajando, de alguna manera se tiene que reflejar esto en las texturas. Por un lado su forma de vestir está cambiando al tener que vestirse más elegante para trabajar, pero al mismo tiempo aun sigue siendo una mujer joven que se viste de forma casual. Por lo que me gustaría mezclar dentro del vestuario alguna prenda en seda o un material que se vea elegante y combinarlo con alguna tela como el algodón. De esta manera, tenemos esta mezcla casual que se está buscando para el personaje. Sería interesante tener una de las prendas con algún estampado (flores, formas) y la otra totalmente neutra.

Referencias de la mezcla entre las dos telas

En cuanto al personaje de Milo, la textura de su vestuario tiene que decir mucho sobre su actitud frente al trabajo. Él no se siente parte de ese lugar, lo que se refleja en

su vestuario, por lo que el terno que utiliza tiene que verse de mala calidad, y también un poco arrugado y viejo.

## Vestuario

### Elena

### Características generales

El vestuario de Elena podría ser considerado casual, entre elegante e informal. Podría utilizar una falda pegada al cuerpo (pencil skirt), y una blusa holgada. Los zapatos que va a utilizar son unas botas de cuero hasta el tobillo, para que el outfit sea más informal. En cuanto a los accesorios, estos van a ser de plata y minimalistas.

**Color:** Su ropa está entre las tonalidades GRIS, BLANCO Y NEGRO.

Zapatos

Accesorios

**Milo**

**Características generales**

Terno arrugado y desprolijo, a simple vista puede parecer “barato”, maletín en la misma onda, sin embargo podría ser medio antiguo. Puede ser combinado con una camisa blanca y zapatos negros viejos.

Los accesorios que utiliza Milo, son lentes ; de marco grueso negro, y un reloj digital.

**Color:** AZUL

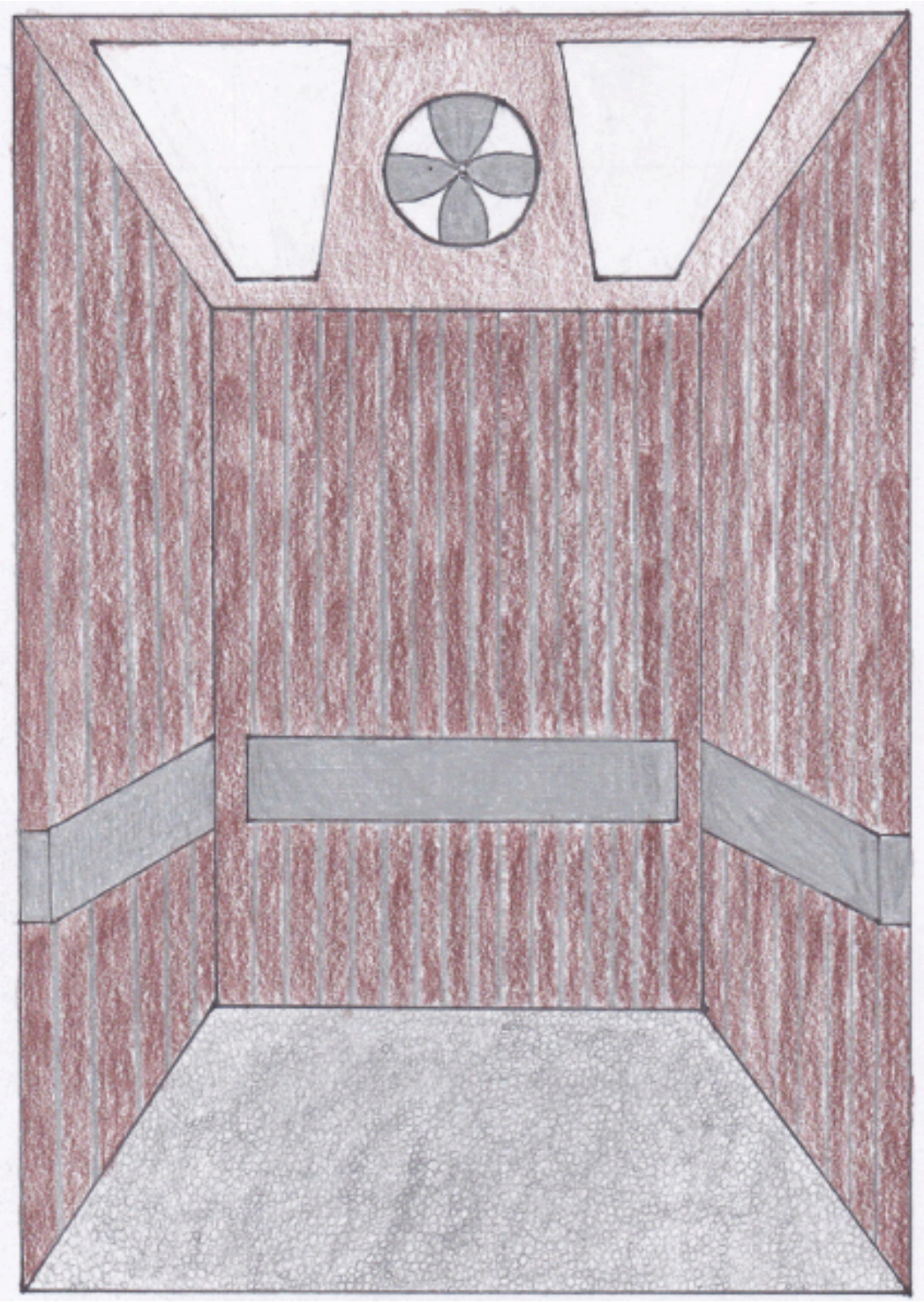
Referencias del modelo y textura, no de color

Referencias modelo del maletín

## Accesorios

*Lentes, reloj*

Boceto Diseño del Ascensor



*Medida: 2m de altura x 1.40 de ancho x 1.40 de profundidad*

## Diseño ascensor

### Características Generales

- El ascensor está diseñado de manera que todo sea desarmable. Va a tener una estructura de la cuál las tres tablas de cada lado van a estar atornilladas, al igual que el techo y el piso. De esta manera, se puede sacar cualquiera de las tablas y aun así la estructura se mantiene.

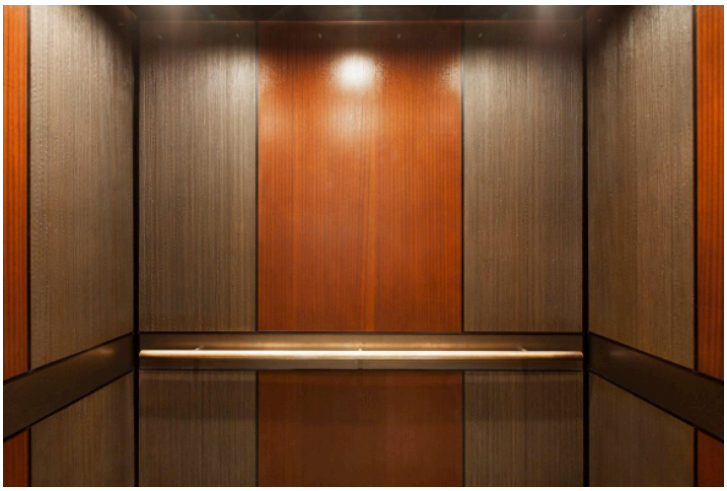
- Cada una de las tablas va a tener una textura de rayas verticales en color plateado que va a ser puesto sobre la madera.

- Las tres paredes van a tener un tubo exactamente como se explica en el boceto.

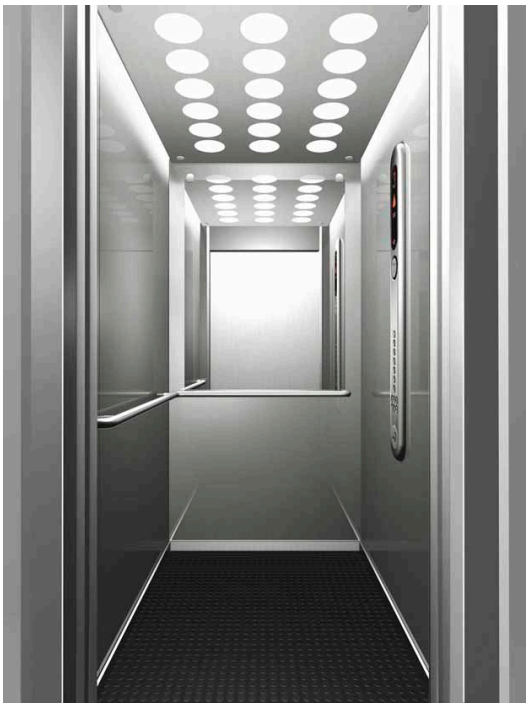
- El techo va a ser de color plateado y va a tener dos acrílicos, los que van a simular unos focos. En el centro va adaptado un ventilador metálico.

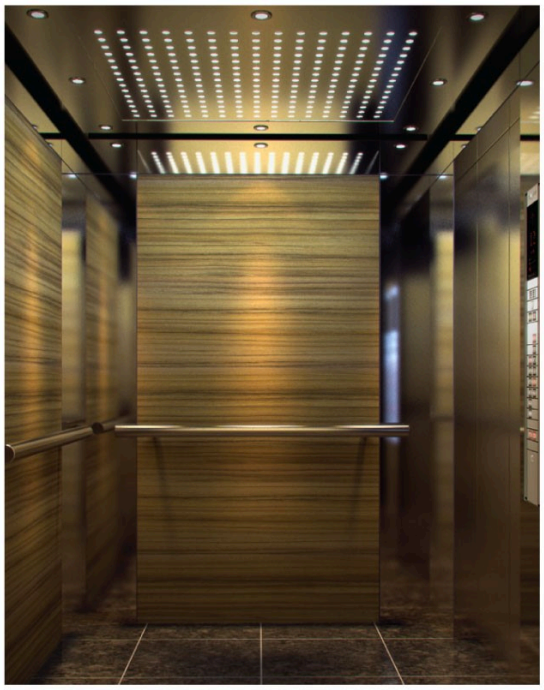
-El piso va recubierto de alfombra en color gris.

Referencias Ascensor



Referencia luces del techo





# PROPUESTA DE ARTE ATEMPORAL

## Concepto

Atemporal, un video musical de género fantástico-surreal, muestra el viaje emocional que realiza el personaje principal a través de los diferentes cuartos de una casa abandonada.

Conceptualmente, este espacio va a reflejar la interioridad del personaje en donde progresivamente, a través del color y los elementos en cada set se va mostrando un cambio emocional dentro del personaje.

La paleta de color es un aspecto muy importante ya que funciona a partir de una progresión emocional, relacionando la emoción con un color específico, por lo que a medida que avanza el color es distinto. El primer cuarto es AZUL, seguimos con el color MORADO, el siguiente el ROJO y finalmente llegamos al VERDE de la naturaleza. Al tener tanto color en los espacios, Magus el personaje, va a ser de un color neutro (blanco/beige), para que no se pierda en los diferentes cuartos.

Al hablar de las texturas, estas están conectadas con la sensación que se quiere transmitir en cada habitación, en donde predominan las texturas puntiagudas al inicio, y poco a poco yendo a texturas más suaves como son los hilos, el agua, las plumas y entre otros elementos.

A través del diseño de producción de este video, se busca crear algo único, y al mismo tiempo crear espacios con mucha textura en el sentido de que todos los

elementos y efectos van a ser parte de la puesta en escena y no agregados digitalmente en la post-producción. También, es importante mencionar que todos los elementos que componen a cada espacio sean acordes a la línea emocional del guión, con el fin de tener este efecto de transición a medida que explora cada uno de los cuartos.

## Paleta de color

El video empieza, cuando el personaje principal está acostada en un colchón viejo, todos los elementos a su alrededor: hojas y flores secas, pedazos de vidrio saliendo de las paredes, un espejo roto y entre otros, reflejan una emoción específica en este caso siendo la soledad y tristeza. El color que predomina en este espacio, es el color AZUL; representando las emociones antes mencionadas, al igual que nos da la sensación de un espacio frío y melancólico.

Se puede decir, que este espacio refleja emociones negativas y la idea es que poco a poco las sensaciones se vuelvan positivas progresivamente en relación al color.

En la siguiente habitación, predomina el color morado, siendo un color un poco más “alegre” que el azul pero no tanto como el rojo, que es el color de la siguiente habitación. Por lo que este color es la mezcla entre el azul de la primera habitación y el rojo de la siguiente, al ser un momento intermedio del cambio emocional. En este caso, el color morado representa la transformación de las energías negativas a algo positivo y también es un color de transición en medio de lo que está viviendo el personaje.

La última habitación por la que transita Magus, va a tener como color predominante el rojo y como complemento el color amarillo. A pesar de ser un color intenso , con muchas connotaciones negativas, en este caso va a representar el amor propio, la fuerza y la alegría. En este punto de la historia, el personaje casi a podido superar lo que no le dejaba avanzar, dejando atrás las emociones negativas que le hacen realizar este viaje.

Por lo que finalmente sale a un vasto campo en donde predomina el color verde. El verde, es el color final, representando la autorrealización, el equilibrio, renovación, en

donde el personaje no necesita nada más que lo que ha ido aprendiendo y dejando atrás en este viaje metafórico que realiza a lo largo del video.

El color del personaje principal va a ser neutral, entre blanco y beige, con accesorios color plateado. Este color por un lado representa la vulnerabilidad del personaje pero también el poder acoger cada uno de los colores por los que atraviesa, en un sentido de aprendizaje y de conocerse a uno mismo. Al tener tanto color en los diferentes espacios, el blanco va a hacer que ella predomine y no se pierda en los espacios.

## Texturas

Las texturas son una parte importante de los elementos que componen a los espacios ya que estos van a aportar a la sensación que se quiere transmitir.

En el primer cuarto, van a predominar las texturas puntiagudas y también la madera como una representación de algo muerto sin vida. De igual manera tenemos hojas que tienen que estar secas para seguir con esta idea que nos remita a algo que no está vivo.

Como se dijo antes la idea es poder observar y sentir esta transición por la que cruza el personaje. Esto también se ve reflejado en las texturas.

Después de lo puntiagudo y seco, vamos a una textura más suave que es la lana. En el segundo cuarto, el personaje cruza a través de un telar que tiene está textura mucho más amigable y suave. Otro elemento importante en este cuarto, es el agua, el cuál crea una contraposición con el cuarto anterior al reflejar el poder seguir adelante y dejar ir; más que la soledad, peligro, miedo, sensaciones encontradas en el primer cuarto. El agua en este cuarto, funciona como un elemento premonitorio, en el sentido de que más adelante el personaje se encuentra en espacios totalmente de agua.

En el tercer cuarto una de las texturas importantes es el de la naturaleza. Al ser natural, no construido, se conecta nuevamente con las anteriores texturas en el sentido de que poco a poco estas van dando al personaje un espacio que le transmiten comodidad. Este invernadero tomado por la naturaleza es un elemento importante ya que más adelante al pasar el túnel, llega este espacio de la naturaleza no intervenido por el ser humano.

## Desglose de locación

### Cuarto 1

En esta habitación las paredes son de color blanco. La pared del fondo va cubierta de pedazos de vidrio en forma de triángulos, que visualmente parece como si de la pared salieran vidrios puntiagudos. En las paredes laterales, se va a pintar ramas entretejidas al igual que a través de los vidrios vamos a ver estas ramas. En las ventanas, hay cortinas

color beige, viejas y rotas, sucias por el polvo. Estas van a tener una textura de encaje, simulando unas cortinas antiguas de esta casa abandonada. Del techo, a través de toda la habitación, caen colgantes de pájaros de origami, hechos con hojas de libros, por lo que vemos las letras en el papel del pájaro.

Como se mencionó antes, esta habitación nos remite a la soledad y tristeza, por lo que la idea es que las ramas de las paredes son el tronco de un árbol, y en el piso de toda la habitación hay hojas secas que se han caído de este árbol simulado por las ramas alrededor. En la mitad de la habitación, podemos ver un colchón floreado, sucio y desgastado que se conecta con la idea de que todo sucede en una casa abandonada.
Alado derecho del colchón hay una mesa de madera en la que hay muchas velas derretidas que se chorrean fuera de la mesa. En el centro hay un carrusel y alrededor las velas están prendidas. El carrusel funciona como un símbolo de la niñez por lo que el personaje, se acerca a este único punto de luz cálida en medio de este espacio azul que nos remite a algo negativo, por lo que el carrusel en medio de las velas es un elemento de esperanza.

Por otro lado, a la izquierda del colchón, se encuentra ubicado un espejo redondo con un marco dorado antiguo, el espejo está roto por la mitad como un símbolo de la fragmentación del personaje. Alado derecho del espejo, la idea es ubicar un gran baúl, el que está lleno de una gran cantidad de libros y discos de vinilo, que sobresalen del baúl.

Locación habitación #1

Referencias de los objetos de la habitación

Colchón floreado

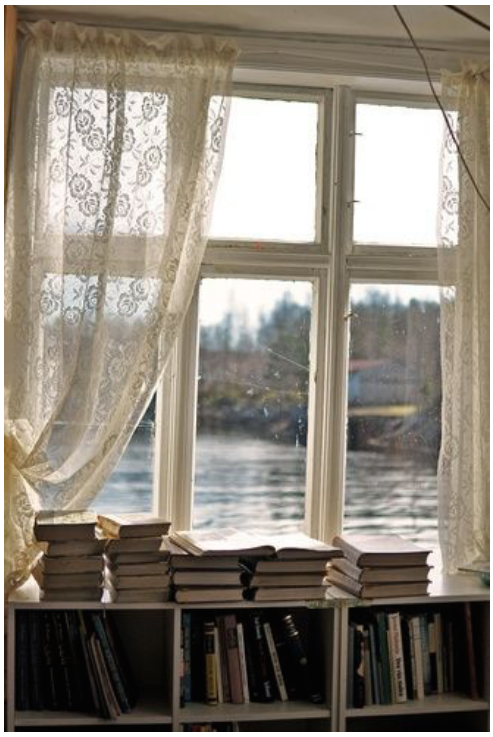
Marco de espejo

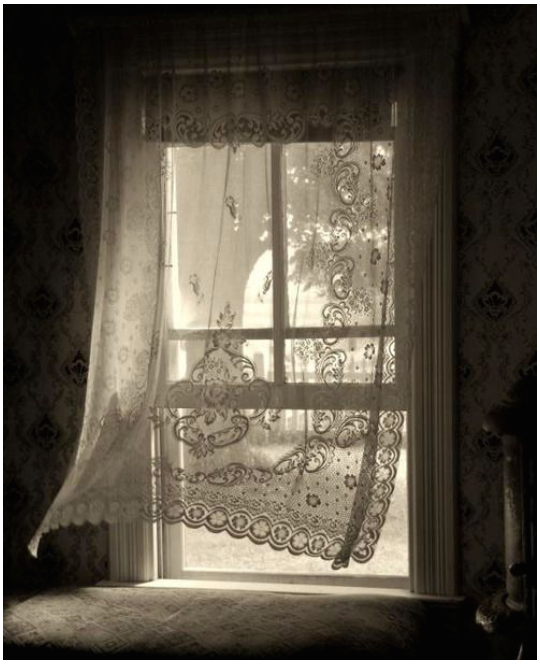
Baúl

Carrusel

Mesa de velas

Cortinas





Pájaros de origami

**Cuarto 2**

La segunda habitación es un espacio más amigable para el personaje, desde las texturas hasta el color morado que predomina en este espacio.

En primer lugar, esta habitación es muy diferente a la anterior, ya que las paredes son de baldosas viejas color salmón y el techo es inclinado de plástico.

En el lado derecho de la habitación la idea es pintar un bosque, con árboles en diferentes perspectivas. Lo característico de este mural es que de las hojas de los árboles va a chorrear pintura como si los árboles se estuvieran derritiendo. Estos van a tener varias tonalidades del color azul y morado, los troncos van a ser color café y muy detallados en la corteza. Dentro de la gama de color, la idea es no tener colores tan cálidos ya que este espacio a pesar de tener colores más alegres y texturas más suaves aun así no es un espacio de comodidad total para el personaje.

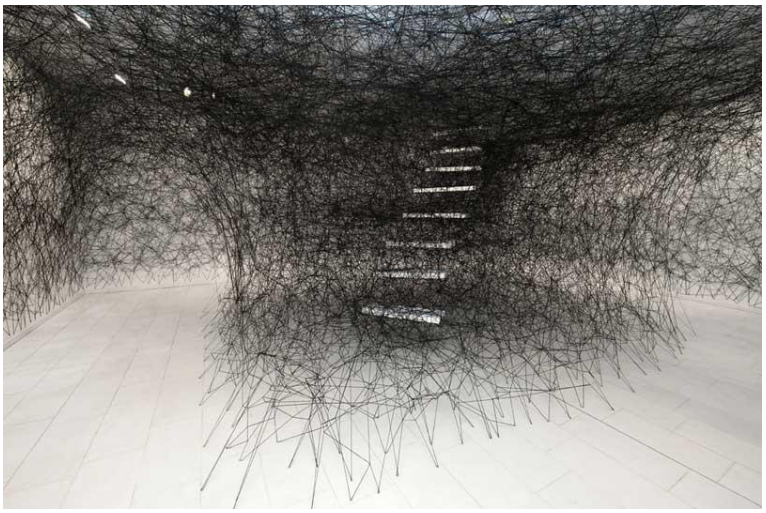
Al otro lado de la habitación se va a construir un telar que va a surgir de un hueco que forma parte de la locación. El telar de va a construir con una estructura de alambre como base y de esta base ir sacando los hilos del telar e ir tejiendo. Los colores predominantes de igual manera son los azules y morados. La estructura se conecta al piso a través de un árbol seco dentro de la habitación. Por lo que el telar ocupa la mitad de la habitación.

Otro elemento importante en este espacio, es el piso cubierto de agua. Se va a sellar todos los huecos del piso de la habitación con el fin de llenar unos cinco centímetros de agua desde el nivel del piso. En medio del agua, se pueden ver conchas y

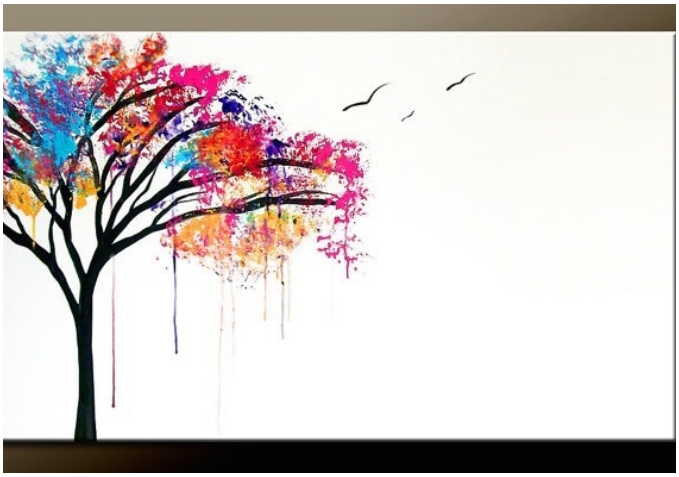
barcos de papel. La idea del agua en el piso es tener un efecto espejo, por lo que se va a pintar el agua con tinta china de color negro, para tener este efecto antes mencionado.

Referencias Telar

Instalación Chiharu Shiota



Referencias Mural



Locación habitación #2

**Cuarto 3**

La tercera habitación es muy distinta a las anteriores ya que es un invernadero, con grandes ventanales y una cúpula en el techo. También, tiene unas columnas de hierro que sostienen toda la estructura. En su interior, es como si hubiera sido tomada por la naturaleza por lo que en el suelo hay mucha vegetación que crece.

Para este set, la idea es que parezca totalmente que ha sido tomada por la naturaleza, por lo que a través de las columnas antes mencionadas, se van a colgar enredaderas que caigan de todo este espacio y en las columnas también van a ir enredadas.

El color que predomina en este espacio es el rojo y amarillo, siendo colores más cálidos que los anteriores por lo que es un lugar en el que el personaje se siente cómodo. La luz roja va a ser externa, sin embargo, la luz amarilla proviene de luces de navidad que van a ser enredadas a través de todas las columnas.

Otro elemento importante de este espacio, son las plumas. Estas van a caer mientras el personaje canta y explora el lugar.

Los siguientes espacios donde sucede el final del videoclip son un túnel con estructura metálica y ventanales. Este túnel es la transición entre la casa donde están todos los cuartos y la cascada. Por lo que este lugar está abandonado y lleno de enredaderas en el piso. Al salir del túnel, el personaje sale a este lugar totalmente lejos de la ciudad, en donde hay una gran cascada. Salta y se sumerge en el agua.

Por lo que el siguiente set, es bajo el agua, lo cual se va a realizar en una piscina. Sin embargo para que no parezca que es una piscina se va a cubrir el fondo y los lados de plástico negro, dándole una textura rocosa al fondo.

Locación Tunel

## Vestuario

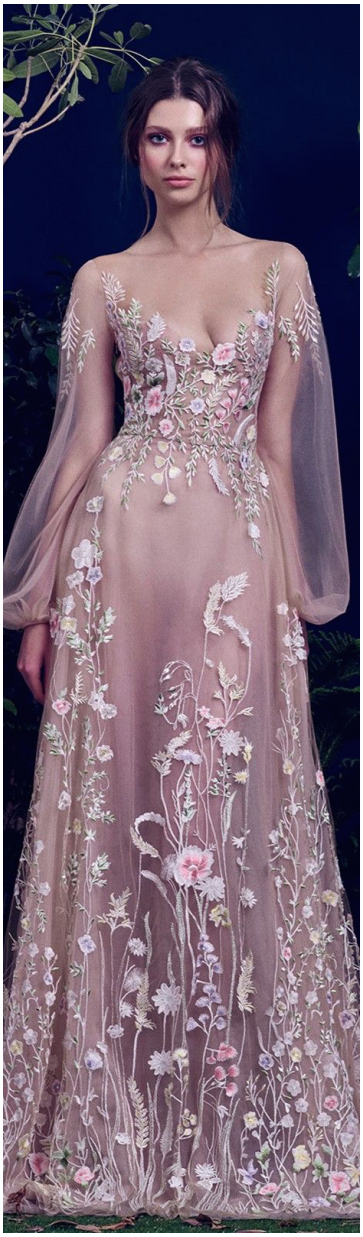
El vestuario que el personaje utiliza a lo largo de todo el videoclip, es un vestido semi transparente de telas ligeras, no utiliza zapatos.

La parte de arriba el vestido es transparente, con mangas largas holgadas y la espalda abierta en V. Desde la cintura hacia abajo caen varias telas dando mayor movimiento al vestido. En la mitad tiene una abertura que hace que se vean las piernas.

Las telas que se van a utilizar para el vestido son Gazar para la parte de arriba y Humo para la parte de abajo. Telas ligeras y transparentes que nos dan el efecto deseado.

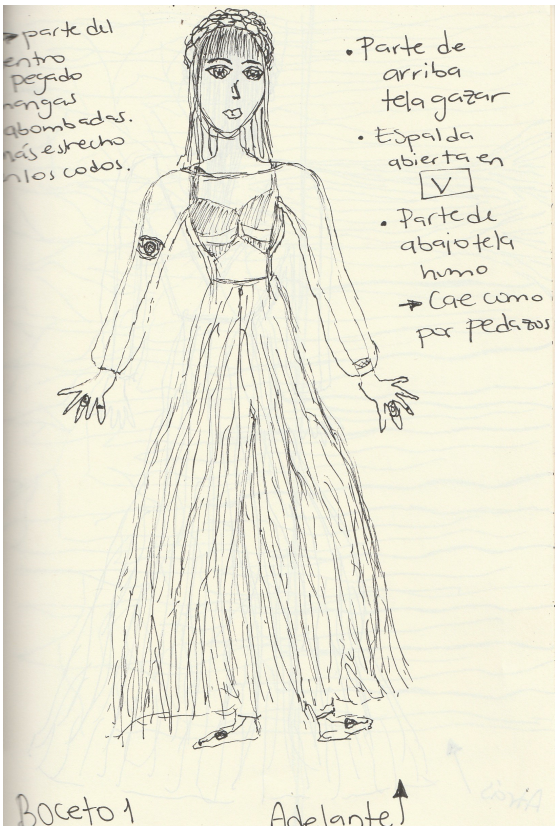
Bajo el vestido, va a usar un bralette con encajes.

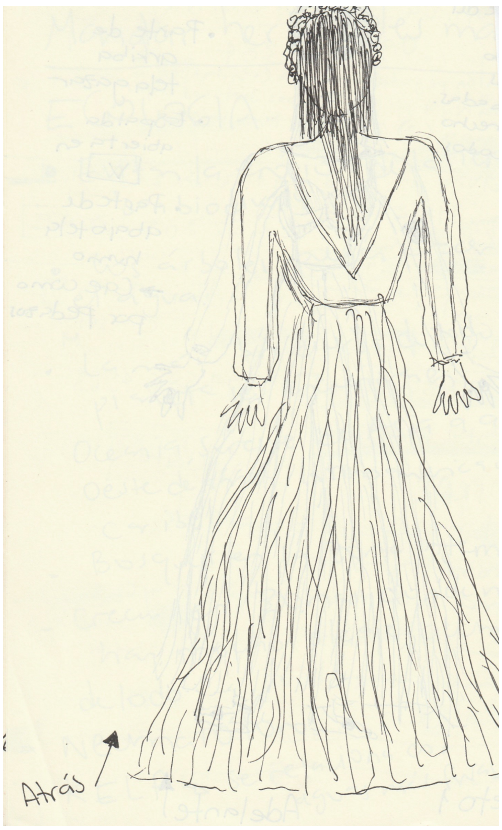
Estas son algunas referencias para el modelo del vestido



Modelos Bralette

Bocetos iniciales diseño del vestido



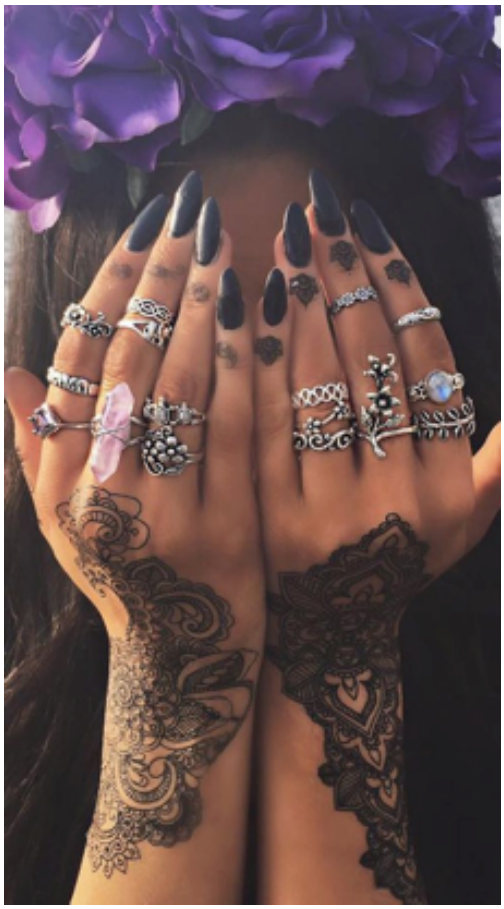



Diseño final

## Accesorios

Los accesorios que va a utilizar el personaje son plateados. Va a utilizar un gran collar de monedas que cae, una pulsera grande con dige y varios anillos. Al igual que una pulsera con anillo en los dos pies al no utilizar zapatos.

Los accesorios tienen un estilo bohemio así como en las siguientes referencias.



© fashionjunkee.com

## Maquillaje

El personaje en si, la idea es que sea neutro en color, y vaya tomando los colores de los espacios. Por lo que en el maquillaje va a predominar el color blanco, y el negro únicamente para resaltar las facciones. El maquillaje va a ser simple, excepto por los ojos los cuales van a tener mucho blanco alrededor sobresaliendo de los párpados. Los labios van a tener una tonalidad beige- café pálido y matte, dando un look natural excepto por los ojos.

Estas son las referencias de maquillaje en base a lo antes mencionado.

## Peinado

El cabello del personaje es un elemento importante ya que para continuar con esta idea de lo neutro, la actriz se pintará el cabello de color gris. El peinado que va a tener son dos trenzas a los lados formando una media cola, y el resto del cabello suelto en ondas.

Estas son algunas referencias de cómo se ve el cabello blanco con el maquillaje del mismo color.

**Referencias peinado**

## Referencias de videoclips

Cocorosie – Lemonade

Joss Stone – Stuck on you

Charlotte Gainsbourg – Time of the assasins

# Propuesta de arte documental " Vida en los Objetos"

## Concepto

Este documental surge con la idea de observar y recrear como los objetos pierden su sentido cuando pierden a su dueño. Por lo que la persona, dueña de todos estos objetos, es una señora de 70 años que ha muerto recientemente. El concepto inicial que se tiene desde la propuesta de arte es mostrar quién es este personaje a través de los elementos que componen a los espacios y como estos se van despertando al extrañar a su dueño.

La imagen que se tiene de este proyecto es ver a los objetos totalmente estáticos hasta que progresivamente se van despertando. Tenemos el teléfono que comienza a sonar, vemos como una brisa mueve las cortinas y hasta el tocadiscos se enciende.

Al hablar sobre el diseño de producción de esta escena documental, la idea es sugerir que una mujer anciana fue la última en vivir ahí, esto se va a lograr a través de los objetos que van a ser retratados como parte del documental. Por lo que la casa tiene que ser antigua arquitectónicamente, y ser complementada con objetos antiguos. La idea es encontrar elementos especiales que se conecten entre sí y den un sentido al espacio.

## Color

La paleta de color elegida para el documental recreado, va a ir desde el dorado un color muy presente dentro de los objetos que componen al espacio principal, la sala. Este color nos da una connotación de algo valioso y costoso. Como se mencionó antes, la idea es sugerir quién era el personaje por lo que claramente  través de los objetos en donde predomina el color dorado, sugerir que la mujer pertenecía a la clase alta en cierto punto de su vida. Después, los colores que acompañan al dorado son el café en varias tonalidades y el beige entre claro y oscuro.

Otro color, parte de la paleta, es el azul. En el único espacio que vemos este color es en el baño, este nos remite a la melancolía y nostalgia que nos puede transmitir un espacio vacío.

## Espacios

El primer espacio del que se va a hablar es la sala. En este lugar sucede gran parte del documental ya que es aquí en donde los objetos comienzan a despertarse. La casa que se eligió como locación, es acorde a lo que se buscaba, ya que se caracteriza por su antigüedad lo cual está muy presente en la arquitectura y también en ciertos elementos que esta ya contiene. Como lámparas de araña muy elegantes, y muebles de estampado floreado verde oliva, café y beige.

En la sala se va ubicar, un espejo de marco dorado antiguo y abajo una mesa de madera tallada. Sobre esta se van a ubicar fotografías de la mujer que habitaba este lugar, una foto cuando era joven en blanco y negro y con una calidad que nos hace entender que es una foto antigua. También se van a poner fotos de su esposo y de sus nietos. Al pensar en una persona mayor y al investigar los espacios de personas de esa edad, están muy ligadas a la idea de las imágenes impresas como una acción de recordar. Tenerlas ahí para que estén siempre presentes, sobre todo de los seres más queridos.

Para darle vida a este espacio, en el sentido de que parezca que alguien vive ahí, se van a agregar ciertos elementos. Por ejemplo, podrían estar unas llaves en la mesa donde están los retratos, de igual manera poner unos zapatos de dormir sobre una

alfombra. Otra imagen que me remite al documental es una cobija que se cae a la mitad desde uno de estos sillones estampados. Es importante que el espacio tenga cortinas, para poder tener este momento en el que una brisa inexplicable las mueve. También un teléfono que va a sonar en el clímax del documental, junto con un tocadiscos que se va a encender en algún punto.

Esta mujer fallecida, era muy religiosa, una característica fácil de encontrar en personas de esta edad. Para darle más profundidad al personaje, la idea es que esto sea evidente, por lo que en algún lugar de la sala se va a ubicar una cruz y también varias postales y tarjetas de la virgen María, Jesús y entre otros santos.

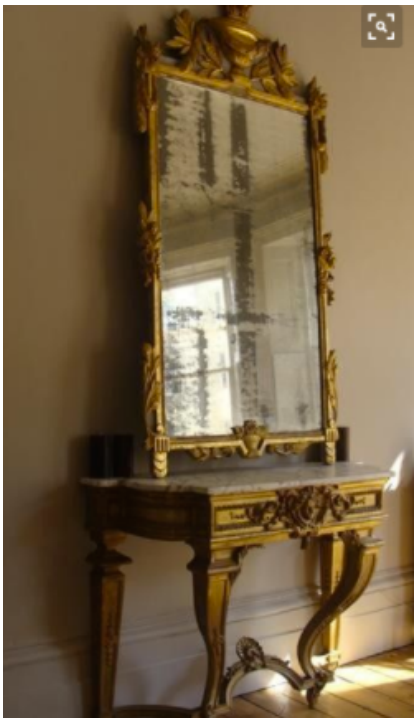
Los objetos que la mujer tiene en la otra parte de la sala, están en una mesa grande de madera, estos son especiales al tener patrones de pájaros y otras figuras. También sus materiales hacen que estos objetos tengan mayor presencia ya que la mayoría son de porcelana y dan el aspecto de una decoración clásica y fina por lo que nos conecta con la idea de la mujer perteneciente a una clase social alta.

Referencias objetos de la sala

Lámpara araña

Referencias sillones

Espejo



Mesa

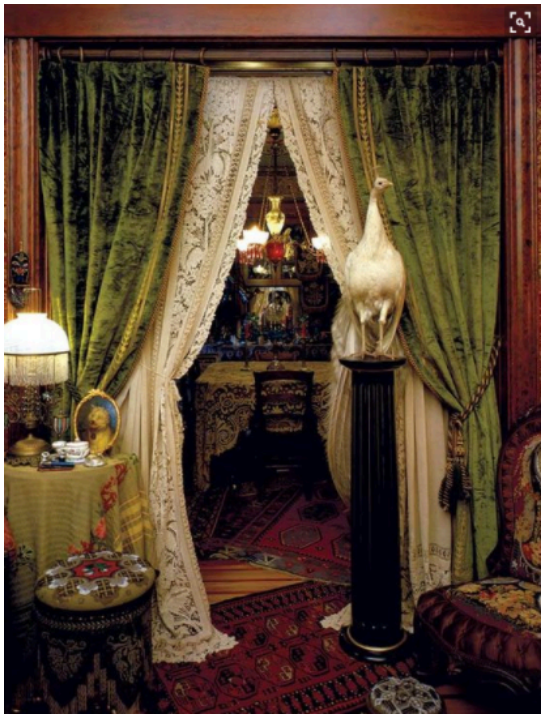
Portarretratos

Fotos mujer jóven

Tocadiscos

Teléfono

Cortinas



Objetos de porcelana

Postales y tarjetas religiosas

Otro de los espacios que se va a retratar en el documental, es el baño. La idea de este lugar es mostrar el deterioro de la casa a través de la humedad. Dando una connotación referente al espacio de una persona anciana. Siendo su casa, un lugar por el que han pasado varias generaciones. El lavabo, es un elemento esencial ya que el detonante para que todo despierte es la gota que cae del grifo. Por lo que el documental inicia con la gota cayendo , para poco a poco ir introduciendo a los objetos que se van despertando.

Referencias casa envejecida

# Conclusiones

Esta investigación sobre los referentes que han influido en mi trabajo, se vuelve relevante al momento de conocer como trabajan personas reconocidas que se encuentran en el medio y que han desarrollado este oficio durante muchos años. A pesar de que el diseño de producción pase desapercibido en gran parte de las películas, estos diseñadores hacen de su trabajo un arte, al crear escenarios y realidades únicas.

Esto también tiene mucho que ver con los directores con los que han trabajado, ya que muchos de ellos tienen un estética que podría considerarse de autor, lo cual se evidencia en el diseño visual. En este tipo de cine es imposible no fijarse en estos detalles, los cuáles permiten que la historia se cuente de manera más profunda, al mismo tiempo que aportan en la verosimilitud de los personajes y las situaciones.

Tener referentes dentro del diseño de producción, es de gran ayuda ya que se puede tomar como punto de partida algo perfectamente realizado, para a partir de eso crear algo nuevo y único. Así mismo es importante identificar cuál es el concepto detrás de una película, y así analizar las metáforas utilizadas en el color o texturas que se muestran dentro de la historia.

Sin embargo, en mi opinión, no hay que limitarse a aprender de los referentes, si no también, investigar elementos que sirvan de inspiración en las diferentes fuentes como libros, pinturas, obras de arte, la cotidianidad, entre otros. De esta forma, será posible realizar un trabajo profesional que esté a la altura de las expectativas del mundo.

En el país, hace falta más especialización en esta área, ya que a pesar de que se crea que cualquier persona relacionada con el arte pueda hacerlo, en realidad no es así ya que es necesario conocer como funciona este oficio, y como hacer que el trabajo de diseñador de producción se conecte con las diferentes áreas, para hacer que el proyecto crezca y posea unidad.

De igual manera considero que dentro del medio cinematográfico local, se tiene una idea equivocada de lo que es el diseñador de producción, en parte porque el cine en el país es una industria que aún está creciendo. Muchas veces al diseñador de producción se le otorga el título de Director de Arte, cuando en realidad son dos trabajos que implican diferentes responsabilidades, pero que trabajan en conjunto para hacer del diseño de producción una parte muy bien lograda dentro del diseño de una película.

El reel que he realizado como trabajo de titulación, surgió a partir de una profunda investigación previa sobre cómo realizar el trabajo del diseñador de producción. De igual manera, este fue un proyecto de auto exploración, ya que me permitió desarrollar un estilo y darme cuenta qué es lo que me gusta hacer y cómo llevarlo a cabo. En este sentido, puedo decir que me interesan mucho los decorados con detalles especiales; es decir, me gusta que todo sea hecho a mano y esto se manifiesta en mi reel, ya que cada uno de los espacios fueron hechos específicamente para cada uno de los proyectos. Así mismo, me interesa realizar el diseño de producción de contenidos fantásticos, ya que esto hace posible el crear, desde la base, un universo completo alejado de la realidad, algo que también posee innumerables complejidades.

El reel está compuesto de dos escenas que podrían considerarse formalistas y dos realistas. En primer lugar me gustaría hablar del video clip, el cual sucede en una casa abandonada; sin embargo, considero que este es un proyecto formalista, ya que a través del diseño de producción se transformaron totalmente estos espacios. Este fue uno de los retos más grandes dentro de este proyecto, ya que nunca antes había participado en una producción de esta magnitud, la cual requirió de muchos más asistentes de lo que había previsto, y al mismo tiempo estuvo lleno de aprendizajes.

Por otro lado, una de las escenas de ficción que realicé para este proyecto, trata la temática de un ritual chamánico, el cuál es realizado por un antropólogo, quién está obsesionado con su trabajo. Es por esto que tuve que dar vida a este espacio pensando en el personaje y sus objetos. Sin embargo lo más complicado, dentro de este proyecto, fue realizar el traje y el altar del personaje donde venera a su Dios; los cuáles se inspiraban en la cultura Jama Coaque, siendo la principal referencia estética para este proyecto. Esto, requirió mucha investigación de mi parte, ya que la base estética era una cultura pre-colombina, de la que quedan pocos testimonios históricos.

Por otro lado, una de las escenas realistas que componen este proyecto, sucede en un ascensor. Esto requirió de mi parte mucha planificación previa, ya que el ascensor fue construido en su totalidad, de manera que pueda desarmarse y aún así mantener su estructura.

Por último, otra de las escenas realistas que componen el proyecto, fue un documental recreado, en el que a través de los objetos que se muestran ante la cámara, se busca hablar acerca de personajes que no aparecen en el documental. Este proyecto no resultó

tan complicado desde la producción, sin embargo para llevarlo a cabo tuve que buscar y conseguir objetos que aporten a la narración, lo cuál no fue fácil.

Una de las características que predominan en mi reel de dirección de arte, es la idea de justificar todos los elementos presentes en el cuadro, los cuáles poseen un sentido específico, a través del cuál se busca generar emociones en el espectador, y profundizar en la línea dramática de la historia.

Algo muy importante dentro de este proyecto, es el sentido que cada uno de los sets, los colores y la utilería poseen, ya que aportan a la construcción de los personajes que transitan a través de ellos. De esta forma, el reel de arte que he llevado a cabo, se muestra además como un acercamiento al ámbito del diseño de producción, que me ha permitido descubrir indicios de un estilo particular dentro mis trabajos. Así mismo me ha permitido reflexionar sobre la importancia de adquirir nuevos conocimientos constantemente para cada vez mejorar la calidad de mi trabajo.

A pesar de que en gran parte de este ensayo se ha hablado sobre el estilo que se puede evidenciar en obras de grandes diseñadores los cuáles siguen una marcada línea estética; pienso que lo importante está en reinventarse constantemente dentro de este trabajo, adaptarse a las nuevas situaciones y nunca quedarse en esquemas ya que con cada proyecto se aprenden cosas nuevas, que surgen desde las ideas presentes en el guión.

# Referencias Bibliográficas

Bradshaw, P. (2003). Far From Heaven. The Guardian. Recuperado de https://www.theguardian.com/culture/2003/mar/07/artsfeatures2

Bradshaw, P. (2008). Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street. The Guardian. Recuperado de https://www.theguardian.com/film/2008/jan/25/musical.horror

Doyle, R. (2015). Meet the Oscar-Winning Production Designer for Wes Anderson, Steve McQueen, and Steven Spielberg. Curbed. Recuperado de http://www.curbed.com/2015/2/19/9990194/adam-stockhausen-designer-for-wes-anderson-and-steve-mcqueen

Ettedgui, P. (2001). Diseño de Producción y dirección artística. Barcelona, España, Océano Grupo Editorial S.A.

Focus Features. (2012). Adam Stockhausen on hand-making the world of Moonrise Kingdom. UPROXX. Recuperado de http://uproxx.com/hitfix/tech-support-interview-adam-stockhausen-on-hand-making-the-world-of-moonrise-kingdom/

Foster, T. Burgos, J. Mora, C. (1996).Huellas del pasado: los sellos de Jama Coaque. Quito, Ecuador. Museo del Banco Central.

Gutierrez, A. (2011). El Eje del Universo: Chamanes, Sacerdotes y religiosidad en la cultura Jama Coaque del Ecuador Pre-hispánico. Madrid, España. Ministerio de cultura.

Idelson, K. (2008). Creating the Look: Synedoche New York. Variety. Recuperado de http://variety.com/2008/film/awards/creating-the-look-synecdoche-new-york-1117997239/

IMDB. [En línea]. (Fecha de consulta: 11 de diciembre de 2016). Adam Stockhausen. Recuperado de http://www.imdb.com/name/nm1360914/

IMDB. [En línea]. (Fecha de consulta: 11 de diciembre de 2016). Mark Friedberg. Recuperado de http://www.imdb.com/name/nm0295004/

IMDB. [En línea]. (Fecha de consulta: 11 de diciembre de 2016). Dante Ferreti. Recuperado de http://www.imdb.com/name/nm0295004/

Lagace, R. (2013). Production Design Porn: Wes Anderson. Art Departamental. Recuperado de https://artdepartmental.com/2013/01/31/production-design-porn-wes-anderson/

LoBrutto, V. (2002). The Filmmaker´s guide to Production Design. New York, Estados Unidos. Allworth Press.

Magid, R. (2003). On Gangs of New York, production designer Dante Ferreti and ILM team up to transport viewers back to Manhattan´s tumultuous past. The ASC. Recuperado de http://www.theasc.com/magazine/jan03/mean/

Turner, K. (2005). Broken Flowers. Film Forward. Recuperado de http://www.film-forward.com/brokenfl.html

# Anexo A: Guiones

## Guión “Arqueología y Obsesión”

**Guión:** Juan Esparza

**Dirección:** Juan Suarez

INT. SALA. ATARDECER.

Un ventanal gigantesco muestra como el anochecer cae sobre los techos y las iglesias del centro de Quito.

*INSERTO: Una poderosa ola rompe en cámara lenta.*

Ropa masculina se encuentra desperdigada por el piso y sobre los muebles.

*INSERTO: Más olas explota sobrte muros de piedra. El agua corre a través de poros en la pierda.*

Hay una pila de libros de arqueología amontonados sobre una mesa, con uno abierto. Las páginas abiertas muestra la imagen de una especie de ídolo de piedra. Una mano se posa sobre el libro, se detiene un momento, y lo cierra.

*INSERTO: Conchas extrañas sobre la arena.*

Pies descalzos caminan sobre el piso de madera.

Frente al ventanal, frente a Quito oscureciendo, aparece SANTIAGO (45): semi-desnudo, en atuendo shamánico (Jama-Coaque) completo, con su cuerpo cubierto de tatuajes, y con joyas de oro en su nariz y sus orejas.

Da una última mirada a la ciudad, y luego sigue caminando. Se ve absolutamente serio, pero tal vez; también inseguro y algo atemorizado.

Sube unas angostas gradas.

INT. GRADAS. NOCHE.

Santiago se detiene frente a una puerta cerrada al final de las gradas.

Por abajo de la puerta, inesperadamente sale un resplandor azulado e intermitente, como luz que se filtra a través de agua.

Santiago inhala, casi incrédulo.

Lenta, tentativamente, acerca su oído a la madera de la puerta. A través de ella, escucha un sonido como las olas del mar.

Santiago abre la puerta y entra.

INT. ESTUDIO/ALTAR. NOCHE.

El momento que abre la puerta, desaparecen la luz azul y los ruidos del mar.

Adentro, hay una gran collección arqueológica. Una pared está tiene una repisa con libros, mientras que las otras están cubiertas de decenas de figuras y objetos de diferentes civilizaciones. Sin embargo, lo que domina el cuarto es la presencia Jama-Coaque: la pared del fondo está llena de sus ídolos de arcilla dentro de cajas de exhibición, y en el centro del cuarto, hay una estatua de un gran Dios Arpía sobre un elaborado altar.

El escritorio se halla olvidado atrás de esta figura, y está claro que el Dios Arpía ha dejado de ser una pieza de colección o de estudio, y se ha convertido en un objeto de veneración.

Por la ventana entran los tenues rayos de la luna, que lo bañan todo el espacio y lo impregnan de misterio.

Santiago prende una serie de velas.

Toma su posición frente al altar, y ahí se pone a armar un fuego dentro de un pequeño cuenco, mientras murmura algo en voz baja.

Ya prendido el fuego, abre un botella de vidrio y vierte sus contenidos -un líquido verdoso, espeso- dentro de una especie de vaso ceremonial de barro. Aún se ve miedo en sus ojos.

Santiago se arrodilla frente al Dios Arpía, y el volumen de su voz sube. Rítmicamente, empieza a recitar algo en una lengua ya olvidada, extraña y musical.

A medida que habla, toda la inseguridad se va drenando de su voz, y el miedo desaparece de su cara.

Cada vez, se vuelve más poderosa su invocación, hasta que cierra sus ojos con fervor y parece verdaderamente suplicar, como si fuera lo único que necesitara en el mundo.

De manera ascendente, el sonido del mar comienza a llenar todo el espacio. Santiago no deja de invocar.

INT. GRADAS. NOCHE.

El sonido del mar recorre las gradas vacías, como si es que sobre ellas fluyeran aguas que no podemos ver.

INT. ESTUDIO/ALTAR. NOCHE.

La cara del Dios Arpía nos mira.

El sonido crece hasta niveles intolerables.

Los ojos apretados de Santiago se abren lentamente.

La cara del Dios Arpía. Sobre sus facciones recorre esa luz azulada, intermitente.

De repente, silencio. El sonido del mar cesa.

INT. ESTUDIO/ALTAR. NOCHE.

Todas las velas están mojadas y humeantes.

Una gota resbala sobre el rostro de una de las figuras de arcilla.

Gotas brillan sobre el vidrio de la ventana.

En el piso hay charcos de agua.

El cuarto está vacío; Santiago ha desaparecido.

## Guión “Es ella”

## Escrito y dirigido por: Camilo Banegas

1 INT. ASCENSOR. NOCHE

En el interior de un ascensor que tiene activada su luz roja de emergencia una mano sotiene un maletín de color oscuro, hay unos zapatos calzados por un hombre que no se mueven de su lugar, varios papeles esparcidos, una cartera y unos zapatos calzados por una mujer que se mueven impacientemente. Se aprecian dos siluetas de personas.

ELENA
(alterada)
¿Tienes alguna idea de cómo vamos a salir de aquí?

Milo se mantiene inmóvil. No deja de mirar a Elena de reojo.

ELENA
(alterada)
¿Cómo vamos a salir de aquí?

Milo no responde. Elena continúa intentando con el botón de emergencia. Milo mira la cara de angustia de Elena.

MILO (VOZ INTERIOR)
Dentro de un momento u otro probablemente se accionará el generador y el ascensor comenzará andar de nuevo... El tiempo se está agotando. ¡Tengo que decidirme! Es ahora o ¿cuándo?... ¡es ahora!

2 INT. ASCENSOR/ PASILLO. NOCHE

Milo espera la llegada del ascensor. En la muñeca de su mano derecha lleva un reloj digital el cual mira repetidamente y en la izquierda lleva un maletín. Un sonido de alerta informa que el ascensor ha llegado. Se abren las puertas y dentro del ascensor está Elena. Elena lleva una cartera en su hombro y escribe algunas notas en una pequeña libreta. Milo detiene su entrada al ascensor. Elena levanta la mirada para buscar el motivo por el cual es ascensor se detuvo.

ELENA
(Mirando a Milo por un segundo)
Voy bajando.

Milo duda por un momento. Su cuerpo se ha congelado. Mira de arriba a abajo a la chica que se encuentra dentro del ascensor.

ELENA
(Mirando por segunda vez a Milo)
¿Entras?

Milo asiente tímidamente y entra al ascensor. Antes de que las puertas del ascensor se cierren por completo Milo mira de reojo a Elena que está parada a su lado y no para de escribir en su libreta de notas.

3 INT. ASCENSOR. NOCHE

Milo y Elena se encuentran dentro del ascensor. Milo está inmóvil y parece que aguanta su respiración. Mira de reojo a la chica de vez en cuando. Elena sigue revisando sus notas. La voz de Elena diciendo "voy bajando"y "entras" resuena una y otra vez en la cabeza de Milo.

MILO (VOZ INTERIOR)
(emocionado)
¡Es ella!

Está fascinado. Se le puede notar en su expresión. Recorre con su mirada a Elena. Se decepciona.

MILO (VOZ INTERIOR)
(dubitativo)
Definitivamente no es ella... ¿Cómo pudiera serlo?...Aunque si luce como ella.

Milo la mira de reojo sin mover la cabeza. El silencio reina en el ascensor excepto por el ruido que hace un pequen˜o ventilador ubicado en el techo. Milo se percata del ruido que emana del ventilador.

4 INT. ASCENSOR. NOCHE

Milo y Elena están parados uno al lado del otro. Elena busca algo en su cartera. Milo la mira de reojo.

MILO (VOZ INTERIOR)
(emocionado)
Tiene que ser ella. El amor nos ha reunido una vez más.

Elena empieza a sacar de su cartera unos papeles y les echa una ojeada. Hace marcas en ellos con su pluma.

MILO (VOZ INTERIOR)
(emocionado)
Nunca ha faltado a nuestra cita en tres años. ¡Es tan hermosa! Siempre me sonríe y se arregla para mí...

Elena está concentrada en revisar y tachar la información que hay en sus papeles.

MILO (VOZ INTERIOR)
(dubitativo)
Aunque ahora no está muy bonita que digamos. ¿Será ella?... ¡Seguro que no! Su pelo está diferente y su tamaño tampoco concuerda.

El sonido del ventilador molesta a Milo cada vez más. Mira detenidamente el ventilador que se encuentra en una esquina. De repente se corta la energía y el ascensor queda a oscuras.

5 INT. ASCENSOR. NOCHE

La iluminación dentro del ascensor es escasa. Distinguimos 2 siluetas humanas gracias a la luz de emergencia que le da una tonalidad rojiza a la escena.

ELENA
(calmada y hacia Milo)
¿Estás bien?

Milo no ha cambiado su postura ni un poco. No contesta a la pregunta de Elena.

ELENA
El botón de emergencia debe estar por algún lado.

Elena busca el botón de emergencia en la pizarra del ascensor. Milo sigue en su lugar como si no hubiera pasado nada. No deja de mirar a Elena.

MILO (VOZ INTERIOR)
(emocionado)
¡Sí, definitivamente es su voz! Ahora sí estoy seguro.

ELENA
(un poco enojada)
El botón de la alarma no funciona. ¡Maldito ascensor!

Elena maldice el ascensor y mira a Milo buscándo complicidad. Este la sigue mirando de reojo un poco asustado. Elena comienza a buscar su teléfono en su cartera. La voz de Elena diciendo "maldito ascensor" resuena en la cabeza de Milo.

MILO (VOZ INTERIOR)
(con seguridad)
Es una impostora... Ella nunca diría cosas como "maldito ascensor"... Ni perdería su hermosa y delicada sonrisa... Alguien está detrás de esto.

Milo fija su mirada en las esquinas superiores del ascensor en búsqueda de alguna cámara escondida.

ELENA
(dirigiéndose a Milo)
¿Me prestas un teléfono?

Milo se mantiene inmóvil y no le contesta.

ELENA
¿Disculpa?

Elena toca a Milo en su brazo y este se sorprende del contacto físico. Milo mira a Elena directamente por primera vez.

ELENA
(amablemente)
¿Me prestas tu teléfono?

Las palabras de Elena vuelven a sonar como cassete en reproducción lenta dentro de la cabeza de Milo.

ELENA
(amablemente)
¿Teléfono?

Elena indica con señas que quiere un teléfono. Milo reacciona y saca un teléfono de un bolsillo del pantalón y se lo entrega. Elena marca un número en el teléfono.

ELENA
(un poco enfadada)
Genial, parece que no tiene señal...

Milo se mantiene inmóvil y con la mirada perdida en la chica. Elena sigue insistiendo con el teléfono.

MILO (VOZ INTERIOR)
¿Por qué tengo teléfono si nunca lo uso? Seguro no funcionará. No recuerdo haberlo usado nunca...

ELENA
(elevando la voz)
Aló, Aló, Sara? Soy yo...
Escúchame.

MILO (VOZ INTERIOR)
Pues parece que funciona... Aunque no me fiaría mucho de él.

ELENA
(elevando la voz)
No llegaré a tiempo para el noticiero. Estoy atorada en un ascensor y no tengo idea de cuando pueda salir.

Milo se asombra al escuchar estas palabras y sonríe tímidamente.

MILO (VOZ INTERIOR)
(emocionado)
¡Es ella! ¡Es Elena Geller!

Milo esboza una sonrisa que solo dura unos segundos.

MILO (VOZ INTERIOR)
(dubitativo)
Pero es diferente, no es igual a mi Elena.

ELENA
(en un tono de voz alto)
... Intentaré llegar lo antes posible... Aló, ¡mierda!

Elena intenta no perder la señal del teléfono.

MILO (VOZ INTERIOR)
A esta mujer no la conozco... ¿Se puede ser una persona y al mismo tiempo no serla? ¿Podré verla cuando llegue a la casa estando ella aquí?

Elena intenta lanzar el teléfono contra el suelo pero se contiene. Trata de establecer contacto visual con Milo.

ELENA
(alterada)
¿Tienes alguna idea de cómo vamos a salir de aquí?

Milo no responde. Elena comienza a apretar todos los botones de la pizarra. Les pega pegueños puñetazos.

MILO (VOZ INTERIOR)
Dentro de un momento u otro probablemente se accionará el generador y el ascensor comenzará andar de nuevo... El tiempo se está agotando. ¡Tengo que decidirme!

Milo respira profundo, se endereza los lentes, se gira lentamente para mirar directamente a Elena. Va a decir unas palabras cuando de repente se restaura la energía eléctrica, se enciende la luz del ascensor y empieza a funcionar el pequen˜o ventilador que se encuentra en el techo.

6 INT. ASCENSOR/ LOBBY. NOCHE

Los números de los pisos vuelven a moverse nuevamente en la pizarra. Milo se impacienta. Elena recoge sus papeles que se encontraban en el suelo. Milo aprieta sus manos contra el asa del maletín y se gira totalmente hacia donde está ella.

ELENA
(Levantándose y más calmada)
Muchas gracias por el teléfono...

Estas palabras frenan a Milo de su objetivo.

ELENA
(sonriendo)
Soy tan despistada que seguro dejé los míos en el canal. Por cierto soy Elena Geller...

Elena le estira la mano a Milo. Milo sonríe y tímidamente le estrecha la mano. El sonido que indica que el elevador a llegado a su destino. Elena le retira el saludo a Milo. Las puertas se abren y Elena se dispone a salir.

ELENA
(saliendo y sonriendo)
De la que nos libramos.

Milo observa como Elena sale del ascensor. Hace puño con la mano que saludó a Elena. La voz de Elena diciendo: "soy Elena Geller" resuena con más fuerza en la cabeza de Milo. La puertas del ascensor comienzan a cerrarse lentamente mientras Milo mira encantadamente a Elena.

FADE A NEGRO antes de que las puertas se cierren completamente

MILO
Espera.

FIN

**Guión “Atemporal”**

**Escrito y dirigido por:** Eliza Barba

INT. CASA ABANDONADA/ CUARTO MAGUS - NOCHE

Unas persianas rotas , sucias y viejas, dejan entrar luz a una habitación oscura.

Un piso lleno de hojas secas, sostienen a un colchón viejo lleno de flores secas, que se ven que cubren una parte de cabello dorado.

Un espejo trizado refleja charcos de agua que están en el suelo.

Las paredes de la habitación son de cemento de donde salen varias puntas de vidrios.

Unos pies llenos de tierra(lodo) se mueven en el colchón, moviendo las hojas secas.

Velas que riegan cera en el piso.

MAGUS

El silencio del alma está atrapando
la calma, no quiero verme estancada
donde fui muchos viajes se
aceleran. No se a donde ir (0:38),
no quiero que mi camino siga aquí
las fronteras se han quebrado el
silencio estuvo ahí. (0:50)

Una chica con un vestido amarillento largo mira hacia la ventana, se da la vuelta y mira hacia el techo.

Del techo caen enredaderas, junto a ellas unos pájaros de origami de papel periódico están colgadas.

Volvemos a ver a la chica viendo hacia el techo.

Papeles periódicos están regados por el suelo, libros viejos sobresalen de un baúl, ropa vieja y sucia está regada por el suelo.

La chica mira hacia los lados y comienza a levantarse. Sus pies tocan los charcos de agua en el suelo.

Sentada sobre su cama se queda viendo frente al espejo trizado.

Mira las flores secas de su cama, unas cartas botadas junto a unos discos de vinilo cerca del colchón.

Regresa a ver nuevamente al espejo y mira una foto suya de pequeña sonriendo.

Se levanta y sale del cuarto.

INT. HABITACIÓN DE AGUA - NOCHE.

Los pies tocan el suelo mojado que tiene sobre él algunas conchas de mar y piedras de varios colores y texturas.

Varios hilos de colores sobresalen de las paredes uniéndose al suelo, formando enredaderas en el espacio.

Hay barcos de papel que están sobre los charcos.

Magus mira todas estas cosas y comienza a caminar alrededor del cuarto.

Mira las paredes y ve árboles pintados. Los toca y sus dedos se van manchando de pintura. Regresa a ver sus pies y mira como sus pies han tocado pintura.

Observa una puerta casi destruida y sale de la habitación.

MAGUS

Esa colorida tormenta pasajera dejo
mi guitarra intacta pero inquieta.
Como magia bailan los colores, esas
notas se pintaron en el aire (1:11)

INT. HABITACIÓN MUEBLES VIEJOS - NOCHE

Magus observa a su alrededor bultos grandes cubiertos de telas blancas, se va acercando y cuando quita las telas salen plumas de colores que dejan ver a unos muebles sucios.

El piso tiene flores de colores y arena.

Mira al techo, donde están pintados unos mándalas de colores también cuelgan luces de navidad.

Se da la vuelta y descubre un closet.

MAGUS

Nada hay contar todo se ha perdido
en un barco nada hay que contar.
Todo se ha perdido en un barco nada
hay que contar. Todo se ha perdido
nada hay que contar, todo se ha
perdido. (2:01) Y entre cada cosa
que dijimos se nos vuelan las
promesas, esa luna estaba triste
las calles y plazas sin sentido
están. (2:28)

Abre el closet y una cortina de enredaderas está colgada en su interior, entra.

EXT. CAMPO - DIA

Magus está parada en un campo enorme.

Camina, y sus manos rozan las plantas y flores que están a su alrededor.

El sol ilumina su rostro, mira hacia el cielo, sus pies están sobre hojas.

Los rayos de sol tocan y cubren su cuerpo.

Los pies siguen avanzando sobre ramas y llega a una cascada, se lanza y se sumerge al agua.

EXT. BAJO EL AGUA - DIA

Baila bajo el agua mientras su vestido flota con ella, bajo el observa flores, hojas, piedras de todos los colores.

Magus flotando sobre el agua, detalles de su cabello, sus pies, copas de los árboles.

# Anexo B: DVD Espacios Conceptuales: Reel de Dirección de Arte