

Los Vecinos

Informe Proyecto de Obra de Título IX Semestre

Integrantes

Francisca Aldunate

Diego Figueroa

Maria José Gonzalez

Cheryl Marambio

David Parra

Pablo Saldivia

Andrea Vergara

Profesor Guía

Orlando Lübbert

Índice

Sinopsis..... 3

Equipo Técnico y Roles..... 4

Ficha Técnica de la Obra..... 5

Argumento..... 6

Propuesta Cinematográfica 10

Propuesta de Dirección..... 14

Propuesta de Dirección de Fotografía..... 20

Propuesta de Arte..... 33

Propuesta de Sonido..... 48

Propuesta de Montaje..... 51

Producción General..... 55

Carpeta de Casting..... 65

Carpeta de Locaciones..... 71

Plan de Rodaje..... 77

Anexos..... 82

Sinopsis

“Los Vecinos” es un cortometraje de ficción que tiene lugar en invierno del año 1976 en Santiago de Chile. Cuenta la historia de Antonio Ramírez (65) un profesor universitario viudo y solitario. Tiene una vida tranquila, ajena a todo lo que sucede a su alrededor. No lee periódicos ni escucha radio. Tampoco tiene un televisor. Su mundo son los libros, la música clásica y las plantas de su jardín. A ellas les dedica mucho tiempo y cuidado. Tiene un hijo que se esfuerza por mantener una relación con él sin tener buenos resultados.

Pero todo esto se ve interrumpido por la llegada de los nuevos vecinos, que no dejarán dormir a Antonio con los gritos. Gritos y ruidos que irán convirtiendo el apacible hogar de Antonio en un lugar de horror, lleno de violencia.

Se trata de la capacidad que los humanos tienen para adaptarse a todo lo que los rodea incluso a lo más difícil: el miedo.

Equipo Técnico y Roles

Dirección: Diego Figueroa

Guión y Asistencia de dirección: David Parra

Producción: Andrea Vergara

Dirección de fotografía: Pablo Saldivia

Dirección de arte: María José González

Sonido: Francisca Aldunate

Continuidad y Montaje: Cheryl Marambio

Ficha Técnica de la Obra

Título: Los Vecinos

Duración: 18 minutos

Género: Drama

Formato y Calidad de Imagen: Digital - HD Full Frame - 1920x1080

Sonido: Stereo



Argumento

Argumento

Antonio Ramírez trabaja como profesor universitario, es viudo hace cinco años y vive una vida tranquila. Pero un viernes luego una típica jornada laboral siente un incesante martilleo de la casa vecina. La sala del comedor tiembla con los golpes ya que está pareada con la otra casa. Antonio, si bien se siente molesto por el ruido, no le da mayor importancia y sólo se preocupa de sacar la pintura que amenaza con caer producto de los golpes. No son tiempos en los que se puedan hacer muchas preguntas.

Su hijo lo llama para fijar una cena para la próxima semana ya que lo han ascendido en la firma que trabaja. Antonio, sin mucho

interés, acepta pero con la condición de que la cena se realice en su hogar.

El ruido de la casa vecina le impide concentrarse en revisar las pruebas de sus alumnos, por lo que decide dedicarse a las plantas de su patio. Ésta es su verdadera pasión y lo único que llama su atención y cuidado. Tiene una Azucena a la que vuelca todo su preocupación. Hay un muro blanco que lo separa de la casa vecina, que impide que pueda ver lo que sucede del otro lado. El día termina sin mayores sorpresas.

Durante la noche en el comedor se escuchan sollozos que provienen de la casa vecina. Antonio duerme.

Al día siguiente, Antonio almuerza con tranquilidad hasta que un auto sale a toda velocidad desde la casa vecina. Esto lo inquieta. No es algo común. Mientras lee un libro de botánica, Antonio escucha gritos que provienen de la habitación pareada con el comedor. Es una interrogación. Gritos y golpes salvajes. Antonio pega su oído a la pared del comedor para escuchar todo lo que sucede pero accidentalmente bota un vaso que llama la atención de los vecinos. Éstos encienden la radio y dejan la música con un volumen que intenta encubrir lo que está pasando. Repentinamente los ruidos cesan. Antonio vuelve a la pared intentando escuchar algo. Sale a su patio. Pero del otro lado solo se escucha a un grupo de hombres divirtiéndose, jugando ping pong y hablando por radio entregando direcciones.

Esa tarde observa por la ventana del frente para ver si puede descubrir algo, sólo ve la punta de un auto negro estacionado en la casa vecina. Saca la radio que ha tenido guardada durante un largo tiempo y sintoniza distintas estaciones intentando obtener información. Pero solo escucha comerciales alegres y música. Vuelve a su patio, a regar su azucena. Escucha las direcciones entregadas por radio en la casa del lado.

En la noche, Antonio escucha como llegan autos a la casa vecina, y los gritos de las torturas que provienen del comedor de su casa. Intenta conciliar el sueño pero no es posible, la música comienza a sonar nuevamente. Alguien ha prendido la radio del otro lado para atenuar los gritos.

Es domingo, Antonio intenta mirar por sobre el muro de su patio. Se sube a un piso pero antes de lograrlo se escucha como sale un grupo de hombres. Comienzan a jugar ping pong nuevamente. Y dan

instrucciones por radio. Se entregan direcciones. Antonio se queda pegado al muro escuchando y de manera casi instintiva anota una de las direcciones en el muro. Cuando se dispone a volver al interior de su casa, una pelota de ping pong cruza el muro y cae a sus pies. Ve como un joven se pasa por el muro buscándola. Antonio la tiene en sus manos y lo observa. Se miran fijamente. Detrás del joven está la dirección escrita. El joven sonríe. Antonio le devuelve la sonrisa y le pasa la pelota. Pero cuando el joven se dispone a volver a saltar la muralla, Antonio lo detiene y amablemente lo conduce a la entrada de la casa para que salga por la puerta principal. El joven lo sigue sin darse cuenta del escrito en la muralla.

Antonio mueve toda su actividad al dormitorio y cierra las puertas del comedor tratando de aplacar los ruidos de las torturas. Intenta dormir pero no puede. No puede sacar de su cabeza lo que sucede a su alrededor.

A la mañana siguiente, Antonio apoya el piso nuevamente contra el muro del patio y mira hacia la casa del lado. Pero un prisionero de la casa vecina escapa hacia el patio y Antonio resbala asustado por los gritos. Todo culmina con un disparo. Antonio, en el suelo por la caída, se quiebra emocionalmente y echa en un macetero a la azucena que tanto ha cuidado. Corre al interior y se encierra en el dormitorio.

Despierta en medio de la noche, se ha quedado dormido en la cama sosteniendo el macetero. Los gritos de una mujer lo despertaron. La música no tiene el volumen suficiente para encubrir la situación. Al parecer hay varios hombres con ella. Antonio camina hasta el comedor, devastado por lo que está sucediendo, la oscuridad es total y choca con la mesa. El macetero cae y se rompe en el suelo, la planta queda desparramada en el suelo. La intensidad de la violación hace que la radio del lado caiga al suelo y se rompa, permitiendo que los gritos se escuchen con total claridad. Antonio no soporta más y grita, suplicando que se detengan, incluso golpea la pared. La violación se detiene. Silencio. Los agentes de la DINA golpean su puerta. Antonio se esconde en silencio en la oscuridad. Los agentes DINA lo amenazan diciéndole que se preocupe de sus clases, se retiran. La violación se reanuda y Antonio se queda escuchando, sentado en la oscuridad.

Es de mañana, el teléfono la despierta. Antonio se ha quedado dormido en el suelo. Contesta. Es su hijo, está preocupado porque

no fue a trabajar ayer y no se pudieron comunicar con él durante todo el día. Antonio titubea en contarle lo que ha pasado. Mira la pared del comedor, la planta en el suelo, hay silencio. Opta por no decirle nada al hijo y le responde que estaba resfriado que por eso no fue a la Universidad. Le pide que dejen la cena para un restaurante porque no cree que esté en condiciones de cocinar. Antonio corta. Se acerca al comedor y cierra las puertas.



Propuesta Cinematográfica

Propuesta Cinematográfica

Del

Proyecto

El proyecto busca adentrarse en lo que significa convivir con el miedo, un miedo sin rostro. Con la violencia que está en el aire, que es capaz de estar en cada rincón de la casa, que no sabe de respeto ni de privacidad. Nos enmarcamos en un contexto en donde la dictadura chilena no conocía de límites, esto se ve por ejemplo en la llamada operación cóndor, en donde mediante la unión de las distintas dictaduras latinoamericanas se asesinó a Orlando Letelier en Washington DC. Esto provocó distintas presiones por parte del gobierno de los estado unidos que llevarían a la dictadura militar a disolver la DINA y reemplazarla por la CNI. Si una dictadura no teme en llevar la violencia al extranjero, no es difícil imaginar la violencia y terror que implantaba en el suelo que dominaba. El segmento de la vida de Antonio que se narra en el cortometraje se enmarca en este cuadro.

Pero es la manera de narrar este episodio tan significativo de nuestro personaje lo que supone el verdadero para este proyecto. Es por eso que se ha adoptado un acercamiento cinematográfico de narrar lo macro mediante un nivel micro. Buscando la representación simbólica de la realidad a la que se refiere Jullier Laurent (2002), las distintas representaciones del mundo y sociedad se impregnan mediante un punto de vista en la obra¹. El sonido y la imagen tendrán como horizonte estético y audiovisual la generación de un espacio que sea capaz de sumergir al espectador en el contexto que se desarrolla la historia.

Hay que referirse primero a la pared del comedor y el muro del patio del protagonista. Estos elementos vienen a representar la visión de la sociedad "común y corriente" sobre el contexto en que se encuentra. Se sabe que hay acciones ocurriendo más allá de lo que a simple vista se puede ver, el encerrarse en la casa solo hará que los ecos de la violencia retumben. El muro del patio otorga la posibilidad de poder ver lo que está más allá, pero significa arriesgarse, traspasar el umbral. Visualmente las paredes y muros pueden ser figuras imponentes que transmiten frialdad y tensión. Porque también se convierten en el único rostro que el protagonista puede dar al origen de todos los sonidos que escucha. Sin cuerpo, sin rostro, sólo una fría construcción. Que se mantiene firme, observando y escuchando. Una vez que el personaje da este significado a las paredes de su hogar comienza a aumentar el sentimiento de paranoia, el sentimiento de sentirse observado constantemente y de no poder susurrar sin ser escuchado. Pero todo esto tiene que transmitirse no solamente mediante la visualidad, sino que el diseño sonoro es vital para la generación de esta atmosfera. Walter Murch relataba en una entrevista al referirse a su trabajo como diseñador de sonido en el film *Apocalypse Now*, que necesitó interpretar el film en un espacio sonoro tridimensional². Esta misma doctrina se ha de aplicar en el cortometraje. Se reconocen tres esferas sonoras en el proyecto: el silencio, los gritos y la música. El silencio adquiere distintas connotaciones conforme avanza la historia. En un inicio se relaciona con la vida cotidiana de Antonio, con la forma en que se desarrolla su día a día. Sin embargo, ya al final de la historia el silencio tensiona el ambiente. Se entiende como una pausa acentuada dramáticamente. El personaje comprende que las actividades que se

¹ Jullier, Laurent *¿Qué es una buena película?* Editorial Paidós Comunicación 167 Cine. Buenos Aires, Argentina. 2002

² Entrevista a Walter Murch por Michael Jarret *Sound Doctrine: An Interview with Walter Murch*. Mix Magazine. Estados Unidos. 1998.

desarrollan en la casa vecina son periódicas, por lo que su rutina está marcada por estos tiempos y sonidos. Los gritos son lo más explícito de la violencia que tiene lugar en el cortometraje. Tanto como los torturadores como torturados se expresan mediante esta manera. Es la forma en como Antonio escucha estos sonidos la que va cambiando. Algunos gritos serán distorsionados, otros ininteligibles con distintas intensidades. La percepción de Antonio de los sonidos es lo principal como propuesta y como estos influyen en su desarrollo personal. Finalmente se encuentra la tercera esfera que corresponde a la música, en la película solo hay presencia de música diegética. En un primer momento está la música clásica que escucha Antonio, que constituye una de las pocas actividades que realiza en su casa. No tiene televisión y la radio la tiene guardada. Busca no tener relación alguna con los medios de comunicación. Posteriormente tienen entradas las canciones de la radio que buscan atenuar los gritos de los torturados. Estas canciones son chillonas y vacías, que proporcionan un ambiente abrumador para Antonio. David Lynch al referirse al sonido dice:

“... siempre he creído que el sonido es la mitad de lo que hace que una película funcione. Tienes la imagen a un lado, el sonido al otro y, si sabes como combinarlos de forma apropiada, el todo es más fuerte que la suma de las partes”³

Lucrecia Martel en su charla “El sonido en la escritura y la puesta en escena” (2009)⁴, hace referencia al sonido entendiéndolo como un ámbito fundamental para el relato de historias que se ha ido desvaneciendo con el tiempo, ya que se la ha adjudicado un función meramente explicativa. Hace énfasis en la importancia del sonido como un medio narrativo y emocional. La importancia de la radio guardada y la primera emisión que se escucha de la radio en la casa del protagonista son spots alegres, un suceso que da la oportunidad de entender como funcionaba la prensa durante los años más crudos y violentos de la dictadura. El poder de los medios de comunicación se puede apreciar por ejemplo, en un contexto completamente diferente, en el documental irlandés “la revolución no será transmitida” (2003) dirigido por Kim Bartley y Donnacha O’Briain. En éste documental los medios de comunicación juegan un papel importante apoyando lo que sería el primer golpe de estado en el siglo 21.

³ Lynch, David. Clase magistral reproducida en *Lecciones de Cine* de Laurent Tirard. Pág. 141. Editorial Paidós. Buenos Aires, Argentina. 2008

⁴ Charla dictada por Lucrecia Martel durante el Festival Vivamérica. Madrid, España. 8 de Octubre, 2009.

En definitiva, el proyecto tiene la intención de valerse de todos los elementos que el séptimo arte pone a disposición, otorgándoles un espacio para desarrollarse y tener un universo propio. La creación de atmosferas que el cine permite generar es la principal meta del conjunto de departamentos artísticos de este proyecto.



Propuesta de Dirección

El departamento de dirección del cortometraje "Los Vecinos" está compuesto por Diego Figueroa (Director).

La propuesta de este departamento se divide en tres secciones: motivación, dirección de actores y puesta en escena

Motivación

Desde la primera vez que leí el libro "La Danza de los Cuervos", escrito por el periodista Javier Rebolledo, he sentido un especial interés por los cómplices silenciosos. Dichos cómplices son la gran mayoría de la sociedad chilena durante la dictadura. Si bien el interés por este vasto segmento siempre ha estado presente en mi, al leer el libro fue la primera vez que se materializó ya que no existe mucha literatura al respecto. El libro no es la excepción ya que tiene como eje central la historia de Jorgelino Vergara "el mocito de la DINA" pero tiene momentos en donde el vecino de la casa de exterminio ubicada en Simón Bolívar se queja por los ruidos que provienen del centro de tortura. Son momentos breves pero claves, que permiten una ventana hacia como era posible vivir con semejante atrocidad al lado de uno. El interés por el libro y todo lo que lo rodeaba me llevó a contactar a Javier hace casi un año y se me permitió

hacer un cortometraje en base al material además de tener como fuente de información directa al autor y a los entrevistados, sin dejar de lado el hecho de que se me invito a formar parte del grupo realizador de la adaptación fílmica del libro, dirigida por el mismo autor.

El tema de los cómplices silenciosos que fue expresado por el ex presidente Sebastián Piñera y que terminó con el cierre del penal cordillera permite ver que es un tema tangente. Se ha hablado de víctimas y victimarios pero no existe material que hable sobre quienes solo guardaron silencio. Familias completas, hijos, vecinos todos quienes sabían que ocurría y guardaron silencio por diferentes motivos siendo el miedo el principal.

La forma en como se aceptaron por algunos los hechos que ocurren a su alrededor es el principal foco de la historia, como seguir una vida cotidiana luego de estar cercado por el horror, una vida que se ha vuelto enfermiza. La capacidad de adaptación que tiene el ser humano ante cualquier situación que se le presente viene a ser el tema central de la película, la esencia y el miedo es lo que lo rodea.

En definitiva el proyecto intenta ser un elemento que aporte a la discusión sobre los hechos ocurrido en la dictadura, no busca juzgar sino mostrar. Es un retrato que busca evidenciar la mirada que se esconde.

Dirección de Actores

El personaje protagonista del cortometraje, llamado Antonio, es uno de los dos personajes que se ven durante toda la obra. No sólo eso, sino que casi todas las escenas cuentan con su presencia. Por lo que esto hace recaer en el actor que interpretará el papel, un gran peso. También se añade el hecho de que no hay muchos diálogos y por ende el personaje tiene que desarrollarse con un lenguaje diferente al verbal, siendo éste el corporal.

El lenguaje corporal del actor será vital para la narración de la historia. La forma en que interactúa con su entorno expondrá las distintas emociones por la que está pasando. La mirada del actor será fundamental, la manera en que observa los distintos espacios y como ésta mirada va deteriorándose por la falta de sueño a

medida que transcurre la historia nos irá dando cuenta no sólo de cuanto afecta la situación al personaje sino que nos habla del estado espiritual de él. Así mismo sucede con el otro actor que aparece en pantalla, un joven de 25 años, perteneciente a "Patria y Libertad". Que aún manteniendo todos los protocolos de buenos modales, podemos ver en su mirada el peligro que yace ahí, completamente silencioso.

El aspecto contemplativo del personaje protagonista tiene su principal referente en el personaje "Georges" interpretado por Jean-Louis Trintignant en el film "Amour" del director Michael Haneke. En este film el personaje se sumerge en su departamento y ve como su esposa se convierte en un ser abstraído, perdido en el tiempo y vacío todo producto del Alzheimer.



Puesta en Escena

La película es una obra muy intimista que busca exponer una de las características más dominantes del ser humano: La adaptación. Teniendo esto como guía y un guión sin mucho dialogo, encamina a la obra como una pieza audiovisual centrada en las atmosferas audiovisuales. La manera en que el personaje se desarrolla en la única locación y los sonidos que forman parte de la historia permiten un desarrollo audiovisual en coherencia con el desarrollo narrativo.

Uno de los puntos principales es convertir la única locación en una fuente de emociones que pueda ser identificada como un personaje más en la historia.

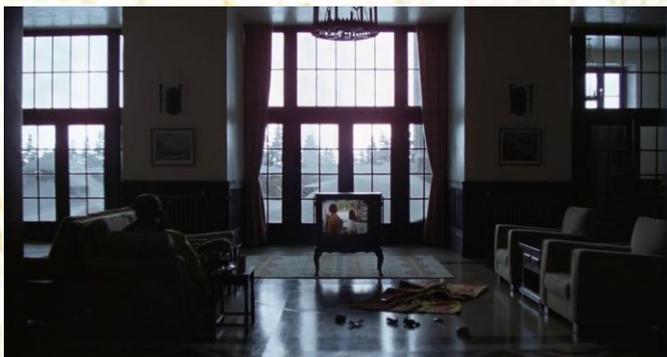
Esto se hará mediante el uso de elementos tanto visuales como sonoros. La iluminación y los movimientos de cámara generan un retrato visual con una semiología propia. Al mismo tiempo el diseño sonoro es fundamental ya que si bien no habrá música extra diegetica si se diseñaran atmosferas sonoras que nos permitan entender el mundo interno emocional del personaje y el cambio que van teniendo ciertos espacios de la locación. Todos estos elementos irán cambiando la personalidad de los espacios ya que al principio el muro del patio se ve como algo normal, pero a medida que transcurre la historia, éste adquiere un carácter amenazador incluso terrorífico.

"Repulsion" es un material referencial muy importante al igual que "Le locataire", ambas de Roman Polanski. En dichas películas, el director logra generar una personalidad para las locaciones. En ambos casos la locación principal es un departamento. En ambas se ocuparon lentes gran angulares que ayudaran con la progresión de la paranoia de los protagonistas, el uso de estos aumentaba a medida que la narración transcurría, haciendo uso de una semiología cinematográfica propia.



Los movimientos de cámara y los planos utilizados tienen la finalidad de darnos a entender la relación que tiene Antonio con su casa. Es por eso que los movimientos sutiles y limpios del inicio se ven reemplazados por movimientos más dinámicos de steadycam. Al mismo tiempo, la iluminación del exterior siempre es una luz poderosa, que deja espacios en blanco completamente quemados. Todo eso para remarcar y dar un toque especial de la locación y su relación con el exterior. Una metáfora de lo que significa el mundo exterior para Antonio, una gran luz blanca que no permite ver ni hacer nada. También hay espacios con una luz subexpuesta producto de la luz fuerte de las ventanas y la falta de fuentes de luz, lo que genera un mundo dividido en la casa del personaje y rico visualmente.

De esto tenemos como referentes el uso que hacen de la luz y movimientos de cámara, películas como "Casino", "Goodfellas", "The Shining", "The Godfather", entre otras.



El departamento de fotografía del cortometraje "Los vecinos", está conformado por Pablo Saldivia, como director de fotografía, e Ignacio Ortiz, como alumno en práctica y asistente de iluminación

El libro de fotografía se compone de una propuesta fotográfica que incluye: iluminación, color, texturas, encuadres, composición y movimientos de cámara. Además de incluir referentes, fotos fijas de la locación real, pruebas de cámara, storyboard, y posibles equipos a utilizar.

Propuesta de Fotografía

El cortometraje "Los vecinos" del director Diego Figueroa, es un film de época (años 70), cuya acción ocurre en una sola locación. El desafío de retratar un sólo espacio, nos lleva a pensar la fotografía desde la luz, el encuadre, y los movimientos, de tal forma de que el lugar mismo cobre vida como un personaje más dentro de la cinematografía.

En el libro "Días de una cámara", se hace un gran apartado donde su autor, Nestor Almendros, explica la evolución de la fotografía, desde el aparatoso sistema de estudios en Hollywood, hasta la posibilidad de una fotografía con mayor espectro lumínico, y más cercana a lo que ve el ojo humano.

Es este el tipo de luz que buscamos reproducir en nuestro cortometraje, una iluminación que imite las fuentes de luces naturales, y que recorra el amplio espectro de sombras y luces.

Iluminación

De interior

El principal referente lumínico de interior del departamento de foto es, el cuatro veces nominado al oscar, Bruno Delbonnel, cinematógrafo responsable de la fotografía en "Un long dimanche de fiançailles", "Across the Universe", "Dark Shadows", entre otros.

En primera instancia, la luz que ocupa Delbonnel está llena de matices lumínicos, hay predominancia de sombras naturales, contraluces, y una iluminación suave siempre aterrizando la luz a condiciones naturales, y no al sobre embellicimiento de la luz de la industria clásica.

Este tipo de iluminación la podemos ver en una de las películas donde oficia de cinematógrafo, "El príncipe mestizo":



"Harry Potter y el príncipe mestizo", 2009



"Harry Potter y el príncipe mestizo", 2009

De Exterior

Siguiendo con el referente de Bruno Delbonnel, nuestra propuesta de iluminación en exterior, rescata el uso de luces naturales, sin esconder el efecto del sol sobre las sombras, pero nunca teniendolo como fuente directa de iluminación dura del sol sobre los personajes.

En el cortometraje "Los Vecinos", nos encontramos con que la acción exterior ocurre en un patio con cuatro paredes, y con un gran parrón, como se ve en la foto siguiente de la locación:



Foto locación cortometraje "Los Vecinos", 2014

Por esto mismo, es que la iluminación que tenemos como guía, es la planteada por Delbonnel en "Un long Dimanche de fiançaille", donde la luz llega en forma de rayos, siempre incidiendo en el personaje, y no iluminandolo de manera directa ni dura:





*"Un long Dimanche de fiançaille",
2004*

Debido a nuestro tipo de locación, nos encontraremos con que la luz de exterior, no debería llegar de manera directa a los personajes, si no más bien por rebote en las murallas, de manera incidental por

el borde de los muros, o a través de las hojas del parrón.

De Día

Para la iluminación de día, queremos usar las fuentes de luz natural y resaltar con ellas un contraluz marcado. Tenemos como principal referente en esta área, a la fotografía diseñada por Robert Richardson en "Django Unchained" de Quentin Tarantino. Aquí el contraluz quemado, es predominante, y trata de siempre respetar la fuente lumínica, sin apoyar con luz la cara:



"Django Unchained", 2012



"Django Unchained", 2012

Como última referencia en composición y luz natural, la tenemos del mismo director de fotografía anterior, esta vez en la película de Martin Scorsese, "Shutter island", donde el respeto de las fuentes luminicas es fundamental, con pequeños acentos a la siluetas de los personajes.



"Shutter Island", 2010

En todas estas referencias podemos encontrar un uso cuidado de la composición en el espacio. La naturalidad de la luz, se acompaña de personajes bien compuestos frente a cámara, creando una atmósfera llenadora.

De noche

Para las escenas de noche, y siguiendo con la idea de Nestor Almendros de una iluminación naturalista, queremos generar dos tipos de luz, la de iluminación artificial en interior, y la luz fría de luna del exterior.

Nuestro referente principal en el campo de la iluminación nocturna, es la propuesta del director de fotografía Ricardo

DeAngelis, en la película de la directora Alicia Sherson, "Il futuro".

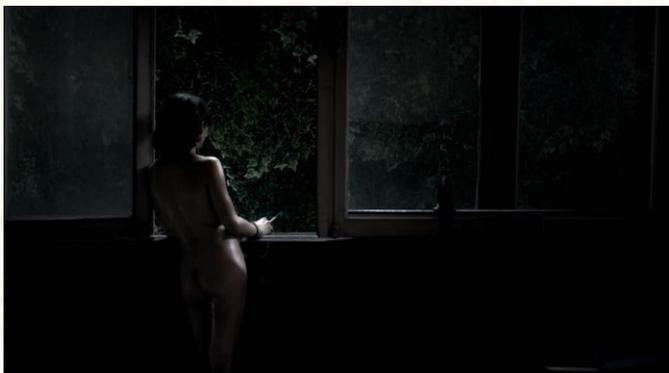
En esta película, gran parte de la acción se desarrolla en una sola locación, al igual que en nuestro cortometraje. Por lo mismo, son las diferentes propuestas de iluminaciones, las que le dan vida al espacio mismo donde los personajes transcurren.

Para la iluminación de interior, las fuentes lumínicas se respetan, y se aprovechan de tal forma de apoyar la iluminación, pero de manera sutil y diegética.



"Il Futuro", 2013

Para la iluminación nocturna, tomamos de referente las escenas de esta película, donde la fuente pareciera ser una luz fría de luna del exterior. A pesar de estar retratando momentos muy íntimos, la propuesta de "Il futuro", siluetea a sus personajes con una luz fría natural, y lejos de la luz cálida:



"Il Futuro", 2013



Esta iluminación, se consiguió con el uso de una luz HMI. Nosotros queremos simular esta iluminación, con una Diva de luz fría, filtrada, y direccionada desde afuera hacia los interiores. La misma luz que se cuelga por las ventanas en "Il futuro", es la que queremos lograr reproducir en la casa de nuestro protagonista:



Luz Diva, luz fría.

Prueba de luz, con las Divas de pañol de cine.



Color

"Los vecinos" es un cortometraje de época, cuya historia transcurre en los 70. Como referente al tipo de colores que se usaban en esos años, nos inspiramos en los viejos rollos fílmicos que tendían a los colores verdosos. Es entonces el verde, el color que guía la propuesta fotográfica, predominantemente en las

sombras, y sin caer en la saturación, como se ven en las antiguas fotografías de 35mm milímetros, de la marca Fujifilm:



Fotografía Análoga verdosa, de rollo Fujifilm 100 asas

El departamento de fotografía, en conjunto con el de arte, planea trabajar con una paleta donde los verdes, y los colores tierra, acompañen las sombras de la película.

La siguiente paleta de referencia que se muestra, va ligado a esta lógica. De alguna manera, la idea final es que el color mismo, nos de de manera atmosférica, un guiño hacia la época donde el cortometraje se sitúa.



Texturas

Para realizar una fotografía coherente con los referentes visuales, hemos decidido utilizar una cámara DSLR, por la movilidad, y por el poco espacio que utiliza, considerando que la única locación es una casa real.

Dentro del espectro de cámaras DSLR, nos encontramos con las de medio sensor (*Canon t2i, Canon 7D, Canon 60D*), las cuales tienen menos sensibilidad a luz, y generan más grano electrónico al grabar. Además presentan un factor de croqueo, que vuelve a los lentes más tele objetivo, cortando su rango total de acción.

La segunda posibilidad, es que la DSLR sea de sensor completo, volviendo la imagen de los lentes, más angulares, con su

curvatura natural. Además, este tipo de cámaras (como la *Canon 5D markIII*, o la *Canon 6D*), genera menos ruido al grabar en la oscuridad, y la calidad de imagen es considerablemente mejor:



La cámara escogida para el cortometraje, es una de sensor completo, la *Canon EOS 6D*. El hecho de usar una DSLR, nos permitiera acceder a cada rincón de la locación del cortometraje sin problema. Además por ser una cámara de sensor completo, es más sensible a la luz, mejora la calidad de imagen, genera menos ruido electrónico, y puede grabar más tiempo que una DSLR normal.

Los lentes a utilizar son de preferencia fijos, en donde un 50mm f1.8 sería utilizado para los planos medios largos, hasta los close up (con lentilla macro), y un 20mm f2.8 para los americanos, hasta los generales. Ambos lentes fijos, dejan pasar mucha más luz que los lentes con zoom. El uso de estos últimos no se descartan para alguna posible toma de foco compensando, un zoom narrativo.

La textura de la cámara, y su manera de capturar los colores y las luces, ya fue probado en el casting con el protagonista:



Prueba de casting, Eduardo Burle, con la Canon EOS 6D.

Composición y Encuadre

En el cortometraje "Los vecinos", se busca retratar la realidad de Antonio, desde su propia casa. La tensión que siente el protagonista, se acentúa con los espacios cerrados en los que se encuentra.

La propuesta de fotografía, busca retratar este mismo encierro, a través de una composición que retrate al protagonista rodeado de elementos, y líneas de fuerza. Los encuadres funcionaran de tal forma, de mostrar siempre al protagonista, rodeado por su contexto. Este tipo de composición se puede ver en la cinta, "El Lobo de Wall street", fotografiada por Rodrigo Prieto.



"El lobo de Wall Stret", 2013

Tratamiento de Cámara

En la totalidad de las películas mencionadas como referentes de esta propuesta, nos encontramos con planos fijos, con movimientos de cámara bien ejecutados sobre dolly, rieles o en steadycam. Esta misma lógica estaría presente en el cortometraje "Los vecinos", evitando la cámara en mano, y dando prioridad a los movimientos limpios.

Los movimientos sobre ruedas, se harían con un dolly de DSLR muy liviano y con ruedas que se mueve sobre cualquier superficie lisa, de tal forma de no tener que poner rieles en la locación.

El resto de los movimientos se harán con un steadycam, sin brazo, para tener mayor movilidad dentro del set. Este cambio en el tratamiento, busca acentuar el estado anímico de Antonio, al hacerse cada vez más conciente de la realidad que ocurre al lado de su casa.



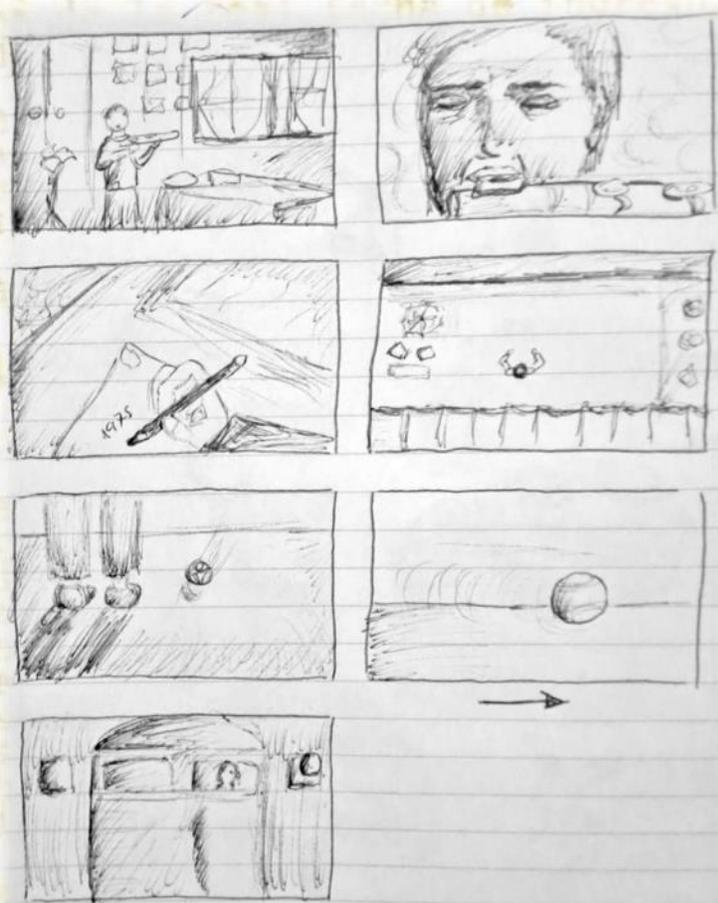
Dolly de Mesa Pico Dolly
Esbilizador DV-DSLR Supportret

St

Toda la propuesta fotográfica, está pensada como un apoyo a la historia en si. Los referentes lumínicos, los movimientos, y la composición.

Storyboard

Me parece importante adjuntar los primeros esbozos de Storyboard en proceso, realizado con la segunda versión del guión. Si bien, los dibujos se hicieron si conocer la locación final, sirven de guía, como los referentes, para pensar en los tiros de cámaras y la composición en general. Además, nos ayuda a tener una idea de cómo serían ciertos momentos claves de algunas escenas del cortometraje.



El cortometraje "Los Vecinos" se desarrolla durante la década de los 70 en Chile, por lo tanto, una de las tareas principales es lograr una representación verosímil de aquella época, teniendo cuidado en la elección de los elementos de ambientación, utilería, vestuario, peluquería, etc.

La historia se centra en la vida íntima de Antonio, por lo que el espacio en donde transcurre el corto también nos hablará sobre quién es el personaje y qué cosas ha vivido. Su rutina diaria nos revelará sus hábitos y forma particular de vivir en el hogar que alguna vez solía compartir con su familia.

Antonio es un hombre que lleva un tiempo lidiando con la soledad, quedó viudo hace 5 años, y su único hijo está casado, por lo que uno de los objetivos en la propuesta de arte es representar esta situación, el vacío que puede haber dejado la ausencia de sus seres queridos. Por otro lado, tiene su vida profesional, trabaja en una universidad como profesor de historia, es un hombre bastante culto que gusta de los libros y la botánica. Además es ordenado y metódico, no sólo en su trabajo sino que también en su quehacer diario.

Cómo veremos en el cortometraje, sólo seremos testigo de la vida cotidiana de Antonio fuera de la universidad, por lo que su casa será el ambiente en donde lo veremos desenvolverse, convirtiéndose ésta en un elemento importante para el departamento de arte a la hora de materializar las ideas presentadas en esta propuesta.

Color

Las tonalidades que dominarían en la paleta de colores son tonos tierras, verdes oliva y oscuros, además de tonos crema. En ciertas partes del encuadre encontraríamos toques de color más saturados pero que se encuentran dentro de la gama de los colores tierra o rojizos y verdes. La idea es poder manejar el contraste entre el naranja y verde que era tan propio de la estética de los hogares de la época, pero bajándole el brillo y saturación a los colores básicos, y así evitar un look muy plástico y modernista. En la habitación de Antonio los tonos serán menos contrastados, optando por colores cremas y cafés, dándole una atmosfera más sombría y austera apelando al lugar donde más cerca se siente la pérdida de la esposa, el lecho matrimonial.

En el vestuario de Antonio estará dominado por tonos ocres, cafés y grises, simbolizando su personalidad conservadora y sobria.

Paleta general de colores



Paleta de Antonio



Ambientación

Para lograr retratar el hogar de un hombre con las características de Antonio, uno de los primeros objetivos en cuanto a la ambientación de la casa es marcar la ausencia de la esposa en el hogar. Nos alejaremos de la idea de un hogar deteriorado y descuidado, ya que esto se aleja de la personalidad y características de Antonio, quien, como ya fue mencionado, es un hombre ordenado y meticuloso. Para llevar acabo esta idea se tendrá extremo cuidado en la distribución y cantidad de decorado en cada lugar de la casa, por ejemplo, el comedor, lugar donde transcurre gran parte de la historia, nos tiene que dar la impresión que ha estado intacto por un tiempo, el tipo de decoración correspondería a las tendencias de los años 50-60, década en la cual la esposa del protagonista habría estado con vida y sería la responsable de darle el orden y estilo. Este lugar de la casa se caracterizaría además por su pulcritud, ya que Antonio se estaría encargando de mantenerlo intacto, tal como su mujer lo dejó.





Moviéndonos a la habitación matrimonial, la cual es sólo habitada por una persona, el nivel de

decorado se disminuye drásticamente, minimizándose a sólo la cama, un velador y una mecedora.



Cabe mencionar también que el hogar de Antonio carece de cualquier pieza de tecnología, ya sea radio o televisor, y lo único cercano a estos es un antiguo tocadiscos y su teléfono.

Otro lugar de suma importancia dentro de la casa es el patio, específicamente el muro blanco que separa a Antonio de los sucesos ocurridos en la casa de al lado. Este muro debe tener una presencia imponente, ya que representa todo aquello que nuestro protagonista se niega a ver, debe resaltar aún cuando no se le quiera prestar atención, desconcertando con su presencia en plano, incrementando la incertidumbre y curiosidad del personaje

y la audiencia. El muro debe ser de un blanco invierno, de textura rugosa, debe ser alto, que sea una verdadera barrera entre Antonio y lo desconocido. A lo pies de este, irónicamente se ubicarán las plantas de las que el protagonista tanto cuida, entre estas su planta regalona, una azucena, símbolo del amor puro, la inocencia, como también el pudor y la elegancia, todos estos valores propios de una mentalidad conservadora, que además tienen una relación con la situación que el personaje atraviesa durante la historia, el querer amarrarse a estos valores haciendo literalmente oídos sordos a la realidad que lo rodea.



Para llevar a cabo la propuesta fue necesario indagar sobre la época, tanto en el estilo del diseño de los interiores, como también el tipo de vestuario que llevaría el personaje.

Si bien el cortometraje transcurre en el año 76, la ambientación de la casa presentará muebles y decoración de los 60, 50 y 40, por razones mencionadas anteriormente.

Es sabido que en la década de los 60 las tendencias tendían a seguir patrones de líneas limpias, rectas, con figuras geométricas, y que los diseñadores se basaban en ángulos y perspectiva para lograr un look moderno, pero que usualmente suavizaban incorporando curvas. La propuesta de arte pretende alejarse de los estilos modernos establecidos por diseñadores como Eero Saarinen o Arne Jacobsen, para acercarnos a los estilos que eran más comunes en hogares chilenos de clase media alta, como la de Antonio.

Parte de los muebles que estarán en la habitación y el living serán al estilo *Art Deco* de los años 40. Durante los años 20 y 40, este estilo influyó desde la arquitectura a las esculturas, vestimentas y joyerías, además elementos de uso cotidiano. Presenta influencias de estilos romanos, griegos y del medio oriente, y todavía se pueden encontrar diseños en movimientos contemporáneos. *"El Art Deco fue la modernización de lo que existía hasta el momento de su aparición, acompañando al desarrollo de la industria mecánica."*⁵

Los muebles del comedor serán Normando, una marca muy usada en los años 60. Se caracterizaban por ser muebles de madera, con patas curvas y con decoraciones talladas.

Para tener un idea de decoración y combinación de muebles se recurrió a fotografías de los años 50 y 60 de distintas revistas y catálogos de diseño.

En la Foto 1 hay un living del año 1962, en donde se ha mantenido un estilo tradicional, pero dándole mucho más protagonismo al color. Nótese el contraste entre las paredes y lo claro de los sillones. En el cortometraje no es la idea lograr algo tan contrapuesto, pero va dentro de la tendencia.

La Foto 2, ignorando las tonalidades azules que oscurecen la habitación y le recargan demasiado, hay una mezcla de estilo, entre el sofá verde con diseño y la alfombra, con la mesa que es de patas curvas, el marco de la pintura hasta el tipo de loza decorativa, todas estas aludiendo a una tendencia más clásica.

En la Foto 3, mueble de madera de la década de los 50 que se usaba mucho con los interiores de estilo colonial como en la imagen. Esta repisa es referente para el tipo de muebles que buscamos obtener para el living-comedor.

Y en la Foto 4, es un comedor de estilo francés mucho más recargado de lo que buscamos en cuanto a decoración y estampados, pero mantiene la esencia de lo que se busca para el corto.

⁵ Extraído de la página <http://www.restauraciontiempos.com.ar/estilos.php>

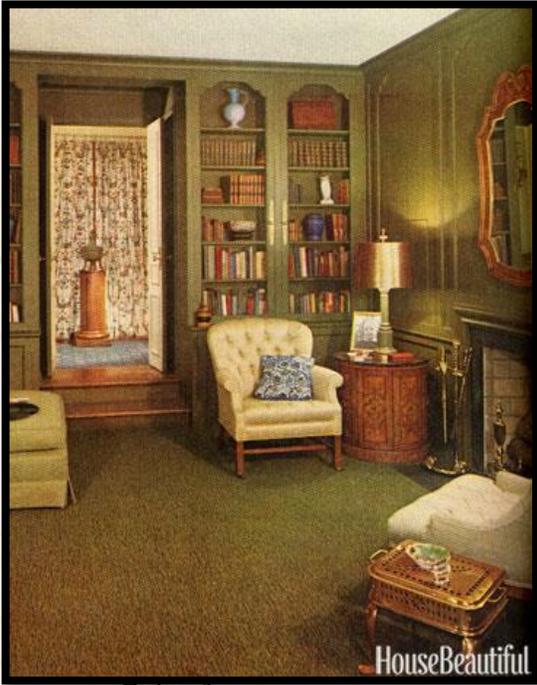


Foto 1

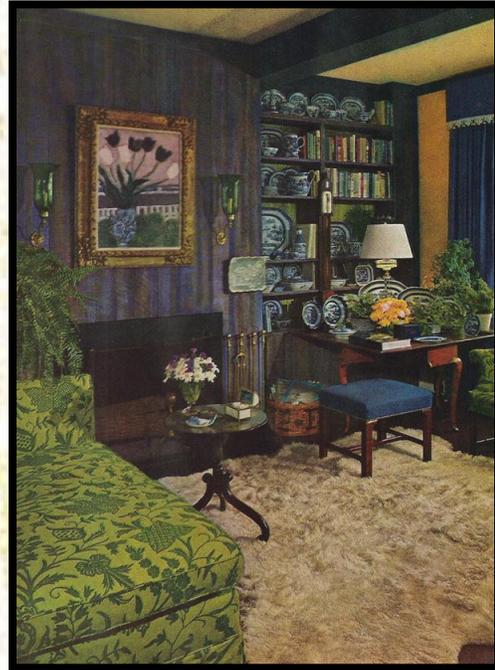


Foto 2

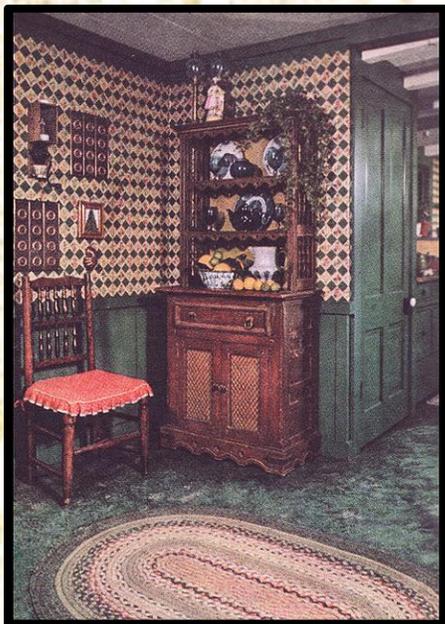


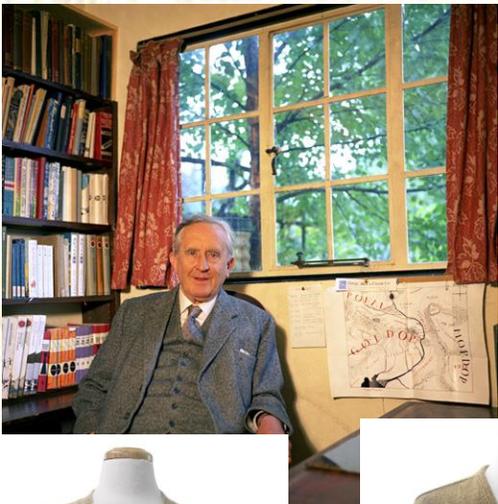
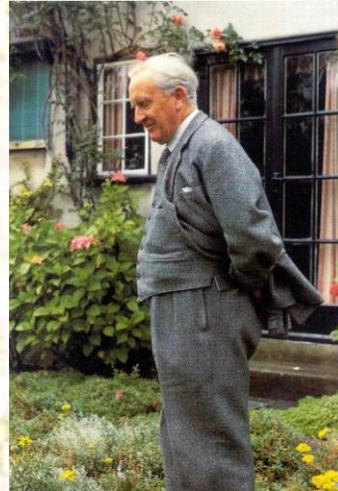
Foto 3



Vestuario, Maquillaje, y Peluquería.

En cuanto al vestuario, Antonio seguirá las tendencias de a

mediado de los 60, descartando el uso de camisas con cuellos grandes y triangulares tan populares de la década de los 70. Se ha optado con retroceder unos años, porque su mentalidad y personalidad conservadoras en conjunto a la pérdida por la que ha pasado, lo obligan a apegarse a tiempos que deben haber sido de un pasar mucho más amenos, llegando a convertirse a la larga en un esclavo de la rutina y las viejas costumbres. Antonio contará con 3 looks diferentes, el primero es su ropa de trabajo, que vendría a ser un traje de tres piezas, luego su ropa de casa que seguiría siendo en algunos aspectos un poco formal para la rutina diaria, y finalmente su look de jardinero. Los colores que predominarían serían cafés, ocre y cremas.





El joven Dina.

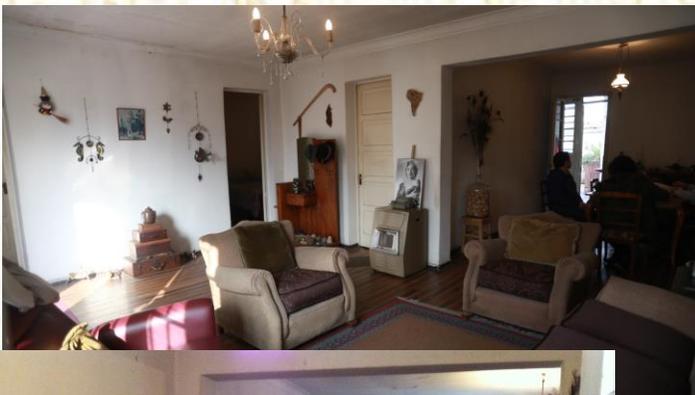
Presentará un look propio de los jóvenes de la época de los 70, con un pelo largo hacia el lado, y el uso de la típica camisa con cuello grande y puntiagudo.



Locación

La única gran locación en el cortometraje es la casa de Antonio, en donde se usarán la habitación matrimonial, living, comedor y patio trasero.

Como propuesta de locación tenemos la siguiente casa:





Referentes

En cuanto a la ambientación, uno de los referentes es la serie de televisión *Mad Men*, emitida por la señal estadounidense AMC. Este programa de época, ambientado en la década de los 60, y una de las características que se tomarán como referente directo de aquella época es el tipo de mobiliario que presenta y la combinación de ciertos estilos, como el uso de sofás rectangulares de colores básicos o mesas de madera de un estilo inglés clásico, con curvas y tallados en las patas. También la gama de colores, el uso de esta en el plano, otorgándola

profundidad y textura, es otra característica tomada de referencia.



antes de darme cuenta de que traía mi camión.



Mad Men (capturas)



Fotos del decorado de Mad Men

Otro referente es la película *The Help*, del director norteamericano Tate Taylor. Este film también ambientado en los años, hace un uso del color similar a lo que se quiere lograr en el cortometraje *Los Vecinos*. En las

tomas de interior, usualmente existe un contraste entre colores



ocres, naranjos, burdeos, y tonalidades verdes. Esta forma de presentar los colores es muy característica de aquella época, la cual más adelante se acentúa con el uso de patrones, formas geométricas y estampados sicodélicos, pero la idea no es llegar hasta eso, ya que el personaje de el cortometraje no sigue las nuevas tendencias de los años 70, sino que se queda con lo que su esposa hizo y acomodó en el hogar.



The Help



The Help

Un último referente es *Amour*, de Michael Haneke. De este film, es la casa, su estilo de piso, tipo de puertas, distribución de habitaciones, tipos de muebles, lo que llaman la atención y de alguna manera es lo que se busca en una locación ideal. Debido a que este hora pertenece a un matrimonio de personas mayores, hay ciertas cosas que aún se mantienen y hablan de su historia, como por ejemplo la habitación de lectura, con repisas llenas de libros, los sillones donde se sientan, los muebles de la cocina,

etc. Ahora, no todos los elementos son un referente, ya que entremedio hay insertados elementos mucho más contemporáneos como un reproductor de cds o arrimos de un estilo minimalista, que se alejan a la estética del corto.



When I came in earlier,

Propuesta de Dirección de Sonido

Propuesta de Dirección de Sonido

Propuesta de Sonido

Los conceptos clave para definir la propuesta son realismo y diégesis.

El sonido cumplirá la función de acercar el personaje al espectador. El sonido que rodea a un personaje solitario se ve potenciado por el silencio. Por eso hablamos de un sonido realista, a partir de los detalles sonoros. Cada movimiento debe ser audible para conseguir desde el sonido profundizar en el cambio que se hará en la vida del protagonista. Simplificando la historia se llega a un hombre cuya vida cambia cuando comienza a escuchar sonidos nuevos para él. Un hombre que vive solo está acostumbrado a un nivel de intensidad sonora más baja, sabe siempre de dónde provienen los sonidos. Qué tanto se percibe un sonido desconocido o desagradable es prácticamente controlable si existe una situación para divertir la atención y en la que se requiera de la participación activa del oyente. Un receptor pasivo tendrá muchos más problemas para pasar por alto cualquier tipo de ruido que pueda estar enturbiando el mensaje.

La música será exclusivamente diegética. En aquellos casos se privilegiará la música de la era romántica dada su tendencia expresiva. Un personaje que puede parecer muy frío y seco dada su historia de vida, tiene la posibilidad de recibir un nivel emocional desde el arte, en este caso desde la música que escucha. Me parece que el romanticismo es el período más adecuado para encontrar obras más pasionales y abiertas a la interpretación de los instrumentos. Existirá también utilización de música popular, cuya realización estará a cargo de compositores. Ésta será la música que suena desde el otro lado de la pared, desde una radio. Se decidió realizar música original para este propósito, tomando como referencia pop, baladas y boleros de la década de los '60 y '70, además de corrientes como la *Nueva Ola*.

La mezcla sonora pretenderá atmosferizar adecuadamente cada escena desde una base teóricamente impresionista y fría, funcionando como otro medio de acercamiento al personaje. Cualquier sonido que pueda necesitar ser creado fuera del set será realizado de manera análoga.

Dada la naturaleza del cortometraje, se decide registrar todos los diálogos sin intervenciones espaciales. De esta manera será posible construir adecuadamente el espacio sonoro en base a sonidos limpios. En este punto la post-producción de sonido se encargará de encontrar la textura que se acomode a las necesidades del cortometraje.

Según la propuesta de cámara del departamento de fotografía, se decide usar un mixer/grabador externo con memoria extraíble en tarjeta SD.

Propuesta de Dirección de Montaje

Propuesta estética

El montaje del cortometraje "Los Vecinos", en términos generales y básicos, buscará construirse a partir de las acciones del protagonista, utilizando principalmente aquellos planos que contengan siempre alguna clase de información, entrelazada con las acciones de Antonio con el fin de dejar claro el punto de vista del cortometraje, la importancia del personaje mismo y la construcción de su psicología, que se verá atacada paulatinamente, como consecuencia del caos proveniente de la casa vecina, recinto utilizado por la DINA como lugar de tortura.

Por otro lado, puesto que la casa de Antonio posee una gran importancia en la historia, principalmente el muro blanco y el patio en donde se encuentra, se buscará generar la construcción espacial de la Casa, como un personaje más de la historia y su relación con su dueño. A partir de esto, en una primera parte del cortometraje, el montaje poseerá un ritmo pausado, con una predominancia de planos abiertos, por sobre los planos cerrados, con el fin de dar cuenta del entorno del personaje, su personalidad (rutinaria y estructurada), su soledad, y la espacialidad de su hogar. De este modo, el uso de planos cerrados se remitirán sólo a un uso informativo y como consecuencia de las acciones del personaje, mediante cortes directos y planos estables.

"La utilización del montaje puede ser "invisible" como sucedía muy frecuentemente en los el film americano clásico de la anteguerra. El fraccionamiento de los planos no tiene otro objeto que analizar el suceso según

la lógica material o dramática de la escena. Es precisamente la lógica lo que determina que este análisis pase inadvertido, ya que el espíritu del espectador se identifica con los puntos de vista que le propone el director, porque están justificados por la geografía de la acción o el desplazamiento del interés dramático".⁶

Sin embargo, a partir de la intromisión de las sesiones de tortura y la música de la radio provenientes de la casa vecina, en el hogar y en la vida de Antonio, se generará un quiebre en él y, por tanto, el montaje se construirá de manera rítmica con el uso de planos en movimiento y secuencias cortas en consonancia con los ruidos, golpes y la música provenientes de la casa de al lado. Éstos últimos, no se remitirán a simplemente "sonar" o generar el ambiente de la casa vecina, sino que también se buscará acentuar situaciones o cargas dramáticas, por lo que se trabajará de la mano con el Departamento de Sonido.

Además, junto con el montaje rítmico, existirá una predominancia de planos un poco más cerrados, por sobre los planos generales y abiertos (sin descartar su presencia total del montaje) por poseer un carácter mucho más psicológico.

Por otro lado, se buscará jugar con los movimientos de cámaras en el corte de un plano a otro, sobre todo con "El Muro", con el cual se intentará generar transiciones entre un lugar y otro, para remarcar su importancia en la tensión psicológica de Antonio.

"El cine, a pesar de nuestra ignorancia, despojándose de sus primeros errores y transformando sus estéticas, se acercó técnicamente a la música, arrastrando consigo la constatación de que de un movimiento visual rítmico podría surgir una emoción análoga a la suscitada por los sonidos. Del mismo modo que un músico trabaja el ritmo y las sonoridades de una frase musical, el cineasta se dedica a trabajar el ritmo de las imágenes y su sonoridad"⁷.

Como conclusión, el montaje de "Los Vecinos" será principalmente limpio y pulcro, dispuesto al personaje, su construcción y su crisis mental y moral.

⁶ Bazin, André. ¿Qué es el cine?. 1990. Pág. 57. Ediciones RIALP, S.A. Madrid. España.

⁷ Sánchez, Rafael. Montaje cinematográfico, Arte en Movimiento. 2000. Pág. 231. La crujía Ediciones. Buenos Aires, Argentina.

Referentes

Como principal referente de montaje, se encuentra la película "The Conversation" de Francis Coppola, principalmente aquellas secuencias en donde el personaje se encuentra solo en su ambiente, con planos amplios y abiertos, un montaje pulcro y limpio, principalmente de acciones llevadas a cabo por el protagonista, en su entorno y soledad, con un ritmo pausado, que asciende en los momentos de crisis de Harry. Además se rescata el uso de la "conversación" como sonido diegético utilizado como recurso dramático, lo que también se buscará realizar en el cortometraje, esta vez con los sonidos y los ruidos de la casa de al lado.

Por otro lado, en términos del ritmo que tomará el cortometraje, se tomará como referente la película "Goodfellas" de Martin Scorsese, principalmente las secuencias y escenas ambientadas sonoramente con música, muchas veces diegética, como en el caso de las realizadas en bares o similares. También se puede tomar como ejemplo, las secuencias musicales utilizadas en la serie de televisión "Broadwalk Empire", en donde usualmente un cantante en un bar abre una secuencia de escenas, donde se manifiesta el uso de travellings y movimientos de cámara al ritmo de la canción.



Los vecinos es un drama de época que implica a mi parecer como productora dos desafíos técnicos principales: el primero lograr en conjunto con arte que se logre una ambientación y atmósfera que evoque la década de los 70 sin que parezca realizado en la actualidad, es decir lograr que nada "salte" para que el espectador se introduzca y permanezca en la trama. El segundo desafío a nivel producción es lograr para el equipo las mejores condiciones de concentración, silencio y comodidad a la hora de trabajar, ya que es un cortometraje que requiere de una carga dramática importante para el actor, para el equipo de sonido y para todos en general. A través de las medidas adecuadas en locación y acuerdos se debe lograr ese ambiente óptimo para el desarrollo del trabajo.

El cortometraje que tenemos entre manos tiene ventajas y retos como sucede siempre. Los vecinos se desarrolla completamente en una locación y cuenta con un solo protagonista y un figurante para una escena. Claramente las ventajas de movilización y de gastos en casting son notables, lo que también impone un gran desafío pues todas las fichas del cortometraje están puestas en un espacio y un actor.

El argumento si bien puede parecer un poco "trillado" es bastante original en su enfoque: tomar el punto de vista de un vecino, absolutamente no involucrado en los temas políticos de su época, es muy interesante pues nos muestra como las personas comunes se ven enfrentadas a situaciones insólitas que aparentemente no deberían afectarlas y nos invita a pensar en el límite de nuestro compromiso con lo que es justo. Dado lo anterior pienso que el cortometraje (que además cuenta con la originalidad audiovisual de ser desarrollado casi en su totalidad en fuera de campo), tiene alto potencial para circuitos de festivales y posibilidades de ser financiado por los fondos a los que estamos en proceso de postulación.

Características del proyecto	
Género	Drama
Tiempo de preproducción	5 meses
Tiempo de producción	5 jornadas
Tiempo de postproducción	5 meses
Presupuesto	\$1.430.000
Duración	20 min.
Formato	digital (HD Full Frame 1920x1080)

PRESUPUESTO GENERAL	
DEPARTAMENTOS	
Departamento de Producción	
Caja chica	\$80.000
Bencina	\$40.000
Aseo	\$20.000
Locación	\$500.000
Total	\$640.000
Departamento de Arte	
Ambientación + utilería	\$130.000
Insumos	\$20.000
Pintura	\$50.000
Total	\$200.000
Departamento de fotografía	
Insumos	\$10.000

Total	\$10.000

Departamento de sonido	
Insumos	\$10.000
Total	\$10.000

CASTING	
Antonio	\$200.000
Joven	\$30.000
Voces en off	\$70.000
Total	\$300.000

CATERING	
Desayunos	\$40.000
Almuerzos	\$80.000
Once	\$30.000
Total	\$150.000

Costo del proyecto	\$1.310.000
Gastos imprevistos	\$100.000
TOTAL PROYECTO	\$1.410.000

Plan de financiamiento

El cortometraje será financiado por el equipo realizador en conjunto con los aportes en equipo técnico que realiza la Universidad.

El costo del cortometraje sin considerar los gastos imprevistos está fijado en \$1.330.000

Restando la caja chica y el gasto en pintura (que serán financiados mediante donaciones) el costo queda en un total de \$1.180.000.

De este total el director y la productora financiarán el costo total de la locación correspondiente a \$500.000 (director \$300.000- productora \$200.000) debiendo el resto del equipo realizador (montaje, fotografía, sonido, arte, guión) financiar lo que resta, es decir, \$680.000

Costo total del proyecto	\$1.410.000
Costo sin contar gastos imprevistos	\$1.310.000
Costo -caja chica-pintura	\$1.180.000

Locación	\$500.000	(financiada por director + productora)
Costo total - locación	\$680.000	(financiados por el resto del equipo)

Cuotas	
Director	\$300.000
Productora	\$200.000
Dir. Foto	\$136.000
Dir. Arte	\$136.000
Sonido	\$136.000
Montaje	\$136.000
Guión	\$136.000

Para apallear los gastos de los integrantes del equipo que tienen su ficha con la asistente social de la Universidad y cuentan con algún beneficio de arancel, se ha postulado a una beca que ofrece la institución con el fin de financiar los gastos que se salen del presupuesto mensual regular de los alumnos. Los dineros

asignados han sido de \$100.000 para Pablo Saldivia (fotografía), Cheryl Marambio (montaje) y Andrea Vergara (producción).

Además está en tramitación el envío del material de postulación al concurso de cine de Corfo que cierra este 15 de Julio de 2014. Es importante mencionar que de obtenerse financiamiento de algún fondo estatal se ha acordado con actores y dueño de locación pagar una suma de dinero mayor a la cancelada por efectos de este proyecto que es de índole Universitario, financiado por estudiantes y por ende se entiende limitado en recursos.

Algunas ayudas recibidas han sido

- 1) Flete para departamento de arte de manera gratuita (costo bencina). Manuel Vergara Flete. Fono 23166452. Maipú.
- 2) El catering no será encargado a empresa externa debido al alto costo que esto implica. Los desayunos y once serán elaborados por la productora y el asistente el día anterior a cada jornada. Los almuerzos serán preparados en casa de la asistente de arte (practicante, estudiante de 4 año de la carrera) Cecilia Oyanedel que vive en la calle contigua a la locación. Éste será también el lugar de encuentro para el almuerzo.

Capital técnico y Humano

EQUIPO HUMANO			
Departamento	Cargo	Nombre	Cantidad
Dirección	Director	Diego Figueroa	

	1 asistente de dirección	David Parra	
	2 asistente de dirección	Oscar Vergara*	
	Continuista	Cheryl Marambio*	4
Producción	Productor general	Andrea Vergara	
	Asistente de Producción	Oscar Vergara	2
Fotografía	Director de fotografía	Pablo Saldivia	
	Asistente de fotografía	Ignacio Ortiz	2
Arte	Director de arte	María José Gonzales	
	Utilería	David Matta	
	Maquillaje y vestuario	Cecilia Oyanedel	3
Sonido	Director de sonido	Francisca Aldunate	
	Asistente y cañista	Carolina Norambuena	2
Montaje	Montajista	Cheryl Marambio	
	Asistente de montaje	Constanza Ortega	2
*Doble cargo			
Total			13

ACTORES		
Roles	Personaje	Cantidad
Protagónico	Antonio	1
Figurantes	Joven	1
Voces en off	Hijo de Antonio	
	Hombre 1	
	Hombre 2	
	Hombre 3	
	Dina 1	

Dina 2	
Dina 3	
Dina 4	
Joven mujer	9
Total	11

Equipos técnicos
Departamento de fotografía
CÁMARA
1 Cámara Canon eps 6D
1 Lente Canon 50 mm f1.8
1 Lente Canon 20mm f2.8
1 Trípode Manfrotto 526
2 Tarjeta de memoria SD 32 GB
ILUMINACIÓN
1 Maleta de luces Arri 2x300w + 1x650w
3 Trípodes de Arri
1 Una luz Diva Tubos fríos
1 Trípode de Diva
1 Carpeta de filtros
1 Pantalla reflectante
1 Pantalla dura
1 bandera cortaflujo
GRIP
1 Steady Cam
1 Dolly de mesa
HERRAMIENTAS
2 Tres medidas
2 Extenciones eléctricas
6 pesas

Departamento de sonido	
1	Micrófono lavalier Sennheiser
1	Micrófono direccional Rode
1	Caña Rode
1	Zepellin Rycote ws4
1	Mixer 5 canales
2	Cable XLR
1	Audífono Sennheiser
1	Kit Claquetas

Cotización pintura

Medidas de superficies a pintar

Patio

- ventana afuera 2m60x 1m26 (dos ventanas con esas medidas)
- puertas que dan hacia afuera 77 cm x 2m20 aprox
- 75 cm x 2m20 aprox

Dormitorio

- Partes de muro 1m40 x 1m75

1m x 2m aprox (partes que hay que pintar de los muros)

Living

- Parte que hay que pintar
- Muro completo

3mts aprox x 95 cm
3 mts aprox x 2m50 (muro entero)



Oportunidades CMR | Catálogos | Mis Listas

Carro de compras

Venta Telefónica 600 600 40 20 | Servicio al cliente

Sodimac Empresas | Servicios Hogar | Nuestra Empresa | Tiendas | Hágalo usted mismo | Círculo especialistas | Cambio de Casa

- Muebles y Decohogar
- Aire libre
- Baños y Cocina
- Electrohogar
- Pisos y Terminaciones
- Ferretería
- Construcción
- Ver todos

Sodimac.com > Carro de compras

Tu carro de compras

revisa los productos que hay en tu carro

	<p>Sipa Oleo Brillante Sipaoleo 1 galón Bl... sku 97652-0</p>	<p>Cantidad: <input type="text" value="1"/></p>	<p>\$17.690 C/U</p>	<p>\$17.690</p>	<p><input type="button" value="X Eliminar"/></p>
	<p>Sipa Oleo Opaco Sipa Base W 1 Gi sku 174616-2</p>	<p>Cantidad: <input type="text" value="2"/></p>	<p>\$16.190 C/U</p>	<p>\$32.380</p>	<p><input type="button" value="X Eliminar"/></p>
<p>Sub Total</p>				<p>\$50.070</p>	



Carpeta de Locación

Carpeta de Locación

CASA DE ANTONIO

Dirección El Quijote 1767, Santiago Centro. Metro Rondizzoni.
Contacto Don Luis Mejías. 82599962
Entrada por Calle Nuble. Portón eléctrico, llamar al número 1767.
Estacionamiento para tres vehículos.
Cuenta con una amplia sala para base (equipos, maquillaje y vestuario). Debido al deterioro de algunas paredes deberá ser pintada con anterioridad al rodaje.

Entrada



Comedor



Patio



Dormitorio



Base



Vehículo (Escena 12)
Chevrolet Opala negro
Contacto: Víctor Carrasco 62071199

Carpeta de Casting

Carpeta de Casting

Antonio (65)

Profesor universitario viudo. Vive solo y tiene un hijo con el que se comunica de vez en cuando. Ordenado y meticuloso pero no maniático. Gusta de la música clásica y la botánica.

Eduardo Burlé



Contacto

eduardoburle.s@gmail.com

cel.92313523

Actor Profesional

Tallas

Camisa: 15 1/2 o M

Pantalón: 48

Chaqueta: 48

Zapatos 40-41

Joven Patria y Libertad (25)

Único contacto directo y visual que tiene Antonio con sus nuevos vecinos. El joven pasa el muro que da a la casa de Antonio para recuperar una pelota de ping-pong.

Stephan Eitner



Contacto
smeitner@uc.cl
Cel. 91393195
Actor profesional

Tallas
Camisa: 16
Pantalón: 46
Chaqueta: 46
Zapatos 41
Actores voces en OFF

Pablo Castiglione (Dina 4)
88911951



Pablo Ausensi (Dina 2 y Hombre 3)
92339460



Ramón Llao (Dina 1)
85013511



Cristián Gajardo (Hijo de Antonio)
56080946



Francisco Espinoza (Dina 3)
85660767



Davi Pincheira (Joven Mujer)
6543762



Plan de Rodaje

Plan de Rodaje

jornada 1

30/07/2014

Llegada equipo: 09:00

Llegada actor: 09:30

Montar: 09:00 - 09:45

D H	E s c	Hora Ficció n	SET	I / e	D/n	Personajes	FIG/EXTRAS	DESCRIPCIÓN	Pág.	
09:45 11:15	1	5	Día	Patio	E	D	Antonio		Antonio trabaja en sus plantas, se sienta en un piso y cuida una especial.	2/8
11:30 12:15	1	1	Día	Entrada	I	D	Antonio		Antonio entra a su casa deja su abrigo en un perchero y pasa al comedor.	1/8
12:30 14:00	1	4	Día	Entrada	I	D	Antonio	Hijo (en OFF por teléfono)	Antonio conversa con su hijo por teléfono.	1 pag. 2/8

Almuerzo: 14:00 - 15:00

15:15 16:00	2	1 3	Día	Entrada	I	D	Antonio		Antonio abre discretamente la puerta y mira afuera.	1/8
16:15 18:15	5	2 5	Día	Entrada	I	D	Antonio	Hijo (en OFF por teléfono)	Antonio contesta y habla con su hijo.	1 pag. 2/8
18:30 19:15	4	2 1	Oscurece	Entrada	I	D			El teléfono suena, nadie lo contesta. Para de sonar.	1/8

Desmontar: 19:15 - 20:00

jornada 2		31/07/2014
Llegada equipo: 09:00	Llegada actor: 09:30	

Montar: 09:00 - 09:45

09:45 11:00	1	2	Día	Comedor	I	D	Antonio		Deja el maletín en la mesa, se acerca al muro por el ruido. Un cuadro se tambalea. Pone el tocadiscos. Bebe whisky.	5/8
11:15 12:30	1	3	Día	Comedor	I	D	Antonio		Revisa pruebas, suena el teléfono, detiene el tocadiscos, guarda el lápiz y va a contestar.	4/8
12:45 14:00	2	8	Día	Comedor	I	D	Antonio		Antonio almuerza en silencio. Se escucha un auto partir a toda velocidad. Intenta mirar y sigue comiendo.	4/8

Almuerzo: 14:00 - 15:00

15:15 17:30	2	10	Día	Comedor	I	D	Antonio	Dina 1, Hombre 1 (en OFF)	Antonio se acerca a la pared y escucha. Pasa a llevar la repisa y bota un vaso. Sale al patio.	1 pag. 2/8
17:45 18:30	2	12	Día	Comedor	I	D	Antonio		Antonio mira por la ventana y ve un auto estacionado.	1/8
18:45 19:45	2	14	Día	Comedor	I	D	Antonio		Antonio saca una radio y la prende, sintoniza estaciones y la apaga. Sale al patio.	2/8

Desmontar: 19:45 - 20:30

jornada 3										01/08/2014
Llegada equipo: 09:00					Llegada actor: 09:30					

Montar: 09:00 - 09:45

09:45 10:30	5	24	Día	Comedor	I	D	Antonio		Antonio duerme en el piso. El teléfono suena. Se despierta.	1/8
10:45 13:15	4	22	Noche	Dormitorio	I	N	Antonio	Mujer joven, Dinal, Dina2 (en OFF)	Antonio dormido con la planta en brazos, escucha como agreden a mujer joven. Se levanta y mira al comedor,	1 pag. 1/8

Almuerzo: 13:15 - 14:15

14:30 18:30	4	2 3	Noche	Comedor	I	N	Antonio	Mujer joven, Dinal, Dina2, Dina 3 (en OFF)	Antonio entra al comedor, escucha la violación, pasa a llevar la mesa y bota el macetero. Golpea la pared y pide que la dejen. Vienen a golpear su reja de entrada.	2 pag. 4/8
18:45 19:15	1	7	Noche	Comedor	I	N			Se escucha un sollozo al otro lado de la pared.	1/8

Desmontar: 19:15 - 20:00

jornada 4	02/08/2014
-----------	------------

Llegada equipo: 09:00	Llegada actor: 09:30
-----------------------	----------------------

Montar: 09:00 - 09:45

09:45 12:00	4	1 9	Día	Patio	E	D	Antonio	Dina 1, Dina 4 (en OFF)	Antonio frente al muro intenta subir, se escapa un hombre lo matan. Antonio cae y arranca su planta, la pone en un macetero. Entra horrorizado.	6/8
12:15 13:45	2	1 1	Día	Patio	E	D	Antonio	Dina 2 (en OFF)	Antonio se detiene frente al muro, escucha juego de ping pong y direcciones por radio.	2/8

Almuerzo: 13:45 - 14:45

15:00 17:00	2	9	Día	Dormitorio	I	D	Antonio	Dina 1, Hombre 1 (en OFF)	Antonio lee, escucha gritos vecinos, se levanta guarda el lápiz en el bolsillo y sale al comedor.	4/8
17:15 18:30	4	2 0	Día	Dormitorio y pasillo	I	D	Antonio		Antonio entra a su dormitorio rápidamente.	1/8

Desmontar : 18:30 - 19:15

jornada 5 03/08/2014

Llegada equipo: 09:00 Llegada actor: 09:30 Llegada joven: 11:45
 Llegada joven: 11:45

Montar: 09:00 - 09:45

09:45 10:45	2	1 5	Día	Patio	E	D	Antonio	Dina 2 (en OFF)	Antonio poda su planta, se queda mirando el muro, del otro lado envian direcciones.	1/8
11:00 13:45	3	1 7	Día	Patio	E	D	Antonio	Joven rubio. Dina 1 y Dina 2 (en OFF)	Antonio frente al muro, comienza a subirse para ver. Escucha las direcciones por radio, anota una en el muro. Un joven se pasa a buscar la pelota de ping pong que se le cayó.	1 pag. 4/8

Almuerzo: 13:45 - 14:45

15:00 17:15	3	1 8	Noche	Cocina, pasillo, dormitorio	I	N	Antonio	Dina 4, Hombre 3 (en OFF)	Antonio ha movido su actividad al dormitorio. Sale de la cocina con un plato mientras escucha tortura en catre con electricidad.	1 pag.
17:30 18:45	2	1 6	Noche	Dormitorio	I	N	Antonio	Dina 3, Hombre 2 (en OFF)	Antonio está acostado y escucha tortura vecina.	5/8
19:00 19:30	1	6	Noche	Dormitorio	I	N	Antonio		Antonio duerme	1/8

Desmontar: 19:30 - 20:00

Anexos

Julio, 2014

				4	5	6
				Visita locación contrato 10 am 2pm casting microcine (todo el equipo)		
7	8	9	10	11	12	13
	Entrega informe profesor guía. Grabación de voces en OFF para rodaje.		Disertación grupal para pase a rodaje			
14	15	16	17	18	19	20
			Prueba de foto, sonido, maquillaje y vestuario en locación	Fecha tope conseguir elementos de arte.		
21	22	23	24	25	26	27
				Pintar paredes locación (depto. Arte + producción)		
28	29	30	31	1	2	3
	Retiro de equipos	RODAJE	RODAJE	RODAJE	RODAJE	RODAJE

Desglose de Producción

D H	E s c	Hora Ficción	LOCACIÓN	SET	V e	D / n	Personajes	F I G / E	DESCRIPCIÓN	P á g	Ambientación	Utería	Maq./Pelos	Vestuario	Prod. / Fx/Son.	Vehíc./Ani m
--------	-------------	-----------------	----------	-----	--------	-------------	------------	-----------------------	-------------	-------------	--------------	--------	------------	-----------	-----------------	-----------------

								X T R A S							
1	1	Día	Casa Antonio	Entrada y comedor	I	D	Antonio		Antonio entra a su casa deja su abrigo en un perchero y pasa al comedor.	1 / 8	Perchero	Maletín			Abrigo, sombrero
1	2	Día	Casa Antonio	Comedor	I	D	Antonio		Deja el maletín en la mesa, se acerca al muro por el ruido. Un cuadro se tambalea. Pone el tocadiscos. Bebe whisky.	5 / 8	Mesa, cuadro, tocadiscos, mueble con vasos, libros, fotografías de la esposa.	Maletín, pintura, tocadiscos, disco, botella de wisky, vaso, pañuelo.			Sonido martilleo en casa vecina. Tambaleo del cuadro.
1	3	Día	Casa Antonio	Comedor	I	D	Antonio		Revisa pruebas, suena el teléfono, detiene el tocadiscos, guarda el lápiz y va a contestar.	1 / 4	Mesita con teléfono, tocadiscos.	Pruebas, teléfono, lápiz, tocadiscos, disco.		Camisa con bolsillo	Sonido del teléfono. El martilleo continúa.
1	4	Día	Casa Antonio	Entrada	I	D	Antonio	H i j o (e n O F F p o r t e l é f o n o)	Antonio conversa con su hijo por teléfono.	1 p a g . 2 / 8	Mesita con teléfono.	Teléfono			Continúa el martilleo. Voz del hijo en OFF.
1	5	Día	Casa Antonio	Patio	E	D	Antonio		Antonio trabaja en sus plantas, se sienta en un piso y cuida una especial.	1 / 4	Parrón, muro, plantas.	Guantes jardineros, sombrero, planta especial, piso.			Continúa el martilleo y gente trabajando.

1	6	Noche	Casa Antonio	Dormitorio	I	N	Antonio	Antonio duerme	1 / 8	La mitad de la cama permanece intacta. Velador con virgen, mecedora. Velador con lámpara y libro.				Pijama	
1	7	Noche	Casa Antonio	Comedor	I	N		Se escucha un sollozo al otro lado de la pared.	1 / 8						Sollozo al otro lado de la pared.
2	8	Día	Casa Antonio	Comedor	I	D	Antonio	Antonio almuerza en silencio. Se escucha un auto partir a toda velocidad. Intenta mirar y sigue comiendo.	1 / 4	Comedor con almuerzo. Ventana	Plato, cubierto				Sonido de auto parte a toda velocidad.
2	9	Día	Casa Antonio	Dormitorio	I	D	Antonio	Antonio lee, escucha gritos vecinos, se levanta guarda el lápiz en el bolsillo y sale al comedor.	1 / 2	Mecedora			Camisa con bolsillo	Grito Hombre 1, Golpe seco, Gritos Dina 1, Portazo.	
2	10	Día	Casa Antonio	Comedor	I	D	Antonio	Antonio se acerca a la pared y escucha. Pasa a llevar la repisa y bota un vaso. Sale al patio.	1 pag 2 / 8	Repisa con vasos	Vaso que cae			Vaso se quiebra. Gritos Dina 1 y Hombre 1, puerta, golpes, música alta, risas, estrepitosa caída, pasos que se alejan.	

2	11	Día	Casa Antonio	Patio	E	D	Antonio	Dina 2 (en OFF)	Antonio se detiene frente al muro, escucha juego de ping pong y direcciones por radio.	1 / 4					Sonido juego de ping pong, Dina 2 da direcciones por radio	
2	12	Día	Casa Antonio	Comedor	I	D	Antonio		Antonio mira por la ventana y ve un auto estacionado.	1 / 8	Exterior años 70					Auto Chevrolet Opala negro
2	13	Día	Casa Antonio	Entrada	I	D	Antonio		Antonio abre discretamente la puerta y mira afuera.	1 / 8						
2	14	Día	Casa Antonio	Comedor	I	D	Antonio		Antonio saca una radio y la prende, sintoniza estaciones y la apaga. Sale al patio.	2 / 8	Mueble con radio dentro, mesa.	Radio empolvada, sombrero y guantes de jardinear				
2	15	Día	Casa Antonio	Patio	E	D	Antonio	Dina 2 (en OFF)	Antonio poda su planta, se queda mirando el muro, del otro lado envían direcciones.	1 / 8		Piso, planta especial.	Guantes y sombrero de jardinear	Se escucha a Dina 2 dando direcciones por radio		
2	16	Noche	Casa Antonio	Dormitorio	I	N	Antonio	Dina 3; Hombre 2 (en OFF)	Antonio está acostado y escucha tortura vecina.	5 / 8	Cama		Pijama	Sonido frenada de auto, música, taladro, grito desesperado.		
3	17	Día	Casa Antonio	Patio	E	D	Antonio y Joven rubio	Dina 1 y Dina 2 (en OFF)	Antonio frente al muro, comienza a subirse para ver. Escucha las direcciones por radio, anota una en el muro. Un joven se pasa a buscar la pelota de ping pong que se le cayó.	1 pag - 4 / 8	Muro, dirección en el muro	Piso, lápiz, libro de botánica, pelota de ping pong,	Camisa con bolsillo	Sonido hombres jugando ping pong, direcciones por radio,		

Guión Técnico

Sobre Versión 6.0 de Guión

Esc	Plano	Set	Descripción	Personajes	Tipo	Movimiento	Lente	Observaciones
1	1	Corredor de entrada	Antonio entra, cuelga su abrigo, bota el diario a un cesto de basura y camina al comedor	Antonio	PG		20mm	
2	1	Comedor	Antonio deja el maletin encima de la mesa, camina hacia la pared, toma el cuadro y lo deja en un rincón	Antonio	PML	Travelling	20mm	
2	2	Comedor	Antonio coloca la aguja del tocadiscos	Antonio	PD		50mm + macro	Detalle de la aguja del tocadiscos
2	3	Comedor	Antonio camina hasta el mueble de donde saca un vaso y una botella de whisky	Antonio	PM	Paneo	50mm	Probar además del paneo, un travelling oblicuo.
2	4	Comedor	Antonio limpia el vaso y se sirve. Bebe.	Antonio	PP		50mm	
3	1	Comedor	Antonio revisa pruebas	Antonio	PD		50mm + macro	Detalle de las pruebas
3	2	Comedor	Antonio para de revisar las pruebas y se levanta a contestar	Antonio	PMC - PP	Dolly in	20mm	El movimiento se detiene cuando Antonio escucha el telefono y se levanta.
3	3	Corredor de entrada	Telefono suena		PD		50mm	Se podría probar un dolly out.
4	1	Corredor de entrada	Antonio contesta el telefono y habla con su hijo.	Antonio	PP		50mm	
4	2	Corredor de entrada	Antonio termina de hablar con su hijo, mira la pared del comedor y sale al patio.	Antonio	PML	Travelling lateral hacia la izquierda	20mm	La cámara se mueve lateralmente antes de que Antonio termine la llamada. Luego éste entra a cuadro y sale al patio.
5	1	Patio	Antonio cruza el patio hasta la azucena	Antonio	PG	Paneo	20mm	
5	2	Patio	Antonio limpia las hojas de la planta y sonrie	Antonio	PP		50mm	

5	3	Patio	Plantas		PD		50mm + macro	Detalles de las diferentes plantas del patio
6	1	Dormitorio	Antonio duerme	Antonio	PML	Paneo	20mm	Paneo por la habitación que termina en Antonio acostado durmiendo. Luz de luna.
6	2	Dormitorio	Antonio duerme	Antonio	PP		50mm	Luz de Luna.
7	1	Comedor	Se escucha un sollozo del otro lado de la pared		PM	Dolly in	20mm	
8	1	Comedor	Antonio almuerza, intenta mirar cuando escucha el auto y sigue comiendo	Antonio	PMC		50mm	
9	1	Dormitorio	Antonio lee un libro de botánica.	Antonio	PD		50mm	Detalle libro de botánica
9	2	Dormitorio	Antonio escucha un grito y se queda quieto. Vuelve a su lectura.	Antonio	PP		50mm	
9	3	Dormitorio	Antonio vuelve a escuchar gritos y sale de su dormitorio hacia el comedor.	Antonio	PM		20mm	Dolly out.
10	1	Comedor	Antonio sale de su dormitorio y mira la pared del comedor	Antonio	PML		20mm	
10	2	Comedor	Antonio camina hasta la pared del comedor	Antonio	PMC		50mm	Follow focus.
10	3	Comedor	Antonio pega el oído a la pared	Antonio	PPP		50mm	
10	4	Comedor	Antonio se sobresalta y se queda parado escuchando la situación	Antonio	PM		20mm	Probar con 50mm igual de respaldo.
10	5	Comedor	Antonio se acerca a la pared, intenta oír algo. Sale al patio.	Antonio	PP	Steadycam	20mm	
11	1	Patio	Antonio se detiene frente al muro vecino	Antonio	PG	Steadycam	20mm	Continuación plano anterior
11	2	Patio	Muro		PD	Contrapicado	20mm	
11	3	Patio	Antonio observa el muro	Antonio	PP		50mm	
12	1	Jardin	Auto estacionado en la casa vecina		PS		50mm	Desenfoco de plantas.
12	2	Living	Antonio observa por la ventana	Antonio	PML		20mm	Dolly out, lento.

13	1	Corredor de entrada	Antonio abre la puerta y observa hacia fuera. Luego cierra.	Antonio	PP		50mm	
14	1	Comedor	Antonio abre el mueble y saca una radio	Antonio	PD		50mm	Desde el interior del mueble
14	2	Comedor	Antonio sintoniza diferentes emisoras	Antonio	PD		50mm	
14	3	Comedor	Antonio sintoniza emisoras, luego apaga la radio y sale al patio.	Antonio	PM	Dolly in	20mm	
15	1	Patio	Antonio comienza a podar su planta pero luego escucha las comunicaciones de la casa vecina	Antonio	PPL	Contrapicado	50mm	Plano fijo desde la azucena
16	1	Dormitorio	Techo		PS		20mm	
16	2	Dormitorio	Antonio se gira por el ruido.	Antonio	PPL	Lateral	50mm	
16	3	Dormitorio	Antonio intenta dormir	Antonio	PG		20mm	
16	4	Dormitorio	Antonio vuelve a ponerse boca arriba.	Antonio	PP	Lateral	50mm	La cámara gira verticalmente
17	1	Patio	Antonio de pie frente al muro	Antonio	PP		50mm	En la misma proporción que el plano anterior
17	2	Patio	Muro		PD		50mm + macro	
17	3	Patio	Antonio toma el piso y lo lleva hasta el muro	Antonio	PD		50mm + macro	Detalle del piso
17	4	Patio	Antonio toma coraje para subir	Antonio	PM		50mm	
17	5	Patio	Antonio sube al piso	Antonio	PD		50mm macro	Detalle del piso
17	6	Patio	Antonio se asoma pero rapidamente baja	Antonio	PM		50mm	
17	7	Patio	Antonio apoyado en el muro	Antonio	PPL		50mm	
17	8	Patio	Antonio saca lapiz de su bolsillo	Antonio	PD		50mm + macro	
17	9	Patio	Antonio anota dirección en el muro, toma su libro y se dispone a entrar a la casa. Algo lo golpea en la nuca. Se queda quieto. Mira al suelo.	Antonio	PP	Steadycam	20mm	
17	10	Patio	Pelota de ping pong en el suelo		PS		20mm	

17	11	Patio	Antonio recoge la pelota, escucha un ruido y se gira al muro	Antonio	PP		50mm	
17	12	Patio	Joven se pasa por el muro y busca agachado la pelota de ping pong.	Joven	PS		20mm	
17	13	Patio	Antonio observa al joven	Antonio	PP		50mm	
17	14	Patio	Joven se da cuenta de la presencia de Antonio.	Joven	PM		50mm	
17	15	Patio	Antonio y Joven se miran	Antonio, Joven	PC		20mm	
17	16	Patio	Antonio le extiende la pelota. Joven se acerca, le agradece con un gesto y se retira	Antonio, Joven	PG		20mm	
17	17	Patio	Antonio toma del brazo al joven	Antonio, Joven	PP		50mm	
17	18	Patio	Joven lo mira seriamente	Joven	PP		50mm	
17	19	Patio	Antonio lo invita a salir por la puerta	Antonio	PP		50mm	
17	20	Patio	Ambos entran a la casa		PG		20mm	
18	1	Dormitorio, Comedor	Antonio sale de la cocina y se encierra en su dormitorio	Antonio	PSEC	Steadycam	20mm	Plano seguimiento que sale del dormitorio hacia el comedor luego sigue a Antonio hasta que se encierra en su dormitorio.
18	2	Dormitorio	Antonio come sentado en la cama. La luz se corta.	Antonio	PML		50mm	
18	3	Dormitorio	Antonio con la mirada fija	Antonio	PP		50mm	
19	1	Patio	Antonio de pie frente al muro	Antonio	PML		20mm	
19	2	Patio	Antonio coloca el piso contra el muro	Antonio	PD		50mm	Detalle del piso
19	3	Patio	Antonio se sube al piso y observa hacia el otro lado	Antonio	PG		20mm	
19	4	Patio	Piso se rompe		PD		50mm	
19	5	Patio	Antonio cae al piso	Antonio	PP		50mm	

19	6	Patio	Muro		PD	Contrapicado, zoom in	50mm	
19	7	Patio	Antonio escucha lo que sucede del otro lado	Antonio	PP - PPP	Picado, Zoom in	50mm	
19	8	Patio	Anronio desentierra la planta y la mete en un macetero	Antonio	PMC		50mm	
19	9	Patio	Antonio corre hacia el interior de la casa	Antonio	PG	Paneo	20mm	
19	10	Patio, Comedor	Antonio corre hacia su dormitorio	Antonio	PML	Steadycam	20mm	
20	1	Dormitorio	Antonio se encierra en su dormitorio	Antonio	PM	Steadycam	20mm	Continuación plano anterior
21	1	Corredor de entrada	Telefono suena		PD	Dolly in	50mm	El movimiento se detiene cuando el telefono para de sonar. Probar con 20mm, es más estable.
21	2	Corredor de entrada	Ventana		PD		50mm	Oscurece
22	1	Dormitorio	Antonio despierta	Antonio	PD		50mm	Detalle ojo
22	2	Dormitorio	Antonio está acostado con el macetero en sus brazos	Antonio	PG		20mm	
22	3	Dormitorio	Antonio se levanta y sale del dormitorio	Antonio	PPL	Steadycam	20mm	
23	1	Comedor	Antonio camina hasta la pared del comedor, choca con la mesa y bota el macetero	Antonio		Steadycam	20mm	
23	2	Comedor	Pared del comedor		PS	Steadycam	20mm	Subjetiva acercándose a la pared
23	3	Comedor	Antonio se para frente a la pared y la golpea gritando. Luego se agacha intentando esconderse.	Antonio	PP	Steadycam	50mm	
23	4	Corredor de entrada	Siluetas a traves del vidrio de la puerta	Dos hombres Dina	PD	Steadycam	50mm	
23	5	Comedor	Antonio se queda sentado apoyado contra la pared	Antonio	PG	Steadycam	20mm	Probar como quedaría un dolly out.
24	1	Corredor de entrada	Telefono suena		PD		50mm + macro	
24	2	Comedor	Antonio despierta y se levanta a contestar	Antonio	PML		50mm	
25	1	Corredor de entrada	Antonio contesta y habla con su hijo	Antonio	PP		50mm	

25	2	Comedor	Planta desparramada en el suelo		PS		20mm	Subjetiva de Antonio
25	3	Comedor	Antonio corta la llamada y mira hacia el comedor	Antonio	PPP		50mm.	Probar un travelling oblicuo en 20mm, lento.

Guión Narrativo

"Los Vecinos" V6.0

INT. CORREDOR DE ENTRADA - DÍA

Tarde. ANTONIO (65) abre la puerta de entrada. Antes de entrar recoge el periódico del pasto. No lo abre. Entra. Se saca el abrigo y el sombrero. Los deja en un perchero al lado de puerta de entrada. Tira el periódico a un pequeño cesto de basura. Camina con su maletín hasta el comedor.

INT. COMEDOR - DÍA

ANTONIO deja el maletín, de manera ordenada, encima de la mesa.

Un INCESANTE MARTILLO proviene de la casa del lado. Antonio mira la muralla. Una pintura enmarcada se tambalea con los golpes. Antonio se acerca, la toma y la deja en un rincón.

Se acerca al tocadisco que está en el comedor. Coloca delicadamente la aguja. Comienza a sonar una composición de Haydn. Le sube el volumen intentando tapar los ruidos del lado.

Antonio abre la puerta de un mueble y saca una botella de whisky. Toma un vaso. Lo examina. El vaso tiene un poco de polvo. Deja la botella en una repisa.

La repisa está llena de libros y una serie de fotografías enmarcadas. Unas de Antonio y su ESPOSA. Otras de la Esposa trabajando en el jardín y la última fotografía es en blanco y negro de la Esposa joven sonriendo.

Toma un pañuelo del mueble, limpia el poquito de polvo y se sirve whisky. Bebe.

INT. COMEDOR - DÍA

Más tarde. Antonio, muy concentrado, revisa pruebas de literatura. Son un montón. En el encabezado indican la fecha: "1976" y el nombre del profesor: "Antonio Ramírez".

El teléfono, que se encuentra en una mesita fuera del comedor, comienza a SONAR.

Antonio en un principio no lo escucha pero luego se da cuenta. Se levanta ofuscado, guarda el lápiz en su bolsillo, detiene el tocadisco y sale al corredor a contestar.

INT. CORREDOR DE ENTRADA - DÍA

Antonio contesta.

ANTONIO

¿Aló?

VOZ DE HIJO EN EL AURICULAR

¿Aló, papá?

ANTONIO

Hijo, hola.

VOZ DE HIJO EN EL AURICULAR

Hola. ¿cómo ha estado?

ANTONIO

Ocupado. ¿Qué pasa?

VOZ DE HIJO EN EL AURICULAR

No lo escucho bien, hay harto ruido.

ANTONIO

Son los vecinos nuevos que están martillando.

VOZ DE HIJO EN EL AURICULAR

Que molesto. Bueno lo llamo para invitarlo a cenar. Tengo una sorpresa.

ANTONIO

No me gustan las sorpresas.

VOZ DE HIJO EN EL AURICULAR

Me nombraron parte del directorio en la firma.

ANTONIO

(Sin entusiasmo)

Ah, que buena noticia.

VOZ DE HIJO EN EL AURICULAR

Conozco un restaurante perfecto. ¿Puede el próximo sábado?

ANTONIO

Sí puedo, pero juntémonos acá mejor.

VOZ DE HIJO EN EL AURICULAR

Ya papá. Nos vemos el otro sábado. Que esté bien.

ANTONIO

Ya. Adiós.

Antonio cuelga. Mira hacia el comedor. EL MARTILLEO INCESANTE CONTINÚA. Sale al patio.

EXT. PATIO - DÍA

El patio tiene una única entrada por medio de la cocina. El parrón cubre parte de la terraza y un gran muro blanco separa a Antonio de la casa vecina.

Antonio toma un par de guantes jardineros y un sombrero. Se los coloca y comienza a trabajar en sus plantas. Hay una planta a la que le dedica mayor cuidado y atención. Se sienta en un piso y limpia sus hojas. Sonríe.

Aún en el patio se escuchan algunos SONIDOS DISTANTES DE GENTE TRABAJANDO Y MARTILLANDO EN LA CASA VECINA.

INT. DORMITORIO - NOCHE

Antonio duerme en la mitad derecha de la cama, la otra mitad se mantiene perfectamente estirada. En ese lado hay un velador con

una virgen y una mecedora cerca de la cama. El velador del lado de Antonio tiene una lámpara y un libro.

INT. COMEDOR - NOCHE

Se escucha un SOLLOZO, del otro lado de la pared.

INT. COMEDOR - DÍA

Silencio. Antonio almuerza.

Afuera se escucha EL MOTOR DE UN AUTO ENCENDERSE Y SALIR A TODA VELOCIDAD desde la casa vecina.

Antonio se impresiona, intenta mirar hacia afuera por la ventana sin levantarse. Después de un momento continúa comiendo.

INT. DORMITORIO - DÍA

ANTONIO lee un libro de botánica en la mecedora. Con un lápiz subraya algunas líneas.

Es interrumpido por el GRITO de HOMBRE 1.

Antonio con el libro en alto. Atento.

Silencio.

Antonio vuelve a su lectura. Se escucha un GOLPE SECO y el GRITO DE UN HOMBRE.

VOZ HOMBRE DINA 1

¡Habla mierda!

ANTONIO se levanta, guarda el lápiz en su bolsillo y se asoma al pasillo. Mira hacia el comedor.

VOZ HOMBRE DINA 1

¿No vai a hablar hueón?

Se escucha un PORTAZO.

Antonio camina hacia el comedor.

INT. COMEDOR - DÍA

Antonio entra al comedor y se detiene frente a la pared. Pega su oído a ella.

Se escucha que del otro lado UNA PUERTA SE ABRE Y ENTRA RAPIDAMENTE ALGUIEN. Antonio se sobresalta y se aleja de la pared.

Un GOLPE SECO. Hombre 1 ahoga un grito.

VOZ HOMBRE DINA 1

¿Erí mudo conchetumadre?

GOLPES VARIOS. Frenéticos.

VOZ HOMBRE DINA 1

¡Maricón, hijo de puta!

La paliza se detiene. Antonio se gira decidido.

VOZ HOMBRE DINA 1

¡Comunista de mierda!

Antonio se detiene. Mira la pared.

VOZ HOMBRE DINA 1

Comunachos maricones, terroristas culiados.

Antonio retrocede pero pasa a llevar la repisa y un vaso cae, rompiéndose estrepitosamente.

VOZ HOMBRE DINA 2

Los vecinos hueón...

Del otro lado, prenden la radio y sintonizan MÚSICA CON UN VOLUMEN ALTO. Pero no es suficiente para encubrir completamente lo que está pasando.

VOZ HOMBRE DINA 1

¿Tai llorando hueón?

GOLPE SECO.

VOZ HOMBRE DINA 1

¡Vai a quedar sin pico hueón!

RISAS. GOLPE.

VOZ HOMBRE 1

No sé, no sé... por favor... por favor...

VOZ HOMBRE DINA 1

¡Mentiroso conchetumadre!

GOLPE y luego una ESTREPITOSA CAIDA (CON SILLA INCLUIDA).

VOZ HOMBRE DINA 1

Llévense a esta mierda.

Los SOLLOZOS de Hombre 1 desaparecen gradualmente junto a PASOS QUE SE ALEJAN.

Silencio.

Antonio vuelve a acercarse a la pared. Pero no escucha nada. Se desplaza por la pared intentando escuchar algo pero nada. Sale al patio.

EXT. PATIO - DÍA

Antonio sale rápidamente pero se detiene frente al muro blanco que lo separa de sus vecinos. Se escucha a un GRUPO DE HOMBRES JUGANDO PING PONG y ENTREGANDO DIRECCIONES POR RADIO.

VOZ HOMBRE DINA 2

Pasaje Los Naranjales, Macul. Sujeto delgado, pelo negro largo.
Casa 1042.

Antonio se queda frente al muro.

INT. COMEDOR - DÍA

Hay silencio.

Antonio mira por la ventana que da hacia la calle pero no tiene buen ángulo de visión: ve la calle y la punta de un auto negro estacionado frente a la casa vecina. Nada que explique lo que está sucediendo.

INT. CORREDOR DE ENTRADA - DÍA

Antonio abre lentamente la puerta y observa discretamente hacia afuera. Nada. Antonio la cierra cuidadosamente.

INT. COMEDOR - DÍA

Antonio abre la puerta de un mueble y saca una radio empolvada. La coloca encima de la mesa y la prende.

Sintoniza distintas estaciones pasando por algunas de música y otras de comerciales. Todo es alegre.

Antonio suspira. La apaga.

Toma sus guantes, sombrero y sale al patio.

EXT. PATIO - Día

Antonio se sienta junto a su planta, comienza a podarla cuidadosamente. Del lado DAN DIRECCIONES POR RADIO. Antonio se queda mirando la muralla.

VOZ HOMBRE DINA 2

Calle Maestranza, frente al n° 627.

INT. DORMITORIO - NOCHE

Antonio está acostado. Con los ojos abiertos mirando el techo. Se escucha una FRENADA. Antonio se gira intentando alejarse del ruido.

Comienza a sonar la MÚSICA Y UNOS GRITOS DISTANTES.

VOZ HOMBRE DINA 3

¿Donde la dejaron hueón?

Suena un TALADRO.

VOZ HOMBRE DINA 3

¡Dinos la huela hueón!. ¡Vo manejaste una camioneta y te pusiste a matar pacos!

VOZ HOMBRE 2

¡No sé manejar--!

VOZ HOMBRE DINA 3

¡Ah, no! A este hueón lo mato. ¡Afirmer al culiao, afirmerlo bien!

Se escucha el TALADRO PERFORANDO y el GRITO DESESPERADO DE UN HOMBRE.

Antonio mira el techo. No se mueve. Se queda escuchando los gritos y la música.

EXT. PATIO - DÍA

Antonio de pie frente al muro blanco. Con miedo. No se escucha nada del otro lado, hay silencio.

Antonio toma el piso y lo lleva hasta el muro. Comienza a subirse, lentamente se estira para mirar al otro lado. Escucha que salen personas de la casa vecina y rápidamente se baja del piso.

Antonio queda mirando la muralla, respirando agitadamente.

Se escucha que al lado un GRUPO DE HOMBRES COMIENZA A JUGAR PING PONG.

Antonio se acerca muy lentamente al muro. Escucha. Pega la cabeza al muro.

VOZ HOMBRE DINA 2

(Por radio)

Necesitamos confirmación de dirección.

VOZ HOMBRE DINA 1

¿Sujeto?

VOZ HOMBRE dina 2

(Por radio)

Martínez. Felipe.

VOZ HOMBRE DINA 1

La Estrella 3042. Pudahuel.

VOZ HOMBRE DINA 2

(Por radio)

Repita.

VOZ HOMBRE DINA 1

La Estrella 3042. Pudahuel.

Antonio, casi instintivamente, saca un lápiz del bolsillo de su camisa y anota la dirección en el muro.

El juego de ping pong se reanuda.

Antonio se gira, guarda el lápiz e intenta tranquilizarse. Deja el piso en su lugar y toma el libro de botánica que yace encima de la mesa.

Del otro lado del muro cae la pelota de ping pong cerca de Antonio. La recoge.

Antonio ve que del otro lado un JOVEN (24), tez blanca y pelo largo rubio, salta el muro. Busca la pelota agachado intentando pasar desapercibido. Levanta la mirada y recién nota la presencia de Antonio.

Se miran. Antonio con la pelota en su mano. El Joven con la dirección escrita a su espalda.

El Joven le sonríe a Antonio. Éste le devuelve la sonrisa y le extiende la pelota. El Joven camina hacia él y la toma. Le agradece con un gesto y se gira para volver a saltar el muro.

Antonio se fija en la dirección escrita en el muro y detiene al Joven tomándolo del brazo. El Joven se gira. Se pone serio.

Antonio le señala la casa.

ANTONIO

Por favor.

El Joven sonríe. Antonio lo guía al a la puerta principal de la casa. El Joven lo sigue sin darse cuenta del escrito en el muro.

INT. DORMITORIO - NOCHE

El dormitorio desordenado, con la luz encendida y una pequeña estufa a parafina. Antonio ha movido toda su actividad al dormitorio. Hay un montón de pruebas apiladas sin revisar junto a otras pocas revisadas.

La MÚSICA Y GRITOS de la casa del lado resuenan en la casa.

VOZ HOMBRE DINA 4

¡Terrorista conchetumadre! ¿Dónde están las armas?

VOZ HOMBRE 3

¿Qué armas? ¡Yo no sé de armas!

VOZ HOMBRE DINA 4

No te hagai el hueón comunista de mierda.

VOZ HOMBRE 3

(Llorando)

No sé de que me está hablando, se lo he dicho mil veces---

VOZ HOMBRE DINA 4

Te vai a ir cortado hueón y después tu familia...

Las puertas del comedor están cerradas.

VOZ HOMBRE DINA 4

Dale.

Se escuchan los GOLPES DEL CUERPO CONVULSIONANDO SOBRE UN CATRE DE METAL y GRITOS AHOGADOS DE HOMBRE 3.

Antonio sale de la cocina con un plato de comida y cruza el pasillo hasta su dormitorio.

VOZ HOMBRE DINA 4

Para.

(Pausa)

¡Te vai a ir cortao mierda!

Antonio se encierra en su dormitorio pero aún se escuchan los sonidos de sus vecinos.

Antonio comienza a comer, la luz comienza a parpadear y luego se corta. Saca una vela de su velador y la enciende. Continúa comiendo pero se detiene. Está pensativo. Con la mirada fija.

EXT. PATIO - DÍA

Antonio, vestido para ir a trabajar, está parado frente al muro. Tiene el rostro demacrado por la falta de sueño. Decidido toma el piso y lo apoya junto al muro. Se sube y mira hacia el patio de la casa del lado.

Se escuchan GRITOS y COSAS QUE SE CAEN EN LA CASA VECINA.

VOZ HOMBRE DINA 4

¡Se escapó un culiao!

Antonio se asusta y pierde el equilibrio. Cae a la tierra, al lado de la planta.

VOZ HOMBRE DINA 4

¡Salio pal patio!

VOZ HOMBRE DINA 1

¡Atrápalo!

Antonio escucha que alguien del otro lado GOLPEA EL MURO E INTENTA SUBIRLO.

Un DISPARO culmina todo. Antonio no se mueve.

VOZ HOMBRE DINA 1

Putá hueón que la cagaste. Pa que chucha le disparaste.

VOZ HOMBRE DINA 4

Pero si se estaba escapando po'

VOZ HOMBRE DINA 1

Por hueón vo vai a tener que hacer el paquete.

La situación se calma. Se escucha que ARRASTRAN EL CUERPO.

Antonio se desespera. No se levanta, agachado al lado de su planta, la desentierra con las manos y la mete en un macetero. Corre al interior de la casa. Horrorizado.

INT. PASILLO - DÍA

Antonio entra rápidamente al dormitorio. Se encierra.

Silencio.

INT. CORREDOR DE ENTRADA - DÍA

Tarde. El telefono suena. Nadie lo contesta. Para de sonar.

Silencio. Oscurece.

INT. DORMITORIO - NOCHE

Antonio se ha quedado dormido encerrado en su dormitorio con la planta en brazos.

Lo despiertan los GRITOS de una MUJER JOVEN. La MÚSICA ESTÁ MUY BAJA para ocultar la situación.

VOZ HOMBRE DINA 1

¡Dime la verdad hueona!

VOZ MUJER JOVEN

Pero si yo no sé nada.

VOZ HOMBRE DINA 2

¿A que te dedicai?

VOZ MUJER JOVEN

Voy en el colegio--

VOZ HOMBRE DINA 1

Vo soy una extremista hueona, del Frente de Estudiantes Revolucionarios.

Golpean a la MUJER JOVEN.

VOZ MUJER JOVEN

¡No!... yo no estoy metida en nada de eso.

VOZ HOMBRE DINA 1

¡Desvístete hueona!

VOZ MUJER JOVEN

¡No señor, por favor no...!

VOZ HOMBRE DINA 1

¡DESVÍSTETE MIERDA!

Antonio se levanta. Abre la puerta de su dormitorio y mira hacia el comedor que está con la puerta cerrada. Lentamente camina hacia el comedor, llevando consigo el macetero. Se detiene frente a la puerta.

VOZ HOMBRE DINA 2

¡Puta que soy fea pendeja!

VOZ HOMBRE DINA 1

Los zapatos no te los saqué. No queremos que te resfríes.

VOZ HOMBRE DINA 3

No tiene ni pechuga.

La Mujer Joven llora.

INT. COMEDOR - NOCHE

Antonio abre la puerta del comedor.

VOZ HOMBRE DINA 1

Dime la verdad cabrita, o te va a pasar algo muy malo.

VOZ MUJER JOVEN

Estoy diciendo la verdad--

VOZ HOMBRE DINA 1

¡Dime los nombres entonces!

VOZ MUJER JOVEN

Esteban Santelices, Ramón Ulloa--

VOZ HOMBRE DINA 1

¡Estai mintiendo hueona, no se llaman así!

La Mujer Joven continúa llorando. Antonio inmóvil.

VOZ HOMBRE DINA 1

Vo te buscaste esto hueona, por mentirosa, mentí por todo.

VOZ HOMBRE DINA 2

¡Ponte arriba de la mesa!

VOZ MUJER JOVEN

(Suplicando)

¡No!

VOZ HOMBRE dina 2

¡Arriba de la mesa, maraca!

Se escucha un forcejeo. Comienza a violarla. La Mujer Joven grita desgarradoramente.

Antonio se quiebra emocionalmente. Camina a tientas en la oscuridad hacia la pared del comedor. Pasa a llevar la mesa y bota el macetero que se rompe en el suelo.

VOZ HOMBRE DINA 1

¡El nombre de tu papá hueona!

VOZ MUJER JOVEN

¡Jaime Riquelme!

VOZ HOMBRE DINA 1

¡Mentirosa de mierda!, Me mentí pa que te lo meta, ¿eso querí maraca?

(Pausa)

Córrete, girala, así...

(Pausa)

¿Tu dirección hueona?

VOZ MUJER JOVEN

¡No, por favor, nooo!

VOZ HOMBRE DINA 1

¡Tu dirección!

VOZ MUJER JOVEN

Cerro navia--

VOZ HOMBRE DINA 1

¡MENTIROSA!

El movimiento de la mesa aumenta.

VOZ HOMBRE DINA 1

¿Esta huea queriai', te gusta de a dos, ah?

El movimiento en la mesa es tan fuerte que LA RADIO SE CAE Y PARA DE SONAR.

Antonio está frente a la pared. No se mueve. Los GRITOS de la Mujer Joven son desgarradores.

Antonio pega su cabeza a la pared. Comienza a llorar. Su respiración se agita.

Grita con todas sus fuerzas.

ANTONIO

¡PAREN, PAREN, PAREN!

Antonio golpea la pared con los puños.

La acción del otro lado se detiene. Se escuchan PASOS QUE SE ALEJAN.

Silencio.

Antonio atento a cualquier sonido.

Afuera PATEAN LA REJA DE ENTRADA DE SU CASA Y GOLPEAN FUERTEMENTE SU PUERTA.

Antonio se agacha tratando de esconderse. Intentando no hacer ni un sólo sonido. Sin respirar.

VOZ HOMBRE DINA 1

Cállate viejo hueón. Preocupate de tus clases nomá.

Los Hombres DINA se retiran GOLPEANDO FUERTEMENTE LA REJA al salir.

Antonio queda en el suelo apoyado en la pared.

Los Hombres DINA vuelven a entrar al cuarto.

VOZ HOMBRE DINA 1

¿Creíste que te habíai salvado maraca? ¡Gírate hueona!

VOZ HOMBRE DINA 3

Abre la boca, ábrela maraca. Métetelo. Así no vai a gritar y cuidado con los dientes o te quitamos los zapatos.

Se escucha el MOVIMIENTO ARRIBA DE LA MESA. El LLANTO AHOGADO de la Mujer Joven. Sin música.

ANTONIO se queda ahí. Inmóvil. Escuchando.

INT. COMEDOR - DÍA

EL TELEFONO SUENA.

Antonio despierta. Se quedó dormido tirado en el piso. Se sienta apoyándose en la pared. Lo único que suena es el teléfono, todo el resto está en total silencio. Se levanta a contestar.

INT. CORREDOR DE ENTRADA - DÍA

Antonio contesta.

Antonio

¿Aló?

VOZ DE HIJO EN EL AURICULAR

(Preocupado)

¿Papá?... ¿está bien?, ayer me llamaron porque no fue a trabajar y no contestó el teléfono en todo el día.

Antonio se queda en silencio. Abstraído.

VOZ DE HIJO EN EL AURICULAR

¿Papá? ¿está ahí?

ANTONIO

Sí, si estoy bien, que ayer amanecí con fiebre y decidí quedarme en cama todo el día. Pero ahora iba saliendo a la universidad.

VOZ DE HIJO EN EL AURICULAR

¿Seguro? ¿No prefiere que le llame un doctor?

ANTONIO

No. Estoy bien.

VOZ DE HIJO EN EL AURICULAR

Bueno cualquier cosa que necesite, me avisa.

ANTONIO

Hijo...

VOZ DE HIJO EN EL AURICULAR

¿Qué pasa papá?

ANTONIO mira la pared del comedor, la pintura en una esquina y la planta desparramada.

Hay silencio. Está solo.

ANTONIO

¿Podemos volver a tu idea del restaurante? No creo que esté en condiciones de preparar la cena.

VOZ DE HIJO EN EL AURICULAR

Sí, por su puesto. Yo me encargo. ¿Seguro que se siente bien para ir a trabajar?

ANTONIO

Sí. Ya, te dejo que se me hace tarde.

VOZ DE HIJO EN EL AURICULAR

Ya papá, nos vemos.

Antonio corta. Se acerca al comedor y cierra las puertas.

~ FIN ~