

Universidad de Chile  
ICEI  
Cine y Televisión

# La Ñecla y el Chonchón

Informe Proyecto de Obra de Título IX Semestre

## Integrantes

Marcela Alarcón

Francisca Barraza

Mauro Melo


José Manuel Parra

Constanza Pérez

Josefa Valenzuela

## Profesor Guía

Orlando Lübbert



# Índice

Índice .....	2
Sinopsis.....	4
Equipo Técnico y Roles .....	5
Ficha Técnica de la Obra.....	6
Propuesta Cinematográfica del Proyecto .....	11
Propuesta de Dirección .....	15
Iluminación .....	23
Iluminación Interior .....	24
Iluminación Exterior.....	25
Color.....	26
Composición .....	28
Encuadre .....	29
.....	29
Tratamiento de Cámara .....	30
Propuesta de Arte.....	31
C o l o r.....	32
Manuel .....	33
Raúl .....	33
Andrea.....	33
Vestuario, Maquillaje, Peinado y Accesorios.....	34
Vestuario .....	34
Peinado y Maquillaje .....	35
Accesorios .....	35
Utilería .....	36
Volantines .....	38
Ambientación .....	39
Locaciones .....	41
Referentes.....	44

Propuesta de Sonido.....	46
Propuesta de Montaje.....	48
Produccion General.....	51
Presupuesto General.....	52
Plan de Financiamiento.....	53
Página de Donaciones.....	53
Aportes Propios.....	53
Plan de Producción.....	54
Descripción General.....	54
Características Generales.....	54
Prioridades y Desafíos.....	54
Equipo Humano.....	55
Locaciones.....	55
Casting.....	56
Material Técnico.....	56
Plan de Rodaje.....	58
Carpeta de Casting.....	66
Manuel.....	67
Raúl.....	68
Andrea.....	69
Carpeta de Locaciones.....	70
Fábrica Abandonada – Opción 1.....	71
Fábrica Abandonada – Opción 2.....	74
Casa Manuel.....	77
Rotonda.....	81
Cotizaciones.....	84
Catering.....	85
Volantines y Materiales.....	88
Anexos.....	118

# Sinopsis

*“La Ñecla y el Chonchón”* es un cortometraje de ficción que cuenta la historia de Manuel (12) un niño que disfruta de una poderosa imaginación y que junto a su padre Raúl (43) fabrica y vende volantines durante los días de Fiestas Patrias. Ambos ven el mundo desde opuestas perspectivas, donde para el niño los volantines configuran un lugar para la fantasía y la diversión, y para el padre no representan más que un insatisfactorio trabajo.

La madre de Manuel se marchó cuando él era pequeño y a Raúl no le gusta hablar del tema, lo que deja al niño con muchas preguntas y pocas respuestas. Todo cambia cuando Manuel encuentra por sorpresa unas cartas cerradas a su nombre, enviadas por su madre, de las que su padre nunca le habló. Mientras el niño duda entre si abrir las cartas o no, se gana un hermoso volantín que ha caído cortado. Manuel intentará por todos los medios elevar lo más alto posible, aunque tenga que usar el riesgoso hilo curado. Por su parte, Raúl concentra sus esfuerzos en suplir el lugar dejado por su mujer, pero sus diversos trabajos se lo impiden.

Se trata de la difícil relación entre un niño y su padre, cuando la distancia que los separa no tiene conciliación aparente, son dos miradas sobre una tradición, dos caminos que se cruzan cuando Manuel se percata cuán profundo puede cortar el hilo y Raúl aloja sus esperanzas en una apuesta sin sentido.

# Equipo Técnico y Roles

Nombre	Cargo
Jose Parra	Dirección
Francisca Barraza	Producción
Marcela Alarcón	Guión / Asistente de dirección
Mauro Melo	Dirección de fotografía
Constanza Pérez	Dirección de arte
Josefa Valenzuela	Montaje / Continuidad

# Ficha Técnica de la Obra

<b>Título</b>	La Ñecla y el Chonchón
<b>Duración</b>	20 MINUTOS
<b>Género</b>	DRAMA
<b>Formato y calidad de imagen</b>	DIGITAL – HD FULL FRAME 1920 X 1080
<b>Formato y calidad de sonido</b>	STEREO



# Argumento



En el patio de una pintoresca fábrica abandonada se encuentran Manuel (12) y su padre Raúl (43), quien con mucha pasión le enseña a su hijo como mandar cortado a otros volantines. Es tanto el ímpetu que Raúl toma con sus propias manos el carrete de hilo, para mostrarle a su hijo cómo debe hacerlo. Manuel se distrae viendo a Andrea, una niña de su misma edad que se encuentra paseando con sus padres. Tímido, Manuel vuelve a concentrarse en el volantín, ahora es su turno de encumbrar, pero pese a sus esfuerzos lo mandan cortado.

Una vez derrotados, padre e hijo caminan de regreso. En silencio recorren en barrio en que habitan, un sector periférico de la ciudad y sin muchos recursos económicos. Raúl es volantinero de profesión, pero para poder mantener a su familia además tiene un trabajo nocturno. Al llegar a su hogar se ponen a trabajar en el taller, donde Manuel ayuda a su padre a ordenar. Se acercan las fiestas patrias y es bastante el desorden que hay por la cantidad de volantines que han fabricado. Entremedio de tanto palillo cortado y papel arrugado, Manuel encuentra una caja que llama su atención. Sin que su padre lo observe, la abre y descubre una serie de cosas de cuando Raúl era más joven, entre ella una fotografía en la que aparece su padre junto a una mujer. Una vez que Raúl se fue a su otro trabajo Manuel vuelve a mirar la caja y encuentra una carta destinada a él, la que su padre le ha ocultado.

Con la carta en su poder, Manuel está en una encrucijada: por un lado quiere saber qué dice, pero por otro es presa de cierto temor. Él cree que la carta se la ha enviado su madre, la que se marchó cuando Manuel era muy pequeño, y en esas páginas podría estar la respuesta a su ausencia. Sin decidirse a abrirla Manuel realiza taciturno su rutina solitaria en el hogar, sin dejar de pensar en ello.

Al día siguiente, en la fábrica Manuel vuelve a ver a Andrea, una extrovertida chica que se transformara en su confidente. Unos volantines surcan el cielo y a lo lejos, repentinamente, uno de ellos cae cortado. Sin pensarlo dos veces, Manuel corre en búsqueda del tesoro a la deriva. Los otros que habían en el lugar lo siguen de cerca pero él les lleva la delantera y después de un par de vueltas por la fábrica en ruinas, da con el premio, un precioso volantín de diversos colores. Acorde a la tradición, ahora es suyo.

Manuel vuelve a su casa, exhibiendo orgulloso su trofeo, pero una de las cosas que más llama la atención es la añoranza con que su padre contempla el volantín, de vuelta en sus manos Manuel lo observa pensativo y piensa que quizás este volantín sea una puerta de entrada para derrotar el silencio de su padre. Mientras ambos trabajan fabricando volantines, Manuel muestra cada vez más interés en el trabajo y los volantines, aflojando de a poco el sólido carácter de su padre. Ya en la cena Manuel se decide, y de manera camuflada le pregunta a Raúl por su madre. Para desgracia del chico, su plan fracasa: Raúl desvía el tema rápidamente sin dar espacio a que su hijo siga indagando.

Es otro día y Manuel le pide a Andrea que lo acompañe a elevar su volantín. Ambos recorren pasajes y callejones, intentando alejarse para que nadie los moleste. La niña



ayuda a Manuel a encumbrar el volantín y en esos momentos de entretenimiento, el niño se percata que le puede contar cualquier cosa a su nueva amiga. Ambos conversan sobre el problema de Manuel y Andrea se compromete a ayudarlo en lo que pueda.

Mientras tanto, Raúl saca algunas cuentas en el taller. Se pasea de aquí para allá contando y anotando. En su recorrido, repara en el rincón desordenado donde Manuel encontró la carta hace algunos días. Deja de lado las sumas para tomar su caja y empezar a observar el contenido, sin darse cuenta de que su hijo lo observa. Manuel temeroso de que Raúl se dé cuenta de la carta que sacó, retrocede unos pasos haciendo el suficiente ruido para que su padre se percate de que está ahí. Raúl esconde la caja nervioso, Manuel no hace ningún comentario.

Sin Raúl en la casa, Manuel y Andrea se disponen en la aventura de fabricar hilo curado, ambos se protegen con cascos de soldar cuando muelen el vidrio. Con alguna dificultades logran conseguir un buen hilo. Manuel decide mostrarle la carta que encontró a su amiga, la que está guardada en un compartimiento secreto en un rincón de su pieza. Junto a la carta, Manuel guarda una cajita con muchas cosas que ha ido encontrando, fotos, anillos, cosas que asume fueron alguna vez de su madre. Andrea insta a Manuel para que abra la carta pero el niño no se termina de convencer.

Al día siguiente, Manuel y Raúl venden sus volantines cerca de una plaza, cada uno está a un lado diferente del muro que forman los volantines. Raúl reprende a Manuel por fabricar hilo curado a sus espaldas, lo que no cae nada bien en el niño. Manuel se molesta por este comentario y le reprocha a su padre que él no es el único que oculta cosas. La conversación se corta de golpe pero Raúl confirma sus sospechas sobre la búsqueda de Manuel por saber más sobre un tema que el esperaba estuviera cerrado para siempre. Cae la tarde y Raúl guarda las pocas cosas que no se lograron vender sin despegar la vista de su hijo. Lo llama y de manera dura toma su mano y le exige que no se entrometa en sus cosas. Enojado, Manuel se zafa del agarre y se va corriendo.

Raúl regresa solo a casa e intenta hablar con Manuel, al que no encuentra por ningún lado. Sin poder esperarlo más tiempo, decide ir a su trabajo. Manuel se encuentra en la fábrica con su amiga Andrea, entre los dos leen la carta. Manuel queda insatisfecho por el contenido y no sabe qué hacer ahora, pero su amiga lo incita a buscar en la dirección que sale en el remitente fijado en el sobre.

Cuando Raúl regresa en la mañana, entra al dormitorio de Manuel para ver cómo está pero se da cuenta que su hijo no pasó la noche en casa; la cama está hecha, pero sobre ella está la caja de Manuel, su padre la observa pensativo, hasta que de pronto rápidamente va hacia su taller y abre su propia caja, dándose cuenta que sólo esta la carta dirigida a él y no la de Manuel. Raúl se nota preocupado, decide abrir su carta y leerla. Se demora leyendo cada palabra, claramente emocionado. Cuando por fin termina, repara en la dirección que aparece en la carta. Sin dudarlo dos veces, sale de su casa rápidamente.

Manuel se baja en el barrio alto de la ciudad. Temeroso pregunta por una dirección y camina en diversas direcciones hasta llegar frente a una casa grande. Expectante espera, hasta que sale una familia con dos hijos pequeños, Manuel observa a la mujer y cuando va a cruzar una mano en su hombro lo detiene, es su padre Raúl que niega con la cabeza. Pasan algunos segundos cuando Raúl le indica que vuelva a mirar, de la misma casa sale ahora una mujer con delantal que bota unas bolsas negras en contenedores de basura. Manuel mira interrogante a su padre quien asiente con la cabeza. El niño da un paso hacia delante, pero se detiene para mirar hacia atrás, alterna su mirada entre ambos adultos y con decisión toma a Raúl de la mano y se alejan del lugar.

Ambos elevan el volantín de Manuel. Cuando el niño ya ha elevado casi todo el hilo, saca la carta de su madre, le hace una pequeña rotura y la engancha al hilo de su volantín, con decisión Manuel corta el hilo. Padre e hijo ven el hilo elevarse con la carta, el volantín sube y sube sin caer, perdiéndose a la distancia.



# Propuesta Cinematográfica del Proyecto



*La Ñecla y el Chonchón* es un proyecto para cortometraje de ficción que narra la historia de Manuel, un niño de 12 años, que intentará de convencer a Raúl, su padre, para que le diga la verdad sobre su madre hace años ausente. Es una empresa que busca recomponer una relación que parece fracturada por la presencia de tan doloroso secreto. Con el mundo de los volantines como colorido telón de fondo, y a partir de este núcleo dramático, la película se complementará con un horizonte estético y audiovisual particular, que tendrá por misión fundamental adentrar al espectador en la perspectiva del niño, su imaginación y capacidad de asombro, que contrasta con la dura realidad que enfrenta en la relación con su padre. Se trata de establecer un equilibrio narrativo y visual entre una historia sencilla, pero cargada con un peso dramático marcado por lo “no dicho”, y un contexto urbano y de época que permite la explotación del lenguaje cinematográfico para la construcción audiovisual del mundo particular del protagonista.

El cineasta checo Milos Forman afirma en una clase magistral que, según su experiencia, la esencia de la puesta en escena es “contar la verdad sin ser aburrido”. Para alcanzar este objetivo, el autor clasifica tres tipos de búsquedas por la verdad. El primero consiste en encontrar una verdad totalmente nueva frente a los ojos del espectador, lo que parece ser de suyo complejo. El segundo tiene relación con hacer surgir una verdad ya existente pero hace largo tiempo inclinada hacia el olvido. Este procedimiento tendría también un componente elevado de complejidad y riesgo. Finalmente,

La tercera solución consiste en decir una verdad que todo el mundo conoce, pero hallando un modo sorprendente de presentarla. (...) Su objetivo es, pues, utilizar el poder de la imagen para contar, de manera fresca y original, una historia que ya conoce todo el mundo. Es como si, con los ingredientes de un plato muy conocido, tuvieras que intentar cocinar otro con un sabor diferente.<sup>1</sup>

El acercamiento que propone Forman hacia el propósito de la puesta en escena nos sirve para establecer las bases que sostendrán el presente proyecto. Tal como afirma Forman, nuestra historia busca retratar una dinámica para nada ajena en cotidianidad de la sociedad actual. Los secretos y tabúes son parte constitutiva de las relaciones interpersonales y en las familias es habitual que existan, en mayor o menor grado. En este sentido, apelamos a una historia universal, de carácter filial, que en sí ha sido trabajada infinidad de veces, en un sinnúmero de soportes y formas de expresión, así como ha sido materia de estudio para diversas disciplinas humanistas o científicas. Desde El Mito de Ícaro hasta en películas como *Petróleo Sangriento* y *En el Nombre del Padre*<sup>2</sup> o los artículos de Fernando Savater<sup>3</sup> hacia su hijo Amador, en nuestra cultura se ha trabajado

---

<sup>1</sup> Forman, Milos. Clase magistral reproducida en *Más Lecciones de Cine* de Laurent Tirard. Pág. 18, Buenos Aires, Paidós, 2008.

<sup>2</sup> *There will be Blood* (2007) Dirigida por Paul Thomas Anderson y protagonizada por Daniel Day-Lewis y Paul Dano. *In the Name of the Father* (1993) Dirigida por Jim Sheridan y protagonizada por Daniel Day-Lewis y Peter Postlethwaite.

<sup>3</sup> Algunos de los artículos más famosos de Savater están orientados hacia la ética juvenil y adolescente. Entre los más reconocidos destacan *Ética para Amador* (1991) y *Política para Amador* (1992)

ampliamente este tipo de relaciones, cómo decaen o se potencian y qué consecuencias tienen para sus integrantes.

Así como los ejemplos arriba enumerados, donde en cada caso se destacan métodos únicos y originales para dar cabida a un conflicto básico de las sociedades humanas, es nuestra intención potenciar la historia situándola en un contexto determinado y dándole rasgos formales a través del lenguaje cinematográfico que conviertan la ya tan conocida receta en un plato rara vez probado. En este sentido, propondremos tres propósitos fundamentales que vendrán a complementar el conflicto central de los personajes y nos ayudarán a construir el mundo propio de Manuel: un interés visual y por retratar cinematográficamente el vuelo del volantín, desde una perspectiva poética a la vez que narrativa; la pregunta por cómo, en un contexto social definido por las limitaciones, es posible adentrarse en el mundo inocente e imaginativo de un niño; y por último, reconstruir audiovisualmente un sector de la ciudad donde sea posible la reunión de las dos premisas iniciales.

En primer lugar, los volantines no solo aportarán un tinte singular al tratamiento estético de la obra, mediante sus atractivas cualidades en lo variado de su color o el movimiento de su danza aérea, sino que también funcionarán como metáfora de los vínculos emocionales que sostienen los personajes, vínculos que pueden ser tan frágiles como el delgado hilo, pero que a la vez pueden mantener conectados cielo y tierra. Así, los volantines otorgan un doble rendimiento: por un lado, destaca su potencia visual y conceptual recién descrita y por otro, ofrece un componente tradicional que será vital para darle cuerpo a esta propuesta cinematográfica. Se trata de una costumbre popular muy arraigada y de amplia difusión nacional, pero que no ha atraído mayormente la mirada del cine de ficción en Chile, situación que buscamos aquí remediar.

Luego, y en sintonía con lo anterior, optaremos por alejarnos de cierta estrategia visual que determinada porción del cine chileno utiliza para retratar las clases populares. Se trata de evadir un tipo de representación que busque mediante un uso poco pulcro de los procedimientos audiovisuales, reflejar la crudeza y brutalidad de la realidad social de un individuo o un grupo humano. Tomando un camino radicalmente distinto, se trabajará con detalle y precisión la ambientación y los decorados del humilde hogar del protagonista, con orden y cuidado la composición y los movimientos de cámara que enmarquen las distintas acciones de los personajes. No se busca negar la existencia, complejidad o influencia que puede tener la pobreza en el estilo de vida de las personas, sino de sostener que a pesar de eso, la mirada infantil puede embellecer el entorno que rodea a los personajes, por opaco que parezca. Un ejemplo nítido de esto lo ofrece la película *Los Últimos Cristeros* (2011) del realizador mexicano Matías Meyer, la que narra la historia de un grupo de lastimeros rebeldes cristianos que cruzan la sierra mexicana, cuando su religión es proclamada ilegal en dicho país, lo que generó una revuelta armada a modo de guerrilla. A pesar del contenido bélico de la trama, los realizadores optaron por centrar su punto de vista en las dificultades de los empobrecidos guerrilleros, la eterna espera antes del combate y sus precarias condiciones de lucha. Para responder a este objetivo,

rechazaron cualquier referente del cine de acción o de guerra y con un trabajo de composición muy cuidado y un montaje pausado y aletargado, elaboraron una obra con un marcado sesgo autoral.

Finalmente, termina por englobar esta propuesta la importancia que le daremos al segmento urbano donde situaremos los acontecimientos principales. Dicho está el afán por presentar el mundo interno de Manuel, la soledad con la que se desenvuelve cotidianamente y que pretende remediar. Hacer eco de esa pretensión en nuestra ciudad impulsa a buscar espacios propicios para ello, los que son escasos y esquivos. Más que un desafío de producción, es la constatación de que existen lugares, dentro de la lógica mecanizada de la urbe contemporánea, que son todavía capaces de maravillar, aunque se encuentren en la periferia. Buscaremos con esto llevar a términos cinematográficos lo que tan elocuentemente reflejaba el Conde de Lautréamont con su célebre imagen de *Los Cantos de Maldoror* cuando se pregunta qué puede ser “bello como el encuentro fortuito, sobre una mesa de disección, de una máquina de coser y un paraguas.”<sup>4</sup> Es una operación que parte de la pintura surrealista hará propia<sup>5</sup>, donde se re-significan elementos de la vida cotidiana, sacándolos de contexto y situándolos en un nuevo espacio, absolutamente distinto del original. Lo que nos proponemos es transformar, mediante las operaciones cinematográficas, lo que podría parecer un ambiente urbano común y corriente, en un lugar de entretención y fantasía para un niño solitario, que transita por lugares desolados, buscando precisamente darles un nuevo sentido, sacándolos de la normalidad que las subyuga y explotando sus llamativas condiciones visuales.

En definitiva, y tal como señalaba Milos Forman, nos valdremos del “poder de la imagen” para contar una historia por todos conocida, la historia de cómo un niño intenta reconstruir la quebrantada relación que tiene con su padre. Un poder que pretendemos explotar con el fin de que este proyecto sea un aporte en lo que respecta a una mirada cinematográficamente particular y novedosa en nuestro medio; a la valoración de una tradición que si bien no decae en popularidad, no es muy difundida en sus lógicas internas, y cuyos espacios de acción se ven cada vez más restringidos por el frenético crecimiento urbano. Todo lo anterior en base a una propuesta narrativa y audiovisual que logre evidenciar cómo a veces las distancias que parecen irreconciliables pueden arreglarse con el menor gesto, cómo a veces la realidad esconde, aunque sea por instantes, un espacio para la fascinación.

---

<sup>4</sup> Ducasse, Isidore (Conde de Lautréamont), *Los Cantos de Maldoror*. Madrid, Cátedra, 1998.

<sup>5</sup> Destaca en este sentido la obra del francés René Magritte (1898 - 1967) a nivel internacional y el trabajo del artista argentino Roberto Aizenberg (1928 - 1966)



# Propuesta de Dirección



Las decisiones de puesta en escena relativas a la propuesta de dirección tendrán relación primordialmente con el trabajo de los actores, con la posición de la cámara y la estrategia para filmar las escenas, principalmente en lo que respecta a cómo trabajaremos la fragmentación y el valor cuantitativo y cualitativo de los planos. Estos criterios generales gobernarán el trabajo de dirección, a la espera de complementarse de manera idónea con el resto de los departamentos creativos que conforman el proyecto, con el fin último de otorgarle a la obra terminada una coherencia tanto a nivel narrativo como audiovisual.

En lo que respecta a la actuación, es una ventaja que ofrece el guión que los personajes y las locaciones no sean demasiadas. En ese sentido, el tiempo que tendremos para trabajar el tono actoral del cortometraje en general y de cada escena en particular será, sino ideal, al menos satisfactorio. Podemos resumir el tema central de la historia a cómo un tabú afecta las relaciones al interior de una familia sencilla y qué hay que hacer para poder romper esa barrera fuertemente instalada. En ese sentido, el trabajo actoral deberá estar siempre conciente que lo expresado por los personajes, en prácticamente todas las escenas, tiene mucho de contención y represión. Entonces, una de las premisas principales para afinar el desempeño de los actores en gran parte de las escenas será la trasmisión de un sentimiento de falta, que hay algo que no se está diciendo, que detrás de la conversación que los personajes sostienen, hay temas pendientes, que no han sido todavía aclarados. Por otra parte, se establecerán picos y valles en lo que respecta al estado emocional de los personajes, con la intención de evitar una suerte de estancamiento o falta de progresión. Para alcanzar aquello, se trabajarán determinadas escenas en un tono particular y otras situaciones, donde la acción lo permita, cambiar dicho tono. La idea no es que el personaje pierda coherencia interna dentro de la historia, pero que tampoco aparezca como un sujeto anclado en un puro estado emocional, digamos pena, rabia, alegría, etc.

Un desafío importante que presenta la película es trabajar con niños actores. Sabido es que no es lo mismo que un actor profesional, por mucha experiencia que ya tengan. En este sentido, y considerando que el protagonista es el niño, lo principal será adoptar ya desde el casting, criterios muy precisos para la elección del actor, que sea capaz de llevar a cabo el desafío fundamental que la actuación requerirá, como mencionábamos unas líneas más arriba, vinculados con el régimen de secreto y poca transparencia con la que se relacionan los personajes principales. Luego, para el trabajo en el set, será muy importante que el equipo de filmación trabaje operativa y concentradamente, ya que debido al menor grado de concentración que tienen los niños, tendremos que minimizar los problemas técnicos para optimizar el trabajo con los actores y tener la libertad de darles tiempo para que desarrollen las escenas, tiempo que, sabemos también, puede a ratos prolongarse más que cuando se trabaja con un actor profesional adulto.

Considerando ahora las estrategias de filmación y puesta en escena, son tres los principales puntos que esta propuesta aborda, las que estarán sujetas a determinados momentos de la historia, ora cuando la acción demanda un sola posición de cámara, ora cuando sea necesario mayor fragmentación, especialmente en la lógica del “plano-



contraplano” en escenas de conversación entre dos personajes. En primer lugar, dentro de las premisas del proyecto se encuentra la intención de potenciar, mediante el trabajo de ambientación y fotografía, los lugares donde transcurre la historia. Por lo mismo, si bien se utilizarán diversos planos cerrados y con una profundidad de campo baja para determinados momentos de la historia, será importante tener presente la importancia del plano general, que permita ver los fondos, que estos sean parte también de la narración y nos cuenten más sobre el contexto donde se desarrolla la acción. Esto tiene, por cierto, implicancias en las decisiones relativas a qué óptica usar y cómo iluminar y ambientar, pero en esencia, se trata de tener presente que a pesar que estemos internándonos en su intimidad, eso no implica que el fondo quede siempre en flou, centrando el foco en el personaje, sino que el entorno también forma parte de ese mundo interno, especialmente de Manuel.

Estas observaciones se traducen en una lógica de filmación basada en el *plano master*. En una entrevista dada al famoso programa *Inside the Actors Studio*, el director norteamericano Steven Spielberg<sup>6</sup> relataba que una estrategia de fragmentación que le seducía bastante era usar diversos planos master, desde distintas posiciones de cámara pero que posibilitaran una vista amplia del decorado, permitiendo así al espectador cierta libertad de acción en cuanto a su campo de mirada, donde podría escoger cómo recorrer la imagen con la vista. Este es un modelo que resulta atractivo para la propuesta del presente proyecto. Si bien no habría que abusar de él y plantear demasiados planos master, por cuestiones de tiempo y recursos, sí permite plantear una riqueza de planos que contengan la acción en su conjunto y del espacio que la abriga.

Una segunda cuestión vinculada a la dinámica de planos a utilizar, y que se complementa con la primera lógica ya, tiene que ver con la definición de un sistema de plano-contraplano. Como la historia gira principalmente en torno a relaciones entre dos personajes –Manuel y Raúl, Manuel y Andrea- al plantearse un desglose de planos por



escena, especialmente cuando hay diálogos de por medio, se hace necesario preguntarse por cómo enfrentar las conversaciones, si con un clásico desglose de tres planos; un

---

<sup>6</sup> Capítulo del 14 de marzo de 1999. *Inside the Actors Studio* es conducido por James Lipton, dirigido por Jeff Wurtz y emitido por el canal Bravo.

primero general, un segundo para un personaje y un tercero para el otro, o bien se adoptan otras lógicas. Propondremos como estrategia para este cortometraje una diversidad de opciones para cuando sea propicio usar el sistema plano-contraplano, y que vayan variando progresivamente en la medida que la historia avanza. En la medida que sea necesario mostrar a los personajes distantes o más cercanos, se ocuparán distintos tipos de planos.



Aquí saltan a la vista dos referentes notorios que permiten entender la necesidad de diversificar en lo que respecta a esta pregunta. Primero, en *El Discurso del Rey*<sup>7</sup>, el personaje del doctor y el personaje del Rey se presentan continuamente frente a frente, en planos prácticamente frontales, debido a que gran parte del tiempo están dialogando. Estos planos suelen utilizar un extremo del cuadro para un personaje y el extremo opuesto para el otro. Siempre se hace patente la diferencia que hay entre ellos, uno es Rey, el otro es súbdito. Esta constante distancia hace perfecto sentido con el estado de la relación entre Manuel y Raúl. Es más, planteamos ir un poco más lejos que lo propuesto en *El Discurso del Rey*, donde a partir de la fragmentación de los contraplanos, buscaremos en montaje crear la sensación de que los personajes estén hablándose frente a frente, para luego al abrirnos hacia el plano general y revelar que, por ejemplo, padre e hijo se dan la espalda.

Una segunda lógica para este tipo de situaciones tiene que ver con situar a los personajes que dialogan dentro del cuadro y resolver la escena mediante planos master donde toda la acción suceda frente a la cámara, sin fragmentación. Vinculada más con la puesta en escena teatral, la ventaja de este sistema es que permite una constante percepción de las reacciones y emociones de los personajes involucrados. Si el tono actoral es el adecuado y la escena se trabaja de manera intensa dramáticamente hablando, esta opción puede tener una potencia visual muy alta y por ende, la utilizaríamos en los momentos más álgidos de la historia, cuando necesitamos no perdernos ni un instante de lo que les está sucediendo a los personajes. El segundo referente del que nos valemos para esta estrategia es el trabajo del realizador sueco Ingmar Bergman, quien solía disponer a los actores frente a la cámara, incluso hablando hacia detrás de cuadro para que podamos ver

---

<sup>7</sup> *The King's Speech* (2010) Dirigida por Tom Hooper y protagonizada por Colin Firth y Geoffrey Rush.

adecuadamente su rostro. Un modelo así limita el uso del primer plano, problema que Bergman resuelve en *Persona*<sup>8</sup> repitiendo en montaje un mismo momento, primero donde toda la acción pasa en el primer plano de una de las actrices y luego vemos nuevamente toda la acción, desde el primer plano de la segunda actriz. Si bien nuestra propuesta no llega tan lejos como para replicar a exactitud la decisión de Bergman, sí buscará prescindir en ciertas escenas del plano-contraplano, privilegiando una sola posición de cámara y que la acción en su conjunto transcurra así.



La última consideración relevante para la puesta en escena, y que reúne de cierto modo las dos anteriores, tiene que ver con la toma conciente de las decisiones en lo que respecta a qué planos utilizar para cada escena. Se trata de no considerar que para cada escena se dispondrán un sinnúmero de planos y posibilidades, cosa que después en la sala de montaje se encuentre la forma adecuada de armar el rompecabezas. Por el contrario, tendremos que someternos a un proceso profundo de reflexión para enfrentar las distintas acciones y no estimar que cada una será filmada desde todos los ángulos existentes. Esto no tiene que ver solamente con una cuestión de calendario ni de rendimiento, sino que más bien con la definición de un estilo propio de la película. Por

---

<sup>8</sup> *Persona* (1966) Dirigida por Ingmar Bergman y protagonizada por Liv Ullman y Bibi Andersson.

cierto que se corre un riesgo al no cubrirse totalmente, y luego llegar al montaje con cierta escasez de planos y tampoco se trata de hacer un solo plano por escena, sino que de definir un plan, acorde a las propuestas estéticas que gobiernan el proyecto, para en rodaje llevar ese plan a cabo, el que puede incluir una dinámica de plano-contraplano o bien solo quedarse con planos master, pero que concentre las energías y los recursos en lograr de la mejor manera posible, desde la perspectiva de todos los departamentos, la intención fundamental de determinado plano o escena.



# Propuesta de Fotografía



La propuesta visual de *La Ñecla y el Chonchón* surge a partir de las inquietudes iniciales sobre las cuales se crea la historia de Manuel y su padre Raúl, y la relación que entre ellos se establece a través de los volantines como una de las principales estrategias visuales para contar la historia. El entorno de los personajes se enmarca en un contexto de clase media baja en una época particular del año, y una de las principales motivaciones del cortometraje es desmarcarse del imaginario presente en el cine chileno que retrata a estos sectores de la sociedad. Generalmente se trabajan de manera sucia y desprolija en los distintos aspectos de la Imagen –tratamiento de cámara, colores, iluminación, etc.-. El alejarse de esta concepción surge por una necesidad de renovar la imagen que se tiene de los sectores populares de la sociedad chilena, tomando la estrategia de reflejar la visión del protagonista Manuel, enmarcando la historia en un entorno particular a través de su mirada inocente y de ensoñación.

Uno de los elementos relevantes a destacar para desarrollar la estrategia visual de *La Ñecla y el Chonchón*, es la presencia de los volantines como un elemento visualmente constitutivo del relato. La principal característica visual de los volantines es la diversidad de líneas que presentan en su diseño, en el armado del instrumento con los coligues rectos y curvos así como en el diseño particular impreso en papel. Trabajar el concepto de geometría –que no implica simetría- a través del tratamiento del encuadre en la imagen, con la mezcla de líneas curvas y líneas rectas que generan perspectiva y movimiento dentro de la imagen. La geometría dentro del cuadro se utilizará además para generar el efecto de encuadre natural dentro del cuadro cinematográfico, otorgando mayor concentración en los puntos de interés para cada escena.

La principal referencia para el trabajo en la imagen surge desde la corriente del Naturalismo como corriente pictórica y filosófica. A grandes rasgos, el Naturalismo como estilo reproduce la realidad a modo documental, refleja la condición humana concentrándose en la condición social de sus personajes: La herencia genética que impide la movilidad social y el individuo continúa una tradición familiar de trabajo, Manuel se ve encadenado a convertirse en su padre y busca los rastros de su madre desaparecida; Las taras sociales; y El entorno social y material en que se desenvuelven los personajes. El tratamiento de la luz en *La Ñecla y el Chonchón* se encasilla en una corriente naturalista, donde se justifica la luz en el cuadro a través de las fuentes naturales presentes en la escena y mantiene una estructura documental en el trabajo con la luz. En conjunto con esta característica documental la imagen de ensoñación viene dada por el trabajo de cámara en conjunto con los decorados por parte de Arte, que otorgan a la imagen el tono más pulcro que busca desmarcarse de la imagen que otorga generalmente el cine chileno a las clases bajas. Tomando en consideración que *La Ñecla y el Chonchón* se enmarca en una época específica del año, con predominancia de los exteriores que presentan una calidad de luz que proyecta sombras pero sin altos contrastes entre la zona de luz y de oscuridad, fomentan esta característica documental con un tratamiento de luz y cámara que otorgan un carácter pulcro al relato y el modo de contarlo.

# Iluminación

En *La Ñecla y el Chonchón*, el trabajo a realizar con la luz responde netamente a un carácter naturalista del ambiente y las fuentes lumínicas dentro de escena. Tomando como referencia el Naturalismo en el arte pictórico, siguiendo el modo en que la luz se posa naturalmente sobre los objetos en cuadro, las fuentes principales de luz se establecen de manera lógica y justificada con ventanas o lámparas -haciendo solo pequeñas diferencias en el tratamiento de los interiores con respecto a los exteriores- con un trabajo en el reforzamiento necesario de algunos sectores en la imagen que naturalmente se ven desfavorecidos pero en cuanto al relato resultan relevantes.



*Femme au chapeau blanc et violet assise sur une dune*  
Edmond-Edouard Lapeyre. 1920.



*La lección de Clavicordio*  
Jan Havicksz Steen. 1660.

El tratamiento de la luz, en sintonía con la época del año que se representa en el cortometraje, se trabaja principalmente con luces difusas y/o reflejadas. Evitando el uso de luces concentradas se busca una reducción del brillo que delata la presencia de los focos en los objetos y cuerpos en plano, y dando una mayor relevancia a la luz que naturalmente aparece en el cuadro cinematográfico. Tanto en exteriores como en interiores, trabajar una luz que permita generar un rango de tonos intermedios definidos y una graduación tonal delicada, con presencia de sombras definidas pero sin altos contraste.



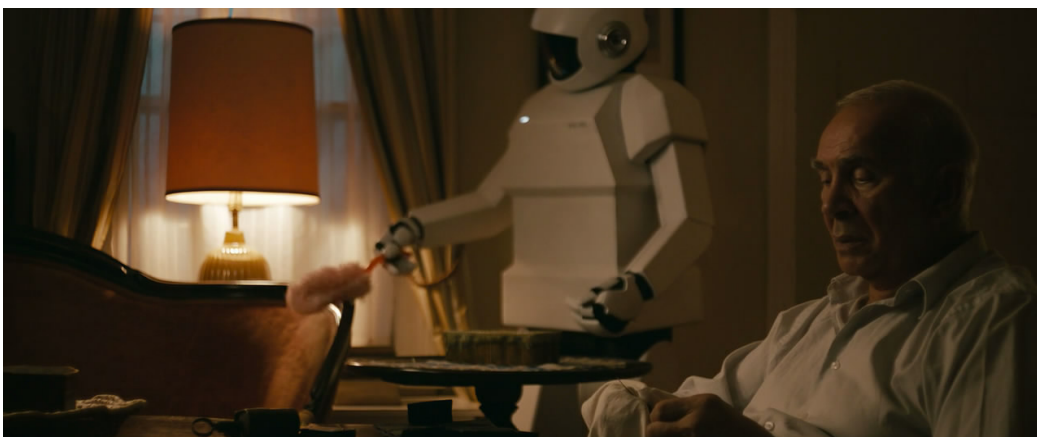
## *Iluminación Interior*

Los interiores de *La Ñecla y el Chonchón* se establecen netamente en la casa de Manuel y Raúl, donde el taller y el comedor responden a sectores que Raúl y Manuel habitan en conjunto, y la pieza de Manuel como sector particular del niño. Trabajar la luz en base a las fuentes naturales presentes en la locación, respondiendo a la luz del día en la escena, donde se prioriza la luz de las ventanas en día y la luz artificial de lámparas y televisores en noche.

Durante el día, utilizar las fuentes de luz justificadas como son puertas y ventanas, remarcando las diferencias entre la luz día y las fuentes no naturales de luz como son lámparas, que presentan una luz tungsteno (3200°K) con tonalidades más anaranjadas.



Durante la noche la presencia de lámparas de cielo y mesa se vuelve fundamental para justificar la luz en escena. Remarcar sombras en base a las fuentes de luz, sin dejar zonas en oscuridad total.





### *Iluminación Exterior*

La mayor cantidad de escenas en *La Ñecla y el Chonchón* se suceden en exteriores, retratando distintos momentos del día en cada escena particular. La luz natural producida por el sol en los exteriores –respondiendo a la época del año– presenta un carácter suave y difuso distinto al producido por el sol en verano, en donde se logra remarcar de manera leve la proyección de las sombras, generando contrastes que dejan una amplia gama de tonos medios y contrastes más amplios en la escala de grises.



## Color

El tratamiento del color en la imagen dentro de *La Ñecla y el Chonchón* depende del color que presenta el objeto a iluminar, pero también de las características de luz que sobre él recae. El tratamiento del color busca generar una amplia gama de colores que nutran a la imagen, remarcado en los exteriores así como en el taller de Raúl, en donde la confección de volantines y el vuelo de éstos en el cielo presenta colores que lo separan del azulado característico de los cielos, con tonos rojizos y anaranjados que predominan en la imagen del cortometraje.



Dado que la historia busca retratar el mundo popular a través de la mirada particular de Manuel, el color presentará una calidad en textura apastelada con un amplio rango en los tonos que otorgan los colores a la imagen. Junto con Arte, se representarán tonalidades anaranjadas y cobrizas durante el cortometraje, donde aun cuando en imagen se encuentren objetos en tonalidades frías la combinación con una luz cálida otorga esta apariencia cobriza.



# Textura

Desde la nota de intención sobre la cual surge *La Ñecla y el Chonchón*, se recalca el distanciamiento con el tratamiento clásico de la situación marginal en Chile, el cual tiende a ser desprolijo y oscuro. La textura de la imagen en el cortometraje responde a un tratamiento limpio y pulcro, además de responder a la visión de Manuel sobre su entorno, reflejando la inocencia a través de la fantasía y la ilusión en el niño.

Junto al trabajo de luz –con luz principalmente difuminada y suave- y el color, la textura en la imagen se presenta en tonalidades apasteladas además de la presencia de una amplia gama de tonos medios en colores y una escala de grises que privilegia los tonos medios en la Imagen. Para esto, se trabajará con la cámara Sony PMW-EX3, principalmente porque permite un trabajo de la Imagen ante poca exposición de luz sin perder calidad en el tratamiento estético del cuadro, otorgando colores en aspecto apastelado además de un rendimiento óptimo en FullHD y sobre todo curvas gamma seleccionables que permiten manejar con mayor flexibilidad los contrastes.



*Sony EX3 Imagen testeo 12.000 lux*



*Sony EX3 Imagen testeo 12 lux*

# Composición

En la composición del cuadro cinematográfico se trabajará principalmente sobre una idea central: la geometría. Por un lado, la presentación de los personajes en sus espacios, con planos centrados en ellos de manera frontal o perfil primordialmente.



Los volantines son un elemento visualmente constitutivo del relato de *La Ñecla y el Chonchón*, y presentan una geometría característica que mezcla líneas rectas con líneas curvas. Las líneas rectas diagonales tienden a demostrar perspectiva y sensación de movimiento, aunque muy toscas y rígidas. Las líneas curvas se suman a esta sensación de movimiento, pero demuestran gracia y suavidad en la imagen a diferencia de las diagonales, aunque cabe destacar que su exceso demuestra inseguridad. La mezcla que surge de ellas nos permite jugar con la geometría interna del plano, elemento que no implica en ningún momento simetría al menos dentro del encuadre cinematográfico.



## Encuadre

Los encuadres estarán centrados principalmente en los personajes y sus acciones. Combinación de planos abiertos que muestran el entorno de trabajo de Manuel y Raúl y las coreografías que su labor rutinaria representa en el movimiento interno del plano junto con planos centrados en sus reacciones.



Planos detalle enfocados hacia los rostros que demuestran las sensaciones de los personajes, planos de las manos trabajando en el taller o elevando volantines.



Junto a esto –y en base a la idea de geometría propuesta previamente- se trabajarán los encuadres naturales dentro del marco del cuadro cinematográfico, enfocando un punto de interés a escala y con mayor profundidad.



## *Tratamiento de Cámara*

La escala de planos se utilizará concentrándose en las acciones de los personajes, utilizando planos generales descriptivos de los lugares y los personajes desenvolviéndose en ellos, planos centrados en los personajes tendiendo a centrarse cada vez más en los rostros, además de los planos de las acciones, que dependiendo de las características mezclan planos abiertos –personajes trabajando en el entorno- con planos más detallados de la acción que realizan, privilegiando un uso de cámara frontal en conjunto con picados y contrapicados.



Planos fijos y quietos, buscando un cuidado en su composición. Ser pulcro en el tratamiento al momento de la descripción de los entornos, utilizando planos generales con una profundidad de campo alta que permita reconocer los lugares en que se desenvuelve la historia, lo que no impide la utilización de Dolly y/o Grúa a manera descriptiva de los lugares y acciones otorgando un mayor dinamismo en caso de ser requerido por la historia. Para los planos más centrados en detalles, al estar centrado en un elemento en específico dentro de la imagen los fondos estarán en profundidad de campo baja, dejando en interés el elemento primordial del cuadro.





# Propuesta de Arte



LA ÑECLA Y EL CHONCHÓN es un proyecto audiovisual que busca introducirnos al mundo de deseos y carencias de Manuel, un niño de 12 años que vive sólo con su padre con quien comparte los pocos momentos en común alrededor del mundo de los volantines, mundo sobre el cual vuelca prácticamente todo su interés e imaginación. En este sentido, *la Ñecla y el Chonchón* es una obra de marcado interés artístico, expresado fundamentalmente bajo el prisma de la imagen, haciendo que el arte se convierta en uno de los principales puntos fuertes de la obra pues la creación de volantines y el juego que con ellos se genera van formando toda una atmósfera visual propia del personaje.

El departamento de Arte del corto, en consecuencia, busca dar personalidad a ese mundo tan particular. Es por eso que, a pesar de que Manuel viva en un contexto socioeconómico bajo y ayudando a su padre en el trabajo con volantines para ganar algunos ingresos extras, este mundo no será abordado mostrando una crudeza o desprolijidad en las imágenes, esto es, enfocándose en una pobreza estética para representar la escasez que envuelve a Manuel y su padre, sino que más bien se abocará a cómo el personaje ve y siente el mundo. De ahí que en términos del arte la obra busque ser llamativa -mostrar barrios distintivos en cuanto a su estética, lugares con personalidad, que se queden en la retina por su particularidad, etc.- pues ella representa la visión que Manuel tiene del mundo, cómo logra hallar en los volantines una vía de escape y un refugio a su incertidumbre en torno a la figura materna ausente, hasta construirse una realidad bastante más atractiva visualmente de lo que concretamente podría ser ésta para un adulto cualquiera como su padre.

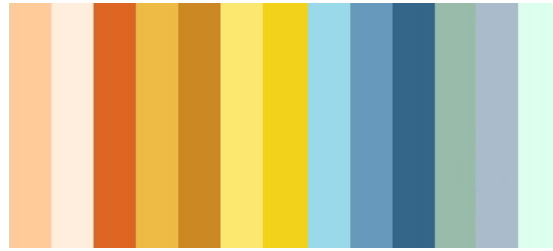
La ambientación, en este sentido, será importantísima, otorgando al taller y a la habitación del niño los lugares centrales en donde su personalidad se vuelca y se desarrolla. Y como la obra se desarrolla en torno a la confección de volantines y también a este disfrute del chico respecto a aquel trabajo, la ambientación será bastante recargada en aquellos lugares, en lo posible atiborrando el plano visualmente: que no queden espacios, que haya un montón de objetos atractivos a la vista, que los colores sean interesantes sobre todo en su disposición, etc. De ahí que el corto tenga una estética más bien expresiva que útil, en donde las cosas no están ahí por su mera eficiencia sino por el valor agregado que le puedan añadir a la visualidad misma del arte.

## Color

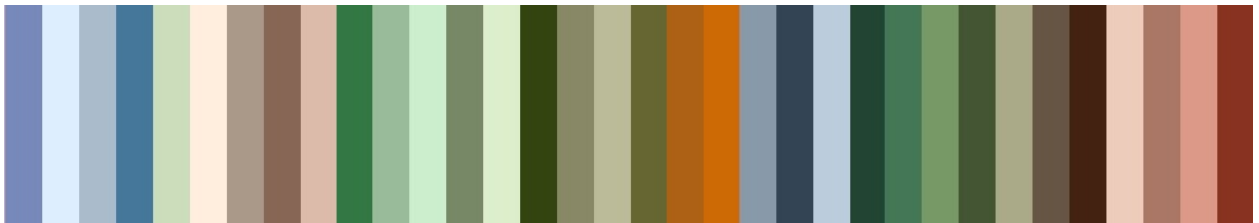
Mientras que para Manuel los colores serán colores livianos, brillantes y quizá algo aguados para así poder expresar lo vibrante de su imaginación sin dejar de lado su personalidad intrépida, para Raúl los colores serán más neutros, pálidos y ocre, para simbolizar su personalidad más terrenal pero a la vez más débil e indecisa. Si bien cada personaje responderá a cierta gama de colores, esto no quita que tal espectro vaya cambiando a medida que avanza la historia, en subordinación directa a bloques anímicos y al desarrollo narrativo y emocional del relato.



### Manuel



### Raúl



En cuanto a Andrea, sus colores pasearán principalmente por tonalidades de rosas y grises, con algunos tintes de negro y también blanco.

### Andrea



# Vestuario, Maquillaje, Peinado y Accesorios

## *Vestuario*

El vestuario de la obra, si bien irá dentro de la línea artística del corto, no será mayormente estrafalario o fuera de lo común, sino que más bien se enfocará a representar la situación económica desde donde vienen los personajes. En este sentido es un vestuario más bien funcional, pero como ya se ha explicado, sin perder el carácter estético que rodea toda la obra.

### *Manuel*



### *Raúl*



## Andrea



## Peinado y Maquillaje

Con el maquillaje sucede lo mismo que el caso anterior, donde se apelará potenciar la naturalidad propia de los personajes, es decir, buscará simplemente acercar a los personajes a lo que ya son, y no será un medio excesivamente expresivo o de importancia fundamental en torno al desarrollo de la obra.



Raúl



Manuel



Andrea

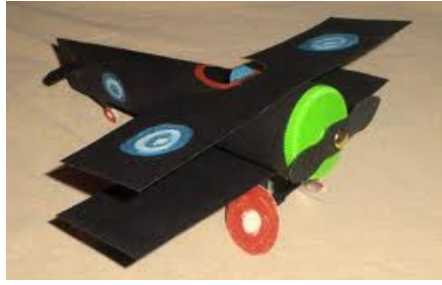
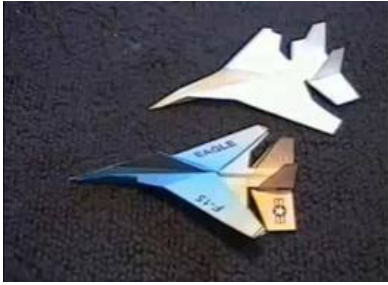
## Accesorios

Los accesorios tampoco tendrán un lugar preponderante en la obra. No habrá accesorios llamativos o particulares que los personajes lleven y que se transformen en algo propio y distintivo de ellos, pues el arte está volcado principalmente en lo que sucede entre el chico y los volantines más que en sus cuerpos como forma de expresión.

# Utilería



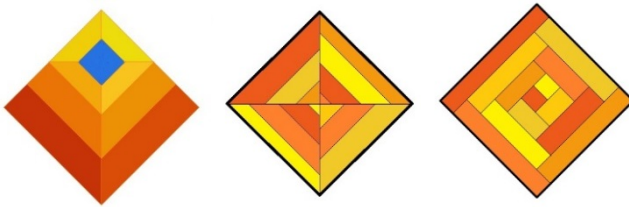
La Ñecla y el Chonchón



## Volantines

Para el volantín principal se utilizarán colores cálidos, con preferencia de anaranjados y amarillos, y algo de azul o verde. Para su diseño, y siguiendo la línea de la geometría trabajada en conjunto con el departamento de fotografía, se han usado referentes tales como Matilde Pérez y Mark Rothko.

### Volantín principal:



Matilde Pérez

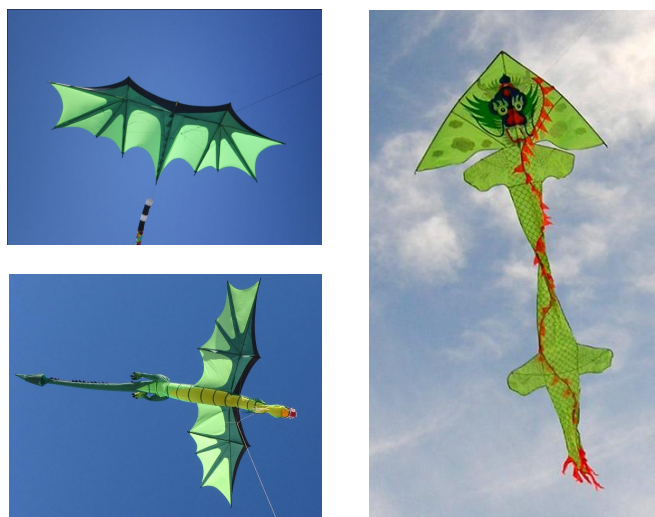


Mark Rothko

### Avión papel



### Volantín Dragón

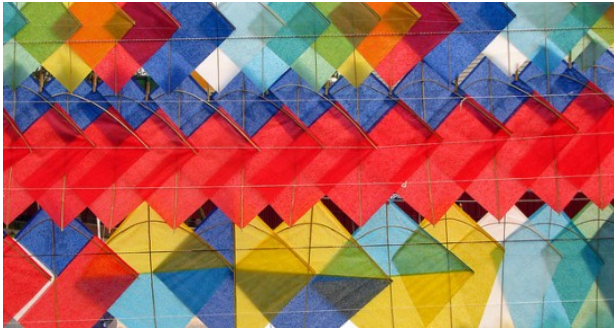


# Ambientación

Si hablamos de interiores, ya sabemos que aspiramos a lo expresivo visualmente, sobre todo en el taller y la habitación del chico, que serán bastante recargadas en cuanto a los objetos que en ellas podamos hallar. Respecto al living, otro espacio común dentro de la casa, este no se verá tan vivo como el taller o la habitación de Manuel pues no forma parte de los espacios en los que Raúl y Manuel comparten más tiempo o vuelcan mayormente su intimidad.



En cuanto a los exteriores, es importante la rotonda con el puesto de volantines, el que será abarrotado y seguirá patrones cromáticos al ordenarlos. Además, al transcurrir la historia durante el mes de septiembre, es importante la ambientación en las calles, expresada sobre todo en volantines atrapados en los árboles.



También hay que considerar que al ser el mes de fiestas patrias habrá ciertos tintes de decoración con motivos chilenos pero sin caer en la exageración ni en el enfoque particular de éste, puesto que lo principal aquí es el mundo interno de Manuel proyectado en los lugares que habita y recorre.





# Locaciones

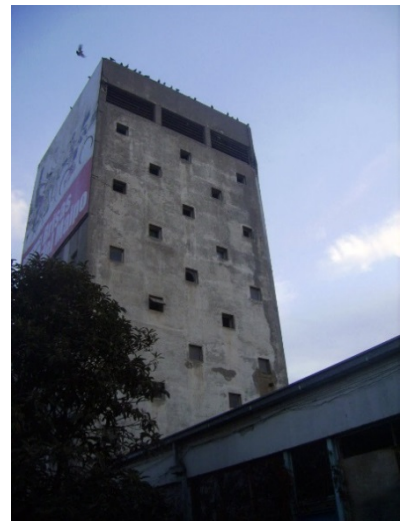
Si bien las acciones transcurren en más de dos lugares hay dos locaciones de gran relevancia: la casa y la fábrica abandonada.

La propuesta de locación para la casa de Manuel y Raúl corresponde a la siguiente:

## *Casa*



## *Fábrica*



Respecto a los exteriores, estos tendrán un carácter muy estético. No serán meros lugares por donde transitan los personajes, por el contrario, en ellos se extenderá parte del mundo interno de los personajes mismos, sobre todo del chico. Así, tendremos calles con murales llamativos, zonas abandonadas que sean atractivas visualmente, casas pintorescas, lugares que tengan algo particular para la retina. Serán locaciones, por tanto, de marcado carácter visual, pues su función es seguir en la línea estética-narrativa del corto, y como aquella línea es bastante rica en cuanto al arte, esto también debe extenderse a los exteriores a pesar de que no los podamos intervenir tanto como a los interiores. De ahí la importancia en el proceso de investigación y elección de los mismos.





## Referentes

“Bridge to Terabithia”, de Gábor Csupó, 2007: en cuanto al vestuario y sus colores.



“Where the Wild Things Are”, Spike Jonze, 2009: en cuanto a la imaginación del niño y cómo se vuelca en la visualidad.



“Moonrise Kingdom”, Wes Anderson, 2012: En cuanto al uso y manejo



del color.

“Los 80” (serie), Boris Quercia, desde el 2001: Por la relación estética entre el sector socioeconómico y el arte, que no se muestra ni desprolijo ni crudo.



“The Kite Runner”, Marc Forster, 2007: Por la presencia de los volantines en la historia y cómo se presentan en términos estéticos.





# Propuesta de Sonido



El sonido en *La Ñecla y el Chonchón* tendrá dos ejes fundamentales en su propuesta, la interpretación del imaginario y la inocencia de Manuel, y la búsqueda de la prolijidad del tratamiento de las acciones de los personajes y su ambiente o contexto. Lo primero, a través de su relación con los volantines y la conexión emotiva que éste logra con el objeto. Cuando Manuel vuela un volantín, en su interioridad solo está pendiente de él, lo que se traduce en que oirá el impacto del viento con el papel, el rodar del carrete, su respiración y sus movimientos corporales. Si esta relación íntima se llega a romper, si algo lo distrae o lo molesta, y no logra mantener con comodidad el juguete en el aire, su conexión se romperá y entrará en el campo sonoro todo el entorno de Manuel, alguna calle aledaña, los juegos de otros niños o las conversaciones de las personas a su alrededor.

Aunque la historia se desarrolle en un entorno de clase media-baja, se buscará ser prolijo y riguroso a la hora de diseñar y crear un ambiente o un objeto sonoro, se evitará caer en las convenciones y en los clichés que sitúan a este sector de la sociedad como un lugar sucio. Así se entenderá el hogar de Manuel y Raúl como un lugar silencioso alejado del ruido del barrio, dándonos a entender que en este lugar se genera y se desarrolla la relación entre ambos y los une en este pequeño mundo aparte que es su casa y taller. Mientras que en exteriores, predominará un ruido ambiental de bajo nivel, que no entorpezca la inteligibilidad del relato y no distraiga de las acciones que se realicen en la película.

Siguiendo con la línea de la prolijidad, se tendrá especial cuidado con el tratamiento sonoro en las acciones relacionadas con el oficio del volantín, como su fabricación o la confección de hilo curado. Se utilizarán sonidos orgánicos para representarlos y se buscará darles continuidad mientras son trabajados estos objetos, aparezcan estas acciones o no en cuadro.

La música será empática y hará sentido con la emotividad del relato, con la utilización de música original, compuesta en forma de contrapunto para dos quenas, de tempo lento o casi atmosférico, que simulen el paseo y el danzar de dos volantines, acompañados rítmicamente por una caja que imite el choque del viento con el papel. Esta música tenderá a acelerarse en la medida que la acción también así lo haga.



# Propuesta de Montaje





*La Ñecla y el Chonchón* narra la relación de Manuel, un niño de doce años que vive junto a su padre Raúl en una zona periférica de la ciudad, donde ambos comparten la afición por los volantines pero desde distintas perspectivas. En este sentido, el montaje construirá los mundos de ambos personajes desde la fragmentación, dejando espacio para que cada uno de ellos sea reconocido por el espectador en primer lugar desde su entorno a través de planos generales que aportan a la descripción para llegar seguir la narración mediante planos más cerrados, que aporten con detalles acerca de las acciones y objetos que caracterizan tanto a Manuel como a Raúl en su quehacer cotidiano.

El ritmo que permite la amplitud de la escala de planos en tanto se fragmenta el espacio, construirá el mundo del niño desde la felicidad que le otorga el elevar volantines, su amistad con Andrea mediante planos y contra planos y la intriga que resulta ser su madre. Cada uno de estos aspectos será reflejado en una constante fragmentación, la que permite conocer desde más cerca o más lejos cada una de sus acciones.

Con respecto a la construcción de ritmo en Raúl, se armará un mundo mucho más hostil, donde los problemas se observarán en un montaje pausado, dando el reflejo de un estancamiento y desazón. Los planos si bien descansan más en una duración más larga, se seguirá utilizando la fragmentación de los planos ya que se prioriza conocer los detalles de cada mundo de los personajes.

Una vez identificados ambos personajes, el montaje tomará un rol fundamental en el momento de la historia en que Manuel y Raúl comparten el vuelo del volantín. Esta acción marca la unión de la familia disfuncional que conforman en un montaje más pausado y que da espacio a la observación que resulta de esta actividad tanto como unión familiar y en los movimientos de un volantín en el cielo. Cabe destacar que este tipo de escenas se realizarán en exteriores con una menor cantidad de planos pero con una construcción sonora que tomará un rol preponderante, lo que marcará un contraste frente a la fragmentación que ocurre dentro de la casa.

En tanto la relación de Manuel con su amiga Andrea, el montaje se volverá ágil para darle movimiento a la relación entre los niños. Para esto, la utilización del plano contra plano en las conversaciones ayudará al dinamismo de los personajes e incluso, se acudirá a pequeños jump cuts en estas escenas para marcar una mayor confianza e informalidad. Diferencia que contrasta con las escenas de los adultos, las que serán mucho más pulcras, lentas y correctas en tanto empalme de los planos.

Otro conjunto de escenas que toma importancia y marcará un tratamiento distinto en el montaje, son las que retratan el proceso de construcción de volantines y la de preparación de hilo curado. Estos momentos formarán una secuencia con varios planos detalles que incluyen las acciones de los personajes realizando sus trabajos sumados a primeros planos con reacciones de los personajes que surgen al tiempo que las desarrollan. No se pretende crear una escena lineal a modo de un manual que describe paso a paso la construcción de un volantín ni la forma de elaborar hilo curado casero; lo que se busca es crear una

fragmentación detallada de los materiales que se utilizan en este proceso, realzar los colores, las texturas y sonidos combinados con los rostros de los personajes y la sensación que les entregan esas actividades.

Finalmente, es relevante la asociación de elementos que busca crear el montaje instalando el contrapunto que existe entre la imaginación de Manuel y el entorno que lo rodea. Para esto, en primera instancia el montaje marcará elementos que contrasten la sencillez de conseguir la felicidad en Manuel contra el entorno solitario en el que se encuentra, para obtener hacia el final del relato, un montaje que logre suprimir los obstáculos del niño gracias a la fragmentación del lugar centrando la atención en el personaje y sus acciones, dejando de lado el contexto.



# Producción General



# Presupuesto General

PRESUPUESTO GENERAL LA ÑECLA Y EL CHONCHÓN					
<b>PRODUCCIÓN</b>					
<b>Departamento Producción</b>					
	\$ CLP	Cantidad	Unidad	Unidades	Costo Total
Caja de producción	\$30.000	1	Proyecto	1	\$30.000
Bencina	\$60.000	1	Proyecto	1	\$60.000
Caja chica	\$50.000	1	Proyecto	1	\$50.000
<b>Subtotal Depto. Producción</b>					<b>\$140.000</b>
<b>Departamento Fotografía</b>					
	\$ CLP	Cantidad	Unidad	Unidades	Costo Total
Insumos	\$20.000	1	Proyecto	1	\$20.000
Arriendo Generador	\$20.000	1	Jornada	1	\$20.000
<b>Subtotal Depto. Fotografía</b>					<b>\$40.000</b>
<b>Departamento Sonido</b>					
	\$ CLP	Cantidad	Unidad	Unidades	Costo Total
Insumos	\$10.000	1	Proyecto	1	\$10.000
<b>Subtotal Depto. Sonido</b>					<b>\$10.000</b>
<b>Departamento Arte</b>					
	\$ CLP	Cantidad	Unidad	Unidades	Costo Total
Insumos	\$15.000	1	Proyecto	1	\$15.000
Utileria + Escenografía + Vestuario	\$40.000	1	Proyecto	1	\$40.000
Volantines Tipo A	\$1.000	5	Proyecto	1	\$5.000
Volantines Tipo B	\$200	40	Proyecto	1	\$8.000
<b>Subtotal Depto. Arte</b>					<b>\$68.000</b>
<b>Costos Administrativos</b>					
	\$ CLP	Cantidad	Unidad	Unidades	Costo Total
Hosting Página Web	\$8.700	1	Proyecto	1	\$8.700
Resma de Hojas	\$2.500	1	Proyecto	1	\$2.500
Pago Dominio Página Web	\$3.400	1	Proyecto	1	\$3.400
Guiones	\$700	10	Proyecto	1	\$7.000
<b>Subtotal Costos Admin.</b>					<b>\$21.600</b>
<b>SUBTOTAL PRODUCCIÓN</b>					<b>\$279.600</b>
<b>CASTING</b>					
	\$ CLP	Cantidad	Unidad	Unidades	Costo Total
Raúl	\$40.000	1	Jornada	5	\$200.000
Manuel	\$40.000	1	Jornada	7	\$280.000
Extras	\$10.000	10	Jornada	1	\$100.000
<b>SUBTOTAL CASTING</b>					<b>\$580.000</b>

CATERING					
	\$ CLP	Cantidad	Unidad	Unidades	Costo Total
Almuerzos	\$2.000	20	Jornada	6	\$240.000
Colaciones	\$1.000	20	Jornada	6	\$120.000
Desayunos/ Comidas	\$1.000	20	Jornada	6	\$120.000
<b>SUBTOTAL CATERING</b>					<b>\$480.000</b>

<b>COSTO SUBTOTAL PROYECTO</b>	<b>\$1.339.600</b>
Costos incidentales	\$66.980
<b>COSTO TOTAL PROYECTO</b>	<b>\$1.406.580</b>

## Plan de Financiamiento

El Cortometraje a realizar tendrá dos vías de financiamiento.

### *Página de Donaciones*

Se diseñó una página web inspirada en el sistema de Crowdfunding. La página cuenta con un sistema de aportes voluntarios a través del sistema de pagos internacional PayPal. El donante puede contribuir desde USD 1 hasta la cantidad que estime conveniente.

Dicha página fue una creación en conjunto de tres proyectos de obras de título. Incluyendo La Ñecla y el Chonchón, Sanhattan y Huésped. El trabajo colaborativo tiene por intención fortalecer la difusión para lograr abarcar la mayor cantidad de donaciones.

El poso final de recaudaciones será dividido en partes iguales sin discriminación alguna entre los tres proyectos.

### *Aportes Propios*

Cuotas mensuales durante siete meses. Estas cuotas serán aportes de cada uno de los integrantes del equipo de realización estable.

Aporte del director y la productora de un total de quinientos mil pesos.

<b>Costo total estimado de Producción Pieza Audiovisual</b>		
\$1.406.508		USD 2.672
<b>Fuentes de Financiamiento</b>		
Página web de donaciones	\$500.000	USD 950
Aporte equipo realizador	\$420.000	USD 798
Aporte Director + Productora	\$500.000	USD 950

# Plan de Producción

## *Descripción General*

La Ñecla y el Chonchón es un proyecto cortometraje de ficción que tiene una duración aproximada de 20 minutos.

El formato escogido tiene un coste asequible para el equipo de realización que es el encargado de levantar las vías de financiamiento. A su vez es un formato que cada vez tiene mayores espacios de exhibición en los circuitos del mundo audiovisual.

Con respecto a la temática que trabaja el proyecto, vinculada a costumbres populares e identidades nacionales, se potencia la posibilidad de alcanzar mercados nacionales que pueden aprovechar el proyecto con fines culturales y educativos, así como mercados internacionales interesados en rescatar parte de las realidades e imaginarios propios de América Latina. A lo anterior se suma la potencialidad del cortometraje dado sus cualidades de formato, una pieza audiovisual con aspiraciones artísticas, encuadres prolijos y una estética cuidada.

## *Características Generales*

TIEMPO ESTIMADO DE PRODUCCIÓN	8 MESES
JORNADAS	8
PRESUPUESTO ESTIMADO	\$1.406.580
DURACIÓN	20 MINUTOS
GÉNERO	DRAMA
FORMATO Y CALIDAD VIDEO	DIGITAL – HD FULL FRAME 1920 X 1080
FORMATO Y CALIDAD SONIDO	STEREO

## *Prioridades y Desafíos*

*La Ñecla y el Chonchón* es un cortometraje que habla de una relación filial entre un padre y un hijo que se construye entorno al mundo de los volantines. Este factor identitario posa sobre la producción un gran desafío referente al mundo donde se construye el relato. Es aquí donde emerge la jerarquía de las locaciones que serán parte constituyente de la creación del mundo donde se desarrolla la historia. La importancia de los exteriores donde habitarán los personajes desde la tradición de encumbrar volantines, hasta los interiores donde moran los personajes desde su propia clase y actividades. Representar a la clase media-baja tan constituyente de la identidad chilena, más aún arraigada en la tradición de la creación de volantines. Las locaciones son la prioridad y desafío mayor desde la mirada de producción.

Por otro lado se encuentra el desafío de levantar la realización de este cortometraje en términos financieros. El costo de realización a cubrir incluye movilización, casting,

catering y algunos equipos que la universidad no pueda facilitar.

<i>Equipo Humano</i>			
DEPARTAMENTO	PERSONAL		CANTIDAD
Dirección	José Manuel Parra	Director	2
	Marcela Alarcón	Asistencia de Dirección	
Producción	Francisca Barraza	Producción Ejecutiva + Gral.	3
	Camila Ramírez	Producción General	
	Por definir	Asistencia de Producción	
Fotografía	Mauro Melo	Director de Fotografía	4
	Arlen Pérez	Asistente de Cámara	
	Andrés Abrigo	Gaffer	
	José Miguel Miño	Electrico/Grip	
Montaje	Josefa Valenzuela	Montajista - Continuidad	2
	Por determinar	Data Manager – Script	
Arte	Constanza Pérez	Dirección de Arte	3
	Por determinar	Maquillaje y Vestuario	
Sonido	Matías Serrano	Sonido	2
	Por determinar	Cañista	
TOTAL		16	

<i>Locaciones</i>	
LOCACIÓN	SET
Casa Manuel	Comedor
	Taller
	Pieza Manuel
Fábrica Abandonada	Barrio
	Edificio
	Patio 1
	Patio 2
Rotonda Barrio Alto	Barrio
	Puesto de Volantines
	Casa Mamá Paradero

### *Casting*

CASTING	CANTIDAD
Actores Principales	3
Figurantes	4
Extras	11

### *Material Técnico*

FOTOGRAFÍA			
ÍTEM	CANTIDAD	JORNADAS	CARACTERÍSTICAS
<b>CÁMARA</b>			
Sony PMW-EX3	1	8	
Tarjetas Sony XDCAM	4	8	2 de 8gb, 2 de 32gb
Trípode Manfrotto 526	1	8	
<b>ILUMINACIÓN</b>			
Maleta ARRI	1	6	2x300w, 1x650w
Trípodes	3	6	Para Maleta ARRI
DIVA	2	6	Tubos Fríos (5600°K)
Trípodes	2	6	Para DIVA
Trípodes	2	8	Faena Pesada
Barras Matthews	2	6	
Pantalla Dura	1	8	Espejo
Pantalla Reflectante	1	8	Soft / Difusa
Banderas Cortaflujos	3	6	Tres tamaños
Trípode Light Stand	3	6	Para Banderas
Carpeta de Filtros	1	6	
<b>GRIP</b>			
Porta Jib	1		C/Monitor
Dolly	1		
Maleta Cuñas	1		Para Dolly
<b>HERRAMIENTAS</b>			
Tres Medidas	1	8	
Extensiones Eléctricas	4	8	
Zapatillas	2	8	
Pesas	8	8	
Maleta Prensas	1	8	
<b>SONIDO</b>			
ÍTEM	CANTIDAD	JORNADAS	CARACTERÍSTICAS
Micrófono	1	8	Lavalier Sennheiser EW100G2
Micrófono	1	8	Direccional Rode
Caña	1	8	Telescópica Rode



Zepellin	1	8	Rycote WS4
Mixer	1	8	5 Canales
Grabadora	1	8	Tascam
Cable XLR	3	8	
Audífonos	1	8	Sennheiser HD 201
Kit Claquetas	1	6	



# Plan de Rodajje



## Jornada 1

Horario 10:00 - 21:00												Fecha: 30 de agosto	
DH	ESC	Nº Planos	8º	Locación	Set	I/E	Equipos	D/N	Personajes	Fig/Extras	Descripción		
11:30 - 12:40	2	5 1-2-3-4 5	3/8	Fábrica	Edificio	I		E	Manuel	Andrea y niños	Manuel busca un nombre en la guía telefonica, no lo encuentra. Saca una hoja y empieza a doblarla. En el patio esta Andrea y otros niños.		
13:00 - 14:30	2	6 5-6-7-8	5/8	Fábrica	Patio 2	E	Grúa - Dolly	D	Manuel Andrea	Niños (4)	Manuel llega donde Andrea. Esta recoge un avioncito de papel del suelo. Manuel le regala un chonchón. Un volantín sale cortado. Todos van en su búsqueda. Manuel y Andrea		
Almuerzo 14:30 -15:30													
15:50 - 18:30	2	6 2-3-1-4 9-10		Fábrica	Patio 2	E	Grúa - Dolly	D	Manuel Andrea	Niños (4)	<b>Continuación escena 6</b>		
18:50 - 20:00	4	19 1-2-3-4 5-6	7/8	Fábrica	Edificio	N		I	Manuel Andrea		Manuel y Andrea leen la carta que le dejo la Madre de Manuel. Descubren una posible dirección para encontrar a la Madre.		

21 1 7/8

10:00	Horario de llegada del equipo (10 horas)
11:00 - 20:00	Jornada de los actores (8 horas)
20:00 - 21:00	Desmontar equipos

Jornada 2												
Horario 09:30 - 15:00										Fecha: 31 de agosto		
DH	ESC	Nº Planos	8º	Locación	Set	I/E		D/N	Personajes	Fig/Extras	Descripción	
10:30 - 12:00	5	21	5	1/4 Barrio Alto	Paradero	D		E	Manuel	Guardia	Manuel camina por las calles del barrio alto, le pregunta a un guardia donde puede encontrar la dirección que aparece en su sobre.	
12:20 - 14:30	5	22	9	1/2 Barrio Alto	frente a casa	D	Dolly lateral	E	Manuel -Raúl	Mamá de Manuel - Familia	Manuel encuentra la dirección que buscaba, mira hacia la puerta. De la puerta sale una familia, todos caminan por la vereda hacia un auto. Llega Raúl quien lo sujeta del Hombre. Tras la familia aparece la madre de manuel acarreando dos bolsas de basura. Manuel y Raúl se van.	
			14	3/4								

9:30	Horario de llegada del equipo (6 horas)
10:00 - 14:30	Jornada Manuel (4 1/2 horas)
11:30 - 14:30	Jornada Raúl (3 1/2 horas)
14:30 - 15:30	Desmontar equipos

## Jornada 3

Fecha: 7 de septiembre

DH	ESC	Nº Planos	8ª	Locación	Set	I/E		D/N	Personajes	Fig/Extras	Descripción
11:00 - 13:30	3	13	10	1/2 Casa Manuel	Taller/ Pasillo /Frontis	D		I/E	Manuel - Raúl		Raúl hace cálculos en el taller. Encuentra la caja. Mientras tanto Manuel lo observa. Raúl se percata de la presencia de Manuel y esconde la caja rápidamente. Se ponen a trabajar.
Almuerzo 13:30- 14:30											
14:50 - 17:50	1	3	10	1 3/8 Casa Manuel	Taller/ Living	D		I	Manuel - Raúl		Manuel y Raúl llegan al taller y comienzan a ordenar. Raúl le pide a Manuel que busque más pita. Manuel encuentra una caja con una foto. Raúl se va a su trabajo, deja dinero. Manuel vuelve a la caja y encuentra unas cartas.
18:10 - 20:00	2	8	10	1 1/8 Casa Manuel	Taller	N		I	Manuel - Raúl		Manuel y Raúl trabajan en el taller. Manuel le pregunta a Raúl si puede usar su carrito. Raúl se niega.

30      3

10:00	Horario de llegada del equipo (10 horas)
10:30 - 20:00	Jornada Manuel (8 horas)
10:30 - 20:30	Jornada Raúl (8 horas)
20:00 - 21:00	Desmontar equipos

**Problema:** Escena 13 y 3 realmente son de tarde- noche

Tener en cuenta que en la **escena 13 el taller está más ordenado**, por lo que para la escena 3 y 8 hay que desordenar. Por eso las **asistentes de arte y foto almorzaran de 14:50 a 15:50** para aprovechar la hora de almuerzo del resto del equipo preparando el set

**Observaciones:** Al termino de esta jornada recordar adelantar los reloj porque se cambia la hora.

## Jornada 4

Fecha: 8 de septiembre

DH	ESC	Nº Planos	8º	Locación	Set	D/N	Equipos	I/E	Personajes	Fig/Extras	Descripción
12:00 - 13:30	5	20	8	5/8 Casa Manuel	Frontis/ Pieza / Pasillo/Comedor	D		I/E	Raúl		<b>Frontis:</b> Entra a la casa / <b>Pieza</b> Raul vuelve de la pega cansado. Se da cuenta que Manuel no pasó la noche en la casa, se urge. Encuentra las cosas escondidas de Manuel / <b>Pasillo:</b> Va a la cocina / <b>Comedor:</b> decide leer su carta. Cuando termina también repara en la dirección y sale.
Almuerzo 13:30- 14:30											
14:50 - 16:10	2	7	4	3/4 Casa Manuel	Comedor	D		I	Manuel- Raúl		Raúl esta tomando café. Llega Manuel y le muestra el volantín que encontró. Conversan. Caminan hacia el taller.
16:40 - 18:00	1	2	5	1/4 Casa Manuel	Barrio	D		E	Manuel- Raúl		Raúl y Manuel caminan por el barrio. Llegan a su casa.
18:30 - 19:00	4	18	2	3/8 Casa Manuel	Living	N		I	Raúl		Raúl vuelve de la rotonda solo. Intenta hablar con Manuel pero no le contesta, se va a la pega. Vemos que Manuel no está en la casa.
19:20 - 20:30	2	9	4	1 Casa Manuel	Comedor - pieza	N		I	Manuel- Raúl		<b>Comedor:</b> Manuel y Raúl comen. Manuel le comenta a Raúl que tiene que llevar objetos que identifiquen a sus padres como tarea. / <b>Pieza:</b> Manuel lee su carta
21:15 - 22:30	1	4	4	1/4 Casa Manuel	Comedor/ living / pieza	N	Dolly	I	Manuel		<b>Comedor:</b> Manuel se sirve comida, tiene la carta que encontró junto a su plato. Lava la loza, / <b>Living:</b> recoge la lista y el dinero que le dejó su padre / <b>Pieza:</b> Guarda la carta.

27 3 1/4

11:00	Horario de llegada del equipo (11 1/2 horas)
13:30 - 22:30	Jornada Manuel (8 horas)
11:30 - 20:30	Jornada Raúl (8 horas)
22:30 - 23:30	Desmontar equipos

**Problema:** Jornada con 1 1/2 hora extra para el equipo

**Observaciones:** Planos en rojo se harán en la siguiente jornada (lunes)

## Jornada 5

Fecha: 9 de septiembre

DH	ESC	Nº Planos	8ª	Locación	Set	I/E	Equipos	D/N	Personajes	Fig/Extras	Descripción
Almuerzo 13:00 - 14:00											
14:20 - 16:30	3	10	6	1/4 Barrio	plaza/ Calle/ Local/ Micros	E		D	Manuel- Andrea		<b>Plaza:</b> Andrea se columpia llega Manuel / <b>Local:</b> Comen helado / <b>Barrio:</b> Caminan / <b>Micros:</b> Caminan entre las micros, juegan en su interior
17:00 - 17:50	1	4	3	1/8 Casa Manuel	pieza	N		I	Manuel		<b>Planos que faltaban de la escena 4 /</b> Pieza: Guarda la carta.
18:05 - 18:20	2	9	1	Casa Manuel	- pieza	N		I	Manuel		<b>Planos que faltaban de la escena 9 /</b> Pieza: Manuel lee su carta
18:35 - 19:45	3	15	7	5/8 Casa Manuel	Pieza	N		I	Manuel- Andrea		Manuel y Andrea estan en la pieza de Manuel. Manuel le muestra una caja donde tiene objetos que le recuerdan a su madre. Le muestra la carta que encontró.
20:00 - 22:30	3	14	10	1/2 Casa Manuel	Taller/ Comedor/ Patio	N	Dolly	I	Manuel- Andrea		Manuel y Andrea hacen hilo curado.

27 1 1/2

13:00	Horario de llegada del equipo ( 10 horas)
13:30 - 22:30	Jornada Manuel (8 horas)
13:30 - 22:30	Jornada Andrea (8 horas)
22:30 - 23:30	Desmontar equipos

**Problema:** Las escenas de pieza son de noche, habra que falsear

**Escenas 14 y 15 pospuestas por accidente de Maite (Andrea)**

## Jornada 6 (MAESTRANZA)

Sabado 14 de septiembre

Jornada 6 (MAESTRANZA)											
										Sabado 14 de septiembre	
DH	ESC	Nº Planos	8ª	Locación	Set	I/E	Equipos	D/N	Personajes	Fig/Extras	Descripción
9:30 - 12:20	1	1	9	3/4 Terreno		E	Grúa - Dolly	D	Manuel - Raúl	Andrea y sus padres	Raúl encumbra un volantín. Manuel lo mira. Andrea esta junto a sus padres. Raúl le pasa el volantín a Manuel. El volantín se va cortado.
12:30 - 13:00	2	6	1 (4)	Fábrica					Manuel Andrea		PLANO FALTANTE - Manuel y Andrea ven caer el volantín (hacia el cielo)
	3	10	2 (7-8)	Fábrica		E		D	Manuel Andrea		PLANO FALTANTE - Manuel aparece detrás de un hoyo, Andrea lo sigue /2- Corren entre los pilares
Almuerzo: 13:00 - 14:00											
14:00 - 14:50	3	12	3	1/8 Fábrica		E		D	Manuel Andrea	Mamá Andrea	Manuel y Andrea hablan sobre la mamá de Manuel. Llega la mamá de Andrea a buscarla.
15:00 - 18:00	5	23	9	3/8 Fábrica	Patio 1	E	Grúa	D	Manuel - Raúl		Manuel y Raúl encumbran solos en un patio. Manuel pone la carta de su madre enganchada en el hilo del volantín. Corta el hilo y el volantín se aleja con la carta.

24 1 1/4

8:00	Horario de llegada del equipo (10 horas)
09:00 - 18:00	Jornada Manuel ( 8 horas)
10:30 - 15:00	Jornada Andrea (4 1/2 horas)
09:00 - 18:00	Jornada Raúl (8 horas)
18:00 - 19:00	Desmontar equipos



## Jornada 7 (Recuperativa CASA)

Domingo 15 septiembre

DH	ESC	Nº Planos	8ª	Locación	Set	I/E		D/N	Personajes	Fig/Extras	Descripción
11:30 - 13:15	3	11	7	3/8 Terreno		E		D	Manuel Andrea		Manuel ayuda a Andrea a encumbrar la Ñecla. Manuel encumbra su volantín, lo baja. Argumenta que el hilo que tiene no sirve para nada. INCLUYE PLANO DE CAMINAN POR EL LUGAR (ESC 10) y CUANDO ENCUMBRAN LA ÑECLA
Almuerzo 13:30 - 14:15											
14:30 - 16:00	3	15	7	5/8 Casa Manuel	Pieza	I		N	Manuel- Andrea		Manuel y Andrea estan en la pieza de Manuel. Manuel le muestra una caja donde tiene objetos que le recuerdan a su madre. Le muestra la carta que encontró.
16:15 - 16:30	1	4	1	Casa Manuel	Pieza	I		N	Manuel		PLANO FALTANTE - Detalle de la caja
17:30 - 16:45	1	3	1	Casa Manuel	Pasillo taller			I	Manuel		RETOMA PLANO- Encuentra la carta (PM)
17:00 - 19:00	3	14	10	1/2 Casa Manuel	Patio/ cocina	E	Dolly	N	Manuel- Andrea		Manuel y Andrea hacen hilo curado.
19:15 - 19:45	2	7	1	Casa Manuel	Cocina	I		D	Manuel		PLANO FALTANTE (PM)
	2	9	2	Casa Manuel	Cocina	I		N	Manuel		DOS PLANOS PENDIENTES
20:00 - 20:15	2	8	1	Casa Manuel	Taller	I		N	Doble de manos de Raúl		RETOMA PLANO - Pegar palo curvo al volantín (necesario doble de manos de Raúl, recrear parte del taller)

30 1 1/2

10:00	Horario de llegada del equipo ( 10 horas)
11:00 - 20:00	Jornada Manuel (8 horas)
11:00 - 20:00	Jornada Andrea (8 horas)
20:15 -21:00	Desmontar equipos

## Jornada 8 (ROTONDA)

Domingo 22 septiembre

DH	ESC	Nº Planos	8º	Locación	Set	I/E	Equipos	D/N	Personajes	Fig/Extras	Descripción
11:30 - 11:50	5	21	5	Barrio Alto	Paradero	E		D	Manuel		<b>PLANO PENDIENTE</b> - Manuel se baja de la micro
12:10 - 12:45	1	2	2	Casa Manuel	Barrio	E		D			<b>PLANOS PENDIENTES</b> - Caminan por el barrio
Almuerzo: 12:45 - 13:30											
13:30 - 16:00	4	16	6	1 3/8 Rotonda	Puesto de volantines	D	Dolly	E	Manuel - Raúl	Cientes (3) Niños (2)	Manuel y Raúl están en el puesto de volantines. Raúl increpa a Manuel por hacer hilo curado a sus espaldas. Manuel le responde que él también esconde cosas y nadie le dice nada.
16:05 - 16:25		3									<b>Grabación de diálogos extras de la ESC 3 (dentro de un auto)</b>
16:30 - 19:00	4	17	7	1/2 Rotonda	Puesto de volantines	D		E	Manuel - Raúl		Raúl desarma el puesto mientras Manuel encumbra un chonchón. Raúl le pregunta enojado donde estuvo intrusando, lo agarra con fuerza. Manuel sale corriendo.

20 1 7/8

10:00	Llegada del equipo
11:00 - 19:00	Jornada de Manuel (7 horas)
11:40 - 19:00	Jornada de Raúl (6 1/2 horas)
19:00 - 20:00	Desmontar equipos

**Observaciones:** Mientras se graban los planos pendiente del paradero y recorrido, arte y foto están avanzando en el puesto de volantines.

Los planos pendientes se harán en lugares cercanos a la rotonda



Carpeta de Casting



## Manuel

EDAD

12 Años

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Tez morena, ojos oscuros, pelo corto.

DESCRIPCIÓN DE PERSONAJE

Manuel, un niño solitario e imaginativo, que vive un tensa relación con su padre. Anhela su cercanía, por lo que prefiere pasar el tiempo ayudándolo en el taller en vez de jugando con otros niños. En sus ratos de soledad se entretiene encumbrando chonchones, simples volantines de papel de diario, hasta que un día llega a sus manos un hermoso volantín cortado, ganado según la tradición, que se transformará en su compañía y en el reflejo de una etapa de crecimiento.

CASTING



NOMBRE

Mario

TALLA

14 Pantalón, 14 Polera, 38 Zapatos.

EDAD

12 Años

CONTACTO

Paulina Hinojosa

NUMERO CONTACTO

+569 96329667

## Raúl

EDAD

43 Años

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Tez trigueña, alto, contextura media.

DESCRIPCIÓN DE PERSONAJE

Es el padre de Manuel, volantnero de profesión, oficio que aprendió de su propio padre, pero que no es suficiente para poder mantener su casa, por lo que además debe trabajar como conserje durante las noches. Su mujer lo abandonó cuando su hijo era aún muy pequeño, Raúl lo intenta criar de la mejor manera posible, pero su parca personalidad dificulta la tarea, tanto en su hijo como en su hogar.

CASTING



NOMBRE

Rodrigo Soto

EDAD

37 Años

TALLA

48 Pantalón, L Polera, 44 Zapatos.

CONTACTO

Rodrigo Soto

NUMERO CONTACTO

+569 83193125

## Andrea

EDAD

12 Años

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Tez clara, ojos oscuros.

DESCRIPCIÓN DE PERSONAJE

La primera y única amiga de Manuel, llega a su vida junto con el volantín. Ignorante en la materia, pero curiosa en esencia, ayuda a su amigo a través de todo el difícil proceso que significa encumbrar lo más alto posible el volantín, pero no es tan sólo la compañera que Manuel necesita para sus andanzas, sino que también representa parte del vacío familiar que acusa el protagonista.

CASTING



NOMBRE

Maite

EDAD

12 Años

TALLA

12 Pantalón, 12 Polera, 37 Zapatos.

CONTACTO

Eliana Neira

NUMERO CONTACTO

+569 90838912



# Carpeta de Locaciones



## Fábrica Abandonada – Opción 1

LUGAR	Farmo Química, Papeles Cordillera
DIRECCIÓN	Avda. Eyzaguirre 01098, Puente Alto
CONTACTO	Ana Sagaceta
NUMERO / CORREO	02 2 3675680 / asagaceta@cmpec.cl
DESCRIPCIÓN	La farmo química de la papelería cordillera, perteneciente a la empresa CMPC cuenta con un espacio amplio en exterior, planicie con pasto donde se podrá desarrollar las escenas de los Sets Patio 1 y Patio 2, además cuenta con un edificio abandonado donde se podrán realizar las escenas de interior. Es un lugar cerrado y cuenta con guardia de seguridad las 24 horas. El lugar cuenta con estacionamientos.
JORNADAS	2









## Fábrica Abandonada – Opción 2

LUGAR	Maestranza de San Bernardo
DIRECCIÓN	Av. Portales Oriente
CONTACTO	BESALCO – DIBAM
DESCRIPCIÓN	<p>La maestranza de San Bernardo consta de dos edificios abandonados y un terreno irregular. El lugar esta abandonado y pertenece a la empresa Besalco pero se constituye como monumento histórico por lo cual hay cierto dominio del DIBAM. El espacio es amplio.</p> <p>No existe seguridad y el lugar es de fácil acceso para todo público. Se reúnen jóvenes durante la tarde a tomar y escuchar música.</p>
JORNADAS	2







## Casa Manuel

LUGAR	Casa Abuelos Marcela Alarcón
DIRECCIÓN	Carlos Castellón 1463, La Florida
CONTACTO	Marcela Alarcón
NUMERO / CORREO	+569 90894363 / <a href="mailto:marchipola@gmail.com">marchipola@gmail.com</a>
DESCRIPCIÓN	<p>Casa de los abuelos de la Asistente de Dirección del Proyecto por lo cual se cuenta con total disponibilidad. En el lugar se podrán realizar todos los sets contemplados para la Casa de Manuel propuestos en el guión. Incluyendo los barrios cercanos.</p> <p>El lugar cuenta con estacionamientos.</p> <p>*Las fotos del taller no pudieron ser sacadas ya que el lugar no esta disponible en estos momentos.</p>
JORNADAS	3

### BARRIO





**FRONTIS CASA**





**COCINA**







**PIEZA MANUEL**



## Rotonda

LUGAR	Rotonda Rodrigo de Araya
DIRECCIÓN	Rotonda Rodrigo de Araya, Macul / Ñuñoa
CONTACTO	Roberto Morales, Jefe de Gabinete - Macul
CONTACTO	Pedro Sabat, Alcalde de Ñuñoa
DESCRIPCIÓN	La rotonda Rodrigo de Araya se encuentra en el límite entre Macul y Ñuñoa, tiene espacios aledaños de parques y plazas.
JORNADAS	1









# Cotizaciones



## COTIZACIÓN N° 19

FECHA COT.: 23.JULIO.2013

FECHA SERVICIO: 20-21-22-23-24.AGOSTO y 1-2-3.SEPTIEMBRE.2013

<b>NOMBRE</b>	Camila	Ramirez	Arévalo
Mail	ramirez.kamota@gmail.com		

PEDIDO x JORNADA	Valor Por Persona
DESAYUNO	\$ 1400 pp
ALMUERZO/COMIDA Económico (Solo Plato de Fondo y Jugo)	\$ 2000 pp
ALMUERZO/COMIDA Completo (Ensalada, Plato de Fondo, Jugo y Bebida, Postre)	\$ 3000 pp
SNACK 1 Económico(durante toda la jornada)	\$ 2000 pp
SNACK 2 c/ ONCE (durante toda la jornada)	\$ 3400 pp

### DETALLE

DESAYUNO	Café, Té y Leche - Azúcar y Sacarina (Vasos Plumavit)
	Tapaditos (ave mayo/queso-jamón/ave palta, etc.)
	Fruta (variada)
	Galletas

ALMUERZO/COMIDA (Ejemplo)	Tortilla de Verduras con Puré a las Finas Hierbas
	Ensalada Lechuga, Pepino, Brotes
	Jugo / Bebidas (vasos plásticos)
	Mouse de Chocolate

ALMUERZO/COMIDA (Ejemplo)	Panqueques Rellenos con Espinacas
	Ensalada de Tomate y Rúcula
	Jugo / Bebidas (vasos plásticos)
	Arroz con Leche

ALMUERZO/COMIDA (Ejemplo)	Chop Suey de Verduras con Pastas Frescas
	Ensalada de Lechuga, Zanahoria y Repollo
	Jugo / Bebidas (vasos plásticos)

Carolina Haberle O. – Constanza Pelayo D.

[www.facebook.com/picoteolacoca](http://www.facebook.com/picoteolacoca)

lacocacatering@gmail.com

	Fruta (variada)
ALMUERZO/COMIDA (Ejemplo)	Hamburguesa Casera en Pan Frica
	Agregados Hamburguesa: Cebolla, Pepinillos, Lechuga, Tomate, Palta, Mayonesa, Ketchup, Mostaza.
	Jugo / Bebidas (vasos plásticos)
	Fruta (variada)
ALMUERZO/COMIDA (Ejemplo)	Burritos de Pollo, Pimentón, Cebolla, Queso.
	Ensalada de Berenjenas, Tomate, Albahaca.
	Jugo / Bebidas (vasos plásticos)
	Fruta (variada)
SNACK 1 Económico	Café y Té - Azúcar y Sacarina (Vasos Plumavit)
	Jugo (vasos plásticos)
	MiniSandwichs Molde (ave mayo/queso-jamón/ ave palta, etc.) (2pp)
	Galletas
	Fruta (variada)
SNACK 2 (más completo - once-)	Café, Té y Leche - Azúcar y Sacarina (Vasos Plumavit)
	Jugo / Bebidas (vasos plásticos)
	MiniSandwichs Molde y Tapaditos (ave mayo/queso-jamón/ ave palta, etc.) (4pp)
	Mini Alfajores / Mini Cachitos Rellenos de Manjar / Bombones de Chocolate
	Galletas
	Fruta (variada)

\*TODAS LAS OPCIONES INCLUYEN:

- DESPACHO A LOCACIÓN DENTRO DE LA PROVINCIA DE SANTIAGO.
- SERVICIO DESECHABLE (PLUMAVIT O PLÁSTICO).
- CADA MENÚ TIENE SU VERSIÓN VEGETARIANA (AVISAR CON ANTICIPACIÓN).

**OPCIÓN 1 (DESAYUNO-ALMUERZO ECONÓMICO-SNACK 1)**

<b>TOTAL día por persona</b>	<b>\$5.400</b>
<b>TOTAL día (17 personas)</b>	<b>\$91.800</b>
<b>TOTAL 8 días rodaje</b>	<b>\$734.400</b>

**OPCIÓN 2 (DESAYUNO-ALMUERZO ECONÓMICO-SNACK 2)**

<b>TOTAL día por persona</b>	<b>\$6.800</b>
<b>TOTAL día (17 personas)</b>	<b>\$115.600</b>
<b>TOTAL 8 días rodaje</b>	<b>\$924.800</b>

**OPCIÓN 3 (DESAYUNO-ALMUERZO COMPLETO-SNACK 1)**

<b>TOTAL día por persona</b>	<b>\$6.400</b>
<b>TOTAL día (17 personas)</b>	<b>\$108.800</b>
<b>TOTAL 8 días rodaje</b>	<b>\$870.400</b>

**OPCIÓN 4 (DESAYUNO-ALMUERZO COMPLETO-SNACK 2)**

<b>TOTAL día por persona</b>	<b>\$7.800</b>
<b>TOTAL día (17 personas)</b>	<b>\$132.600</b>
<b>TOTAL 8 días rodaje</b>	<b>\$ 1.060.800</b>

**EXTRA:**

- Persona encargada del servicio de catering (atención permanente durante toda la jornada, recomendado con opción que incluye snack): **\$2.500 x hora** (mínimo 4 horas).
- Vajilla y servicio de loza y vidrio (no desechable): **\$1.000** por persona, por día.
- Sillas, mesones, mantelería y decoración, se cotiza como extra dependiendo de los requerimientos.

<b>FORMA DE PAGO</b>	<b>50% para reserva 50% el día del servicio</b>
----------------------	---



# Volantines y Materiales

## Barrio Meigg

### Puesto N°12

- Carretes Grande \$18.000
- Carretes Chicos \$15.000



**Puesto N°15 (letrero "Forros para cuadernos")**

- Volantines hechos tamaño normal: \$1.500 x 10 unidades. (Si se compran 10 paquetes de a 10, se hace precio de \$1.300 por paquete).



**Puesto N°77 (Frente a farmacia Cruz verde)**

- Palitos para volantines: \$2.000 (Paquete de 200)



- Carretes (distintos tamaños, de menor a mayor): \$6.000, \$8.000, \$12.000, \$20.000.



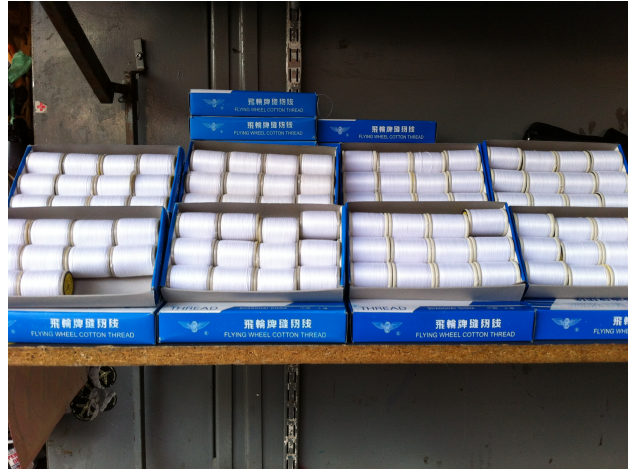
Carretes con hilos (distintos tamaños, de menor a mayor): \$1.200, \$2.000, \$2.500, \$3.500.



- Volantines tamaño normal: \$1.500 (paquete de 10 unidades, diseños y colores surtidos).



- Hilo: carrete grande \$2000, carrete chiquitito \$300, caja con hilos chiquititos \$1.800.
- Pegamento: grande \$10.000, chico \$2.500.



**Puesto N°32**

- Carretes: grandes \$12.000 (pueden dejar un precio de \$9.000, si es por mayor).  
Grandes con diseños de madera \$20.000. Chicos \$2.500.
- Hilo, carrete grande: \$1.500



### Puesto N° 77

- Volantines: Ñeclas \$800 (paquete 10u).
- Papel Calados \$5.000 (20u).
- Papel de volantín medio pavo \$3.000 (50u)
- Papel volantín: \$2.800 (100u). \$1.750 (50u)



# Guión



La Ñecla y el Chonchón v.7.3

Escrito Por:

Marcela Alarcón - Jose Parra

1 EXT. FABRICA ABANDONA / PATIO 1 - DÍA

El hilo sale rápidamente del carrete, MANUEL (12) mira.

El volantín que controla RAÚL (43) sube.

Arriba hay otro volantín muy cerca. Ambos juguetes se acercan y se alejan, bailando.

Manuel se pone cinta adhesiva en un par de dedos y mira su entorno, no lejos ve a ANDREA (12) junto a sus padres. Manuel la observa. Ella lo ve. Manuel se da vuelta nervioso.

Manuel se vuelve a concentrar en el volantín cuando Raúl le pasa el carrete.

Manuel lo tira al piso y toma el hilo con las manos.

RAÚL

Bien! Ahora súbelo para que se acerque...

Ambos miran hacia el cielo. Manuel está tenso. El volantín de Manuel sube. El otro se acerca.

RAÚL

Ahora! rápido, con el viento!

Manuel mueve mucho las manos. Trata de controlar el volantín. Raúl se interpone y sujeta con firmeza el hilo.

El otro volantín se acerca y lo corta. Raúl suelta el hilo. Se agarra la cabeza con las manos.

Manuel ve su volantín caer lentamente en la lejanía. Mira donde estaba Andrea.

La madre de Andrea la toma del hombro y se alejan del lugar.

Raúl toma el carrete y recoge el hilo. Manuel recoge su carrete, más pequeño y con un hilo amarillento. Raúl le da una palmada torpe en el hombro a Manuel.

2 EXT. CASA DE MANUEL / BARRIO - DÍA

Raúl y Manuel caminan por el barrio. Raúl lleva su carrete en la mano.

Manuel tensa el hilo de su carrete, el que se corta fácilmente.

Llegan a su casa, junto a la puerta hay un cartel de venta de volantines.

3 INT. CASA DE MANUEL / TALLER DE RAÚL - DÍA

Manuel y Raúl entran a la casa. Raúl entra primero y le sostiene la puerta a Manuel, quien va a entrar a su pieza pero Raúl lo toma del cuello y lo detiene.

RAÚL

Para dónde va caballero? Ya, ven, ven.

Raúl entra primero al taller. Manuel lo sigue lentamente, con cara de aburrimiento.

RAÚL (OFF)

Parece un chiquero esta cuestión...

Manuel entra y ve a Raúl que con un gesto muestra el taller, desordenado con muchos papeles, palos de volantines, cajas. Raúl camina hacia las cajas y volantines.

Manuel ve a su padre y con desgano empieza recoger cosas del piso y amontonar basura lentamente.

RAÚL

Ya pue, con más ánimo.

Raúl guarda volantines en cajas que va apilando y amarrando con una pita. Busca más en el mesón pero no encuentra.

RAÚL

No queda más pita? Mírame si queda algo por ahí, ya?

Manuel asiente. Sigue ordenando cosas y buscando.

Manuel empieza a buscar en un rincón con cosas amontonadas. Saca herramientas viejas y basura hasta que entre el desorden saca una caja cerrada.

La mira. Intenta abrirla pero no puede, hace fuerza hasta lograrlo. Adentro hay papeles, recortes de diarios, fotos.

Manuel gira su cabeza para ver a su padre, quien sigue ordenando los volantines sin mirarlo.

Manuel saca una de las fotos, en la que aparece su padre más joven abrazando a una mujer.

RAÚL

Vamos a tener que armar mucho más todavía. ¿Encontraste?

Manuel asustado deja la foto dentro de la caja y la vuelve a dejar donde la sacó. Se gira a ver a Raúl.

(CONTINUED)

MANUEL

Eh... no, no queda parece.

RAÚL

No importa. Me tengo que ir a la pega. No te acuestes muy tarde, ya?

Manuel asiente. Raúl se pone una chaqueta y camina hacia la puerta de entrada.

Junto a la puerta saca su billetera y cuatro billetes. Los deja en una mesita, luego toma dos y vuelve a dejar uno.

Manuel ve cómo Raúl escribe una nota junto a los billetes, le hace un gesto de despedida y sale de la casa.

Manuel vuelve a sacar la caja, la abre y comienza a rebuscar en su interior.

Al fondo hay dos cartas, una dice "Raúl", la otra "Manuel". Manuel la toma y la mira con curiosidad, no la abre. La carta tiene estampillas y timbres de correo, en el remitente aparece el nombre de Alejandra Pinto.

4 INT. CASA DE MANUEL / COMEDOR - NOCHE

Manuel se calienta comida y se sirve un plato de una olla. Come solo. La carta que encontró junto a su plato.

Termina de comer y lava la loza.

Ordena y barre el comedor. Toma la carta y se la lleva a su pieza.

Antes de entrar toma la lista y el dinero que dejó su papá.

La pieza a oscuras. Desde el closet Manuel saca una caja y la abre. Tiene hartos objetos y fotos.

Manuel saca de la caja un arrugado y amarillento papel. Es un curriculum con el nombre de Alejandra Pinto y los restos de una foto carné. Manuel compara la carta con el documento.

Manuel guarda el documento y la carta en la caja y la deja nuevamente en un lugar dentro del clóset.

## 5 INT. FÁBRICA ABANDONADA / EDIFICIO - DÍA

Manuel recostado contra un muro, hay papeles de diario botados y algunos avioncitos de papel.

Manuel tiene una vieja guía telefónica en el regazo. Busca el nombre de Alejandra Pinto pero no lo encuentra.

Manuel saca una de las hojas de la guía y la dobla haciendo un avioncito. Toma hilo con las manos, lo tensa con fuerza y lo suelta. Le hace hoyos al papel y ata el hilo.

Desde el exterior se escuchan otros niños jugar.

Manuel se levanta y se asoma por una ventana. En el exterior pasan unos niños jugando, Andrea entre ellos.

Manuel los mira y sale por una de las averturas hacia los niños con el chonchón en la mano.

## 6 EXT. FÁBRICA ABANDONADA / PATIO 2 - DÍA

Manuel llega donde varios niños y Andrea.

Manuel duda pero se acerca y le entrega el chonchón.

ANDREA  
(sorpresa)  
¿Qué es?

MANUEL  
...Un chonchón

ANDREA  
Gracias! Me llamo Andrea.

MANUEL  
Yo soy Manuel.

Manuel mira hacia el cielo. Un volantín cae cortado hacia donde están ellos. Manuel piensa un instante y sale corriendo. Andrea y los otros niños lo siguen.

Todos los niños corren en busca del volantín.

Manuel sigue con la mirada al volantín que cae, mira su entorno y calcula. Corre en una dirección, Andrea lo sigue.

Manuel encuentra un volantín muy atractivo en el suelo. Manuel lo toma y analiza el hilo que tiene atado.

Manuel se pasa el hilo por las manos. A su espalda llega Andrea.

Manuel corta el resto de hilo y le muestra el volantín a Andrea. Ambos sonríen y se alejan caminando.

7 INT. CASA DE MANUEL / COMEDOR - DÍA

Raúl toma café sentado a la mesa y come un pan, parece recién despertado. En la mesa hay una bolsa con mercadería.

Entra Manuel con el volantín que encontró.

MANUEL

Mira. Lo pesqué hace un rato. Cayó cortao de no se dónde. Lo estaban encumbrando con hilo sano.

Manuel le pasa el volantín a Raúl, quien lo analiza.

RAÚL

La gente que es pava, así estos te los cortan altiro... Está bueno. La gente ya no encumbra mucho los calados.

Raúl observa el volantín como si le recordara algo, con añoranza. Lo analiza como probando su firmeza. Sonríe.

Manuel mira a Raúl con curiosidad.

Raúl pierda la concentración. Apunta a la mercadería sobre la mesa. Saca la pita de la bolsa.

RAÚL

...Oye, te sobró algo de vuelto por esto?

Manuel le pasa unas monedas a Raúl y toma el volantín. Manuel mira el volantín y vuelve a mirar a Raúl, que sale.

MANUEL

Podríamos hacer más de estos, no?

Raúl se detiene en el pasillo y sonríe.

RAÚL

Si nos queda tiempo, claro.

Raúl sigue caminando y Manuel sale hacia el taller.

8 INT. CASA DE MANUEL / TALLER DE RAUL - NOCHE

Raúl y Manuel trabajan en el taller fabricando diversos volantines. Se dan la espalda.

Manuel corta papeles de colores similares a los de su volantín.

MANUEL

Oye papá, puedo usar tu carrete para elevar mi volantín?

Raúl corta papeles taciturno.

RAÚL

Emm... preferiría que no. Deja que te enseñe primero.

Mientras Manuel habla, Raúl suspira. Deja los papeles de lado. Toma unos palos y empieza armar volantines.

MANUEL

Y eso cuándo puede ser?

RAÚL

No se... cuando termine la temporada y tenga algo más de tiempo.

MANUEL

No puede ser ahora? Es para que no me manden cortado...

Raúl se queda en silencio.

MANUEL

Quizás alguien más podría hacerlo.

Raúl para de trabajar, entrecierra los ojos y niega con la cabeza.

RAÚL

(extrañado)

Y pa qué si yo puedo hacerlo?

MANUEL

Pero cuándo po...

RAÚL

No te preocupes, ahí me haré el tiempo.

Manuel termina de pegar los papeles, el resultado es muy similar a su propio volantín pero más pequeño.

Se gira para mostrársela a Raúl pero su padre deja las cosas en el mesón y sale hacia el comedor.

9 INT. CASA DE MANUEL / COMEDOR / PIEZA DE MANUEL - NOCHE

Raúl revuelve una olla. Prueba el contenido y apaga el fuego. Sirve dos platos.

En una esquina del comedor hay un televisor encendido dando noticias sobre fiestas patrias.

Manuel termina de poner la mesa. Se sienta.

Raúl le pone el plato en la mesa. Deja el suyo y se sienta. Ambos comen sin hablarse.

Manuel revuelve el contenido. Raúl come distraído mirando el televisor.

MANUEL

(dubitativo)

Mmm Papá, voy a necesitar algunas cosas del taller para el colegio... tenemos que mostrar cuestiones de nuestros papás...

RAÚL

(distraído)

Ah, bueno... lleva lo que quieras...

MANUEL

...Y... ¿hay algo de la mamá que pueda llevar?

Raúl mira a Manuel.

RAÚL

¿Algo como qué?

MANUEL

No se... algo de ella...

RAÚL

Ehh... no se, no se me ocurre nada.

MANUEL

Quizás dejó algo de ella en la casa que pueda llevar.

Raúl termina de comer. Mira el reloj. Se levanta.

(CONTINUED)



RAÚL  
(cortante)  
Oye, ya me tengo que ir a la  
pega... te dejé una lista con un  
par de cosas que faltan, ya?

Manuel asiente con la cabeza, sigue comiendo.

Raúl deja algunos billetes junto a la puerta y sale.

Manuel junto a la ventana de su pieza a oscuras. Tiene la carta que encontró. La mueve con los dedos, impaciente.

10 EXT. CALLES VARIAS - DÍA

Andrea se balancea en un columpio. Llega Manuel y le regala una Ñecla.

Ambos caminan por una serie de calles del barrio, se meten por escondrijos y lugares abandonados. Llevan unos tubos fluorescentes quemados, que usan como bastones.

11 EXT. FÁBRICA ABANDONADA / PATIO 2 - DÍA

Andrea y Manuel parados a 20 metros de distancia, con el hilo de volantín entre ellos. Andrea tiene el volantín de Manuel, lo tira hacia arriba con todas sus fuerzas.

El volantín de Manuel gana altura rápidamente. Manuel y Andrea lo observan

En las cercanías aparecen otros volantines.

Manuel los mira con sospecha y empieza a bajar su volantín. Andrea lo ve extrañada.

El volantín vuelve sano y salvo a las manos de Manuel. Andrea lo mira sin entender. Manuel hace un gesto pasándose la mano por el cuello.

Manuel le muestra a Andrea el hilo de su carrete. Toma un trozo y lo rompe fácilmente. Andrea se ve desilucionada.

Manuel le enseña a Andrea a elevar su ñecla. A Andrea le cuesta pero sigue intentando.

Manuel se queda mirándola, pensando.

12 EXT. FÁBRICA ABANDONADA / PATIO 2 - DÍA

Atardece. Manuel y Andrea sentados en el piso. Los volantines a sus costados.

Manuel juega con una piedrecita, la tira lejos. Andrea lo mira.

ANDREA

Y por qué tu papá no te cuenta nada?

MANUEL

Quizás ni sabe... o no quiere, no se...

Manuel se encoje de hombros y sigue mirando al horizonte.

ANDREA

Yo te voy a ayudar. Podemos buscar más cosas en tu casa, encontrar más pistas. ¡Y me aprovechas de mostrar cómo hacen los volantines!

Manuel la mira y sonrío.

MAMA ANDREA (OFF)

¡Andrea!

Andrea mira en la dirección de donde vino la voz.

ANDREA

Me tengo que ir.

Andrea se levanta y camina unos pasos. La Mamá de Andrea la espera junto a la calle.

ANDREA

(alegre)

Nos vemos más tarde.

Manuel asiente y la ve alejarse.

Manuel toma el tubo fluorescente y hace malabares con él. Mira algunos volantines todavía en el cielo y luego mira el tubo.

Manuel hace lleva la mano al bolsillo y sigue malabareando con el tubo. Toma su volantín y camina hacia la salida.

## 13 INT/EXT CASA DE MANUEL / TALLER DE RAÚL - DÍA

Raúl hace cálculos en un cuaderno. Suma y multiplica hartas cifras.

Raúl se pasea por el taller contando cosas y anotando. El lugar está mucho más ordenado que antes, hay unas bolsas de basura llenas. Raúl sonríe.

Llega al rincón desordenado y sigue contando lo que hay. Después de mover cosas y abrir tarros se topa con la polvorienta caja que encontró Manuel.

Manuel entra a la casa con su volantín. Lo deja en su pieza y camina hacia el taller. Se oyen ruidos. Manuel llega a la entrada del taller y ve a Raúl levantándose y sacudiéndose polvo de la ropa.

Raúl mira a Manuel de manera sospechosa. Manuel entra al taller y le muestra las bolsas de basura a Raúl.

Raúl amaga una sonrisa, mira el reloj, guiña un ojo y sale. Manuel se queda solo.

Raúl sale en una dirección. Manuel se asoma por la puerta, mira que Raúl se ha alejado y camina en otra dirección.

## 14 INT. CASA DE MANUEL / TALLER DE RAUL - NOCHE

Manuel y Andrea entran a la casa, está todo oscuro.

ANDREA

¿Tu papá a qué hora llega?

MANUEL

En la mañana.

Entran al taller, Manuel prende las luces y Andrea se sorprende por el colorido del lugar, lleva unas bolsas de supermercado llenas de tubos fluorescentes. Lo deja sobre el mesón.

Con guantes y máscaras de soldar, Manuel y Andrea muelen el vidrio.

La cola se derrite lentamente. Los niños observan.

Andrea va tensando el hilo entre unos postes.

Manuel pasa los tarros con la cola y el vidrio.

El hilo está todo dispuesto entre los pilares, los dos niños lo miran con satisfacción. Se levantan las máscaras y chocan sus manos.

15 INT. CASA DE MANUEL / PIEZA DE MANUEL - NOCHE

Manuel entra a su pieza con Andrea. El lugar lleno de elementos relativos a los volantines y la aviación.

En una mesa junto a la cama hay diversos adornos chicos, aviones de papel, todo desordenado. Andrea mira sorprendida.

Manuel mueve su volantín y saca cosas del fondo del clóset. Saca uno de los cajones y mete la mano por el espacio que quedó.

Empuja el fondo del clóset y revela un compartimiento escondido.

Saca una caja del fondo y se la muestra a Andrea.

Ella la abre, dentro hay un anillo, una foto de una mujer y otras cosas.

ANDREA

¿Son cosas de tu mamá?

MANUEL

Eso creo...

Manuel toma la carta y se la muestra a Andrea.

ANDREA

¿La leíste?

Manuel niega con la cabeza.

ANDREA

¿No te atreves?

Manuel toma la carta y la guarda junto a las otras cosas y las vuelve a esconder.

16 EXT. ROTONDA - DÍA

Manuel y Raúl venden volantines al costado de una rotonda. Se acerca gente y les compra diversos artículos.

Manuel detrás de la pared de volantines, preparando los productos y atando hilos.

(CONTINUED)

Raúl en la parte delantera atendiendo a los clientes. En un momento de pausa, conversan cada uno a un lado de la pared.

MANUEL

Si terminamos temprano podríamos ir a encumbrar un rato, no?

RAÚL

No creo que terminemos temprano Manolo....

MANUEL

Y pensaste en lo que dijiste el otro día? Te acuerdas?

Raúl no contesta, se nota cada vez más hastiado.

MANUEL

Te acordaste? Papá? Dijiste que lo ibas a pensar. Papá?

RAÚL

Hablando de pedidos, cómo te fue con las cosas que te encargué?

MANUEL

Eh.. no he tenido tiempo de ir. Son muy urgentes?

RAÚL

Y tienes la plata todavía? Seguro que no te la gastaste en nada más? No? En nada?

Manuel no contesta. Sigue preparando volantines.

RAÚL

No puedo confiar en ti parece... No me gusta que hagan cosas a mi espaldas, me escuchaste?

Manuel se ve molesto, ata un hilo y por error rompe el papel con un dedo.

MANUEL

Tu escondes cosas y nadie te dice nada...

Raúl se acerca a la pared de volantines.

RAÚL

¿Qué dijiste?

Raúl mueve un volantín para poder mirar hacia el otro lado y ve a Manuel.

Manuel lo ignora y sigue preparando volantines.

Raúl se queda pensando hasta que llega un cliente que le pide algo y sigue vendiendo.

17 EXT. ROTONDA - DÍA

Cae la tarde y Raúl se guarda varios billetes en un bolsillo.

Se ve molesto, empieza a guardar lo poco que no fue vendido. El puesto está casi vacío.

Manuel algunos metros más lejos intenta elevar un chonchón de manera distraída.

Raúl le silva a Manuel, quien se da vueltas y ve a su padre haciéndole un gesto para que le ayude.

Manuel llega al puesto, desata los hilos que sostienen los volantines sin mirar a Raúl.

Raúl sigue ordenando cajas, mirando a Manuel ocasionalmente.

RAÚL  
(enojado)  
Oye, dónde anduviste intruseando?

Manuel sigue sin mirar a Raúl, no contesta.

Raúl se le acerca y lo toma con fuerza de la muñeca.

RAÚL  
No te metas en mis cosas, me entendiste?

Manuel se suelta y sale corriendo dejando solo a Raúl con las cosas del puesto.

18 INT. CASA DE MANUEL / TALLER / PIEZA - DÍA

Anochese. Raúl llega a la casa cargado con las cosas del puesto. Las deja en el taller y vuelve hacia la pieza de Manuel. La puerta cerrada. Raúl toca la puerta pero no hay respuesta.

RAÚL  
¿Manuel? ¿Manolo?

Raúl retrocede, esperando. Se ve impaciente. Mira su reloj.

RAÚL  
Ya, me voy a la pega... hablamos  
mañana.

Raúl toma su chaqueta y sale.

19 INT. FÁBRICA ABANDONADA / EDIFICIO - NOCHE

Manuel y Andrea uno al lado del otro, apoyados contra una pared, tapados con una manta. Leen la carta de Manuel.

Terminan de leerla. Andrea se queda con la carta en la mano y Manuel se levanta.

Manuel camina de un lado a otro, pensando. Patea una piedra, se ve inquieto.

ANDREA  
¿Qué vas a hacer?

MANUEL  
No se.

Andrea dobla la carta y la guarda en el sobre. Se queda mirándolo un momento.

ANDREA  
Esta no es tu dirección, verdad?

Manuel se acerca y toma la carta.

MANUEL  
No. Debe ser de donde la mandó.

Manuel y Andrea se miran por un instante.

Manuel mira la dirección nuevamente.

MANUEL  
¿Estará todavía ahí?

ANDREA  
No perdemos nada con intentarlo.

Andrea le sonrío. Manuel no se ve convencido.

ANDREA

¿Vas a volver a tu casa?

Manuel niega, todavía pensativo y mirando el piso.

ANDREA

¿Quieres ir a quedarte a la mia?

Manuel se sorprende ante la invitación. Mira a Andrea y asiente.

20 EXT/INT. CASA DE MANUEL / PIEZA / COMEDOR - DÍA

Raúl caminando por la calle con cara de sueño.

Raúl entra a la casa. La puerta de la pieza de Manuel sigue cerrada.

Raúl abre lentamente la puerta y ve que la pieza está vacía y la cama hecha.

Raúl entra a la pieza rápidamente, se nota preocupado. Sale nuevamente hacia el comedor.

RAÚL

¿Manuel?

Raúl vuelve a la pieza de Manuel y repara en el volantín que está sobre la cama. Al costado del volantín hay una caja entreabierta.

Raúl se sienta en la cama y mira el interior de la caja.

Raúl en el comedor, tiene su carta en la mano. Duda pero la abre y empieza a leer. En la mesa todas las cosas de su caja.

Raúl termina de leer su carta y la deja a un lado. Se nota emocionado. Respira profundo.

Raúl empieza a guardar las cosas de vuelta en la caja. Hay recortes de diario y algunos partes médicos y ecografías.

Raúl toma la carta y la guarda en el sobre. Ve la dirección anotada en el lomo del sobre. Lee y sale rápidamente.



21 EXT. BARRIO ALTO - DÍA

Manuel se baja de una micro en el sector alto de la ciudad.

Camina por calles buscando una dirección, se nota confundido. Camina hacia un lado y luego cambia de dirección.

Le pregunta a un hombre mostrándole la dirección que aparece en su carta. El hombre le indica con gestos hacia donde caminar.

22 EXT. BARRIO ALTO - DÍA

Manuel llega a una calle con casas grandes.

Se ve nervioso. No se mueve. Se sorprende cuando la puerta de la casa se abre.

Sale una familia, un hombre, dos niños y finalmente una mujer. Todos caminan por la vereda hacia un auto.

Manuel observa detenidamente. Respira profundo y va a cruzar la calle cuando una mano lo toma por el hombro.

Raúl lo tiene sujeto. Niega con la cabeza y apunta nuevamente hacia la casa.

Por la puerta de un costado aparece ALEJANDRA (40) vestida con un delantal, lleva unas bolsas de basura en la mano.

Raúl da un paso hacia atrás. Manuel lo mira. Luego observa a la mujer que deja las bolsas en un tarro sin verlos.

Manuel piensa por un momento, mirando a la mujer, luego la carta en sus manos.

Manuel se da vuelta a mirar a Raúl y después de un instante camina hacia él.

Manuel le toma la mano a Raúl, ambos se alejan caminando.

23 EXT. FÁBRICA ABANDONADA / PATIO 1 - DÍA

Manuel y Raúl solos en el patio.

Manuel eleva su volantín con tranquilidad. A su lado Raúl lo observa.

Manuel saca de un bolsillo la carta de su madre, le hace un tajo en el medio y la engancha al hilo.

(CONTINUED)

La carta empieza a subir con el hilo, alejándose cada vez más.

Cuando la carta se ha perdido de vista, Manuel toma el hilo con las manos y lo corta. Raúl lo mira extrañado pero no dice nada.

El hilo sube y el volantín se aleja en la distancia.

Manuel y Raúl lo observan hasta que se pierde de vista.



# Anexos



GUIÓN TÉCNICO

LA NECLA Y EL CHONCHÓN

Dirección José Manuel Parra Zeltzer

Fecha 25 de Agosto de 2013

Guión Versión 7.3

Esc	Nº	Set	Descripción	Personajes	Tipo	Posición	Movimiento	Observaciones
1	1	Fábrica Exterior	Raúl y Manuel elevan el volantín	Manuel, Raúl	PD	Espalda	Grúa	Cielo. La cámara baja a la altura de Raúl y Manuel. Detalle carrete.
1	2	Fábrica Exterior	Manuel mira a través del carrete, se levanta	Manuel, Raúl	PD	Perfil		PP Manuel a través del carrete, se abre para mostrar a Raúl.
1	3	Fábrica Exterior	Manuel se pone cinta adhesiva en los dedos	Manuel	PP	Contrapicado		
1	4	Fábrica Exterior	Manuel mira hacia el cielo, luego hacia Andrea. Recibe el carrete de Raúl	Manuel	PP	Frontal	Dolly	Manuel y Raúl se mueve hacia Andrea
1	5	Fábrica Exterior	Andrea está con sus padres, mira a Manuel. Se va del lugar.	Andrea	PP	3/4		
1	6	Fábrica Exterior	Raúl eleva el volantín, le pasa el carrete a Manuel	Raúl	PA	Frontal		Máster
1	7	Fábrica Exterior	Manuel eleva el volantín siguiendo las instrucciones de Raúl	Manuel, Raúl	PMC	Frontal		A. Máster. B. más cerrado
1	8	Fábrica Exterior	Manuel ve como se corta el hilo de su volantín	Manuel	PP	Picado		Máster
1	9	Fábrica Exterior	Manuel y Raúl se retiran de lugar	Manuel, Raúl	GPG	Espalda		Andrea se va. Manuel la mira.
2	1	Pasaje	Raúl y Manuel caminan por el barrio	Manuel, Raúl	GPG	Perfil		
2	2	Pasaje	Manuel camina más adelante.	Manuel, Raúl	PG	Frontal		Manuel se acerca, Raúl detrás
2	3	Frontis Casa Manuel	Manuel y Raúl llegan a su casa	Manuel, Raúl	PG	Frontal		Frontal a la casa
2	4	Frontis Casa Manuel	Manuel se sienta en la vereda y tensa el hilo	Manuel, Raúl	PP	Frontal		Raúl pasa por detrás y abre la puerta
2	5	Frontis Casa Manuel	Raúl y Manuel entran en la casa	Manuel, Raúl	PM	Frontal		Cartel de venta de volantines
3	1	Living	Raúl abre la puerta. Entra Manuel a su pieza. Raúl va al taller.	Manuel, Raúl	PA	Frontal	Paneo	Desde la ventana hasta Frontal pieza Manuel
3	2	Pasillo	Manuel se acerca hacia el taller	Manuel	PM	Frontal		Manuel se acerca a cámara
3	3	Taller	Raúl en el taller. Llega Manuel recogiendo basura, sale a buscar la pita	Manuel, Raúl	PA	3/4		
3	4	Taller	Raúl habla con Manuel desde el taller. Sale	Raúl.	PM	Perfil		Con la puerta detrás de él en el cuadro. B. más cerrado.
3	5	Pasillo Taller	Manuel busca la pita	Manuel	PM	3/4		
3	6	Pasillo Taller	Manuel se agacha y encuentra la caja	Manuel	PM	Perfil		Hacia la ventana
3	7	Pasillo Taller	Manuel mira la caja	Manuel	PM	Picado		
3	8	Pasillo Taller	Manuel mira la caja	Manuel	PM	Frontal		Contrapicado
3	9	Pasillo Taller	Manuel agachado, pasa Raúl	Manuel, Raúl	PM	Perfil		Cambio eje
3	10	Living	Raúl deja dinero sobre la mesa y sale de la casa	Raúl.	PM	Frontal		Frontal a Raúl llegando, con pasillo en perspectiva.
4	1	Cocina	Manuel se calienta la comida y se sienta	Manuel	PM	Perfil		
4	2	Cocina	Manuel lava la loza	Manuel	PA	Espalda	Dolly In	
4	3	Cocina-Pasillo	Manuel termina de barrer, toma la carta y sale de la cocina	Manuel	PG	3/4	Paneo	
4	4	Living	<b>Manuel toma el dinero y entra en su pieza</b>	<b>Manuel</b>	<b>PM</b>	<b>Perfil</b>		<b>Frontal a la mesa</b>
4	5	Pieza Manuel	Manuel abre el closet y saca la caja	Manuel	PM	Picado		Espalda al personaje
4	6	Pieza Manuel	Manuel guarda la carta	Manuel	PD			Caja.
4	7	Pieza Manuel	Manuel guarda la carta	Manuel	PD	Contrapicado		Desde interior closet
5	1	Fábrica Interior	Manuel arma un chonchón	Manuel	PD			Variedad
5	2	Fábrica Interior	Manuel busca en la guía telefónica	Manuel	PD	Picado		
5	3	Fábrica Interior	Manuel rompe una hoja	Manuel	PPP	Contrapicado		
5	4	Fábrica Interior	Máster escena	Manuel	PG	Frontal		
5	5	Fábrica Interior	Manuel mira por la ventana	Manuel	PM	Espalda		Los niños pasan por afuera
6	1	Fábrica Exterior	Andrea está sentada, llega Manuel.	Manuel, Andrea	PG	Perfil		
6	2	Fábrica Exterior	Manuel habla con Andrea	Manuel	PP	Frontal		
6	3	Fábrica Exterior	Andrea mira el chonchón	Andrea	PP	Contrapicado		

6	4	Fábrica Exterior	Manuel y Andrea ven el volantín	Manuel, Andrea	PG	Contrapicado		
6	5	Fábrica Interior	Los niños corren en busca del volantín	Manuel, Andrea	PG	Perfil	Dolly Lateral	
6	6	Fábrica Interior	Los niños corren en busca del volantín	Manuel, Andrea	PG	Perfil	Dolly Lateral	Japonés
6	7	Fábrica Interior	Los niños corren en busca del volantín. Manuel se detiene.	Manuel, Andrea	PG	Frontal	Dolly In	Manuel termina en PM
6	8	Fábrica Interior	Manuel mira hacia el cielo y corre fuera de la fábrica	Manuel, Andrea	PM	Espalda-Perfil	Dolly Circular	
6	9	Fábrica Exterior	Manuel encuentra el volantín, Andrea se acerca a verlo.	Manuel, Andrea	PG	3/4	Grúa Dolly	
6	10	Fábrica Exterior	<b>Manuel con el volantín en sus manos</b>	<b>Manuel</b>	<b>PP</b>	<b>Contrapicado</b>		
7	1	Cocina	Raúl toma café y llega Manuel	Raúl	PM	3/4		
7	3	Cocina	Raúl toma el volantín y lo mira a contraluz	Raúl, Manuel	PP	Frontal		
7	3	Cocina	Manuel mira con curiosidad a Raúl	Manuel	PP	3/4		
7	4	Cocina	Raúl deja el volantín de lado. Ambos se dirigen al taller	Raúl, Manuel	PG	Perfil		Juego de planos
8	1	Taller	Raúl echa pegamento en una vara	Raúl	PP	Frontal		
8	2	Taller	Varas se acumulan en una estructura de metal	Raúl	PM	Contrapicado		
8	3	Taller	Manuel apila volantines a su costado	Manuel	PM	Espalda		
8	4	Taller	Raúl toma un palillo, lo curva y lo pega	Raúl	PM	Picado		
8	5	Taller	Manuel corta los sobrantes en los volantines	Manuel	PD	Perfil		
8	6	Taller	Manuel apila volantines listos	Manuel	PM	Espalda		
8	7	Taller	Manuel trabaja en su mesa	Manuel	PP	Frontal		Raúl de espaldas detrás
8	8	Taller	Raúl trabaja en su mesa	Raúl	PP	Frontal		Manuel de espaldas detrás
8	9	Taller	Raúl da la espalda a Manuel, que se gira para mostrarle su volantín	Raúl, Manuel	PM	Frontal		
8	10	Taller	<b>Manuel le muestra su volantín a Raúl</b>	<b>Raúl, Manuel</b>	<b>PP</b>	<b>Frontal</b>		<b>Desde Raúl, con referencia a éste</b>
9	1	Cocina	Raúl revuelve la olla y sirve los platos, Manuel aparece.	Manuel, Raúl	PP	Perfil		Detalle Olla
9	2	Cocina	Raúl y Manuel se sientan en la mesa a comer	Manuel, Raúl	PG	Frontal		Master
9	3	Cocina	Raúl y Manuel conversan	Manuel, Raúl	PM	3/4		Frontal a Raúl. Cambio de foco.
9	4	Cocina	Manuel come, habla con Raúl	Manuel	PP	3/4		
9	5	Pieza Manuel	Manuel entra en su pieza, mira por la ventana hacia afuera y lee su carta.	Manuel	PP	Contrapicado		
10	1	Plaza	Andrea se columpia. Llega Manuel con la Ñecla	Manuel, Andrea	PG	Frontal		Geometría del columpio
10	2	Plaza	Andrea y Manuel se columpian. Andrea sale del columpio, Manuel la sigue	Manuel, Andrea	PM	Perfil		
10	3	Calle	Manuel y Andrea caminan por el barrio	Manuel, Andrea	PG			<b>*6. Toma de agua*</b>
10	4	Local	Manuel y Andrea comen un helado a la salida de un local	Manuel, Andrea	PM	Frontal		
10	5	Micros	Manuel y Andrea caminan entre las micros	Manuel, Andrea	PD	Japonés		
10	6	Micros	Manuel y Andrea juegan al interior de las micros	Manuel, Andrea	PM			
10	7	Fábrica	Manuel aparece detrás de un hoyo en la pared, lo sigue Andrea.	Manuel, Andrea	PM	Frontal		
10	8	Fábrica	Manuel y Andrea corren entre unos pilares	Manuel, Andrea	PG	3/4		
11	1	Fábrica Exterior	Manuel y Andrea se preparan a elevar el volantín	Manuel, Andrea	PG	Perfil		
11	2	Fábrica Exterior	Manuel mira nervioso hacia el cielo	Manuel, Andrea	PP	Frontal Picado		PMConjunto. Andrea entra a cuadro.
11	3	Fábrica Exterior	Manuel manejando el carrete.	Manuel	PD			Carrete
11	4	Fábrica Exterior	Manuel baja el volantín y le hace un gesto a Andrea	Manuel, Andrea	PG	Espalda		PMConjunto
11	5	Fábrica Interior	Andrea eleva la Ñecla, Manuel la mira	Manuel, Andrea	PG	3/4		
12	1	Fábrica Interior	Manuel y Andrea conversan.	Manuel, Andrea	PM	Espalda		PMConjunto, a la altura de los niños sentados.
12	2	Fábrica Interior	Manuel y Andrea conversan. Andrea se despide de Manuel.	Manuel, Andrea	PG	Frontal		Frontal a Andrea, cruza por el plano.
12	3	Fábrica Interior	Andrea se despide de Manuel. Manuel queda solo.	Manuel	PP	Frontal		Frontal a Manuel
13	1	Taller	Raúl saca cálculos en un cuaderno	Raúl	PP	Perfil		
13	2	Taller	Raúl con el cuaderno frente al mueble	Raúl	PA	Perfil		
13	3	Pasillo Taller	Raúl frente al mueble donde está la caja	Raúl	PA	Perfil		Raúl de pie, cámara a su altura
13	4	Pasillo Taller	Raúl se agacha.	Raúl	PP	Frontal		
13	5	Pasillo	Manuel entra en la casa	Manuel	PM	Frontal		
13	6	Pasillo Taller	Raúl se levanta, llega Manuel a su lado	Raúl, Manuel	PA	Frontal		Símil plano 3, mas abierto.
13	7	Taller	Manuel entra en el taller, Raúl se asoma a la puerta.	Manuel, Raúl	PA	3/4		
13	8	Taller	Raúl se despide desde la puerta de Manuel con un gesto.	Raúl	PP	3/4		

13	9	Taller	Raúl se va, Manuel queda solo en el taller.	Raúl, Manuel	PG	3/4		
13	10	Frontis Casa Manuel	Raúl se va del lugar. Manuel espera que se va y sale en dirección contraria.	Raúl, Manuel	PG	Frontal		Raúl hacia derecha, Manuel hacia izquierda.
14	1	Taller	Manuel y Andrea entran al taller	Manuel, Andrea	PM	Frontal		Desde ventana
14	2	Taller	Manuel y Andrea se ponen guantes y máscaras	Manuel, Andrea	PM	3/4		
14	3	Taller	Manuel y Andrea chocan los tubos para romperlos	Manuel, Andrea	PG	Perfil		Desde la puerta del taller
14	4	Taller	Manuel se agacha a recoger los vidrios, Andrea lo sigue	Manuel, Andrea	PP	Perfil		Japonés
14	5	Taller	Manuel echa el vidrio en un tarro grande	Manuel, Andrea	PM	Contrapicado		
14	6	Taller	Manuel golpea el tarro con un martillo.	Manuel, Andrea	PM	Picado		Martillo en primer plano
14	7	Taller	Manuel echa el vidrio molido en otro tarro	Manuel, Andrea	PP	Frontal		
14	8	Cocina	Manuel y Andrea calientan la cola	Manuel, Andrea	PM	Cenital-Espalda		
14	9	Patio	Andrea tensa el hilo, pasa Manuel con el tarro	Manuel, Andrea	PP	Frontal	Dolly Lateral	
14	10	Patio	Manuel y Andrea terminan de trabajar con el hilo	Manuel, Andrea	PM	Frontal		PMConjunto. Hilo frente a los niños.
15	1	Pieza Manuel	Manuel entra en la pieza y prende una lámpara. Andrea en la puerta.	Manuel, Andrea	PA	Frontal		Frontal a la puerta
15	2	Pieza Manuel	Andrea entra y mira el techo de la pieza de Manuel	Andrea	PM	Contrapicado		
15	3	Pieza Manuel	Andrea mira el techo, Manuel se acerca al clóset.	Manuel, Andrea	PG	Perfil		Desde la puerta
15	4	Pieza Manuel	Manuel busca la caja en el clóset	Manuel, Andrea	PM	Perfil		Máster
15	5	Pieza Manuel	Andrea revisa entre las cosas sobre la cómoda de Manuel	Andrea, Manuel	PP	Frontal		Manuel de espalda agachado
15	6	Pieza Manuel	Manuel saca la caja del clóset	Manuel, Andrea	PD	Frontal		Detalle caja, entre los niños con referencia a éstos.
15	7	Pieza Manuel	Manuel guarda la caja de vuelta	Manuel, Andrea	PP	Contrapicado		Desde el closet
16	1	Rotonda	Manuel pone un volantín en un lugar vacío	Manuel	PD	Frontal	Dolly Lateral	Frontis puesto
16	2	Rotonda	Manuel está sentado frente a los volantines. Raúl vende un volantín al otro lado	Manuel, Raúl	PA	Frontal	Dolly Lateral	Detrás del puesto
16	3	Rotonda	Manuel habla con Raúl a través de los volantines	Manuel	PP	Perfil		
16	4	Rotonda	Raúl habla con Manuel desde el otro lado	Raúl	PM	Perfil		
16	5	Rotonda	Manuel rompe un volantín	Manuel	PPP	Contrapicado		Rompe el volantín
16	6	Rotonda	Manuel sentado. Raúl lo mira, llega un cliente.	Manuel, Raúl	PG	Frontal		Raúl detrás de la pared de volantines
17	1	Rotonda	Raúl comienza a desatar el puesto ya vacío.	Raúl, Manuel	PG			Máster. Cambio de eje respecto escena anterior
17	2	Rotonda	Raúl guarda su billetera, llama a Manuel	Raúl	PM	3/4		
17	3	Rotonda	Manuel mira a Raúl y se acerca	Manuel	PA	3/4		
17	4	Rotonda	Raúl habla con Manuel	Raúl	PP	Perfil		
17	5	Rotonda	Manuel no lo pesca, Raúl se acerca y le toma el brazo	Manuel, Raúl	PM	Perfil		PMConjunto
17	6	Rotonda	Reacción de Manuel	Manuel	PP			
17	7	<b>Rotonda</b>	<b>Manuel se va, Raúl lo ve alejarse</b>	<b>Raúl, Manuel</b>	<b>PA</b>	<b>Perfil</b>		<b>Símil plano 1. Espalda a Manuel</b>
18	1	Living	Raúl entra en la casa con las cajas.	Raúl	PA	Frontal		Frontal a la mesa y puerta de pieza de Manuel cerrada.
18	2	Living	Raúl vuelve del taller. Se acerca a la puerta de Manuel	Raúl	PP	Frontal		Perspectiva de pasillo.
19	1	Fábrica Interior	Manuel y Andrea sentados, tapados con una manta, leen la carta	Manuel, Andrea	PMC	Frontal		
19	2	Fábrica Interior	Andrea sostiene la carta, Manuel la mira atento.	Manuel	PP	3/4		Referencia de la carta.
19	3	Fábrica Interior	Manuel y Andrea sentados terminan de leer la carta, Manuel se levanta.	Manuel, Andrea	PG	3/4		Separados por el marco de las ventanas
19	4	Fábrica Interior	Andrea sentada, Manuel vuelve a sentarse	Andrea, Manuel	PM	Perfil		Se miran de frente.
19	5	<b>Fábrica Interior</b>	<b>Manuel mira a Andrea</b>	<b>Manuel</b>	<b>PP</b>	<b>3/4</b>		
19	6	<b>Fábrica Interior</b>	<b>Andrea mira a Manuel</b>	<b>Andrea</b>	<b>PP</b>	<b>3/4</b>		
20	1	Frontis Casa Manuel	Raúl entra en la casa.	Raúl	PG	Frontal		Perspectiva del pasaje
20	2	Pieza Manuel	Raúl entra en la pieza de Manuel	Raúl	PG	Frontal	Paneo	Desde interior de la pieza
20	3	Pasillo	Raúl va al comedor	Raúl	PM	Espalda		En la cama está la caja y el volantín
20	4	<b>Comedor</b>	<b>Raúl sentado en el comedor</b>	<b>Raúl</b>	<b>PP</b>	<b>Perfil</b>		
20	5	Comedor	Raúl abre la carta y la lee.	Raúl	PM	Frontal		Hasta final escena
20	6	Comedor	Raúl lee la carta	Raúl	PPP	Contrapicado		
20	7	Comedor	Raúl deja la carta y comienza guardar los recortes	Raúl	PM	Espalda	Dolly Lateral	
20	8	<b>Comedor</b>	<b>Raúl deja el lugar</b>	<b>Raúl</b>	<b>PM</b>	<b>3/4</b>		
21	1	Paradero	Manuel se baja de una micro	Manuel	PG	Frontal		Con referencias del paradero.
21	2	Paradero	Manuel mira la dirección en la carta, mira hacia los lados y camina.	Manuel	PM	Perfil		
21	3	Calle	Manuel camina	Manuel	PG	Frontal		Subiendo, con la ciudad de fondo en la pendiente
21	4	Calle	Manuel mira un letrero de intersección de calles	Manuel	PP	Contrapicado		

21	5	Calle	Manuel camina frente a unas casas, le pregunta la dirección a un guardia	Manuel	PG	Perfil		Entra y sale por la izquierda del cuadro.
22	1	Barrio Alto	Manuel llega al frente de la casa, mira la dirección en la carta.	Manuel	PP	Perfil		
22	2	Barrio Alto	Manuel sentado detrás de una caseta de guardias. Juega con un trozo de papel. Escucha la reja de la casa y se da vuelta a ver.	Manuel	PM	Frontal		
22	3	Barrio Alto	La familia sale de la casa, se ve a la mujer.		PG	3/4		
22	4	Barrio Alto	Manuel intenta salir pero Raúl lo detiene	Manuel, Raúl	PP	Frontal		
22	5	Barrio Alto	Raúl mira a Manuel y le hace un gesto	Raúl	PP	Frontal		
22	6	Barrio Alto	Manuel hincado al costado de la caseta de guardias. Raúl lo detiene por el costado, y de dan vuelta a mirar por el otro lado de la caseta hacia el portón de la casa.	Manuel, Raúl	PM	Perfil	Dolly Lateral	
22	7	Barrio Alto	Mujer saca la basura detrás de la familia. Recibe ordenes del señor, quienes se van.	Manuel, Mujer	PG	OS Manuel		Cambio de foco
22	8	Barrio Alto	Por el portón aparece la mamá.	Mujer.	PG	3/4		
22	9	Barrio Alto	Manuel mira a la mujer. Raúl se aleja.	Manuel, Raúl	PP	Frontal		Cambio de foco. A. Manuel se queda. B. Manuel se aleja junto a Raúl
23	1	Fábrica Exterior	El volantín de Manuel vuela tranquilamente.		PD			
23	2	Fábrica Exterior	Manuel eleva su volantín con calma	Manuel	PP	Frontal		
23	3	Fábrica Exterior	Raúl mira hacia el cielo	Raúl	PP	Contrapicado		
23	4	Fábrica Exterior	Manuel le pasa el carrete a Raúl. Saca de su bolsillo la carta.	Manuel, Raúl	PG	Frontal		Máster
23	5	Fábrica Exterior	Manuel toma la carta y comienza a rasgarla	Manuel	PP	Contrapicado		Manuel detrás del papel que se va rompiendo
23	6	Fábrica Exterior	Manuel pone la carta en el hilo del carrete	Manuel, Raúl	PD	Espalda		Detalle al carrete, referencia de los personajes
23	7	Fábrica Exterior	Manuel pone la carta en el hilo del carrete, luego corta el hilo	Manuel, Raúl	PA	3/4		
23	8	Fábrica Exterior	Manuel y Raúl ven como se aleja el volantín	Manuel, Raúl	PG	Espalda	Grúa	
23	9	Fábrica Exterior	<b>Manuel y Raúl ven como se aleja el volantín</b>	<b>Manuel, Raúl</b>	<b>GPG</b>	<b>Picado</b>		<b>Helicam que se aleja</b>

Dirección: José Manuel Parra  
Producción: F.Barraza

Desglose General  
LA ÑECLA Y EL CHONCHÓN

Asistente Dirección: Marcela Alarcón

DH	Oct	ESC	Locación	Set	I/E	D/N	Personajes	Fig/Extras	Descripción	Ambientación	Uteria	Maq./ Pelos	Vestuari o	FX / Autos
1		1	Fábrica Abandonada	Patio 1	E	D	Manuel Raúl Andrea	Mamá Andrea Papá Andrea Familias (2)	Raúl encumbra un volantín. Manuel lo mira. Andrea esta junto a sus padres. Raúl le pasa el volantín a Manuel. El volantín se va cortado.		Carrete Hilo Volantín (2)			
1		2	Casa Manuel	Barrio	E	D	Manuel Raúl		Raúl y Manuel caminan por el barrio. Llegan a su casa.	Cartel venta de volantines.	Carrete			
1		3	Casa Manuel	Taller de Raúl	I	D	Manuel Raúl		Manuel y Raúl llegan al taller y comienzan a ordenar. Raúl le pide a manuel que busque más pita. Manuel encuentra una caja con una foto. Raúl se va a su trabajo, deja dinero. Manuel vuelve a la caja y encuentra unas cartas.	Basura Herramientas Mesón	Billetera Billetes Carrete Foto Caja Cartas Lápiz Papel Palos de Volantín Pita Cajas Volantines			
1		4	Casa Manuel	Comedor	I	N	Manuel		Manuel se sirve comida, tiene la carta que encontró junto a su plato. Lava la loza, recoge la lista y el dinero que le dejo su padre. Guarda la carta.	Cocina	Olla Vajilla Comida Carta Lista Billetes			
2		5	Fábrica Abandonada	Edificio	I	D	Manuel Andrea	Niños (4)	Manuel esta recostado en un muro. Escucha a otros niños y Andrea desde el exterior. Lanza un avioncito por la ventana. Comienza a doblar un papel de diario.	Papeles de diario Avioncitos de papel	Papel de diario Hilo Avioncitos de papel			

PRODUCCIÓN GENERAL



DH	Oct	ESC	Locación	Set	I/E	D/N	Personajes	Fig/Extras	Descripción	Ambientación	Utileria	Maq./ Pelos	Vestuario	FX / Autos	
2		6	Fábrica Abandonada	Patio 2	E	D	Manuel Andrea	Niños (4)	Manuel llega donde Andrea. Esta recoge un avioncito de papel del suelo. Manuel le regala un chonchón. Un volantín sale cortado. Todos van en su búsqueda. Manuel y Andrea encuentran el volantín.		Avioncito de papel Chonchón Volantín Calado				
2		7	Casa Manuel	Comedor	I	D	Manuel Raúl		Raúl esta tomando café. Llega Manuel y le muestra el volantín que encontró. Conversan. Caminan hacia el taller.	Mesa	Café Pan Bolsa de Mercadería Volantín Calado Monedas				
2		8	Casa Manuel	Taller de Raúl	I	N	Manuel Raúl		Manuel y Raúl trabajan en el taller. Manuel le pregunta a Raúl si puede usar su carrete. Raúl se niega.	Cajas Volantines (Varios)	Papeles de colores Cortante Papeles impresos Palos				
2		9	Casa Manuel	Comedor	I	N	Manuel Raúl		Manuel y Raúl comen. Manuel le comenta a Raúl que tiene que llevar objetos que identifiquen a sus padres como tarea.	Mesa Mantel	Olla Comida Vajilla Reloj Billetes		Reloj		
		10	<b>ELIMINADA</b>												
3		11	Fábrica Abandonada	Barrio	E	D	Manuel Andrea		Manuel se encuentra con Andrea, le regala la Ñecla que le hizo. Caminan por las calles.		Ñecla Volantín (M)				

DH	Oct	ESC	Locación	Set	I/E	D/N	Personajes	Fig/Extras	Descripción	Ambientación	Utileria	Maq./ Pelos	Vestuario	FX / Autos
3		12	Fábrica Abandonada	Patio 2	E	D	Manuel Andrea		Manuel ayuda a Andrea a encumbrar la Ñecla. Manuel encumbra su volantín, lo baja. Argumenta que el hilo que tiene no sirve para nada.		Carrete Ñecla Volantín (M) Volantines			
3		13	Casa Manuel	Barrio	E	D	Manuel Andrea	Mamá Andrea	Manuel y Andrea van de vuelta a sus casas caminando por el barrio. La Madre de Andrea le hace una seña a la distancia. Andrea se despide, Manuel continúa su rumbo.		Ñecla Volantín (M)			
3		14	Casa Manuel	Taller de Raúl	I	D	Raúl		Raúl hace cálculos en el taller. Encuentra la caja. Mientras tanto Manuel lo observa. Raúl se percata de la presencia de Manuel y esconde la caja rápidamente. Se ponen a trabajar.					
3		15	Casa Manuel	Taller de Raúl	I	N	Manuel Andrea		Manuel y Andrea hacen hilo curado.	Bolsas de supermercado	Tubos Fluorescentes Guantes Máscaras Cola Hilo Tarros			

DH	Oct	ESC	Locación	Set	I/E	D/N	Personajes	Fig/Extras	Descripción	Ambientación	Utileria	Maq./ Pelos	Vestuario	FX / Autos
3		16	Casa Manuel	Pieza de Manuel	I	N	Manuel Andrea		Manuel y Andrea estan en la pieza de Manuel. Manuel le muestra una caja donde tiene objetos que le recuerdan a su madre. Le muestra la carta que encontró.	Elementos relativos a volantines y aviación. Adornos Pequeños.	Caja Anillo Carta Foto Avioncitos de papel Volantín (M)			
4		17	Rotonda	Puesto de Volantines	E	D	Manuel Raúl	Clientes (3) Niños (2)	Manuel y Raúl estan en el puesto de volantines. Raúl increpa a Manuel por hacer hilo curado a sus espaldas. Manuel le responde que el también esconde cosas y nadie le dice nada.	Puesto de volantines	Volantines Hilos			Corte
4		18	Rotonda	Puesto de Volantines	E	T	Manuel Raúl		Raúl desarma el puesto mientras Manuel encumbra un chonchón. Raúl le pregunta enojado donde estuvo intrusando, lo agarra con fuerza. Manuel sale corriendo.	Puesto de volantines	Volantines Volantín de dragón Chonchón Cajas Billetes			
4		19	Casa Manuel	-	-	-	Raúl	-	Raúl vuelve de la rotonda solo. Intenta hablar con Manuel pero no le contesta, se va a la pega. Vemos que Manuel no está en la casa.	-	-			

DH	Oct	ESC	Locación	Set	I/E	D/N	Personajes	Fig/Extras	Descripción	Ambientación	Utileria	Maq./ Pelos	Vestuari o	FX / Autos
4		20	Fábrica Abandonada	Edificio	I	N	Manuel Andrea		Manuel y Andrea leen la carta que le dejó la Madre de Manuel. Descubren una posible dirección para encontrar a la Madre.		Manta Carta Sobre			
5		21	Casa Manuel	Pieza de Manuel	I	D	Raúl		Raul vuelve de la pega cansado. Se da cuenta que Manuel no pasó la noche en la casa, se urge. Encuentra las cosas escondidas de Manuel y decide leer su carta. Cuando termina también repara en la dirección y sale.	-	-			
5		22	Barrio Alto	Paradero	E	D	Manuel	Hombre	Manuel camina por las calles del barrio alto, le pregunta a un señor donde puede encontrar la dirección que aparece en su sobre.		Carta			

DH	Oct	ESC	Locación	Set	I/E	D/N	Personajes	Fig/Extras	Descripción	Ambientación	Utileria	Maq./ Pelos	Vestuario	FX / Autos
5		23	Barrio Alto	Casa Mamá	E	D	Manuel Raúl	Mamá Manuel Familia	Manuel encuentra la dirección que buscaba, mira hacia la puerta. De la puerta sale una familia, todos caminan por la vereda hacia un auto. Llega Raúl quien lo sujeta del Hombre. Tras la familia aparece la madre de manuel acarreando dos bolsas de basura. Manuel y Raúl se van.		Bolsas de Basura Carta			Auto High
5		24	Fábrica Abandonada	Patio 1	E	D	Manuel Raúl		Manuel y Raúl encumbran solos en un patio. Manuel pone la carta de su madre enganchada en el hilo del volantín. Corta el hilo y el volantín se aleja con la carta.		Carta Volantín Carrete			

Locación Ficción	Locación Real	Set	ESC	D/N	Descripción Escena	Personajes	Planos	Fecha de Rodaje
<b>Casa de Manuel</b>		<b>Taller de Raúl</b>	3	D	Manuel y Raúl llegan al taller y comienzan a ordenar. Raúl le pide a Manuel que busque más pita. Manuel encuentra una caja con una foto. Raúl se va a su trabajo, deja dinero. Manuel vuelve a la caja y encuentra unas cartas.	Manuel - Raúl		
			8	N	Manuel y Raúl trabajan en el taller. Manuel le pregunta a Raúl si puede usar su carrete. Raúl se niega.	Manuel - Raúl		
			10	D	Raúl entra al taller luego de lo de la Ñecla. Está todo ordenado	Raúl		
			14	D	Raúl hace cálculos en el taller. Encuentra la caja. Mientras tanto Manuel lo observa. Raúl se percata de la presencia de Manuel y esconde la caja rápidamente. Se ponen a trabajar.	Manuel - Raúl		
			15	N	Manuel y Andrea hacen hilo curado.	Manuel - Andrea		
			19	T	Raúl deja lo que sobro de la rotonda	Raúl		

<b>Casa de Manuel</b>	<b>Pieza Manuel</b>	16	N	Manuel y Andrea estan en la pieza de Manuel. Manuel le muestra una caja donde tiene objetos que le recuerdan a su madre. Le muestra la carta que encontró.	Manuel - Andrea		
		21	D	Raul vuelve de la pega cansado. Se da cuenta que Manuel no pasó la noche en la casa, se urge. Encuentra las cosas escondidas de Manuel y decide leer su carta. Cuando termina también repara en la dirección y sale.	Raúl		
	<b>Comedor</b>	4	N	Manuel se sirve comida, tiene la carta que encontró junto a su plato. Lava la loza, recoge la lista y el dinero que le dejo su padre. Guarda la carta.	Manuel		
		7	D	Raúl esta tomando café. Llega Manuel y le muestra el volantín que encontró. Conversan. Caminan hacia el taller.	Manuel - Raúl		
		9	N	Manuel y Raúl comen. Manuel le comenta a Raúl que tiene que llevar objetos que identifiquen a sus padres como tarea.	Manuel - Raúl		

<b>Casa de Manuel</b>			10	D	Manuel se prepara para salir con un ñecla. Raúl le pregunta sobre la Ñecla, Manuel se pone nervioso. Manuel se va. Raúl entra a su taller pensativo.	Manuel - Raúl		
			21	D	Raúl llega de la pega.	Raúl		
	<b>Barrio</b>		2	D	Raúl y Manuel caminan por el barrio. Llegan a su casa.	Manuel - Raúl		
			13	D	Manuel y Andrea van de vuelta a sus casas caminando por el barrio. La Madre de Andrea le hace una seña a la distancia. Andrea se despide, Manuel continúa su rumbo.			
<b>Rotonda</b>		<b>Puesto de Volantines</b>	17	D	Manuel y Raúl están en el puesto de volantines. Raúl increpa a Manuel por hacer hilo curado a sus espaldas. Manuel le responde que él también esconde cosas y nadie le dice nada.			
			18	T	Raúl desarma el puesto mientras Manuel encumbra un chonchón. Raúl le pregunta enojado donde estuvo intrusando, lo agarra con fuerza. Manuel sale corriendo.			



<b>Barrio Alto</b>	<b>Paradero</b>	22	D	Manuel camina por las calles del barrio alto, le pregunta a un señor donde puede encontrar la dirección que aparece en su sobre.			
	<b>Casa mamá</b>	23	D	Manuel encuentra la dirección que buscaba, mira hacia la puerta. De la puerta sale una familia, todos caminan por la vereda hacia un auto. Llega Raúl quien lo sujeta del Hombre. Tras la familia aparece la madre de Manuel acarreando dos bolsas de basura. Manuel y Raúl se van.			
<b>Fábrica Abandonada</b>	<b>Edificio</b>	5	D	Manuel está pensativo, juega con un hilo y un papel de diario. tira un avioncito de papel hacia el patio donde juegan más niños, entre ellos Andrea.			
		20	N	Manuel y Andrea leen la carta en la fábrica. Manuel no queda conforme, reparan en la dirección que aparece en la carta.			

<b>Fábrica Abandonada</b>		<b>Patio 1</b>	1	D	Raúl le enseña a cortar volantines a Manuel. Andrea esta con sus padres, los observa. Mandan cortado el volantín de Manuel			
			24	D	Manuel y Raúl encumbran el volantín de Manuel juntos. Manuel engancha su carta al hilo y la carta sube. Luego corta el hilo y el volantín se pierde a la distancia.			
		<b>Patio 2</b>	6	D	Manuel le regala un chonchón a Andrea. Todos salen tras un volantín que Manuel se lo queda.			
			12	D	Andrea ayuda a Manuel a encumbrar. Ante la amenaza de ir cortado, Manuel baja su volantín.			