

# **Jugo en polvo**

Memoria para optar al Título de Realizador/a en Cine y Televisión

## **Autores/as**

### **Dirección y Guion**

Sofía Flores Pinto

### **Producción**

Salvador Morales Simke

### **Dirección de Fotografía**

Bárbara Ibacache Ramírez

### **Dirección de Arte**

Francisca Zamorano Coray

### **Sonido y Montaje**

Vicente Mora Palma

### **Profesor Guía**

Nicolás Guzmán

**Santiago de Chile**

**2024**

## ÍNDICE

I.	Storyline.....	3
II.	Argumento.....	3
III.	Motivación.....	4
IV.	Propuesta de Dirección.....	5
V.	Propuesta de Fotografía.....	7
VI.	Propuesta de Arte.....	9
VII.	Propuesta de Sonido.....	14
VIII.	Propuesta de Montaje.....	15
IX.	Resumen de presupuesto estimado.....	16
X.	Plan de Financiamiento.....	16
XI.	Logística.....	17
XII.	Reflexión teórica.....	17
XIII.	Guion.....	23
XIV.	Bibliografía.....	40
XV.	Anexo.....	40

## I. Storyline

Isidora (17) una adolescente solitaria, vive con su mamá, Paula (45), una mujer a la que su afecto la lleva a querer controlar la vida de su hija. Esta sabe que Isidora pololea en secreto con Valentina (17), su compañera de curso, pero no hablan de ello. Entre los pasajes del barrio, Valentina insiste en que Isidora debe enfrentar la hostilidad de Paula. Agobiada en su casa, Isidora decide no oponerse a su mamá, refugiarse en ella y renunciar a su primer amor.

## II. Argumento

Isidora (17), una adolescente de tercero medio, camina por las calles de su barrio mientras escucha los audios de Whatsapp que le envía Valentina (17), su polola y compañera de curso.

Sobre las ruedas de una antigua bicicleta, Génesis (10) recorre los estrechos pasajes del lugar. La niña se cruza con una vecina (40) que camina decidida hacia el almacén de la esquina. Desde la reja Isidora recibe unos cigarrillos.

En la terraza de la casa, Paula (45) fuma, mientras juega Candy Crush en su teléfono. La casa está repleta de cachureos. Desde la cocina, Isidora reclama porque el queque tiene olor a refrigerador. Conversan en voz alta de una habitación a la otra.

Las letras de las canciones de amor están plasmadas en las paredes de la pieza de Isidora. Ella, acostada en la cama, escribe abstraída en su diario. Confiesa que su mayor deseo es que su madre no esté. El ruido de los niños jugando en el pasaje interrumpen a Isidora.

Una rueda de camión gira por la vereda caliente por el sol. Los niños se turnan para girar dentro de la rueda mientras escuchamos un audio de WhatsApp que envía Valentina preguntando si Isidora le pidió permiso a su mamá para verla. Isidora responde que no podrá ir.

A la mañana siguiente Isidora despierta a su mamá para ir al colegio. En el auto Paula se molesta porque Isidora no tiene ganas de ir al concierto de los Gipsy Kings. Un hombre que limpia parabrisas en la calle las interrumpe.

En el baño del colegio, Isidora le entrega un queque a Valentina. La presencia de un inspector que espera fuera del baño las incomoda. Entre sonrisas, Valentina susurra algo al oído de Isidora, esta se aleja.

Por la tarde, un grupo de niños hace una guerra de bombitas de agua en un pasaje. Un cubo helado se derriten las manos de Génesis. Mientras, Valentina envía un audio a Isidora diciendo que la extraña y quiere verla. Isidora no puede verla porque su mamá está molesta.

En su pieza Isidora recorta fotos de Valentina y las pega en su diario. Una bombita de agua choca con la ventana. Paula le pide que vaya a comprar, Isidora se niega.

En la noche, Isidora y Paula discuten por el sabor de jugo en polvo que tomarán. Por la ventana entra un láser rojo hasta la pared de la cocina. Mientras, afuera suena una canción de los Gipsy Kings, los vecinos de la villa juegan dominó y beben vino en una mesa puesta en la vereda. Génesis anda en bicicleta con un láser en la mano.

Al día siguiente, Valentina acaricia el pelo de Isidora en la plaza. Paula espera impaciente a Isidora estacionada afuera del colegio, con un cigarrillo en la mano. Cuando se percata, Isidora camina acelerada hacia ella y entra al auto. Paula, de manera hostil, cuestiona la demora de Isidora, esta no responde. El auto avanza y discuten acerca del encendedor que Isidora sacó. Paula prende el cigarrillo con movimientos bruscos y frena el auto de golpe.

En un paradero cercano, dos amigas (70) observan atentas la calle. Un niño no se atreve a bajar del techo del paradero y Génesis lo anima.

En la noche, Paula sugiere a Isidora que prenda la luz pequeña del living. Isidora, abstraída en la televisión, no responde. Paula termina de cocer una polera, corta el hilo con los dientes y le pide a Isidora que se la pruebe, esta no quiere. Paula insiste porque está atrasada para el trabajo y le ayuda a quitarse la polera del colegio, los gritos de unos niños jugando con virutilla y fuego por la vereda las desconcentran.

En el pasaje, un grupo de niños corre con virutillas encendidas. Mientras, Valentina envía audios de WhatsApp a Isidora preguntando si le dirá a su mamá que van a salir juntas al día siguiente.

Al día siguiente, Valentina conversa con sus amigas a la salida del colegio. Observa a Isidora que tiene los ojos fijos en su celular. Esta corre al auto de Paula que llegó a buscarla.

Unas horas después, Valentina pedalea en su bicicleta y envía un audio a Isidora pidiendo que no llegue tarde a la cita. En un local de comida rápida cercano, Isidora intenta despedirse de su mamá que insiste en que vayan a comprar al mall. Paula se molesta e Isidora se va.

En la noche, Valentina sigue el paso acelerado de Isidora por el pasaje de su casa. Antes de llegar a la fachada, Isidora se acerca a Valentina para despedirse y Valentina intenta darle un beso en la boca, Isidora voltea el rostro para evitar el beso. Valentina se aleja en bicicleta. Horas más tarde, en la cama de Paula, esta la abraza en silencio. Se escucha la canción Maleza de Palmenia Pizarro.

En la casa de Génesis, una mujer de 95 años canta karaoke. Génesis toma su bicicleta y sale de la casa.

### **III. Motivación**

“Jugo en polvo” es un proyecto de cortometraje de ficción. Me interesa desarrollar un relato que muestre que cuando los vínculos afectivos se construyen sobre el secreto, estos se transforman en relaciones adoloridas.

“Jugo en polvo” presenta a una adolescente que vive ahogada en un secreto que ya se sabe. Isidora (17) pololea a escondidas de Paula (45), su madre, quien sin expresar su molestia de manera explícita, lo sabe y se lo prohíbe.

Los lazos sanguíneos en las familias chilenas se consideran comúnmente prioritarios en la vida, se les debe amor incondicional y obligatorio. En particular, quiero ahondar en el modelo de maternidad tradicional, que funciona comúnmente desde la culpa y el sacrificio, y en consecuencia, a la madre se le debe lealtad.

En esta línea, Isidora y Paula reflejan una forma muy chilena de vivir la relación madre e hija, son dos personajes solitarios, que por la simbiosis de su vínculo, se privan de experiencias que desean. A pesar del quiebre entre ambas, se mantienen en un cierto hermetismo, marcado por la necesidad de control de Paula, la dependencia de Isidora, el desagrado, y la desconfianza mutua. Un lazo abatido por lo que no hablan, donde Isidora, debe escoger entre la lealtad a su madre, o su primer amor.

El cortometraje se sitúa en Independencia, comuna que me interesa por la vida de barrio que perdura ahí. “Jugo en polvo” se compone de momentos cotidianos que, al igual que el habla chilena, rodean el conflicto central. Pretendo que el espacio físico otorgue contexto, identidad y arraigo a la historia, y que se permita desviar la mirada y la narrativa hacia dicho espacio. Mostrando así no sólo las calles, sino también, a los vecinos como personajes que se entrecruzan con la trama.



Siempre me ha interesado la identidad chilena fracturada, nuestro habla y la forma que tenemos de relacionarnos. No hay familia que no tenga secretos, que todos saben, pero que nadie puede hablar en forma de oraciones completas. En el cortometraje, los personajes pocas veces se comunican de manera directa, están constantemente completando la información de lo que no se dice. Tenemos una identidad que evita poner los malestares en palabras, dejando entrever ese dolor en acciones cotidianas.

En ese sentido, la obra busca evidenciar una experiencia que se repite. Las adolescencias pertenecientes a las disidencias sexuales suelen vivir un primer amor fracturado y doloroso, cargado de culpa y hostilidades familiares. Me interesa construir una historia sin personajes buenos o malos, donde la madre fluctúa entre la ternura y la manipulación, y alejarme de la figura de la adolescente que rechaza su sexualidad, para acercarme a una protagonista que vive en constante contradicción entre el amor y la familia, el enfrentamiento y la mentira, y que no encuentra refugio en ninguna parte.

#### **IV. Propuesta de dirección**

La obra se enmarca en tres decisiones: rodear el conflicto, quebrar el realismo y aceptar el desvío de la trama. La relación entre Isidora y Paula está atravesada por un malestar que no quieren verbalizar, por esta razón decidí desde el quion que los diálogos aborden roces, que si bien hacen avanzar la historia, no desencadenan en una disputa explícita mayor. Por esto, el profundo malestar entre ambas debe entrecerse en palabras que en sí no expresan hostilidad, pero sí los tonos de habla que utilizan y los movimientos bruscos de los personajes.

Paula muestra su molestia por la relación secreta de Isidora, con un trato antipático hacia ella, y a través de la manera acelerada de sus movimientos, pues corporalmente la satura la emoción contradictoria de rabia y amor hacia su hija. Por su parte Isidora, ante el rechazo que percibe de parte de Paula, funciona de manera evitativa hacia ella, convirtiendo el dolor en enojo y desagrado. Los diálogos entre ellas contienen estas sensaciones. Esto se observa tanto en la distancia física con la que se comunican, como en la pesadez presente en el trato, que resulta siendo agotadora.

La distancia física que mantienen, se quiebra en dos momentos del cortometraje, generando que los breves gestos de ternura, que podrían ser insignificantes, como cambiarse la polera o dar un abrazo, se conviertan en grandes acciones de contraste y puntos clave en la relación madre e hija.

La relación amorosa entre Isidora y Valentina, contiene también el malestar de las mentiras y del secreto, una relación que es implícitamente prohibida. El amor y el conflicto entre ellas también se aborda por el costado. Primero, Valentina se comunica con audios de WhatsApp espontáneos y en tono ligero, pero cuando ambas se encuentran en el mismo espacio físico es Valentina quien entra en el juego de Isidora, a su atmósfera de ahogo, entonces ambas hablan entre susurros y desde una evidente incomodidad con el entorno, como si las estuviesen observando. Aunque siempre se muevan desde la proximidad física, nunca se dan un beso.

En relación al segundo concepto, la atmósfera del cortometraje se construye en un código que se acerca al realismo, pues los personajes y situaciones son sin duda posibles de encontrar dentro de la cotidianidad del barrio que se presenta, sin embargo ciertos elementos resultan extrañamente improbables y notoriamente “puestos” dentro del cortometraje, como el personaje de Génesis, los audios de WhatsApp, las coincidencias, tales como el chorro de agua en la ventana y los niños que juegan con fuego. Aquella sensación produce una especie de salto, de distancia con la imagen producto de la incongruencia.

Esta intención, permite salir de los rígidos límites del realismo para seguir e insistir en algunas obsesiones, tales como momentos, personajes, objetos y vestuarios, que he observado y atrapan mi atención, en los barrios de Independencia, y que pueden encontrarse en el cotidiano, pero que resaltan en este.

En esta línea, decidí establecer ciertas reglas en la relación de Isidora y Paula que, al ser reiterativas, generan una sensación de extrañeza. La primera regla es que ambas personajes son un poco sordas, esto sumado a la distancia con la que conversan en la casa, y el ruido del exterior, las obliga a repetir sus palabras más de una vez, molestándose de vez en cuando por eso. La segunda regla es que son personajes que entre el nerviosismo, la incomodidad y la cantidad de cachureos que acumulan, pierden objetos. La tercera regla es que cuando Isidora y Paula se encuentran en la casa, constantemente beben y se ofrecen jugo en polvo, aunque estén enojadas con la otra. Estas reglas obligan a que los personajes interactúen aunque deseen mantener el silencio, y funcionan también como una interrupción a la tensión. Las reglas se piensan como una repetición forzada, que quiebra ligeramente el realismo y profundiza la distancia del espectador con la imagen.

Por último, en relación al desvío, en el cortometraje se construyen dos universos. El primero es la trama protagonizada por Isidora, y el segundo es el espacio del barrio protagonizado por los vecinos del lugar. Los personajes de la trama madre e hija funcionan en una constante incomodidad que produce una atmósfera sofocante. Me interesa construir los espacios interiores (la casa de Isidora, el auto de Paula y el baño del colegio) como espacios contenidos, en los que los personajes realizan acciones de movimientos estrechos y certeros, mientras que en el universo del barrio, los personajes son callejeros, realizan movimientos amplios, los niños son osados y conversan a un volumen más fuerte. La manera en la que utilizan el espacio se opone a la actitud de encierro de los personajes de la trama principal.

La trama secundaria funciona no solo como una interrupción al ahogo, sino que también permite el desvío narrativo. Las escenas de los vecinos no tienen mayor conflicto, ni grandes situaciones que movilicen a los personajes por algún objetivo, por lo tanto, ninguna tiene más peso que otra y no se dirigen hacia ningún lugar, son breves cápsulas. La trama secundaria tiene una protagonista: Génesis. Esta niña de diez años es quien guía el viaje por el barrio y se encuentra en cada escena, funcionando como una repetición evidente. De esta manera, el barrio se construye con un dispositivo narrativo, y se compone no solo como el contexto de la historia, sino también como un camino en el que el espectador puede detenerse, extrañarse y encantarse.

## **Referencias**

Estructura narrativa

Gummo (1997), dir. Harmony Korine

Maternidad

I killed my mother (2009), dir. Xavier Dolan

Rara (2016), dir. Pepa San Martín

Une femme (1986), escrito por Annie Ernaux

Tonos actorales

Las mil y una (2020), dir. Clarisa Navas

Los tiburones (2018), dir. Lucía Garibaldi

## V. Propuesta de fotografía

El cortometraje se propone una tensión constante entre el realismo del cotidiano, sus límites y posibilidades, buscando así una atmósfera de extrañamiento y belleza, pero que mantenga la atención sobre las tramas que convergen. En ese sentido, se plantea guiar la fotografía hacia imágenes en las que no se puede descansar ni abandonar, sino que requieren una lectura constante producto de sus incongruencias y/o juego estético que presentan.

En línea con lo anterior, se utilizará el encuadre dentro del cuadro y la fragmentación de cuerpos conjuntos como elementos transversales al cortometraje y sus tramas. En ambas formas se trabaja con capas de lectura visual que exigen a la mirada su atención y, a su vez, obligan a una composición que evidencia ser orquestada. Para ello, y con el fin de permitir un mayor juego con las zonas del cuadro, se utiliza la relación de aspecto 16:9.



Por otra parte, y en relación al desvío de la trama, se piensa presentar desde la imagen dos universos que contrastan y se interrumpen entre sí, generando un salto notorio en la percepción visual del cortometraje. Por un lado, el mundo interior, el cual obedece a la trama de mayor continuidad narrativa, debe permitir la cercanía y entendimiento con los personajes para potenciar los breves, pero relevantes diálogos y gestos, así como también transmitir la atmósfera contenida y poco aireada en que se desenvuelven los personajes. En lo formal, se usan los primeros y medios planos con un lente normal, poca profundidad de campo y aire; individuales para las interacciones de Paula e Isidora, y conjuntos para aquellas de Valentina e Isidora. De esta manera, se las encierra y aísla del entorno; marcando la distancia entre madre e hija y, denotando a Valentina ser arrastrada a la atmósfera de asfixia en que vive Isidora. Cuando se requiera hacer planos conjuntos de Isidora y Paula se volverá al encuadre por zonas de distinta profundidad, de esta forma madre e hija no comparten espacios de cercanía, marcando una distancia visual.



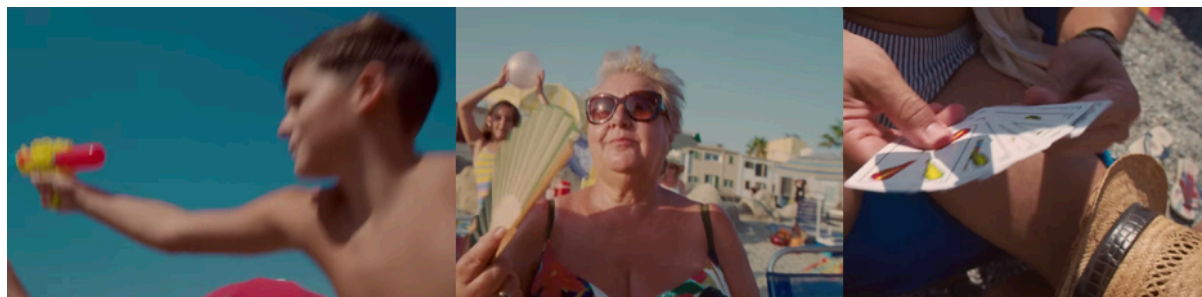
En relación a la iluminación, y en especial para las escenas que ocurren en la casa, se piensa en clave media y con una iluminación naturalista que se justifica únicamente por la incidencia de luz solar, a través de las pocas ventanas que tiene la casa. Esto con el afán de transmitir un mundo poco aireado, deprimido y encerrado. Un espacio detenido y que conserva cierta tradición para Paula, pero del que Isidora se plantea salir por las posibilidades del exterior, como lo es su relación con Valentina.



Finalmente, el universo interior presentará un tratamiento de cámara suave en su movimiento, pero en tensión con los personajes y el espacio. Para esto se utilizará la cámara en estabilizador, la cual marcará su propio pulso en lugar de respirar orgánicamente con los personajes, relegando muchas veces su accionar al fuera de cuadro o la fragmentación de sus cuerpos. De esta forma, la rigidez con la que opera la cámara transmite la sensación de encierro y contención dentro del cuadro, tanto de elementos como de los personajes.

Por otro lado, el mundo exterior, se presenta como un universo que opera de forma propia y contraria al mundo interior, ya que en este ambiente se desarrolla una trama muy diferente: aquellos momentos de barrio, juego y distensión. En ese sentido, se busca generar una atmósfera colectiva, libre y estética a la vista, en la cual los personajes respiran y se desenvuelven sin limitaciones.

De esta manera, y en relación a las formas, se piensa utilizar principalmente los planos medios y generales conjuntos, con un lente angular y con mayor profundidad de campo. Estos recursos permiten la construcción espacial del barrio; enseñar a sus vecinos en relación a este y entre ellos, y tener mayor posibilidad de juego con la composición de sus cuerpos y elementos en el cuadro. Apuntando tanto a un sentido estético y orquestado, como también a la idea de hacer vida vecinal y desinhibida.



Con respecto a la iluminación, y dado que todas las escenas corresponden a locaciones exteriores, se propone la luz natural en una clave media/alta para el día. Mientras que por la noche, las coloridas luces de navidad se hacen presentes. Esto porque es un espacio visible, en el que se vive de manera pública y libre el verano.



Por último, el tratamiento de cámara en esta atmósfera tiene mayor movilidad, ya que si bien se mantiene el estabilizador, este sigue a los personajes y respira con ellos en lugar de contenerlos. Así, al obedecer el dinamismo de sus cuerpos, los personajes ganan mayor independencia para accionar. En ese sentido, la cámara opera con planos en seguimiento de acciones que se interrumpen una tras otras. Esto tanto para breves acciones cortas, ya sea como dar vuelta una carta y que se cruce una mano, como también acciones de mayor extensión, como los es el inicio del cortometraje. En este se presenta el barrio en un plano secuencia, pasando de Génesis recorriendo las calles en su bicicleta, a una vecina que camina hacia el negocio y, una vez aquí, nos encontramos con Isidora recibiendo una cajetilla de cigarros. Transitando por un espacio ligero y lúdico, pero que al momento de llegar a Isidora se detienen aquellas sensaciones, fijando la cámara en la protagonista y su estado.

## **VI. Propuesta de arte**

La propuesta de arte de *Jugo en Polvo* se construye a partir de tres conceptos principales, el inicio del verano, la naturalidad cotidiana, y las extraordinarias coincidencias que pueden ocurrir dentro de esta. La historia está situada a inicios de diciembre del año 2023, en el barrio Juan Antonio Ríos, son los últimos días de clases, comienzan las decoraciones navideñas y el calor aumenta las tensiones en el hogar de Isidora y Paula. A lo largo del cortometraje se presentan dos universos que conviven entre sí, la trama madre e hija que ocurre en espacios estrechos y realistas, y las cápsulas de barrio que se caracterizan por presentar diversas extrañezas.

La trama madre e hija se desarrolla principalmente en interiores. Estos espacios dan la sensación de ser estrechos a través de conversaciones que ocurren entre pilares o desde una habitación a otra. La organización de los elementos pretende hacer pequeños estos lugares mediante la acumulación de objetos y el tránsito de los personajes en la imagen, para que el espacio psíquico del cortometraje se sienta abrumador.

Los interiores corresponden a la casa, el auto y el colegio, lugares en los que se trabaja el estado anímico de las protagonistas. La paleta de colores en interiores se compone de colores deslavados y sucios, como son los grises en las paredes, el café de los muebles de madera, los rosados y lilas opacos de las habitaciones, que contrastan con el calor y el brillo de la transpiración de los personajes.





Paleta de color en interiores

En la adolescencia las habitaciones suelen pasar constantemente por modificaciones a partir de distintas obsesiones, convirtiéndose en espacios de pausa y movimiento. La habitación de Isidora es un espacio privado y el único lugar de escape dentro de la casa. En este espacio vive la pena, la rabia, la nostalgia y la incertidumbre, funcionando a puertas cerradas de su madre.

En la pieza de Isidora se generan tensiones entre crecer y dejar de ser niña. Esto se trabaja a través de detalles y rastros de la niñez que resisten a irse, como los stickers pegados y tironeados en las ventanas y muebles, las imágenes desteñidas por el tiempo y el sol, los espacios limpios debajo de los posters, los restos de scotch y la pintura de la pared resquebrajada.



Estas texturas, se componen con versos de canciones rayadas con plumón, que hablan de su estado sentimental actual y el inicio de su adolescencia. Canciones que va cubriendo o rayando, manteniendo un movimiento. A lo largo de la historia, Isidora suele interactuar con su diario de vida. En él, crea collages con sus deseos, desde que su madre no exista, hasta la ensoñación de una relación para siempre con Valentina.

De esta manera, Isidora también ha desechado objetos y papeles, priorizando elementos funcionales para mantener el orden en su habitación, pero siguen persistiendo ciertas tensiones, como seguir guardando los cuadernos del año antepasado, los recuerdos de los viejos amores, junto al peluche que tiene en su cama desde los 10 años. Isidora sigue siendo más infantil que las adolescentes de su edad, lo que se ve reflejado en la paleta de colores de la habitación y en su forma de vestir. Se siente cómoda entre rosados y los lilas, colores que para su edad demuestran inmadurez.

Por otra parte, la pieza de su madre se encuentra inestable, una habitación apretada en la que cuesta respirar. Paula ha acumulado diversos objetos que son abandonados sin lugar ni orden y que reflejan su estado de estancamiento actual. Persiste la acumulación de objetos y emociones, incapaz de hacer un orden o cambios en su vida.

En la habitación existe un lenguaje que solo ella entiende, un desorden que es un orden para ella, la cómoda llena de accesorios, la cama deshecha de hace más de dos días, la ropa amontonada en la misma cama, el closet lleno de ropa de hace décadas, la rumba de zapatos que solo crece y que en cualquier momento puede caer. Paula suele usar su pijama durante todo el día los fines de semana, pero logra aparentar cierta estabilidad cuando debe salir de la casa, se maquilla, se arregla, usa accesorios bulliciosos que suenan a su paso y ropa cargada de estampados.



Es un personaje que no transmite ligereza, estos patrones se repiten en su cartera rebalsada de boletas desteñidas y envoltorios de chicle, un cosmetiquero lleno de maquillaje roto y labiales secos, junto a unas llaves bulliciosas que conforman la acústica de su auto. Este último elemento, es amplio y cumple el deseo de abarcar todo y tener el control, una falsa buena apariencia. Este elemento es el único espacio visualmente despejado en su vida, intenta mantenerlo limpio, pero se le escapan algunas suciedades impregnadas en sus vidrios y asientos.

Es una madre independiente y trabajadora, trabaja como asistente de ventas en el molino La Estampa de Independencia. Suele comprarse ropa y zapatos en oferta, pero sus principales gastos son su hija y todavía se preocupa de comprar y elegir su ropa, manteniendo un cierto control en aquellas decisiones.

Paula suele invadir los espacios con sus emociones, por eso la acumulación llega hasta los espacios comunes de la casa, como el living y el comedor. Estos se presentan como conjuntos ordenados, pero que agotan la mirada. Rumbas de cajas, cuadros viejos y libros. Los objetos viven en conjuntos, apretados y amontonados. Se tensiona el pasado con el presente, Paula limpia por encima del desorden. Es una casa con decoración anticuada en la que conviven diferentes épocas, rodeados de objetos históricos familiares, un hogar que todavía no tiene el interés de modernizarse. Esto genera una atmósfera de ahogo, en la que se cuestionan los espacios vacíos, evitándolos y llenándolos.



En los espacios comunes se refleja cómo las personajes rodean el conflicto. Hay objetos fuera de lugar de los que nadie se ha hecho cargo, como sacar el árbol de navidad y las decoraciones sin armarlo, la ropa limpia tendida que no está guardada, la lavadora mala que lleva meses en la cocina, o el refrigerador con comida podrida. Esto muestra cómo madre e hija no confrontan la incomodidad y solo la evitan.

El último espacio interior, consiste en el mundo de Isidora y Valentina, una relación secreta que se vive en espacios pequeños, como el baño del colegio, donde son interrumpidas por los constantes paseos de inspectores del colegio. Ambas visten con el mismo uniforme y accesorios propios de las personajes, como pulseras, collares, aros. Se diferencian principalmente en maquillaje y el cabello.

Valentina es una joven con muchas más libertades, esto se representa en el uso de maquillaje dentro del colegio y la libertad de mojarse el cabello por el calor. En sus amigas también se observan jóvenes con maquillajes, pinches de colores y piercings, lo que se opone a la naturalidad de Isidora.

A lo largo de la historia, Isidora se ve constantemente interrumpida por diversos sucesos que ocurren en el barrio. Este presenta una propuesta donde se quiebra el realismo y la naturalidad cotidiana mediante extrañas combinaciones y coincidencias estéticas. Una propuesta plástica y colorida, en la que se prioriza lo estético por sobre el naturalismo.



Paleta de colores en exteriores

Se compone por una amplia paleta de colores, como rosados, amarillos, celestes y verdes, evitando los negros y los oscuros. Esto se visualiza principalmente en los vestuarios de los personajes, con patrones repetitivos y llamativos. El contexto de la historia se sitúa en verano, cercano a navidad. Esto nos permite potenciar la propuesta, con luces de navidad en las fachadas de las casas.

El barrio Juan Antonio Ríos se organiza en pasajes con casas de dos pisos y llamativos blocks de colores rosado y amarillo pastel. En las cápsulas recorreremos los principales puntos de encuentro y tránsito de las personas, como el concurrido negocio de la esquina, el paradero, la casa de la señora Vera y el pasaje principal donde juegan los niños. Isidora contempla desde su ventana el movimiento del lugar.

El barrio se construye a partir de dos grupos de personajes, en primer lugar están los niños, quienes se dedican a jugar y hacer travesuras. Sus vestuarios se componen principalmente por shorts y poleras mangas cortas, debido al calor, y se destacan por usar colores llamativos como el verde, rosado, amarillo, rojo y celestes. Además, tienen la particularidad de poseer accesorios en sus manos, como anillos de colores, pulseras de coletas, relojes de juguete y stickers, detalles en común que caracterizan a este grupo de amigos que los distingue en la villa.

Dentro del grupo está Génesis, una niña que anda en bicicleta y tiene la libertad de jugar desprolija, con un vestuario cómodo y masculino entre las niñas de su edad. Es una niña con mucha energía y esta se transmite en sus objetos, como su bicicleta de fierro modificada con stickers, guantes y cascos con su nombre escrito con brillo, y por último sus lentes que van a juego con esa energía infantil.



El segundo grupo consiste en las abuelas y abuelos, sus presencias no son tan repetitivas como los niños pero cuando aparecen destacan por vistosos vestuarios, no contrastan con la energía del primer grupo, sino que destacan dentro de la composición. Las señoras poseen un maquillaje llamativo y desprolijo, con sombras brillosas, labial rojo y rubor intenso, decisiones que mantienen desde su juventud hasta el día de hoy. Y los señores lucen elegantes camisas y boinas, como si vinieran de una importante celebración, esto es parte de aquellas extrañas coincidencias.



Los exteriores son un escape de la trama madre e hija, buscan encantar al espectador con escenarios que se salen de la cotidianidad como un grupo de niños jugando con una rueda de camión gigante, las batallas de bombitas de agua junto a los cubos helados, una niña apuntando con un láser a las casas de sus vecinos, un niño arriba de un paradero y los juegos con fuego y virutilla. Esta serie de sucesos culmina con una fiesta karaoke en la casa de la vecina Vera. Entre luces navideñas, vestuarios y maquillajes exóticos, se reúne el barrio, colocando en tensión lo natural con lo performático.

## Referencias

Paleta de colores

Uso del color de Philip Geiger en obras pictóricas desde el año 2010 al 2022.

Uso del color de Wayne Thiebaud en obras pictóricas desde el año 1995 al 2021.

Diseño de arte

Enigma (2018), dir. Ignacio Juricic

Lucia (2010), dir. Niles Atallah

El primero de la familia (2016), dir. Carlos Leiva

Las Mil y una (2020), dir Clarisa Navas

Florida Project (2017), dir. Sean Baker

Espíritu sagrado (2021), dir. Chema García Ibarra

Y tu mamá también (2001), dir. Alfonso Cuarón

The Virgin Suicides (1999), dir. Sofia Coppola

## VII. Propuesta de sonido

La construcción sonora del cortometraje pretende dinamizar la profundidad del espacio según la escala de planos, pero sin dejar de lado el sonido constante del barrio en el que ocurre la historia. En los encuadres cerrados, el fuera de campo tomará un protagonismo especial, y el diseño sonoro buscará dar vida a aquello que se omite visualmente. En este sentido, se propone un cruce constante de voces entre las protagonistas y los vecinos y vecinas del lugar.

Si bien se utilizarán los micrófonos lavalier para obtener los diálogos en primer plano, no se encontrarán siempre al frente de la imagen estéreo, y la caña será más preponderante en la mezcla final para así obtener profundidad visual y sonora.

En la etapa de postproducción, se construirá una atmósfera para las escenas de la trama madre e hija, diferenciadas de las escenas del barrio. En la primera, Paula será ruidosa, bruta y acaparadora, acentuando los sonidos de sus pasos, ropa y accesorios, mientras que Isidora estará marcada por la discreción, realizando movimientos más sigilosos. Sus diálogos con Valentina sonarán más íntimos, pues aunque ellas se comuniquen a un volumen bajo, a veces susurrando, sus voces se posicionarán con mayor presencia en el mix.

En esta lógica, algunos sonidos de la trama principal serán disruptivos y algo menos verosímiles en cuanto a presencia. Fuentes como el ruido de un juego de celular podrían escucharse más de lo que se escucharían si nos posicionáramos dentro de la escena, o también el sonido del refrigerador podría llegar a interrumpir un diálogo.

Para la trama secundaria, situaremos los diferentes sonidos en su propio espacio, buscando dinamismo y movilidad dentro de estos mismos. La decisión de buscar un sonido abierto no es arbitraria, sino que responde a aprovechar los diferentes elementos sonoros que estarán presentes en las locaciones de por sí, produciendo un contraste con las escenas antes descritas, pues se construirá un universo más caótico y ruidoso, que de vez en cuando se entromete en la trama principal.

Los perros, los gritos de la gente en el barrio, obreros trabajando, pájaros o el beber jugo en polvo serán sonidos registrados en Foley que en lugar de solapar, utilizaremos como recurso para interrumpir diálogos o acentuar el corte a una escena, buscando un tono más incómodo según la escena. Un ejemplo del tratamiento de este recurso en postproducción podría ser el sonido de las pistolas recargándose en Spring Breakers de Harmony Korine. Aquello culminará la intención de una propuesta sonora más dramática y en función de quebrar el realismo.

### Referencias

#### Diseño sonoro

Shiva Baby (2020), dir. Emma Seligman

Spring Breakers (2012), dir. Harmony Korine

#### Mezcla de sonido

La niña santa (2004), dir. Lucrecia Martel

La ciénaga (2000), dir. Lucrecia Martel

## VIII. Propuesta de montaje

El montaje de “Jugo en polvo” pretende renovar la atracción entre planos y comunicar a través de los cuerpos. El tiempo registrado será tratado de manera sustractiva, generando en ocasiones saltos de este mismo. Los cortes responden a impulsos creativos en busca de un ritmo, y no estarán sujetos necesariamente a la ley del movimiento. Dicho esto, los planos se verán sometidos a un juego plástico en la edición, a veces omitiendo breves instantes de la acción para contar un relato más corporal y expresivo.

En interiores el montaje presentará pocos cortes, pues no se propone un pinponeo que siga la narrativa, los movimientos, ni los diálogos de los personajes. No se utiliza, por consiguiente, la lógica del plano contraplano. Mantener los planos en pantalla responde a que estos, desde la propuesta de fotografía, requieren mayor tiempo de lectura. Esto último producto de la fragmentación de los cuerpos y los dobles espacios que se construirán.

Por otra parte, se busca acentuar que es Paula quien se entromete en los planos de Isidora. El tiempo en pantalla acumula mayor tensión y crea cierta incomodidad en el espectador, haciendo que el plano siguiente salte.

Las escenas de exterior son más dinámicas, los cortes buscan acentuar la movilidad de los personajes, siendo más erráticos y abruptos. Así se resta atención a qué es lo que origina el movimiento de los personajes y prima lo que comunican los cuerpos.

Este tipo de jugadas contemplan desafiar el raccord, haciendo cortes en movimiento en pos de experimentar nuevas sensaciones en el cortometraje. Un ejemplo del uso de este recurso está presente en la película *La Ciénaga* (2001), dirigida por Lucrecia Martel, donde los cortes no generan continuidad de movimiento, sino que están en función del ritmo de la escena, la tensión de esta y de construir un tiempo conformado de breves instantes discontinuos.

## IX. Resumen de presupuesto estimado

<b>RESUMEN PRESUPUESTO ESTIMADO PROYECTO OBRA DE TÍTULO</b>		
CHILE		
08/03/2023		
	CAMBIO	
	USD	\$802,65
ETAPAS	CLP	USD
<b>DESARROLLO</b>		
1. HONORARIOS (GUIONISTA)	\$1.500.000	\$1.868,81
<b>PREPRODUCCION</b>		
1. HONORARIOS (9 PERSONAS)	\$5.850.000	\$7.288,36
2. PRODUCCIÓN DE ARTE (VESTUARIO, MAQUILLAJE, UTILERÍA, ESCENOGRAFÍA, OTROS)	\$300.000	\$373,76
3. TRANSPORTE (VISITAS A LOCACIONES, AMBIENTACIÓN ARTE, PRUEBAS DE CÁMARA Y SONIDO)	\$100.000	\$124,59
4. CATERING	\$50.000	\$62,29
<b>PRODUCCIÓN</b>		
1. HONORARIOS ELENCO Y EXTRAS (12 PERSONAS)	\$1.320.000	\$1.644,55
2. HONORARIOS EQUIPO TÉCNICO (15 PERSONAS)	\$13.050.000	\$16.258,64
3. TRANSPORTE	\$200.000	\$249,17
4. CATERING	\$610.000	\$759,98
5. ARRIENDO DE EQUIPOS	\$50.000	\$62,29
6. INSUMOS TÉCNICOS (PILAS, GAFFER, MASKING TAPE, TELA, CUERDAS, VASOS, SERVILLETAS, BOLSAS DE BASURA, CONFORT, OTROS)	\$150.950	\$188,06
7. LOCACIONES	\$250.000	\$311,47
<b>POSTPRODUCCIÓN</b>		
HONORARIOS (4 PERSONAS)	\$6.900.000	\$8.596,52
OTROS IMPREVISTOS	\$303.095	\$377,62
<b>TOTAL FINAL</b>	<b>\$30.330.950</b>	<b>\$37788,51</b>

## X. Plan de financiamiento

El cortometraje se financia en un 90% con una inversión propia correspondiente a \$27.300.000 de los honorarios del equipo técnico, pues se conformará de estudiantes, practicantes y ex estudiantes de Cine y TV de FCEI que confirmaron su participación. El 1% del presupuesto será financiado con la Beca Universitaria que corresponde a 5 UTM, que calculadas según el monto de marzo 2023, corresponde a \$312.250. Mientras que 9% restante, de \$2.718.700, lo conseguiremos a través de tres formas de financiamiento con las que proyectamos las siguientes ganancias:

- Crowdfunding: \$2.200.000
- Ventas en la universidad y evento universidad: \$418.700

PLAN DE FINANCIAMIENTO			
	CAMBIO		
	USD	\$802,65	
	CLP	USD	ESTADO
<b>PRESUPUESTO TOTAL</b>	<b>\$30.330.950</b>	<b>\$37788.51</b>	
INVERSIÓN PROPIA	\$27.300.000	\$34012.33	CONSEGUIDA
BECA UNIVERSITARIA	\$312.250	\$389.02	EN PROCESO
CROWFUNDING	\$2.200.000	\$3114.68	POR CONSEGUIR
EVENTO+ VENTAS UNIVERSITARIAS	\$418.700	\$272.47	POR CONSEGUIR
<b>PRESUPUESTO TOTAL</b>	<b>\$30.330.950</b>	<b>\$37788.51</b>	

## XI. Logística

El rodaje se lleva a cabo en la Población Juan Antonio Ríos de la comuna de Independencia entre los días 22 al 29 de septiembre. Contamos con el apoyo de los vecinos del sector y la Municipalidad de Independencia para el desarrollo del proyecto para gestión los extras, locaciones y permisos para grabar en la calle.

## XII. Reflexión teórica

*Jugo en polvo* es un cortometraje que enmarcamos como un drama cotidiano fragmentado. La protagonista de la obra es Isidora, una adolescente de 17 años que vive con su mamá, Paula, una mujer de 47 años a la que su afecto la lleva a querer controlar la vida de su hija. Esta sabe que Isidora pololea en secreto con Valentina, su compañera de curso, pero nunca hablan de ello. Entre los pasajes de la comuna de Independencia, Valentina le envía mensajes a Isidora, insistiendo en que debe enfrentar la hostilidad de Paula. Atrapada por las dudas y el agobio en su casa, Isidora decide no oponerse a su mamá, refugiarse en ella y renunciar a su primer amor.

La historia trata las contradicciones emocionales de una relación madre e hija y se compone de momentos de la vida diaria de estas y el barrio en el que viven. La progresión dramática ocurre desde discusiones triviales y comunes que revelan aspectos de las protagonistas, pero que no abordan de manera explícita grandes quiebres o puntos de giro como en el drama tradicional. Son situaciones como un queque con olor a refrigerador, no encontrar un sabor de jugo, perder un encendedor o un atraso a la salida del colegio, las que ponen en tensión a las protagonistas.

Planteamos una estructura narrativa que se distancia en ciertos aspectos de la teoría del conflicto central. Si bien *Jugo en polvo* tiene un conflicto sólido entre madre e hija, nos interesa desarrollar la obra desde algunas ideas de Raúl Ruiz, quien propone una estructura compuesta por planos y escenas que funcionan como breves cápsulas independientes, resultando en la fragmentación de la lógica causal de los planos y escenas.

En la *Poética del cine*, el cineasta menciona: “La teoría del conflicto central excluye lo que nosotros llamamos escenas mixtas: una comida ordinaria interrumpida por un incidente incomprensible sin razón ni rima, sin consecuencia” (Ruiz, 2000, p. 20). Si bien el cortometraje tiene un conflicto identificable madre e hija, este no moviliza todas las acciones, ni escenas. La idea original del proyecto y la escritura de guion de este comenzaron a trabajarse desde situaciones que observamos en la cotidianidad de una casa y de un barrio en particular. Por esto, los diálogos entre Isidora y Paula permiten dudas, interrupciones, malos entendidos y frases inconclusas habituales en conversaciones reales, así como escenas cotidianas de juegos de niños que carecen de hitos épicos.

El resultado es una estructura con progresión dramática, pero con escenas que no tienen un encadenamiento causal, sino que se compone de momentos fragmentados del cotidiano y permiten la detención en detalles ordinarios. En esta línea, en el libro *Lo Infrordinario*, de Georges Perec, el autor invita a indagar en lo que parece común y corriente, y a apreciar los momentos cotidianos que se suelen ignorar para volver a sorprendernos con ellos. Así, el autor menciona: “Me importa mucho más que parezcan triviales y fútiles: eso es lo que, precisamente, las vuelve tanto más esenciales que otras a través de las cuales hemos intentado vanamente captar la verdad” (Perec, 2013, p.13). El cortometraje se narra a través de acciones de la intimidad del vínculo madre e hija, cómo coser una polera justo antes de salir atrasada a una reunión, envolver minuciosamente un pan con mermelada o salir desganada a comprar una cajetilla de cigarrillos. Estas acciones ordinarias revelan indicios del conflicto mayor entre Isidora y Paula, y contrastan con lo caótico que se mueven los niños del barrio.

El conflicto principal se entrecruza con situaciones que ocurren en el barrio de Independencia, que no tienen una progresión dramática evidente, ni una continuidad entre sí. Un niño que cuelga en un paradero, el helado que se derrite entre unas manos, una niña jugando con un láser por las ventanas de sus vecinos y señoras que no esperan nada en un paradero, se convierten en imágenes en las que nos detenemos a pesar de no tener consecuencias mayores para Isidora y Paula.

En el libro pedagógico *Un viaje al cine de Ruiz*, se menciona que este “(...) introduce el desvío y la fragmentariedad en la imagen, yendo en contra de su función más tradicional: concentrar y dirigir todos sus aspectos hacia el desarrollo del conflicto central, es decir, ser un medio de expresión de la historia y su contenido” (González, 2016, p. 48). Ruiz entiende la imagen como elemento estructurante de la narración de una película, en lugar de ser una ilustración subordinada a la expresión de un texto. De esta forma, plantea imágenes que se independizan del guion, que no acompañan ni señalan el texto, sino que tienen la capacidad de captar la atención y generar interés de manera particular y no solo al agruparlas. Le otorga valor a esa fragmentación, pudiendo persistir en la memoria avanzada la trama.

Se propone entonces que las imágenes del barrio, desprovistas de grandes objetivos por personaje, antagonistas, fuerzas que se oponen y clímax, puedan encantar al espectador. El barrio presenta niños y niñas que juegan sin supervisión de los adultos, que usan el espacio de la calle, hablan fuerte y participan de juegos peligrosos. Esto, sin una mayor progresión dramática, funciona como un contraste a la atmósfera de ahogo que existe en la casa de Isidora, desviando la linealidad de la trama y con vagas conexiones con la misma.

Los acontecimientos del barrio suceden en paralelo a la trama de Isidora y Paula, ocurren en simultáneo y siempre están cercanos a encontrarse con las protagonistas, pero finalmente las conexiones son vagas. Isidora observa a los niños jugar por su ventana y algunos elementos de esos juegos entran a la casa o chocan con esta, como el láser rojo que llega a la cocina, o las bombitas de agua que rebotan contra la ventana. Otro tipo de conexión ocurre cuando una escena termina y la siguiente empieza con una idea visual similar. Por ejemplo, el helado que se derrite en las manos de Génesis que luego corta a Isidora limpiando sus manos con una servilleta.

Las decisiones formales buscan potenciar el contraste entre tramas y así enfatizar la sensación de fragmentación al transitar de una escena a otra. De esta forma, podemos plantear una escena en la cocina en una atmósfera encerrada, con Isidora en un primer plano poco aireado y con Paula asomando sus manos al borde del cuadro mientras la cámara respira en un pulso estable. Por el contrario, la escena siguiente, del barrio, se desarrolla en un código dinámico, en el que la cámara sigue los erráticos movimientos de los niños jugando en un plano medio, abierto y conjunto.

Ruiz propone imágenes que pueden ser “así y así” al mismo tiempo. En esta línea, queremos que el barrio sea un espacio en el que ocurren coincidencias posibles, porque así lo observamos en la etapa de investigación, pero improbables. De esta manera pretendemos generar un efecto de extrañamiento. Se menciona en *Un viaje al cine de Raúl Ruiz*: “El efecto de extrañamiento se generaba porque se hacían patentes aspectos que solían ser invisibles y secundarios en el drama clásico” (González, 2016, p. 40). En el cortometraje se fragmenta la narrativa, dirigiendo la mirada hacia situaciones que nos generan un salto en la credibilidad. Coincidencias como un chorro de agua que cae en la ventana precisa o vestimentas de gala en vecinos que juegan cartas en una noche de verano son parte de las imágenes cotidianas que proponemos para generar el extrañamiento.

En esta lógica, algunos sonidos de la trama madre e hija serán disruptivos y menos verosímiles en cuanto a presencia. Fuentes como el ruido de un juego de celular se escuchan más de lo esperable considerando la posición en la que se ubica la cámara dentro de la escena, o también, el volumen del ruido del refrigerador que es capaz de interrumpir un diálogo en la cocina.

En *Jugo en polvo*, las decisiones estéticas buscan generar la experiencia visual de estar inmersos en un universo fragmentado. Las técnicas de fotografía, sonido y montaje proponen bifurcaciones similares a las que se encuentran en el cine de Lucrecia Martel. En *Tramas y figuraciones de la historia en el cine argentino: un análisis contemporáneo*<sup>1</sup> Laura Lattanzi identifica en la filmografía de la directora el recurso de las imágenes síntoma, un concepto acuñado por el historiador francés Georges Didi-Huberman. Este menciona: “El síntoma designaría ese complejo movimiento serpentino, esa no síntesis (...)” (Didi-Huberman, citado en Lattanzi, 2016, p.17). El concepto refiere a imágenes que muestran a menudo signos de un contratiempo, pistas, o sugieren algo sin revelar qué es fácilmente.

En esta línea, los acontecimientos de *Jugo en polvo*, y la puesta en escena, sugieren interpretaciones confusas para el espectador. Son pistas que se acercan a revelar la información, contexto o conexiones entre los elementos que se presentan, pero que no terminan en explicarse por completo. Un ejemplo de esto son las intervenciones de Génesis por el barrio, un personaje que da inicio al cortometraje y que constantemente sugiere su vinculación e incidencia en la trama madre e hija, pero que finalmente opera de manera independiente a esta. Sus intervenciones no generan ningún efecto sobre aquella narrativa, sino que se quedan en el sutil guiño a esta, como el cruce de su bicicleta con el auto de Paula, o su errático láser llegando al vaso de Isidora.

---

<sup>1</sup>Lattanzi, M. L. (2016). Tramas y figuraciones de la historia en el cine argentino: un análisis contemporáneo. TOMA UNO, (4), 13-18. <https://doi.org/10.55442/tomauno.n4.2015.13621>

En la misma búsqueda de aquella no-síntesis, en *Jugo en polvo*, se busca generar planos con cuadro dentro de cuadro y acciones simultáneas en las distintas profundidades del plano. El drama tradicional busca enfocar la atención del espectador en una única acción o secuencia de acontecimientos ordenados en una cronología. Mientras que, la simultaneidad de acciones en cuadro obliga a una lectura visual constante del espectador y se condice con la forma en la que ocurren los acontecimientos en las calles de Independencia. Así, mientras la mirada recorre cada zona del encuadre, las acciones simultáneas no permiten el conocimiento completo de ellas hasta que termina la secuencia. A modo de ejemplo, el espectador tiene que percibir el agobio de Isidora cuando Paula la obliga a probarse una polera, conectar con que es la primera vez que ambas se acercan y, a la vez, observar por la ventana que un grupo de niños se encuentra en peligro jugando con fuego.

Otro elemento formal que alude a la idea de pista es que la cámara no seguirá el contexto completo de las acciones que se muestran. En interior, los encuadres cerrados fragmentan los cuerpos de Paula e Isidora, dejando fuera, por ejemplo, el estante en el que buscan un objeto perdido, encuadrando únicamente las expresiones de sus rostros. En exterior, se captura el movimiento, en lugar del objeto que da sentido a la acción concreta del juego. Esto último se observa en los encuadres de niños que abren la duda de a qué estarán jugando, o vecinas en posición de espera, sin mostrar por completo el paradero en el que se encuentran.

En montaje tomaremos como referencia algunos recursos presentes en las películas de Martel, que con abruptos cortes desafía el *raccord*. Las secuencias no están subyugadas al tiempo cronológico, sino a lo que comunican los cuerpos y la emocionalidad de la escena, logrando así otro tipo de fragmentación. Un ejemplo del uso de este recurso está presente en la película *La Ciénaga* (2001), dirigida por Lucrecia Martel, donde los cortes no generan continuidad de movimiento, sino que están en función del ritmo de la escena, la tensión de esta, y de construir un tiempo conformado de breves instantes discontinuos.

En oposición al montaje invisible, en *Jugo en polvo* el montaje pretende contrastar entre las escenas correspondientes a la historia madre e hija y el barrio. Las primeras se componen de planos largos y pocos cortes, mientras que el exterior desafía el *raccord* permitiendo que sean los movimientos erráticos de los niños los que dicten los cortes.

Nos interesa que la fragmentación sea el elemento que estructure la visualidad de la obra y que ésta se potencie por los momentos del cotidiano. En ese sentido, y en relación a referencias estéticas, George Perec en su libro *Lo Infrordinario* menciona que los sucesos nimios y cotidianos suelen pasar inadvertidos, a pesar de que son estos los que constituyen el entramado de la vida.

Perec describe cada detalle de los escenarios que rodean esa cotidianidad, otorgándole valor. En el primer capítulo del libro, describe cómo cambia su barrio durante cinco años, identificando los rastros de lo que ya no está. Elemento presente en la habitación de Isidora, donde se generan tensiones entre el crecer y dejar de ser niña, a partir de los detalles y rastros de la niñez que resisten a irse, como son los stickers pegados y tironeados en las ventanas y muebles y las imágenes desteñidas por el tiempo y el sol. También, la casa acumula objetos que pertenecen a diversas épocas de la vida de Paula, junto a elementos que ya no se usan, pero nadie ha querido mover de allí, como la lavadora vieja que no funciona y es usada como un mueble más, otorgando la sensación de estancamiento que viven los personajes.

Por otro lado, *Las Mil y una* (2020) dirigida por Clarisa Navas, y *Gummo* (1997) de Harmony Korine, funcionan como referencias cinematográficas. Estas películas carecen de clímax y se evidencia la importancia y las particularidades del espacio físico en el que ocurren. Así, la calle se hace partícipe de la historia y funciona como un lugar de encuentro entre los personajes. Además, los personajes secundarios son trabajados con igual importancia que los protagonistas, ya que la narrativa otorga el tiempo necesario



para apreciar y encantarnos con acontecimientos y espacios que no hacen necesariamente avanzar la historia, por el contrario, se desvían de esta y nos presentan imágenes que terminan estructurando un relato con múltiples historias dentro, alejándose de un único conflicto central.

Otro elemento fundamental en estas dos películas y que se relaciona con la estructura narrativa que propone Raúl Ruíz, es que los protagonistas son personajes con una vaga voluntad, que carecen de grandes objetivos y sólo recorren los acontecimientos y espacios de la película. Ruiz propone personajes que se encuentran despojados de una meta final o tienen variedad de propósitos, sin jerarquía entre ellos y a la deriva. Esta característica es relevante para el desarrollo del personaje de la protagonista de *Jugo en polvo*, Isidora, pues ella pospone las decisiones y evita conflictos y responsabilidades que se le presentan. Al ser ella la protagonista de la narración, esta resulta en una trama que no ocurre en una coherencia lineal y se acerca más a sus contradicciones, como en los personajes de la vida real.

En el ámbito de la fotografía, Sam Youkilis (*ver anexo*) recorre el cotidiano por medio de fotografías fijas y en movimiento, encontrando tanto escenas como personajes únicos y llamativos. De esta forma, se piensa en planos que ponen atención en la singularidad y encanto que puedan provocar los personajes y sus acciones en el diario vivir. En sentido con ello, también buscamos explorar la puesta en escena que proponen los videoclips de C. Tangana y Rosalía (*ver anexo*), en los cuales la imagen se ve potenciada por una sobre estetización del cotidiano, volviendo una guerra de agua o un paseo en bicicleta, un plano atractivo por sí mismo y no solo al agruparse con otros o al contextualizar la acción.

Al igual que Youkilis, en la pintura, Philip Geiger (*ver anexo*) trabaja imágenes del cotidiano contemporáneo, entregando valor a estos espacios. En una entrevista afirma; “ Los lugares en los que vivimos pueden reflejar nuestra vida interior y formar parte de ella (...) el mundo que tenemos frente a nosotros es un tema realmente enriquecedor; nuestras vidas, nuestras casas, la ciudad en la que vivo, mi vida” (Geiger, 2023). En ese sentido, los espacios de *Jugo en polvo* se construyen a partir del estado emocional que están pasando las protagonistas, por ejemplo, los objetos de Paula invaden los espacios comunes como el living y la cocina, reflejando cómo ella se hace presente en la relación de su hija con Valentina.

Desde la imagen, Geiger también es un referente, puesto que en su obra enfatiza la simultaneidad de acciones en plano y el cuadro dentro de cuadro. Estos dos elementos potencian la idea de la fragmentación porque nos permite jugar con la atención y relevancia de las acciones que suceden en un mismo espacio y tiempo. Por ejemplo, ver en simultáneo a los niños que juegan fuera de la casa y a Isidora en su pieza.

*Jugo en Polvo* propone una historia protagonizada por personajes que se encuentran en contradicción, que no accionan de manera coherente y lineal hacia un clímax de la relación. Se presenta un cotidiano compuesto de momentos fragmentados tanto de la relación madre e hija, del primer amor de la protagonista y de la vida del barrio en el que viven. La progresión dramática ocurre a través de escenas sin grandes acontecimientos, que rodean el conflicto madre e hija, pero no lo abordan de forma explícita. Esto permite detenerse en los detalles del cotidiano y acercarnos a la intimidad de los vínculos que se presentan.

La puesta en escena es coherente a una relación madre e hija atravesada por los secretos, en la cual ambas saben lo que no se puede mencionar en voz alta, y donde los malestares aparecen en acciones y discusiones cotidianas. Los breves momentos de ternura contrastan con el trato brusco de Paula hacia Isidora y el rechazo de esta última hacia su mamá. Una relación de dependencia, pero también profundamente distante, en la que las conversaciones ordinarias dejan entrever ese dolor.

Las escenas de barrio se entrecruzan de manera orgánica con la trama madre e hija. Si bien los acontecimientos que ocurren en el exterior de la casa no avanzan hacia una conclusión dramática mayor, estas sí tienen un inicio y un cierre. La última escena del barrio comienza con Génesis, la niña que vemos en todas las escenas de barrio, dentro de su casa por primera vez. Su madre le entrega varios queques y la niña sale de la casa sola hacia la calle. Así, desde una acción nimia evidenciamos que existe otra posibilidad de relación madre e hija, una manera menos hermética, que permite mayor independencia, sin dejar de lado el cariño y el cuidado.

XIII. Guion

JUGO EN POLVO  
V 4.5

Escrito por  
Sofía Flores Pinto

31.18.23  
+56978773211

GÉNESIS (10), una niña osada e inquieta, que viste de ropa ancha y tiene el pelo siempre amarrado en una desordenada cola que caballo, recorre la villa sobre las ruedas de una bicicleta antigua. Pedalea por un pasaje estrecho, las gotas de sudor caen por su rostro, llega a una calle con blocks rosados.

Mientras vemos que Génesis se encuentra con VECINA 1 (40), escuchamos audios de WhatsApp que envía VALENTINA (17), una adolescente directa y carismática, desde una calle ruidosa, con música a lo lejos y perros que ladran.

VALENTINA (V.O)

(audio 1)

Ya filo estaba como imposible  
contarte la hueá entera hoy y que  
fome decirte por acá... en verdá  
quiero que lo escuchís y te riai  
conmigo

Vecina 1 camina decidida y arreglada hacia el almacén de la esquina, en la reja, ISIDORA (17), una adolescente seria, enojona y vergonzosa, de baja estatura y el pelo largo y oscuro, recibe unos cigarros y monedas. Escucha un audio de WhatsApp con un audífono puesto y el otro colgando.

Mientras vemos que Isidora guarda todo en sus bolsillos con torpeza, escuchamos el segundo audio de WhatsApp que envía Valentina.

VALENTINA (V.O.)

(audio 2)

Oye y avísame igual cómo te va  
ahora en la tarde y si al final  
creí que te va a dejar venir. Te  
pueo ir a buscar en bici

Se sobreimprime sobre el negro:

"Isidora: siiii te aviso<3"

Sentada en la mesa de la terraza, PAULA (47), una mujer cariñosa, bruta, delgada y de pelo con ondas, juega en su teléfono, mientras fuma. Se limpia el sudor del rostro con la mano. En la mesa hay un cenicero, un vaso de jugo con hielo y una botella de plástico retornable vacía. La casa está repleta de cachureos pero se ve limpia y ordenada. En la cocina, Isidora busca algo en el refrigerador.

A través de la ventana de la cocina, se ve que Paula sigue concentrada en su celular. Isidora saca un plato con un queque del refrigerador, lo huele. Ambas suben el volumen de voz por la distancia con la que hablan.

ISIDORA  
(hacia la ventana)  
¡Está pasao a refri!

Paula no responde, mantiene los ojos en el juego.

ISIDORA (CONT'D)  
¡Mamá!

PAULA  
(tierna)  
¿Qué pasa, Poroto?

ISIDORA  
¡El queque quedó con olor a refri!

PAULA  
Preocúpate de ponerle el plástico  
tú y te ahorras eso, es facilito

ISIDORA  
Putá le quería llevar a la Vera...

Paula sigue jugando.

PAULA  
¿A la Bea?

ISIDORA  
(enojada, sube más el  
volumen)  
¡A la Vera!

PAULA  
(irónica)  
Que hay estao atenta con la vecina  
tú...

Isidora corta los bordes del queque con un cuchillo. Paula habla sola en voz baja y mueve los hielos de su vaso.

PAULA (CONT'D)  
Pal fin de semana ya avisó que va a  
hacer una once, va tener la pura  
cagá con los cabros chicos  
afuera... (Hacia la cocina) Tráeme  
jugo porfa hija

Isidora abre la llave de agua del lavaplatos y llena una botella retornable.

3 INT/EXT. CASA/PIEZA ISIDORA/PASAJE - DÍA 3

Sobre las paredes de la pieza se leen las letras de algunas canciones de amor, hay fotos desteñidas con el sol y stickers pegados. Por la ventana, se observa que un grupo de niños y niñas de 8 a 11 años, vestidos con ropas coloridas, juegan con un neumático de camión. Isidora acostada en la cama, recorta la foto de un perro. Su diario está abierto, y con palabras de revistas se lee: "2.que mi mamá no exista". Termina de recortar la foto del perro y la pega sobre la frase. Los gritos de los niños que juegan en el exterior desconcentran a Isidora, los observa.

4 EXT. VILLA/PASAJE VECINO - DÍA 4

Mientras vemos que un niño intenta que su cuerpo entre dentro de un neumático de camión, escuchamos audios de WhatsApp que envía Valentina. El viento choca contra el micrófono del celular, se escucha la cadena de su bicicleta y algunos sonidos de cansancio.

VALENTINA (V.O)

(audio 1)

Igual quiero que sepai que está todo bien si hoy no te da la guata pa hablarle. Pero aunque sea obvio que ya cacha, igual tenís que hablar con ella po. Te vai a sentir mejor tú, y a parte tampoco te hace bien a ti tener que andar mintiendo todo el rato

Mientras vemos que Génesis, junto a un grupo de niños y niñas, esperan atentos para recibir al niño que gira dentro de la rueda, escuchamos más audios de Valentina.

VALENTINA (V.O.)

(audio 2)

Y también sería bacán que te podai quedar acá como antes

(audio 3)

Avísame si venís o qué onda, que vamos a salir a comprar ahora y mi mamá te iba a comprar algo pa ti que no sea queso

(audio 3)

(MORE)

VALENTINA (V.O.) (CONT'D)

Y me dijo que pa la once de la Vera  
podíamos llevar un postre las  
tres... no creo que tu mamá vaya  
po...

Se sobreimprime sobre el negro:

"Isidora: aaaa"

"Isidora: ya, lo del postre dile q si porfaa y q gracias"

"Isidora: yyy parece que no hay mano pa que vaya hoy:(("

"Isidora: me perdonai?"

5 INT. CASA/PIEZA PAULA - DÍA

5

La puerta de la pieza está abierta, Paula duerme y su rostro se refleja en el espejo del pasillo. Por el marco de la puerta vemos que Isidora cruza el pasillo hacia el baño, prende la luz, camina hacia su pieza, termina de ponerse el polerón de colegio y se acerca a la puerta de Paula.

ISIDORA

¡Mamá, ya!

Paula responde rápido pero con voz de sueño.

PAULA

Ya

Isidora se aleja de la puerta.

6 INT/EXT. CALLE BLOCKS/AUTO PAULA - DÍA

6

Paula maneja con pijama y bata.

PAULA

Tendría que pasar a buscar las  
entradas hoy, Poroto. Me esperas y  
te recojo allá

Paula se detiene en un signo pare y se voltea hacia los asientos traseros del auto. De una bolsa de tela saca un pan con mermelada partido a la mitad, envuelto minuciosamente en Toalla Nova. Isidora responde lento.

ISIDORA

¿Lo de los Gipsy Kings?

Paula entrega el pan a Isidora y sigue manejando. Isidora comienza a comer.

PAULA  
Sipo, te dije ¿Vas a querer ir o no?

ISIDORA  
O sea si... Si tú querís ir... sipo

PAULA  
Pero ¿Te tinca?

Paula se detiene en la luz roja. En la calle, HOMBRE 1 (30) pasa limpiando parabrisas.

ISIDORA  
Sipo, pero pensé que ibai a invitar a la mamá del Cristiancito

El hombre se acerca al auto de Paula, esta le hace una seña de negación.

PAULA  
Si la esta también quiere ir, vamos todas...  
(un poco molesta)  
Pero si a ti no te tinca...  
entonces no nomás po, ahí ve tu

El hombre tira agua al parabrisas del auto de Paula. Ella se molesta y habla en voz baja, casi inaudible.

PAULA (CONT'D)  
... la chucha...

Paula se voltea hacia la ventana del piloto y se rasca el rostro incómoda, negando con la cabeza.

7 INT. COLEGIO/BAÑO - DÍA

7

Las manos de Isidora y Valentina se acercan. Isidora entrega un queque en una bolsa de plástico a Valentina. Ella tiene piel blanca y con pecas, ojos rasgados pintados con delineador negro, pelo corto y chasquilla. Se lavan las manos al mismo tiempo, el ruido del agua es fuerte. Valentina mira de reojo la espalda del inspector que se encuentra fuera del baño. Susurra al oído algo inaudible a Isidora, se ríe. Isidora se aleja un poco, observa al inspector incómoda.

8 EXT. VILLA/PASAJE VECINO - DÍA

8

Un grupo de niños se manguerea en medio de la calle.



NIÑO 1  
¡Estai haciendo trampa!

NIÑO 2  
No es trampa, se llama estrategia

Mientras vemos que en la cuneta de la calle, un cubo helado se derrite en las manos de Génesis, escuchamos un audio de WhatsApp que envía Valentina, lanzándose a la cama.

VALENTINA (V.O.)  
(audio 1)  
Pregunta, será mucho una  
sopaipillita pasá ahora?

9 INT. CASA/PIEZA ISIDORA - DÍA

9

Isidora se limpia el pegamento de las manos con una servilleta. Recorta fotos de ella con Valentina y las pega en su diario. De vez en cuando seca el sudor de la frente. Por la ventana, se ve que los niños juegan con agua a lo lejos. Paula habla desde el living.

PAULA (O.S.)  
¡Poroto!

ISIDORA  
¿Qué?

PAULA (O.S.)  
Tu podrías por favor ir a comprar  
unos sobres y cigarros

Silencio.

PAULA (O.S) (CONT'D)  
Cómprate algo pa ti, un dulcecito o  
algo

ISIDORA  
¿Puede ser en un rato?

Silencio. Isidora sigue recortando. Una bombita de agua choca contra la ventana, Isidora levanta la mirada y sonríe. Se escucha un portazo en el primer piso. Isidora se levanta de la cama, emite un sonido de queja.

10 INT. CASA/COCINA - NOCHE

10

Isidora busca algo en los cajones de la cocina. Paula camina por la cocina.

PAULA

Me dijo que cómo no le habíamos mandado la fecha por el calendario, que él había pedido, que le había dicho temprano a la Adelaida y todo... y yo no iba a echar al agua a la Adelaida porque a parte que estaba ahí al lado, y tampoco tenía cómo explicarle que yo si le había mandado la información de todo a la Adelaida, pero ella lo tiene que poner en el calendario temprano...

Isidora toma los hombros de Paula y la mueve para buscar algo en la despensa. Ella para de hablar.

ISIDORA

Permiso...

Paula la mira un poco molesta y sigue hablando.

PAULA

Bueno y yo no le podía explicar que fuimos a comer con la Adelaida y estábamos bien con la hora y todo, pero la Adelaida pidió con salsa americana y a mi me trajeron todo pero a ella le tenían que hacer la salsa ahí, y no nos dijeron nada

ISIDORA

Ya...

PAULA

Entonces se paró a pedir que por favor le cambiaran la salsa porque nos teníamos que ir luego. Ella estaba pidiendo la salsa y cuando se sentó la llamó la hija, la que está estudiando en Viña... pero se cambió a vivir con el papá... Y se notó ahí que le cambió la cara porque ella hizo su vida y todo, y se casó con el Germán que trabaja en Nestlé que la trata súper bien...

ISIDORA

¿Quedan de los rosados?

Paula se demora en responder.

PAULA  
(molesta)  
Te estoy hablando

ISIDORA  
(se ríe)  
¡Pero cuéntame!

PAULA  
(molesta)  
Debieran quedar en la otra caja  
chica

Paula sale de la cocina con movimientos rápidos, hacia la logia. Isidora contiene su agobio. Busca entre los sobres de jugo en polvo que están en un tapper abierto en la despensa. Toma uno verde y lo vierte a una botella retornable. Paula le grita desde la logia, siguen hablando a distancia.

PAULA (CONT'D)  
¡Isidora!

ISIDORA  
(a volumen normal)  
¿Qué?

PAULA  
¡Isidora!

ISIDORA  
(más fuerte, molesta)  
¡¿Qué mamá?!

PAULA  
¡Acá hay rosado!

ISIDORA  
Ya hice otro

PAULA  
(enojada)  
¿Y pa qué me hiciste buscarlo  
entonces?

ISIDORA  
¡No te hice buscarlo! Solo te  
pregunté si había

Se escuchan los movimientos bruscos de Paula caminando al living. Sobre la pared de la cocina juega la luz de un láser rojo que proviene del exterior.

ISIDORA (CONT'D)  
¿Querí jugo?

PAULA

No

El láser se mueve con más velocidad.

11 EXT. VILLA/PASAJE VECINO - NOCHE 11

Mientras vemos que Génesis pedalea por el pasaje con un láser en la mano y apunta a las ventanas de los vecinos, escuchamos un audio de WhatsApp que envía Valentina.

VALENTINA (V.O.)

(audio 1)

¿Te vai a dormir ahora?

En una mesa puesta en la vereda, VECINO 2 (50) y VECINO 3 (60), vestidos de terno y corbata, juegan escoba y toman michelada. Exageran su sorpresa con las cartas y hablan fuerte.

12 EXT. VILLA/PASAJE VECINO - DÍA 12

Las manos de un grupo de niños se mueven con velocidad entre las figuras de plástico que rebotan en el suelo de la calle. Mientras vemos que el imponente auto de Paula se detiene frente a ellos, escuchamos un audio de WhatsApp que envía Valentina desde una sala de clases.

VALENTINA (V.O.)

(audio 1)

Oye, el viernes vamos a ir con la Mica que se va a hacer el segundo hoyito y ahí voy a pensar si me hago el de la nariz, por si quieres ir con nosotras

Mientras vemos que los niños se dan instrucciones unos a otros para recoger rápidamente las figuras de plástico, escuchamos el segundo audio de Valentina.

VALENTINA (V.O.)

(audio 2)

Espérame pa darte un besito

Se sobreimprime sobre el negro:

"Isidora: te vai a ver preciosaaa<3"

"Isidora: igual el viernes es lo de la Vera ahí nos juntamos en tu casa un rato po"

"Isidora: te espero en el casinooo me vienen a buscar ahora"

13 INT. AUTO PAULA - DÍA

13

Paula se detiene en una luz roja, saca un cigarro de su cartera. Busca un encendedor en el auto, sin resultado. Se queja en voz alta.

PAULA  
(arrastrando las palabras)  
¿Dónde está esta cagá?

Busca entre los muchos objetos de su cartera, saca varios papeles y un encendedor, lo prueba, no funciona. Molesta, deja el cigarro de la lado y avanza en el auto.

14 INT/EXT. FACHADA COLEGIO/AUTO PAULA - DÍA

14

Una vendedora ambulante con un cooler de helados recoge sus cosas. Por la ventana del auto, se observa que Isidora y Valentina están solas en la esquina del colegio. Paula ve cómo Isidora se despide de Valentina con un beso en la mejilla, toca la bocina. Isidora trota hacia ella y entra al auto.

PAULA  
(bruta, mirando a  
Valentina)  
¿Te estabai vistiendo que te  
demoraste tanto en salir? (Pausa)  
Te avisé con tiempo. No sé qué  
parte no entendiste

Isidora se queda en silencio, apoya la cabeza en su mano y mira hacia el frente. Paula avanza en el auto.

PAULA (CONT'D)  
¿Ah, no me vai a responder?

Isidora no responde, mira hacia la ventana.

PAULA (CONT'D)  
¿Tú sacaste el encendedor que yo  
tenía acá?

ISIDORA  
(hablando lento)  
Creo que lo tengo

Isidora saca un encendedor de su mochila y lo deja junto al freno de mano. Paula toma el encendedor, prende el cigarro y deja el encendedor nuevamente en su lugar, con movimientos bruscos.

PAULA  
 ¿Y por qué andai con un encendedor  
 tú si tú no fumai?

ISIDORA  
 (cansada)  
 Ya mamá, para

PAULA  
 "Mamá para". Yo no te he dado  
 permiso para andar fumando con esa  
 cabra, que a tí te de lo mismo lo  
 que haces con tu cuerpo es otra  
 cosa, pero permiso mío por lo menos  
 no tienes

ISIDORA  
 (interrumpiendo)  
 ¡Ya!

Paula frena el auto de golpe, pone su brazo sobre Isidora.

15

EXT. VILLA/PARADERO - DÍA

15

Génesis estira los brazos hacia NIÑO 1 (8) que está sentado  
 sobre un paradero de micros.

GENESIS  
 Tírate nomás rápido

Mientras vemos que Génesis corre a buscar unas cajas y las  
 pone bajo el paradero, escuchamos audios de WhatsApp que  
 envía Valentina caminando por un pasillo con reverberación,  
 hasta entrar a una casa.

VALENTINA (V.O)  
 (audio 1)  
 Isiii, mañana después de gimnasia  
 voy a pasar a devolverle la ropa  
 que tengo a la Camila, sería bacán  
 si podís salir un rato  
 (audio 2)  
 ¿Podís llamarme cuando lleguís?  
 Siento que no te vi nada hoy y  
 quiero tirar la tallita contigo. (A  
 alguien) ¡Hola!

Tres vecinas (70) observan expectantes la calle, VECINA 1  
 (40) llega al paradero, se acerca a las tres vecinas mayores.

VECINA 1  
 ¿Y hacia dónde va?

VECINA 2  
No, a ningún lado

La mujer acepta la respuesta.

16 INT. CASA ISIDORA/LIVING - NOCHE

16

Paula, sentada en una mecedora, cose una polera de Isidora. Isidora, sentada en el sillón, termina de comer un plato de durazno en conserva con crema, mientras mira televisión. Sobre la mesa de centro, hay un plato servido con el mismo postre, dos platos hondos sucios, una botella de plástico retornable con un concho de jugo y dos vasos vacíos con hielo. El ventilador gira entre Isidora y Paula, moviéndoles el pelo.

PAULA  
Prende la lámpara

ISIDORA  
¿Qué?

Paula se pone de pie y prende la lámpara que se encuentra junto a Isidora. Isidora no levanta la mirada del plato y mantiene el silencio. Paula corta el hilo con los dientes y deja la polera sobre el sillón.

PAULA  
Ya Poroto, pruébatela

Paula sale del living. Por la ventana se ve que entra al auto, prende la luz y saca su cartera. Isidora sigue comiendo concentrada en la pantalla y se sirve todo lo que queda de jugo en la botella de plástico.

ISIDORA  
(hablando fuerte)  
¿Querí más jugo?

Paula entra rápidamente al living con su cartera.

PAULA  
Yapo hija, tenía que salir hace diez minutos

ISIDORA  
Déjala ahí nomás, después me la pruebo

PAULA  
(amenazando)  
De verdad que no puedo llegar tarde, Isidora

Isidora deja el plato de durazno en la mesa y se levanta desganada. Paula, acelerada, la ayuda a sacarse la polera de colegio. Por la ventana se ve que unos niños juegan con fuego. Paula emite un sonido de preocupación. Isidora levanta la mirada y observa a los niños con frustración.

17 EXT. VILLA/PASAJE - NOCHE

17

Las manos de unos niños amarran una cuerda a una virutilla. Mientras vemos que corren por la calle, tirando cuerdas, escuchamos un audio de WhatsApp que envía Valentina desde una calle ruidosa.

VALENTINA (V.O)

(audio 1)

¿Oye y le vai a decir a tu mamá que vai a salir conmigo mañana? Porque no se si apaño tanto a esperarte en la esquina y todo ese show. A parte que va a ver el auto de mi mamá el sábado.

NIÑO 2 (10) prende la virutilla con un encendedor. Génesis, sosteniendo firme una cuerda, hace girar una virutilla sobre su cabeza. Los niños la observan entre risas nerviosas.

Se sobreimprime sobre el negro:

"Isidora: mmm"

"Isidora: ya si le voy a decir"

"Isidora: pero igual no creo que me deje ir a tu casa al tiro"

"Isidora: mejor el sábado encontrémonos donde la Vera directo"

18 EXT. COLEGIO/FACHADA - DÍA

18

Valentina conversa con sus amigas a la salida del colegio. Hablan con cercanía física, confianza y todas se ríen. Valentina levanta la mirada de vez en cuando hacia Isidora que mira su celular a unos metros de ellas. Valentina sigue a sus amigas y se va. En la esquina de enfrente llega Paula en auto, fumando. Isidora cruza la vereda.



19 EXT. CALLE BLOCKS - DÍA 19

Valentina anda en bicicleta por la calle de blocks rosados. Sin detenerse, se saca el casco y arregla su pelo. Saca su celular del bolsillo.

20 INT - LOCAL COMIDA RÁPIDA - DÍA 20

El local tiene varios espejos en las paredes. Isidora está sentada sola en una mesa pequeña, con el celular en el oído. Hay dos platos con servilletas arrugadas encima y dos vasos de jugo con hielo. Paula llega a sentarse con ella.

PAULA

Acuérdate que tenemos que ir a comprar las zapatillas hoy sí o sí, o cagaste nomás todo el año, porque las liquidaciones ya están terminando

Paula prende un cigarro. Isidora se toma el jugo del vaso al seco.

ISIDORA

(quejándose)

Te dije que no quiero, mis zapatillas están bien

PAULA

(tierna)

Vamos igual Poroto, en una de esas encuentras algo que te guste y pasamos a buscar las entradas

ISIDORA

(quejándose)

Me da mucha paja, mamá

Isidora guarda su celular en un banano.

PAULA

(amenazando)

¿Y para dónde vas tú tan apurada si se puede saber?

Isidora respira más agitada. Paula sube las cejas esperando respuesta. Isidora responde nerviosa, rápido y baja el volumen de la voz.

ISIDORA

Si te dije... o sea si te había dicho que si me podía juntar con la Vale ahora en la tarde...

Paula sube el volumen de voz.

PAULA

(molesta)

¿Con el mensaje que me mandaste yo me tengo que dar por avisada?... No cabrita, las cosas conmigo no son así, no te confundas

ISIDORA

Yapo mamá ¿Qué tiene?

PAULA

¿Y tu con esta cabra no tenís niun problema en acompañarla pa todos lados?

Isidora observa a Paula en silencio, seria.

PAULA (CONT'D)

(enojada)

Manipuladora esa cabra y tú no te dai ni cuenta

(pausa)

Ni con tus compañeras ya... si ésta te pide que vayai...

ISIDORA

(cansada, la interrumpe)

¡Para!

PAULA

Ya (Pausa) ¿Qué querís que te diga?

Isidora mira a Paula en silencio.

PAULA (CONT'D)

(enojada)

Isidora, tu ya sabí lo que yo pienso, haz lo que quieras, ya

Isidora se levanta del asiento muy lento e incómoda.

ISIDORA

(en voz baja, tierna)

Chao

Isidora le da un beso a Paula en la mejilla, ella no se mueve, mira hacia el frente.

21 EXT. VILLA/PASAJE - NOCHE 21

Valentina sigue el paso acelerado de Isidora. Isidora se detiene cerca de su casa, se voltea hacia Valentina preocupada y se acerca rápido para despedirse con un abrazo. Valentina pone sus manos sobre el rostro de Isidora e intenta darle un beso en la boca. Isidora voltea el rostro con movimientos bruscos y se aleja.

ISIDORA  
(agotada)  
Yapo...

Se escuchan gritos de niños a lo lejos. Isidora mira hacia su casa. Valentina habla despacio intentando calmarla.

VALENTINA  
Pero si no hay nadie

Isidora no responde y la mira incómoda.

VALENTINA (CONT'D)  
(fatídico)  
Ya...

Isidora observa a Valentina en silencio, duda qué hacer nerviosa y un poco acelerada. Valentina se sube lentamente a la bicicleta, sin mirar a Isidora y se aleja triste.

22 INT. CASA/PIEZA ISIDORA - NOCHE 22

Isidora entra rápido a la pieza, cierra la puerta. Sobre la cama hay una pila de ropa doblada. Isidora se lanza a la cama y se tapa el rostro con una almohada.

23 INT. CASA/PIEZA PAULA - NOCHE 23

Se escucha "Maleza" de Palmenia Pizarro a lo lejos, perros y risas. En la cama, Paula acaricia la mano de Isidora. Isidora esconde su rostro en la almohada, Paula la abraza por la espalda. Ambas están en pijama.

PAULA  
(voz baja)  
Pucha Poroto...

Isidora se demora en responder. Sigue con la cabeza en la almohada.

ISIDORA  
No hagai como que te da pena

Paula acaricia el pelo de Isidora, ella se mantiene rígida con el rostro tapado. La música del exterior se hace más presente.

24

EXT. CASA GÉNESIS/ESTACIONAMIENTO/PASAJE - NOCHE

24

Se escucha la misma canción de la escena anterior y adultos que cantan. Génesis está sentada en un sillón en el estacionamiento de su casa. Hay una mesa larga con comida, bebidas y vasos, un parlante grande, micrófonos, un proyector con la letra de la canción y luces de navidad. La mano de una mujer adulta con uñas pintadas, anillos y pulseras, acaricia el pelo de Génesis. Por la reja de la casa contigua, dos niños tocan a Génesis, le hacen señas para que vaya con ellos. Génesis se pone de pie y se sirve bebida con torpeza. Bebe un poco y queda con restos de colorante alrededor de la boca. VERA (40), mamá de Génesis, habla desde la puerta de la casa.

MAMÁ GÉNESIS (O.S.)

¡Génesis! Ven que te pase un  
polerón si queri a salir

Génesis se acerca a la puerta donde se encuentra Vera, no vemos su rostro.

MAMÁ GÉNESIS (O.S.) (CONT'D)

Diles que se entren después pa  
comer queque

Le pasa un polerón. Génesis se aleja.

Génesis toma su bicicleta con luces y sale por el portón. La música de la fiesta se vuelve extradiegética.

Fin.

#### XIV. Bibliografía

1. Didi-Huberman, G. (2009). *La imagen superviviente: Historia del arte y tiempo de los fantasmas según Aby Warburg*, Abada editores.
2. Geiger, P. (2023). *A conversation with Philip Geiger/ Interview by Jeffrey Carr*. Painting Perceptions. <https://paintingperceptions.com/philip-geiger-conversation/>
3. González Fulle, B., & Claro Eyzaguirre, A. (2016). *Un viaje al cine de Raúl Ruiz*. Cuadernopedagógico.
4. Ruiz, R. (2000) *Poética del cine*, Editorial Sudamericana (1ra edición).
5. Perec, G. (2008) *Lo Infraordinario*, Editorial Impedimenta (1ra edición).
6. Perec, G. (2013) *Lo Infraordinario*. Buenos Aires, Editorial Eterna Cadencia

#### XV. Anexo

##### Phillip Geiger



Referencias videoclip Rosalia y C. Tangana



Sam Youkilis

