Oniroi

Daniel Alejandro Ortiz Rojas

Universidad Distrital Francisco José de Caldas.
Facultad de Artes - ASAB. Arte Danzario.
Director de Trabajo de Grado: Carlos Martínez

Bogotá, Colombia
Octubre 2022

Oniroi

Daniel Alejandro Ortiz Rojas

Director Trabajo de Grado: Carlos Martínez

Informe de Trabajo de Grado de Investigación Creación para obtener el título de Maestro en Arte Danzario

Universidad Francisco José de Caldas

Bogotá, 2022

Dedicatoria

A todas esas personas que a veces sin saberlo
me ayudaron a volar la imaginación.

Agradecimientos

A mis padres, sin ellos no sería.

Resumen

El presente informe es la investigación- creación de ONIROI, una exploración desde la video danza en la que a partir del vestuario y el maquillaje se busca la creación del movimiento danzado. Surgiendo a partir de metodologías que comprendan y den lugar a estos elementos que potencian la obra danzada, en la que la búsqueda de la creación se ligue a partir de componentes ajenos al movimiento corporal.

Palabras claves: Maquillaje, vestuario, construcción de movimiento, danza y videodanza.

Abstract

The present report is the investigation and creation of ONIROI, an exploration with the video dance, from where the costumes and the make- up reaches the creation of the dancing movement. Arising from methodologies that comprehend and give the place to this element that potentiate the dance work, in which the search for the creation is linked from components unaffiliated to the body movement.

Keywords: Make up, custom, construction of movements, dance, video dance.

Tabla de Contenidos

Antecedentes 7
Problemática: La Antítesis de la Producción Masiva en Escena. 7
Objetivos 9
1. Introducción: Presentación General. 10
1.1 Inspiración. La Obra de Arte Completa. 10
1.2 Vestuario. El Estímulo de la Vestimenta en el Movimiento. 12
1.3 Maquillaje. La Perspectiva Social. 15
2. Metodología. La Creación a Partir del Vestuario y el Maquillaje. 17
2.1 Dramaturgia. En Cuanto a la Inspiración Para la Creación de la Obra. 17
2.2 El Argumento. 19
2.3 Vestuario y Maquillaje. La Cohesión de la Partícula Estética. 20
2.4 Danza. Estimulación de Laboratorios Creativos. 22
2.5 Música. La Inspiración en Tiempos Modernos y Contemporáneos. 24
3. Resultados. 26
4. Análisis de Resultados 34
5. Evaluación 38
6. Conclusiones 40
Lista de Referencias 41
Anexos 42

Antecedentes

Problemática: La Antítesis de la Producción Masiva en Escena.

La llegada de la danza académica, en Colombia y específicamente en Bogotá, estuvo influenciada con las corrientes de pensamiento de una época moderna y contemporánea mundial, en la cuales la necesidad inmediata del bailarín y de la creación iba en pro de la danza misma, de la expresión, de cultivar pensamientos, de la sensibilidad y el sentir propio con el cuerpo. No de la puesta en escena y la producción que pudiese estar inmersa más allá de la creación misma; una necesidad de definir el papel del cuerpo, alejada de la importancia que desempeñaba la producción, debido a que es este cuerpo el protagonista de la creación y de la danza misma, esa necesidad de explotar el profesionalismo, así como la relación entre el espectador, que fuese esta intensidad la que prevaleciera.

Al llegar con estos componentes al país se crea casi una antítesis de una tesis que existió fuera de la creación nacional, la de contraponerse a una producción excesivamente planeada, que ahora mismo se está reactivando a la necesidad de una vida con nuevas tecnologías, una condición que se está tomando muchos de los ámbitos que componen al ser humano, y que están implementando nuevos caminos en la danza, fusionándose con los antiguos campos de producción en la era tecnológica contemporánea. Pero que aún no tiene una estrategia, una metodología, una necesidad de llegar a ese punto productivo en el que se comuniquen las diferentes formas que potencian equivalentemente todo lo que podría componer la obra, esta obra de arte completa.

Se quiere crear una puesta en escena que evidencie a través del vídeo danza la forma en la que se puede construir y deconstruir el movimiento danzado a través de la inspiración del maquillaje y el vestuario para potenciar el movimiento. Con una investigación que reafirme las necesidades y utilidades del vestuario y el maquillaje en las puestas en escena de la danza clásica durante la historia. Además, localizar un momento especifico de la moda, con el que se encuentren herramientas útiles para darle vida al argumento de la obra. Utilizando lo que viene de analizar la inmediatez y facilidad de cambios atmosféricos debido a que son herramientas que el vídeo contiene y pueden ser pertinentes en la obra danzada. Y por último identificar una musicalidad para la cohesión en la obra, darle un componente que confluya con el trabajo danzado.

¿Cómo se da construcción de movimiento a través de la exploración e inspiración de la estética de la vestimenta y el maquillaje del bailarín?

Objetivos

Objetivo General:

- Crear una puesta en escena que evidencie a través del video danza la forma en la que se puede construir y de construir la danza a través de la inspiración del maquillaje y el vestuario para potenciar el movimiento.

Objetivos Específicos:

- Investigar a través de la historia formas en las que se incluye la vestimenta y el maquillaje en las puestas en escena de la danza clásica, como elementos necesarios para la obra danzada.
- Localizar un hito histórico de la moda específico, en el que pueda encontrarse un punto estético útil para la obra danzada.
- Analizar la necesidad que el color y las herramientas visuales pueden potenciar en la obra danzada.
- Identificar una musicalidad para la atmosfera, para que la cohesión de la obra danzada.

1. Introducción: Presentación General.

1.1 Inspiración. La Obra de Arte Completa.

Este proyecto está inspirado y fundamentado con la idea de 'la obra de arte completa', incluida en los *Ballets Rusos de Diaghilev*, una compañía de ballet que impulsaba de una manera inclusiva los procesos que se llevan a cabo en la puesta en escena de la obra, como lo son: la música, el vestuario, la escenografía, y claro, la danza. Lo que definió a los ballets rusos fue la forma en la que todos jugaban un papel importante como creadores, desde los bailarines hasta los artistas plásticos que se verían plasmados en el vestuario, todo debía ser pensado, la idea era que el espectador fijara sus ojos en el detalle.

Dirigida por Diaghilev, en 1911 tomó este nombre de *Ballets Russes*, dándole un nuevo concepto a la idea de una obra de danza, incluyendo artistas de diferentes campos, para la creación de piezas con un toque revolucionario, que relacionaran la herencia rusa con la técnica del ballet. Llenas de poética y excentricismo los ballets que presentaba esta compañía estaban siendo reconocidos por esa conceptualización, arrojando la danza a un nuevo nivel, en el que ya no solo se refería al virtuosismo de los bailarines, sino que refería el virtuosismo de artistas plásticos y músicos; todo era un punto de detalle y minucia a la hora de crear la obra.

Según Quiroz (2012), convirtiéndola en símbolo del ballet moderno en Occidente por su concepción escénica, es así como toma importancia el involucrar lo que se quiere decir, desde todos los ámbitos a tratar en la obra, justificar el sentido y la condición de

algún componente que se incluya, sin menospreciar o desmeritar otros campos que potencien la producción completa.

Para la creación de esta obra se busca comprender la idea estética basada más en la necesidad de comunicación: de enfatizar los sentimientos, la entrega que tiene la obra, cómo justifica lo que quiere decir a partir de ello. Un tanto la búsqueda del "feísmo", que no necesariamente deben asemejarse a las establecidas por lo tomado con el ballet clásico, sino que se convierte en un nuevo registro estético. Con esta investigación se quiere realizar una construcción experimental con la inspiración que puede llegar desde otros puntos que partan inmediatamente al movimiento corporal.

1.2 Vestuario. El Estímulo de la Vestimenta en el Movimiento.

En el momento en el que se planteó un uso pertinente de la vestimenta, noté que esta tiene una constante muy proporcional al movimiento del cuerpo y como las personas en su contemporaneidad hacían parte de la sociedad. Un ejemplo claro se encuentra en el siglo XVII, que veía en la danza el protagonismo de los hombres y su facilidad de movimientos virtuosos por el uso de los pantalones, diferente a la dificultad de moverse que tenían las mujeres con sus pesadas faldas. Estos antecedentes de vincular la moda con la ropa para ir a un baile, dan un claro antecedente a la danza clásica, y a la construcción de lo que reconocemos como vestuario tradicional para el ballet.

Cuando se expone respecto al romanticismo que llegó a la Europa del siglo XVIII, el ballet tendría un protagonismo importante con la ideología. Basándose en un sentido de lo etéreo y lo sublime, este movimiento concibe el nacimiento del ballet romántico por excelencia *La Silfide,* que proyectaba el rol femenino en el ballet: como el de una mujer con un perfil etéreo, inalcanzable y casi irreal. Dándole un protagonismo a las zapatillas de puntas, pues serían las que funcionarían para impulsar esta idea de mostrar a la bailarina como un ser celestial y frágil, poniéndola en una posición de equilibrio casi impensable para una mujer del común. Según Trejo (2014), para la técnica el uso de unas puntas, cambia el estímulo, el equilibrio y la resistencia a la que están sometidos los pies de la bailarina, este componente cambió inmediatamente el régimen y la forma en la que se instruía a la bailarina, le agregó la complejidad y la intensidad que esta disciplina utiliza para definir al bailarín académico profesional.

Con el uso de estas zapatillas también entro a jugar la necesidad para movilizar las piernas con más facilidad, gracias el uso de una falda de tul que se acortaba hasta las rodillas, dejando visibles los pies para demostrar el virtuosismo de la bailarina; por supuesto también hay que reconocer el papel de las mallas[1], elemento que ayudó a tapar la pelvis de las bailarinas, posibilitando y complejizando el que pudiesen subir sus piernas. Elementos que facilita la construcción poética del argumento en el ballet romántico:

Quiroz indicó:

> la estructura en dos actos, el primero terrenal y alegre, lleno de luz y animado por danzas "de carácter", en el cual, (...) se desarrolla el conflicto de un triángulo amoroso (...) El segundo acto, irreal y misterioso —"ballet blanco"— se desarrolla por lo general a la luz de la luna, en un sitio desolado poblado de seres sobrenaturales, y en él la heroína simboliza el amor insatisfecho e inalcanzable (...) las zapatillas de punta de satén; el vestuario de los espíritus será siempre el tutú, una túnica de muselina de color blanco,(...) las bailarinas fueron el centro escénico absoluto del ballet .

Después del romanticismo, hubo una migración fuerte de artistas europeos a la Rusia imperial, por la necesidad de culturizar al país con las bellas artes. Así es como el ballet toma una nueva revolución estética con Petipa que implementa el uso de una falda en forma de plato, que ayuda a transformar el estilo del baile en pareja, dándole protagonismo al hombre y a la mujer (Pas de Deux), que transforma la forma en la que el baile de pareja va a evidenciar el conflicto principal de la obra. Con esta revolución

[1] 1790, con la Revolución Industrial

estética y creativa de una nueva época, y fusiones de técnicas italianas para potenciar la técnica rusa, este tutú corto se convertiría en la herramienta que deja en descubierto un nivel de complejidad mayor del cuerpo, el trabajo técnico del ballet en el escenario. Que incluso influyó en exponer a las bailarinas a una dualidad constante, de erotismo e inocencia; una fórmula de la que habla Blasis, que referencia directamente esa necesidad en la que la bailarina se vea lo suficientemente accesible en sueños, pero no excesivamente para convertirla en un objeto sexual masculino. (Citado por Daly en 1987)

Finalmente, el ballet toca la época moderna del siglo XX, en la que el vestuario va a fluir con las ideas de la época y una intensión más sensorial y mundana, que se asemeja a la cotidianidad y se aleja de la idea única de creación que traía el entrenamiento en la técnica de la danza clásica.

1.3 Maquillaje. La Perspectiva Social.

Para darle una definición al maquillaje en estos tiempos contemporáneos, entendí que la forma en la que está expuesto está más ligada a entender lo que se ve en él, en vez de tener que darle una justificación dividida, más bien es contextual. Llega a niveles más conceptuales, muy basado en la perspectiva visual. En la forma en la que las sombras y la iluminación están reflejadas sobre el cuerpo. Potenciar este sentido de dar dimensiones a la cara, y desde ahí dar a entender una perspectiva.

Hablando de maquillaje me parece interesante como su evolución es parecida a la forma en la que se construyen las pinturas durante los años. Cómo se presentan desde sus inicios el arte rupestre, y el uso de pigmentos sobre el cuerpo, implementados para llevar a cabo rituales propios de una sociedad; estas dos se encuentran muy ligadas a la hora de ser utilizadas para proyectar necesidades de las diferentes épocas, ya fuese el uso de pigmentos rojos para dar un aspecto sano a la piel, o el uso de polvos blancos para mostrar una piel blanca de porcelana. Hablamos de dimensionar los cuerpos, con el renacimiento y mucho más adelante con el barroco, la teoría de sombras y luces que se ve plasmada en las pinturas, dejando ver como la herramienta del maquillaje ayudaba a que los protagonistas a acentuaran esos rasgos estéticamente correctos para la época.

Y es que la intensión de estos detalles está en la danza a la hora de utilizar estas dimensiones tan pertinentes para el ojo del espectador, si es que el bailarín tiene la necesidad de presentar un ojo más grande, una mirada más profunda o una cara más delgada. El maquillaje suple esa necesidad. Pero, aunque su pertinencia tomó protagonismo en el escenario, o después con la llegada de la cámara fotográfica y la

videográfica. La utilidad del maquillaje en nuestra contemporaneidad está yendo más allá de lo que puede exponerse en un escenario o una pintura; el uso de las nuevas redes de comunicación y la evolución de la cámara, hacen que la intensión de maquillarse y estar correctamente expuesto para lo que la sociedad define como bello es más pertinente en todos los ámbitos sociales ahora. La facilidad de que el maquillaje de la ilusión de un look "natural" o que ayude a mostrar la cara con unas dimensiones más aceptables. Según Eldridge (2015), hacen que tenga una pertinencia en la danza también, puesto que no es solo la utilidad del maquillaje para con un espectador viendo hacía el escenario, ahora incluye a la cámara fotográfica, la escena mediática del vídeo y nuevas estrategias informativas que piden a las artes evolucionar con ellas.

2. Metodología. La Creación a Partir del Vestuario y el Maquillaje.

2.1 Dramaturgia. En Cuanto a la Inspiración Para la Creación de la Obra.

Al buscar un punto en el cual darle una razón a la creación quise encontrar el lugar en el que muchas construcciones dieron paso a lo que conocemos como la actualidad, basé la investigación de la época a los años 70. El momento que me hizo tomar en cuenta esta época fue la llegada del hombre a la luna y no solo porque haya sido un punto histórico importante para la ciencia, sino que además dio paso a lo que se convirtiera en algo más que una ficción. Se crearon nuevas ideas de cómo sería la vida en el futuro, después de todo, ya el hombre había salido del planeta, muchos progresos tecnológicos podrían venir después de este momento. El cine ayuda a transformar la idea de nuevas sociedades futuras, en la que todo puede estar al alcance. Dando paso a un sinfín de futuros utópicos y distópicos, generalmente ligados a literatura de ciencia ficción que referían la vida en una sociedad "diferente a la actual". Al explorar y fraternizar con la naturaleza del ser hay una determinante de la forma en la que se comunican y relacionan las personas, desde el reconocimiento sexual: llegan los métodos anticonceptivos, con los que se construye una idea más robusta de lo que puede ser la sexualidad, y no solo la utilidad de concebir hijos. Puesto que esta liberación del cuerpo muestra una parte importante de lo que define la moda, que tiene un importante papel a la hora de empoderar la sexualidad de las personas, con elementos estéticos que resaltarían ese sentido erótico y salvaje, esa intensión de revolución y pensamiento libre.

Esto compone las características principales para con la creación de la nueva obra que deseo realizar. El argumento se construye desde aquí, lo que se realiza es un guion de

historia con unas locaciones que delimitan los lugares desde los que se van a posicionar los bailarines de la obra. Y una base tentativa de cómo va a ir estipulada la forma en la que van a ocurrir las escenas.

Barbarella, una película del año 1968 en la que una espía interestelar, muy sensual y erótica, salva el universo dejando muchos pretendientes a su paso. Tuvo a Paco Rabanne como su diseñador de vestuario, afianzando el sentido estético futurista que da paso a las formas de ver el estilo en los años 70; y que además incluye en su estética el uso de elementos propios del arte plástico, como metales, plásticos y accesorios propios de los bolsos de mano, con colores metálicos que referenciaban nuevas tecnologías, electricidad y robótica. Y es la base directa en la que planteo la investigación y el uso del vestuario y el maquillaje para traer a colación la intensión o la necesidad de exponerlos como protagonistas dentro de la obra.

2.2 El Argumento.

En un futuro distópico la élite de la sociedad controla a la población pobre de este mundo, por medio de dispositivos que se conectan a los cerebros de las personas, con estos dispositivos controlan sus acciones y pensamientos, utilizándolos como mano de obra y base del entretenimiento y diversión.

Esta es la historia de Crystal, una mujer de la clase baja que se ve obligada a bailar para un grupo de mujeres que gozan controlar su sufrimiento al hacerla bailar.

Crystal quiere encontrar su camino propio, y la única forma en la que puede salir de esta realidad es a través de sus sueños, ¿podría escapar?, ¿podría encontrar una salida de esta sociedad? Después de todo estas personas van siempre un paso adelante, controlan todo lo que piensa y hace.

Esta es una creación a partir de la idea distópica que plantean escritores como George Orwell y Aldous Huxley con sus libros *1984* y *Un Mundo Feliz*, respectivamente. Acerca de la idea de sociedades perfectas que funcionan por medio de ideologías y dictaduras que satanizan la idea del individuo, y de la memoria, pues es en estos dos componentes donde una célula perteneciente a la sociedad puede comprender su razón de ser, y es que justificar la existencia individual es un peligro para una sociedad. A su vez, como la construcción de libertad solo puede pertenecer a sueños e ideas surrealistas que solo viven en secreto dentro de cada persona.

2.3 Vestuario y Maquillaje. La Cohesión de la Partícula Estética.

La interpretación de la vestimenta va incluida en dos factores importantes, el primero la definición estética del contexto histórico de los años 70, y el segundo la intención del cuerpo y la expresión de los protagonistas en la obra. A grandes rasgos las facetas de la protagonista principal, son el estar atrapada en una sociedad en la cual está obligada a estar, y después tener una posición de control de sí misma a través de sus sueños, en los que toma sus propias decisiones. A la hora de elegir lo que quieren decir los maquillajes, me interesa velar por una cohesión, entre la vestimenta y lo que lleva el intérprete en la cara, llevo una idea del concepto de maquilladores de pasarelas de modas como Path McGrath, una de las personalidades más influyentes en las tendencias contemporáneas. Esto con el fin de darle una cohesión más clara al maquillaje y a la vestimenta, intentando una limpieza en las técnicas y una dualidad dentro del canon actual del común, contrapuesto a una apariencia más surrealista. Para la relación entre vestuarios y argumento es importante configurar la idea de que la protagonista está incluida dentro de un canon social obligado, y que al estar dentro de este grupo hace que carezca de individualidad, que es el principal enemigo dentro de esta sociedad. La entrada de los diseñadores Paco Rabanne y Gianni Versace vienen a jugar un papel importante con respecto a la conceptualización de sus teorías y su estética frente al uso de elementos y de colores.

Primeramente, Rabanne va a estar impulsado por la idea plástica, haciendo referencia a su *Manifiesto: 12 unwereable dresses in contemporary materials*[2], que lo

[2] Storypacorabanne. (s/f). Pacorabanne.com. Recuperado de https://www.pacorabanne.com/es/es/storypacorabanne

llevó a ser el reconocido artista que es hoy. Con el uso de estos materiales poco convencionales se plantea un encierro del ser, que el uso de estos materiales se convierta en la utilización de las personas como herramientas y objetos y no como seres humanos dentro de esta distopia, una búsqueda a esa libertad que quiere tener la protagonista.

En cuanto al ámbito del segundo componente de vestimenta, creada en 1978 por Gianni Versace para su marca con un estilo barroco, maximalista y extravagante; devela la intensidad que busco para la apropiación y estimulación del control que tiene la protagonista con respecto a sí misma. Dentro de los sueños una persona entra a un estado en el que las posibilidades de hechos pueden ser infinitas, en las que el subconsciente devela lo que realmente desea. En este momento las prendas quieren impulsar eso, ese control propio, y esa extravagancia que es propia de los sueños.

2.4 Danza. Estimulación de Laboratorios Creativos.

Para la creación de las partituras de movimiento me baso en la intención que deja la inspiración del maquillaje y el vestuario. Entonces se plantea la estrategia de crear un guion de movimientos del vestuario, es decir, si se quiere que una falda muestre sus volados, se pondrá esta acción, en vez de estructurar los movimientos del cuerpo de los bailarines. Siendo esta la que dé lineamiento a los laboratorios de danza.

Esto inspirado en una obra llamada *Bal de Couture* del NYCB, que se centra en rendir tributo a Valentino quien tiene encargados los vestuarios; particularmente el coreógrafo se ve en una encrucijada porque el resultado de los vestuarios dificulta algunas de las coreografías y las ideas dramatúrgicas de la obra, pero debido a que son protagonistas los vestuarios, él debe hacer ajustes, diciendo que esta situación, es bastante desconocida porque su creación deriva primero de la música, para crear la danza y por ultimo piensa en la vestimenta.[3]

Para estos laboratorios me baso en Fokine (1914), quien fue el coreógrafo de la compañía de los Ballets Rusos en sus inicios, definió cinco principios básicos que integrarían la forma en la que se crean estas piezas de danza: El primero es no formar combinaciones ya creadas, y establecer nuevas formas que correspondan al tema. El segundo, es que la danza debe expresar algo, no puede ser solo movimiento dramático. El tercer principio es que se puede expresar con todo el cuerpo lo que se quiere decir, se debe ser expresivo de pies a cabeza. En la cuarta regla decía que el uso de los cuerpos de

[3] New York City Ballet [nycballet]. (2012, septiembre, 20). Valentino at NYC Ballet: The Icon in the Costume Shop [Archivo de video]. Recuperado de https://youtu.be/kvaNH2Te04E

baile debe ser justificado, no como simples ornamentaciones. Y en la quinta y última es la equidad de las artes y no la esclavitud de unas con otras.

Concluyendo con una idea un poco improvisada, representando el sentir y la necesidad o la intención del bailarín para encontrarse dentro del vestuario mismo, que se convierta en una parte más del cuerpo, y que la exploración motora dentro de la danza vaya ligada a lo que tiene puesto sobre el cuerpo, basando la idea de cómo estos elementos pueden jugar un protagonismo y al mismo tiempo generar una intención e intensidad dentro del movimiento. Manteniendo un fundamento con respecto a la coreografía, partiendo desde la exploración directa dentro de la puesta en escena, es decir, tener en cuenta que deconstruir la coreografía para potenciar la exploración del cuerpo con respecto a la vestimenta sigue siendo válida para la exploración dentro de la pieza danzada.

2.5 Música. La Inspiración en Tiempos Modernos y Contemporáneos.

La forma en la que la música y la danza deben estar ligada va mucho más allá de cómo se unen siendo disciplinas del arte, en cambio, ver desde el sonido y el movimiento que son los puntos más primitivos a los que se refieren estas disciplinas. Como cuando un bebé se mueve al escuchar la voz de su mamá, o el estado de alerta que adquiere la mamá al escuchar el llanto del niño. En si los estímulos de movimiento y sonido están ligados a una sensación instintiva del cuerpo humano. Es por esto que la pertinencia con la música me parece vital en esta obra, porque además de dar un sentido musicalizado o atmosférico, facilita la musicalidad propia del interprete y la forma en la que se da la creación a través de los laboratorios con una base rítmica e intencionada. Esa idea poética en la que el bailarín encuentra ese sentido propio y lo maneja como suyo, por ende, la música es referente importante de la creación de esta obra, sin mencionar que es la ayuda para dar un flujo y una forma de integración armónica de la obra danzada. Un ejemplo útil es el que presenta Macaulay (2007), con la forma en la que el coreógrafo Balanchine y el músico Stravinski con su obra *Agon*, hablan de una modernidad y un estilo vanguardista, con mucho que decir corporal y sensorialmente, traduce "el concurso", una especie de competencia que surge de la creación entre estos dos maestros, pero que termina siendo una fusión de componentes, elogiada por la crítica y con una cohesión, a la hora de incluir tan minuciosamente la música y la danza, como si estas dos se hubiesen hecho la una para la otra, a la perfección.

Cuando intenté darle un sentido a la música, me basé en el estilo de la música de Giorgio Moroder, creador de la canción *I Feel Love* interpretada por Donna Summers,

creaciones llenas de electricidad y pulsaciones que infieren una utilización electrónica, combinado con el estilo de Daft Punk, que entrelazan la época disco con la actualidad de los años 2000. A la hora de crear la segunda parte intenté incluir la sensación de los sueños con una idea de minimalismo musical, algo que fuera en contraposición de la primera parte, sin necesidad de desligar la intención evolutiva de la música, que vendría presentada con exponentes contemporáneos como Rosalía y James Blake, con una fusión de música conceptual y sonidos ordinarios que encontramos normalmente en la música, y desde ese sentido dando un protagonismo a efectos sonoros que no se refieran directamente a instrumentos musicales.

3. Resultados.

Para la creación de la dramaturgia se tenían planteados unos objetivos directamente ligados a la búsqueda de un hito histórico en el que se tuviese en cuenta la vestimenta y el maquillaje dentro de las costumbres de la sociedad, así pues, se tomó la época disco, con un antecedente cercano a finales de los años 60 y principios de los años 70.

La justificación toma lugar con respecto a los avances tecnológicos que vienen a tomar un protagonismo en tiempos contemporáneos, teniendo una incidencia dentro de la perspectiva de los seres humanos para cómo iba a generarse la evolución de la sociedad desde esta época, no solo hablando como tuvo incidencia en la creación de naves espaciales, sino además como esa tecnología fue una catapulta para la creación de nuevos estilos e incluso en la creación de instrumentos que potenciaban la percepción de la belleza femenina en la época.

El uso de la película *Barbarella*, deja muchos componentes de estas referencias más activamente con el diseño de vestuario y de escenografía, y desde allí, estos nuevos acercamientos tecnológicos, reflejan la idea de cómo el futuro se ve plausible ahora que dicha evolución está siendo tenida en cuenta, con la construcción de nuevos futuros, futuros utópicos.

Para conformar esta historia se tuvieron en cuenta dos pilares importantes dentro de la literatura universal del siglo XX, como lo fueron *1984* de George Orwell y *Un Mundo Feliz* de Aldous Huxley, con estas dos obras hay características puntuales e importantes que componían el ideal de utopía o lo que se veía necesarias para que dichas

sociedades funcionaran de manera correcta, desglosando estas sociedades se da una idea más global de la construcción dramatúrgica.

En primera instancia la desinformación o la necesidad de que las personas carecieran de memoria, la facilidad por evitar el conocimiento iba a tomar importancia, manteniendo a los agentes de dicha sociedad controlados. La construcción de felicidad o tranquilidad se materializa al convertir a estos personajes en ejecutantes sin criterio ajeno, ligados a tareas específicas que carecen de un gen creativo propio o individual, proporcionado por la necesidad de dichos seres de mantenerse dentro de los lineamientos, sin un objetivo mayor al de ser ejecutantes de un núcleo básico de tareas específicas.

En segunda medida el rechazo a la soledad y la construcción de una rutina que se basara en una igualdad o una equidad entre los otros agentes de la sociedad era importante dentro de estas historias, que la intención de ser un personaje ajeno o un sujeto desligado a las tareas de la sociedad generaban una problemática constante; que termina siendo el nudo dentro de las historias, y terminaba siendo la búsqueda de estos sujetos por ser diferentes dentro de lo que los demás relacionaban como común, empiezan a generar un criterio propio, ajeno al que se les dicta como correcto, empezando a generar conflictos con el primer lineamiento.

Dentro de esta construcción de individuo, hay un impulso lógico dentro del ser humano como ser social, que deja un conflicto directo dentro de los protagonistas de estas historias, al seguir queriendo hacer parte del conjunto; la sujeción a las reglas que le hacen imposible revelarse por completo de los demás, en conclusión, el desligarse del todo de la sociedad impuesta no es una salida, al generar una conexión sentimental y

sensorial con las otras personas dentro de estas sociedades los hace vulnerables a un cambio completo, los protagonistas dentro de estas sociedades tienen algo que perder.

Al crear el argumento de esta obra, se examinó la creación de sociedad a partir de componentes como el uso de nuevas tecnologías que incluso venían instauradas dentro de los referentes anteriormente mencionados, trabajando desde los dos componentes principales que se tomaron de las obras.

En primer lugar, la posibilidad de consumo de conocimiento existe dentro de este mundo, va a ser importante en la medida en la que va a darle a quien tiene el conocimiento una frustración de saber quién se es y de las imposibilidades dentro de lo que puede y no puede alcanzar; porque, aunque el conocimiento lo construye como un personaje más sabio, no va a tener más objeto o propósito que hacer más miserable al sujeto que reconoce su lugar.

La soledad juega un papel importante dentro de esta sociedad, porque al evitar el contacto del sujeto con sus iguales, desliga ese apego sentimental y mantiene esa intención en la que la soledad no es una satisfacción, sino que por el contrario juega el papel equivalente al nunca estar solo, de las sociedades expuestas anteriormente; demuestra la soledad en exceso, y le da un lugar de pertenencia limitado y neto al de ejecutar su papel como objeto de entretenimiento.

Es aquí donde el sueño, empieza a jugar un papel protagónico, para encontrar la posibilidad de lo imposible que entrega los sueños, siendo la trascendencia en la que la protagonista se hallara en libertad de ser o pensar por sí mismo sin depender o estar supeditado a un propósito limitado al que tiene como ejecutante, sino de poder ser.

Finaliza con la intención del sueño eterno de la protagonista, en donde la intención de la sociedad es dar la muerte como única salida del hastío, limitando al sujeto como única salida la muerte, y que ejecutante encuentre la tranquilidad de encontrar ese punto de libertad, que sigue siendo la finalidad real de las castas superiores, controlando la tasa de mortalidad y la facilidad de suplir a los ejecutantes, dando paso a un nuevo sujeto de entretenimiento.

Y esto conlleva a que dicha dualidad que tiene el sujeto con el control propio y el ejercido sobre este sean pertinentes a la hora de construir la música, la danza, el vestuario y el maquillaje.

El uso de materiales fuera de lo convencional para el vestuario, complicaron el trabajo dentro del cuerpo e hicieron que el movimiento se viera afectado; con la metodología que se utilizó se buscaba la practicidad dentro de la resolución de este conflicto para encontrar rápidamente la solución del movimiento de la bailarina, remplazándolo con nuevas acciones que continuaran dando la intención buscada pero que mantuvieran protagonistas los elementos.

Con la musicalidad de la obra, utilizamos la pieza del grupo musical Daft Punk, *Giorgio by Moroder*, que llevamos a una deconstrucción en la que tomamos como base el ritmo de la pista pero que llevó en sí misma la exploración de nuevos instrumentos musicales y electrónicos que dieran la atmosfera y la intensidad buscada a la hora de proponer los movimientos danzados, la composición o la fusión con la música tuvo en cuenta la sensación o la intensidad de la electrónica como un material plástico desde el

cual la bailarina se sintiera sujeta a los movimientos a partir del control que está siendo ejercido sobre ella.

Con la vestimenta y el maquillaje la propuesta fue directa a un estilo muy ligado a la época disco, que denotaba el uso de denim y materiales brillantes, además de un atisbo de plasticidad que fue la primera pauta para la construcción de la obra, cohesionando la intensión de utilizar prendas que dieran luces de la época y que contemplaran la idea de un control ajeno al que la protagonista tenía, de lo que podía usar.

Debido a que los elementos del vestuario no pueden estar directamente ligados dentro de la musicalidad de la pieza, se tuvo en cuenta los bajos dentro de la música y los pulsos para crear una atmosfera más arraigada a complementar la sensación de control, evidenciando la necesidad de evitar esto, con movimientos más pausados y torpes que jugaban a demostrar que el control estaba dentro del cuerpo de la persona, y del cual la protagonista buscaba salir.

Esto da paso a la segunda parte dentro de la obra y es cuando la protagonista entra en sus sueños, y el control ya no es ejercido sobre ella, en esta pieza se encuentra al nuevo personaje que visita a la protagonista, como la conciencia dentro de su subconsciente, que significa ese sentido de libertad. En este apartado hacemos uso de la técnica de danza clásica no como un componente directo de creación, sino de exploración, esta sección estuvo guiada a la metodología que planteaba Fokine dentro de sus escritos, al ser necesaria la búsqueda más estructurada, dentro del conducto regular de creación y menos dentro de la improvisación o sensibilidad de la sensación que evocaba para los bailarines la pieza. Se creo una coreografía que tuviese en cuenta el baile de

pareja sin desenlazar los lenguajes que estaban dentro de la parte anterior; porque, aunque muestran una exploración independiente y opuesta, deben tener una correlación y una evolución a partir de la primera sección.

Al entrar a construir el movimiento junto con el vestuario, se volvió a tener en cuenta el protagonismo de este dentro de la danza, y se empezaba a deconstruir la coreografía con la pertinencia de ver las acciones danzadas que movilizaran el vestuario, a medida que se corregía, se repetía el movimiento para tener en cuenta que el movimiento de la vestimenta siempre fuese similar, se tenía en cuenta que el virtuosismo del cuerpo de los bailarines fuese similar en todos los momentos de la coreografía, para que minimizar los errores de continuidad, y para que la pieza estuviese involucrando la vestimenta y la danza; porque aunque la investigación recurría a protagonizar la vestimenta, la danza aún mantiene un papel importante dentro de la obra.

Dentro del lenguaje visual se apostó por tener en cuenta en el vestuario la comprensión desde una disposición más opuesta a la época que se trabajó en la investigación, en donde la propuesta de colores y de elementos es más tranquila compartiendo de nuevo el ideal surrealista, que potencian la contextualización de la historia y el lugar donde está ubicada la protagonista. El uso de prendas que contemplaban el maximalismo, y la idea de un estilo 'punk', haciendo referencia a la idea de lo que la protagonista realmente quería tener.

Musicalmente está trabajado con la pieza *Le Coucou Au Fond Des Bois* del musico Camille Saint-Saëns, que hace parte de *El Carnaval de los Animales*, creada en el año 1886, la simpleza de la pieza y la posibilidad de editar los instrumentos musicales

para que hubiese una cohesión y al mismo tiempo una contraposición dentro de la primera parte, facilitando los fundamentos y la justificación dentro de la metodología para poder impulsar de mejor manera la parte danzada. Se tomó en cuenta el trabajo de Rosalía y James Blake con la canción *Barefoot in the Park*, que daban esa cohesión de la primera pieza musical con la segunda, dándole una calidad suave al sonido y que en la técnica danzada es más evidente con el control propio del cuerpo.

Al crear la video danza, se tuvo en cuenta la creación a partir de los componentes que se tenían de la dramaturgia, debido a que el vídeo no entro dentro de la metodología que se tenía planteada para la creación, se desglosó en el protocolo general de una obra, partiendo desde la pre producción, la producción y la post producción, en la que se relacionaron y se entrelazaron la realización de la investigación y la creación de la vídeo danza. Al plantear la creación del vídeo se estructuró la dramaturgia a modo de guion literario, en donde se tuviera en cuenta las necesidades dentro de la escena con los elementos pertinentes para la grabación, se hizo un estudio de vestuarios y de maquillajes, en los que se tuvo en cuenta un boceto con los elementos posibles dentro de la escena, se probaron los vestuarios y maquillajes, y después de esto, se revisó cuales podría funcionar, y cuales debían abandonarse y volver a construir, para dar una cohesión a la historia.

También se hizo un estudio de los posibles lugares que se iban a utilizar y partiendo de esto hacer un estudio en cómo podía estar involucrado el guion técnico, en el que se tendrían en cuenta las posibles tomas que iba a tener la obra, y lo que era pertinente grabar dentro de la historia, para contextualizar de una manera más armónica,

se aclaró que estas escenas podrían tener cambios dependiendo de la pertinencia que tendrían a la hora de grabar, teniendo cuidado de lo que se iba a cambiar para hacer el trabajo más tranquilo en la postproducción, después de elaborar el guion técnico se realizó una planeación de días de rodaje en donde se relacionaron los tiempos con lo que se debía realizar dentro de los días de grabación y los elementos que debían estar incluidos dentro y fuera de la escena, para los días de grabación.

Después de esto vino la producción que fue tomada en cuenta como los días en los que se realizó la grabación de las escenas para la vídeo danza, contando con el plan de rodaje para cada día; la forma en la que se pudo grabar tuvo más facilidades y fue más efectiva, aunque tuvo varios componentes que alentaron el trabajo, pero que se tenía previsto dentro del plan de rodaje, por un posible inconveniente a la hora de grabación, se pudo realizar la grabación de todas las escenas que se querían tener dentro de la obra. Para la etapa de postproducción se enlazaron el guion técnico y la producción musical, que al final eran las únicas que faltaban para la culminación de la obra, así mismo como con el primer guion técnico, en la postproducción muchos de los conceptos que se tenían prestablecidos se transformaron para dar una cohesión y mantener mejor el ideal de la obra.

Para la creación de esta obra se tuvo en cuenta la creación de movimiento no desde la percepción de una técnica, aunque fue importante y útil dentro de la obra, dentro de los imaginarios de los bailarines para la construcción de personaje, tuvo pertinencia darle protagonismo y nivel de preparación a los demás procesos que incluyen la obra danzada.

4. Análisis de Resultados

Al finalizar la realización de la obra danzada, me parece importante resaltar varios puntos que tomaron protagonismo dentro de la pieza a la hora de la creación y al momento de poder llevar a cabo su realización.

Se encontró extremamente útil el reconocimiento de la bailarina por lenguajes y mecanismos a partir de la academia y el entendimiento de dichos movimientos, haciendo la resolución del conflicto con respecto al cambio de movimiento mucho más armónico y veloz a la hora de grabar la escena, fue plausible la utilidad del laboratorio de exploración de personaje con la bailarina. Este se llevó a cabo, por medio de la visibilidad de mujeres dentro del mundo del entretenimiento actual, con la exploración de una técnica que nombramos 'sujeto de objeto', es decir, buscar dentro del contexto actual la visualización o los imaginarios de sensualidad dentro de vídeos musicales, películas e incluso pasarelas de modelaje, en los que los sujetos son contemplados como objetos para exponer un producto, y como visto desde este punto, da un ideal para la construcción de este personaje y del movimiento mismo.

Después de darle una apropiación al movimiento, se hizo una relación directa y propioceptiva de cómo debía ser la bailarina con estos movimientos, no imitando lo que veía, sino construyendo una relación directa con la sensación a partir de las herramientas que se utilizaron. Correlacionando la composición por parte de los lenguajes utilizados y la creación libre e intencionada a partir de lo que la bailarina veía pertinente en su sensación, dándole cohesión con pautas que estuvieron dictadas anteriormente.

A la hora de entrar a discutir acerca de la producción y como se llevó a cabo la realización del producto, pude encontrar distintos parámetros para poder armonizar la fase de producción y de posproducción, puesto que la cantidad de personas que estaban dentro de la pieza era muy poca, debido a la dificultad de encontrar un equipo de trabajo más grande, con el que se pudiese trabajar distintos realizar y delegar más tareas, me puse en la postura de realizar la mayoría de las tareas para la realización de la producción: como lo fue la coreografía, el maquillaje, el vestuario y la grabación de las escenas. Para la complejidad que requerían dichas tareas y la necesidad de cumplir con un cronograma de grabación estos contratiempos hicieron que la realización de la video danza fuera un poco torpe.

Aunque la danza tiene un papel principal, siendo la última que se realizó, estudiada a partir de lo que las demás artes dejaron entrever; pude notar al crear esta obra, que la musicalidad y el argumento deben ser prematuramente alimentados junto con la creación metodológica que planteé, para poder dar una construcción más cohesiva a lo que se quiere realizar.

Al momento de darle lugar al maquillaje y al vestuario la argumentación o la idea de creación a partir de este, se desligo del argumento en la medida en que este tomo un lugar más fundamentado a la perspectiva y a la sensibilidad del sujeto que iba a protagonizar la obra, sin embargo, la justificación de la obra empezó allí: con lo que usaba la bailarina.

Al intentar comprender la razón por la cual los componentes de argumento tuvieron más peso en la obra, noto que tienen mucho que ver con mi persona, y como

estos últimos años han ido desarrollándose para mí, después de algunos episodios depresivos, y posturas criticas respecto a la forma en la que nos comunicamos como humanidad, y una pandemia sin precedentes; pude darme cuenta que la justificación de la obra deja ver muchas de estas cosas, de elementos que me permeaban como creador y que se veían directamente ligados a como quería ver o diseñar la obra.

Pienso en como la construcción de esta obra pudo ayudarme y catapultarme dentro del ideal de una obra de arte completa: en primera instancia me llevo muchos aprendizajes, la facilidad de tener un trabajo más sencillo o fluido con personas que tuviesen más experticia en cada campo, hubiesen hecho más armónica la creación. También veo importante la visibilización del componente económico dentro de este tipo de proyectos, poder costear una producción masiva para darle un estatus más alto al producto.

Para la finalización dentro de la posproducción del producto, se realizó la creación del video sin ninguna adición sonora, más que la que ya se tenia en cuenta dentro de la preproducción y que se utilizó para la edición final de las piezas danzadas, para la finalización sonora se le dieron unas pautas básicas de intención a los productores musicales, en las que se les dio la libertad de poder explorar a partir de su conocimiento como podían entrever las intenciones dentro de la obra, y lo que los motivaban a construir, a partir de lo que veían en la pantalla, fue importante la inclusión del silencio como una tensión constante en la que muchas veces iban a incomodar al espectador, o iban a generar una perspectiva distinta, que la de tener sonorizada toda la pieza.

Dentro de esta perspectiva, el componente sonoro viene a ser una parte excluida de los resultados completos, debido a que no estaba integrada dentro de la creación directa, y que debido a la inclusión final de la propuesta dieron, o entregaron nuevos componentes que no estaban estipulados como un resultado especifico, y que más bien se integraron como un adherido que no iban a fracturar o afectar los proceso que ya estaban realizados antes del vídeo.

5. Evaluación

Teniendo en cuenta los objetivos planteados dentro del proyecto puedo decir que se resolvieron en primera medida debido a que se dio una creación o un punto de partida a través de pieza que pudiera dar construcción de movimiento danzado a partir de la inspiración del vestuario y el maquillaje, aunque no se dieron pautadas como la creación directa del movimiento para la pieza, fueron las que desglosaron y dieron entendimiento final al argumento.

Se dio la investigación de una época especifica de la historia en la que se pudiera desglosar más fácilmente como el componente de la vestimenta tuvo protagonismo dentro de dicha época, y que además, se dio justificación a como dentro de la danza clásica los componentes de la vestimenta tienen un papel protagónico y afectan de manera directa el movimiento de los bailarines, y como la evolución de la disposición de estos vestuarios le dieron mayor potencia a los movimientos danzados.

La composición visual dentro de la obra con respecto a las herramientas multimedia estuvo directamente incluida dentro de la video danza pues fue esta la que pudo dar conclusión y finalización a la pieza danzada; la utilidad de los elementos dentro del vestuario y el maquillaje se potenciaron mutuamente, y es importante rescatar la forma en la que estos elementos deben ir en una cohesión constante y en como la necesidad de que no estén separados el uno del otro, hacen más unida la intención y la facilidad de entendimiento dentro de estas.

La identificación de la musicalidad de la obra estuvo desde la preproducción, en donde fue importante poder hacerlas protagonistas para la creación y de cómo podían

incidir dentro de la historia, generando una intención que fuese directa al argumento, para además darle un lugar de investigación con el movimiento danzado. Que configuro la atmosfera sonora directa de la obra y le dio una intención más potente a la hora de incluirla dentro de la pieza terminada.

6. Conclusiones

Teniendo en cuenta los objetivos y la pregunta de investigación, pude encontrar una respuesta en tanto a una metodología de investigación y de exploración justificativa, con respecto a la creación de danza a través de la exploración del vestuario y el maquillaje. Por un lado, es posible llegar a crear y justificar un argumento protagonizando el vestuario y el maquillaje como motores de creación, sin embargo, al crear esta pieza note una necesidad por potenciar de manera equitativa los otros componentes dentro de la obra.

Para mi este proyecto termina siendo una carta de amor al proyecto curricular y a los aprendizajes que tuve a lo largo de la carrera, porque después de todo gracias a estos aprendizajes pude resolver muchos de los baches que pude encontrar en el camino. Me gusta pensar en un ideal romántico de lo que se podría llegar a lograr, y de cómo podríamos potenciar todos los campos que podrían nutrir la obra de arte, de este proyecto me llevó muchos aprendizajes y la necesidad de seguir buscando más viajes como este; me gustaría poder implementar más creaciones que continúen dando lugar a todos los potencian la obra de arte, a los creadores. Porque la idea de encontrar más formas de crear arte sigue siendo el motor para construir más obras de arte completas, en las que converjan más artes y muchos más artistas que potencien eso, el arte.

Link de la obra:

https://youtu.be/KU0J60bkWaI

Lista de Referencias

Daly, A. (1987). *Classical ballet: A discourse of difference. Women & performance: a journal of feminist theory*, 3(2), 57-66.

Eldridge, L. (2015). *Face paint: The story of makeup. Abrams*.

Hughes, S. (2017, Agosto 6). *Beauty queen: how Pat McGrath became the world's most influential makeup artist. The guardian.* Recuperado de https://amp.theguardian.com/fashion/2017/aug/06/beauty-queen-how-pat-mcgrath- revolutionised-makeup

Huxley, A. (1969). *Un mundo feliz. PLAZA & JANÉS, S. A., Editores.*

Kochno, B. (1970). *Diaghilev, and the Ballets Russes. Harper & Row.*

Kochno, B., Luz, M., & Picasso, P. (1954). *Le ballet:[en France, du quinzième siècle à nos jours]. Hachette.*

Macaulay, A. (2007). *50 Years Ago, Modernism Was Given a Name:'Agon'.* New York.

Mikhail Fokine, *«Letter to The Times»,* Londres, 6 de Julio de 1914, en Roger Copeland y Marshall Cohen (eds.), *What is Dance? Readings in the Theory and Criticism, Nueva York, Oxford University Press*, 1983, pp. 257-261.

New York City Ballet [nycballet]. (2012, septiembre, 20). *Valentino at NYC Ballet: The Icon in the Costume Shop* [Archivo de video]. Recuperado de https://youtu.be/kvaNH2Te04E

Nico, ©. (2013, abril 8). *Versace. Modapedia.* Recuperado de https://www.vogue.es/moda/modapedia/marcas/versace/170

Orwell, G. (2001). *1984. Booket.*

Quiroz, M. T. (2012). *El concepto moderno del ballet: los Ballets Rusos y el retorno de la danza masculina.*

Quiroz, M. T. (2004). *MUJERES-DIOSAS. Casa del tiempo,* (62-65).

Soto, C. P. (2008). *Proposiciones en torno a la historia de la danza. LOM ediciones.*

Storypacorabanne. (s/f). Pacorabanne.com. Recuperado de https://www.pacorabanne.com/es/es/storypacorabanne

Trejo, M. (2014). *El vestuario y el calzado para bailar, una mirada con perspectiva histórica sobre algunos elementos que definen la danza académica teatral. Artes, la revista,* (20), pp. 207-230.

Anexos

Guion Literario

ONIROI

Escrito por

Daniel Ortiz.

1. EXT. CALLE – DÍA

SONIDO AMBIENTE

Se ve el cielo azul y luego se ve un suburbio.

Una chica atraviesa la calle del suburbio trotando.

Su nombre es Cristal lleva un pantalón rojo, una blusa blanca y unos tenis deportivos, está usando una pañoleta en su cabello, no se ve su rostro.

Cristal se detiene en mitad de la calle con sus manos en la cintura, está jadeando después de correr.

2. EXT. CALLE – DÍA

Cristal está caminando, y se puede ver su espalda, se cruza en el camino con un joven. El joven lleva una blusa metalizada, unos pantalones coloridos que hacen juego, unos tenis blancos y el cabello largo, su maquillaje es un poco dramático y también lleva un dispositivo como el de Cristal, pero él lo lleva en su pómulo.

Se ve como el joven la mira rápidamente de reojo y luego vuelve su mirada hacía la dirección donde iba caminando, vuelve su mirada una segunda vez. Pero esta vez fuera del campo visual de Cristal.

Cristal sigue caminando por la calle y gira por la esquina de una de las calles, llega al frente de su casa.

3. EXT. CASA DE CRISTAL/ENTRADA DE CASA – DÍA

SONIDO AMBIENTE

Se ve la casa de Cristal y a ella llegando a la puerta para abrirla.

Cristal se para en frente de la puerta de su casa, mientras saca su llave. Introduce la llave en la cerradura de la puerta y la abre.

(CONTINÚA)

4. INT. CASA DE CRISTAL/ENTRADA DE CASA – DÍA

SONIDO AMBIENTE

Se abre la puerta de la casa y se ve el torso y los muslos de Cristal, aún no se puede ver su rostro, cerrando la puerta sin mirarla y atraviesa la cámara.

Cristal deja sus llaves en un bowl que está en la entrada y camina hacía la cocina.

5. INT. CASA DE CRISTAL/COCINA – DÍA

SONIDO AMBIENTE

Cristal abre un gabinete que está encima de ella, y toma un vaso de vidrio, va a llenarlo con agua.

Mientras Cristal está llenando el vaso con agua, se ve una caja que dice "SODA INSTANTANEA" sobre una mesa.

Cristal pone el vaso con agua en la mesa donde está la caja.

Cristal toma la caja y la abre, cuando lo hace se ven dentro unas pequeñas bolas de color pastel.

Cristal toma dos de estas bolas y las deja caer en el vaso, se ve como burbujean un poco dentro del vaso.

Cristal recoge el vaso de la mesa.

6. INT. CASA DE CRISTAL/SALA DE ESTAR – DÍA

SONIDO AMBIENTE

Suena el teléfono de cuerda de la casa de Cristal que está sobre una mesa en la sala de estar, al lado de la mesa se encuentra un espejo.

(CONTINÚA)

4

Cristal llega y toma el teléfono en su mano, para llevárselo a su oreja.

SE VE A CRISTAL MOVIENDO SUS LABIOS Y RESPONDIENDO A LA LLAMADA, PERO NO SE ESCUCHA LA VOZ DE CRISTAL)

CRISTAL

¿Aló?, ¿Aló?

Cristal no recibe una respuesta del otro lado del teléfono y cuelga.

Cristal levanta la cara, es la primera vez que se ve su cara, para a verse en el espejo y se pueden ver las facciones de su rostro tiene un pequeño color morado en sus ojos y un labial rojo con efecto brillante.

Cristal se quita la pañoleta que tiene en la cabeza y se ve una diadema hecha de vinipel, luego se puede ver un dispositivo que tiene pegado en su oreja. Cristal lo toca, con desprecio.

Desde otro lugar se ve una cámara de seguridad que muestra a Cristal desde arriba, la cámara hace un zoom a la cara de Cristal.

7. INT. SALÓN DE LAS RICAS – DÍA

SONIDO AMBIENTE

Cuando se aleja el zoom se ve un televisor que está mostrando lo que ve la cámara de seguridad, el televisor está en una sala de estar lujosa.

Se ve pasar a un mayordomo que tiene un plástico envuelto en su cuello y boca que no le permiten hablar, tiene un maquillaje un poco natural y suavizado en los ojos y un dispositivo como el que tiene Cristal, pero él lo tiene en su sien. Tiene una camiseta hecha con el plástico

(CONTINÚA)

5

que tiene en la boca, unos zapatos negros y unos pantalones negros. El mayordomo lleva una bandeja con cigarrillos y dulces en la mano, pone las cosas que tenía en la bandeja sobre la mesa de centro y se aleja. En la mesa de centro se ve un control de videojuegos, junto con el teléfono que se utilizó para llamar a Cristal.

Se ve a tres mujeres sentadas en la sala de estar tomando champaña y comiendo los dulces, dos de ellas se disponen a fumar unos cigarrillos, y la otra se toma su copa de champaña.
Las tres llevan un maquillaje parecido entre ellas, unos ojos plateados con delineados negros y labios de color oscuro.
La primera mujer lleva un pantalón suelto azul con rayas amarillas, blancas, y moradas, con una blusa morada y unos tacones. Y una chaqueta de felpa blanca.
La segunda mujer tiene una falda retro de color con una blusa blanca, zapatos blancos y una chaqueta.
La tercera mujer lleva un pantalón de color con una blusa a juego y unos tacones.

Hay un mayordomo que lleva el plástico de la misma manera que el mayordomo anterior, y también lleva un chip en su sien, acompañado por el mismo maquillaje. El mayordomo está detrás de las dos mujeres que están fumando sosteniendo un cenicero, para que las mujeres dejen las colillas ahí.

La mujer que estaba tomando su copa de champaña la deja sobre la mesa y recoge un control de videojuegos que se ve sobre la mesa de centro.

(CONTINÚA)

8. INT. CASA DE CRISTAL/COCINA – DÍA

SONIDO AMBIENTE

Cristal bebe del vaso que tenía en la mano, al lado del espejo en el que se estaba mirando anteriormente. Y siente como su mano es movida, se riega un poco del agua en su cuerpo.

9. INT. SALÓN DE LAS RICAS – DÍA

SONIDO AMBIENTE

La mujer que tenía el control en la mano, se ríe y empieza a mover su dedo sobre el control, como pensando que obligará a Cristal hacer ahora. Oprime un botón que hace encender un bombillo en él.

EMPIEZA LA MÚSICA

10. INT. CASA DE CRISTAL/ COCINA – DÍA

Se ve el dispositivo que tiene Cristal al lado de su oreja. Ahora se ve como la expresión en los ojos de Cristal cambia y se dispone a dejar el vaso sobre la mesa y devolverse a la sala.

11. INT. CASA DE CRISTAL / SALA DE ESTAR – DÍA

Cristal empieza a entrar a la sala de estar y atraviesa detrás de un mueble.

12. INT. CASA DE CRISTAL/ SALA DE ESTAR – DÍA

Cristal atraviesa el mueble y ahora tiene puesto otro atuendo.

Cristal ahora tiene puesto un nuevo atuendo, un pantalón negro con una blusa cuello tortuga. Un maquillaje más suave con un tono pastel y un delineado simple y el cabello con la diadema hecha de vinipel.

Se ve a Cristal desde su oreja izquierda como mueve su pecho con el sonido del beat y la cámara va tomando todo su torso, pone las manos sobre su pantalón y sigue llevando el beat de la música con su pecho.

(CONTINÚA)

Cristal empieza a moverse y deja mover sus brazos más relajados. Cristal mueve sus brazos y los pasa por encima de su cabeza. Cristal se pasa sus manos poniendo sus dedos sobre sus ojos y luego vuelve a mover sus brazos y los pasa por encima de su cabeza.

13. INT. SALÓN DE LAS RICAS – DÍA

Se ve a la dueña de la casa, quien tenía el control viendo desde la comodidad de su sala a Cristal moviéndose, con una copa en su mano y un cigarrillo electrónico en la otra.

14. INT. CASA DE CRISTAL/ SALA DE ESTAR – DÍA

Cristal tiene un nuevo cambio de atuendo en el que está usando unos shorts de jean y un crop top de blusa rosada con arandelas y tenis blancos.

Cristal va caminando y luego se queda viendo a un punto fijo.

Cristal baila al lado del comedor. Cristal baila con su frente pegada en la pared y luego gira para recostar su espalda contra la pared y deslizarse por ella.

Cristal empieza a gatear y llega a la mitad de la sala de estar.

Cristal levanta la cabeza y mira al frente, se ven sus ojos y si dispositivo.

15. INT. CASA DE CRISTAL/ SALA DE ESTAR – DÍA

Cristal tiene un nuevo atuendo, ahora está vestida con una blusa amarilla de rallas y un pantalón de bota campana y unos tenis blancos. Cristal empieza a girar sobre su propio eje.

(CONTINÚA)

Cristal se lanza de rodillas hacía el suelo y empieza a mover su torso se toca la cabeza y empieza a golpearse el pecho, luego mira al techo gritando y empieza a revolcarse para quitarse el dispositivo que tiene en la oreja.

Finalmente, se logra quitar el dispositivo que tiene en la oreja y se le ve tirado en el suelo al lado de Cristal.

Cristal está acostada con tranquilidad en el suelo, y se queda dormida.

16. INT. SALÓN DE LAS RICAS – DÍA

SONIDO AMBIENTE

Se escuchan unas risas y se ve como un control remoto es accionado para apagar el televisor en donde se estaba viendo todo lo que hacía Cristal.

17. INT. CASA DE CRISTAL/BAÑO – DÍA

SONIDO AMBIENTE

Cristal tiene un atuendo diferente y un semblante transformado se ve descansada y aliviada su maquillaje es más minimalista con un delineado simple sobre sus ojos, su ropa es negra y blanca y su cabello está liso.

Cristal entra al baño y se observa en el espejo que está puesto allí, nota que ya no tiene el dispositivo. Sale satisfecha y contenta de no tenerlo puesto y sale del baño.

18. INT. CUARTO NEGRO

Cristal entra a un cuarto negro y se puede ver a un chico parado sobre un escenario, el chico tiene una camisa de apuntar blanca, con una corbata negra delgada, una falda con diseños maximalista y unos tenis blancos con rallas negras, tiene un maquillaje de color azul que rellena toda la sección de sus ojos, tiene el cabello peinado con gel y parece mojado.

(CONTINÚA)

SUENA LA MÚSICA

El chico empieza a moverse.

Luego Cristal se sube al escenario con él, y al principio ella se asusta por la forma en la que el se mueve, luego lo reconoce como alguien que siente conocido y empieza a bailar con él.

Cristal lleva un brassier deportivo negro, un pantalón de jean claro y un camisón de cuadros negros y blancos, con unos tenis blancos, lleva el maquillaje igual como el chico y su cabello está liso.

Después de un momento Cristal se queda atorada en el mismo paso, y el chico al darse cuenta de esto intenta llamar su atención, pero sin lograr su cometido se disgusta, se aleja y continúa bailando solo. El chico se cruza de brazos y voltea a ver al lugar donde estaba Cristal y se da cuenta que no está.

El chico sorprendido, empieza a caminar hacía el lugar donde estaba Cristal, y al no encontrarla se resigna y va a caminar de nuevo a donde estaba.

Cuando voltea su cuerpo Cristal llega y lo abraza, el chico recibe el abrazo y lo replica sobre Cristal, empiezan a girar abrazados bailando.

Y se puede ver a Cristal con los ojos cerrados y una sonrisa en su rostro.

19. INT. CASA DE CRISTAL/CUARTO PRINCIPAL – TARDE

SONIDO AMBIENTE

Cristal está acostada en el suelo, en el mismo lugar en el que se había caído, abre los ojos y se levanta súbitamente, y recuerda lo que

sucedió, rápidamente se toca su oreja y se da cuenta que el dispositivo sigue ahí, todo lo que sucedió con el chico fue un sueño.

Cristal se desespera y empieza a llorar.

Cristal mira hacía un escritorio que tiene y va hasta él para sacar unas tijeras del cajón, las va a tomar para quitarse el dispositivo.

El maquillaje de Cristal se ve un poco corrido y ahora se ve un poco sudada a Cristal y con un maquillaje menos prolijo.

Cristal tiene las tijeras en la mano.

La luz del cuarto cambia y ahora es de color azul.

Cristal mira a la entrada y se apresura para quitarse muy rápido su dispositivo.

Se escucha como personas llegan a su casa, y la empiezan a alumbrar con unas linternas.

Cristal tiene un poco de sangre en la oreja y tiene el dispositivo ensangrentado en la mano, sonríe.

Las manos de las personas toman la cara de Cristal y la alumbran con las luces. Se ve como una bolsa de tela negra le cubre la cabeza. (Las personas que llegan se la quieren llevar porque ya no es un miembro útil de la sociedad.)
PANTALLA NEGRA
SE ESCUCHA UN SUSPIRO FINAL DE CRISTAL.

(CONTINÚA)

11

20. INT. CASA DE CRYSTAL /CUARTO PRINCIPAL - DÍA.

Se ve un par de hombres saliendo de la casa de Crystal.

Se ve a una mujer acostada sobre el suelo que se despierta, usa un brasier negro plástico y una falda plástica. Se levanta del suelo muy sonriente y se dirige al mesón de la cocina. Sobre el mesón encuentra una caja y la abre, al ver dentro hay un dispositivo verde en su interior.

La mujer lo toma y se lo pone en su oreja.

FIN.

ACCIONES DE LOS PERSONAJES.

ROPA, MAQUILLAJE Y PEINADO.

SONIDOS

ELEMENTOS

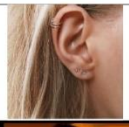
(CONTINÚA)

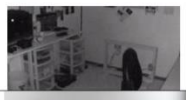
Guion Técnico

SECUENCIA	PLANO	ENCUADRE	MOVIMIENTO /ÁNGULO	DESCRIPCIÓN	REFERENCIA	TIEMPO (EN SEGUNDOS)	TIEMPO TOTAL
1	1	PLANO GENERAL A PLANO MEDIO SIN CABEZA	PANORÁMICO DE CIELO A SUELO	SE VE EL CIELO AZUL Y LUEGO SE VE UN SUBURBIO. UNA CHICA ATRAVIESA LA CALLE DEL SUBURBIO TROTANDO.			
1	2	PLANO MEDIO SIN CABEZA	CONTRAPICADO	CRISTAL SE DETIENE EN MITAD DE LA CALLE CON SUS MANOS EN LA CINTURA, ESTÁ JADEANDO DESPUÉS DE CORRER.			
1	3	PLANO MEDIO SIN CABEZA	TRAVELLING OUT	CRISTAL ESTÁ CAMINANDO ESTA VEZ CON UN DETALLE MÁS CERCANO DE SU TORSO ALCANZAN A VERSE SUS LABIOS, PERO NO MÁS ARRIBA DE SU CARA.			
2	1	PLANO MEDIO	FIJO DE ESPALDAS EN EL HOMBRE	SE VE AL CHICO CAMINANDO JUNTO A CRYSTAL.			

2	2	PRIMER PLANO	FIJO DE FRENTE EN EL HOMBRE	SE VE COMO INTENTA MIRAR A CRYSTAL RAPIDAMENTE POR SU HOMBRO, PERO SE VA.			
3	1	PLANO GENERAL	FIJO	SE VE LA CASA DE CRISTAL Y A ELLA LLEGANDO A LA PUERTA PARA ABRIRLA. CRISTAL SE PARA EN FRENTE DE LA PUERTA DE SU CASA, MIENTRAS SACA SU LLAVE.			
3	2	PLANO DETALLE LATERAL DE LA LLAVE	FIJO	INTRODUCE LA LLAVE EN LA CERRADURA DE LA PUERTA Y LA ABRE.			
4	1	PLANO AMERICANO SIN CABEZA	FIJO	SE ABRE LA PUERTA DE LA CASA Y SE VE EL TORSO Y LOS MUSLOS DE CRISTAL, AÚN NO SE PUEDE VER SU ROSTRO, CERRANDO LA PUERTA SIN MIRARLA Y ATRAVIESA LA CÁMARA.			
4	2	PLANO DETALLE	CENITAL FIJO	CRISTAL DEJA SUS LLAVES EN UN BOWL QUE ESTÁ EN LA ENTRADA Y CAMINA HACÍA LA COCINA.			

5	1	PLANO MEDIO	POSTERIOR DE CRISTAL FIJO	CRISTAL ABRE UN GABINETE QUE ESTÁ ENCIMA DE ELLA, Y TOMA UN VASO DE VIDRIO, VA A LLENARLO CON AGUA.			
5	2	PLANO DETALLE DE LA CAJA	FIJO CAJA CON FONDO BORROSO	MIENTRAS CRISTAL ESTÁ LLENANDO EL VASO CON AGUA, SE VE UNA CAJA QUE DICE "SODA INSTANTANEA" SOBRE UNA MESA. CRISTAL PONE EL VASO CON AGUA EN LA MESA DONDE ESTÁ LA CAJA. CRISTAL TOMA LA CAJA Y LA ABRE.			
5	3	PLANO SUBJETIVO	CRISTAL VIENDO LA CAJA DE PEPITAS	CUANDO CRISTAL TOMA LA CAJA SE VEN DENTRO UNAS PEQUEÑAS BOLAS DE COLOR PASTEL. CRISTAL TOMA DOS DE ESTAS BOLAS Y LAS DEJA CAER EN EL VASO.			
5	4	PLANO DETALLE	A NIVEL DE VASO	SE VE COMO BURBUJEAN LAS BOLAS UN POCO DENTRO DEL VASO. CRISTAL RECOGE EL VASO DE LA MESA.			
6	1	PLANO GENERAL	FIJO	SUENA EL TELÉFONO DE CUERDA DE LA CASA DE CRISTAL QUE ESTÁ SOBRE UNA MESA EN LA SALA DE ESTAR, AL LADO DE LA MESA SE ENCUENTRA UN ESPEJO.			

6	2	PLANO FIGURA	FIJO	CRISTAL LLEGA Y TOMA EL TELÉFONO EN SU MANO, PARA LLEVÁRSELO A SU OREJA.			
6	3	PLANO DETALLE DE LA BOCA DE CRISTAL	FIJO	(SE VE A CRISTAL MOVIENDO SUS LABIOS Y RESPONDIENDO A LA LLAMADA, PERO NO SE ESCUCHA LA VOZ DE CRISTAL) **CRISTAL** **¿ALÓ? ¿ALÓ?** CRISTAL NO RECIBE UNA RESPUESTA DEL OTRO LADO DEL TELÉFONO Y CUELGA.			
6	4	PLANO MEDIO	FRONTAL DE CRISTAL, LA CÁMARA SE VE COMO SI FUESE EL ESPEJO	CRISTAL LEVANTA LA CARA, ES LA PRIMERA VEZ QUE SE VE SU CARA, PARA A VERSE EN EL ESPEJO Y SE PUEDEN VER LAS FACCIONES DE SU ROSTRO. CRISTAL SE QUITA LA PAÑOLETA QUE TIENE EN LA CABEZA Y SE VE UNA DIADEMA HECHA DE VINIPEL.			
6	5	PLANO DETALLE DE LA OREJA DE CRISTAL	FIJO	SE PUEDE VER UN DISPOSITIVO QUE TIENE PEGADO EN SU OREJA.			
6	6	PLANO MEDIO	FRONTAL DE CRISTAL, LA CÁMARA SE VE COMO EL ESPEJO	CRISTAL LO TOCA, CON DESPRECIO.			

6	7	PLANO GENERAL	PICADO	DESDE OTRO LUGAR SE VE UNA CÁMARA DE SEGURIDAD QUE MUESTRA A CRISTAL DESDE ARRIBA.			
7	1	PLANO DETALLE	ZOOM DIGITAL	LA CÁMARA HACE UN ZOOM A LA CARA DE CRISTAL.			
7	2	PLANO FIGURA A BARRIDO	ZOOM OUT DEL TELEVISOR A BARRIDO	CUANDO SE ALEJA EL ZOOM SE VE UN TELEVISOR QUE ESTÁ MOSTRANDO LO QUE VE LA CÁMARA DE SEGURIDAD, EL TELEVISOR ESTÁ EN UNA SALA DE ESTAR LUJOSA.			
7	3	BARRIDO A PRIMER PLANO	BARRIDO A PRIMER PLANO LATERAL DEL MAYORDOMO	SE VE PASAR A UN MAYORDOMO LLEVA UNA BANDEJA CON CIGARRILLOS Y DULCES EN LA MANO. LA CÁMARA SE ESCONDE DETRÁS DEL MAYORDOMO. Y QUEDA EN NEGRO.			
7	4	PRIMER PLANO A PLANO AL HOMBRO A DISOLVER	PRIMER PLANO LATERAL DEL MAYORDOMO A DISOLVERSE EN LA ESPALDA DE ÉL	DE NEGRO PASA DE NUEVO A LA ESPALDA DEL MAYORDOMO.			
7	5	DISOLVER A PLANO SOBRE HOMBRO A PLANO GENERAL	DESPUÉS DE DISOLVER SE VA A DETRÁS DEL HOMBRO DEL MAYORDOMO Y SE QUEDA EN LA SALA DE ESTAR	DE NEGRO PASA DE NUEVO A LA ESPALDA DEL MAYORDOMO, PERO ABRE A UN PLANO GENERAL. EL MAYORDOMO PONE LAS COSAS QUE TENÍA EN LA BANDEJA SOBRE LA MESA DE CENTRO Y SE ALEJA. EN LA MESA DE CENTRO SE VE UN CONTROL DE VIDEOJUEGOS. TRES MUJERES SENTADAS EN LA SALA DE ESTAR TOMANDO CHAMPAÑA Y COMIENDO LOS DULCES.			

7	6	PLANO MEDIO	LATERAL DE LA CHICA 1 EN CÁMARA LENTA	UNA DE ELLAS SE TOMA SU COPA DE CHAMPAÑA.			
7	7	PLANO AMERICANO DEL MAYORDOMO	DIAGONAL DE LA CHICA 2 Y 3 EN CÁMARA LENTA	DOS DE ELLAS SE DISPONEN A FUMAR UNOS CIGARRILLOS. OTRO MAYORDOMO ESTÁ DETRÁS DE LAS DOS MUJERES QUE ESTÁN FUMANDO SOSTENIENDO UN CENICERO, PARA QUE LAS MUJERES DEJEN LAS COLILLAS AHÍ.			
7	8	PLANO CENITAL DE LA MESA DE CENTRO	FIJO	LA MUJER QUE ESTABA TOMANDO SU COPA DE CHAMPAÑA LA DEJA SOBRE LA MESA Y RECOGE UN CONTROL DE VIDEOJUEGOS QUE SE VE SOBRE LA MESA DE CENTRO.			
7	9	PLANO DETALLE DEL CONTROL DEL VIDEOJUEGO EN LAS MANOS DE LA CHICA	FIJO	SE VE EL CONTROL DE VIDEOJUEGO EN LAS MANOS DE LA MUJER.			
8	1	PLANO MEDIO	LATERAL DE CRISTAL FIJO	CRISTAL BEBE DEL VASO QUE TENÍA EN LA MANO, AL LADO DEL ESPEJO EN EL QUE SE ESTABA MIRANDO ANTERIORMENTE, SE RIEGA UN POCO SOBRE ELLA MISMA.			
9	1	PLANO DETALLE DEL CONTROL DE VIDEOJUEGO	PICADO CONTROL DE VIDEOJUEGO	LA MUJER QUE TENÍA EL CONTROL EN LA MANO OPRIME UN BOTÓN QUE HACE ENCENDER UN BOMBILLO EN ÉL.			

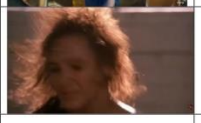
10	1	PLANO DETALLE	LATERAL DE LA OREJA DE CRISTAL	SE VE EL DISPOSITIVO QUE TIENE CRISTAL AL LADO DE SU OREJA. AHORA SE VE COMO LA EXPRESIÓN EN LOS OJOS DE CRISTAL CAMBIA.			
10	2	PLANO DETALLE	A NIVEL DEL VASO EN EL MESON	CRISTAL SE DISPONE A DEJAR EL VASO SOBRE LA MESA			
10	3	PLANO MEDIO POSTERIOR	SALIDA DE LA COCINA	CRISTAL VA A DEVOLVERSE A LA SALA.			
11	1	PLANO GENERAL	SEGUIMIENTO IZQUIERDA-DERECHA	CRISTAL EMPIEZA A ENTRAR A LA SALA DE ESTAR Y ATRAVIESA DETRÁS DE UN MUEBLE.			
12	1	PLANO GENERAL	SEGUIMIENTO IZQUIERDA-DERECHA	CRISTAL ATRAVIESA EL MUEBLE Y AHORA TIENE PUESTO OTRO ATUENDO.			

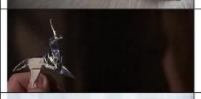
12	2	PLANO MEDIO A AMERICANO	PANORÁMICO DE CRISTAL DESDE LA CABEZA HASTA LA CINTURA	SE VE A CRISTAL DESDE SU OREJA IZQUIERDA COMO MUEVE SU PECHO CON EL SONIDO DEL BEAT Y LA CÁMARA VA TOMANDO TODO SU TORSO.			
12	3	PLANO AMERICANO CORTANDO LA CABEZA	SE VE EL TORSO DE CRISTAL Y SUS MANOS SOBRE SU PANTALÓN	CRISTAL PONE LAS MANOS SOBRE SU PANTALÓN Y SIGUE LLEVANDO EL BEAT DE LA MÚSICA CON SU PECHO.			
12	4	PLANO GENERAL EXTREMO	SE VE A CRISTAL BAILANDO	CRISTAL EMPIEZA A MOVERSE Y DEJA MOVER SUS BRAZOS MÁS RELAJADOS.			
12	5	PLANO GENERAL MEDIO	SE VE A CRISTAL BAILANDO	CRISTAL EMPIEZA A MOVERSE Y DEJA MOVER SUS BRAZOS MÁS RELAJADOS. CRISTAL REPITE LOS MOVIMIENTOS, PERO LA CÁMARA ESTÁ MÁS CERCA DE ELLA.			
12	6	PLANO AMERICANO LATERAL	SE VE A CRISTAL DE PERFIL	CRISTAL MUEVE SUS BRAZOS Y LOS PASA POR ENCIMA DE SU CABEZA.			
12	7	PRIMER PLANO	SE VE LA CARA DE CRISTAL Y SUS MANOS PASANDO POR SU CARA	CRISTAL SE PASA SUS MANOS PONIENDO SUS DEDOS SOBRE SUS OJOS.			

12	8	PLANO AMERICANO DIAGONAL	SE VE A CRISTAL DE FRENTE DIAGONAL	CRISTAL VUELVE A MOVER SUS BRAZOS Y LOS PASA POR ENCIMA DE SU CABEZA.			
12	9	PLANO DETALLE	SE VEN LOS LABIOS DE CRISTAL	SE VE COMO CRISTAL ABRE LENTAMENTE LOS LABIOS.			
12	10	PLANO GENERAL	SE VE EL CUARTO	SE VE EL CUARTO VACÍO.			
12	11	PLANO MEDIO	SE VE LA CARA DE CRISTAL	SE VE LA CARA DE CRISTAL MIRANDO DE ESPALDAS Y SE VE TAMBIÉN SU HOMBRO.			
13	1	PLANO GENERAL	PANORÁMICO DE DERECHA A IZQUIERDA	SE VE A LA DUEÑA DE LA CASA DE LAS RICAS, SENTADA FRENTE AL TELEVISOR CON LA CARA ILUMINADA POR LA LUZ Y A OSCURAS EN LA NOCHE, VIENDO A CRYSTAL BAILAR.			

14	1	PLANO AMERICANO POSTERIOR	SE VE LA ESPALDA DE CRISTAL	CRISTAL VA CAMINANDO.			
14	2	PRIMER PLANO A PLANO MEDIO	SE VE LA CARA DE CRISTAL Y LA CÁMARA SE VA ALEJANDO	CRISTAL SE QUEDA VIENDO A UN PUNTO FIJO.			
14	3	PLANO MEDIO DESEQUILIBRADO	FIJO CON CRISTAL A UN LADO DEL PLANO	CRISTAL BAILA AL LADO DEL COMEDOR.			
14	4	PLANO AMERICANO	FIJO	CRISTAL BAILA CON SU FRENTE PEGADA EN LA PARED.			
14	5	PLANO MEDIO	FIJO	CRISTAL GIRA PARA RECOSTAR SU ESPALDA CONTRA LA PARED Y DESLIZARSE POR ELLA.			

							
14	6	PLANO FIGURA PERFIL DE LAS MANOS Y HOMBROS DE CRISTAL	SEGUIMIENTO DE CRISTAL	CRISTAL EMPIEZA A GATEAR Y LLEGA A LA MITAD DE LA SALA DE ESTAR.			
14	7	PLANO FIGURA DE PERFIL DE LAS RODILLAS Y CADERA DE CRISTAL	SEGUIMIENTO DE CRISTAL	CRISTAL EMPIEZA A GATEAR Y LLEGA A LA MITAD DE LA SALA DE ESTAR.			
14	8	PRIMER PLANO FRONTAL	FIJO	CRISTAL LEVANTA LA CABEZA Y MIRA AL FRENTE, SE VEN SUS OJOS Y SI DISPOSITIVO.			
15	1	PLANO GENERAL	FIJO	CRISTAL EMPIEZA A GIRAR SOBRE SU PROPIO EJE.			
15	2	PLANO MEDIO	LA CÁMARA HACE UN PANEO CONTRARIO AL MOVIMIENTO DE CRISTAL	CRISTAL EMPIEZA A GIRAR SOBRE SU PROPIO EJE.			

15	3	PLANO DETALLE	SE VE LA CINTURA DE CRISTAL MOVIÉNDOSE	CRISTAL EMPIEZA A GIRAR SOBRE SU PROPIO EJE Y SE LANZA DE RODILLAS HACÍA EL SUELO.			
15	4	PLANO MEDIO	CONTRAPICADO	CRISTAL ATERRIZA EN SUS RODILLAS EN FRENTE DE LA CÁMARA			
15	5	PLANO MEDIO	PANEO ALREDEDOR DE CRISTAL	CRISTAL EMPIEZA A MOVER SU TORSO.			
15	6	PRIMER PLANO LATERAL	FIJO	CRISTAL SE TOCA LA CABEZA.			
15	7	PLANO CENITAL	CRISTAL MIRA HACIA ARRIBA	CRISTAL MIRA AL TECHO GRITANDO.			

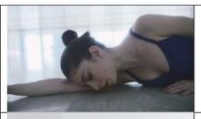
15	8	PLANO GENERAL	PICADO	Y EMPIEZA A REVOLCARSE PARA QUITARSE EL DISPOSITIVO QUE TIENE EN LA OREJA.			
15	9	PLANO MEDIO	EN EL SUELO	Y EMPIEZA A REVOLCARSE PARA QUITARSE EL DISPOSITIVO QUE TIENE EN LA OREJA.			
15	10	PLANO DETALLE DEL DISPOSITIVO	FIJO CON FONDO BORROSO	SE LOGRA QUITAR EL DISPOSITIVO QUE TIENE EN LA OREJA Y SE LE VE TIRADO EN EL SUELO AL LADO DE CRISTAL.			
15	11	PLANO MEDIO	FIJO	CRISTAL ESTÁ ACOSTADA CON TRANQUILIDAD EN EL SUELO, Y SE QUEDA DORMIDA.			
16	1	PLANO DETALLE DEL CONTROL	FIJO CON FONDO BORROSO	SE ESCUCHAN UNAS RISAS Y SE VE COMO UN CONTROL REMOTO ES ACCIONADO PARA APAGAR EL TELEVISOR EN DONDE SE ESTABA VIENDO TODO LO QUE HACÍA CRISTAL.			
17	1	PLANO FIGURA DEL ESPEJO EN DIAGONAL.	FIJO AL ESPEJO EN DIAGONAL	CRISTAL ENTRA AL BAÑO Y SE OBSERVA EN EL ESPEJO QUE ESTÁ PUESTO ALLÍ, NOTA QUE YA NO TIENE EL DISPOSITIVO. SALE SATISFECHA Y CONTENTA DE NO TENERLO PUESTO Y SALE DEL BAÑO.			

18	1	PLANO SOBRE EL HOMBRO	CRISTAL VIENDO AL ESCENARIO	CRISTAL ENTRA A UN CUARTO NEGRO Y SE PUEDE VER A UN CHICO PARADO SOBRE UN ESCENARIO.			
18	2	PLANO GENERAL	PANEO DE DERECHA A IZQUIERDA MIRANDO AL ESCENARIO	EL CHICO EMPIEZA A MOVERSE.			
18	3	PLANO SOBRE EL HOMBRO	DETRÁS DEL MUCHACHO SE VA LA CÁMARA CON UN SEGUIMIENTO VIENDO A LA CHICA	LUEGO CRISTAL SE SUBE AL ESCENARIO CON ÉL, Y AL PRINCIPIO ELLA SE ASUSTA POR LA FORMA EN LA QUE EL SE MUEVE, LUEGO LO RECONOCE COMO ALGUIEN QUE SIENTE CONOCIDO Y EMPIEZA A BAILAR CON ÉL. LA CÁMARA VA EN EL HOMBRO DEL MUCHACHO VIENDO A CRISTAL.			
18	3	PLANO MEDIO	LA CÁMARA SE ALEJA AL PLANO GENERAL	LA CÁMARA SE ALEJA AL POSTERIOR DEL ESCENARIO PARA MOSTRAR A LOS DOS BAILARINES MOVIENDO SUS BRAZOS.			
18	3	PLANO DETALLE	LA CÁMARA SE ACERCA PARA TOMAR LAS MANOS DE LOS BAILARINES	LA CÁMARA SE ACERCA PARA TOMAR LAS MANOS DE LOS BAILARINES.			
18	3	PLANO GENERAL	TOMA DEL TORSO DE LOS DOS BAILARINES	LA CÁMARA SE ALEJA A UN PLANO GENERAL.			

18	3	PLANO GENERAL	TOMA DE LOS BAILARINES DESDE LA DIAGONAL	LA CÁMARA SE MUEVE A LA ESQUINA POSTERIOR DERECHA DEL ESCENARIO.			
18	3	PLANO GENERAL	SE HACE UN PANEO DE LOS BAILARINES DE DERECHA A IZQUIERDA Y SE LLEGA A LA OTRA ESQUINA	LA CÁMARA SE MUEVE AL LADO DERECHO DEL ESCENARIO.			
18	3	PLANO FIGURA	LA CÁMARA SE ACERCA Y TOMA EL TORSO DEL BAILARÍN MIENTRAS SE VE LA BAILARINA DETRÁS DE ÉL	LA CÁMARA SE MUEVE A LA ESQUINA FRONTAL DERECHA DEL ESCENARIO.			
18	3	PLANO FIGURA	LA CÁMARA CONTINÚA SIGUIENDO AL BAILARÍN Y LUEGO SE VA DETRÁS DE ÉL PARA HACERLE UN PANEO Y VERLE SU CARA	LA CÁMARA SIGUE LA ESPALDA DEL BAILARIN. CRISTAL SE QUEDA ATORADA EN EL MISMO PASO, Y EL CHICO AL DARSE CUENTA DE ESTO INTENTA LLAMAR SU ATENCIÓN, PERO SIN LOGRAR SU COMETIDO SE DISGUSTA, SE ALEJA Y CONTINÚA BAILANDO SOLO.			
18	3	PLANO FIGURA	LA CÁMARA SIGUE AL BAILARÍN Y SE QUEDA QUIETA VIENDO SU CARA	LA CÁMARA EMPIEZA A GIRAR DESDE LA ESPALDA DEL BAILARÍN Y TOMA SU PERFIL DERECHO, LUEGO CAMINA CON ÉL DETRÁS DE ÉL, LA CÁMARA VUELVE A TRASLADARSE PARA TOMAR EL TORSO DEL BAILARÍN MIENTRAS HACE SUS MOVIMIENTOS. EL CHICO SE CRUZA DE BRAZOS Y VOLTEA A VER AL LUGAR DONDE ESTABA CRISTAL.			

18	4	PLANO SUBJETIVO	LA CÁMARA GRABA DESDE UN PLANO PICADO LA VISTA DESDE LOS OJOS DEL BAILARÍN	EL BAILARÍN SE DA CUENTA QUE CRISTAL NO ESTÁ.			
18	5	PRIMER PLANO	LA CÁMARA SE ALEJA DE LA CARA DEL BAILARÍN Y LO SIGUE EN UN TRAVELLING OUT EL BAILARÍN SE GIRA HACIA SU IZQUIERDA PARA IRSE POR DONDE VENÍA	EL CHICO SORPRENDIDO, EMPIEZA A CAMINAR HACÍA EL LUGAR DONDE ESTABA CRISTAL, Y AL NO ENCONTRARLA SE RESIGNA Y VA A CAMINAR DE NUEVO A DONDE ESTABA.			
18	6	PLANO GENERAL	LA CÁMARA TOMA AL BAILARÍN POR EL LADO DERECHO Y AHÍ ES CUANDO LLEGA LA BAILARINA CORRIENDO Y LO ABRAZA	CUANDO VOLTEA SU CUERPO CRISTAL LLEGA Y LO ABRAZA, EL CHICO RECIBE EL ABRAZO Y LO REPLICA SOBRE CRISTAL, EMPIEZAN A GIRAR ABRAZADOS BAILANDO.	  		

18	7	PLANO MEDIO A PRIMER PLANO	LA CÁMARA SE ACERCA A LA CARA DE CRISTAL	SE PUEDE VER A CRISTAL CON LOS OJOS CERRADOS Y UNA SONRISA EN SU ROSTRO.			
19	1	PRIMER PLANO CENITAL	CRISTAL ABRE LOS OJOS	CRISTAL ESTÁ ACOSTADA EN EL SUELO, EN EL MISMO LUGAR EN EL QUE SE HABÍA CAÍDO, ABRE LOS OJOS VA A TOMAR PARA QUITARSE EL DISPOSITIVO.			
19	2	PLANO MEDIO	A NIVEL	SE LEVANTA SÚBITAMENTE, Y RECUERDA LO QUE SUCEDIÓ,			
19	3	PRIMER PLANO LATERAL	PERFIL DERECHO DE CRISTAL	RÁPIDAMENTE SE TOCA SU OREJA Y SE DA CUENTA QUE EL DISPOSITIVO SIGUE AHÍ, TODO LO QUE SUCEDIÓ CON EL CHICO FUE UN SUEÑO.			
19	4	PLANO FIGURA SOBRE EL SUELO	CARA DE CRISTAL EN EL SUELO	CRISTAL SE DESESPERA Y EMPIEZA A LLORAR.			

19	5	PLANO MEDIO SOBRE EL SUELO	LA CÁMARA SE ACERCA A LA CARA DE CRISTAL	CRISTAL SE DESESPERA Y EMPIEZA A LLORAR.			
19	6	PLANO SUBJETIVO	LA CÁMARA VE AL ESCRITORIO.	CRISTAL MIRA HACÍA UN ESCRITORIO QUE TIENE.			
19	7	PLANO AMERICANO LATERAL	LA CÁMARA TOMA EL PERFIL DE CRISTAL	CRISTAL ESTÁ FRENTE AL ESCRITORIO Y ABRE UN CAJÓN.			
19	8	PLANO CENITAL DETALLE DE LAS TIJERAS	FIJO	CRISTAL SACA UNAS TIJERAS DEL CAJÓN, LAS VA A TOMAR PARA QUITARSE EL DISPOSITIVO.			
19	9	PLANO MEDIO	LA CÁMARA TOMA A CRISTAL DE ESPALDAS CON LAS TIJERAS EN LAS MANOS CRISTAL SALE DE LA TOMA	CRISTAL TIENE LAS TIJERAS EN LA MANO. CRISTAL SE ARRODILLA PARA QUITARSE EL DISPOSITIVO.			

19	10	PLANO MEDIO FRONTAL DE CRISTAL	CRISTAL ESTÁ DE ESPALDAS A LA PUERTA DE ENTRADA LA LUZ SE APAGA	CRISTAL SE ARRODILLA PARA QUITARSE EL DISPOSITIVO.			
19	11	PLANO FIGURA FRONTAL DE CRISTAL	LA LUZ SE ENCIENDE A AZUL	LA LUZ DEL CUARTO CAMBIA Y AHORA ES DE COLOR AZUL. CRISTAL MIRA A LA ENTRADA Y SE APRESURA PARA QUITARSE MUY RÁPIDO SU DISPOSITIVO.			
19	12	PLANO FIGURA POSTERIOR DE CRISTAL	LA CÁMARA TOMA LA ESPALDA DE CRISTAL, CRISTAL SE VOLTEA Y SONRÍE	CRISTAL TIENE UN POCO DE SANGRE EN LA OREJA Y TIENE EL DISPOSITIVO ENSANGRENTADO EN LA MANO, SONRÍE.			
19	13	PLANO FIGURA DE FRENTE.	CRISTAL ESTÁ SENTADA SONRIENDO Y UNAS LINTERNAS EMPIEZAN A ILUMINAR SU CARA.	SE ESCUCHA COMO PERSONAS LLEGAN A SU CASA, Y LA EMPIEZAN A ALUMBRAR CON UNAS LINTERNAS.			
19	14	PRIMER PLANO CENITAL	SE VEN LAS MANOS DE LAS PERSONAS SOBRE LA CARA DE CRISTAL Y A ELLA SONRIENDO, LAS LINTERNAS SIGUEN ILUMINANDO SU CARA Y LUEGO LE PONEN UNA TELA NEGRA QUE EL CUBRE LA CABEZA.	LAS MANOS DE LAS PERSONAS TOMAN LA CARA DE CRISTAL Y LA ALUMBRAN CON LAS LUCES. SE VE COMO UNA BOLSA DE TELA NEGRA LE CUBRE LA CABEZA. (LAS PERSONAS QUE LLEGAN SE LA QUIEREN LLEVAR PORQUE YA NO ES UN MIEMBRO ÚTIL DE LA SOCIEDAD.)			

19	15			PANTALLA NEGRA.			
20	1	PLANO GENERAL	FIJO	SE VE LA PUERTA DE LA CASA DE CRYSTAL Y A DOS HOMBRES SALIENDO DE AHÍ.			
20	2	PLANO GENERAL A PLANO MEDIO	SE VE UNA MUJER ACOSTADA EN EL SUELO DE LA CASA Y SE HACE ZOOM HACIA ELLA	SE VE A LA NUEVA CRYSTAL ACOSTADA EN EL SUELO			
20	3	PLANO MEDIO	DE LA MUJER QUE SE ESTÁ SENTANDO	LA MUJER SE SIENTA CON UNA SONRISA Y SE QUEDA VIENDO A UNA CAJA QUE ESTÁ EN FRENTE DE ELLA			
20	4	PLANO DETALLE	DE LA CAJA	LA MUJER TOMA LA CAJA EN SUS MANOS			

20	5	PRIMER PLANO	FIJO	LA MUJER ABRE LA CAJA Y TOMA LO QUE ESTA EN SU INTERIOR			
20	6	PLANO MEDIO LATERAL	FIJO	LA MUJER SE PONE EL DIPOSTIVO EN SU OREJA.			
20	7			PANTALLA NEGRA			

Plan de Rodaje

Nombre de producción:
DÍA DE RODAJE _

HORA	Nº PLANO	DESCRIPCIÓN	NOTAS	EQUIPO ARTÍSTICO	ATREZZO
8.00		Citación de equipo de trabajo	Se empieza con el maquillaje de los bailarines, mientras se hace la revisión del espacio con cámaras	Cámaras, bailarines, maquillaje	
9.00		Se empieza a ensayar el baile con los dos bailarines y se hace la revisión de coreografía de cámaras	Se hace el desplazamiento de cámaras, y se hace ajustes de movimiento	Cámaras y bailarines	
9.20	3	Escena 18 plano 3	Se hace la toma con movimientos de cámara Revisión de maquillaje	Cámaras y bailarines	
9.50	1	Escena 18 plano 1	Toma sobre el hombro de la bailarina entrando al lugar	Cámara y bailarines	
9.55	2	Escena 18 plano 2	Se hace un paneo del movimiento del chico de izquierda a derecha siguiendo su movimiento	Cámara y bailarin	

Nombre de producción:
DÍA DE RODAJE _

10.00	4	Escena 18 plano 4	Se graba el lugar vacío en donde debería estar Cristal		
10.05	5	Escena 18 plano 5	Se graba el plano medio del muchacho en un seguimiento opuesto y se ve como el muchacho está buscando por el lugar		
10.10	6	Escena 18 plano 6	Se graba a Cristal llegando a abrazar al muchacho Hacer dos tomas plano medio y plano general		
10.15	7	Escena 18 plano 7	Se graba a Cristal y al muchacho abrazados mientras se balancean		

Nombre de producción:
DÍA DE RODAJE _

12.25	4	Escena 14 plano 4 PA	La cámara graba a Cristal contra la pared en sentido contrario a como la estaba grabando en el plano 3		
12.30	8	Escena 14 plano 8	La cámara graba la cara de Cristal, Cristal levanta la cabeza ya que esta arrodillada.		

12.35		Break	Comida		
13.00		Maquillaje			
13.10	1,3,8	Escena 15 plano 1,3,8 PG a PD a PG	Se ve a Cristal girando en un plano general y luego la cámara se acerca para tomar su cintura moviéndose y luego la sigue cuando se lanza al suelo. La cámara toma a Cristal desde arriba y ella se está revolcando en el suelo queriendo quitarse el		

Nombre de producción:
DÍA DE RODAJE _

			dispositivo.		
13.15	2	Escena 15 plano 2 PA	Revisión de maquillaje La cámara se mueve al sentido contrario del cual está girando Cristal.		
13.20	9,11	Escena 15 plano 9,11 PM	Cristal se está revolcando en el suelo, se quita el dispositivo y luego se acuesta tranquila en el suelo.		
13.25	10	Escena 15 plano 10	Se ve el dispositivo en el suelo y detrás borrosa se ve a Cristal viéndolo.		Dispositivo en el suelo.
13.30	4	Escena 15 plano 4 PM	Cristal se tira contra la cámara en contra picado		
13.35	5	Escena 15 plano 5 PM	Cristal esta en frente de la cámara y empieza a mover su torso		

Nombre de producción:
DÍA DE RODAJE _

13.40	6	Escena 15 plano 6 PP	Cristal se toca la cabeza y mira hacia arriba gritando		
13.45	7	Escena 15 plano 7 PC	Se hace una toma cenital de Cristal gritando hacía el cielo		
13.50	1	Escena 19 plano 1 PPC	En un primer plano cenital de Cristal vemos como se despierta súbitamente		
13.55	2	Escena 19 plano 2 PM	En un plano medio lateral fijo se ve a Cristal mirando a la nada intentando recordar que sucedió		
14.00	3	Escena 19 plano 3 PMP	Se ve el perfil de Cristal en un primer plano y como ella rápidamente se toca su oreja para darse cuenta que tiene el dispositivo.		

Nombre de producción:
DÍA DE RODAJE _

14.05	4,5	Escena 19 plano 4,5 PF a PP	Maquillaje le pone gotas en los ojos a Cristal. La cámara toma el suelo y luego Cristal cae y empieza a llorar con su cara contra el suelo, la cámara se acerca y Cristal levanta la cabeza.		
14.15	7,9	Escena 19 plano 7,9 PAP a PM	Cristal está parada frente al escritorio abre el cajón y saca unas tijeras y se va de la toma		Escritorio y tijeras
14.20	10	Escena 19 plano 10 PM	Cristal se arrodilla en el suelo y se pone las tijeras en la oreja, se apaga la luz Se hace una marca en donde está Cristal		
14.25	6	Escena 19 plano 6 PS	Se ve el escritorio desde donde estaba sentada Cristal		
14.30	8	Escena 19 plano 8 PS	Se ve como se abre el cajón desde la vista de Cristal y como se sacan las tijeras		

Nombre de producción:
DÍA DE RODAJE _

14.35		Ajuste de luces	Se hace el ajuste para hacer la misma toma, pero con la luz azul		
14.40	11	Escena 19 plano 11 PF	Cristal se intenta quitar el dispositivo ahora más rápido		
14.45		Maquillaje	Se le agrega a Cristal la sangre en su oreja y manos		
14.50	12	Escena 19 plano 12 PM	Cristal mira a la entrada y sonríe, mientras algunas linternas estan alumbrándole su cara		
14.55	X	Escena 19 plano X (Entre 11 y 12) PD	Se hace una toma de las tijeras y el dispositivo con un poco de sangre		
15.00	14	Escena 19 plano 14	Se ve la cara de Cristal debajo de una luz blanca brillante con manos alrededor de su cara, y luego una tela negra le cubre la cara.		Tela negra

Nombre de producción:
DÍA DE RODAJE _

15.05		Desmaquillado completo y maquillaje de nuevo Break	Se hace un cambio de maquillaje y se acomoda la nueva locación		
15.05		Maquillaje de la nueva Crystal			
15.10	1	Escena 20 plano 1 PG	Salen dos hombres de la casa de Crystal, no se les ve la cara.		
15.30	2	Escena 20 plano 2 PG a PM	Se graba a la nueva Crystal acostada en el suelo y se acerca a su cuerpo		
15.35	3	Escena 20 plano 3 PM	Se graba a la nueva Crystal sentándose, voltea a mirar al suelo y sonrie		
15.40	4	Escena 20 plano 4 PD	Se graba la caja y se ve a como es tomada del suelo		

Nombre de producción:
DÍA DE RODAJE _

15.45	5	Escena 20 plano 5 PP	Se graba a la nueva Crystal abriendo la caja y se le alumbra la cara con un color verde.		
15.50	6	Escena 20 plano 6 PML	Se graba a la nueva Crystal poniéndose el dispositivo en la oreja.		
16.00	1	Escena 17 plano 1	Se graba a Cristal entrando y viéndose al espejo y viéndose la cara, se le ve aliviada y tranquila, ya no tiene el dispositivo en la cara. Sale del baño		

Nombre de producción:
DÍA DE RODAJE _

HORA	Nº PLANO	DESCRIPCIÓN	NOTAS	EQUIPO ARTÍSTICO	ATREZZO
6.00		Citación de todo el equipo	Adecuamos la escenografía y se realiza el maquillaje y el peinado de la bailarina	Todo el equipo.	Teléfono de cable, vaso de vidrio, caja de soda, bolas de color pastel, dispositivo.
7.00		Grabación de las escenas en la cocina	Preparación de elementos y vestuario.	Cámaras y bailarina	vaso de vidrio, caja de soda, bolas de color pastel, dispositivo
7.05	1	Escena 5 plano 1 PMP	Se hace una toma más cercana de solo el vaso.	Cámaras y bailarina	Vaso de vidrio
7.10	2	Escena 5 plano 2 PD	Enfoque de la caja en la mesa auxiliar y Cristal en el fondo llenando el vaso con agua	Cámaras y bailarina	Caja de soda y vaso

Nombre de producción:
DÍA DE RODAJE _

7.15	3	Escena 5 plano 3 PS	La cámara ve desde los ojos de Cristal, Cristal toma las pepas dentro de la caja	Cámaras y bailarina	Caja de soda y pelotas de colores
7.20	4	Escena 5 plano 4 PD	Enfoque del vaso sobre la mesa	Cámaras y bailarina	Vaso con agua, pelotas de colores.
7.25	1	Escena 10 plano 1 PD	Lateral de Cristal en la oreja Cristal ya no tiene la pañoleta en su cabeza	Cámaras y bailarina	Vaso con agua coloreada, dispositivo de la oreja.
7.30	2	Escena 10 plano 2 PD	Vaso con liquido sobre la mesa Cristal ya no tiene la pañoleta en su cabeza	Cámaras y bailarina	Vaso con agua coloreada.
7.35	3	Escena 10 plano 3 PMP	Cristal sale de la cocina Cristal ya no tiene la pañoleta en su cabeza	Cámaras y bailarina	

Nombre de producción:
DÍA DE RODAJE _

7.40		Preparación de la sala de estar	Adecuamos la escenografía y se realiza el maquillaje y el peinado de la bailarina	Todo el equipo.	Teléfono de cable, llaves y vaso de vidrio.
7.50	1	Escena 6 plano 1 PG	Se hace una toma de la repisa, el espejo y el teléfono.	Cámaras.	vaso de vidrio, teléfono de cable.
7.55	2	Escena 6 plano 2 PF	Cristal toma el teléfono en la mano y se lo lleva a la mejilla	Cámaras y bailarina	Teléfono
8.00	3	Escena 6 plano 3 PD	Revisión de maquillaje de labios, plano detalle de la bocina en la boca de Cristal.	Cámara, bailarina y maquillaje.	Teléfono
8.05	4 y 6	Escena 6 plano 4 y 6 PM	La cámara toma el lugar del espejo, Cristal se quita la pañoleta y se ve la diadema. Cristal también toca el dispositivo con desprecio.	Cámaras y bailarina	Dispositivo, pañoleta.

Nombre de producción:
DÍA DE RODAJE _

8.10	5	Escena 6 plano 5 PD	Enfoque de la oreja de Cristal, revisión de maquilla en cámara	Cámaras, bailarina y maquillaje	Dispositivo
8.15	1	Escena 8 plano 1 PM	Cristal está tomando su vaso de agua y se ve apoyada contra la pared al lado del espejo, un poco relajada.	Cámaras y bailarina	Vaso con agua coloreada, espejo.
8.20	1	Escena 4 plano 1 PA	Se abre la puerta y Cristal entra, no se ve su cabeza. Se empieza a maquillar al chico, que estará en las escenas exteriores.	Cámaras y bailarina	
8.25	2	Escena 4 plano 2 PD	Las llaves de Cristal caen a un bowl.	Cámaras	Llaves
8.30	1	Escena 11 plano 1 PG	Cristal sale de la cocina y entra al cuarto y se ve como atraviesa detrás de un mueble. Revisión de continuidad.	Cámaras y bailarina	

Nombre de producción:
DÍA DE RODAJE _

8.35	7	Escena 6 plano 7 PG	Se ve el cuarto en picado desde una esquina, como una cámara de seguridad. Revisión de continuidad.	Cámaras y bailarina	

8.40		Salir a tomar las exteriores.	Revisión de maquillaje, Cristal vuelve a tener la pañoleta sobre su cabeza.	Maquillaje, cámaras y bailarina.	Pañoleta, dispositivo y llaves.
8.50	2	Escena 3 plano 2 PD	Cristal esta introduciendo la llave de su casa en la cerradura, para abrir la puerta.	Cámaras y bailarina.	Llaves.
8.55	1	Escena 3 plano 1 PGE	Se ve a Cristal llegando a su casa, sacando sus llaves e intentando abrir la puerta	Cámara y bailarina	Llaves.
9.05	1	Escena 1 plano 1 PG	Se ve el cielo y luego cuando va bajando la cámara pasa Cristal por la mitad de la toma para traspasarla, y parar en un punto.	Cámara y bailarina	

Nombre de producción:
DÍA DE RODAJE _

9.15	2	Escena 1 plano 2 PM	En donde paró Cristal se hace una toma contrapicada de su torso, sin embargo, no se le ve su cara	Cámara y bailarina	
9.20	3	Escena 2 plano 1 PM	Cristal va caminando por la calle y la cámara la sigue, pero sigue sin verse su cara, se ve al chico llegar a su lado.	Cámara y bailarines.	

9.30		Break	Se le quita el maquillaje de los ojos a la bailarina y se le vuelve a recoger el cabello. Se revisa la continuidad.	Maquillaje y peinado, se prepara el próximo atuendo.	
10.00		Maquillaje			
10.30	1,4,5,8	Escena 12 planos 1,4,5 y 8 PGE a PGM a PAD	La cámara hace movimiento desde el plano general picado y se va hasta el plano general extremo a nivel, luego se acerca para un plano general medio y vuelve a alejarse para irse a la diagonal del cuarto	Cámaras y bailarina	

Nombre de producción:
DÍA DE RODAJE _

11.00	2	Escena 12 plano 2 PMP a PAP	La cámara empieza a grabar desde el perfil de Cristal y empieza a rodear a Cristal terminando en un plano americano del otro perfil de Cristal.	Cámaras y bailarina	
11.05	3	Escena 12 plano 3 PA	Un plano americano de Cristal sin cabeza en donde se ve el movimiento de su cuerpo	Cámaras y bailarina	
11.10	6	Escena 12 plano 6 PAP	Cristal mueve sus brazos, importante no cortar los brazos de Cristal en la toma	Cámaras y bailarina	
11.15	7	Escena 12 plano 7 PP	Cristal ve a la cámara y pasa sus brazos en frente de ella Revisión rápida de maquillaje	Cámaras y bailarina Maquillaje	
11.20	9	Escena 12 plano 9 PD	Toma de los labios de Cristal		

Nombre de producción:
DÍA DE RODAJE _

11.25	11	Escena 12 plano 10 PMP	Se graba a la espalda de Cristal, y ella mirando hacia su costado		

11.30		Maquillaje			
11.50	1,3,5,6,7	Escena 14 plano 1,3,5,6,7 PAP a PM a PM a PF	(Se utiliza el cuarto vacío para la toma de la escena 12) Se graba el cuarto vacío y luego a Cristal entrando en él. Cristal se para a un lado de la toma para quedar desequilibrada, luego se graba a Cristal deslizándose por la pared, para luego hacerle un seguimiento de sus brazos y piernas mientras gatea por el suelo		
12.20	2	Escena 14 plano 2 PP a PM	La cámara va de primer plano a plano medio		

Nombre de producción:
DÍA DE RODAJE _

9.50	7	Escena 7 plano 7	Se hace una toma del mayordomo detrás de las mujeres con un cenicero en la mano. Hacer tomas en plano detalle de las caras de los mayordomos		Cenicero, cigarrillos y copas.
9.55	9 y 1	Escena 7 plano 9 y Escena 9 plano 1	Plano detalle del control en las manos de la chica, que le acciona el botón de encendido.		Control de Video juego
10.00	8	Escena 7 plano 8	Hacer el plano cenital del control y de la muchacha tomando el control.		Dispositivos para los meseros, bandeja con cigarrillos y dulces, champaña y copas, ceniceros, control de videojuegos.
10.05		Cambio de vestuario de la dueña de la casa, se arregla su cabello.	Se cambia el espacio para que quede en oscuridad.		Tarro de helado y cambio de vestuario

Nombre de producción:
DÍA DE RODAJE _

10.30	1	Escena 13 plano 1 Panorámico de derecha a izquierda	Se hace un paneo de derecha a izquierda de la sala, la dueña de la casa está sola comiendo.		

Nombre de producción:
DÍA DE RODAJE _

HORA	Nº PLANO	DESCRIPCIÓN	NOTAS	EQUIPO ARTÍSTICO	ATREZZO
19.00		Día anterior al rodaje, organizar la sala para poder hacer las tomas			
8.00		Citación del equipo artístico Revisión de elementos y de cosas que se necesitan en la toma	Se hace un chequeo constante de los bailarines para ayudar con sus maquillajes	Cámara, bailarines y maquillaje	Dispositivos para los meseros, bandeja con cigarrillos y dulces, champaña y copas, ceniceros, control de videojuegos.
9.30	2,3,4,5	Escena 7 plano 2,3,4,5	Se hace una toma continua de los procesos que hace la cámara en las tomas detrás del mayordomo.		
9.45	6	Escena 7 plano 6	Se hace una toma de plano medio de la chica que está sentada con una champaña en la mano	Bailarines y cámaras	Copa de champaña