PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTES

ESCUELA DE DISEÑO

DISERTACIÓN PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:

DISEÑADORA CON MENCIÓN EN DISEÑO DE PRODUCTOS

“INCLUSIÓN DEL DISEÑO DE PRODUCTOS EN EL CAMPO CINEMATOGRÁFICO COMO INSTRUMENTO DE APOYO AL DESARROLLO DE LA DIRECCIÓN DE ARTE EN PRODUCCIONES DE CINE EN ECUADOR”

MAYRA DANIELA SÁNCHEZ BENAVIDES

DIRECTOR: Ph.D. (c) ALEX SCHLENKER

QUITO, 2011

APLICACIÓN DEL DISEÑO DE PRODUCTOS EN EL CAMPO CINEMATOGRÁFICO: UN INSTRUMENTO EXPRESIVO Y DE APOYO PARA EL MEDIOMETRAJE “QUEREMOS TANTO A HELENA”

ÍNDICE

CAPITULO 1 6

1.1. OBJETO DE ESTUDIO: EL GUIÓN COMO DIRECTRIZ 6

1.2. INTRODUCCIÓN: LA INCURSIÓN DEL DISEÑO EN EL CINE 6

1.3. PREÁMBULO: LA BÚSQUEDA DE UNA EXPERIENCIA NUEVA DESDE EL DISEÑO 8

CAPÍTULO 2 10

2.1. LA IRRUPCIÓN DEL DISEÑO EN EL CINE: CARTOGRAFÍA TEÓRICA EN TORNO AL LUGAR DEL DISEÑO EN LA SOCIEDAD 10

CAPÍTULO 3 18

3.1. EL PROBLEMA: INTRODUCIRSE DESDE EL DISEÑO COMO DISCIPLINA EN OTRA DISCIPLINA (EL CINE) 19

3.2. OBJETIVOS 20

3.2.1. OBJETIVO GENERAL 20

3.2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS 20

CAPÍTULO 4 22

4.1. EL CINE Y EL DISEÑO 22

4.1.1. LA REALIDAD CINEMATOGRÁFICA 23

4.1.2. LA IMAGEN CINEMATOGRÁFICA 24

4.1.3. LOS OBJETOS EN EL CINE 25

4.1.4. EL OBJETO-SÍMBOLO 27

4.1.5. EL OBJETO COMO SÍMBOLO DENTRO DEL CINE 29

4.2. LOS LENGUAJES : EL DISEÑO DE UN PRODUCTO COMO ENTE COMUNICACIONAL (LA CUARTA DIMENSIÓN DEL DISEÑO) 31

4.2.1. EL METALENGUAJE 31

4.2.2. EL HIPERTEXTO 32

4.2.3. EL PROCESO PERCEPTIVO 34

4.2.3.1. LA COMPLEJIDAD PERCEPTIVA 35

4.2.3.2. EL TODO ES MÁS QUE LA SUMA DE LAS PARTES: LAS TEORÍAS DE LA GESTALT 37

4.2.3.3. LA PSICOLOGÍA DEL COLOR 38

4.3. LA CULTURA COMO ORIGEN DE LA FORMA 41

4.3.1. COMPONENTES DE LA CULTURA 44

4.3.2. EL CLICHÉ: DESDE LA CONCEPTUALIZACIÓN EN DISEÑO DE PRODUCTOS COMO REFLEJO DE UNA CULTURA 45

4.3.3. EL VESTUARIO DESDE LA CULTURA 46

CAPÍTULO 5 50
5.1. ANTECEDENTES GENERALES 50
5.1.1. REFERENCIA: QUEREMOS TANTO A HELENA COMO PARTE DE LA PELÍCULA LOS CANALLAS. 50
5.2. ANÁLISIS DEL GUIÓN 51
5.2.1. ANÁLISIS INTEGRAL DEL GUÍON: UNA MIRADA PANORÁMICA 51
5.2.2. OBJETO DE COMUNICACIÓN DEL GUIÓN 53
5.3. LOCALIZACIÓN DE LA OBRA CINEMATOGRÁFICA 54
5.4. EL CONFLICTO: ELEMENTO DETONANTE DE LAS ACCIÓNES DE LOS PERSONAJES EN SU ENTORNO. 54
5.4.1. EL CONFLICTO CENTRAL 54
5.4.2. EL CONFLICTO DE LOS PERSONAJES 55
5.5. LOS PERSONAJES: DE LAS CARACTERÍTICAS DETONANTES DE LA ACCIÓN A LA INTERACCIÓN OBJETUAL 56
5.5.1. CATEGORIZACIÓN DE LOS PERSONAJES 56
5.6. CARACTERÍSTICAS DE LOS PERSONAJES 56
5.7. LA DIRECTRÍZ 60
5.8. LOS ENTORNOS MATERIALES 60
5.8.1. CONTEXTUALIZACIÓN DE LOS ENTORNO MATERIAL 60

CAPÍTULO 6 71
6.1. EL PROCESO CREATIVO 71
6.2. CRITERIOS PARA LA CONFIGURACIÓN DE LOS PERSONAJES 73
6.2.2. MODIFICACIÓN DEL PERSONAJE 77

CAPÍTULO 7 80
7.1. CONFIGURACIÓN DE LOS PERSONAJES 80
7.1.1. DECONSTRUCCIÓN DE LOS PERSONAJES 80
7.1.2. MATERIALIZACIÓN DE LOS PERSONAJES 86
7.1.2.1. CONFIGURACIÓN DE LAS CARACTERÍSTICAS FÍSICAS DE LOS PERSONAJES 86
7.1.2.2. CONFIGURACIÓN DEL VESTUARIO DE LOS PERSONAJES 96

CAPÍTULO 8 116
8.1. PARTE 0: EL SUICIDIO 117
8.1.1. ENTORNO MATERIAL 1: EL CUARTO DE BAÑO 117
8.2. PARTE 1 : LOVE FOR DUMIES 124
8.2.1. ENTORNO MATERIAL 2: EL COMEDOR 124
8.2.2. ENTORNO MATERIAL 3: CALLE 1 (QUITO MODERNO) 128
8.2.3. ENTORNO MATERIAL 4: PARQUE LA ALAMEDA 128
8.2.4. ENTORNO MATERIAL 5: BAR 1 129
8.2.5. ENTORNO MATERIAL 6: CALLE 2 (QUITO ANTIGUO) 131
8.2.6. ENTORNO MATERIAL 7: CALLE 3 (QUITO MODERNO) 132

8.3. PARTE 2: ESTEBAN SE INVOLUCRA EN EL MUNDO DE HELENA 133
8.3.1. ENTORNO MATERIAL 8: COCINA DE HELENA 133
8.3.2. ENTORNO MATERIAL 9: COMEDOR DE HELENA 136
8.3.3. ENTORNO MATERIAL 10: CUARTO DE BAÑO 137
8.3.4. ENTORNO MATERIAL 11: CUARTO DE HELENA 1 138
8.3.5. ENTORNO MATERIAL 12: VIDEOJUEGOS 140
8.3.6. ENTORNO MATERIAL 13: AMBROSÍA BAR 141
8.3.7. ENTORNO MATERIAL 14: EL CARRO DE ESTEBAN 143
8.3.8. ENTORNO MATERIAL 15: LA ECOVÍA 145
8.3.9. ENTORNO MATERIAL 16: EL PARQUE 146
8.3.10. ENTORNO MATERIAL 17: LA LAGUNA 146
8.3.11. ENTORNO MATERIAL 18: SALA DE CINE 146
8.4. PARTE 3: PATÉTICA TERTULIA PORNO INTELECTUAL 147
8.4.1. ENTORNO MATERIAL 19: EL CUARTO DE HELENA (CLÍMAX) 147
8.4.2. ENTORNO MATERIAL 1A: EL BAÑO (ÚLTIMO INTENTO DE SUICIDIO) 149
8.4.3. ENTORNO MATERIAL 20: EL COMEDOR (CUMPLEAÑOS DE HELENA) 151
8.5. PARTE 2A: EL SUEÑO 153
8.5.1. ENTORNO MATERIAL 21: EL SUEÑO 153

CAPÍTULO 9 158
9.1. CONCLUSIONES 158
9.2. RECOMENDACIONES 160

BIBLIOGRAFÍA 161
FUENTES ELECTRÓNICAS 166
ANEXOS 171

“Queremos tanto a Helena”

Ana Cristina Franco

Mediometraje de ficción escrito, dirigido y actuado por Ana Cristina Franco. Objeto de estudio y aplicación del presente trabajo de fin de carrera.

CAPITULO 1

1.1. OBJETO DE ESTUDIO: EL GUIÓN COMO DIRECTRIZ

Con la finalidad de realizar este trabajo de fin de carrera se tomó un guión de cine de ficción como objeto de estudio, interviniendo su desarrollo comunicacional y estético desde el diseño de productos.

De esta manera se trabajó conjuntamente con los estudiantes del último año de la carrera de Realización y Actuación del Instituto Superior de Cine y Actuación INCINE en el proyecto final: el mediometraje de ficción de Ana Cristina Franco denominado **"Queremos Tanto a Helena"** y, que luego se convertiría en una de las tres historias que componen el largometraje de ficción "Los Canallas".

1.2. INTRODUCCIÓN: LA INCURSIÓN DEL DISEÑO EN EL CINE

En la teoría del diseño existen autores como Salvador Mondragón, quien en su libro *Aportaciones de la Semántica del Producto al Diseño del Producto orientado al usuario* señala que "desde el diseño, el significado de un objeto es el conjunto de todos los contextos donde éste puede tener presencia, todo lo que se puede saber y predecir de él se transmite mediante su lenguaje comunicacional"[1]. En tal virtud, la decisión de participar desde el diseño de productos en el proceso expresivo del cine como pieza de un todo sumamente complejo, parte de la necesidad de expresar algo por medio de objetos y sus distintas características. En lo personal mi interés radica en explorar, desde el diseño de productos, la incidencia de los lenguajes objetuales como parte de otra forma de comunicación, de otro lenguaje diferente al diseño, el del cine.

[1] Salvador Mondragón Donés. *Aportaciones de la semántica del producto al Diseño de Productos orientados al usuario.* XIV Congreso de Ingeniería Gráfica. Universidad Jaime I de Castellón. Santander, España 5-7 de junio de 2002, pp. 2. departamentos.unican.es/digteg/ingegraf/cd/ponencias/317.pdf

Al incurrir en el cine desde el Diseño, no se busca comprobar o justificar la competencia del diseño dentro de este campo de la estética, sino más bien satisfacer –a través de un diálogo interdisciplinario entre diseño y cine- una inquietud que pretende entre otras cosas expresar y crear nuevas sensaciones por medio del diseño, el territorio conocido, a través de la pantalla, el campo de acción deseado, el punto de experimentación que reproduce una realidad humana; el lugar de prueba en donde, como afirma el Diseñador Industrial Juan Pablo Arenas, al tomar a la "idea como concepto del arte cinematográfico y del diseño, ya sea desde el espacio, el tiempo o el mismo movimiento" tanto " los cineastas como los diseñadores lo que procuran es lograr su representación de la realidad por medio de la imagen que ya es una representación de la vida"[2]. De ahí que, al ser el Diseño "una de las características básicas de lo que es humano, y un determinante esencial de la calidad de vida del mismo. Este afecta a todos en cada detalle, en cada aspecto de lo que hacen cada día de sus vidas, por lo cual, importa profundamente".[3]

Al hablar del diseño y el cine se tiende a pensar que uno puede existir sin el otro, siendo que los dos son partes complementarias que cohabitan e inciden uno en el otro. Esa coexistencia es una oportunidad para elaborar un metalenguaje consistente, con significado y un propósito común al momento de comunicar, pues los dos, tanto el diseño como el cine comunican, de distinta manera pero con un objetivo similar: crear sensaciones, a tal punto de que estas incidan en el ser humano y en su existencia; porque, "de una u otra manera ambos tratan de la vida"[4].

Este trabajo es el reflejo de lo planteado: intervenir en una realización cinematográfica desde el diseño como lenguaje de apoyo al lenguaje total de una producción cinematográfica, procurando por medio de éste conseguir un producto de calidad diferente a aquella en donde no ha intervenido un diseñador.

Involucrarse en cada uno de los procesos de análisis, indagación y realización, del proyecto, como un conjunto de múltiples elementos interrelacionados a partir del guión, constituyó dentro de la producción de arte el punto de partida para la intervención del diseño dentro de este proyecto. Una vez explorado desde múltiples puntos de vista como son la fotografía, el sonido, los escenarios, la psicología de los personajes, el campo actoral, las interacciones, las interrelaciones, la visión y los

[2] Juan Pablo Arenas. *El engaño de la Mirada, del objeto al cine.* Editorial Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá, 2006, pp.18.
[3] John Heskett. *Design, A Very Short Introduction.* Editorial Oxford University Press Inc. New York, 2002, pp. 22.
[4] Juan Pablo Arenas, 2006, Opp. cit., pp.18

requerimientos de la dirección general, los recursos de producción disponibles, los aspectos limitantes, entre otras cosas, se planteó una propuesta estética para el manejo del *arte en la película*[5].

De esta manera, luego de analizar todos los aspectos expresos, sobreentendidos, de transfondo y ocultos dentro del guión se decidió dividir al campo de las artes para cine en: el escenario, la escenografía, la utilería y la caracterización de los personajes en donde se incluye el vestuario, maquillaje y peinado de los mismos.

Al ser este un producto interdisciplinario, el desarrollo de cada uno de estos elementos contó con la intervención del equipo de realización, el cual aportó a la resolución de problemas tanto físicos como conceptuales presentados sobre la marcha desde las responsabilidades y el conocimiento de cada uno de los integrantes como parte de un equipo que busca la excelencia en la consecución del fin común, en este caso hablamos del mediometraje "Queremos Tanto a Helena" que luego formaría parte del largometraje de ficción "Los canallas".

1.3. PREÁMBULO: LA BÚSQUEDA DE UNA EXPERIENCIA NUEVA DESDE EL DISEÑO

Entre las proposiciones que antecedieron a la realización de este proyecto, como preámbulo a la intervención en el campo del cine de ficción y a la participación en el desarrollo del proyecto como tal, se encuentran:

- La convicción de que el diseño puede aportar a una producción cinematográfica.
- La admiración por el poder de comunicación que tienen los objetos, siendo capaces de resumir en sus formas, su edad, su color… las características más esenciales de quienes los poseen, desean tenerlos o simplemente los usan con un propósito determinado conciente o inconcientemente de acuerdo a las variables de un momento.

[5] Bajo la denominación del *"arte de la película"* se entiende todo el lenguaje visual que será fotografiado por la cámara: vestuario, maquillajes, peinados, escenografía, ambientación, utilería.

- La necesidad de evaluar la capacidad interdisciplinaria, incurriendo desde el diseño (punto de partida regidor elegido) en el cine (campo de acción deseado).
- El reto de probar una experiencia nueva, una forma diferente de trabajo, real, no cotidiana dentro de la disciplina, en donde el diseño tenga una incidencia sólida, volviéndose así un mundo atractivo para descubrir desde la aplicación de la carrera.
- El ser conciente de que el tema sobre el cual se trabaja en el "TFC", es la oportunidad de direccionar el trabajo como diseñadores dentro del campo de acción sobre el cual se aspira tener un desempeño profesional.
- El saber de la búsqueda de un auge cinematográfico en el Ecuador por parte de realizadores, productores y entes estatales quienes han venido, en los últimos años, proporcionando ciertos recursos con miras a una paulatina evolución del cine ecuatoriano dentro del país como espejo cultural y luego con miras a distribuirse y exhibirse internacionalmente.

CAPÍTULO 2

2.1. LA IRRUPCIÓN DEL DISEÑO EN EL CINE: CARTOGRAFÍA TEÓRICA EN TORNO AL LUGAR DEL DISEÑO EN LA SOCIEDAD

Gui Bonsiepe, señala que "de una manera muy general se podría entender al diseño como una interfaz entre el hombre y el mundo"[6]. Desde esta perspectiva, en diseño, se entiende a la *interfaz* como la "integración de los objetos a la cultura cotidiana"[7] cuyo interés radica en lograr una eficiencia sociocultural. Al concentrase en los fenómenos de uso, y de funcionalidad, el hombre se relaciona con espacios, objetos y símbolos, de ahí la necesidad de hacer esa relación útil y productiva instalando así al diseño y a la sociedad como "una relación natural, habitual y necesaria"[8].

El concepto de *cultura* utilizado por John Hesket en su libro "Diseño, una breve introducción" mira a ésta como el conjunto de valores compartidos por una sociedad, siendo así, la manera distintiva de vivir de los grupos sociales en donde convergen los patrones de comportamiento aprendidos y que son expresados por medio de valores, formas de comunicación, organización, y objetos. Dichos valores acompañan la construcción del vivir diario desde el "cómo se lo vive" en todos los aspectos, permitiendo considerar también al diseño y su rol en la vida de las personas dentro de la formación cultural.

El diseño entonces es parte de la vida diaria de las personas , del cómo ellas han decidido conformar sus entornos y más aún del cómo ellas han decidido representarse ante la sociedad; es "la capacidad humana para formar y crear nuestro

[6] Gui Bonsiepe, *Del objeto a la interfase : mutaciones del diseño Escola de Disseny i Art*", Ediciones Infinito, Buenos Aires, 1999, pp. 21.
[7] Gui Bonsiepe, 1999, Opp. Cit., pp. 23
[8] Javier González Solas, *El lugar del diseño en nuestra sociedad: Lugares de debate conceptual*, UCM, 2006, pp. 4, En: www.ucm.es/centros/cont/descargas/documento3049.pdf.

medioambiente en diferentes formas sin precedente en la naturaleza, para servir a nuestras necesidades y darle sentido a nuestras vidas"[9].

El ser humano decide qué objeto adquirir, integrar, combinar para conseguirse como un producto de diseño en donde se plasma el concepto que ellos han adoptado sobre sí mismos, sus gustos, sus preferencias y anhelos. Gerardo Rodríguez plantea que la palabra diseño viene del italiano "Designo": dibujo o delineación de figura, es una representación que sirve para explicarle algo a alguien.[10]

La realidad es la construcción de una idea que el ser humano desarrolla –a partir de la experiencia subjetiva- de aquello que entiende como elemento de su bienestar, lo selecciona, lo representa para poder vivir dentro de un sistema social, en el fragmento o lugar al que han decidido pertenecer dentro del mismo: "los seres humanos no podemos acceder a la realidad como una totalidad absoluta sino a aquello que de ella se manifiesta a los sentidos y al entendimiento".[11]

El hombre tiende a desarrollarse dentro de un entorno que comprende, del cual se apropia, y que termina generando una idea de lo deseado, en relación al cual se plantean ciertas necesidades que se intentará resolver por medio de creaciones humanas que faciliten la consecución de esa idea de realidad que según Kant, se fundamenta en la *potencia de lo falso*[12], categorizando a lo falso como la idea que el ser humano tiene de ese entorno óptimo, de ese entorno deseado. Cristian Metz, haciendo referencia a la realidad, señala que esta es una reducción de lo posible, una censura cultural, pero ante todo es arbitraria[13].

El diseño no es arbitrario, "el diseño es el esfuerzo consciente por imponer un orden significativo"[14] en la sociedad. En tal virtud se trata de "un proceso de creación y elaboración por medio del cual el diseñador traduce un propósito en una forma real"[15] y la proyecta.

---

[9] John Heskett, 2006, Opp. Cit. pp. 5
[10] Paloma Migoya Gutiérrez, *Proyectación y Diseño*, Escuela de Arte de Almería, Almería, febrero de 2010
[11] Kant. "La revolución coopernica" en Juan Pablo Arenas 2006, Opp. cit., pp.11.
[12] Nietzsche, citado en Juan Pablo Arenas, 2006, Opp. cit., pp.11.
[13] Juan Pablo Arenas, 2006, Opp. cit., pp.16
[14] Victor, Papanek, *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*. Editorial Thames & Hudson, Londres, 1972, pág. 17
[15] José Manuel Allard*, Diseño en Chile: ¿Diseño como disciplina?*. ARQ Santiago, Santiago, 2001, n.49, pp. 2-4.
Bachelor in Fine Arts, Graphic Design, The Corcoran School of Art, Washington, DC, EE.UU, '96. Master in Fine Arts, Graphic Design, California Institute of the Arts (CalArts), California, EE.UU, '98. Es profesor de la Escuela de Diseño PUC.

Miguel Ángel Brand en su artículo “Diseño o estética utilitaria” señala, que el término anglosajón “design” tiene su origen en el latín designare, que en castellano significa designar, señalar o destinar a alguien para un fin determinado, palabra que evoluciona en el francés como dessin (dibujo) y dessein (proyecto), y determina para el diseño la significación de proyectar refriéndose al proceso del desarrollo de un plan que busca una creación de algo nuevo con una utilidad definida.

Entonces, proyectar un objeto, u objetar “es pensar acerca del objeto del objeto. Cuestionarse el papel que juega en nuestro entorno, qué tipo de relaciones generan entre las personas. Explorar lo más humano y generoso de los objetos con la finalidad de reflexionar sobre el sentido mismo de su existencia. […] Es una actitud conceptual que consiste en responder a los problemas utilizando conceptos o ideas que nos son familiares, que siempre han estado ahí “[16] y, que por supuesto los miembros de una sociedad reconocen.

Si bien es cierto la mayor parte de las personas no tienen una formación desde el Diseño, sí reconocen la funcionalidad de los objetos, su forma, su apariencia, su color; es decir que son de cierto modo concientes de aquellas cosas que han llegado a su diario vivir para facilitarlo, para darle cierto deleite o para aportar a su quehacer de algún modo. El cúmulo de los mismos forma sus ambientes, que en muchos casos y, debido al reconocimiento de su interacción con ciertos objetos, ha desarrollado la capacidad de registrarlos, y agruparlos a fin de conformar sus entornos desde la perspectiva de un sistema de objetos que le proporciona un estilo de vida, que expresan su pertenencia o deseo de pertenencia dentro de aquel fragmento de realidad. De ahí que estos objetos de diseño son reconocidos en función de un contexto sociocultural específico, y son utilizados de acuerdo al mismo, el cual se desarrollará en relación a un espacio y a un tiempo determinado que le dará un valor resignificando o un valor distinto de uso (utilidad-significado), tendiendo siempre a la innovación (concepto cuya implementación tiene como objetivo la modificación de los hábitos y las prácticas humanas, ya sean productivas, recreativas, educacionales, de uso o de consumo[17]).

Al hablar del diseño desde el punto de vista utilitario, esta propiedad, según Jonn Heskett puede ser definida como “la cualidad de apropiación en uso”[18], lo cual

[16] Martín Ruiz de Azúa, *Obj. Exposición Objetar, Memoria y Creación*, Ediciones del l’Any del Disseny (FAD/ACTAR), Barcelona, 2003, pp. 4
[17] Luis Aumada, Álvaro Magaña Tabilo, *El diseño y la innovación*, Revista Foro Alfa publicado el 04/09/2006. Chile, en: http://www.***foroalfa***.com/Au.php/Ahumada/37.
[18] John Heskett, 2002, Opp. cit. pp. 26.

quiere decir que es consecuente con "cómo las cosas funcionan, en el grado en donde el diseño sirve como propósito práctico"[19]. Por otra parte, "el significado como concepto en diseño, explica como las formas asumen significado por el modo en el que son usadas, o por los roles que se les asigna. Frecuentemente se vuelven poderosos símbolos o íconos en patrones de comportamiento, hábito y ritualidad" [20], los mismos que obedecen a una memoria cultural.

> "La memoria es un ingrediente ineludible de los procesos creativos, el futuro no puede ser entendido sino como una prolongación del pasado, y el presente como un instante difícil de capturar en el que las viejas ideas pueden ser nuevas y las nuevas muy viejas. Recrear, reproducir, rediseñar, alterar el orden y las relaciones entre lo que ya existe son actitudes sinceras y realistas que entienden la innovación como un paso más en un proceso que nunca concluye".[21]

Sin embargo aunque el ser humano está rodeado de innumerables objetos de diseño y sistemas de objetos de diseño, éste, la mayor parte de las veces no es lo suficientemente conciente de la interacción que tiene con estos elementos y menos aún de que él es la razón de ser de un producto.

De esta manera, "El juego, el bricolage, el humor, la participación y complicidad del usuario son estrategias que nos ayudan a fomentar las relaciones creativas con el entorno cotidiano"[22]. Estas actitudes, están en la base del trabajo de una nueva generación de diseñadores que entiende el diseño "como un medio y no como un fin. Un proceso de cambio en el que el interés por los contenidos supera la las cuestiones formales"[23] .

Hablamos entonces de la cuarta dimensión del objeto; se trata de transgredir los elementos tridimensionales tradicionalmente entendidos como "características de los objetos que se diseñan: su forma, su apariencia, su función y dentro de estas todo lo que conforme su materialidad"[24]. Esta cuarta dimensión "no es otra cosa que su capacidad de significación, de comunicación y de relacionarse con sus usuarios; en otras palabras es el significado mismo que se lee en el lenguaje del objeto, el

---

[19] Ibid.
[20] John Heskett, 2002, Opp. cit., pp.27
[21] Martín Ruiz de Azúa, *Obj*, Op, cit., pp. 5.
[22] Ibíd.
[23] Martín Ruiz de Azúa, *Obj*, Op, cit., pp. 6.
[24] Macha Helena Saravla Pinina, *La cuarta dimensión del objeto: una perspectiva sociológica del diseño.* En: Revista de Estudios Sociales (online), mayo 2006, No. 6, pp.: 91. Disponible en Internet: http://res.uniandes.edu.co/view.php/136/view.php.

significado en el sentido más amplio, el que debe contener los supuestos culturales y sociales (descubiertos y entendidos por el diseñador) de aquellos para quienes se diseña"[25]

Los sociólogos estadounidenses Mihaly Csikszentmihalyi y Eugene Rochberg-Halton, en su publicación referente a la investigación del rol del objeto en la vida de las personas denominada *El significado de las cosas* (*The Meaning of Things*) y haciendo referencia a la enorme flexibilidad con la que la gente puede añadir significados a los objetos y tomar significados desde ellos, señalan a manera de conclusión que: "Casi todas las cosas pueden ser hechas para representar un conjunto de significados. Esto no quiere decir que las características físicas de un objeto dictaminen el tipo de significación a la que se pueda llegar, aunque estas características a menudo permiten ciertos significados de preferencia ante otros; tampoco hacen convenciones (forma en que las cosas son hechas) simbólicas de los decretos absolutos de la cultura, lo que significa que pueden o no ser obtenidos de la interacción con un objeto particular." [26]

Así, aunque el objeto haya sido creado por el diseñador desde una perspectiva de uso deseado para el usuario, y aunque este concepto prime en el objeto, la forma de interacción con él podrá adaptarse a nuevas necesidades o requerimientos del usuario que no necesariamente partirán del objeto. Esta resignificación del uso del mismo desde la simbología está ligada también a aspectos socioculturales propios y externos que influyen en la construcción del concepto simbólico que se le otorga al objeto, y que no necesariamente está subordinado a una vivencia propia, sino mas bien al cúmulo de información que recibe y procesa. De ahí que " al menos, potencialmente, cada persona puede descubrir y cultivar una red de significados fuera de las experiencias de sus propias vidas"[27].

Esta capacidad humana para invertir energía física en los objetos es inmensamente poderosa para el estudio y la apreciación del diseño, donde el resultado final del producto a través del proceso debería ser discutido entre la intención del diseñador y las necesidades y percepciones del usuario, es decir en las interfases entre los dos en donde significado y significante son creados en diseño.

---

[25]. Macha Helena Saravla Pinina, Opp. cit., pp. 93.
[26] John Heskett, *Toorhpicks & Logos. Design in everyday life*, Editorial Oxford University Press Inc., New York 2003, pp. 53. (traducción hecha por la autora)
[27] John Heskett, 2003. Opp. cit., pp. 53. (traducción hecha por la autora)

El carácter interdisciplinar del diseño le ha dado a éste "desde la lingüística y la semiótica contenidos conceptuales propios de la comunicación, la tarea de transmitir mensajes de manera clara, directa y precisa para los diferentes públicos que manejan diversos códigos."[28] Lo cual como señala Jorge Frascara[29] "se traduce en una importante función social que demanda una responsabilidad desde el aspecto profesional (creación de mensajes detectables, discriminables, atractivos y convincentes); ético (mensajes que apoyen valores humanos básicos); sociocultural (elementos de diseño que contribuyan al desarrollo cultural más allá de los objetivos operativos del proyecto) entre otros que se definen por "elementos de persuasión, identificación e información en el marco de una trasndisciplinariedad total que lo acerca a otras disciplinas"[30] como "las ciencias humanas y sociales (filosofía, historia, sociología…), las artes (pintura, dibujo, teatro, cine, música…); ciencias exactas y naturales (geometría, física, biología…), ciencias de la comunicación (psicología, lingüística, semiótica…), ciencias relacionadas con la forma (morfología, topología…) y ciencias relacionadas con la función y programación (ergonomía, informática, cibernética…)"[31]

Entonces, haciendo referencia a lo mencionado anteriormente podría decirse que la función del diseñador es transmitir una idea, un concepto o una imagen de la manera más eficaz posible en función del usuario dentro de su entorno sociocultural. Para lo cual, éste, requiere de una serie de herramientas como, la información necesaria de lo que se va a transmitir, los elementos adecuados , su imaginación y todo aquello que pueda servir para la comunicación objetual, independientemente de la resignificación de uso que pueda hacer el usuario pero siempre en relación con el objetivo de diseño planteado para ese objeto o sistema de objetos a desarrollarse dentro de un entorno determinado. "El diseño debe constituir un todo, donde cada uno de los elementos que se utilicen posean una función específica, sin interferir en

[28] Carlos Soto, *El* Diseño*: aproximaciones a la disciplina,* Actas de Diseño Nº5 III Encuentro Latinoamericano de Diseño: Diseño en Palermo Comunicaciones Académicas. Buenos Aires Julio y Agosto 2008, pp. 125.
[29] Profesor de Diseño en Comunicación Visual de la Universidad de Alberta (Canadá), miembro de la Comisión Directiva de la Asociación de Educación de Diseñadores Gráficos de Norteamérica, Citado en Carlos Soto,2008, Opp. cit. pp. 126.
[30] Carlos Soto 2008, Opp. cit., pp. 225.
[31] Guillermo González Ruiz, *Estudio de Diseño*, Emecé Editores, 1994

importancia y protagonismo en los elementos restantes (a no ser que sea intencionado)."[32]

La intencionalidad según John Searle[33], basándose en el punto de vista de Brentano[34] que afirma que "un acto mental tiene, inherente, un contenido Intencional, señala a ésta como "una propiedad lógica del ser con respecto a un objeto". Sostiene también que todo estado intencional tiene un contenido intencional que determina las condiciones de su satisfacción y que es mediante este contenido intencional, que el *estado intencional* se vincula con su objeto.

El diseño se concibe desde la idea, como acto mental intencional al momento de empezar a configurar un objeto o un sistema de objetos ya que parte de un problema de diseño cuya finalidad es ser resuelto por medio de un proceso donde la intencionalidad puede decirse que representa el estado de cosas que satisfacen estas condiciones"[35], yendo desde la mente a la materialización de una idea que será parte de una realidad, que a su vez conforma una sociedad perteneciente al mundo en el que el ser humano se desenvuelve.

El diseño como el cine, son forjadores de realidades que parten de una idea de realidad deseada que se busca construir a partir de una intencionalidad de acciones, donde "lo deseable, es parte de los elementos culturales y por ende poco o nada tiene que ver con la realidad (la verdadera) puesto que ésta es una reducción de lo posible, una censura a sí misma"[36].

Los cineastas y los diseñadores de objetos, lo que procuran es "lograr su representación de la realidad por medio de la imagen, que ya es una representación de la vida"[37], en donde la idea aparece como concepto del arte cinematográfico y del diseño "dentro de un triple juego de imagen, representación, reinterpretación desde el

---

[32] Netdisseny. *Nociones básicas de diseño*. C/ Clapissa, 19 - 12580 - Benicarló (Castellón - España), disponible en: www.netdisseny.com, pp. 3.
[33] John Rogers Searle es Slusser Profesor de Filosofía en la Universidad de California, Berkeley, y es célebre por sus contribuciones a la filosofía del lenguaje, a la filosofía de la mente y de la conciencia, a las características de las realidades sociales frente a las realidades físicas, y al razonamiento práctico. Le fue concedido el premio Jean Nicod en 2000 y es miembro de la Academia Europea de Ciencias y Artes.
[34] Franz Brentano (1838-1917) fue un filósofo, psicólogo y sacerdote católico alemán que defendió la tesis de la intencionalidad de la conciencia y de la experiencia en general.
[35] Jaime Ernesto Vargas Mendoza, *Intencionalidad y causalidad: John Searle*, México: Asociación Oaxaqueña de Psicología A.C, 2007, pp. 2, disponible en: http://www.conductitlan.net/john_searle.ppt
[36] Juan Pablo Arenas, 2006, Opp. cit., pp.17
[37] Juan Pablo Arenas, 2006, Opp. cit., pp.18

espacio, el tiempo o el mismo movimiento." [38]

Los objetos son parte de esa realidad representada y dentro del cine de esa realidad percibida por el espectador; tienen presencia dentro de la imagen, esta "expresa su contenido a través de la forma que la constituye y la representa y es producida por una intención, que es una idea que pesa más que otra, donde toda idea suele ser un símbolo hecho objeto"[39].

Todo símbolo implica un grupo humano al que está dirigido, "los objetos suponen un usuario, los objetos en el cine un espectador, ambos suponen al otro como medio de su propia realización, como su razón de ser"[40]; los objetos constituyen "metáforas de comunicación, entre el espectador el diseñador y el filme pues designan la semejanza entre el lenguaje verbal, el lenguaje cinematográfico y el lenguaje objetual"[41] . Representan las relaciones del hombre en su vida cotidiana.

> "En el cine los objetos cumplen las mismas funciones que en la vida diaria, y al querer mostrar un realidad del hombre frente a otros hombres, muestra también la realidad del hombre frente a los objetos, (…) por medio de la construcción de un marco de elementos verosímiles que al menos si no son reales sí lo hacen creíble en un mundo en que lo deseable, coexiste con lo fantástico, lo real y lo verosímil, como suelen ser los anhelos colectivos o individuales en una sociedad determinada dentro de un entorno espaciotemporal "[42]

y que, en el caso del cine y, es creado intencionalmente desde el guión por un realizador, materializado a través del arte cinematográfico (lo que se cuenta) y contado por medio de la fotografía y el sonido (cómo se lo cuenta).

En consecuencia, la función del diseñador situado en el ámbito del diseño de arte para cine de ficción, analizada desde el punto de vista del arte cinematográfico, radicaría entonces en aportar al producto audiovisual resultante (la película, el cortometraje,…) desde la imagen, concebida como la materialización del entorno de una realidad deseada, verosímil, construida a través de los objetos como sistemas con una intencionalidad determinada en función del mensaje comunicacional pretendido por el guión. De ahí la pertinencia del presente Trabajo de Fin de Carrera.

---

[38] Ibíd.
[39] Juan Pablo Arenas, 2006, Opp. cit., pp. 19
[40] Ibid.
[41] Ibíd.
[42] Juan Pablo Arenas, 2006, Opp. cit., pp. 20

CAPÍTULO 3

EL DISEÑO COMO DISCIPLINA

Aunque el propósito de este Trabajo de Fin de Carrera no es el de ahondar en la discusión que busca definir y posicionar al Diseño como una Disciplina en el mundo de la ciencia, se pone en consideración el siguiente fragmento de Carlos Soto publicado en "El Diseño: aproximaciones a la disciplina", como elemento de reflexión en función del desarrollo del presente capítulo.

> "…los proyectos para mejorar su entorno (objetos, artefactos, piezas de comunicación gráfica, vestuario, espacio…) son producto de una profunda reflexión y libres de todo azar o gusto particular del diseñador y se rigen por un sistema ordenado de acciones que Bruno Munari plantea como identificación del problema, de sus elementos, la recopilación de datos y su respectivo análisis, la creatividad para llegar a la idea base, la determinación de materiales y uso de la tecnología adecuada para el caso, la experimentación, la realización de los modelos, verificación y la solución final al problema. Expresado por González Ruiz, el diseño presenta diferentes etapas que van desde la identificación del problema, recopilación de datos, síntesis, gestación, iluminación, elaboración y verificación, sólo para mencionar dos propuestas que coinciden con otras muchas en donde determinan la obligatoriedad de un proceso ordenado, sistemático para el planteamiento de soluciones posibles a reales problemas. Todo esto ya nos aleja por completo de la operatividad del diseño, de la ejecución inconsulta de opciones como producto de una genialidad temporal y nos lleva a la formulación definitiva para el diseño como una disciplina inmersa en procesos de investigación, sustentada en la elaboración de diseños con profunda base conceptual, con una determinación de procesos ordenados, naturalmente de carácter proyectual, con altísima responsabilidad en los cambios que se han venido sucediendo en este siglo de las comunicaciones y con un posicionamiento bien ganado frente a otras disciplinas, una profesión que se consolida como una de las opciones de mayor proyección en tiempos de tecnología, de virtualidad, de poder de la imagen como elemento constitutivo de la sociedad actual."[43]

- [43] Carlos Soto, *El* Diseño*: aproximaciones a la disciplina,* Actas de Diseño Nº5 III Encuentro Latinoamericano de Diseño: Diseño en Palermo Comunicaciones Académicas, Buenos Aires, julio- agosto 2008, pp. 226.

3.1. EL PROBLEMA: INTRODUCIRSE DESDE EL DISEÑO COMO DISCIPLINA EN OTRA DISCIPLINA (EL CINE)

El principal problema es intervenir con el diseño como disciplina complementaria en función del cine, una disciplina aún más compleja en donde la forma de trabajo es diferente a la usual dentro de los proyectos de la carrera dado que, en el diseño de un producto habitual, su creador tiene total libertad de decisión sobre su producto y generalmente sobre las condicionantes del mismo: "lo cual puede percibirse adecuadamente dentro del contexto socio-cultural específico en el que el objeto surge y del cual el diseñador es parte, forjador y transformador." [44]" Ello estaría contrastado con el proceder dentro de una realización cinematográfica en donde las condicionantes están dadas por el guión, una guía cuyo objetivo es crear una reacción a través del despliegue de acciones, las mismas que utilizan recursos que se complementan entre sí (fotografía, sonido, escenografía, actuación, vestuario, luz, etc.) para buscar expresar de la manera más fiel el mensaje deseado, el cual será mostrado en pantalla como un todo y, en donde cada elemento se vuelve un tipo de lenguaje dentro del lenguaje total, logrando interrelacionarse de tal manera que todos **tengan el mismo grado de importancia** al momento de la proyección.

La función principal que tienen los elementos complementarios que conforman una puesta en escena es enriquecer la presentación del mensaje que su realizador, por medio de la producción cinematográfica pretende mostrar al espectador. Es responsabilidad del diseño, el contribuir con su peculiar lenguaje a transmitir la problemática planteada dentro del guión, pues los objetos son parte del mundo de los hombres. Es competencia del diseño de productos crear formas, entender esas formas, y más aún hacer que estas formas sean capaces de expresar, de generar emociones que tienen que ver con el ser humano como usuario directo o indirecto de los objetos, los mismos que forman parte de su entorno; siendo pertinente la participación de un diseñador de productos que ayude a que estos objetos apoyen a lo que el guión desea expresar teniendo en cuenta que al ser estos parte esencial de la interacción humana se vuelven parte de nuestro lenguaje cotidiano de comunicación.

[44] Macha Helena Sarvia Pinina. *La cuarta dimensión del objeto: una perspectiva sociológica del diseño,* en Revista de Estudios Sociales (en línea), mayo, 2000, No. 006, disponible en Internet en: http://redalyc.uaemex.mx, pp. 2.

3.2. OBJETIVOS

3.2.1. OBJETIVO GENERAL

Fortalecer una realización cinematográfica desde el diseño como lenguaje de apoyo al lenguaje total de la producción audiovisual. Siendo el propósito fundamental, conseguir un producto comunicacional desde el punto de vista objetual sistémico que potencie la consecución de la película como producto final, teniendo al guión como el elemento de intervención del diseño de productos (campo de acción/problema de diseño) sobre el cual se trabajará para lograr enriquecer el mensaje de la película.

3.2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Analizar el lugar que el Diseño ocupa en la cultura cotidiana dentro de la sociedad contemporánea como elemento forjador de realidades, y su relación con el cine; partiendo de la comunicación e interacción objetual como entes constitutivos de un entorno y partes fundamentales para su reconocimiento.

- Evaluar la capacidad del interacción *interdisciplinar* del diseño de productos, como parte de un proyecto multidisciplinar (diseño-cine), a manera de unidad constitutiva y aportante con posibles soluciones a la resolución de un problema (materialización del guión), desde un campo de acción específico (el arte para cine).

- Examinar desde la deconstrucción los antecedentes del proyecto (guión: personajes, entornos, utilería, etc.), para determinar los requerimientos de configuración y las soluciones posibles al problema de diseño.

- Asumir al diseño desde su importancia comunicacional como un lenguaje no verbal entendido desde la cultura como origen de la forma en función del proceso creativo.

- Diseñar la visualidad de los elementos constitutivos del guión (personajes, escenarios, etc.), creando sistemas de objetos interrelacionados entre sí como parte de un todo (materialización del guión con todos sus elementos) partiendo de su deconstrucción y filtrándolos por la cultura material local con el afán de expresar sus condiciones culturales y situaciones sociales desde la estética y su capacidad expresiva.

- Conseguir que el trabajo del diseñador de productos en el cine sea mucho más conocido, reconocido y por ende requerido en el futuro con el afán de alcanzar paulatinamente una mayor presencia del mismo (el diseño) en este no tan explotado campo de acción (el cine).

CAPÍTULO 4

ALGUNOS CONCEPTOS DESDE LA TEORÍA DEL DISEÑO Y EL CINE

4.1. EL CINE Y EL DISEÑO

En su libro "*El engaño de la mirada. Del objeto al cine*", el Diseñador Industrial Juan Pablo Arenas manifiesta que el cine y el diseño están unidos en varios aspectos, por un lado el concepto de realidad determinado por la época y el entorno que se hace evidente en cualquier acto creativo, y por el otro lado, en el estudio y el análisis de las relaciones contemporáneas entre los seres humanos, una preocupación palpable tanto del cine como del diseño.

Menciona también que el objeto es ante todo un símbolo[45] un elemento que representa las relaciones del hombre en su vida cotidiana, convirtiéndose en una característica de la humanidad del hombre; de ahí que, todo símbolo implica el grupo humano al que está dirigido, los objetos suponen un usuario, los objetos en el cine un espectador, ambos suponen al otro como medio de su propia realización, como su razón de ser.

"En el cine los objetos cumplen las mismas funciones que en la vida diaria y al querer mostrar la realidad del hombre frente a otros hombres, muestra también la realidad del hombre frente a los objetos no siendo un elemento aislado, pues cada vez es mas nosotros y menos él"[46].

[45] Representación perceptible de una idea, con rasgos asociados por una convención socialmente aceptada. Es un signo sin semejanza ni contigüidad, que solamente posee un vínculo convencional entre su significante y su denotado, además de una clase intencional para su designado

[46] Juan Pablo Arenas, 2006, Opp. cit. pp.19

4.1.1. LA REALIDAD CINEMATOGRÁFICA

Christian Mets[47], en relación a la realidad señala que esta "es una reducción de lo posible, que surge, en general, solo a través de una censura cultural, y que ante todo esta es arbitraria" [48]. Juan Pablo Arenas, por su parte nos dice que "nada en la cultura es arbitrario, que simplemente pertenece a otros órdenes, donde la memoria individual, la memoria colectiva, y la hibridación con otras memorias, sucede de manera espontánea"[49] es decir que el ser humano crea su realidad a través de las múltiples experiencias que guarda dentro de sí tanto desde su individualidad como a nivel colectivo como grupo social.

Las artes cinematográficas actuales representan la realidad de un presente, en la medida en que este sea verosímil para nuestra época, esto quiere decir que la realidad no es la misma que hace algunos años, y la actual no será la misma que en el futuro. Desde esta óptica, "no toda la realidad es necesariamente verosímil para una época pero si lo puede ser para otra"[50]. En el cine, esta verosimilitud está dada por la representación de esa realidad reconocible para la época dentro del contexto que se maneja en el guión.

"El concepto de la realidad actual, podría lidiar con el otro extremo de la línea, es decir con la mentira, o mejor aún con la no verdad, que sería tanto como estar hablando de la realidad fantástica. Lo fantástico, es parte importante de lo posible, es decir, de lo probable y por ello, para esta época también es real pero no verdadero. Lo fantástico, lo real y lo verosímil coexisten a la par con lo deseable, como suelen ser los anhelos colectivos o individuales en una determinada época, espacio y tiempo, y la hibridación de todos estos"[51]. En la realidad, el ser humano crea sus espacios de interacción, los modifica, los vuelve cómodos para sí, o por lo menos trata de hacerlo. **En el cine, desde el diseño de productos, y tomando a la imagen como producto en sí, el diseñador se encarga de crear esa representación de la realidad de ese personaje (usuario) dentro de un espacio dinámico, en donde esta representación "es una reproducción reducida de la realidad y no la realidad misma (…)esta fracción de realidad, tendrá que ser recreada, o mejor aún**

[47] "de entrada lo verosímil es reducción de lo posible , representa una restricción cultural y arbitraria entre los reales posibles, es ante nada cesura,: de entre todos los posibles de la ficción figurada, solo pasarán los autorizados por discursos anteriores"
[48] Juan Pablo Arenas, 2006, Opp. cit., pp.16.
[49] Ibít.
[50] Ibít.
[51] Juan Pablo Arenas, 2006, Opp. cit., pp. 17.

reinventada a través de un estado mental por el cual sufrirá todas las modificaciones necesarias para convertirse en una realidad compleja por si misma" [52]. **Este estado mental en diseño, corresponde al acto de la configuración de un producto, es decir a "la selección de características deseadas (conceptualización), a la planificación y al proceso de creación y elaboración por medio del cual el diseñador traduce un propósito en un producto o un mensaje"[53].**

Los objetos son elementos importantes en la búsqueda de la realidad como ficción (realidad deseable), a manera de la concreción de una idea, pues, al ser extensiones del sujeto- usuario (personaje-actor) mediatizan las relaciones humanas dentro de un espacio y un tiempo determinado, siendo estos (los objetos) desde su aspecto simbólico, elementos receptores, medios y transmisores de múltiples emociones a través de acciones realizadas por los seres humanos en interacción con ellos.

4.1.2. LA IMAGEN CINEMATOGRÁFICA

La imagen cinematográfica, se refiere a la imagen en movimiento. Dos características de la imagen, tal vez las más importantes son **las representación y su significado**, que se podría resumir en lo que se ve y a partir de esto, en lo que se interpreta de lo que se ve, es decir , de lo que se cree ver. Aquí surge nuevamente el elemento cultural como directriz de lo que se considera realidad y vemos o creemos ver.

La realidad a la que se hace referencia, suele ser una representación de lo que nos enseñaron a ver que es tanto como no ver nada todas las cosas son representaciones de otras cosas que terminamos olvidando que representamos, vivimos en un olvido metódico de la realidad que percibimos.

Arenas señala que **"los cineastas y los diseñadores de objetos lo que procuran es lograr una representación de la realidad, por medio de la imagen que ya es una representación de la vida"[54].** En este triple juego IMAGEN-

[52] Mónica Gentille, Rogelio Díaz, Pablo Ferrari. *Escenografía cinematográfica* La Crujía: INCAA. Buenos Aires, 2007, pp. 120
[53] Jorge Gaitto *El proceso de diseño, por sobre el objeto de diseño,* Buenos Aires,2007. Publicado en Conferencias FA. México 2011
[54] Juan Pablo Arenas, 2006, Opp. cit., pp.18.

REPRESENTACIÓN- REINTERPRETACIÓN, se esconde la idea como concepto del arte cinematográfico y del diseño, ya sea desde el espacio (como la pintura, escultura, arquitectura –y los objetos-), el tiempo (como la poesía, la música) o el mismo movimiento desde el arte del espacio en el tiempo (como el teatro, la danza). "El cine y el objeto en el cine reúnen todas las anteriores expresiones del arte en una, por eso hablamos del séptimo arte"[55].

La imagen como una realidad variable es percibida por el espectador que, confundido y aislado en la oscuridad de la sala sufre una especie de hipnotismo con la magia proyectada en la pantalla, debido a que se encuentra frente a lo único que está encendido y en constante movimiento es decir el espectador se vuelve parte de lo que sucede frente a él, perdiéndose de sí e involucrándose en otras realidades que aunque no le pertenecen tampoco le son ajenas donde **los objetos también son parte de la realidad percibida** por éste y por lo tanto parte de su locura temporal donde la verdad de todos los días y que conocemos o comprendemos se vuelve difusa a los ojos del otro.

"El espectador en el cine, está inmóvil en el espacio real y tridimensional donde se encuentra su butaca, enfrentado a una pantalla de dos dimensiones en donde la cámara con sus puntos de vista, angulaciones y movimientos, junto a todos los recursos esceno-plásticos (elementos compositivos que comparten la plástica **con la escenografía (objeto-espacio-usuario))** le harán creer que está frente a un segundo espacio tridimensional que en realidad no existe."[56]

4.1.3. LOS OBJETOS EN EL CINE

En el cine **"todo objeto tiene presencia en una imagen, esta expresa su contenido a través de la forma que la constituye y la representa, siendo producido por una intención, una idea a manera de génesis (origen) que pesa más que otras y donde toda idea suele ser un símbolo hecho objeto"**[57]. El símbolo es lo único que nos diferencia de los animales, es decir somos animales

[55] Juan Pablo Arenas, 2006, Opp. cit., pp.18
[56] Mónica Gentille, Rogelio Díaz, Pablo Ferrari. *Escenografía cinematográfica* La Crujía: INCAA. Buenos Aires, 2007
[57] Juan Pablo Arenas, 2006, Opp. cit., pp. 19

simbólicos (según Cassier)[58] Jan Švankmajer[59], en su película "Conspiradores del placer" hace referencia a los objetos desde la consecución del deseo (componente esencial de las aspiraciones humanas) y señala que:

- El placer no tiene límite y por eso el límite siempre es moral, el objeto tampoco lo tiene, por eso todo objeto tiene un límite moral.
- El placer usa al otro para su beneficio, todo objeto representa al otro, por eso el objeto es cíclico, va entre el otro y el yo.
- El objeto como fetiche despierta una promesa que no debe cumplir, el objeto es un insatisfactor del deseo, el deseo insatisfecho es quien propicia el consumo. Por eso el objeto es ante todo consumo[60].

En el cine, al buscar representar una realidad, **los objetos se transforman en productos sociales** que están allí para definir una época, y aclarar una relación del personaje que lo encarna con el espacio que normalmente lo contiene, la clase social a la que pertenece el dueño del objeto, etc.[61]; así al dotarles de este sentido, los objetos que aparecen en pantalla se transforman en símbolos o metáforas que ayudan a enfatizar el mensaje comunicacional propuesto por el guión.

"Los Objetos son metáforas de carácter social e individual que determinan, con su carga acumulada de sentidos, toda una serie de sensaciones, anhelos, y deseos de los individuos que interactúan con ellos" [62] es así que, al tener estas características objetuales al servicio de la configuración desde el diseño (para el cine), existe la posibilidad de contextualizar y descontextualizar los objetos dentro de la imagen a manera de posibilidad de crear (nuevas), y replantear las relaciones humanas entre los hombres y seres vivos y, entre las cosas que los rodean o el entorno en el que se desenvuelven de tal manera que **desde la configuración estético-objetual (escenografía, ambientación, utilería, vestuario) se hace uso de estos lenguajes**

[58] Ernst Cassier Antropología filosófica, Una clave de la naturaleza del hombre: El símbolo, Editorial FCE, México, 1971, pp.45-46. " En el mundo humano, encontramos una característica nueva que parece constituir la marca distintiva de la vida del hombre. Su círculo funcional no solo se ha ampliado cuantitativamente sino que ha sufrido también un cambio cualitativo. El hombre como si ha descubierto un nuevo método para adaptarse a su ambiente. Entre el sistema receptor y el efector que se encuentra en todas las especies animales, hallamos en él como eslabón intermedio algo que podemos señalar como sistema 'simbólico'. Esta nueva adquisición trasforma la totalidad de la vida humana."

[59] Jan Švankmajer (Praga, 1934) Artista gráfico, escultor, diseñador y poeta surrealista checo, célebre por sus películas de animación, que han influido en importantes cineastas como Tim Burton, Terry Gilliam, los Hermanos Quay y muchos otros.

[60] Juan Pablo Arenas, 2006, Opp. cit., pp. 19

[61] Juan Pablo Arenas, 2006, Opp. cit., pp. 56

[62] Juan Pablo Arenas, 2006, Opp. cit., pp. 66

objetuales como medio que afianza la transmisión de un mensaje comunicacional no desde lo verbal sino mas bien desde lo visual y perceptivo.

4.1.4. EL OBJETO-SÍMBOLO

"El diseño al contrario del arte, necesita de un fin práctico y lo encuentra ante todo en cuatro requisitos: ser funcional, significativo, concreto y tener un componente social"[63]

Khppendorff manifiesta que **"diseño es darle sentido a las cosas"** [64] Las personas tienden a rodearse de objetos que tengan sentido para ellas, es decir de todo aquello que trascienda su carácter material que es inherente a él, a su razón de ser, a su sentido. De ahí que **los objetos tienden a adquirir un sentido más allá de su carácter material**, el cual está **dado por su relación con el usuario dentro de un contexto, situación, entorno material,** etc., creado por el usuario, el mismo que constituye un ente simbólico dentro de sus procesos comunicativos de un modo natural y complejo.

Los objetos-símbolo son elementos altamente sensibles o hipervalorados por el usuario, el valor de su significado se sobredimensiona habiendo una creciente atención en los contextos psicológicos, sociales y culturales que **dan significado y valor a los productos y a la práctica del diseño como disciplina** [65]

> "Los símbolos tienen una gran capacidad de apropiación y contextualización debido a la alta capacidad valorativa sensible (estética objetiva); tener uno o varios símbolos en la forma es una garantía hacia la inteligibilidad gracias a la valoración

---

[63] Erlhoff,Michael, *De la cabeza a los pies, prólogo para animadores*, Documenta 8, vol. 1 (catálogo), Kassel, 1987, pp. 34

[64] Julia Virginia Pimentel Jiménez, *Formando Diseñadores De Interiores Del Siglo XXI Con Planes De Estudio Del Siglo XX,* Actas De Diseño No. 9, V Encuentro Latinoamericano De Diseño, Julio 2010, Buenos Aires, Pp. 123. Disponible En Internet En: Http://Fido.Palermo.Edu/Servicios_Dyc/Publicacionesdc/Vista/Detalle_Articulo.Php?Id_Libro=148&Id_Articulo=6067

[65] José Manuel Allard Serrano. *¿Diseño como disciplina?.* Pontificia Universidad Católica de Chile. ARQ diciembre No. 49 Santiago- Chile 2001

> otorgada, pero a su vez por su subjetividad, se presta para reinterpretaciones o equívocos, haciendo ineficientes algunos procesos perceptivos o comunicativos."[66]

Los símbolos pueden ser universales y contextuales teniendo en general la capacidad de ser colectivos por lo referencial. "Lo importante del objeto símbolo es que soporte tanto connotación como denotación, es decir que la forma a pesar de representar símbolos (valoración, sensibilidad, estética) lo haga también con una condición de uso"[67]. Según Mauricio Sánchez, en su libro Morfogénesis del Objeto, existen algunas maneras de establecer un objeto con capacidad de símbolo, las principales son las siguientes:

a.) Por sobredimensionamiento o de un significado: se le da al objeto un valor mayor que el real.

b.) Por degradación: el objeto pierde su denotación (función) o su valor total de uso permaneciendo en estado connotativo puro.

c.) Por acumulación histórica: por su propia historia, la del concepto objetual, comienza a memorizar descargas de situaciones, sentimientos y emociones.

d.) Por desorden: se fetichiza el objeto y el creador (hombre-usuario) sirve a la criatura (objeto), convirtiéndose en una objetolatría, como los objetos icónicos que inhiben la capacidad de reflección en el usuario y la evolución del objeto.

e.) Por idolización: representa acontecimientos o seres no físicos (el Dios), en contraposición con la fe (creer en lo que no se ve) y en donde la criatura (objeto) no puede representar a su creador (hombre-usuario) porque siempre lo banaliza (imágenes religiosas).

f.) Por integralidad: el objeto es un signo integral, es decir, aquel que por su gran capacidad de sofisticación representa exacta o muy cercanamente la esperanza proyectual, la expectativa; siendo idóneo a un determinado contexto y situación como función, técnica, tecnología, praxis, estética, semiótica, etc. Donde el concepto lo autodesigna con un carácter de eterno

El objeto es un mensaje tridimensional, **y los sistemas de objetos** son **discursos tridimensionales**, entonces el objeto-signo, puede comportarse de dos maneras: como absoluto, siendo un mensaje objetual, o como elemento de una

[66] Mauricio Sánchez Valencia, *Morfogénesis del objeto de uso, La forma como hecho social de convivencia*, Editorial Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, Bogotá 2001, pp. 73.
[67] Mauricio Sánchez Valencia, 2001, pp. 73.

estructura mayor que él mismo, formando parte de un sistema objetual que soporta un discurso objetual. Cuando este discurso objetual se ubica dentro de un contexto, el objeto o el sistema de objetos adoptan un carácter cuatridimesional.

"**La cuarta dimensión del objeto** se obtiene al combinar equilibradamente, pero sobre todo de manera conciente e intencional los tres elementos constitutivos del objeto, esto es, la utilidad práctica, el significado y la capacidad para comunicar basándose en un contexto sociocultural definido. Así un objeto fuera de contexto es un objeto tridimensional, mientras que uno dentro de contexto es un objeto cuatridimensional"[68]. En el cine el objeto entra a ser parte de un contexto dado por el entorno sugerido en el guión, el mismo que nos permite jugar y utilizar a conveniencia el carácter simbólico del objeto en función del mensaje comunicacional que desde el diseño como parte de la dirección de arte se pretende afianzar a través de la configuración estética de los espacios y los objetos.

4.1.5. EL OBJETO COMO SÍMBOLO DENTRO DEL CINE

"El objeto es ante todo un símbolo, y solo por eso, una característica de la humanidad del hombre". Así lo expresa Juan Pablo Arenas en su libro "El engaño de la mirada, del objeto al cine", donde también explica que todo símbolo implica el grupo humano al que está dirigido, **los objetos suponen un usuario , "los objetos en el cine un espectador, ambos suponen al otro como medio de su propia realización, como su razón de ser**"[69]. De ahí que se lo considera ante todo un elemento que representa las relaciones del hombre en su vida cotidiana, donde en medio de **objetos artificiales se logran escenificar de manera ejemplar las relaciones del hombre frente a otros hombres, mostrando también la realidad del hombre frente a los objetos.**

Arenas menciona también que los objetos en el cine logran representar las relaciones entre los hombres por medio de "la construcción de un marco de elementos verosímiles que al menos si no son reales, si lo hacen creíble en un mundo donde lo real parece inverosímil"[70].

[68] Macha Helena Saravla Pinina. 2006, Opp. cit., pp. 92.
[69] Juan Pablo Arenas, 2006, Opp. cit., 19.
[70] Ibít.

En el diseño como en el cine, existen algunos **elementos de estructuración**, **el ritmo** es uno de ellos, un elemento organizador, que se basa en la repetición regular y armónica de ciertas formas, contornos colores, texturas, acciones y sonidos que crean sensaciones coherentes con lo que se desea configurar. Estos elementos que se repiten y se confirman denotan la intensidad o fuerza de la imagen en la misma composición de la escena.

Los objetos como elementos relacionadores de los seres humanos siempre han acompañado a la cámara, y es en ese punto donde **el estudio del diseño de estos es importante para la materialización de la imagen y del lenguaje cinematográfico.** Así pues (según Metz en "ensayos sobre la significación en el cine") "el significante imaginario es el dispositivo base del cine que reúne la base misma de la comunicación del espectador con el filme, el cual no se realiza con personas reales, sino con sombras proyectadas en la pantalla en donde el otro es el que ocupa la pantalla. Como espectadores estamos ausentes de la pantalla aunque muy presentes en la sala, instancia constituyente del significado en el cine". [71]

Los objetos como todo trabajo fílmico son medios, puentes entre conceptos y realidades, signos códigos y símbolos que recrean un mundo de ficción representados en su propio mundo de ficción y realidad

Los objetos (así lo reitera Juan Pablo Arenas) **son metáforas de carácter social e individual** que determinan, con su carga acumulada de sentidos, toda una serie de sensaciones, anhelos y deseos de los individuos que interactúan con ellos. "Los objetos son espejos de nuestras creencias, vínculos emocionales entre los seres humanos, prótesis de extremidades tanto físicas como mentales que logran estructurar sociedades enteras, predecir y crear sociedades, porque los objetos, logran evolucionar a través de los arquetipos que la misma sociedad produce y recicla constantemente"[72].

[71] Christian Metz, *Ensayos sobre la significación en el cine,* Volumen 1: 1964-1968, Editorial Paidós, Barcelona, 2002.
[72] Juan Pablo Arenas, 2006, Opp. cit., 66.

4.2. LOS LENGUAJES : EL DISEÑO DE UN PRODUCTO COMO ENTE COMUNICACIONAL (LA CUARTA DIMENSIÓN DEL DISEÑO)

4.2.1. EL METALENGUAJE

En lógica y filosofía del lenguaje, **un metalenguaje es un lenguaje que se usa para hablar acerca de otro lenguaje**. Al lenguaje acerca del cual se está hablando se lo llama el lenguaje objeto. El metalenguaje puede ser idéntico al lenguaje objeto donde todo lenguaje tiene un objeto al que se dirige o refiere, de ahí que todo lenguaje que tenga por objeto un lenguaje es un "metalenguaje", que a su vez puede ser lenguaje objeto de otro metalenguaje de orden superior, y así sucesivamente.

Bertrand Russell[73] establece que "**cada lenguaje tiene una estructura propia respecto a la cual nada puede enunciarse en el propio lenguaje; pero puede haber otro lenguaje que trate de la estructura del primer lenguaje, no habiendo límites en esta jerarquía de lenguajes**"[74].

Según Tarski[75] (introductor de la distinción entre lenguaje objeto y metalenguaje) , ningún lenguaje puede contener su propio predicado de verdad y permanecer consistente. **Para hablar acerca de la verdad en un lenguaje, y no generar contradicciones, es necesario hacerlo desde un lenguaje distinto, con mayor poder expresivo: el metalenguaje (en este caso el lenguaje de diseño usado para el diseño del arte en el mediometraje es estudio).**

Con la construcción de sistemas formalizados es posible definir el concepto de verdad. Esto se hace a través de la distinción de "el lenguaje sobre el que hablamos y el lenguaje en el que hablamos. Los nombres de las expresiones del primer lenguaje, y de las relaciones entre ellos, pertenecen al segundo lenguaje, que se llama metalenguaje (y que puede contener al primero como parte)"[76]. El segundo lenguaje o metalenguaje deberá ser más rico ya que "es posible construir en el metalenguaje,

---

[73] Russell Bertrand Arthur William Russell, (1872-1970, Gales) filósofo, matemático y escritor británico, quien además de activista y pensador de primera línea fue un soberbio polemista que se convirtió en el ícono del racionalismo para toda una generación. Escribió sobre una amplia gama de temas, desde los fundamentos de las matemáticas y la teoría de la relatividad al matrimonio, los derechos de las mujeres y el pacifismo.

[74] Disponible en Internet en: http://wapedia.mobi/es/Metalenguaje

[75] Alfred Tarski (1902—1983) – fue un lógico, matemático y filósofo polaco que hizo aportaciones destacadas en teoría de conjuntos, lógica polivalente, niveles de lenguaje y metalenguaje y conceptos semánticos.

[76] Tarski, Camap y Popper. *El uso de las nociones del lenguaje-objeto/metalenguaje en lógica*, 1989 Disponible en Internet en: http://biblioteca.itam.mx/estudios/estudio/letras18/textos3/sec_2.html.

metodológicamente correcto y materialmente adecuado, definiciones de los conceptos semánticos si y sólo si el metalenguaje es equipado con variables de un tipo lógico.

En cine para expresar el mensaje comunicacional se requiere de múltiples lenguajes que interactúan entre sí complementándose de manera compleja. Así, se tiene al lenguaje dramatúrgico actoral que implica acciones, **al lenguaje objetual (tema de este TFC) que desde la estética plasmada en el diseño del arte de la película** (escenografía, ambientación, utilería y vestuario) **contribuye al accionar del personaje/usuario en su interacción con el entorno**, el mismo que también **constituye un lenguaje propio de comunicación estética visual y de interacción objetual**. Que a su vez se relaciona con el lenguaje fotográfico que se encarga de contar la historia a través de los encuadres realizados en los diferentes escenarios. De esta manera se entiende al cine como un ente complejo, en donde los diferentes lenguajes usados en cada departamento tienen un fin común: obtener un producto complejo de calidad.

4.2.2. EL HIPERTEXTO

- **Lectores activos y escritores flexibles**

La hipertextualidad emula nuestra **forma espontánea de asociar ideas**. Desarrollar ideas dentro de una **red conceptual hipervinculada** permite adecuar el discurso a la realidad en que las ideas se producen, con una fidelidad mucho mayor. "El hipertexto **propicia las asociaciones conceptuales** tanto por parte del autor como del lector, ambos, en un plano de igualdad donde el lector hipertextual no se halla ya en la obligación de someterse a la estructura lineal preconcebida, se transforma en un participe activo del discurso, pues él decide la secuencia de asociación de ideas al leer así como al pensar"[77].

De ahí que el escribir (expresar) en formato hipertextual, "supone sincerar las relaciones conceptuales surgidas al producir un texto y exponer a modo de hipótesis, los posibles vínculos que podría preferir el potencial lector"[78]. De esta forma, el autor hipertextual producirá varios textos abiertos y relacionados entre sí, cuya riqueza dependerá en parte del lector como co-participe de la producción textual.

[77] Graciela Paula Caldeiro, *De lo lineal a lo Hipertextual,* 2005, Disponible en Internet en: http://comunicacion.idoneos.com/index.php/364287.
[78] Graciela Paula Caldeiro. 2005, Opp. cit.

De acuerdo con el enfoque comunicativo, el hipertexto es **un instrumento interactivo que relaciona información en la cual se involucran códigos, tanto lingüísticos como no lingüísticos.**

El código no lingüístico es aplicable a elementos visuales y acústicos. Los visuales **incluyen** imágenes, **objetos**, diagramas, mapas y otros, que dan origen a íconos que pueden ser comprendidos por diversas comunidades lingüísticas, creándose así un lenguaje universal, también conocido como lenguaje total. Los acústicos, como el sonido ambiente, los efectos del sonido y la música, integrados a los visuales, conforman la hipermedia.

> "Cuando se habla de que el hipertexto se hace partícipe de una creación, donde el hipertexto facilita al lector la construcción de su propio conocimiento, porque desde su estructura funciona como el proceso de cognición: "el sujeto cognoscente adquiere la información, busca nodos para relacionarla con experiencias sensoriales vividas, con experiencias oníricas, textos impresos o digitales leídos; entonces, asocia, crea o transforma esa información, proponiéndola de acuerdo con sus intenciones, intereses o las exigencias del medio. Del mismo modo, el lector aborda el hipertexto, lo interpreta, activando los nodos que le impactan de manera subjetiva; lo relaciona con otro referente ya leído del mismo o de otros textos y puede o no proponerle planteamientos alternos"[79].

Al momento de configurar un entorno material el diseñador crea una serie de relaciones entre los objetos y sus características (forma, color, ubicación, movimiento, tamaño, proporción, etc.), cuyo fin será generar un cierto tipo de lectura en el usuario, que en el caso del cine supone un espectador, entendiéndose que **el diseño presupone una planificación y un proceso de creación y elaboración por medio del cual el diseñador traduce un propósito en un producto** (la película como tal) **o un mensaje** (el apoyo al mensaje comunicacional del guión desde la visualidad estética del arte en el cine) **en tanto este sea el resultado de dicho proceso[80].**

La función del diseñador es, transmitir una idea, un concepto o una imagen de la forma más eficaz posible. Para ello, el diseñador debe contar con una serie de herramientas como, la información necesaria de lo que se va a transmitir, los

[79] Sandra Bedoya Meneses, Hipertexto y conocimiento*: Posibilidades en el hipertexto*, en: Hipernexus Metodología para la construcción de hipertextos colaborativos para la enseñanza y el aprendizaje en la educación superior, Universidad Pontificia Bolivariana, 28 de febrero de 2007, Disponible en Internet en: http://hipernexus.blogspot.com/2007/02/hipertexto-y-conocimiento-el-hipertexto_28.html.

[80] Jorge Gaitto. *El proceso de diseño, por sobre el objeto de diseño, La oposición «procesos» versus «resultados» en la enseñanza del diseño es solo aparente,* Buenos Aires, Conferencias Foro Alfa, México, 2011, disponible en Internet en: http://foroalfa.org/articulos/el-proceso-de-diseno-por-sobre-el-objeto-de-diseño

elementos adecuados , su imaginación y todo aquello que pueda servir para su comunicación. "**Nuestro diseño debe constituir un todo, donde cada uno de los elementos que utilicemos posean una función específica, sin interferir en importancia y protagonismo a los elementos restantes a no ser que sea intencionado."**[81]. El diseño debe servir de vehículo al propósito final que tenga nuestro mensaje, a la imagen que queramos transmitir y por ende a la lectura que deseamos tener por parte del usuario. En cine la interpretación es abierta, el diseñador por medio de la configuración creará códigos visuales con los objetos en el diseño del entorno material llenos de significados que estimularán al espectador a asociarlos con los diferentes elementos utilizados en la realización a fin de comunicar el mensaje. No obstante, cada espectador asimilará de una manera particular esta información teniendo sin embargo un hilo conductor (diseñado) que incidirá en su análisis individual .

4.2.3. EL PROCESO PERCEPTIVO

El proceso de percepción (de acuerdo a lo publicado en "Morfogénesis del objeto) estará siempre dado por una selección o un proceso de selección, es decir que el receptor actúa selectivamente ante los estímulos, explorando y eligiendo cual de ellos desea leer; lo cual denota un proceso sumamente complejo, dotado de procesos físicos, mentales y referenciales. Los estímulos desorganizados tienden a ser "no seleccionados" por la percepción, y por el contrario se toma conciencia o se asimila aquellos estímulos que están organizados donde la forma juega un papel importante en la organización del proceso perceptivo. La percepción puede darse por:

a.) Exposición selectiva: donde el receptor define el espacio de percepción, haciendo una selección y elección total de la estructura de estímulos.

b.) Distorsión selectiva: cuando el receptor capta los elementos que componen este espacio o forma y los fragmenta o decodifica.

c.) Retención selectiva: El receptor una vez los fragmentó, los vuelve a agrupar, asociándolos, encodificándolos y creando un código.

d.) Acción selectiva: es la conclusión del receptor, lo que percibió, la significación, y por tanto la toma de respuesta.

[81] Netdisseny, Diseño industrial. *Fundamentos de diseño básico*, Introducción al diseño, C/ Clapissa, 19 - 12580 – Benicarló, 16 de mayo 2009, disponible en: www.netdisseny.com

Es menester organizar un código de orden perceptivo (forma) donde estos constituyan estímulos ordenados de tal manera que supuestamente sean inteligibles, y reconocibles por el usuario, de tal manera que este pueda codificar y decodificar de manera coherente de esa forma comprendiendo lo que se desea proponer, orientar y ordenar.

4.2.3.1. LA COMPLEJIDAD PERCEPTIVA

La complejidad de una lectura perceptiva depende de la capacidad física y cognitiva de los procesos o sentidos (capacidad del receptor) y las características de los estímulos (calidad de la forma como coherencia) en un sistema inseparable. Esta complejidad selectiva puede darse en diferentes grados, teniéndose así:

a.) **La percepción selectiva:** sucede cuando el receptor hace lecturas por apropiación.

b.) **La percepción esquemática:** es una lectura simple y abstracta del todo, la conclusión de la lectura se convierte en un esquema generalista, excluyendo todas sus partes y todo tipo de detalles.

c.) **La percepción puntual:** es la lectura parcial de las partes o componentes, de ahí que se tiende a excluir el todo y leerse una o varias partes, lo que ocurre frecuentemente cuando la forma o el espacio leído es muy complejo y como no se puede comprender el todo, entonces se recurre a las partes.

d.) **La percepción racional:** es la lectura de las asociaciones entre partes sin aislarlas, pasa usualmente cuando en esas asociaciones formales se hacen las descargas de actos de uso.

e.) **Percepción significativa:** la lectura se hace sobre el significado, del todo a las partes, desprendiéndose de la forma que lo configura, se sobredimensiona el uso relegando a un plano secundario a la forma.

f.) **La percepción estructural:** la lectura se hace sobre la forma, independientemente de su significado, es muy frecuente con aquellas que no tienen código, o, desde otro punto de vista con aquellas que se instauran como nuevos arquetipos.

g.) **La percepción Sistémica:** es la lectura más compleja sobre una forma, y sucede cuando se puede hacer todas las anteriores de modo aislado o relacional, comprendiendo el todo y sus partes, la finalidad, configuración, significación, etc.

El cine es una sucesión de tomas, las mismas que nunca se fijan en la mente del espectador por mucho tiempo, "la memoria solo guardará algunas por razones circunstanciales, referidas al contenido de la acción **(objeto-usuario-entorno)** en relación con las emociones que esta provoca en el espectador"[82]. A través de un ***itinerario visual*** (fenómeno visual en donde inconscientemente realizamos de manera fugaz un recorrido por sobre las cosas que se encuentran por delante de nuestro campo visual[83]) el ojo del espectador comenzará un recorrido por los accidentes más interesantes hacia los menos atrayentes, **el diseñador de productos en función de su propósito comunicacional, será el encargado junto con el encuadre fotográfico, de guiar la percepción hacia el punto fundamental de la composición, donde se encuentra el significado, valiéndose de los elementos de configuración escogidos en base a un concepto dentro de un contexto.** De ahí que esta realidad creada, estará abierta a las modificaciones necesarias para convertirse en una realidad compleja en sí misma, en función de la percepción deseada para el espectador y que de preferencia debería encajar en lo sistémico.

Desde el "diseño de arte para el cine" como proceso de diseño, se trabaja en el espacio material (necesidad primaria para que se produzca la imagen estética) **de dos maneras:**

La primera tomándolo dentro del concepto de espacio físico como espacio natural mental para la consecución de una idea. Y la segunda en donde el espacio se vuelve un ente visual de percepción desde el encuadre, dimensionado, abarcativo y con magnitudes establecidas. El mismo que según Oswaldo López Churrúa[84] tiene dos alteraciones sobre las cuales se trabaja el diseño en el cine desde la percepción del usuario-espectador:

- **El espacio escenográfico**: entorno material construido a manera de espacio real, es el que constituye el lugar.
- **El espacio Plástico**: que se manifiesta en el plano. Surge por deducción intelectual, es un espacio racional, **diseñado en función de la actividad y el encuadre convirtiéndose en un objeto vivo** y por ende,

[82] Mónica Gentille, Rogelio Díaz, Pablo Ferrari. *Escenografía cinematográfica.* La Crugia: INCAA. Buenos Aires, 2007 pp. 47.
[83] Ibít.
[84] Oswaldo López Churrúa. *Estética de los elementos plásticos*. Editorial Publicar, Buenos Aires,1996 (3ra edición)

sujeto a cambios. Se va constituyendo a medida que transcurre la trama y en relación a cómo se la quiera contar.

De esta manera, el "**diseño de arte en el cine**" (vista desde el diseño de productos) es **"un hecho creativo que se relaciona, al cosificarse con la escenoplastia**. En ella existen objetos que se desplazan, que actúan, que presentan distintas formas y que deben ser concebidos a partir de la unidad y como parte de un todo que no solo involucra lo escénico, sino también lo plástico, **esta unidad se consigue al actuar sobre la percepción del espacio y las formas que lo constituyen**"[85] lo cual se dará por medio de una **configuración del entorno material desde el diseño.**

4.2.3.2. EL TODO ES MÁS QUE LA SUMA DE LAS PARTES: LAS TEORÍAS DE LA GESTALT[86]

EL determinar la naturaleza de las relaciones entre persona-usuario y entorno bajo el punto de vista de la percepción que el individuo tiene en cuanto al espacio como **entorno material**, y todas las implicaciones psicológicas que la organización de este genera en el ser humano como espectador y actuante en relación a las acciones que realiza, está dada (según los filósofos de la Gestalt) debido a **una organización de la actividad mental que presupone al individuo al relacionarse con el medio de cierta manera (disposición objetual en el espacio material por concordancias)**. Así, el cerebro decodifica la información que se recibe a través de las diversas asociaciones que se producen al momento de la percepción (innanismo[87]).

"Los objetos y los acontecimientos se perciben como un todo organizado" donde el todo es más que la suma de las partes y donde la organización básica se refiere a la manera de relacionar la figura con el fondo, la cual proviene

[85] Mónica Gentille, Rogelio Díaz, Pablo Ferrari. Opp. Cit. pp. 50.
[86] La Psicología de la Gestalt es una teoría sobre la percepción sugerida en Alemania a principios del siglo XX ante los modelos teórico-psicológicos basados en el comportamiento del ser humano que predominaban en la época. Esta palabra carece de significado literal en español, se traduce aproximadamente por "forma – aspecto – configuración". Los principios de la gestalt se fundaron en la premisa de la organización inherente de las relaciones entre persona y entorno.
[87] Teoría psicológica propuesta por Chomsky "modificación cerebral que causa la repetición de un comportamiento". Viene de la palabra innato y se refiere a que el ser humano tiende al desarrollo psicológico dentro de prefiguración innata.

según Köhler[88] de una súbita reorganización perceptiva de los elementos del problema, entonces, esta relación llevaría al ser actuante a generar una relación nueva entre los elementos ya considerados que lo conduciría a la solución de dicho problema. **Al asociar de diferente modo las partes del todo, se empieza a configurar soluciones por la compresión del significado que rige la acción con respecto a la forma.**

El propósito entre la relación sujeto/usuario, objeto y acción es percibir diferente usos de los objeto y/o generar nuevas configuraciones de los elementos dentro de un entorno material definido y en función de una situación. Precepto que, dentro del cine nos ayudará en la comunicación del mensaje que genera cada personaje o entorno como ente individual y como un todo, dentro del espacio escenográfico (espacio físico de construcción real) y dentro del espacio plástico (manifestado en el plano desde los encuadres), aportando a lo que el realizador quiere expresar por medio del guión.

Las imágenes son percibidas en su totalidad como forma o configuración y no como la suma de sus partes constitutivas, y dentro de esta configuración el contexto en el cual se lleva a cabo juega un papel esencial dentro del proceso perceptivo. **La percepción según la Gestalt está influida por el contexto y la configuración de los elementos percibidos**; las partes derivan de su naturaleza y su sentido global, y no pueden ser disociados del conjunto, ya que fuera de él pierden todo su significado.

4.2.3.3. LA PSICOLOGÍA DEL COLOR

Se puede decir que "el color es una apreciación subjetiva del ser humano que puede ser definida como una sensación que se produce en respuesta a la estimulación del ojo y a sus mecanismos nerviosos por la energía y luminosidad de ciertas longitudes de onda electromagnéticas que se propagan a unos 300.000 kilómetros por segundo"[89]. Esto significa que nuestros ojos reaccionan a la incidencia de la energía y no a la materia en sí, es un atributo que percibimos de los objetos cuando hay luz los mismos que devuelven la luz que no absorben hacia su entorno.

[88] WOLFGANG KÖHLER, FUE UNO DE LOS MÁS IMPORTANTES FUNDADORES DE LA ESCUELA PSICOLÓGICA DE LA GESTALT A LA VEZ QUE MAX WERTHEIMER Y KURT KOFFKA.
[89] Eva Heller. *Psicología del color, cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón.* Editorial Gustavo Gilli. Barcelona,2008, pp., 17

Sin embargo, los colores son capaces además de despertar respuestas emocionales específicas en las personas, de **evocar recuerdos o ayudarnos a asociar circunstancias o situaciones**. A estos aspectos se les puede ubicar dentro de la psicología del color. Este factor está **formado por las diferentes interpretaciones que los ambientes o entornos materiales creados por los colores emanan**, pudiendo estos evocarnos calma, recogimiento, plenitud, alegría, opresión, violencia, maldad, entre otras cosas y guardan afinidad entre los miembros de una comunidad por antecedentes históricos, tradición e influencia transcultural e intercultural.

Eva Heller[90] en su libro Psicología del Color expresa que los colores y sentimientos no se combinan de manera accidental, que sus asociaciones no son cuestiones de gusto, sino experiencias universales profundamente enraizadas desde la infancia en nuestro lenguaje y nuestro pensamiento. Señala también que el simbolismo psicológico y la tradición histórica permiten explicar el por qué de esta situación.

Se conoce muchos mas sentimientos que colores , es por eso que cada color puede producir muchos efectos distintos, a menudo contradictorios pudiendo estos actuar en ocasiones de manera diferente, lo cual se debe a que ningún color opera de manera aislada, cada color está rodeado de otros colores es decir se vuelve un acorde de colores. Un acorde cromático se compone de aquellos colores más frecuentemente asociados a un efecto particular (Por ejemplo a la algarabía y a la animación se asocian los mismos colores que a la actividad y la energía. A la fidelidad, los mismos colores que a la confianza); así **el acorde cromático determina el efecto del color principal siendo no menos importantes los colores asociados** que los aislados puesto que el ser humano responde con actitudes mentales al color.

Las connotaciones de los colores nos pueden llevar a significados generales. En principio, los colores cálidos (rojo, amarillo, naranja) provocan sensaciones de acción, intervención o respuesta a un requerimiento y cercanía en el espacio. Por el contrario, los colores fríos (verde, azul, violeta) consiguen crear asociaciones con situaciones más estáticas y dimensiones más lejanas.

[90] Eva Heller, 2008, Opp. cit., pp. 18
Socióloga, psicóloga y profesora de Teoría de la Comunicación y Psicología de los colores. Ha escrito un libro sobre los colores para niños y ha publicado varias novelas en Alemania.

Goethe, Kandinsky y posteriormente la Gestalt consideran al color como símbolo de "lo interno"[91]. Partió de la polaridad de los colores en positivo y negativo, y a partir de ello le atribuyó a los colores valores morales. Aseguraba que al entrar en contacto con un color, éste se sincronizaría de inmediato con el espíritu humano, produciendo un efecto en el estado de ánimo; pensaba que tenían un efecto directo en la mente y sentimientos sin embargo hacía una distinción entre el color simbólico generador de una coincidencia con lo que sabemos por la naturaleza; y el color alegórico que se refiere al conocimiento previo de un signo para que tenga sentido.[92]

La Gestalt por su parte hace hincapié en la tendencia a percibir la configuración más simple marcada por la luminosidad y el color. Así, manifiesta en sus teorías que **se percibe la totalidad de las cosas antes que las partes (diseño del entorno material)**, primero los objetos tridimensionales que los bidimensionales.

- **LA SENSACIÓN DE PROFUNDIDAD (Percepción)**

Desde el concepto de profundidad esta sensación está determinada por niveles de contraste entre distintos tonos teniéndose así la construcción de "una profundidad atmosférica" mediante el color[93] (usada para la construcción del entorno material).

Una del las diferenciaciones más significativas en cuanto a color (como se menciona en "Usos plásticos del color"[94]) es la que se hace en relación a los colores cálidos y a los fríos, estos se utilizan para calificar a aquellos tonos que connotan dichas cualidades, "temperatura de color". Los colores cálidos (rojos, rosas, amarillos y naranjas) se remiten al rojo en su saturación más intensa en el círculo cromático, se los asocia con la luz del sol y el fuego; se los considera ardientes, agresivos, vibrantes, soleados, estimulantes, densos cercanos pesados, secos, de proximidad entre otras connotaciones. Los colores fríos (azules y verdes) se remiten al azul en su máxima saturación o estado más brillante; hacen referencia a la luz de la luna y se los asocia con el agua, se los considera dominantes, fuertes, calmos transparentes, lejanos, ligeros, nos evocan al hielo y la nieve.

---

[91] María Luisa Hodgson Torres. *Geometría y diseño de la realidad sensible desde las Bellas Artes*. Publicaciones Universidad de La Laguna. 1994, pp. 18

[92] Eva Heller, 2008, Opp. cit.

[93] Inmacu**la**da Rodríguez Cunill, Alberto Mañero Gutiérrez, Julio Palomo Reina, M. José García d**el** Moral y Mora. *Usos Plásticos d**el** Color*. - Campus Virtual Andaluz - Universidad **de** Sevilla, 2007, Disponible en Internet en: http://ocwus.us.es/pintura/usos-plasticos-del-color

[94] Ibít

Por otra parte, tenemos a los colores claros y oscuros. Los primeros toman su claridad de la ausencia del color visible, son casi transparentes y cuando la claridad aumenta la variación entre los distintos tonos disminuye; sugieren liviandad, descanso, suavidad, distensión, fluidez. Se consideran colores claros a los pasteles más pálidos como el marfil, rosa, celeste, beige entre otros. Del otro lado están los colores oscuros que son los que contienen negro en su composición; crean la sensación de encierro en el espacio haciéndolo parecer más pequeño, tienen un efecto de seriedad y concentración. Combinar estas dos clases de color genera un efecto dramático de representar figuras opuestas como son el día y la noche.

El tener conocimiento sobre los aspectos señalados anteriormente es de gran ayuda al momento de poner en práctica las siguientes premisas de yuxtaposición del color con respecto a la profundidad desde el punto de vista plástico. Así según Eva Heller en su libro "Psicología del color":

- Un color caliente se acerca más al espectador que uno frío (Helena, su cuarto, los elementos de la cocina, la cena en el comedor)
- Una zona contrastada entre dos o más colores se acerca más al espectador que una zona poco contrastada
- Una zona más detallada en una representación se acerca más al espectador que una zona poco detallada
- Un color saturado se acerca más al espectador que un color poco saturado
- Los colores que guardan poco contraste entre sí tienden a alejarse del espectador.
- Un color cualquiera resulta más oscuro cuanto mas claro es el color que lo rodea (color de fondo)
- Un color resulta más claro cuanto más oscuro es el color que lo rodea (color de fondo)

4.3. LA CULTURA COMO ORIGEN DE LA FORMA

El objeto se puede entender como una cultura material o como un discurso formal que surge para representar determinadas condiciones culturales, y para mediar situaciones sociales. Este vínculo entre cultura y objeto ha constituido a este último,

según Mauricio Sánchez Valencia[95] en un recurso relevante de la permanencia y estabilidad de la cultura, haciendo que **la forma** brote **como representación de una ideología**.

"La cultura se origina el momento en que se desarrollan tres variables: una colectividad toma un entorno natural y crea un entorno artificial (entorno material). De la relación entre estas tres se origina la comunicación, las condiciones psico-afectivas, la pertenencia, y todas las condiciones sociales producto de sus relaciones sintácticas"[96].

La cultura de acuerdo a la introducción a la sociología general, es un "conjunto estructurado de maneras de pensar, sentir y obrar mas o menos formalizadas, que aprendidas y compartidas por una pluralidad de personas, sirve de un modo sígnico y simbólico a la vez para constituir a esas personas en una colectividad particular y distinta"[97]. Por ello se consolida como el sistema de sistemas, y la más compleja creación del hombre.

De ahí que **el objeto es una estructura de estímulos** (perceptivo), que **condiciona protocolos de uso** (operativo), siendo la representación de un concepto o discurso social (cognitivo). **El objeto surge de las relaciones socioculturales, desde donde se hace un reconocimiento de los valores de la cultura gestándose una cadena de relaciones que genera finalmente la identidad de un grupo.**

La red sígnica está conformada por los valores particulares de cada micro-contexto; es decir que con el crecimiento de las grandes urbes viene también una fragmentación interna (micro-contexto) en donde con el afán de ser comprendidas surge una estructura de valores particulares objetivos debido a la relación referente que se establece con un contexto definido y definible y que son creadas por la cultura popular, desde las ideologías (centros educativos, barrios, agrupaciones sociales…). De esta fragmentación surge la necesidad de una red que no deje que estos se separen completamente, y los mantenga en cohesión (red simbólica).

---

[95] Diseñador industrial de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, ha sido docente, investigador y administrativo recibiendo diferentes reconocimientos. Asesor de proyectos académicos y profesionales. Coautor del libro "Lenguajes objetuales y posicionamiento". Autor de "Morfogénesis del objeto de uso", entre otros.

[96] Mauricio Sánchez Valencia. *Morfogénesis del objeto de uso. La forma como hecho social de convivencia*. Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. Bogotá. Primera edición octubre de 2001, pp. 21

[97] Ibít..

La red simbólica, es una estructura de valores generales que reconstruye un grupo determinado, manteniendo los micro-contextos como una sola red, comunicándolos y haciéndolos parte de una estructura, de pertenencia general, los cuales por no tener un contexto claramente definible como referente, son subjetivos. Estas redes crean los códigos individuales, colectivos y públicos, y se convierten en las estructuras y valores que deben ser leídos por el proyectista para aplicarlos en la forma y así textualizar el objeto. **Estos elementos producen la imagen colectiva, que son las maneras como se expresa, lee e interpreta una cultura**, creando así la memoria cultural, que se define por el bagaje y valores aprendidos y transmitidos, que son conservados actualizados y utilizados[98]. De ahí que nace la **necesidad del objeto** y se funda **como recurso de interpretación cultural** que por su particularidad artificial se vuelve un **medio ideal para tridimensionalizar información ideológica**. De la memoria cultural y su residualidad se crean los referentes pragmáticos, "recursos de expresión, lectura e interpretación tridimensional de mensajes culturales, los mismos que son conjuntos de caracteres o circunstancias que hacen que un individuo o grupo sea reconocido con una posibilidad mínima de confusión con otro"[99]. Entonces, **el objeto se convierte en responsable de ser la representación de situaciones socioculturales**. "Si el origen de la forma está en la cultura el proyectista/diseñador debe conocer como es la ideología de cada grupo o situación para representar las expectativas que cada uno tiene"[100].

Desde el diseño de productos y de sistemas de productos, vemos a los objetos como componentes y referentes socio-culturales, que nos cuentan la historia de un usuario como ente individual y colectivo dentro de un entorno-contexto y por ende nos describen sus características dentro de una realidad.
En cine, al crear una realidad de ficción bajo un **concepto de diseño** de carácter sistémico y por ende **desde la complejidad en función de un usuario** (actor-espectador), estamos contando la historia de una época, de una clase social, de la manera de interactuar con los objetos desde los significados que el usuario le da que y que el diseñador desde una directriz cultural y de acuerdo a su objetivo en la construcción del concepto de diseño contextualiza o descontextualiza a fin de explorar "la posibilidad de crear y replantear las relaciones humanas entre los hombres y los seres vivos y entre los cosas (objetos-espacios) que los rodean"[101]

[98] Mauricio Sánchez Valencia, 2001 Opp. cit., pp. 20-24
[99] Mauricio Sánchez Valencia, 2001 Opp. cit., pp. 21
[100] Mauricio Sánchez Valencia, 2001 Opp. cit., pp. 22
[101] Juan Pablo Arenas, 2006, Opp. cit., pp. 52.

John Heskett señala que **los objetos y los entornos** pueden ser usados por la gente para construir un sentido de lo que son, para expresar su sentido de identidad cultural. Esta construcción de identidad, sin embargo, va mucho más allá de una expresión de lo que el ser humano es ; convirtiéndose en un intento deliberado desde los individuo, organizaciones colectivas e incluso naciones de crear una **imagen particular y un significado determinado desde el aspecto cultural**, previsto para **constituir formas y apropiarse de ellas**, e incluso , apropiándose de lo que otros perciben y entienden [102]

4.3.1. COMPONENTES DE LA CULTURA

De acuerdo a lo expuesto por Mauricio Sánchez, la cultura se convierte en génesis de las identidades, y toda sociedad desde su cultura demanda comunicar esa identidad surgiendo así la prioridad de la forma como recurso capaz de transmitir esa identidad, para lograr desde el contexto propio, una auto-referenciación y valoración significativa de cada identidad.

De acuerdo con la ideología particular de cada micro-contexto, contexto o situación social, la cultura consta de unos componentes representados por objetos:

a.) De acuerdo a las intensiones

- Individual: billetera, joya, reloj
- Colectivo: parque, puesto de comidas
- Público: plaza, terminales terrestres y aéreos

b.) De acuerdo a los componentes

- Por sus componentes temporales
  - De uso popular: sandalias, juegos populares
  - Hábitos: cepillo dental, tabacos
  - Costumbres: parrillada, telar
  - Leyes: semáforo, señales
- Por sus componentes transitorios
  - Moda: accesorios, autos, vestimenta
  - Estilo: Cabello corto de un lado.

[102] John Heskett, 2002, Opp. cit., pp. 84.

c.) De acuerdo a la ideas

- Científicas
- Arte
- Tecnología
- Técnica
- Filosofía

d.) De acuerdo a las creencias

- Religiosas
- Mitos y ritos.

4.3.2. EL CLICHÉ: DESDE LA CONCEPTUALIZACIÓN EN DISEÑO DE PRODUCTOS COMO REFLEJO DE UNA CULTURA

El término cliché evoca una frase, expresión, acción o idea que ha sido usada en exceso; es toda señal que se vuelve reconocible, excesivamente familiar o de uso común, tendiendo muchas veces a perder su fuerza por el mismo hecho de la repetición[103]. Al hablar de todo tipo de señal nos referimos a situaciones, temas caracterizaciones, tipos de discurso, **objetos** que podrán ser considerados cliché de acuerdo al tiempo, al lugar, a quien lo use y al contexto en el que sea empleado pudiendo tener connotaciones sociales, políticas e ideológicas dependiendo de quien lo emita y lo afirme.

El uso del cliché aparte de ser considerado como un discurso falto de creatividad o innovación en muchas situaciones, en otras, como en el **cine contribuye a establecer cierta sintonía con el espectador, ayudándole a reconocer ciertos factores de comunicación utilizados que muchas veces son rotos con el afán de estimular cierto tipo de reacción en la audiencia**.

El tomar al Cliché como **elemento de conceptualización desde el diseño de productos** hacia el cine (en este caso como uno de los elementos conductores del concepto global de la película) a manera de una abstracción de elementos que se encuentran retenidos en la mente del espectador (de una manera más pregnante) que explican o resume experiencias bastante reconocidas, las mismas que al modificarlas, adaptarlas o resimbolizarlas, **generarán una reinterpretación en relación a un**

[103] Cliché, Disponible en Internet en: http://es.wikipedia.org/wiki/Clich%C3%A9

contexto; suponen una herramienta conceptual que parte de la apropiación a priori de acciones realizadas, interacciones y **relaciones objeto- usuario**; partiendo de un estereotipo se pretende llegar a un arquetipo en donde todavía sean reconocibles estos aspectos comunes aprehendidos desde la cotidianidad por el espectador ,

En el caso de "Queremos tanto a Helena" el uso del "cliché" intervenido como recurso nos ayuda a conservar el aire clásico de los personajes en la historia, etiquetándolos de cierto modo en su mundo espaciotemporal (entorno material) sin pretender caer en la simple repetición sino mas bien **buscándole un significado de comunicación que le da a cada personaje y ambiente un carácter propio y original**.

"cuando la disciplina de diseño se asume como diseño de la interacción, los objetivos quedan automáticamente determinados y son una poderosa herramienta para alinear los sitios y sistemas" Daniel Mordecki[104]

4.3.3. EL VESTUARIO DESDE LA CULTURA

El vestirse desde el inicio de los tiempos, para el ser humano, surge mas bien como respuesta a una necesidad: la de cubrirse y proteger su piel del medio ambiente y sus peligros. Con el paso del tiempo esta necesidad fue volcándose cada vez más a un sentido estético y posteriormente a un significado simbólico, lo cual nos ha permite comunicarnos a través del uso de la ropa cultivando un estilo representativo y de pertenencia donde el vestuario se ha convertido en una suerte de segunda piel para el hombre pues habla por él y con él estética y significativamente permitiéndole ser aquello que desea ser.

Para el ser humano, el vestuario es signo de pertenencia a una sociedad y a una época y, sirve como signo de distinción o elemento de marginalización ante los códigos socioeconómicos y morales, establecidos por ciertas variables clasificadoras de las personas, tales como el sexo, la edad, clases social, casta, estado, oficio, raza, ideología entre otras. De este modo, "el vestuario se convierte en la suma de dos elementos opuestos pero de una u otra manera ligados entre sí como son: **la tradición** que tiende a fijar **las formas en modelos permanentes sostenibles** y que suele ser de carácter anacrónico (es decir que ha traspasado la temporalidad) y la

[104] Daniel Mordecki, *Los objetivos del diseño*. Documento digital disponible en: www.mordecki.com

moda la cual genera cambios de manera continua cronológicamente"[105] y, en el mundo contemporáneo, podría decirse que de manera progresiva y acelerada de ahí que se ha pasado del «estatus-símbolo» al «estilo- símbolo». Entonces, el vestuario va enriqueciéndose inevitablemente de información sobre el ser humano y su época portando signos y mensajes de dicha sociedad o grupo social dentro de esta, como lo son las tribus urbanas (grupo de personas que se comporta de acuerdo a las ideologías de una subcultura desarrollada en el ambiente de una urbe o ciudad en donde las tendencias de vestuario que siguen, sirven como un ente de agrupación e identificación visual ante las otros miembros de la macro sociedad y entre sí).

De ahí que el traje, ya sea en el mundo de la ficción (cine, teatro, etc.) o la realidad "es un foco de atracción visual que constituye su propia fuente de iluminación de acuerdo al contexto en el que se desarrolle"[106](situación expuesta en el taller de escenografía y vestuario teatral de 5º nivel de la carrera de Diseño de productos).

Barthes en su obra "Sistema de la moda"[107] manifiesta que la vestimenta constituye un objeto poético; en principio, porque él acarrea muchas variaciones de las cualidades de la materia (sustancia, forma, color, movimiento, tactilidad, tono, luminosidad…), y más aún porque al tocar un cuerpo, funcionando a la par como su sustituto y su máscara, es certeramente el objeto de una investigación importante.

E. Gordon Craig (diseñador de vestuario teatral) sostiene que **una creación conceptual y estética está estrechamente ligada al proyecto de puesta en escena** (haciendo referencia al campo de acción de quienes intervienen tanto en la ficción como en la realidad) **donde todos los elementos están subordinados a una concepción global.** Esta concepción global que abarca según René Köning [108] un sistema de regulación del comportamiento social relativo a al uso de una tendencia determinada o estilo y al cambio periódico de vestido como parte de un sistema global de instituciones socialmente reconocibles que producen y organizan la indumentaria, se conoce como moda, sobre la cual según Boudrillard, pesan condenas morales y estéticas, incluso en los ámbitos que necesariamente obedecen a sus designios.

Tanto en el teatro como en cine (ficción) y en la vida real, "**el vestuario constituye un apoyo fundamental en la descripción de un personaje, pues este,**

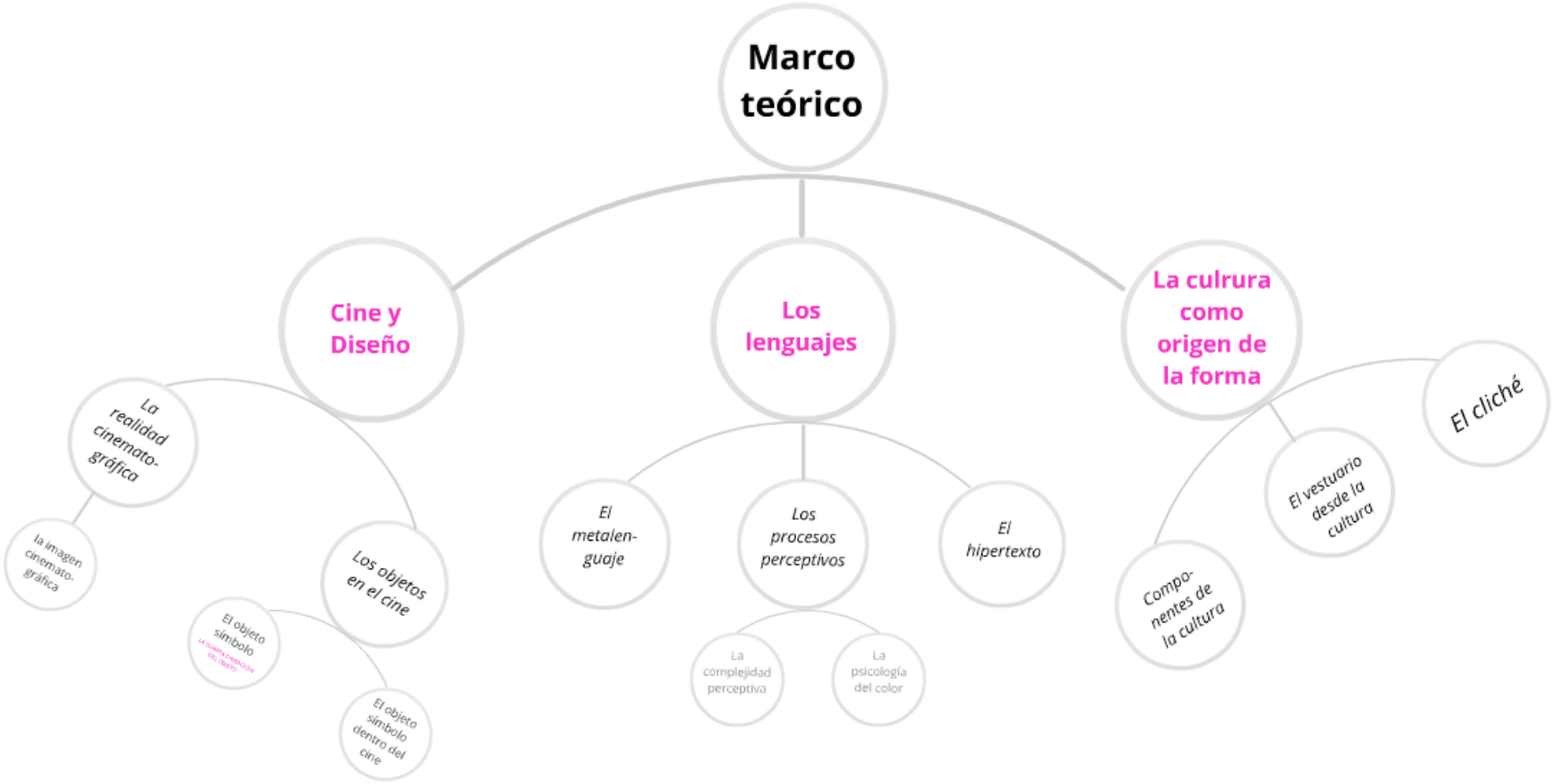
[105] Dan Bont, *Escenotécnicas en teatro, cine y tv*, Editorial L.E.D.A. Barcelona , 1981, pp. 59.
[106] Dan Bont, 1981, Opp. cit., pp. 86
[107] Roland Barthes. *Sistema de la moda y otros escritos.* Editorial Paidós. Barcelona 2003
[108] René König (1906-1992) sociólogo alemán muy influyente en la sociología de Alemania Occidental después de 1949, entre sus escritos sobre estudios culturales está la "Sociología de la moda".

además de concebir ideas y expresarlas de manera estética (diseño del producto) tiene la responsabilidad de seguir el proceso de su creación y su uso, es decir debe tomarse en cuenta la manera de interacción que resulta de él y de quien lo lleva (Rolland Bartés)"[109].

En su tarea estética de mímesis de la realidad en el teatro y el cine se reproduce una serie de factores y funciones socioeconómicas, históricas, psicológicas, antropológicas entre otras que se refieren tanto a la **relación del usuario con el vestuario como a la relación que ha desarrollado con su sociedad de origen o con la cual se identifica.** Estos dos aspectos se interrelacionados entre sí de acuerdo al contexto en correspondencia dinámica con otros signos que actúan en la escena (lo cual permite al actor representar varios roles diferentes del personaje), los mismos que muestran que **en pantalla el personaje se convierte en un objeto escénico con valor de signo donde al conservar una armonía con el resto de elementos constitutivos de la producción permite que los realizadores se vuelvan co-creadores de este objeto de ahí que al contar una historia se narra con la imagen, las formas, las texturas, el color, etc. Es decir con diseño del producto.**

El personaje en cine está diseñado estéticamente a través del vestuario, por medio del cual el diseñador es capaz de expresar los elementos que lo caracterizarán como tal (elementos estáticos que servirán como directriz para las posibles variaciones que este tenga a medida que evolucione la trama) describiendo sus preferencias, su pertenencia cultural, de época, etc., y por otra parte **desde la percepción temporal de eventos en relación con las acciones desplegadas por el personaje en la puesta en escena** (**viéndose al diseño como "un método de acción", un plan para ordenar elementos de manera que un propósito particular se pueda cumplir lo mejor posible)**[110], lo cual implica todo cuanto le va sucediendo al vestuario a medida que este es usado por el personaje-actor, en relación a lo que se busca expresar dentro del filme desde su propio lenguaje comunicacional como objeto y desde el lenguaje dramatúrgico.

[109] Roland Barthes, 2003, Opp. cit., pp. 41 (Escritor, ensayista y semiólogo francés. parte de la escuela estructuralista, influenciado por el lingüista Ferdinand de Saussure, por Émile Benveniste, Jakobson y Claude Lévi-Strauss. Crítico de los conceptos positivistas en literatura que circulaban por los centros educativos franceses en los años 50.)
[110] John Neuhart, *Preguntas respondidas por Charles Eames en la película Design Q & A, 1972,* Eames Design, New York 1989, p. 14.


Marco teórico
Cine y Diseño
La realidad cinemato-gráfica
la imagen cinemato-gráfica
Los objetos en el cine
El objeto símbolo
El objeto símbolo dentro del cine
Los lenguajes
El metalen-guaje
Los procesos perceptivos
La complejidad perceptiva
La psicología del color
El hipertexto
La culrura como origen de la forma
El cliché
El vestuario desde la cultura
Compo-nentes de la cultura

CAPÍTULO 5

LOS ANTECEDENTES: El GUIÓN COMO EJE CONDUCTOR DEL PROCESO

5.1. ANTECEDENTES GENERALES

El eje conductor del proyecto cinematográfico es el guión, por medio de este, se conocen todos los puntos que rigen al producto de ficción que se pretende mostrar. Deconstruir el mismo, por situaciones, elementos, personajes, conflictos, soluciones, anhelos, directrices, trasfondos, entre otras cosas se vuelve prioritario para el entendimiento y manejo del problema a resolverse, así como también para determinar el tipo de recursos de diseño que se va a emplear en la consecución estética del producto.

5.1.1. REFERENCIA: QUEREMOS TANTO A HELENA COMO PARTE DE LA PELÍCULA LOS CANALLAS.

"Queremos tanto a Helena" es un mediometraje[111] de ficción de Ana Cristina Franco, en ese entonces estudiante del último semestre de la carrera de Realización y Actuación del Instituto de Cine INCINE, y fue rodado en Quito en junio de 2008 y proyectada en salas de cine ecuatorianas desde el 6 de octubre de 2009. Forma parte del Largometraje "LOS CANALLAS" (siendo éste el primer corte) que participó en el *World Film Festival* de Montreal, Canadá por el reconocimiento a Mejor Ópera Prima obteniendo el Cenit de Bronce entre un total de 20 películas en competencia.

[111] Generalmente se considera una pieza fílmica como cortometraje cuando tiene una duración menor que el tiempo medio de una película de producción normal.(menos de 30 min.), mediometraje cuando ésta va de 30 a 60 min. y largometraje cuando la misma es de más de 60 min. (según la Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas, la American Film Institute, y el British Film Institute)

5.2. ANÁLISIS DEL GUIÓN

5.2.1. ANÁLISIS INTEGRAL DEL GUÍON: UNA MIRADA PANORÁMICA

"Queremos tanto a Helena", un mediometraje de la realizadora Ana Cristina Franco, que forma parte de la película ecuatoriana "Los Canallas", es sin duda una forma de mirar al mundo desde la óptica de la sinceridad de la juventud, sin tapujos, sin restricciones moralistas, con un sinnúmero de dudas y cuestionamientos que dejan ver el carácter humano de sus personajes, sus contradicciones, sus deseos.

Es atreverse a ser, a hacer, a mirar, a experimentar, a dudar y sufrir, en sí a existir. Se trata de un retrato colectivo en donde los realizadores impregnan las vivencias de su generación de una manera honesta, sensible y de forma fusionada con la frescura de quien no piensa en los alcances de su obra y mas bien la vive.

- **UN MOSAICO DE SENTIMIENTOS**

"Queremos tanto a Helena" nos habla de una adolescente neurótica, insegura, llena de angustias y temores, amada por todos quienes conforman su círculo social más cercano.

Hija de una hogar disfuncional, cuya cabeza de familia es su abuela, mujer de ideología un tanto liberal para sus años; podría decirse que socialmente se vería criticada por el entorno común, pues, es alguien que no pretende limitar sino mas bien comprender, apoyar, que trata de entender sin juzgar, desde un punto de vista humano. Preocupada por su nieta especialmente en el aspecto emocional, quien acoge visiblemente sus características ideológicas llenas de filosofía humanista. Es una familia que descarta vergüenzas que no se escandaliza por el comportamiento ajeno y menos aún por el propio, que no espera un futuro planeado, sino que lo vive a cada momento como una ironía de su pasado, de sus problemas, de sus anhelos.

El ser, y más aún el ser joven, inquieto, ávido por experimentar, por cuestionarse, es un punto clave en la realización así como también ese afán de auto-descubrimiento, ese miedo a la no pertenencia, y también a la pertenencia, al rechazo, esa paradoja del estar y no estar, del ser y no ser, de ser nosotros o ser ellos y de reflejarnos y mirarnos en los ojos ajenos dentro de la necesaria tragedia que sugiere el

volverse adulto. Una duda que en algún momento nos embargó, nos embarga o que simplemente estuvo allí, en esa fase de la vida.

La amistad, el contar con alguien incondicionalmente, y el profundo y si se quiere egoísta deseo de no perderlo y de no compartirlo marca la sensibilidad de Alicia, compañera y cómplice de Helena. Aparentemente hija de un hogar “normal”, se ve como parte de la familia de la protagonista, comparte con ella, es parte de su vida diaria, de sus problemas y se convierte también en la causa de muchas de las inseguridades de Helena, quien la mira como su complemento, como la parte buena de su ser, lo que ella quisiera ser y no es. Alicia, se considera necesitada, importante, busca ser indispensable, siendo esta una de las principales razones por las cuales se inmiscuye en el idilio entre Helena y Esteban . Siente una admiración peculiar por su amiga, y hasta cierto punto una especie de celos por el cariño que todos le tienen, por supuesto, sin dejar de quererla.

Es un cine de autor, en donde vivencias, fantasías, controversias, e interrogantes se juntan en la propuesta y se complementan entre sí.

Esteban quiere a Helena. Él es lo que se podría llamar “un chico bien”, educado, amable, con un criterio un tanto machista sobre el apropiado comportamiento femenino, atrevido e impulsivo. Un hombre que se atreve a explorar sus fantasías, a romper las convenciones y los esquemas sociales, sin embargo vuelve a su moralidad esencial. La inseguridad de Helena provoca en él ternura, preocupación, hastío, deseo y curiosidad. Ella le abre la posibilidad de probar un mundo en el que sus sentimientos y deseos más íntimos pueden ser consolidados sin restricciones, y en donde Alicia, al ser parte de Helena es bien recibida, volviéndose la imagen de lo prohibido, y luego de lo posible.

La capacidad que el ser humano tiene, de escoger entre seguir y detenerse, la inseguridad ante una decisión y, la fuerza del arrepentimiento posterior a la convicción del aquí y ahora, marcan la tendencia suicida de Helena. Un padre ausente a quien parece no preocuparle, un amor insuficiente en donde ella trata de reconocerse, la comprensión solidaria de su figura materna, la complicidad y compañerismo incondicional y el miedo a no saber que viene después de la muerte, confunden a Helena en su afán por buscar y encontrar la manera de transgredir y convierte a esa necesidad en un cúmulo de angustias al parecer insuperables.

La pesadilla de mirarse a sí mismos, lo duro de aprender a aceptarse, a mirar al mundo desde otro punto de vista, es lo que mueve la esencia de éste cine de autor

que cuenta con un tinte de humor negro envolvente. El mediometraje “Queremos tanto a Helena” y en sí la película ecuatoriana “Los canallas” nos muestra ese punto de sinceridad nos expone la necesidad de mostrar esos sentimientos restringidos, de crear desde y para el ser humano encajándose en un tipo de cine diferente, con identidad propia, con ánimo de actuar, de consolidarse y de perdurar.

5.2.2. OBJETO DE COMUNICACIÓN DEL GUIÓN

El guión es un retrato a la inseguridad y al miedo que genera el crecer en los seres humanos.

El descubrirse similares, el identificarse con una generación, el gusto de sentirse malos, son elementos que el espectador reconoce al momento de la proyección, lo cual se vuelve posible debido a que el mediometraje se convierte en el relato del lenguaje hablado por una generación, especialmente ecuatoriana, que se cuestiona y cuestiona el paradigma de la moralidad enfrentándolo con la búsqueda de elementos que contribuyan a la resolución de sus frustraciones, y que en la mayoría de las casos no son aceptados por la colectividad.

Es recordar y establecer una identidad, si no en la forma (personajes creados) sí en el fondo, mostrándonos argumentos honestos, frescos, escondidos, que interactúan con un tinte de humor negro que hace que el espectador se ría de la vida y de los inconvenientes que ella trae o en algún momento trajo.

Es transmitir una realidad que pocos nos detenemos a ver y que pocos queremos ver. Es una realidad que nace desde la profundidad del sentir y del recordar del realizador en su afán de crear algo propio desde su auto-reflexión.

Un punto fundamental que toca “Queremos tanto a Helena” dentro de su objeto comunicacional es el aprendizaje desde el punto de vista humano. Aprender a vernos, a mirarnos en todos los sentidos, a reconocernos como humanos con todos nuestros defectos y virtudes, a respetar la manera que otros tienen de llevar su vida y sobre todo a entender que nosotros mismos creamos nuestra forma de vivir.

5.3. LOCALIZACIÓN DE LA OBRA CINEMATOGRÁFICA

El mediometraje tiene lugar en Quito, especialmente en el centro histórico de la ciudad y de sus lugares más significativos, con el afán de crear un ambiente de cierta nostalgia, pertenencia y apropiación de la ciudad . Evoca aspectos de la vida cotidiana de un grupo de adolescentes de finales de los años 90 y principios del 2000, lo cual corresponde a la época colegial de la realizadora y de la mayoría de los integrantes del equipo de producción.

Es un mediometraje de ficción, catalogado como una obra de "cine de autor" por su originalidad y realización.

5.4. EL CONFLICTO: ELEMENTO DETONANTE DE LAS ACCIÓNES DE LOS PERSONAJES EN SU ENTORNO.

- *Conflicto*: acción constante de búsqueda e impacto sobre dos o mas elementos que se distorsionan a través del deseo. [112]

5.4.1. EL CONFLICTO CENTRAL

El conflicto principal de la producción gira en torno a la inseguridad e indecisión de Helena que por momentos dan paso a un comportamiento neurótico. Estas constantes en su forma de actuar dirigen las acciones del resto de personajes quienes giran en torno a su proceder dentro de un ambiente dramático suavizado por el uso del humor negro y de la ironía.

[112] Cora Requena Hidalgo, *El conflicto cinematográfic*o, Universidad Complutense de Madrid, Ciencias de la Educación, septiembre del 2011, en: http://corarequena.blogsome.com/el-conflicto-cinematografico/.

5.4.2. EL CONFLICTO DE LOS PERSONAJES

"El conflicto se desarrolla cuando un sujeto, en búsqueda de su objeto, se encuentra y choca con la fuerza oponente"[113].

Los personajes enfrentan fundamentalmente, cuatro tipos de conflicto: interior, relacional, social y de situación.

a. **HELENA**: miedo al rechazo, a no encajar dentro de los parámetros deseados por las otras personas, lo cual contribuye a la aceptación de ciertas situaciones nada comunes, en donde la lealtad, el cariño y la inseguridad del yo se refleja en el otro, aspecto que la lleva buscar siempre una fuga, que desemboca en múltiples intentos fallidos de suicidio cuyo factor principal es la incertidumbre de lo que pueda existir en el más allá, tratando de justificar su accionar a través de la negación de un Dios, del cielo y del infierno, (siguiendo a su filosofía nihilista, humanista) que luego se transformará en duda y posteriormente en la detención de la muerte deseada.

b. **ALICIA:** ve en Helena a una compañera, a quien no quiere perder ni compartir, es así que su conflicto radica en el deseo de no permitir a toda costa que exista algo que se interponga en su relación, que la separe de ella, el temor a la no pertenencia la envuelve en una relación de seducción con Esteban y el temor a la pérdida, en una relación de tres.

c. **ESTEBAN**: es hacer lo que la sociedad considera moralmente incorrecto y que el hecho de estar con Helena le permite, al mismo tiempo que teme lo que esa relación le pueda traer. Luego, él mismo se cuestiona ante el hecho de perder lo que tiene o desea tener con la protagonista.

[113] Antonio Sánchez-Escalonilla, ***Guión de ficción en cine: planteamiento, nudo y desenlace***. Miguel Ángel Huerta y Pedro Sangro (editores). Universidad Pontificia de Salamanca, 2006, pp. 7.

d. **LA ABUELA**: estar a cargo de una adolescente perturbada, a quien busca proteger y trata de entender, volviéndose su cómplice mas que una figura de autoridad, con el propósito de evitar agregarle más contrariedades a su vida.

5.5. LOS PERSONAJES: DE LAS CARACTERÍTICAS DETONANTES DE LA ACCIÓN A LA INTERACCIÓN OBJETUAL

- Los personajes son verosímiles dentro de la historia propuesta, originales en su aspecto y comportamiento lo cual vuelve atractivo a cada uno tanto individualmente como al formar parte de las distintas interacciones entre sí dentro de los diferentes entornos.

5.5.1. CATEGORIZACIÓN DE LOS PERSONAJES

- *Existen tres personajes principales*: Helena, la protagonista, Alicia la antagonista, Esteban quien se vuelve protagonista-antagonista al estar en la mitad de las dos.
- *Un personajes secundario presente*: La Abuela, referente ideológico de Helena y dueña del principal escenario interior , su casa.
- *Un personaje secundario ausente*: El Padre de Helena, cuyo comportamiento influye de tal manera en la vida de la familia de Helena a tal punto que esta lo tiene presente en muchas de sus acciones aún cuando él no está.
- *Personajes complementarios*: El mesero del bar, y el pasajero del la Ecovía, quienes ven con cierta pena a Helena, tratan de ayudar con un consejo pero que al verse un poco más involucrados en una situación peculiar prefieren evitarla. La cita de Alicia que al ser un personajes pasivo ayuda a evidenciar el interés de Alicia por Helena.

5.6. CARACTERÍSTICAS DE LOS PERSONAJES

5.6. CARACTERÍSTICAS DE LOS PERSONAJES

CARCTERÍS-TICAS / PERSONAJES	FÍSICAS	EMOCIONALES	IDEOLÓGICAS Y DE COMPORTAMIENTO	SOCIO-ECONÓMICAS
HELENA	• Descuido en lo personal y vestuario. • Estilo *punkero* alternativo, con un aire femenino clásico • DISTINTIVO: Zapatos deportivos *Converse* rotos. • Se identifica con "Lolita" (película de Stanley Kubrick,1962)	• Dubitativa, insegura, desconcertada, desconcertante, desesperada, desesperante, influenciable, despistada, cooperadora (*acolite*), impulsiva, preocupada, recurrente, ensimismada, • busca siempre una respuesta para todo, cree	• Tendencia Nihilista[1] • Busca dar respuesta al sentido, al valor existencial, al mundo en sí, (Existencialismo[2]) • parte de un autoanálisis crítico a manera de monólogo que busca subsanar sus histerias y comportamiento neurótico. • Busca que las personas entiendan sus puntos de vista. • Ella pone sus limitaciones. • Se ensimisma en sus pensamientos de	• hogar disfuncional, de clase media con problemas económicos. • Vive en casa de su abuela en el Centro Histórico de Quito. • Estudia en un colegio pagado. • Su referente materno es la abuela. • Su mejor amiga es Alicia.

[1] Doctrina filosófica que sugiere la negación de uno o más de los supuestos sentidos de la vida. Más frecuentemente, el nihilismo se presenta en la forma de nihilismo existencial, el cual sostiene que la vida carece de significado objetivo, propósito, o valor intrínseco. Hace una negación a todo lo que predique una finalidad superior, objetiva o determinista de las cosas puesto que no tienen una explicación verificable.
Disponible en internet: *Encyclopedia of Philosophy* http://www.iep.utm.edu/nihilism/)

[4] Filosofía centrada en el análisis de la condición de la existencia humana, la libertad y la responsabilidad individual, las emociones, así como el significado de la vida Uno de sus postulados fundamentales es que "la existencia precede su esencia" (Sartre), es decir, que no hay una naturaleza humana que determine a los individuos, sino que son sus actos los que determinan quiénes son, así como el significado de sus vidas. El existencialismo defiende que el individuo es libre y totalmente responsable de sus actos. Nicola Abbagnano, *Historia de la filosofía,* Tomo III, Montaner y Simón - Barcelona, 1973, pp.725.

[5] El seminario, Libro 16" *"De un otro al otro "*. Editorial Paidós, Buenos Aires, 2008.

		saber lo que las personas piensan • no le importa lo que otros piensen de ella. valora la amistad	carácter intelectual. • Bebe, fuma, es impulsiva. • Ve en Alicia lo que ella no es.	• Sexualmente activa.
ALICIA	• Preocupada por su apariencia • Seductora • Voluptuosa • De estilo similar al de Helena pero más estilizado. • DISTINTIVO: Escotes, ropa provocativa.	• decidida • busca atención • celosa • envidiosa • calculadora • pretenciosa • preocupada • cariñosa • atrevida • Quiere a Helena	• Miedo a perder lo que tiene que lo cual equivale a la muerte, a la no existencia (según el filósofo español Fernando Sabater) • Pretende vivir en una familia "normal". • Procura no mostrar sus problemas personales. • Anhela tener lo que tiene Helena. • No está dispuesta a ser ignorada, suplantada u olvidada. • Quiere a Helena y se preocupa por ella. • Fume, bebe, se maquilla, canta , reclama.	• Hogar disfuncional • Clase media y situación económica crítica • Se considera parte de la familia de Helena. • Sexualmente activa y sin restricciones moralistas
ESTEBAN	• Preocupado por su aspecto personal • estilo un tanto "hippie" manteniendo una elegancia casual de caballero. • Su masculinidad tiende mas bien a la de un niño que a la de un hombre. • Adolescente, delgado • quiere parecerse a Tony Montana (personaje principal de	• Curioso • Vanidoso • narcisista[3] • inmaduro • moralista • un niño bien • mojigato • imprudente • prejuicioso • preocupado por lo que los otros piensen de él. • Pretende ser lo que no es. • no ha podido romper el cordón umbilical[4]).	• narcisista. • está seguro de ser reconocido por el otro, por ende no siente la necesidad de conquistarlo. • la madre su principal admiradora • maneja una moral inculcada por su madre • busca no dañar su imagen ante quienes el considera lo admiran. • Quiere ser siempre el centro de atracción • Se cree un galán irresistible • Reacciona de grosero y explosivo cuando algo no le agrada. • Le gusta experimentar • Machista.	• estudiante de un prestigioso colegio de la capital, • De clase media y situación económica estable • viene de una familia funcional • Es el mimado de su madre. • Primero es el novio de Helena, y luego se vuelve el componente masculino de un trío serio.

[3] Narcisismo es en alusión al mito de Narciso, amor a la imagen de sí mismo. Amor que dirige el sujeto a sí mismo tomado como objeto.
Jean Laplanche, Jean-Bertrand Pontalis, *Diccionario de Psicoanálisis*, traducción Fernando Gimeno Cervantes, editorial Paidós, Barcelona 1996, pp. 228.

	la película "Scareface" dirigida por Brian De Palma,1983) ***Distintivo:*** espejo y flor.		• Busca hacer siempre su voluntad. • Quiere a Helena y se preocupa por ella.	
LA ABUELA DE HELENA	• Mujer de edad bastante madura, sin embargo no muy anciana • De aspecto peculiar y original • preocupada por su apariencia personal, • llena de accesorios que evocan su condición de abuela, • mujer de edad no tan avanzada. • ***Distintivo:*** su cabello, peinado revuelto bien definido con una especie de motas.	• Descomplicada • Entusiasta • Resignada • Comprensiva • angustiada • impulsiva • intelectual • sincera • se alegra por Helena • respetuosa • cómplice, preocupada por su persona • sabia. • Procura no tener prejuicios.	• toma su relación con Helena desde el punto de vista de la imagen en el espejo el otro como semejante (LACÁN, en sus teorías sobre el "inconciente estructurado y el estadio del espejo")[5] • da respeto y tolerancia al otro • Su yo persiste en un • conflicto interno permanente, solo soportable mediante el autoengaño • conciente escéptica ante los intentos recurrentes de suicidio de Helena. • Fuma y bebe cerveza y café. • Inculca a su nieta el valor del pensar a través de los libros que lee. • sin vergüenza de sus actos ni mayor preocupación por la incidencia que ellos tengan. • Es cómplice mas no participa de muchas de las decisiones de su nieta. • Quiere a Helena y se preocupa por ella	• de buena educación. • Cabeza de un hogar disfuncional de dos: ella y su nieta Helena, en donde tiene que asumir el rol de padre y madre. • De clase media y una situación económica no muy estable. • Propietaria de una casa en un barrio clásico del centro Histórico de Quito en donde vive con su nieta. • Acepta el comportamiento "peculiar" de su nieta, la mejor amiga y el novio de la manera más natural que le es posible. • Religiosa

[4] Cristina Franco, Frase usada en el guión de "*Queremos tanto a Helena*", 2008

5.7. LA DIRECTRÍZ

Básicamente la ideología de Helena es la que marca el desarrollo de la obra, y es la que toman como punto de referencia los personajes, a manera de herramientas materializando de una u otra forma los cuestionamientos de la protagonista, siempre desde el punto de vista del auto-análisis en base a monólogos en donde su filosofía existencialista, nihilista y humanista chocan, se complementan y se refutan.

5.8. LOS ENTORNOS MATERIALES

A partir de la visión con la que la realizadora escribió el guión, se procedió a definir los escenarios y los límites de modificación permitidos dentro de cada uno de estos. Se hizo un análisis del entorno planteado en el guión con el equipo de realización y en base a éste se consideraron los requerimientos escenográficos y de ambientación básicos, para posteriormente elegir las locaciones más óptimas para la puesta en escena, teniendo en cuenta la propuesta estética presentada por las distintas áreas (arte, foto y dirección), los requerimientos del director como ente de decisión y principalmente se contextualiza cada uno en relación quienes interactúan en el entorno (personajes) y sus características.

5.8.1. Contextualización de los ENTORNO MATERIAL

- ***CONTEXTO.-*** Conjunto de hechos o circunstancias que rodean a algo o a alguien. Entorno, ambiente, relaciones, trama. [114]

En diseño, el contexto comprende "todos los aspectos o factores que un diseñador considera para su diseño (elementos implícitos y explícitos) de los cuales debe ser conciente para poder situar los factores que lo componen, en posiciones, opiniones, o puntos de vista y subsecuentemente establecer los parámetros para el

[114] Disponible en Internet en : http://es.wikipedia.org

producto (o la interacción con el producto) [115]. Estos factores pueden ser estados, desarrollos, tendencias o principios patrones sociales, posibilidades tecnológicas y expresiones culturales, que afectan la forma como la gente percibe, usa, experimenta, responde y se relaciona con los productos, por ejemplo la naturaleza de la interacción humano-producto (Hekkert, 1997). [116]

- ***CONTEXTUALIZAR.-*** Situar la palabra, frase, hecho, evento, lugar, objeto, u obra humana en un entorno específico y particular que lo justifica y explica. Este entorno, comprende "un conjunto de elementos que han sido combinados de una manera única y probablemente irrepetible a fin de permitir que se obtenga una mejor comprensión del todo".[117]

En Diseño de Productos, contextualizar es "relacionar al objeto con su espacio o entorno material, esto puede hacerse en términos formales o conceptuales.

Basadas en la posición que se tome desde el contexto, ambas, (elementos explícitos e implícitos), el diseñador puede definir un conjunto de parámetros con fines de determinar la relación usuario-producto" [118]

En el caso del mediometraje "Queremos tanto a Helena" el contexto en donde se relacionan los personajes está dado básicamente por sus características psicológicas, ideológicas, y socio-económicas. Pues, en relación a estas cada uno de los actuantes define sus espacios de interacción y consigue apropiarse de ellos aunque estos no sean netamente suyos; es decir los toman prestados de sus respectivos dueños quienes ejercen de una u otra manera cierta influencia dentro de cada personaje y su comportamiento, lo cual permite que cada acción realizada (interacción objeto-usuario) en estos espacios esté llena de significados complejos previamente diseñados con el afán de ayudar a fortalecer el mensaje comunicacional de cada escena y de acentuar las características propias de cada personaje.

---

[115] Paul Hekkertt Matthijs van Dijkt, *Diseñando desde el contexto: Bases y Aplicaciones del acercamiento ViP (Vision in Product design -ViP -)* BIS publishers, in press. Delft -Netherlands 2003, pp. 9.
[116] Paul Hekkert Matthijs van Dijkt, 2003, Opp. cit. pp10
[117] Disponible en Internet en: http://www.definicionabc.com/general/contextualizar.php.
[118] Paul Hekkert Matthijs van Dijkt 2003, Opp. cit. pp10

Cabe mencionar que cada uno de los ENTORNO MATERIAL es el reflejo de sus dueños , es decir son ellos descubiertos en un espacio, el mismo que cuando es intervenido por otro personaje conservará sus características esenciales y les sumará las del otro, teniéndose así la apropiación del entorno.

ESC.	ACCIÓN PRINCIPAL	ACTORES	DUEÑO/A	RELACIÓN ACTUANTE PRINCIPAL DUEÑO	LOCALIZACIÓN	TEMPORALIDAD	PRETENCIÓN	CARACTERÍSTICAS	OBJETOS DETERMINANATES DE INTERACCIÓN
1. EL BAÑO BAÑO	intento de suicidio.	Helena (esc:1,18, 27). Esteban, Abuela de Helena (esc: 10)	La abuela de Helena.	nieta, vive con ella.	casa de la abuela de Helena, centro histórico de Quito	el baño es parte una casa antigua, de antes de mediados del siglo XX, con adecuaciones un tanto modernas debido a que también es habitada por una adolescente	• revalorizar los espacios clásicos de Quito, que evocan nostalgia • crear un ambiente de soledad, desnudes, reencuentro con el yo.	femenino, donde se note la ausencia masculina, con elementos propios de la ideología de la abuela de Helena (espejo, libro-Lacan y Freud), sencillo, sin decoración excesiva, prácticamente desnudo.	tina de baño, cerámicas cuadradas, hoja de afeitar, libro de Lacan, radio vieja, lámpara, flor marchita y vieja, sangre.
2. CUARTO DE HELENA	"Rezar" (Helena se masturba), espacio de reflección "filosófica" de Helena, interacción sexual con Esteban y Alicia,	Helena, Esteban, Alicia, Abuela de Helena (Esc: 2A, 2B, 11, 25).	Helena	ella misma (Helena)	en casa de la abuela de Helena, centro histórico de Quito	el cuarto es parte de la casa antigua de la abuela de Helena, sin embargo lleva una adecuación moderna de finales de los años 90 principios del 2000, con los elementos característicos de la época, y ciertos ídolos de la adolescente	mostrar la individualidad de Helena dentro del mundo de la abuela (dueña de la casa), su poder de decisión, y dominio dentro de este espacio, así como también su carácter de "niña" adolescente conflictuada y su intelectualidad.	femenino infantil de niña, (concordancia entre espacios de la casa), desordenado, caótico, con muchos libros, elementos donde ella se vea reflejada de acuerdo a la situación (espejo, póster de Lolita Kubrick).	cama, ropa de cama y accesorios en tonalidades rosa y rojo, ropa de helena (tirada en el suelo), librero, libros, elemento para sentarse, ciertos juguetes, cigarrillos, espejo

3.CUARTO DE ESTEBAN	donde Igor vive su fantasía "de niño malo" (como Tony Montana) [1]	Esteban, Helena (Esc: 19)	Esteban	él mismo (Esteban)	en casa de los padres de Esteban.	el cuarto es parte de la casa de los padres de Esteban, una familia de clase media que pretende tener mucho, es una casa si bien no nueva de características contemporáneas (de la década de los 90)	mostrar la dependencia de Esteban hacia su madre, y su tendencia a pretender ser alguien más, así como también la seguridad que demuestra en sus actos.	masculinidad de niño adolescente, ordenado (como su madre le enseñó) con elementos que evoquen que es un "niño consentido" ; el lugar arreglado como si fuera la habitación te Tony Montana.	sofá, mesa, baso de limonada.
4. COMEDOR CASA HELENA	sitio de reunión en donde hay una serie de reflexiones en cuanto a Helena por parte de los otros y de autorreflexión.	Helena, Abuela de Helena, Alicia, Esteban, (Esc: 3,9,26).	Abuela de Helena	nieta	en casa de la abuela de Helena, centro histórico de Quito.	el comedor es parte de la casa antigua de la abuela de Helena ubicada en un barrio clásico de Quito, su decoración tiende a irse por elementos de cuando la abuela era más joven, años 50-60.	mostrar el pensamiento filosófico de la abuela en el espacio, con la sustitución de elementos representativos de las casas de los abuelos (como el cuadro de la última cena, sustituido por un espejo) mostrar también la influencia de la abuela en las reflexiones de Helena.	femenino antiguo, peculiar, en donde se note elementos no convencionales de las casa clásicas del centro de Quito, pero que conserve sin embargo esos elementos representativos de la nostalgia de antaño, con un cierto toque de modernidad no convencional.	espejo, comedor, sillas, mantel, cerveza, cigarrillos, cenicero, comida, puerta, ventana.

5. PARQUE LA ALAMEDA	Sitio de reunión de jóvenes (Helena, Esteban, Alicia)	Helena, Esteban, Alicia (Esc: 4,21,23).	Parque público	los muchachos son parte de la ciudad y se adueñan de ella.	Centro Histórico de Quito	es una de las primeras iniciativas de planificación urbana en Quito, aparece como proyecto en 1596; fue el primer sitio de esparcimiento. En torno a su laguna natural, se reunía la gente, y en el siglo XIX aparecieron los paseos en bote, una tradición que se mantiene hasta hoy.	Retomar al parque como lugar de reunión e interacción así como de reconocimiento cultural evocando a Quito desde lo clásico, desde la nostalgia de lo antiguo hasta llegar a la influencia de lo contemporáneo	un parque clásico, lleno de gente, un tanto caótico, en donde todos se reúnen.	parque como tal, árbol, laguna, bote clásico de madera, puente.
6. BAR 1	Helena preocupada por su situación económica (de la cual su padre es culpable) bebe y conversa con el empleado del bar.	Helena, empleado del bar (Esc: 6)	no menciona do. Lugar de trabajo del muchacho del bar.	no existe relación alguna entre Helena y el Empleado del bar.	Algún lugar del Quito moderno (cerca de alguna institución educa-tiva).	Bar contemporáneo (típico de la década de los años 90 y que se conserva hasta hoy) donde luego de terminar clases se reúnen los muchachos para beber.	Mostrar las actividades típicas de los muchachos quiteños de finales de los años 90 (el control de la venta de licor era casi nulo), acentuar la tendencia de los ecuatorianos a enfrentar los problemas con alcohol desde temprana edad.	un bar "clandestino" abierto desde la mañana que cubre sus ventanas con pintura oscura para simular la noche, lleno de mesas una barra y un típico trabajador "bar tender" que se encarga.	barra del bar, trapo para limpiar, cerveza, cenicero, cigarrillo.

7. CALLE 1 (Quito antiguo)	Elena camina y juega (se impone retos típicos de los niños jugando solos que ella misma inventa y que le ayudarán a comprobar la certeza de las cosas)	Helena, Esteban (Esc: 7).	Calle Pública	calle del barrio en donde se encuentra la casa de su abuela	Barrio típico del Centro Histórico de Quito.	calle clásica de inicios de la república 1800, de piedra como tantas calles clásicas del Centro Histórico de Quito.	evocar la nostalgia y el romanticismo clásico de la ciudad.	calle empedrada, irregular , con casa republicanas de paredes rosa dispuestas una junto a otra y con lugares sobresalidos en donde se puede esconder la gente.	división de las piedras rectangulares que forman la calle.
8. COCINA DE HELENA	preparación de alimentos y lugar en donde Helena elige su vestuario.	Helena, Alicia (Esc: 8).	Abuela de Helena	nieta (también vive en la casa)	parte de la casa de la abuela de Helena ubicada en el Centro Histórico de Quito.	Cocina típica de las casas antiguas de Quito, separada del resto de las habitaciones, se puede ver en sus elementos constitutivos la influencia del paso de los años y su adaptación a la vida contemporánea debido a muchos de sus objetos.	mostrar la influencia de Helena en casa de su abuela utilizando el caos de su pensamiento y sus acciones	una cocina común entre la clase media de mediados de siglo con toques contemporáneos en sus objetos, desordenada por Helena.	ropa de Helena, moño rojo, espejo, comida preparada para Esteban, frasco de especias.

9. VIDEO-JUEGOS	Los chicos Juegan en *los cosmos*	Helena, Esteban, Alicia (Esc: 12).	Sala de Juegos pública	los chicos son parte de la ciudad en donde están estos centros de recreación y se adueñan de ellos luego del colegio.	ubicada en un centro comercial de los años 90, parte del Quito moderno.	aparecen a finales de los años 80 y tienen su auge en los 90 cuando se popularizan los juegos de video. Eran vistos por la sociedad como sinónimo de vagancia.		lugar de reunión de los chicos de colegio. Llenos de máquinas de video juegos (cosmos) y otros juegos mecánicos modernos para ese tiempo.	Máquina de videojuegos "cosmos"[2] .
10. CARRO PAPÁ DE ESTEBAN	Helena y Esteban discuten. Esteban tiene una alucinación.	Helena, Esteban (Esc: 13).	Papá de Esteban	padre de Esteban	parqueado en una calle desolada del Quito Moderno.	es un modelo de inicios de los años 80 de cuando el padre de Esteban era más joven.	mostrar la permisividad del padre de Esteban al dejar que se lleve el auto siendo un adolescente todavía, y la dependencia con respecto a sus padres.	carro común usado por la gente madura de los años 90	botella de licor, volante del auto, puerta del auto calle en donde este está parqueado.
11. CALLE 2	Helena, expulsada del carro de Esteban, llora molesta.	Helena, Esteban (Esc: 15).	calle pública del Quito moderno	adolescentes que viven esa modernidad.	Quito moderno	Calle típica del Quito moderno, asfaltada, casas contemporáneas, árboles en las veredas, desemboca en una avenida.	mostrar la pertenencia a la realidad moderna. Contraste con el romanticismo del Quito antiguo, en donde todo parece de fantasía.	calle larga, desolada que desemboca en una avenida	ropa de Helena, vereda, carro de Esteban.

12.UNIDAD DE LA ECOVÍA	Helena trata de compartir sus problemas con personas desconocidas para tener otras opiniones sobre los mismos	Helena, pasajero de la Ecovía (Esc: 16).	Servicio de transporte público.	pasajera de la Ecovía	Corredor vial que va desde el Quito moderno hasta el Quito antiguo.	Corredor vial construido a finales de los 90	evocar la falta de interés por el otro y la superficialidad que se vive en los tiempos modernos, en donde aunque se esté rodeado de gente, se está solo	buses nuevos (para la época), gente sentada alrededor.	ropa de helena, pasajero del bus.
13. BAR ZONA	Helena y Alicia beben cerveza, fuman y cantan	Helena, Alicia, la cita de Alicia y Esteban (Esc: 17).	no menciona do.	Clientes del bar	Quito moderno "La Zona" (barrio La Mariscal). Lugar de encuentro jóvenes en la ciudad	donde los jóvenes se reúnen desde la tarde hasta la noche se popularizaron a principios del año 2000, en donde el control de edad para quienes ingresaban era casi nulo.	mostrar el sitio de reunión "actual" (para la película), en donde los jóvenes como Helena, Alicia y Esteban, son ellos y se dejan llevar.	Bar un tanto *rockero*, no tanto "de mala muerte" en donde se refleje la vida nocturna de los jóvenes de la época en Quito	música, cerveza, tabacos, cenicero
14. CASA DE ALICIA	Alicia reconoce su entorno familiar y habla con su empleada	Alicia, empleada de Alicia (Esc: 20).	casa de los padres de Alicia	Hija de padres migrantes	Departa-mento contempo ráneo de clase media ubicado en el Quito moderno	estos departamentos con menor espacio se empezaron a construir a mediados de los 90 cuando la ola migratoria empezaba en el país.	mostrar la soledad de Alicia, y en sí de los tiempos modernos y de las nuevas situaciones que vinieron con ellos	departamento prácticamente vacío, en donde se ve pocas cosas, las ventanas con barrotes, el piso de parquet bien pulido.	puerta, piso de madera por donde camina Alicia mientras reconoce su situación con la mirada

15 CALLE 3 (Qito moderno)	Primero Helena, y luego Helena, Alicia y Esteban caminan siendo parte de ese entorno moderno	Helena, Alicia, Esteban (Esc: 5, 22)	Calle pública	transeúntes.	Calle amplia del Quito moderno	calle típica de los años 90 llena de autos que pasan	enfatizar la rapidez con la que pasan los autos por la calle generando una metáfora con la juventud.	calle transitada del Quito moderno, con muchos autos y casa modernas alrededor con árboles en las veredas.	calle al caminar.
16 SALA DE CINE	Esteban y Helena se besan mientras Alicia mira y trata de integrarse sin tener éxito	Helena, Esteban y Alicia (Esc: 24).	Sala de cine pública	Espectadores	Sala pequeña de cine (no se sabe la ubicación)	sala pequeña de cine de los años 90.	mostrar a la sala de cine desde el cliché en donde los enamorados clásicos tenían un momento a solas	sala de cine poco llena, con sillas rojas	pantalla de cine, sillas de cine.
17 SUEÑO	Esteban despierta en su noche de bodas y reconoce junto a él a Helena, Alicia y a la abuela de Helena acostadas desnudas junto	Esteban, Helena, Alicia, la abuela de Helena (Esc: 14).	Alucinación de Esteban (sueño).	cama matrimonial poco convencional (sueño)	atemporal (fantasía)		mostrar un romanticismo erótico clásico en la decoración con colores de ensueño.	elementos cliché de un sueño romántico erótico clásico: corazones, múltiples velos cayendo desde arriba, cama llena de almohadas, predominio del color rosa.	sábanas.

Este análisis por escena fue hecho conjuntamente con la realizadora del mediometraje, tomando en cuenta que es lo que ella buscaba mostrar en cada escena, para luego traducir sus intenciones en lenguajes objetuales, los mismos que posteriormente fueron aplicados en la propuesta estética de la película y luego materializados en el rodaje. Es pertinente mencionar que en el cine de autor se trabaja sobre la marcha, reevaluando situaciones, lugares, y acciones en consecuencia con los nuevos descubrimientos que se haga sobre el guión, tanto por parte del realizador como por parte del equipo de realización, hablando así de la fotografía, ***el diseño del arte****, el sonido; lo cual contribuye al enriquecimiento de la imagen y por ende del mensaje comunicacional que se tendrá como resultado final del rodaje y que luego será editada y seleccionada en la post-producción.*

CAPÍTULO 6

METODOLOGÍA DE ANÁLISIS Y CONFIGURACIÓN

6.1. EL PROCESO CREATIVO

"La creatividad es indispensable en el campo del diseño, siempre que se entienda el concepto de **diseño como proyectación**. Este – si bien es libre, como la fantasía – hace uso de los métodos exactos, como la creación." Bruno Munari,[119]

Para James Webb Young. La creatividad no es la capacidad de crear ideas y una idea no es más que una asociación nueva de materiales viejos.[120]

Al hablar de creatividad estamos hablando de la formación de sistemas nuevos que nos ayuden a **procesar la información** que hemos recolectado durante toda nuestra vida (material genérico) y a combinarla para **poder dirigirla conciente e intencionalmente a un fin determinado (resolución del problema que en Diseño se da a través de la proyectación).**

El proceso creativo en diseño se extiende desde la definición del problema, **hasta la aparición del producto final**. "El problema de diseño a resolver se vuelve comprensible y manejable por medio de una serie de acciones y constantes que encajan en una estructura"[121] que será reconocida como hilo conductor de la proyectación desde "concepto" el mismo que nace de las ideas y busca una concreción de las mismas a través del diseño.

---

[119] Bruno Munari, "Fantasia" 1977, en: *Die Luft sichtbar machen: Ein visuelles Lesebuch zu Bruno Munari*, compilado por Claude Lichtenstein y Alfredo W. Häberli, Zurich 1995, pp. 154.
[120] Raquel Aguilar Durán, *La creatividad*, Blogspod de consulta de la Universidad del Valle de Arizaba para Diseño. México, 25 de abril de 2009, Disponible en Internet en: http://artesgraficasunivo.blogspot.com/2009/04/la-creatividad.html.
[121] Dagmar Rinker, Marcela Quijano, Brigitte Reinhardt,, HfG-Archiv/Ulmer Museum, *Modelos de ULM – modelos post-ulm | hochschule für gestaltung ulm 1953 –1968.* Escuela Superior de Diseño de Ulm,2003, pp. 11, Disponible en internet en: www.hfg-ulm.archiv.de.

La técnica de producción de ideas que Webb Young propone en 1972 señala las siguientes etapas:

1. Recopilación del material
2. Elaboración en la mente
3. Incubación mental
4. Acumulación de ideas
5. Configuración y desarrollo

Todas las disciplinas de diseño, (tal como fueron enseñadas y practicadas en la HfG Ulm) son actividades basadas en la planificación. "Planificar significa preparar acciones y desarrollar formas de proceder sistemáticas. (…) La secuencia de procedimientos que lleva a un determinado resultado se denomina **proceso de diseño** o **proceso creativo**"[122].

Las fases del proceso creativo de diseño como se practicaban en la HfG Ulm en 1967 (citados por Marcela Quijano en "*Modelos de ULM – modelos post-Ulm" 1953 –1968* en el año *2003)* muestran las siguientes siete **fases del proceso de diseño**. (En este caso está aplicado al área del diseño de productos) [123]:

1. Formulación de la tarea: problema de diseño a resolver.

2. Plan de trabajo: se establecen un proyecto de actividades y planifican el tiempo

3. Fase de información: se recolecta y evalúa sistemáticamente información sobre el producto en general, las necesidades del usuario, el contexto, etc. Luego se examina críticamente y se redefine la formulación preliminar del problema. Se establecen los parámetros de diseño.

4. Investigación detallada: investigación preliminar general de problemas constructivos y ergonómicos. Construcción de modelos funcionales.

5. Desarrollo del producto: construcción de soluciones alternativas y puesta a prueba de los parámetros; elaboración de estudios formales.

6. Fase de decisión y realización: se elige la solución más apropiada. Se construyen modelos y se deciden los elementos constitutivos del diseño.

[122] Dagmar Rinker, Marcela Quijano, Brigitte Reinhardt,, HfG-Archiv/Ulmer Museum, 2003, Opp. cit., pp. 12.
[123] Ibít.

7. Documentación: justificación y descripción del proyecto por medio de fotos, dibujos técnicos y textos.

Dentro de este proceso de diseño, es inminente la necesidad de interrelacionar ideas y de interactuar con distintos elementos externos al diseño en sí a manera de generar la resolución más idónea del problema de diseño a través del proceso creativo dentro de un determinado campo de acción, que en el caso de este TFC es el cine.

"La integración de campos especializados de conocimiento fue aplicada también en los Departamentos de Comunicación Visual, Información, Construcción y Cine de la HfG Ulm. Visto de esta manera, el diseño define y resuelve problemas hasta conseguir una forma concreta y la mayoría de las veces material. (…) El motivo de diseñar es siempre lograr un producto, aún cuando hoy en día este se haya vuelto, en muchos casos, virtual."[124] A este hecho se refiere Christopher Alexander cuando, en 1964, afirma lo siguiente en su investigación sobre la metodología proyectual: "El objetivo del diseño es la forma".[125]

6.2. CRITERIOS PARA LA CONFIGURACIÓN DE LOS PERSONAJES

El término personaje abarca generalmente el ámbito particular de la persona desde su existencia misma desde lo primitivo de lo real a la ficción hiperreal en donde el personaje es todo aquello que la persona no es pero que desea ser. "El personaje" posee una identidad psicológica (desde el actor) y una moral similar a la de los hombres y mujeres, es un efecto de persona lo cual le da un tinte de naturalidad y como tal se crea a partir de variables igualmente realistas; por otra parte el personaje no es idéntico a la persona como entidad material (o psicológica o social), sino que se construye alrededor de una idea con los mismos matices (podría decirse que de cierta manera controlados)[126].

[124] Dagmar Rinker, Marcela Quijano, Brigitte Reinhardt,, HfG-Archiv/Ulmer Museum. 2003 pag.11
[125] Christopher Alexander, *Notes on the Synthesis of Form*, Cambridge 1964, p. 15.
[126] Frank Baiz Quevedo. *Del papel a la luz: personaje literario y personaje fílmico.* Editorial Caracas: Fundación Cinemateca Nacional y Comala, 2004, pp. 8, disponible en Internet en: www.lapaginadelguion.org/baiz.htm

Para poder determinar cada uno de estos aspectos desde el punto de vista del **diseño de un personaje** es necesario decodificar cada una de las acciones que realiza el mismo dentro del guión, analizar sus conflictos sus falencias, sus virtudes y en sí cada uno de los elementos que componen su personalidad y entorno material, de ahí que al tener un punto de partida como el ya mencionado es posible materializarlo, construir su hábitat con elementos propios de él; pues no es lo mismo tener una taza que una taza de color naranja o una taza pequeña de color negro sobre una mesa minimalista que sobre una mesa de estilo Art Déco.

6.2.1. DECONSTRUIR AL PERSONAJE

Según Derrida, es una forma de análisis que plantea **deshacer desde el interior un sistema de pensamiento dominante**. Afirma que un texto nunca lleva un sólo significado, sino que se trata de conseguir separar los distintos significados para hacerlos "visibles".

Así, "el deconstructivismo exige lecturas subversivas y no dogmáticas de los textos (de todo tipo), es un acto de descentralización, una disolución radical de todos los reclamos de "verdad" absoluta, homogénea y hegemónica"[127].

Derrida plantea que "la deconstrucción no busca "sentidos" sino huellas de ideas"[128]. Tomando de Nietzsche su afán por relativizar la centralidad poderosa de las verdades filosóficas, y de Freud, que investigó las diferencias y contradicciones del alma humana. El autor **toma las categorías absolutas, y desjerarquiza su importancia**.

Desde "Aristóteles toda discusión en torno al personaje, se sitúa en dos extremos: Esencia que actúa (ser que hace) o resultado de una acción (el hacer que hace ser). Esto constituye la esencia del personaje"[129].

Según Lajos Egri[130] citado en "Del papel a la luz. Personaje literario y

[127] Peter Krieger. *La deconstrucción de Jacques Derrida (1930-2004)* Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas. Universidad Nacional Autónoma de México, 2004, disponible en Internet en: analeste@servidor.unam.mx
[128] Ibít.
[129] Frank Baiz Quevedo, 2004, Opp. cit., pp. 16.
[130] Lajos Egri (1888 Hungría-1967 Estados Unidos). Él es el autor de El arte de la escritura dramática, mirado altamente como uno de los mejores trabajos a propósito de playwriting, aunque sus enseñanzas se han adaptado desde entonces para la escritura de historias cortas, de novelas, y de guiones. Publicó como El arte de la escritura dramática en 1946.

personaje fílmico de Frank Baiz Quevedo, es menester establecer una **relación dialéctica del personaje y su entorno material**, trabajando sus vínculos y contradicciones internas y externas.

Bajo esta perspectiva, Egri plantea **el diseño del personaje** bajo una "tridimensionalidad como estructura básica para su caracterización"[131].

6.2.1.1. Tridimensionalidad del personaje

a.) Dimensión Fisiológica
- Sexo
- Edad
- Descripción física
- Apariencia
- Defectos

b.) Dimensión Social
- Clase social
- Grupo social
- Ocupación
- Educación
- Religión
- Raza
- Nacionalidad
- Afinidad política
- Pasatiempos

c.) Dimensión Psicológica
- Historia familiar
- Vida sexual
- Autoestima
- Actitud frente a la vida
- Habilidades
- Cualidades
- Miedo

Egri discute adentro El arte de la escritura dramática contra Aristotle vista del carácter que es secundario trazar (según lo indicado en Aristotle Poetics). Según Egri, los caracteres bien definidos crearán el diagrama para sí mismos, y así que el carácter es más importante.

[131] Frank Baiz Quevedo, 2004, Op, Cit., pp. 22.

6.2.1.2. La esencia del personaje

Se refiere a "la determinación del motivo o la necesidad que tiene de lograr un **objetivo**; y, del universo de motivaciones y de causas y efectos que llevan al personaje a ser lo que es (dialéctica interior), es decir el llegar a la resolución de su necesidad dramática"[132] (conflicto). Antoine Cucca, afina tal diversidad hasta la conformación de grados de disimilitud, que buscan asegurar la diversidad de apariencias y actitudes de los personajes que intervienen en el universo dramático y que **enriquecerán el mensaje comunicacional a través de la experimentación de sus acciones**, las misma que como ya lo hemos mencionado **implican la interacción objetual y con el entorno material dentro de un contexto a través de las acciones**. Así Cucca propone considerar los siguientes aspectos para conformar un personaje desde su esencia a través de la diversidad.

a) Diversidad física
b) Diversidad de objetivos
c) Determinación de motivos (razón por la cual el personaje quiere lograr el objetivo)
d) La intención (a nivel de la voluntad que este tiene para cumplir sus objetivos)
e) Diversidad de comportamientos
f) Diferencia de comportamientos del mismo personaje

6.2.1.3. Comportamiento del personaje

El comportamiento del personaje (según Syd Field[133]) está dado por el punto de vista que este tiene del problema desde su punto de vista (como personaje), teniendo en cuenta las acciones de los demás personajes, su propio comportamiento antes los obstáculos y en relación al lugar en el que se desenvuelve.

---

[132] Frank Baiz Quevedo. *Guión de cine: La construcción del personaje*, La página del guión, Eitorial Comala, Fundación de Cinemateca Nacional, Caracas, 2004, disponible en Internet en: http://www.lapaginadelguion.org/pers.htm

[133] Profesor de guión en Harvard Syd Field, autor del manual que utilizan más de 400 universidades, "The Screenwriter's Workbook", ha explicado que el arte del guión debe "revisarse.

"El personaje es lo que hace" (Syd Field) y lo que hace lo hace con los objetos en un entorno material. Así como elementos constitutivos del comportamiento del personaje tenemos[134]:

a) La impresión dominantes (*overall impact*)
b) Etiqueta de reconocimiento (*tags*)
    1.1. De apariencia
    1.2. De habla
    1.3. De manierismos
    1.4. De color
    1.5. De elemento representativo o dominante
c) Potencial climático (capacidad del personaje de manejar dos emociones fuertes a la vez)
d) Comportamiento a nivel profesional
e) Comportamiento a nivel personal
f) Comportamiento a nivel íntimo

6.2.2. MODIFICACIÓN DEL PERSONAJE

El personaje toma en cuenta desde el actor, su voluntad conciente como instrumento de modificación de su comportamiento. "Las contradicciones en el interior del hombre, las contraindicaciones a su alrededor crean una decisión y un conflicto, estas a su vez lo obligan a participar en una nueva decisión y por ende en un nuevo conflicto"[135]

a) SITUACIÓN QUE CAMBIA AL PERSONAJE
b) CAMBIOS DEL PERSONAJE
    - Cambios físicos
    - Cambios filosóficos
    - Cambios Sociales

[134] Ibít.
[135] Frank Baiz Quevedo, 2004, Opp. cit.

6.2.2.1. Personaje, objeto y falta

Lacan como referencia del principio de la carencia, explica la identidad sobre una primera carencia constitutiva: somos, porque alguna vez alguien deseó que fuéramos, por tanto, un personaje puede ser diseñado a partir de sus carencias constitutivas.[136]

La autonomía del personaje está relacionada con su esfera de intereses propias, es decir, con sus carencias esenciales. El personaje será fiel a su búsqueda (con una fidelidad que le es específica) lo cuál también es un modo de asegurar su consistencia. La fuerza de voluntad de un personaje no es más que un síntoma de la profundidad o de la esencialidad de su falta. "Así se asegura la circulación de una cantidad de objetos de valor que serán intercambiados en el relato" FRANK BAÍZ QUEVEDO[137]

a) PERSONAJE
b) OBJETO
c) FALTA

6.2.2.2. Estilo del personaje

Tomando a KARPMAN[138] (con su triángulo dramatúrgico) se ha buscado definir el estilo de los personajes a través de tres roles activos en donde cada posición dentro del triángulo se vincula con el guión de vida que cada individuo ocupa una posición preferencial durante el transcurso de su existencia. El cambio de posición en el triángulo garantiza el predominio del cambio de situaciones:

[136] Frank Baiz Quevedo, 2004, Opp. cit.
[137] Frank Baiz Quevedo es escritor, "Script Doctor" , analista de guiones e investigador en las áreas de la semiótica narrativa y la dramaturgia del guión. Es originalmente graduado en la Escuela de Matemática en la Universidad Central de Venezuela , con postgrado en la Universidad de Londres . Fue por siete años profesor de escritura del guión y análisis fílmico del Departamento de Cine de la Escuela de Artes de la Universidad Central de Venezuela y ha diseñado y dictado seminarios y cursos en universidades venezolanas (entre ellas, la Universidad del Zulia y la Universidad Católica Andrés Bello) y latinoamericanas, como la Universidad de Brasilia
[138] Dr. Stephen B. Karpman, en abril de 1968, escribió lo que él llamo "Análisis del Libreto Dramático" que lleva grabado la gente. Este consiste básicamente en tres roles psicosociales que juega la gente. Son El Salvador, La Victima y el Perseguidor, formando un triangulo que considero que es realmente trágico, ya que el final de cada uno de estos roles frecuentemente se sienten frustrados, enojados y amargados, amargándoles la existencia a los demás. Citado por Frank Baiz Quevedo. *La construcción del personaje.* En: http://www.lapaginadelguion.org

a) perseguidor
b) salvador
c) víctima

6.2.2.3. Las necesidades a suplirse

Inventar un personaje implica escoger un conjunto de objetos de valor unitario e integrarlos de tal manera que formen un todo, un nuevo ser construido a partir de un análisis profundo de cada elemento que adjuntaremos, al cual se lo mira como un **lienzo en blanco**, un sujeto lleno de carencias a suplirse con la construcción sistemática de sí mismo, en referencia a la falta de sus elementos constitutivos. Haciendo referencia a una metodología constructivista[139] esto nos permite erigir su historia futura. Así **de la determinación de sus faltas con respecto a las características deseadas tenemos la formulación del objeto de valor principal asociado al personaje lo cual nos dará cuenta de su historia, sus apegos, sus gustos y limitaciones, ayudándonos en la construcción de su perfil** desde su intervención al inicio de la película y su participación a futuro en la trama, este acercamiento o alejamiento entre el objeto y el sujeto constituirá la acción dramática misma, es decir el personaje resolverá el conflicto gracias a la interacción entre estos **elementos del entorno material construidos desde el diseño** y él (personaje) dispuesto en un sinnúmero de acciones. De ahí que parafraseando a Syd Field[140] "el personaje es lo que hace".

[139] "el individuo es una construcción propia que se va produciendo como resultado de la interacción de sus disposiciones internas y su medio ambiente. Su conocimiento no es una copia de la realidad, sino **una construcción que hace la persona misma**. Esta construcción resulta de la representación inicial de la información y de la actividad, externa o interna, que desarrollamos al respecto." Stuart Hall. *Encoding/Decoding(constructivismo/conductismo)*. Culture, Media and Language, Editorial Hutchinson, Londres,1980.
[140] Field. El guionista norteamericano más famoso, profesor de guión en Harvard y autor del manual que utilizan más de 400 universidades, 'The Screenwriter's Workbook'

CAPÍTULO 7

CONFIGURACIÓN DE LOS PERSONAJES

El personaje se objetiza y todos los elementos que constituyen al personaje se vuelven accidentes de este. Para conseguir esta materialización del personaje es menester tener en cuenta los elementos explícitos e implícitos del mismo referidos por el guión, volviéndose parte del proceso creativo de diseño (propuesto por la ULM) en la fase que va de la investigación detallada al desarrollo del producto y su resolución como producto de diseño, donde en este primer caso el producto es la configuración del personaje.

7.1. CONFIGURACIÓN DE LOS PERSONAJES

7.1.1. DECONSTRUCCIÓN DE LOS PERSONAJES

Siguiendo la metodología propuesta para la configuración de los elementos-objetos de este TFC, (el diseño de los personajes que formarán parte del entorno material) y, a fin de conseguir un conocimiento detallado de los elementos constitutivos implícitos y explícitos de cada personaje-usuario, que se convertirán en los antecedentes y requerimientos de diseño para la configuración se procede a deconstruirlos, para posteriormente reconstruirlos desde el diseño de productos, considerando a cada elemento constitutivo de los mismos como un accidente de ese objeto (el personaje se ha objetivado), en donde el actor se convierte en personaje-objeto-usuario- primero al encarnar al personaje, luego al ser un objeto de diseño como tal (ente a configurarse), posteriormente al interactuar con sus elementos constitutivos (accidentes), y a continuación con el entorno material.

> "Accidentes: Componentes que tienden a adquirir autonomía o identificación dentro de una calidad o forma objetual, siendo entidades formales subordinadas a un objeto pero a su vez con autonomía, con vida propia; son físicos y tangibles. Todo elemento que dentro de una forma se perciba o identifique como "elemento distinguible" es un accidente. Una forma presenta diferentes grados de complejidad en el ámbito de sus accidentes: desde el accidente que origina o asume una calidad total o FORMA (la calidad es un solo accidente), hasta la forma que posee una cantidad indeterminada de accidentes. Cuando un solo accidente es la misma calidad, la forma tiende a ser metalingüística. Los accidentes son portadores de significación, su configuración responde a "parte" de un mensaje, luego una forma se accidenta cuando está especificando un mensaje determinado, consolidando su aptitud servil."[141]

[141] Mauricio Sánchez Valencia, Opp. Cit., pp.39.

CARACTERÍSTICAS DE LOS PERSONAJES

DECONSTRUCCIÓN DE LOS PERSONAJES (metodología)		HELENA	ALICIA	ESTEBAN	ABUELA DE HELENA
TRIDIMENSIONALIDAD DEL PERSONAJE					
Dimensión fisiológica	Sexo	mujer	Mujer	Hombre	mujer
	Edad	18 años	18 años	18 años	70 años aproximadamente
	Físico (de los actores que personifican al personaje y van a ser caracterizados desde el diseño tomándolos como producto-objeto en si.)	tez blanca, cabello claro rubio, ojos cafés claros, de estatura promedio (para las quiteñas)	de tez clara, cabello corto castaño oscuro, ondulado, ojos cafés claro, de estatura promedio (para las quiteñas). Usa frenillos (tratamiento de ortodoncia).	de tez clara, cabello negro rizado, ojos negros, de estatura promedio (para los quiteños), usa frenillos en sus dientes (tratamiento de ortodoncia), tiene espinillas.	de tez clara, cabello castaño claro (pintado), ojos cafés claros, de estatura promedio (para las abuelas quiteñas).
	Apariencia	descuidada la mayor parte del tiempo, como dejando ver sus preocupaciones internas, usa *brackets* (tratamiento de ortodoncia), tiene espinillas.	sensual, preocupada por su apariencia personal	un tanto hippie, se preocupa por su aspecto físico	un tanto peculiar y extravagante pero siempre elegante, arreglada y bien vestida, se preocupa por su apariencia personal y su estilo.
	Defectos	se come las uñas, filosofa demasiado, de tal manera que quienes están a su alrededor se pierden o aburren mientras	celosa, un poco envidiosa, casi siempre su cabello le cubre el rostro.	juega con sus frenillos, es un ser prejuicioso	es imprudente
Dimensión	Clase social	media baja	media baja	media	media

social	Grupo social	intelectual seudo punk	colegial con rasgos de chica "alternativa"[1]	colegial con rasgos un poco hippie alternativo	de las "abuelas intelectuales"
	Ocupación	estudiante	estudiante	estudiante	ama de casa
	Educación	secundaria	secundaria	secundaria	secundaria
	Religión	católica por tradición, no practicante, cuestiona a Dios y a la religión.	católica por tradición, no practicante,	católica por tradición, no practicante	católica por tradición, seudo practicante
	Raza	mestiza con predominio de la raza blanca	mestiza	mestiza	mestiza
	Nacionalidad	ecuatoriana	ecuatoriano	ecuatoriano	ecuatoriano.
	Afin. Política	a política	a política	a política	a política
	Pasatiempos	leer, beber	estar en casa de Helena, beber	verse al espejo	leer
Dimensión psicológica	Hist. Familiar	vive con su abuela, su padre se desentiende de sus necesidades, no se sabe que sucedió con su madre (ausente), no tiene hermanos.	Es hija de padres migrantes, vive con la empleada.	Es hijo único vive con sus padres	: Viuda, a cargo de educar a su nieta
	Vida sexual	activa	activa	activa	no activa
	Autoestima	baja (necesita siempre de alguien que corrobore su pensar, o lo niegue), se deja llevar casi siempre por los otros.	normal, se preocupa por su persona y no se desmerece, sabe lo que tiene y como usarlo	alta, cree que es lo mejor q le ha pasado al mundo, Narcisista	alta (al parecer) sabe quien es y está orgullosa de ello, pero se cuestiona pasivamente en su papel como madre-abuela de Helena
	Actitud	resignación y tolerancia	extremadamente decidida en sus ideas, quiere ser parte permanente del mundo de Helena	de curiosidad, ávido por probar nuevas cosas, de retorno a sus valores morales	de alegría, descomplicación y angustia a ratos e ironía.
	Habilidades	hacer conjeturas de tipo	Facilidad para convencer e	Facilidad para convencer	facilidad para conversar y

[1] Entendiéndose como chica alternativa a aquella que busca sobresale, no por su físico, sino por su forma de ser, que no sigue las modas tanto en música como en vestuario, que tiene estilo propio, que se piensa es leal y busca verse única.

		intelectual.	influenciar las decisiones de los demás, facilidad para disimular		sacar conclusiones "intelectuales"
	Cualidades	atenta, sensible, sincera con ella misma, elocuente, educada, no teme mostrar su estado de ánimo	es atrevida, resuelta, perseverante, calculadora, prudente	Es un buen estudiante	muy inteligente y perspicaz, es sincera, toma la vida con calma.
	Miedos	a decepcionar a las personas cuando dice lo que piensa, o actúa de cierta manera	a salir de la vida de Helena	a defraudar a su madre, a perder las cosas que ha conseguido	a no poder criar bien a su nieta
	Personaje con el que se identifica	Lolita (Sue Lyon), personaje de la película Lolita (1962) dirigida por Stanley Kubrick	no tiene un personaje con el que se identifique ella es ella misma	Tony Montana (Al Pacino), personaje de la película *Scarface* (1983) dirigida por Brian De Palma y escrita por Oliver Stone.	ella misma.
COMPORTAMIENTO DEL PERSONAJE					
Impresión Dominantes		dubitativa	los celos	curiosidad, y oportunismo	impulsividad y descomplicación
Etiqueta de reconocimiento	De apariencia	descuidada	cuidada	cuidada	bien cuidada
	De habla	utiliza ciertas palabras muchas veces	delicada la mayor parte de las veces (de niña bien)	delicada la mayor parte de las veces (de niño bien).	delicada bien pronunciada (con ciertos manierismos de abuela)
	De manierismos	inquisidor	sensual y provocativo	resentido enojado para poder convencer	muy femeninos a la hora de moverse y hablar
	De color (elegidos para configurar el personaje)	**rosa (predominante), rojo y negro.**	**verde y negro**	**negro, blanco y rojo**	**Que evoque texturas visuales orgánicas semejantes al entorno en el que se encuentra (bajo el precepto de que la abuela es la casa) predominando los amarillos, azules y tonos rosa.**

	De elemento representativo (elegidos para configurar el personaje)	zapatos deportivos converse rojos rotos.	los escotes pronunciados.	accesorios de bisutería de tagua (artesanía) en su cuello y en sus manos, y el uso del color de la vestimenta que lleva Tony Montana (blanco, negro y rojo) exceptuando los días que usa uniforme. El pantalón siempre será negro y de tela (elegancia).	el cabello arreglado con una serie de pequeños mechones en punta y un poco ensortijados.
Potencial climático (capacidad del personaje de manejar dos emociones fuertes a la vez)		intenso	se desespera, mas bien esta característica no es tan fuerte en ella	fuerte	relajado ante ellas casi pasivo
Comportamiento a nivel personal		confundido de decisiones impredecibles, súbitas y fulminantes.	despreocupado. de decisiones tomadas concienzudamente, celosa, envidia de la buena por lo que tiene Helena, a tal punto de querer estar siempre a su lado, irritable, busca atención, es la antítesis de Helena.	Despreocupado, imprudente, inmaduro, mojigato, curioso, de decisiones concensuadas y planeadas (la mayor parte del tiempo) impetuoso, pretencioso	(como abuela) resignada, se vuelve imprudente, impulsiva, curiosa descomplicada, cómplice de Helena
Comportamiento a nivel íntimo		tiende a ceder, se deja llevar	impetuoso, desconcentrado	impetuoso, desconcentrado	concienzudo
MODIFICACIÓN DEL PERSONAJE					
Situación que cambia al personaje		El formar parte de una relación enfermiza de tres.	El entrar a formar parte de la relación seria de tres (propuesta por Esteban).	el coqueteo de Alicia	el saber que Helena ya tiene novio.
Cambios del personaje	**Físicos (elegidos para su configuración a lo largo del filme)**	**en su forma de vestir, menos descuidada, con más color**	**en su vestimenta de los colores verdes predominan en la parte de arriba y los negros en la de abajo, sin embargo**	**en vestimenta de los colores planos pasa a las líneas y de ellas al color para terminar con colores planos al final del filme.**	en la escena climática usa un color morado claro sin figuras orgánicas visuales, conserva sus demás características.

			cambia al sentirse feliz formado parte de la relación con Esteban y Elena y cambia a los colores violeta y rosa (influencia de Helena sobre ella), para terminar con ropa de color verde nuevamente		
	filosóficos	se da cuenta que se reconoce gracias a la existencia del otro siendo sin el otro ningún cuerpo	conserva su filosofía ética del querer en contra-posición a una ética del deber (siguiendo a Nietzsche[2]).	se da cuenta que su posición liberal es superada por los preceptos morales inculcados por su madre	se mantiene en una posición al margen de las decisiones de Helena respetando sus cambios y acciones por completo.
	Sociales	entra en un juego socialmente rechazado "un noviazgo de tres" a lo bien.	siente que ha conseguido su objetivo al pertenecer a la relación de tres, y se vuelve calma tratando de disfrutarla y hacer que funcione	entra en un juego socialmente rechazado "un noviazgo de tres" a lo bien.	se ve aceptando mirar comportamientos reprochables (un trío), lo cuestiona por un segundo y luego vuelve a su comporta-miento habitual.
Estilo del personaje		Víctima	perseguidor	Salvador	Salvador

[2].El método genealógico de Nietzsche pasará por poner en evidencia la raíz de los términos "bueno" y "malo" y dar cuenta de las razones de poder por las cuales una idea de moralidad se ha impuesto en el marco de la guerra de los saberes. Efectivamente, Nietzsche descubrirá que lo bueno (*gut*) en rigor es un término asociado con la fortaleza, lo poderoso y lo vital, y lo malo (*schlecht*) es una palabra asociada a lo bajo, plebeyo, y simple. De acuerdo a la lectura nietzscheana, será la moral del resentimiento la que introduce una transvaloración e invierte estos atributos de lo bueno y malo, asociando lo "malo" a comportamientos individualistas, vitales, poderosos, valientes, generosos, saludables y hedonistas, contrariamente a lo "bueno" que se remitirá a conductas de renunciamiento, debilidad, humildad, castidad, enfermedad y pobreza.

7.1.2. MATERIALIZACIÓN DE LOS PERSONAJES

7.1.2.1. CONFIGURACIÓN DE LAS CARACTERÍSTICAS FÍSICAS DE LOS PERSONAJES

Una vez determinados los requerimientos de diseño para estos "personajes-objetos" se procede a la configuración de la forma (elemento disciplinar del diseño de productos) partiendo desde uno de sus elementos esenciales (según el D.I. Mauricio Sánchez Valencia en Morfogénesis del Objeto de Uso[142]) como es el "Arquetipo: esquema básico, ideal, esencial, social e inherente de un objeto […] que de acuerdo con el planteamiento evolutivo de un objeto, los arquetipos, una vez se han instaurado (denotación), sirven siempre como puntos de partida hacia nuevos conceptos (connotación), constituyendo nacientes arquetipos dentro de sus propias cadenas de evolución"[143].

Así la configuración de los personajes (vistos como objetos cuyos componentes son los accidentes) parte del cliché como concepto para el diseño de estos productos (marco teórico), visto como estereotipo de una conceptualización de carácter socio-cultural que pretende arquetipizarse por medio de la inclusión de conceptos de diseño aplicados al personaje-objeto-producto.

El objeto desde casi cualquier perspectiva tiene una visión estructural, aún en su definición más simple, "un conjunto de partes (significativas) relacionadas entre sí conformando una mayor (mensaje) o más compleja que una simple suma de ellas"[144]

Cabe recalcar que la visión estructural o configuracional del objeto, trataría sus relaciones internas (intraformal)[145] –(en el caso del diseño de los personajes, hace referencia a sus accidentes constitutivos-vestuario, accesorios-) o sus relaciones externas (interformal) [146] con otros objetos personas y contextos.

En ambos casos se trabaja en función de dos tipos de usuario: el primero, que es el interactuante directo actor-persnoaje y el segundo que es el espectador del filme, para quien se trabajan criterios de percepción y concordancias visuales desde los objetos y la configuración de los entornos materiales desde el diseño.

---

[142] Mauricio Sánchez Valencia, Opp. Cit., pp.36

[143] Mauricio Sánchez Valencia, Opp. Cit., pp.36

[144] Mauricio Sánchez Valencia, Opp. Cit., pp.24

[145] principios de relación internos de una forma, la manera como intercambian información (significativa y formal) ciertas partes constitutivas entres sí para instaurar un todo (forma). [145] (Mauricio Sánchez Valencia, Opp. Cit., pp.24)

[146] Considera al objeto como parte de una estructura mayor, en donde la forma sobrelleva a la vez una autosignificación y cierta parte (mensaje) de un discurso. Desarrolla principios más complejos debido a algo así como sus relaciones sociales, dependiendo de los vínculos selectivos que establece. (Mauricio Sánchez Valencia, Opp. Cit., pp.24)

HELENA

PLANO RECTANGULAR VERTICAL : figura básica de asociación simple y pregnante que busca una armonía áurea.
-sensación de inestabilidad y poca solidez, elevación, cambio impredecible debido al recorrido del ojo realiza, (arriba hacia abajo).[149]

CARACTERÍSTICAS:
- Longitud: mediano
- Forma : lacio
- Color: rubio
- Tono: claro
- Estilo: una sola hebra con cerquillo, a veces recogido.

PREDOMINIO DE LA LÍNEA RECTA rigidez, tensión, estabilidad, ho- nestidad, pureza, sencillez. [147]

ONDULACIONES A medida que el personaje va evolucionando con la situación. Inestabilidad, confusión, agitación, variabilidad e inseguridad.

LÍNEAS QUEBRADAS (despeinado intenso) que no pueden ser contenidas en un plano denotan "caos, inseguridad, indecisión"[148] y por ende juventud.



Fotografía de Emilia Albán del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009



Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009

LONGITUD MEDIA: muestra poco tiempo de cuidado y atención con el mismo. El grado de descuido implica un comportamiento ritualizado 150 que expresa "repudio ascético a la mismísima existencia del sexo"251

EL CABELLO

Dentro de la representación en el contexto social el cabello define a la persona y eso varía de acuerdo a la cultura y temporalidad. El Dr. Charles Berg (antropólogo ingles) en su libro "The Unconscious Significance of Hair"[145] sostiene que en la mayoría de las sociedades, incluyendo la nuestra, el arreglo del cabello es un asunto de elaboración ritual y que los procedimientos de arreglo del cabello de la gente ordinaria son rituales privados de una naturaleza que en su origen tiene impulsos de la libido.

"El cabello significa sexualidad, representa la personalidad del individuo en cuya cabeza crece"[146]. La forma en la que se lleva el cabello denota el estilo de vida de la persona, su manera de pensar, su forma de ser.

145 Citado en Edmund R. Leach, Cabello mágico, Editorial Alterides. Londes, 1997 (examinación de las actividades en sueños, antropologíaa, folklor, síntomas y perversiones como expresión del instinto conductor de tensiones y conflictos)

146 Edmund R. Leach. Opp. cit., pp. 94
147 Netdisseny. Fundamentos de diseño. Editorial Benicarló, Castellón, pp. 7. Disponible en Internet en: www.netdisseny.com
148 Netdisseny. Fundamentos de diseño. Editorial Benicarló, Castellón, pp. 7. Disponible en Internet en: www.netdisseny.com
149 Formas básicas en Diseño Gráfico. Disponible en Internet en: aulaweb.upes.edu.sv
150 Citado en Edmund R. Leach. 1997, Opp. cit. pp.94.
151 Edmund R. Leach. Opp. cit., pp. 94

HELENA

USO DE TONOS CLAROS
de acuerdo a la psicología del color [152] sugiere liviandad, descanso, suavidad, distensión, fluidez lo cual ayuda a afianzar la característica infantil de Helena.

AMARILLO PÁLIDO
el color rubio pálido que se maneja en el cabello denota cierta lugubricidad que busca la alegría, asociándose de cierto modo con el temor, pero también con la inteligencia, y espontaneidad.

LOS ACCESORIOS
- Sombreros
- El cabello recogido



Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009



Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009



Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009

EL CABELLO RECOGIDO

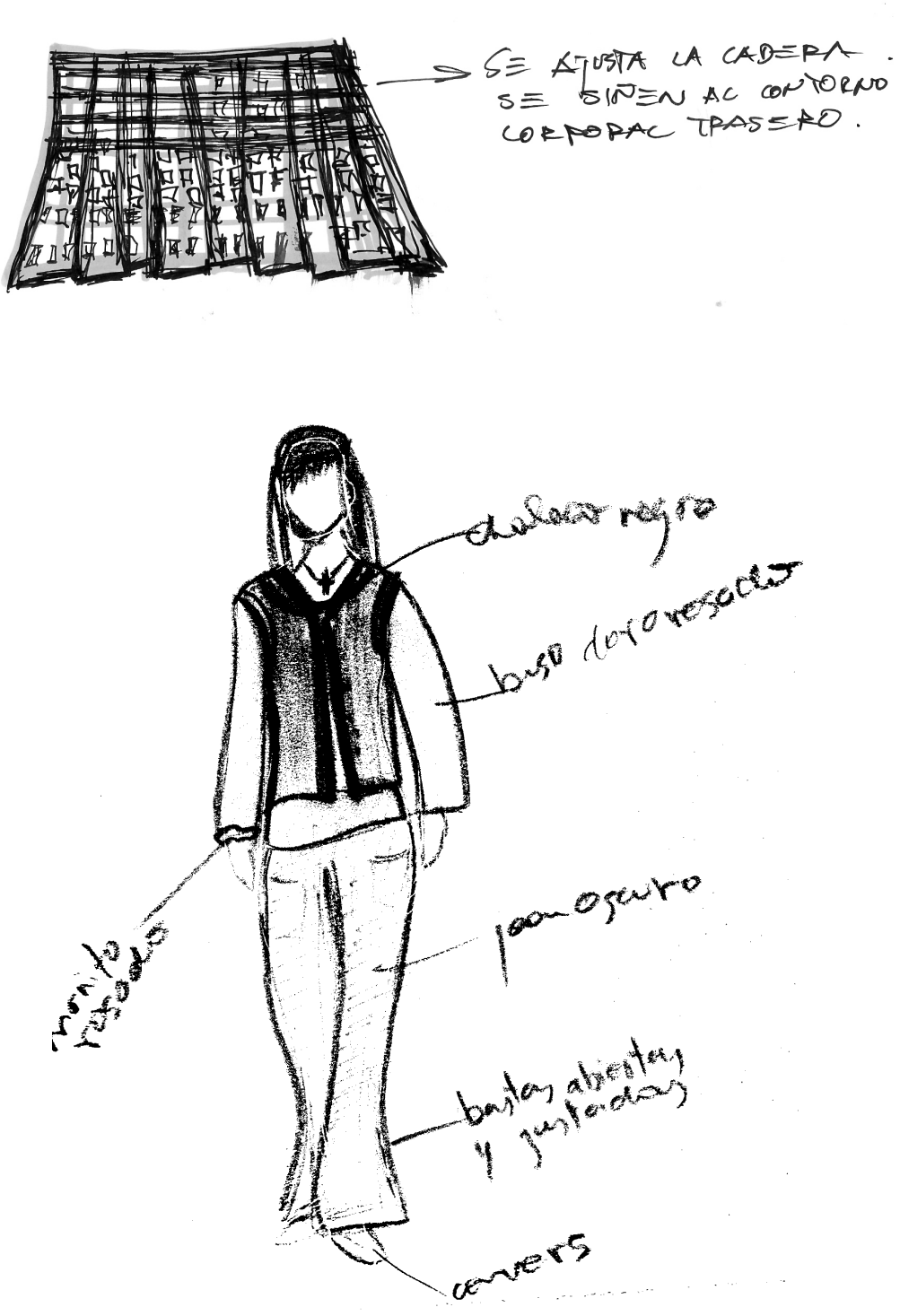
El llevar el cabello recogido desde muchos siglos atrás muestra que quien lo lleva de esta manera no tiene una vida contemplativa y mas bien evoca guerrerismo, actividad, sencillez, y humildad. El cabello trenzado por su parte, a demás de estas connotaciones, da la percepción de inocencia y osadía[153] lo cual se busca enfatizar en este personaje.

LOS SOMBREROS

El uso del sombrero pasa de tener connotaciones meramente funcionales de protección o abrigo a convertirse en un elemento decorativo complementario y desde el punto de vista social hace referencia al estilo que su portador maneja volviéndolo reconocible debido a esta peculiaridad o transformándolo en ese ser parte de un grupo social representado por el tipo de sombrero que usa.

SUPERPOSICIÓN DE UNA FIGURA RECTANGULAR HORIZONTAL (CERQUILLO) SOBRE FONDO RECTANGULAR VERTICAL Y ORGÁNICO (ROSTRO):
ayuda a generar la sensación de poca vulnerabilidad y mas bien solidez y, al ser del mismo tono piel y cabello se vuelven un todo que evoca cierto carácter y a la vez al no ser parte constituyente de la cara se cumple la función de escudo, lo cual nos remite a una inocencia infantil de un temor osado.

152 Eva Heller, 2008, Opp. cit. pp. 17-18.
153 Edmund R. Leach. 1997, Opp. cit., pp.93



Bocetos de investigación para la configuración del vestuario de Helena. Realizados por Daniela Sánchez. Quito 2008.

ALICIA

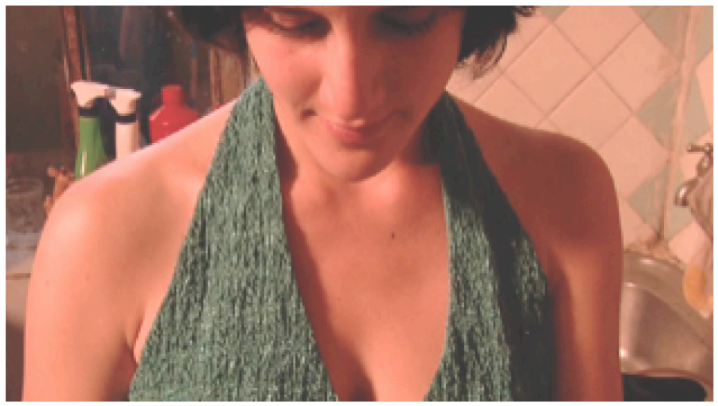
CABELLO DESPEINADO: estilo que nace del precepto de naturalidad (salvaje-sensual) que evoca su personaje.

- superposición del elemento (cabello)- objeto elemento de interacción: el cabello cubre una porción de su cara y le permite interactuar con el (uso). Esta situación denota cierta inseguridad una escudo donde ella se esconde muchas veces de manera muy sutil ante las cosas "indebidas" que ella realiza en función de conservar a Helena.

CARACTERÍSTICAS:
El cabello
-Longitud: corto hasta el mentón
-Forma : ondulado
-Color: castaño oscuro
-Tono: oscuro
-Estilo: escalonado adelante

LOS ESCOTES: Son parte fundamental en el vestuario de Alicia los usa como elemento de expresión de su sensualidad, no rayando en lo vulgar.

LOS SOMBREROS: como objeto de connexion con Helena, para parecerse a ella de manera sutil.



Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009



Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009

EL CABELLO

El cabello es una parte esencial del aspecto físico de una persona, pues afecta de manera positiva o negativa la autoestima o la percepción que cada persona tenga de sí misma y el cómo esta sea vista ante la sociedad.

- **Esteban y Alicia tiene un cierto parecido en la construcción de sus personajes, ambos llevan el cabello corto, ondulado, y oscuro, dejando a Helena como elemento pregnante entre los 3 personajes. Lo cual contribuye a enfatizar su presencia en los diferentes momento por contraste de color y forma, apoyando así su protagonismo.**

CARACTERÍSTICAS:
Los Accesorios
- escotes
- sombreros
- el color verde

EL COLOR VERDE [161]**:**
- fuerte afinidad con la naturaleza (enfatiza lo salvaje)[162].
- capaz de despertar sentimientos de envidia resentimiento, deseo de posesión según el contexto en el que se encuentre y según la tonalidad, mientras más oscuro se lo relaciona mucho más con la degeneración humana, y mientras más claro con la calma.
- Hace referencia a la inmadurez de la juventud, inmadurez (característica del personaje).

161 Eva Heller, 2004, Opp. Cit., pp. 106
162 Eva Heller, 2004, Opp. Cit., pp. 113

ESTEBAN

PEINADO DE "CHICO BIEN"[155] idesde el "Narciso" no desea decepcionar a la madre su principal fanática (estructura significativa) quien le enseñó a peinarse.

LÍNEAS ORGÁNICAS (estructura física) contribuyen a darle cierta imperfección al peinado haciendo referencia a sus implicaciones "hippies" (sentido de pertenencia a un grupo). su cabello no debe estar perfecto (código colectivo[157]) y por ende el personaje está creando una identidad cultural [158]

CARACTERÍSTICAS:
- Longitud: corto hasta los hombros
- Forma : ondulado
- Color: negro
- Tono: oscuro
- Estilo: una sola hebra, se lo peina a un lado



Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009



Fotografía de Emilia Albán del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009

CABELLO NEGRO: color más común entre los seres humanos, es enfático, lo cual es visto como una característica de formalidad, nobleza y elegancia (sin embargo todo depende de cómo se lo cuide y se lo lleve)

EL OBJETO: DESDE LA CULTURA COMO ORIGEN DE LA FORMA

Se puede entender al objeto como cultura material o como un discurso formal que surge para representar determinadas condiciones culturales y para mediar situaciones sociales. Mauricio Sánchez en "Morfogénesis del objeto de uso" señala que "la cultura se forma en el momento en que se relacionan tres variables: una colectividad toma un entorno natural y crea un entorno material artificial; de esta relación se origina la comunicación para la configuración en diseño"[153]. La cultura (desde la introducción a la psicología general) es un "conjunto estructurado de maneras de pensar, sentir y obrar de manera más o menos focalizada, que aprendidas y compartidas por una pluralidad de personas, sirve, de un modo sígnico y simbólico a la vez, para constituir a esas personas en una colectividad particular y distinta"[154]; de ahí que el objeto, es una estructura de estímulos (percepción), que condiciona protocolos de uso (el para qué fue creado) convirtiéndose en la representación de un concepto (como la hoja de afeitar de Helena)o discurso social (los accesorios de Esteban)

153 Mauricio Sánchez, 2001, Op, cit., pp. 23.
154 Mauricio Sánchez, 2001, Op, cit., pp. 21.
155 Refiriéndose a un muchacho educado, de buena familia y buenas costumbres.
156 Formas básicas en Diseño Gráfico. Disponible en Internet en: aulaweb.upes.edu.sv
157 Manera como se expresa, lee e interpreta ciertos aspectos de una cultura (en este caso la colegial alternativa hippie) creando así una memoria cultural.
158 Conjunto de características o circunstancias que hacen que un individuo o grupo sea reconocido sin posibilidad de confusión con otro

ESTEBAN

LOS COLLARES ESTILO HIPPIE: De tagua en su mayor parte con cuerda hecha de fibra de mariguana (identificación con el movimiento seudo hippie de la época).

-escapulario: bjeto que hace referencia a la protección maternal a manera de amuleto. (aunque Esteban no es un católico practicante si lo es desde el deseo y las costumbres familiares inculcadas especialmente por su madre).



Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009

CARACTERÍSTICAS:
Los accesorios
- Los collares estilo "hippie alternativo" y el escapulario
- La flor "chueca y marchita"



Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009

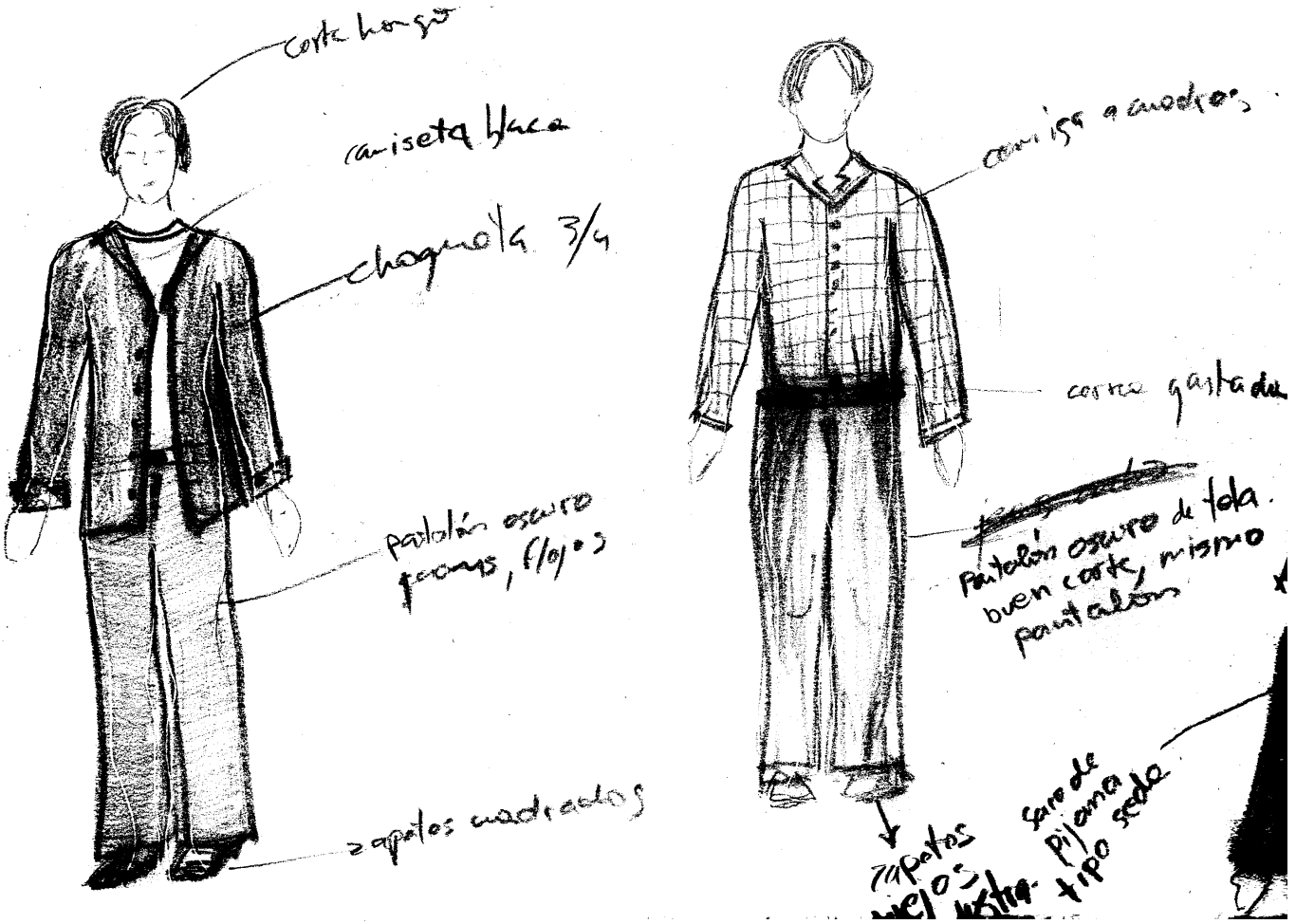
LA FLOR CHUECA Y MARCHITA: Objeto emblemático de esteban. Esa flor expresa el como él ve a Helena, su idealisación desde el deseo de poseerla. (Véase la configuración del escenario 1)

159 Este análisis se hizo a través de un archivo fotográfico de investigación, valiéndose de la experiencia vivida (etapa adolescencia de casi todos los integrantes del equipo de realización de Queremos tanto a Helena).
160 Mauricio Sánchez, 2001, Op, cit., pp. 21.

EL OBJETO: DESDE LA CULTURA COMO ORIGEN DE LA FORMA

A finales de los años 90 y principios del nuevo milenio, el uso de collares con elementos orgánicos como madera y tagua entró en auge especialmente entre los jóvenes de secundaria (experiencias, compartidas vividas, y analizadas)[159] Los Usuarios de estes objetos se identificaban con un movimiento "alternativo seudo hippie" siguiendo causas ambientalistas o de índole social. Una parte de Esteban se identifica con este grupo, al usar este tipo de joyería.

Toda la información que los objetos nos dan de su dueño permiten que estos se conviertan en componentes representativos de la cultura ubicados de acuerdo a la ideología particular de cada micro-contexto (significado de cada uno de los elementos del collar para su dueño) contexto (todo lo que Esteban es) o situación social (lo que Esteban quier representar con el uso de los accesorios). Esta familia de objetos desde sus intenciones individual, colectiva y pública y desde los aspectos temporales, de hábitos, moda y creencias permiten generar una percepción objetual significativa, en donde la lectura se hace sobre el significado del todo o las partes sobredimensionando su uso y lenguaje comunicacional sobre las características formales.



Bocetos de investigación para la configuración de vestuario de Esteban.
Por Daniela Sánchez para "Queremos tanto a Helena"
Quito, 2008

ABUELA

EL CABELLO: partiendo del estereotipo de “abuela” se pretende llegar a un arquetipo considerando los diferentes requerimientos de diseño se empezó a experimentar con diversos estilos (crespo tipo afro, ondulado natural, rizado, lacio en punta, entre otros) llegando al diseño del personaje que se muestra en pantalla.

CARACTERÍSTICAS:
El cabello
- Longitud: muy corto
- Forma : relativamente ondulado
- Color: castaño claro
- Tono: claro
-Estilo: completamente peinado con pequeños mechones (a manera de rastas) puntiagudos desordenados.



Fotografía de Alegría Albán durante el rodaje de la película “los Canallas” Quito, 2009

Fotografía de Alegría Albán durante el rodaje de la película “los Canallas” Quito, 2009



LA MÍMESIS

La Casa de la abuela de Helena tiene un tinte clásico de mediados de siglo, sin embargo muestra elementos de decoración un tanto extraños para lo cotidiano de esa época, rompiendo con lo que se esperaría del diseño de su entorno material. Lo mismo ocurre con el personaje en sí, el elemento que rompe lo clásico de la abuela es su cabello, elemento de percepción relacional con el diseño de su entorno material, la casa.

Con esto lo que busca es generar un elemento pregnante en el personaje, y característico capaz de ser leído desde un punto de vista de percepción esquemático (lectura simple y abstracta del todo).

EL COLOR COMO ELEMENTO DE CONCORDANCIA
El color de los accesorios que usa la Abuela de Helena está dado principalmente por el entorno de la casa en el que se sitúa, creando una mímesis entre situación y objeto-personaje buscando la integración (dentro de los criterios de composición) de los dos elementos en el diseño del entorno material.

LENTES OSCUROS Y CARTERAS DE GRAN TAMAÑO :
El uso de los lentes grandes oscuros y la cartera (objetos-accesorios complementarios) se da únicamente cuando ella (usuario) sale a un entorno exterior a manera de elementos funcionales que le ayudan a enfrentarse a posibles situaciones.

CARACTERÍSTICAS:
Los accesorios
-Los chales
-Los lentes oscuros grandes
-Cartera

EL CHAL:
- elemento característico identificativos de las abuelas (del estereotipo al arquetipo).
-objeto envolvente cuya función de uso es conservar el calor.
-Son objetos androcéntricos pues ven el cuerpo humano como su espacio vital, se mueven en la esfera de lo personal y el grado de conciencia hacia ellos se vuelve relativamente constante en la medida en se vuelven una especie de prótesis del cuerpo humano, y, aunque el usuario se habitúe a los objetos siempre existe la conciencia de que están ahí[163].

ABUELA



Fotografía de Alegría Albán durante el rodaje de la película "los Canallas" Quito, 2009



Fotografía de Alegría Albán durante el rodaje de la película "los Canallas" Quito, 2009



Fotografía de Alegría Albán durante el rodaje de la película "los Canallas" Quito, 2009

DE LOS ELEMEMENTOS-ESTEREOTIPO A LOS ARQUETÍPOS

La abuela de Helena es un personaje peculiar para su edad, por lo que se buscó crear elementos de originalidad en su aspecto. Se busca hacer referencia a una cultura alternativa de su tiempo de juventud, que la diferencia del resto de las abuelas convencionales pero que al mantener su vestuario, maquillaje de una manera muy pulcra y clásica (desde el cliché) para alguien que frecuentaba a gente "especial", también un tanto alternativa
.

163 Mauricio Sánchez, 2001, Op, cit., pp. 23

7.1.2.2. CONFIGURACIÓN DEL VESTUARIO DE LOS PERSONAJES

> "El vestuario escénico, agrupa a aquellos elementos de la escena vinculados con la imagen del personaje dramático. En la actualidad, la función meramente descriptiva del vestuario escénico ha sido sustituida por el logro de una integralidad que conjuga diversos aspectos. El primero y más importante de ellos es el Diseño y su vinculación con el resto de los signos visuales de la representación (escenografía, iluminación, en el caso del cine, fotografía) para integrarse a un código visual general a partir del tratamiento de los elementos configurantes del diseño de la imagen y su sintaxis." [147]

La condición de artes colectivas e interdisciplinarias de toda manifestación escénica hace que el diseño de la composición del entorno, constituya uno de los aspectos de mayor eficacia comunicativa; desempeña un papel fundamental en la creación de la atmósfera visual pues cada elemento de la composición plástica posee diversas funciones y valores estéticos e informativos.

El vestuario cumple con la caracterización, el marcar la época, estilo y medio social. El vestido siempre significa algo y transmite en relación con la edad, el sexo, grupo étnico, como también, la concepción de la sexualidad y del cuerpo. Regula los modos de vinculación entre el cuerpo y el contexto debe ser capaz de crear un sistema interno de relaciones que posibilite al espectador una "lectura" que no se agote después del reconocimiento inicial de informaciones "externas" sobre el portador, sino que se convierta en emisor de signos en función de la acción y de la evolución del personaje.

El diseñador de vestuario es, ante todo, el principal responsable del Diseño de imagen de cada personaje dentro de una película. Su función, es vestir al personaje a partir de la dramaturgia y el análisis de su comportamiento psicológico teniendo en cuenta también las características dramáticas y fisonomía del actor, además, su formación debe solidificar la aplicación del concepto dramático y leguaje propio de cada escena configurada desde el diseño del arte en una producción cinematográfica[148]

---

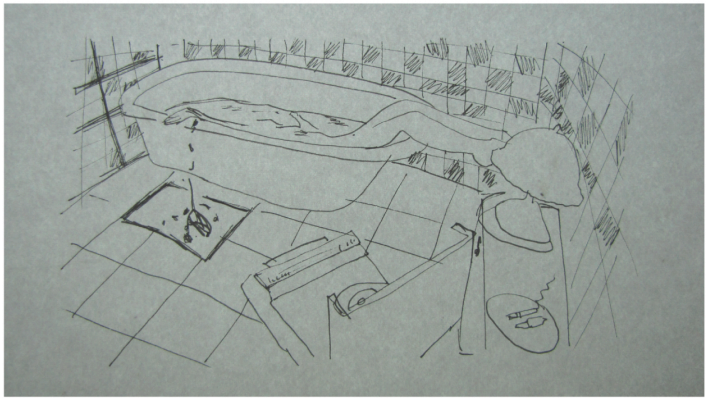
[147] *Vestuario Escénico*, Universidad Politécnica de Madrid por CSDMM el Junio 2, 2011 Disponible en Internet en: http://cursosespecialescsdmm.com/vestuarioescenico/?author=1

[148] Ibít.

LA COMBINACIÓN BLANCA DE SEDA QUE SE TRANSPARENTA CON EL AGUA
pretende evocar pudorosidad ante la exposición del yo para sí mimo, denotando transparencia de pensamiento pero recogimiento al momento de exteriorizar su sentir, lo cual se vincula directamente a la personalidad de Helena dentro de la obra, Denota inconcientes hábitos tradicionalistas inculcados que le son difíciles de romper y que apoyan a la represión del deseo que en este caso se refiere al conflicto del suicidio.

REFERENTE:
Una costumbre que se mantuvo desde el auge del cristianismo hasta los inicios del siglo XX fue la de bañarse con camisas blancas largas como signo de pudor, esto con el afán de mantener a las miradas (propias y extrañas) alejadas de las partes íntimas cuando menos hasta que el agua las tocara, lo cual contribuyó mermar la conciencia y aceptación de lo íntimo en todos los aspectos y a fomentar cierta vergüenza sobre todo lo relacionado con ello. 164

VESTUARIO 1 SUICIDIO HELENA



Boceto de Daniela Sánchez para "Queremos tanto a Helena" Quito, 2008.

ELEMENTOS
- Conmbinación blanca de seda
-bata de baño rosa



Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009

166 Catherine Deneuve Globe, Entrevista a Yves Saint Laurent en: Yves Saint Laurent Documentary, Paris, 1986, disponible en Internet en: http://www.youtube.com/watch?v=cOfg9HmHNqM&feature=results_video&playnext=1&list=PL9F1DB1E19B9BCEA5 (Diseñador de moda que introduce las transparencias como símbolo de liberación de la feminidad y es el creador del término prêt-à-porter y de la expanción del diseño de modas como industria en el mundo).

LA ROPA INTERIOR

Está ligada al pudor, e históricamente al de la mujer mucho más que la del hombre pues desde la antigüedad con la lencería se buscaba una manera práctica de proteger las zonas "pudorosas" de mujer, para que sus secretos fueran revelados solamente con su consentimiento (en teoría)165 . Según el premio novel Octavio Paz "ver a una mujer en ropa interior es verla por dentro", es verla desde la transparencia que emana su ser.

La intimidad es sinónimo de transparencia, y la noción de transparencia también se utiliza de modo simbólico para nombrar la característica de quien no oculta nada, de quien se muestra tal y como es pero cuida celosamente de la esencia que dejará ver a través de dicha transparencia. Desde el punto de vista del diseño de vestuario, la transparencia consiste en la utilización de prendas que dejan ver la piel que es sinónimo de exteriorización, "Prendas con las que el diseñador refleja como en un espejo un nuevo estilo de vida, su interior más profundo, una nueva imagen de la feminidad"166

164 Anabella Loy y Daniel Vidart, 2008 Opp. Cit.
165 Anabella Loy, Daniel Vidart. Cuerpo vestido, cuerpo desvestido. Antropología de la ropa interior femenina, Ediciones de la Banda Oriental, Uruguay, 2008, pp. 22-25.

REFERENTES:
Helena, Alicia y Esteban, pertenecen a colegios particulares de Quito, estos albergan a muchachos de condiciones socio-económicas similares, reguladas por el monto mensual a pagarse como pensión, las mismas que variaban de acuerdo a la ubicación, prestigio, antigüedad, innovación, entre otros.

ELEMENTOS ANTECEDENTES PARA EL DISEÑO DEL VES-TUARIO 2.
- Blusa (m) o camisa (h) blanca, cuello en V, mangas largas
-Falda corta de cuadros plizada (m)
-pantalones recto de tela llana, de un solo color (azul, negro, caqui).
-Medias hasta debajo de la rodilla (blancas o azules)
- Zapatos negros
- Saco del uniforme (difiere

VESTUARIO 2 UNIFORMES

Helena/Alicia/ Esteban



Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009

REFERENCIA:
La trama se desarrolla a finales de los años 90 y principios del 2000, época colegial para casi todo el grupo de realización, de ahí que el hacer ejercicios de introspección y remembranza respecto de la vida colegial en la época, colaboró con el designio del vestuario y accesorios, así como también con el con el reconocimiento y la implantación de los aspectos sociológicos y psicológicos que se tomaron el cuenta para el diseño de los personajes.

LOS UNIFORMES

El propósito de los uniformes es establecer igualdad entre las personas de una asociación o grupo que buscan diferenciarse de otros grupos similares[167]. En el caso de los planteles educativos secundarios, además de lo anterior con el uso de uniformes se pretende promover la disciplina escolar, reducir la discriminación y presiones de todo tipo entre estudiantes, disminuir el riesgo de violencia, dispersar la atención sobre aspectos considerados "no importantes en las aulas" como la moda creando un ambiente "positivo y productivo para el aprendizaje" (solución cosmética a problemas sociales más profundos), tener mas control sobre los miembros de la institución y crear un sentido de apropiación e identificación con el colegio por parte de los estudiantes.

El lograr que colegiales (as) lleven el uniforme según las normativas es casi imposible, pues cada uno de ellos busca identificarse de manera distinta dentro del grupo, es decir busca mostrar su individualidad inhibida por el uso del uniforme, así le dan un estilo propio a los componentes del mismo.

La vestimenta denota nuestra forma de ver y vivir la vida, afinidades personales, referencias grupales de pertenencia, etc.; dan testimonio de quienes somos y de quienes queremos ser.

167 Diana Ramos De Oliveira y Elena Zubieta. Identidad Social y Personal en Sudamérica, Revista Cultural electrónica Pensar Iberoamérica, San Sebasrián, 2008, disponible en Internet en: http://www.oei.es/pensariberoamerica/colaboraciones18.htm.

VESTUARIO 2
UNIFORMES

Helena/Alicia

BLUSA CLÁSICA
De corte tradicional: cuello en V, manga larga, algodón
-no pretende mostrar demasiado, no le interesa mucho como se vea en sí o mostrar.

GORRAS TIPO BOINA
-modifica su uniforme con gorras tipo boina que le dan un aire intelectual (haciendo referencia a los intelectuales del mayo 68) en colores marrón y negro.

SACOS NEGROS
por fuera que la cubren exteriormente y refuerzan el conceptualización "sudo punk"



Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009

Helena y Alicia al ser la una antítesis de la otra, modifican su uniforme de acuerdo a su manera de ser.

El no usar un determinado saco de colegio, hace que se logre una relación más genérica de la estudiante quiteña de colegio particular "alternativo".

BLUSA 3/4
mas pequeñas de material diferente al usua. dejen al descubierto parte de su cadera

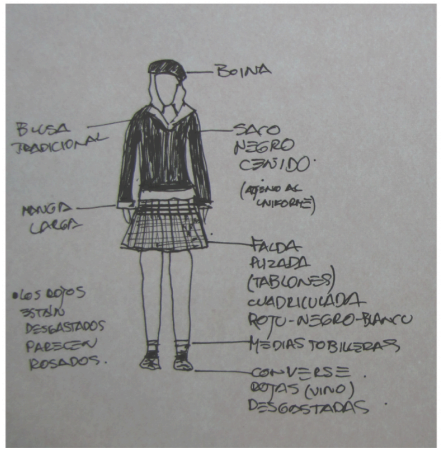
ESCOTES
Los botones abiertos para genera cierto escote sutil (sensualidad).

ELEMENTOS INTERNOS
Agrega elementos de color negro y vino por debajo de la blusa mostrando que hay algo dentro (en el interior de la blusa) que debe cubrir para que no cause revuelo (mostrar sensualidad debajo del uniforme)

ELEMENTOS
- blusa de corte tradicional: cuello en V, manga larga, algodón
- gorras tipo boina
-sacos negros cubriendo a la blusa,



Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009



Boceto de Daniela Sánchez para el vestuario de "Queremos tanto a Helena" Quito, 2008.

ELEMENTOS
- blusa cortas: cuello en V, manga 3/4, licra/algodón
- escotes
- sacos delgados por dentro de la blusa negros o vino

FALDA CORTA
Cubre las 2/3 partes del cuerpo que van de la cintura a la rodilla (para enfatizar la sensualidad).

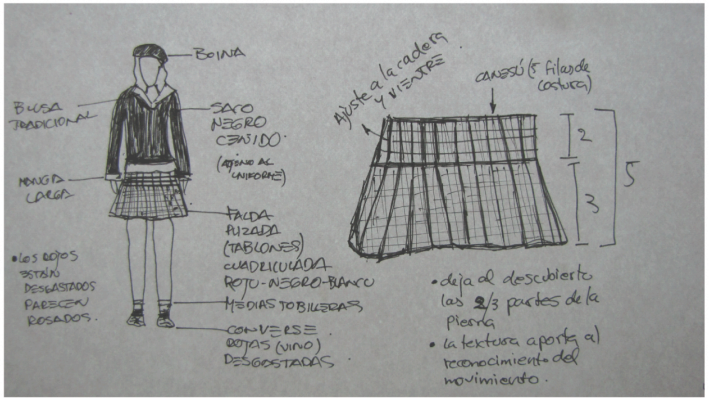
TABLONES
-Falda plizada, desde la cadera, con una costura horizontal que genera una suerte de canesú en las primeras 2/5 partes de la prenda que ciñen el vientre.
-Tablones abiertos formando las 3/5 últimas partes de la falda.

TEXTURA CUADRICULADA
-Se convierten en un elemento visual reconocible, e identificable sobre fondos planos al conformar una unidad dinámica (movimiento de los tablones) con fuerza.

EL COLOR DE LA TEXTURA
Busca apoyar el concepto de sensualidad, inocencia, cierta malicia sobria, que los personajes Alicia y Helena manejan en su forma de ser.
El rojo por si solo es el color de las pasiones, de la jovialidad; mezclado con negro nos da la percepción de peligro, de lo prohibido deseado; son los colores favorito de la juventud por dar la sensación de poder, de negación (transmuta el amor en odio)[169]; El blanco evoca inocencia, es el color de las víctimas sacrificiales, combinado con negro señala dualidad, incertidumbre, siempre desde lo sobrio y elegante.

VESTUARIO 2 UNIFORMES

Helena/Alicia



Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009



Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009

REFERENTE:
Se tomó como base principal la textura visual cuadriculada y de pliegues que se manejaba en la mayoría de colegios particulares a finales de los 90

LA FALDA
prenda símbolo de la feminidad, de la sexualidad de la mujer[168] (tema que la realizadora aborda fuertemente.

EL CONCEPTO
Ambas chicas expresan seducción de una u otra manera; se apoyó este concepto desde "el querer mostrar", desde la sinceridad de la adolescencia que empieza a descubrirse sexualmente, y a querer experimentar sensaciones generalmente reprimidas por convicciones moralistas inculcadas.

Ell uso de la falda se hace a la inversa, en vez de ser larga para que esconda (deseo de protección de los otros al estudiante), es corta para permitirse mostrar y experimentar reacciones (sin inhibiciones desde el punto de vista de la adolescente que la usa).

ELEMENTOS
Falda
- material: lanilla
- tamaño: corta (2/3 de la cadera a la rodilla)
- textura: cuadriculada
- color: blanco, negro, rojo

Las medias blancas, y la blusa blanca perfilan la falda cuadriculada (armonía en el color resaltando la parte central de las chicas y dándole a la falda un protagonismo especial puesto que representar la feminidad)

168 Joanne Entwistle, El cuerpo y la moda una visión sociológica, Editorial Paidós. Barcelona 2002, pp. 93.
169 Eva Heller, 2008, Opp. Cit., pp. 54.2008, pp. 22-25

VESTUARIO 2 UNIFORMES

ESTEBAN

LOS ACEESORIOS
-Se vuelven una constante durante toda la película.
-En esteban son decorativos casi por completo y obedecen a ese aire intelectual Hippie que estaba de moda en esta época.
-collares tejidos en fibra de mariguana o en hilo de color negro con dijes de tagua; y un escapulario que (según su madre) lo protegería de las cosas malas.

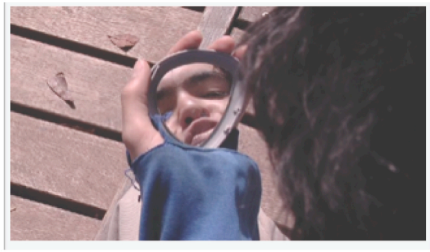
ELEMENTOS
-Pantalón beige
-Saco azul
-Converse negros
-Adaptación de accesorios personalizados (saco de color rojo por dentro)



Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009



Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009



Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009

SACO AZUL
-Color referente a lo masculino que evoca lo perfecto, y da la percepción de simpatía, armonía y fidelidad a la vez que parece lejano, distante y difícil de alcanzar [170] elemento que apoya a la idea que tiene Helena de él.

PANTALÓN CAQUI
-pantalón caqui, un color común que denota lo corriente y al mismo tiempo da la sensación de ser acogedor por estar en todas partes [171] y que equilibra de cierta forma al azul del saco y sus implicaciones

ACCESORIOS INTERIORES
-Camiseta blanca por dentro vista .
-Chompa por dentro del saco del uniforme de la cual sobresale la capucha roja elemento que se asocia con los colores rojos en el uniforme de Helena y que tiene relación con los colores de la vestimenta habitual del muchacho (rojo, negro y blanco, "Tony Montana" a quien considera su alterego)

REFERENTE:
uniforme representativo de un Colegio de Quito particular religioso, de mucha tradición.

170 Eva Heller, 2008, Opp. Cit., pp. 23..
171 Eva Heller, 2008, Opp. Cit., pp. 70.

LAS CONVERSE COMO CONCEPTO DE CONFIGURACIÓN DEL DISEÑO DE LOS PERSONAJES.

-Expresión “rebelde” que con el uso de los “Converse” pretende exteriorizar cada personaje de “Queremos tanto a Helena” desde su propia perspectiva de la vida.

-elemento que denota pertenencia y afinidad de gustos, con respecto a cierto grupo urbano alternativo (por el comportamiento y vestido)-punk- rock (por la música) que los ubica en un ambiente bohemio-intelectual-rebelde- poco convencional,

-En el diseño de los personajes su uso va de acuerdo a la situación ya sea personal, familiar, afectiva, que ellos deseen mostrar, a través de sus zapatos e indiscutiblemente de manera propia y diferente.

HELENA
- Los lleva rotos en consecuencia con los tantos “problemas” que afronta en su vida personal.
- El rojo es el color del conflicto y la jovialidad, del ímpetu por vivir, de la rebeldía y la sensualidad a la par que complementa (por cromática y afinidad con los accesorios) al elemento “uniforme” que es determinante para la ubicación espacio-temporal de la película.
-Son la ANOMALÍA frente a los de Alicia y Esteban, siendo el punto focal en ciertas escnetas en las que aparecen

VESTUARIO 2 UNIFORMES

Helena/Alicia/ Esteban



Frame del primer corte de la película “los Canallas” Quito, 2009



Frame del primer corte de la película “los Canallas” Quito, 2009

LAS TRIBUS URBANAS
Contenedoras de un grupo buscador de una identidad diferencie del resto) suelen tener una perspectiva diferente a la de la sociedad corriente y de esta manera se mantienen ajenos a los pensamientos y a la caracterización de la sociedad tradicional donde suele jugar un papel principal la música, **la estética**, costumbres, rituales, etc.; se han convertido en símbolo de una generación, de unos ideales, de un estilo que ha conseguido trascender y hacer que sus **“objetos-símbolos”** trasciendan con ellos.

ALICIA YT ESTEBAN
- llevan “Converse” negras, aparentemente en buenas condiciones (el color negro disimula las imperfecciones[173]) indicando la falta de problemas o la “normalidad” que estos dos personajes pretenden reflejar en primera instancia.

REFERENCIA:
LAS CONVERSE ALL STAR
- marca emblema de lo urbano.
-Ha sido compartido por todas los segmentos urbanos aparecidos desde mediados del siglo XX y popularizadas con la globalización desde los años 80 a nivel mundial a tal punto que su existencia raya la categoría de fetiche[172] .
- simbolo de rebeldía autenticidad y rebeldía
-protagonista en la cultura de masas .

172 objeto material de culto para persona o personas de una sociedad que identifican en el cierto poder. En la actualidad, el concepto de “fetiche” está circunscripto a pequeños objetos como amuletos a los que se le atribuye el poder de protección o mediación

173 Eva Heller, 2008, Opp. Cit., pp. 141.

LOS COLORES TIERRA

Los colores cafés claros se mimetizan en el **cabello** de la señora del mismo tono y un tanto maltratado o, mas bien avejentado (la forma que se le da al cabello además de proporcionarle una característica peculiar, que pretende apoyar el concepto de cierta despreocupación) como la puerta, el marco de la ventana y las flores secas junto a la ventana.

LA CONCORDANCIA CON EL PAPEL TAPIZ

-El papel tapiz del entorno, se objetualiza y se vuelve un elemento contenedor, envolvente, al igual que el **vestuario de la abuela**, que hace referencia al papel tapiz sobre la casa.

-Ella lleva un vestido azul, cubierto por un chal amarillo de formas orgánicas (objeto antropocéntrico).

ACCIDENTES COMPLEMENTARIOS DE LA FISONOMÍA DEL PERSONAJE

Desde el punto de vista objetual, llevan tonos rojos haciendo referencia a los accesorios q adornan la casa: sillas, alfombra, marco de espejo = uñas, labios.

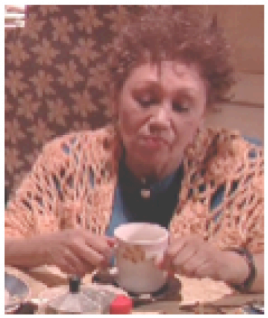
VESTUARIO 3
vestido 1 de la abuela

Abuela



Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009

ELEMENTOS
- Vestido azul con flores amarillas de seda.
- Zapatos cafés en tono claro
- Labios y uñas rojas
- Lentes de sol grandes cafés claros
- Aretes dorados en forma de hoja
- Cabello con formas orgánicas



Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009



Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009

LA MÍMESIS COMO CONCEPTO

En tratamiento estético que se le da a la abuela se busca crear una relación por color con la casa, de este modo se pretende hacer que los elementos que componen el vestuario coincidan de una u otra manera con el entorno en el que se encuentran. Se presenta a la abuela y se presenta a la casa.

REFERENTE: LA CASA
El comedor (esc. 2)

-Casa antigua, con papel tapiz azul con flores amarillas.
-Tono tierra (cafés claros) en las puertas y ventanas.
-Rojo en las sillas, el marco del espejo y la alfombra..

LOS COLORES DE HELENA
De acuerdo a su estado de ánimo y situación en la que se encuentr son: rosa en todas sus variaciones, negro, rojo.

CAMISETA ROSA PASTEL
-muy sencilla mientras ella se mira al espejo en primera instancia y como primera piel, la que se escoge para mostrar.

BLUSA ESCOTADA NEGRA CON DETALLES FUCSIA
-apariencia mucho más fuerte que busca denotar rebeldía aparece cuando Helena se retira la camiseta rosada, situación que sucede ya no en el espejo sino fuera de él bajo el juicio de Alicia (el referente de Helena, el otro).

SOSTÉN BLANCO
con tirantes fucsia, y detalles morados verdes y rojo, dando cuenta de una mezcla diferente, una anomalía en cuanto a lo interior, se mezcla con el concepto del vestido que ella elije para la cena

VESTIDO BLANCO CON FLORES (con el que se queda)
Estilo romántico muy infantil y que es completamente diferente (como el sostén) a lo que usualmente vestiría Helena. Se pretende acentuar el hecho de ser lo que considera el otro quiere que ella sea, ensayo que contribuye a la formación del yo.

VESTUARIO 4
vestidos para la cena

Helena



Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009

ELEMENTOS
- Camiseta rosada
- Camiseta sin mangas negra con fucsia
- Sostén blanco con tiras rosadas y detalles rosa
- Vestido de flores
- Pantalón Jean
- Converse rojos rotos



Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009

173 Jacques Lacan. El estadio del espejo como formador de la función del yo (je) [1949] (Escritos 1). Disponible en Internet en: http://www.elortiba.org/lacan5.html.
173 Ibit

REFERENCIA
-Para acentuar la inseguridad de Helena se ha usado como recurso su vestimenta habitual, mostrando los distintos contrastes entre su ropa desde la chica rebelde, la que busca ser femenina, la Helena niña, terminando con una Helena que pretende verse lo suficientemente bien ("normal") como para que no se decepcionen de ella.

LA CONFIGURACIÓN DEL IMAGO CORPORAL[173]
el proceso que se pone en marcha es la identificación del semejante como forma total, lo cual permitirá una unificación imaginaria del yo. Al ocurrir el estadio del espejo, Helena se reconoce en el espejo al percibirse reflejada como una unidad corporal, identificándose con su yo por medio de su vestuario.

EL RECONOCIMIENTO DEL YO
Lacan[174] en sus teorías sobre el estadio del espejo, manifiesta que el reconocimiento de la propia imagen especular ocurre con ayuda de y en relación a un otro semejante , que en este caso está representado por Alicia quien de manera peculiar estaría cumpliendo una especie de función materna siendo un modelo visual y háptico con el que Helena se identifica corporalmente

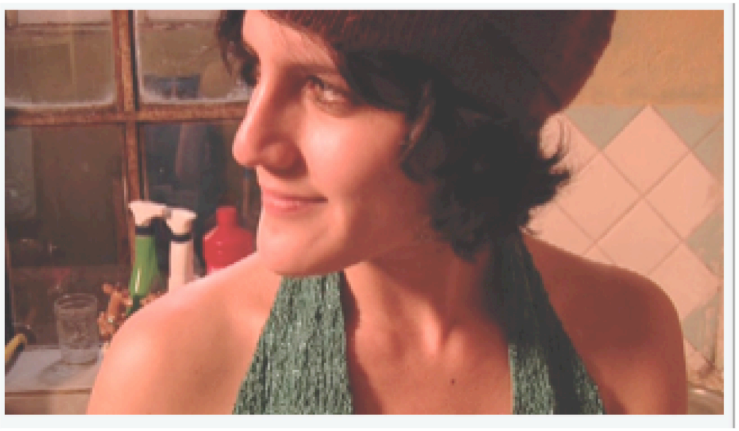
VESTUARIO 4
vestidos para la cena

Alicia/ Esteban

ALICIA
BLUSA VERDE ESCOTADA
-El escote es reflejo de la sensualidad (desde el cliché) que se desea proyectar con alicia.
-La textura está dada por el encaje, elemento que tiene connotaciones de seducción (objetivo de Alicia en la escena posterior)
-El color verde implica envidia y se relaciona con la inmaduréz y desde la naturaleza con lo salvaje e impulsivo.

EL SOMBRERO CAFÉ DE HELENA
El sombrero,de Helena (busca parecerse a ella), que tomó en la cocina.

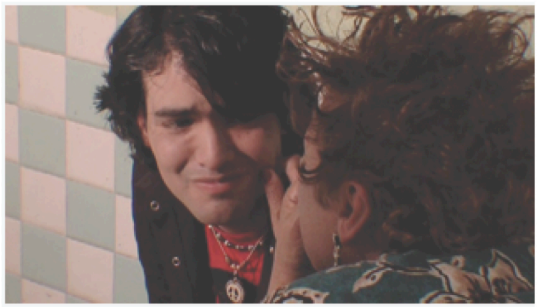
ELEMENTOS
Alicia
- Blusa verde escotada
- Falda negra
-Sombrero cafe



Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009



Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009



Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009

LA INFLUENCIA DEL OTRO
La inseguridad de Helena está acentuada por la intervención de su opuesto, representado por Alicia, quien de una manera un tanto peculiar le ayuda a escoger el vestuario "adecuado". Alicia es entonces la vos de su reflejo (el de Helena) sobre el espejo, el indicador que le asegura que el espejo le dice o no la verdad de lo que ella mira pero no reconoce como verdad.

ESTEBAN
REFERENTE: Tony Montana
-Esteban se viste para la ocasión con su ropa de casanova.
- Se usan los colores negro y rojo (tratando de seguir el estilo de Tony Montana, su personaje de cine favorito, y a quien se quiere parecer de alguna manera),
-Los collares como distintivo hippie-alternativo de pertenencia social.
-El cabello peinado hacia un lado
- Pantalón negro de tela (el que más le gusta o el único que tiene) como sinónimo de elegancia.

ELEMENTOS
Esteban
-Camiseta roja
-Pantalón negro
-Camisa negra sobrepuesta
-Converse negros

VESTUARIO 5
Bar Zona

Helena/Alicia/Esteban/ Cita de Alicia

HELENA
-lleva una boina café (es la única que lleva sombrero) de cuadros muy pequeños, y un saco café de lana sobre el cual cae su cabello suelto conformando así una armonía de color y volviéndose una figura casi por entero en tonos cafés.

ELEMENTOS Helena
-Gorra de cuadros café
-Saco café de lana



Boceto de Daniela Sánchez para el diseño de arte de "Queremos tanto a Helena" Quito, 2008.

ESTEBAN
- invariable en el uso de sus colores representativos negro y blanco (el todo un tanto rojizo está dado por la iluminación del bar) que a efecto de mimetizar su presencia con todo el contenido del bar (manejado también con estos colores) se lo mantiene así de tal manera que cuando la cita de Alicia se encuentra con él, al estar en tono café, genera un contraste en el ambiente que Esteban reconoce de primera mano y posteriormente sirve como elemento de asociación con el plano en el que las chicas, tratadas en tonos de color tierra se besan.

ALICIA
- blusa de lana ligera, con escote y mangas hasta la mitad del brazo de rayas horizontales en colores verdes claro y oscuro manejados en tonos tierra generándose un contraste en el color y en la ruptura de las líneas horizontales con las inclinadas (Alicia es la figura que genera el contraste más representativo en su vestuario).

ELEMENTOS Alicia
- Saco de lana con escote en ve a líneas horizontales en tonos verdosos tierra


Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009


Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009

ELEMENTOS Esteban
- Camiseta roja
- Pantalón negro
- Chaqueta de cuero

VESTUARIO 6
Carro de Esteban

HELENA/ESTEBAN

EL BRAZIER FUCSIA
Color femenino que da la percepción de cierta madurez pues está asociado con la construcción de la estabilidad emocional en función de la evolución personal. Hace referencia también a la sensualidad desde la idea de querer expresar amor más que erotismo lo cual evoca cierto aire te teatralidad o de ensueño _.

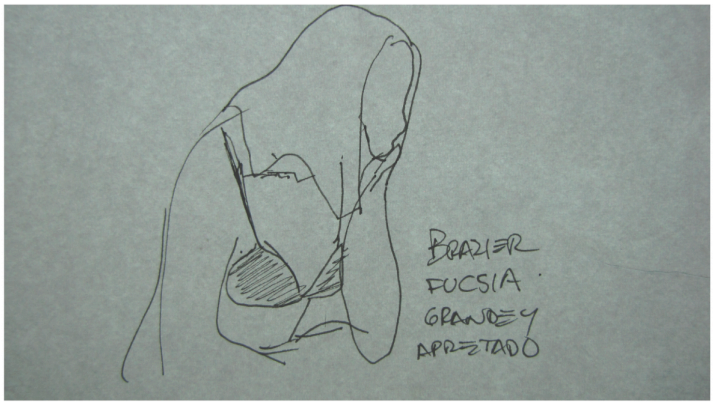


Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009

DESNUDEZ
Requerimiento dado por el guión

LOS ACCESORIOS
Objetos que esteban siempre lleva con él (explicado anteriormente).

ELEMENTOS
ELENA
-Sostén fucsia de nylon



Boceto de Daniela Sánchez para "Queremos tanto a Helena" Quito, 2008.

ELEMENTOS
ESTEBAN
-Collares, Desnudez

175 Eva Heller. 2008, Opp. Cit., pp. 219.

BLUSA ROSA CON LÍNEAS NEGRAS Y PUÑOS NEGROS

La mezcla entre el rosa y el negro evocan una cierta rebeldía infantil en este caso debido la tonalidad del rosa, una dulzura contaminada, no solo por el color que complementa los accidentes de la blusa (el negro) sino también por las manchas que vemos en ella, lo cual nos da la percepción de tener una niña triste, que en este caso es una adolescente-niña-vulnerable, frágil).

LOS JEANS

- Debido a su histórica gran resistencia se los asocia con la tenacidad, la rebeldía y el emprendimiento es decir da la percepción de que quien los usa está preparado para enfrentarse a cualquier tipo de situación. Helena mantiene un enfrentamiento con ella misma en su afán por entender y encajar en el mundo de los otros.

CONVERSE Y MEDIAS BLANCAS

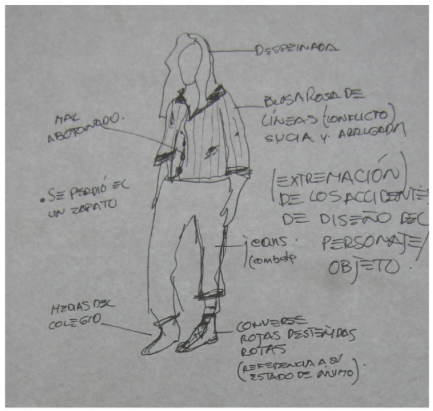
-Estos elementos pretenden ayudarnos a darle fuerza a la preocupación que Helena tiene por su situación en el colegio y que es una constante en su pensar.
-Los zapatos son el objeto de identificación de Helena antes del giro de la Historia

VESTUARIO 6
En la ecovía

Helena



Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009



Boceto de Daniela Sánchez para "Queremos tanto a Helena" Quito, 2008.

ELEMENTOS
- Blusa rosada (sucia), con líneas cuello y puños negros
- Pantalón Jean (bastas del pantalón doblada hacia arriba)
- Medias blancas (las del colegio)
- Converse rojos rotos

LOS JEANS

"Es una de las prendas de vestir más versátiles jamás diseñada"[176] .

El pantalón más popular y cotidiano que en las últimas décadas ha usado el ser humano. A mediados del siglo XX fue símbolo de protesta, modo de apoyo e identificación con la clase obrera (quienes empezaron a utilizarlos debido a sus cualidades de resistencia y comodidad) ya en los 70 era una prenda común entre la juventud mundial y su uso se popularizó también en Ecuador.

Hoy es usado por todas las personas sin distinción de edad o clase social, se ha convertido en una prenda de vestir cotidiana lo que ha afianzado su valor significativo (el objeto como símbolo).

176 JYves Saint-Laurent (Argelia, 1936 - París, 2008) Diseñador francés de carácter transgresor y contradictorio. Autor del traje pantalón, la sahariana, los shorts, de las primeras transparencias uso fuerte del color negro, equilibrio entre la comodidad y la fantasía. En: Historia del Jean, Madrid, 2008, Torrijos Moda, disponible en Internet en: http://www.modastorrijos.com/index.php?id=5

REFERENCIA:

El hecho de que toda la ropa esté sucia, arrugada y mal puesta, el peinado deshecho y el maquillaje esté corrido nos sugiere la idea de que Helena viene de tener algún problema, de que algo le sucedió poco antes de subir al bus.

DEL FUCSIA AL ROJO
El color fucsia da la sensación de alguien que va madurando que pasa del rosa al fucsia y que pretende llegar al rojo. Helena entonces se viste de "Helena rebelde",decidida (aparentemente), molesta, alguien que busca un cambio (este se da, a partir de aquí y hasta el clímax de la película).

BLUSA FUCSIA, ZAPATOS FUCSIA DE MUÑECA (FLATS)
- Elementos que ayudan a conservar su feminidad infantil, lleva también.

JEANS, POLAINAS
-Jeans con las bastas recogidas, una más que la otra dejando al descubierto unas polainas de líneas horizontales gruesas blancas y negras que generan un fuerte contraste en relación con la textura plana del resto del vestuario, a lo largo del filme y , que se vuelve la anomalía (elemento de diseño desde la conceptualización).
Se pretende apoyar a la contrariedad de Helena con respecto a la llegada de Esteban primero y luego ante la propuesta de que los tres formen una pareja "seria" de tres.

LA RELACIÓN DE LOS SOMBREROS
punto de asociación entre Helena y Alicia (interrelación de formas desde la coincidencia).

VESTUARIO 7 PARQUE

Helena/ Alicia/Esteban



Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009

ELEMENTOS Esteban
- Camisa blanca con rayas negras
- Pantalón negro
- Convese negras

ELEMENTOS Alicia
- Blusa interna negra
- Saco ligero verde oscuro con escote
- Jeans
- Convese negras muñeca) fucsia

Esteban
BLANCO /NEGRO
colores en su vestimenta su camisa es blanca con rayas negras delgadas, ligeras (la misma ligereza con la que el propone la situación del trío) asociándose a las medias de Helena (conflicto) de rayas también.

Alicia
COLORES OSCUROS
verde (su color principal), unos jeans oscuros y sus Converse negras y un sostén negro visto a través del escote (se busca que ella y esteban no resalten más que Helena).

ELEMENTOS Helena
- Boina negra
- Blusa fucsia
- Jeans
- Polainas con rayas verticales blanco y negro
- Flats (zapatos de muñeca) fucsia



Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009

REFERENCIA:
Se maneja a Helena desde la perspectiva de la fantasía de felicidad que ella está viviendo con un vestuario fuera de lo común, mucho más estilizado, limpio, menos roto, como denotando el cambio que va sufriendo a medida de que su relación con Esteban se torna calma, mejora (desde la llegada formal de Alicia a la relación).

VESTUARIO 8
PARQUE 2
Helena/Alicia/ Esteban

Helena
UN SUEÑO EN BLANCO Y NEGRO (Cliché)
-Asocia la escena con una de una película muda clásica (en blanco y negro)
-lleva un saco gris con rayas negras una falda negra y unas medias de rayas blancas y negras. Este uso exagerado de rayas se asocia también con las rayas en el saco de Esteban quien también está viviendo un sueño en color, desde una realidad más conciente.

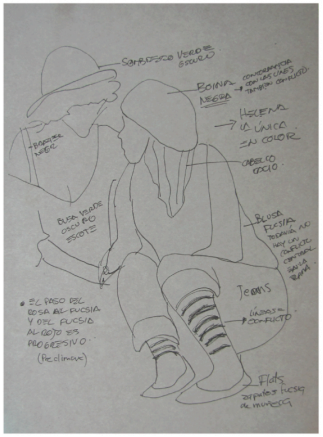
ELEMENTOS
Helena
- Blusa de manga larga con líneas negras y grises
- Falda negra
- Medias de rayas horizontales negras y blancas

REFERENCIA:
La idea de la fantasía feliz desde el cliché

REFERENTE
Predominio del uso de líneas horizontales como elemento de asociación entre los personajes



Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009



Boceto de Daniela Sánchez para "Queremos tanto a Helena" Quito, 2008.

ELEMENTOS
Esteban
- Saco color azul índigo con líneas negras
-Pantalón negro de tela
-Zapatilla Converse negras

Alicia
COLORES DE ENSUEÑO
-Cambia sus colores característicos de vestir (verde y negro), por unos de ensueño, rosado y morado estos colores nos dan la sensación de una felicidad limpia, son colores de transformación al más alto nivel espiritual y mental, capaces de combatir los miedos y aportar paz, dan un efecto de limpieza en los trastornos emocionales.
-Se busca contribuir a la idea de pertenencia que tiene Alicia, está viviendo esta realidad desde su punto de vista de la realidad perfecta, estar siempre junto a Helena y dejar de lado su miedo a estar sola.

Esteban
UN SUEÑO EN COLOR
-El color azul índigo (del saco de Esteban, similar al saco del colegio) desde lo espiritual nos señala una persona intuitiva, prodigia , o con cierta superioridad (lo cual afianza las características de narciso que tiene este personaje), capaz de reducir el nivel de temor a la oscuridad, a lo desconocido, también se lo asocia con la psiquis , con el funcionamiento del cerebro, pues es un estimulante de la imaginación y también con un fuerte efecto sedante.
- Esteban está sedado por lo increíble de la situación.
- Las líneas en el saco lo asocian con el pensamiento de Helena.

ELEMENTOS
Alicia
- Blusas morada
- Falda negra
- Medias rosadas con rombos cafés

VESTUARIO 9
Sala de Cine

Helena/Alicia/ Esteban

REFERENCIA:
Los personajes vuelven a sus colores tradicionales: Alicia al verde, Esteban al blanco y al negro pero Helena experimenta un cambio pasando del fucsia al rojo.



Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009

ELEMENTOS
Helena
-Zapatos rojos

ELEMENTOS
Alicia
- Camiseta verde
- Sombrero café

ELEMENTOS
Esteban
- Camiseta blanca
- Pantalón negro
- Zapatillas Converse negras

LOS ZAPATOS

En su libro Fetichismo [177], S. Freud relacionaba los zapatos con el deseo sexual y con una tenden-cia a la sumisión del individuo que se dejaba vencer, simbolizaban el poder de su dueña . Se pretende entonces apoyar a la idea de que Helena descubre que tiene el poder para direccionar el juego del trío y se atreve a hacerlo.

ZAPATOS ROJOS DE COLOR ROJO DE TACÓN (Cliché)

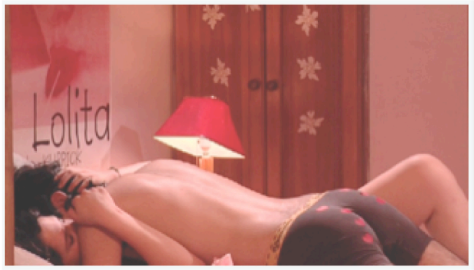
-sinónimo de sensualidad y pasión, de decisión, de la alegría el peligro y la confrontación.

177 Sigmund Freud, Obras completas. Volumen XXI, Psikolibro biblioteca virtual de psicología, pp. 39-40, disponible en Internet en: intercentres.edu.gva.es

VESTUARIO 10
Clímax

Helena/Alicia/ Esteban/Abuela

Helena
BLUSA ROJA DE ENCAJE
Se coloca la blusa en medio del acto sexual, el rojo denota conflicto, ella está conflictuada, empieza a filosofar.
CALZONES DE NIÑA
-Se juega con el requerimiento de diseño "inocencia" por sus tonos rosa y con el cliché cómico ce una escena de pasión.



ELEMENTOS
Abuela
- Chal morado
-Libro de Henry Miller "Trópico de Cáncer"
- Traje rosado

ELEMENTOS
Helena
- Calzones rosados con corazones morados
-Blusa de encajes roja



ELEMENTOS
Alicia
- Calzones amarillos con corazones verdes
-Blusa negra

Alicia
BLUSA NEGRA
-generando una concordancia con la primera vez que irrumpe en el cuarto de Helena cuando ella está con esteban (sensación de reachazo por asociación conceptual de vestuario)
-CALZONES APRETADOS
-Para generar mayor sensualidaddesde la inocencia; en la confifuración se recurre al cliché (corazones) mantiene sus colores.



Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009

ELEMENTOS
Esteban
- Boxers negros con corazones rojos

Esteban
BOXER CON CORAZONES

-Boxers negros con corazones rojos (pasión) usado desde el cliché de una escena cómica de pasión

REFERENCIA:
La idea del amor desde el cliché con el uso de corazones en la ropa interior
REFERENTE
uso de los colores de los personajes genreando códigos de relación

EL ENCAJE

El encaje denota sensualidad y sexualidad, es la textura de las fantasías. El rojo es el color de todas las pasiones del amor al odio, de la vida, de lo humano y lo mundano (por asociársele con la sangre),de lo inmoral, lo prohibido, lo artístico y del conflicto.[178]

178 Eva Heller. 2008, Opp. Cit., pp. 54.

Abuela
VESTIDO ROSA Y CHAL
-El vestido rosa (se distingue muy poco).
-A manera de cliché (como se ve a las abuelas) lleva un chal, morado, el color del ensueño (lo cual nos lleva al sueño que tiene Esteban (despierto) cuando Helena le propone que se casen).

VESTUARIO 11
SUICIDIO 2

HELENA

REFERENTE:
Volver al romandticismo infantil dese el color rosa que denota entre otras cosas fragilidad

ELEMENTOS
- Bata de baño rosa tela toalla
-Pañuelo rosado pálido con bolitas rosa un poco más fuerte



Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009



Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009



Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009

BATA DE BAÑO ROSA
Se vuelve nuevamente a la referencia de niñez, la bata al cubrir el cuerpo desnudo es sinónimo de protección.

PAÑUELO ROSA PÁLIDO DE SEDA CON LUNARES EN TONO DE ROSA MÁS ALTO
Objeto emblemático de Helena que nuevamente hace referencia a la inocencia y generea una relación armónica con la bata

La bata de baño se llena de sangre debido a los cortes que se propicia Helena, La gama cromática que se maneja desde el rosa al rojo nos cre la idea de concordancia y progresión y desenlace de los momentos emocionales y accionales del personaje a manera de lenguaje de reconocimiento.

VESTUARIO 12
Cumpleaños

Alicia/Abuela
Esteban

Alicia
BLUSA VERDE CLARO
- mucho más clara que en otras ocasiones, con detalles orgánicos amarillos (asociándose con el estilo de la abuela), lo cual indica calma y esperanza [178].

Esteban
CAMISA ROSA PÁLIDO
-Lleva una camisa de tono rosa pálido vinculándose fuertemente con Helena por concordancia.

PANTALÓN NEGRO DE TELA
Sinónimo de elegancia (se ha vestido para la ocasión especial -el cumpleaños de Helena-)

ELEMENTOS
Alicia
- Blusa verde
- Mini-falda negra (casi imperceptible)

ELEMENTOS Esteban
- Camisa rosa pálido
- Pantalón negro



fotografía de Emilia Albán del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009

Abuela
VESTIDO COLOR BORDEAUX

- El vestido rojo opaco (concordancia por mímesis con las sillas, el espejo y la decoración de la fiesta)
- Detalles orgánicos (en el vestido) en amarillo, nuevamente generándose una mímesis con el espacio material (la casa) los detalles del papel tapiz, el mantel, las flores y el cabello)



Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009

ELEMENTOS Abuela
- Vestido rojo opaco (color bordeaux, entre rosa y rojo opaco) con detalles de hojas amarillas

179 Eva Heller 2008, Opp. Cit., pp. 106

VESTUARIO 13
Sueño

Helena/Alicia/Esteban/Abuela

REFERENCIA:
Clásica representación del acto sexual desde lo onírico (de Esteban)
REFERENTE
Desnudez



Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009



Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009

TELAS DE TUL Y SEDA
-En violeta y morado: los colores de la fantasía, de lo onírico)[180]
-Rojo, fucsia y rosado: colores de la pasión, la seducción, y la sexualidad[181] ; (también los colores de Helena)

ELEMENTOS Helena/Alicia/ Abuela/Esteban

-Cubiertos por telas de tule y seda
-Color rosa, fucsia, morado

[180] Eva Heller, 2008, Opp. Cit., pp. 194
[181] Eva Heller, 2008, Opp. Cit., pp. 214

CAPÍTULO 8

CONFIGURACIÓN DE LOS ENTORNO MATERIALES

DESARROLLO DE LA PUESTA EN ESCENA

"El objeto se puede entender como cultura material o como un discurso formal, que surge para representar determinadas condiciones culturales y para medir situaciones sociales. Este vínculo entre cultura y objeto ha constituido al objeto en un recurso relevante de la permanencia y estabilidad de la cultura, haciendo que la forma brote como representación de una ideología." [149]

En la configuración de los espacios materiales (diseño del espacio como producto con todos sus elementos compositivos) se trabajan las cuatro dimensiones del objeto de diseño (ver marco teórico) en relación con dos tipos de usuario: el primero el Actor- personaje como usuario de los elementos compositivos del entorno, y en función del Espectador (en donde se objetiva al personaje y se lo incluye dentro de la configuración de los espacios materiales como un elemento-accidente más del diseño) quien reconocerá el producto intangible por percepción y asociación de conceptos estético-formales y simbólicos manejados a lo largo del desarrollo de filme.

[149] Mauricio Sánchez Valencia, 2001, Opp. Cit., pp. 20.

8.1. PARTE 0: EL SUICIDIO

8.1.1. ENTORNO MATERIAL 1: EL CUARTO DE BAÑO

- HELENA:
- VESTUARIO 1: SUICIDIO

La película se inicia con "una mano de la cual caen pesadas gotas de sangre sobre una flor chueca y marchita"[150]. Helena **por asociación de figura** (criterio de percepción) (en el cuarto de baño) **se identifica con esa flor**, una flor maltratada, blanca (como su vestuario), y que ha perdido en gran parte su entereza y se ha vuelto vulnerable.

Los azulejos cuadrados, tanto en las paredes y en el piso como en la textura de la alfombra del baño los mismos que forman un **objeto biocéntrico**[151] de inclusión en sí.

El cuarto de baño, al ubicarse en una casa típica del centro de Quito, conserva esta tendencia de inicios de siglo, es una casa vieja como la abuela. Sin embargo, el hecho de haber escogido este baño saturado de cuadrados y sin formas orgánicas o circulares, busca fortalecer el concepto de lo terrestre, pues es símbolo de este especialmente en la simbología cristiana (criticada en este mediometraje y en toda la película).

El Génesis describe la Tierra como un cuadrado que flota en el Universo, sobre el que domina el Creador desde un nivel superior, de ahí que este y la cruz son reconocidos universalmente como los símbolos perfectos de la tierra entendiendo por tierra todo lo que es opuesto a lo celeste trascendente.

CG. Jung considera el cuadrado como símbolo de la materia, de lo corporal, de la realidad terrestre. "Cuando la mente explora el símbolo, se ve llevada a ideas que yacen más allá del alcance de la razón"[152]. Y por ser lenguaje de la psique, posee un aspecto inconsciente que nunca se define o explica con claridad. Así mismo señala que el cuadrado, como número plural mínimo, representa el estado pluralista del

[150] Frase tomada del guión de ficción de "Queremos tanto a Helena" de Ana Cristina Franco, Quito, 2008.
[151] Estructura espacio-temporal donde se ubica a ciertos objetos que normalmente habitan allí, generando una estructura de colocación imaginaria donde se posicionan y establecen relaciones sociales entre ellos, otros externos y el hombre. En: Mauricio Sánchez, 2001, Opp. Cit., pp. 49
[152] Carl G. Jung, *El hombre y sus símbolos,* Primera edición J.G. Ferguson Publishing 1964, Ed, Paidós Barcelona, 1995, pp. 20.

hombre que no ha alcanzado la unidad interior (perfección), búsqueda ante la cual está la protagonista PERSONAJE-OJETO femenino estado atribuida también a una de las implicaciones simbólicas el cuadrado.

Aparte de lo expuesto también el hecho de tener esta saturación en paredes y piso, nos ayuda a crear la percepción de encierro, y a fortalecer el sentimiento de desesperación que presenta Helena cuando reacciona debido al encierro que se genera con estos (lo cual obviamente es apoyado y más acentuado aún por fotografía).

Respecto de los colores que se utiliza en este espacio, tenemos al verde agua y al blanco.

Los cuartos de baño han sido relacionados casi desde su aparición con el elemento agua (situación que también comparte el Feng Shui) el mismo que pretende generar tranquilidad y armonía necesarias para conciliarse en uno de los espacios más privados para el ser humano. El verde agua según la psicología del color, es el color más relajante para el ojo humano se asocia con la protección y la curación, y tiene una fuerte relación a nivel emocional con la seguridad. El blanco por su parte denota inocencia y optimismo, a la vez que purifica la mente a los más altos niveles. Estos dos colores contribuyen a crear un ambiente propicio para la meditación[153] (este es el espacio en el que Helena se cuestiona con más fuerza). La tina de baño como el inodoro, **objetos cosmocéntricos**[154] contribuyen a la armonía del ambiente siendo también de color blanco.

La tina de baño es un objeto de inclusión, en donde el usuario (personaje-actor) es contenido y el objeto es contenedor, se genera así una relación especial entre el Helena (usuario) y el espacio, desde el hecho material de la forma, volviéndose un espacio ambiguo que determina ciertas condiciones y comportamientos sobre ella, en este caso ella decide darle otro uso diferente al que se consideró al momento de la creación del objeto, se apropia de él y decide usarlo para el suicidio.

Encontramos también otros objetos representativos en este ambiente, como **una radiola vieja de color beige** (ubicada temporalmente en la década de los 50) con

[153] Eva Heller, 2008, Opp. Cit., pp. 153.
[154] Objetos que individualmente o con otros constituyen microhábitats, o micro universos, interactúan visualmente o por residualidad con el usuario a manera de puntos de referencia. En: Mauricio Sánchez Valencia, 2001, Opp. Cit., pp. 49.

el accidente indicador de sintonía de color verde (coincidiendo con la decoración del entorno), pequeñas luces rojas a los costados y un disco de acetato pequeño girando.

Encontramos también una lámpara en tono rosa que aún perteneciendo a la época de la película (principios del 2000) pretende simular un estilo clásico con líneas orgánicas ubicada sobre el tanque del baño cubierto con una tapa de madera en donde también encontramos un cenicero (plato) en cerámica tipo racú[155] con colillas de cigarrillo.

Lo que se pretende con el uso de estos objetos es crear una relación visual por color con Helena (rosa, fucsia, rojo) muy presente en el espacio (lámpara rosa), que pertenece a su abuela representada por la radiola en donde también interviene Helena, por el color de las luces existiendo una especie de simbiosis entre ellas y los espacios de la casa, lo cual también conlleva trasladar hábitos compartidos, como el de fumar.

También se busca acentuar la idea de lo clásico: una casa clásica, antigua con objetos antiguos (de la abuela y el abuelo) apropiados por Helena quien vive allí ahora con su abuela.

El objeto **más importante de interacción** con la protagonista(USUARIO) u objeto emblemático (desde el hilo conductor del filme) es la **hoja de afeitar**, con la que trata de suicidarse, se vuelve un elemento pregnante en toda la producción, genera **tensión por asociación**; por la **interacción objeto usuario** desde el punto de vista en el que se distorsiona la función supuesta del objeto (afeitar -ente masculino-) y donde el usuario le da un nuevo uso (cortar la piel para cometer un suicidio).

Se convierte así en un objeto signo, comportándose como un código portador, vehículo y mediador del mensaje (intento de suicidio), siendo en esencia una significación significativa (capacidad que tiene la forma de dar a entender a un usuario en este caso al espectador sus valores o significados absolutamente des-prendidos de su función inicial y acudiendo a su habilidad para representar convirtiendo a este objeto artificial en un objeto símbolo[156]).

[155] Técnica cerámica de baja temperatura, en la cual las piezas se colocan en un horno precalentado, y cuando los esmaltes llegan a su madurez, se retiran del horno aproximadamente a 1000 ºC . Generalmente se las deja enfriar al aire o en el agua, o, en algunos casos, se las coloca en aserrín u otros materiales vegetales secos para provocar ahumado durante lapsos de tiempos variables.
[156] Mauricio Sánchez, 2001, Opp. Cit., pp. 21

El espejo es una constante en todos los escenarios interiores de la película, lo cual señala la importancia que éste tiene en el guión desde el metalenguaje[157] manejado para la difusión de su mensaje comunicacional.

Helena es una adolescente en busca de la identidad y del "si mismo", objetivo común de la esta etapa donde la más importante decisión de su vida, elegirse a si mismos (encontrar su identidad) , muchas veces no sucede, pues algunos chicos y chicas continúan sus vidas durante mucho tiempo y a veces siempre, ensayando identidades diferentes.

La imagen reflejada en el espejo nos indica cómo nos vemos a nosotros mismos, cómo creemos que realmente somos, como queremos ser, y nos enfrenta a la apariencia del aquí y ahora. Este objeto actúa como delator de la verdadera naturaleza de las personas, la que es difícil reconocer, una verdad sincera; sin embargo, cuando nos miramos al espejo no vemos en realidad nuestro verdadero aspecto sino un reflejo que no corresponde exactamente con como nos reconoce el otro; así, el espejo cambia de apariencia según quien lo mira, pero sin cambiar de esencia. En tal sentido, es símbolo no sólo de la constancia (lo que refleja el yo), sino también del tiempo, que todo lo cambia, sin cambiar él mismo.[158]

En el cuarto de baño, luego del intento de suicidio y cuando Helena decide posponerlo y retomar la vida al levantarse, lo hace desde la mirada del espejo (se mira), que la refleja a ella reconociéndose muy vagamente luego de la acciones que acaba de realizar, dentro de ese espacio, que reflejado a través del espejo toma un aspecto un tanto irreal, pues los espejos tienden a crear espacios ilusorios que no tienen necesariamente que concordar con la realidad. lo que busca crear un impacto ante el espectador que luego lo reconocerá por asociación en todos los ambientes de la casa a manera de un testigo silencioso continuo constante en tiempo y en espacio.

[157] Metalenguaje: Es un lenguaje que se usa para hablar acerca de otro lenguaje (el lenguaje de los objetos para que apoyan a la difusión del mensaje comunicacional de un guión de cine) Al lenguaje acerca del cual se está hablando se lo llama el lenguaje
[158] Carl G. Jung, 1995, Opp. Cit., pp. 22.

ENTORNO MATERIAL 1
EL CUARTO DE BAÑO

COLOR PREDOMINANTE

Verde agua: es el color más relajante para el ojo humano se asocia con la protección y la curación, y tiene una fuerte relación a nivel emocional con la seguridad -es una flor acuática, se hace la analogía

blanco: inocencia y optimismo, a la vez que purifica la mente a los más altos niveles.

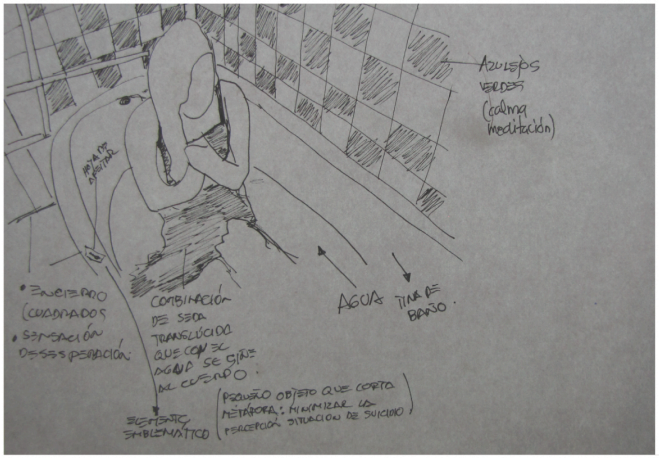
Estos dos colores contribuyen a crear un ambiente propicio para la meditación (este es el espacio en el que Helena se cuestiona con más fuerza).

LA TINA DE BAÑO

Objeto cosmocéntrico [185]

Forma: ovalada. **Material:** Cerámica **Color:** blanco

objeto de inclusión, en donde el usuario (pesonaje-actor) es contenido y el objeto es contenedor, se genera así una relación especial entre el Helena (usuario) y el espacio, desde el hecho material de la forma, volviéndose un espacio ambiguo que determina ciertas condiciones y comportamientos sobre ella, en este caso ella decide darle otro uso diferente al que se consideró al momento de la creación del objeto, se apropia de él y decide usarlo para el suicidio.



Boceto de Daniela Sánchez para el diseño de arte de "Queremos tanto a Helena"



Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009

DISEÑO DEL ENTORNO MATERIAL

Lo que se pretende con el uso de estos objetos es crear una relación visual por color con Helena (rosa, fucsia, rojo) muy presente en el espacio (lámpara rosa), que pertenece a su abuela representada por la radiola en donde también interviene Helena, por el color de las luces existiendo una especie de simbiosis entre ellas y los espacios de la casa, lo cual también conlleva trasladar hábitos compartidos, como el de fumar.

También se busca acentuar la idea de lo clásico: una casa clásica, antigua con objetos antiguos (de la abuela y el abuelo) apropiados por Helena quien vive allí ahora con su abuela.

RADIOLA VIEJA

color beige (ubicación temporal década de los 50) con el accidente indicador de sintonía de color verde (coincidiendo con la decoración del entorno), pequeñas luces rojas a los costados y un disco de acetato pequeño girando.

LÁMPARA, CENICERO, CIGARRILLOS

- una lámpara en tono rosa que aún perteneciendo a la época de la película (principios del 2000) pretende simular un estilo clásico con líneas orgánicas ubicada sobre el tanque del baño cubierto con una tapa de madera en donde también encontramos un cenicero (plato) en cerámica tipo racú con colillas de cigarrillo.

[185] Objetos que individualmente o con otros constituyen microhábitats, o micro universos, interactúan visualmente o por residualidad con el usuario a manera de puntos de referencia. En: Mauricio Sánchez Valencia, 2001, Opp. Cit., pp. 49. hombre. En: Mauricio Sánchez, 2001, Opp. Cit., pp. 49

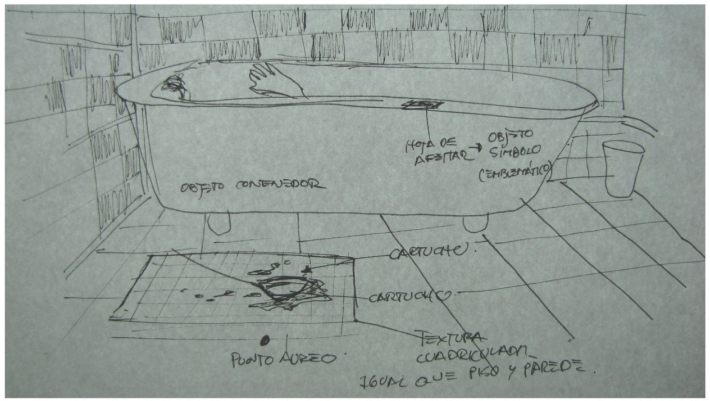
ENTORNO MATERIAL 1
EL CUARTO DE BAÑO

LA FLOR CHUECA Y MARCHITA: Cartucho Blanco[182]
-pureza, virginalidad, inocencia, elegancia, sobriedad y nobleza [182]
-color blanco: perfección, belleza magnífica, luz
-es una flor acuática, se hace la analogía con Helena (su vestimenta)

LALFOMBRA DE BAÑO AZUL

Forma
-es un rectángulo (figura geométrica), que contrasta con la flor (figura orgánica) ubicada en el punto áureo del rectángulo alrededor de la cual se inscribe una especie de círculo formado por la sangre.
Material
Látex con textura cuadriculada
Color celeste
Es el azul en su más etérea tonalidad, color que supone el descubrimiento absoluto del yo para alcanzar la sabiduría que solo se les es permitida a pocas personasta)[183]

LOS AZULEJOS
-Fondo absoluto del espacio material. (paredes-piso) formando un objeto Biocéntrico [184]
Forma
Cuadrada (10x10)
Color
Verde agua y blanco



Boceto de Daniela Sánchez para el diseño de arte de "Queremos tanto a Helena"


Frame del primer corte de l apelícula "los Canallas" Quito, 2009

182 Cala, Lirio de agua, Alcatraz, Aro de Etiopía, Cartucho, Lirio Cala, en: Infojardín, disponible en Internet en: http://fichas.infojardin.com
183 Eva Heller, 2008, Opp. Cit., pp. 22
184 Estructura espacio-temporal donde se ubica a ciertos objetos que normalmente habitan allí, generando una estructura de colocación imaginaria donde se posicionan y establecen relaciones sociales entre ellos, otros externos y el hombre. En: Mauricio Sánchez, 2001, Opp. Cit., pp. 49

DISEÑO DEL ENTORNO MATERIAL

En punto áureo de la composición se encuentre una circunferencia de sangre en cuyo centro está la flor que denota el paso de lo exterior a lo interior, de la forma a la contemplación, de la multiplicidad a la unidad, del espacio a lo inespacial, del tiempo a lo intemporal, es decir es un estado de letargo, el estado de Helena en ese momento de incertidumbre, en el que no se sabe si está muerta o no.
La saturación de cuadrados en paredes y piso, nos ayuda a crear la percepción de encierro, y a fortalecer el sentimiento de desesperación que presenta Helena.

LOS CUADRADOS FIGURA PREDOMINANTE
-busca fortalecer el concepto de lo terrestre, de la materia, de lo corporalrepresenta el estado pluralista del hombre que no ha alcanzado la unidad interior (perfección).

LA SANGRE
- se considera universalmente como el vehículo de la vida, el calor vital y corporal, es el vínculo de las pasiones, y por ende representa lo corpóreo, lo humano, lo percibido como real.

HOJA DE AFEITAR

El objeto más importante de interacción con la protagonista (USUARIO) con la que trata de suicidarse, se vuelve un elemento pregnante en toda la producción, genera **tensión por asociación**; por la interacción objeto usuario desde el punto de vista en el que se distorsiona la función supuesta del objeto (afeitar -ente masculino-) y donde el usuario le da un nuevo uso (cortar la piel para cometer un suicidio).

Se convierte así en un **objeto signo**, comportándose como un código portador, vehículo y mediador del mensaje (intento de suicidio), siendo en esencia una significación significativa (capacidad que tiene la forma de dar a entender a un usuario en este caso al espectador sus valores o significados absolutamente desprendidos de su función inicial y acudiendo a su habilidad para representar convirtiendo a este objeto artificial en un objeto símbolo[186]).

186 Mauricio Sánchez, 2001, Opp. Cit., pp. 21

ENTORNO MATERIAL 1
EL CUARTO DE BAÑO



Boceto de Daniela Sánchez para el diseño de arte de "Queremos tanto a Helena"



Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009

DISEÑO DEL ENTORNO MATERIAL

El espejo es una constante en todos los escenarios interiores de la película, lo cual señala la importancia que éste tiene en el guión desde el metalenguaje manejado para la difusión de su mensaje comunicacional.

EL ESPEJO

Este objeto actúa como delator de la verdadera naturaleza de las personas,
Forma: Rectangular. **Material:** marco de madera **Color:** rojo

lusado como un recurso para crear espacios materiales ilusorios que no tienen necesariamente que concordar con la realidad. lo que busca es crear un impacto ante el espectador que luego lo reconocerá por asociación en todos los ambientes (espacios materiales diseñados) de la casa a manera de un testigo silencioso continuo constante en tiempo y en espacio.



Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009

8.2. PARTE 1 : LOVE FOR DUMIES

8.2.1. ENTORNO MATERIAL 2: EL COMEDOR

- HELENA, ALICIA, LA ABUELA
- VESTUARIO 2: UNIFORMES DE COLEGIO
- VESTUARIO 3: EL VESTIDO DE LA ABUELA

Los escenarios dentro de la película están divididos en tres elementos: el primero el espacio como tal (objeto contenedor), los objetos de Interacción (utilería), los personajes (objetos-usuarios).

SE DEFINE AL ESPACIO (SEGÚN MAURICIO SÁNCHEZ) COMO PARTE DE LA EXTENSIÓN OCUPADA POR UN CUERPO, CONSIDERÁNDOLO ASÍ COMO UN ACCIDENTE O CUALIDAD VIRTUAL CONFIGURABLE, PUES EL JUICIO DE VALOR "VACÍO" EN CONTRAPOSICIÓN AL DE LLENO, NOMBRA AL PRIMERO COMO UN VACÍO CONFIGURADO O CONFIGURABLE VOLVIÉNDOLO "UN ESPACIO VIRTUAL" DONDE UNA GRAN CANTIDAD DE LOS ELEMENTOS, DEL "ESPACIO VIRTUAL" SON ESENCIALES DENTRO DEL USO, FORMA Y DESIGNACIÓN DE LOS OBJETOS.[159]

El desayuno (como las otra comidas), es un rito de socialización en donde las personas comparten momentos de su vida, sentimientos, dudas, etc. La acción de preparar lo que se va a comer (a manera de ritual) denota las costumbres y gustos de quien lo hace. La abuela de Helena gusta del café dulce y ante los conflictos existenciales de su nieta decide agregarle al café un poco de cerveza. La misma que comparte con Helena y con Alicia quien la trajo para compartir como parte de desayuno (a manera de alimento).

Helena al parecer no tiene plena conciencia de lo que está comiendo, simplemente lo hace, de hecho solamente toma su taza de café. Alicia por el contrario al unírseles toma conciencia de la comida que hay en los platos y empieza a comer (con las manos) sin dejar de compartir su cerveza.

[159] Mauricio Sánchez, 2001, Opp. Cit., pp. 57,58.

ENTORNO MATERIAL 2
EL COMEDOR

EL PAPEL TAPIZ
azul con flores amarillas:
(figuras orgánicas sobre un fondo plano) combinación que crea una textura visual de baja tensión superficial (superficie de lectura homogénea y constante), que se vuelve un fondo y nos permite diferenciar lo que sucede con los demás elementos formales.

EL ESPEJO
color: marco rojo
ubicación: detrás del juego de comedor
-Representa a un observador silencioso, testigo atemporal de las situaciones que en este espacio viven los personajes.
-Los personajes (en esta escena) nunca se ven al espejo y sin embargo la protagonista critica la percepción que tiene de sí misma (no se mira a sí misma, se mira en la percepción que el otro tiene de sí), la ubicación que se le ha dado al espejo busca apoyar este precepto y al mostrarnos en su reflejo la puerta contribuye a apoyar a la entrada y salida de los personajes



Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009



Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009

DISEÑO DEL ENTORNO MATERIAL

El elemento-objeto comedor haciendo referencia al espacio de definición que crea, nos lleva a la asociación con un cuarto (parte de una casa generalmente compuesto por paredes piso, techo, puerta/s y ventana/s), sin embargo visto desde el punto de vista de espacio por resolución[185] vemos que los componentes que en este objeto se encuentran (accidentes) nos llevan a leer la imagen como la de un comedor (espacio de resolución rígida) desde contextos objetuales biográficos, en donde los objetos que lo componen son relativamente estables en el espacio (juego de comedor) y por ende se vuelven elementos de fácil asociación

RAMO DE FLORES ROSAS SECAS
Flores blacas amarillada por estar muertas, en un florero de cristal estilo art decó (finales de los 40s).
TAZA Y PLATO ANTIGUOS
De cerámuca antigua téctina Racú

Estos objetos actúa como testigo del paso del tiempo en la casa y de cierta despreocupación por ella (no se sabe desde cuando están allí)

185 Objetos que individualmente o con otros constituyen microhábitats, o micro universos, interactúan visualmente o por residualidad con el usuario a manera de puntos de referencia. En: Mauricio Sánchez Valencia, 2001, Opp. Cit., pp. 49. hombre. En: Mauricio Sánchez, 2001, Opp. Cit., pp. 49
186 La forma no lo determina completamente sino la percepción a través de la complexión, que puede ser aleatoria cuando no comporta ningún referente y rígida cuando la insinuación formal comporta un referente que garantiza cierta lectura. En: Mauricio Sánchez, 2001, Opp. Cit., pp. 57,58

ENTORNO MATERIAL 2
EL COMEDOR

EL JUEGO DE COMEDOR: mesa con mantel, sillas, alfombra y espejo.

-objetos cosmocéntricos[187] están determinados por las estructuras espaciotemporales donde se los ha ubicado, normalmente habitan allí generando una estructura de colocación imaginaria, donde se posicionan y establecen relaciones sociales entre ellos, otros entes artificiales y el hombre (usuario).

mesa redonda

En este mediometraje todo giran alrededor de Helena (usurio), ella es el centro de las acciones de los personajes de ahí que se haya elegido una mesa redonda para la interacción con ellos, teniéndose así, dentro de los criterios de orden[188] una elemento uniaxial en donde las acciones y los personajes giran en torno al eje formado por la mesa y que se asocia con la vida de Helena.

Mantel

amarillo de polyester (2000) con texturas orgánicas para generar armonía con el papel tapiz

Sillas, alfombra,espejo

eClásicas de los años 70 en Quito de color rojo para armonizar con el espejo y la alforbra también roja y de texturaáspera que concuerda con el descuido de la casa.



Boceto de Daniela Sánchez para el diseño de arte de "Queremos tanto a Helena"



Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009

DISEÑO DEL ENTORNO MATERIAL

FAMILIAS DE OBJETOS CON LAS QUE INTERACTÚA EL USUARIO-ACTOR-PERSONAJE

Haciendo parte del entorno material de configuración encontramos cuatro familias de objetos que se interrelacionan entre sí y con los usuraos (personajes).

-El ser humano en su vida cotidiana interactúa con los objetos, son una extensión de sí, y se vuelven una forma de expresión delatora de sus emociones, costumbres, deseos, entre otras cosas. Dentro de este discurso los objetos pueden expresarse por si solos (tenedor) o como un conjunto, es decir como un sistemas de objetos (elementos para desayunar); en el caso de las acciones realizadas por los personajes-usuarios en la escena, este sistema objetual maneja un discurso en donde cada uno de los objetos ayuda a fortalecer el mensaje comunicacional desde su función específica (memoria), como parte del sistema, al intercambiar información con los otros objetos para constituir nuevos significados y usos, desde su ubicación dentro del espacio, y sobre todo dentro del contexto-situación.

187 Aquellos que individualmente o con otros constituyen microhábitats o microuniversos, actúan visualmente o por residualidad con el usuario y sirven como puntos de referencia En: Mauricio Sánchez, 2001, Opp. Cit., pp. 49.

188 Criterios que especifican la manera como se disponen o se posicionan los elementos dentro de una composición.

ENTORNO MATERIAL 2
EL COMEDOR

LOS OBJETOS USADOS PARA DESAYUNAR: Tazas, platos pequeños y grandes, cubiertos, jarra, contenedor de café, de azucar, bandeja para fruta

conforman una familia de objetos **biocéntricos**[189] pues se encuentran dentro de una esfera de interacción tanto personal como colectiva entre los usuarios (personajes) dentro de una acción cotidiana (la acción de desayunar) que se vuelve situacional (desayunar con invitados).

La influencia de Helena

La familia de objetos para desayunar contrasta con la decoración de la casa, son mucho más contemporáneos que el juego de comedor lo cual implica la influencia de Helena en al vida de su abuela, las tazas son blancas con elementos de decoración orgánicos en color rosa (el color de Helena), los platos tienen el borde azul con detalles amarillos (presencia de la abuela en el desayuno).



Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009



Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009

LOS CIGARRILLOS Y EL LICOR

como objetos de interacciónq

-constantes en muchas escenas
-contrastan con la idea tradicional de lo que se desayuna
-La interacción con estos elementos es mucho más fuerte,
-a medida que la agitación de Helena sube, mayor es su deseo por poseerlos, fortaleciendo el concepto de comportamiento que tiene la protagonista (desesperación, ansiedad, duda).

LA COMIDA

como objetos de interacción

(figuras orgánicas sobre un fondo plano) combinación que crea una textura visual de baja tensión superficial (superficie de lectura homogénea y constante), que se vuelve un fondo y nos permite diferenciar lo que sucede con los demás elementos formales.

Como parte del entorno

Se busca generar una armonía en el entorno (casi todos los elementos forman una unidad monocroma) sin embargo también existen elementos de contraste a manera pequeñas anomalías en colores rojos, los mismos que se integran al entorno total volviéndose una sola lectura del mismo.

189 Son aquellos objetos que hacen parte de una esfera praxológica, de proximidad o de completa conciencia; esta esfera es irradiada por el cuerpo humano. En: Mauricio Sánchez, 2001, Opp. Cit., pp. 49.

8.2.2. ENTORNO MATERIAL 3: CALLE 1 (QUITO MODERNO)

- **HELENA**
- **VESTUARIO 2: UNIFORME**

La juventud vive desde lo nuevo y en lo nuevo. El entorno familiar de Helena bajo la protección de su abuela lo vive desde un percepción de lo clásico, de lo acogedor; sin embargo su entorno social se desarrolla en esa sociedad que se está formando día a día. El uso de una calle contemporánea señala que Helena vive en una ciudad contemporánea con esos carros, esas esquinas y esas casas. Todos estos elementos nos ayudan a ubicar espacio-temporalmente a la película, y al personaje.

Uno de los elementos por los cuales se escogió esta calle en especial, es la línea que se encuentra en la mitad de ella. Esta línea material simula la línea emocional que Helena no se atreve a cruzar todavía por miedo al rechazo, a la decepción (que Esteban le puede causar), es por eso que se detiene justo sobre ella (creando una expectativa – objetivo) y regresa.

8.2.3. ENTORNO MATERIAL 4: PARQUE LA ALAMEDA

- **ESTEBAN**
  VESTUARIO 2: UNIFORME

El parque La Alameda, es lugar tradicional de Quito. Uno de los principales objetivos de los guiones que forman la película “Los canallas” es mostrar esa nostalgia del tiempo pasado, de la apropiación de espacios que se vivía en su tiempo de colegio (finales de los 90, principios del 2000), es por eso que se escoge este sitio, donde como fondo se tiene al primer observatorio astronómico de la ciudad. Coincidencialmente y como a propósito para apoyar al concepto se reconocen personajes que hablan de la mesticidad, de la pluriculturalidad que se engloba en la ciudad; entran en cuadro una habitantes de la ciudad de quito, unos indígenas, otros gente común que caminan en dirección contraria a Esteban.

Otra circunstancia especial es la presentación del objeto fetiche de Esteban es un espejo femenino, parte de una coqueta rota, objeto que (por lo regular) pertenece a una mujer, en este caso a su madre pieza fundamental en la formación de su carácter, en la toma de decisiones, voz de su conciencia.

Esteban tiene una visión de la mujer perfecta, la cual (como ya se explicó anteriormente) el ve representada en esa flor que le dará a Helena, a quien ve así (por el momento) y quien él desea se convierta en su novia. El uso de las flores para la conquista es un recurso cliché y aunque la flor no sea una rosa sino un cartucho el concepto sigue siendo el mismo, y sigue apoyando a la consecución de este objetivo.

En esta década empieza a popularizarse el uso de los celulares, implicaban cierto estatus, no todas las personas tenían acceso a él, a Esteban se lo regalaron sus padres, por ser un buen muchacho, lo cual implica que ellos lo consienten.

8.2.4. ENTORNO MATERIAL 5: BAR 1

- **HELENA**
- **VESTUARIO 2: UNIFORME**

Una de las principales costumbres de los chicos de colegio que escapan o no pueden entrar a clases por diversas circunstancias (en el caso de Helena por que su padre no pagó la pensión), es refugiarse un “bar de mala muerte” a desfogar sus penas.

La locación es un bar universitario de Quito, que empieza a abrirse. Para efecto de lo cual tenemos tres elementos de interacción La locación es un bar universitario de Quito, que empieza a abrirse.

ENTORNO MATERIAL 5
BAR ESTUDIANTIL 1

OBJETOS COTIDIANOS DE INTERACCIÓN OBJETUAL EN UN BAR

La franela roja y la barra

-Elementos de interacción del cantinero. Actividad: limpiar.

Botella de cerveza

-Elementos de interacción del Helena. (la botella de cerveza es característica de la primera parte del mediometraje, para la segunda será una botella de licor mucho más fuerte)

Javas de cervezas amarillas

-Detrás del cantinro (camiseta roja-tensión-) como fondo a manera de torre lo cual nos indica el poder de ventas que tiene el lugar.

- El color amarillo de las javas lleva a reconocer una marca específica de cerveza, la misma que por mucho tiempo ha sido clásica en cuanto al consumo por parte de los ecuatorianos (las otras no eran tan populares y tampoco económicas);
- Se crea en el espectador un vínculo de reconocimiento por asociación de este elemento característico de la cultura quiteña (y ecuatoriana en sí) que evoque nostalgia al momento de la lectura.



Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009



Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009

USO DEL COLOR COMO ELEMENTO DE TENSIÓN

-tonos cálidos, en donde el color **rojo** es creador de tensión en la escena. Es predominante en los primeros planos (camiseta del cantinero y trapo para limpiar).

Material

Látex con textura cuadriculada

Color celeste

Es el azul en su más etérea tonalidad, color que supone el descubrimiento absoluto del yo para alcanzar la sabiduría que solo se les es permitida a pocas personasta)[183]

8.2.5. ENTORNO MATERIAL 6: CALLE 2 (QUITO ANTIGUO)

- **HELENA, ESTEBAN**
- **VESTUARIO 2 : UNIFORMES**

La escena empieza mostrando las piedras que forman parte de una calle típica del centro histórico de la cuidad de Quito. Una calle clásica al igual que el juego que Helena acciona; un juego de niña. El peinado de Helena busca reforzar desde (nuevamente) el elemento cliché su parte infantil, es por eso que se usa el recurso de asociación por memoria cultural y, se trenza el cabello de Helena a los lados, como niña, una niña que juega, en una calle clásica –de antaño- angosta, y rodeada de casa clásicas y por supuesto en tonos rosa (el color de Helena); nostalgia del tiempo pasado (tal vez no vivido).



Fotograma del primer corte de la película "Los Canallas" Quito-2009

Esteban aparece detrás de ella, come una fruta (porque tiene hambre, sabe que aunque sea poco romántico igual él se ve bien, todo el tiempo), y una flor blanca (ahora chueca y marchita) sinónimo de romanticismo.

8.2.6. ENTORNO MATERIAL 7: CALLE 3 (QUITO MODERNO)

- **HELENA, ESTEBAN**
  VESTUARIO 2: UNIFORMES

La calle elegida pertenece al Quito Moderno, y al igual que en la calle del Centro Histórico de Quito, se eligió un Entorno Material que conserve las características de color de concordancia con Helena (predominio de los tonos rosa).

Helena y Esteban son novios (solo los dos), Helena está feliz, los dos llevan uniformes, y los ella cambió sus converse rojos rotos por unos fucsia sin agujeros. Helena está feliz esa felicidad se refleja en sus zapatos, vive “un sueño hecho realidad”.



Fotograma del primer corte de la película "Los Canallas", Quito-2009



Fotograma del primer corte de la película "Los Canallas", Quito-2009

8.3. PARTE 2: ESTEBAN SE INVOLUCRA EN EL MUNDO DE HELENA

8.3.1. ENTORNO MATERIAL 8: COCINA DE HELENA

- **ELENA, ALICIA**
- VESTUARIO 4: VESTIDOS PARA LA CENA

Alicia transforma a Helena al darle su opinión interviniendo en su aspecto, su objetivo es que ella y Esteban no estén juntos (no quiere perder a su amiga) para lo cual busca ayudar a crear una “mala impresión” de Helena y usa un moño rojo para “peinarla”. Este es el objeto pregnante en el vestuario de Helena, ella confía en Alicia y no discute la intervención que hace en ella.

El es entorno cocina encontramos dos tipos de objetos: los propios de este espacio que forman un contexto objetual biográfico al permanecer por lo regular en este entorno, que son todos los elementos propios de una cocina, los mismos que forman un solo lenguaje cuyo mensaje como sistema de objetos es que nos encontramos en ese lugar. Y por otro lado tenemos un sinnúmero de objetos pertenecientes a Helena (ropa, zapatos, pinturas, accesorios, regados por todo el entorno conformando un contexto situacional, en donde se evidencia la apropiación del espacio (casa de la abuela) por la protagonista (su ropa, sus colores).

ENTORNO MATERIAL 8
COCINA DE HELENA

LOS OBJETOS QUE FORMAN EL CONTEXTO OBJETUAL BIOGRÁFICO

-son todos los elementos propios de la cocina, (permanecen por lo regular en este entorno), los mismos que forman un solo lenguaje cuyo mensaje como sistema de objetos es que nos encontramos en ese lugar.

LOS OBJETOS QUE FORMAN EL CONTEXTO OBJETUAL SITUACIONAL

-Son los objetos pertenecientes a Helena (ropa, zapatos, pinturas, accesorios) colocados en ciertas partes del entorno material configurado), en donde se pretende mostrar la apropiación del espacio (casa de la abuela) por la protagonista (su ropa, sus colores).



Frame del primer corte de l apelícula "los Canallas" Quito, 2009

LA EXTREMACIÓN COMO REFERENTE PARA LA CONFIGURACIÓN DEL ENTORNO MATERIAL

-un elemento que busca contribuir con la extremación del desorden de Helena es el uso de uno de sus zapatos (los rebeldes, en negro y fucsia) junto a la comida que se servirá (composición objetual por sobredimensionamiento de un significado) que lleva los colores verdes de Alicia (asociación), quien la inter-viene.



Frame del primer corte de l apelícula "los Canallas" Quito, 2009

190 Citado en : Francisco Javier Gómez Tarín. El guión audiovisua: Manual de guión para Narrativa Audiovisual. pag 31. Universitat Jaume I. Castellón. En : www.terras.edu.ar/aula/tecnicatura/13/biblio

DISEÑO DEL ENTORNO MATERIAL

la cocina como objeto contenedor cambia su capacidad simbólica por degradación, es decir, ha perdido su función, su valor de uso y permanece en un estado connotativo en donde las chicas se han apropiado del espacio y lo han transformado dándole otro uso, en este caso el de un espacio para vestirse.

Uno de los recurso que emplea el cine para expresar de una mejor manera su mensaje comunicacional según Syd Field es la exageración de situaciones

ELEMENTOS DE ASOCIACIÓN ESPACIAL

Los azulejos

-Los azulejos son elementos de asociación que forman parte del diseño del espacio para generar una etiqueta de reconocimiento (es la casa de la Abuela de Helena) aunque la textura cambia (debido a la posición inclinada de los mismos y predomina el blanco sobre el verde.

La silla roja

-unque no es propio del espacio crea una relación con el comedor de la casa y tambie una armonía con los elementos rojos dispuestos en el entorno material.

EL OBJETO EMBLEMÁTICO DE INTERACCIÓN: Moño rojo

-Genera tensión por color, y también una relación con los múltiples objetos (vestuario de Helena) que componen el entorno material.

EL OBJETO SÍMBOLO
El espejo

-Se repite en todas las habitaciones de la casa.

-El propósito desde el diseño de los entornos materiales es afianzar el mensaje comunicacional desde la estética (lenguaje de diseño para el cine -METALENGUAJE-, la cuarta dimensión del objeto), tomando a este como objeto símbolo de la confrontación con el yo.

ENTORNO MATERIAL 8
COCINA DE HELENA



Boceto de Daniela Sánchez para el diseño de arte de "Queremos tanto a Helena"

DISEÑO DEL ENTORNO MATERIAL

Helena al mirarse tantas veces y de distintas maneras, primero en Alicia (como su referente) y luego en el espejo, acentúa la idea de división y ruptura desde el imaginario, desde como ella se ve en diversas circunstancias de su vida desde lo que usa, desde las combinaciones que genera con su vestuario y desde la última mirada (última decisión) que implica su último reconocimiento de sí desde su deseo de ser y lo transforma en un elemento listo para enfrentar la situación venidera

Los Elementos de composición del entorno material buscan mostrar las facetas de helena, las mismas que se aprcian en su vestuario y accesorios.



Frame del primer corte de l apelícula "los Canallas" Quito, 2009



Frame del primer corte de l apelícula "los Canallas" Quito, 2009



Frame del primer corte de l apelícula "los Canallas" Quito, 2009

ENTORNO MATERIAL 9
EL COMEDOR DE HELENA (cena)

MISMO ENTORNO MATERIAL DIFERENTE DISEÑO

El comedor configurado para la cena

-El ambiente cambia, en relación a como se lo manejó en el desayuno.
-Se lo maneja como un atardecer

El predominio del color rojo (vino)

-se pretende crear un entorno romántico, cambia el mantel amarillo por uno rojo vino, mas elegante
-todo el juego de comedor se vuelve rojo (cliché para el amor),

El blanco y dorado

los platos ahora son blancos, con filos dorados (elegantes) Helena también usa este color, con lo cual se pretende evocar su presencia en el entorno darle otro uso diferente al que se consideró al momento de la creación del objeto, se apropia de él y decide usarlo para el suicidio.



Boceto de Daniela Sánchez para el diseño de arte de "Queremos tanto a Helena"

ELEMENTOS DE INTERACCIÓN OBJETO-USUARIO

Los cigarrillos Helena y Alicia tienen un objeto en común de interacción, sus respectivos cigarrillos, esta vez no lo comparten.

Los platos: Para Alicia los platos son sus otros objetos de interacción los retira de manera seductora, buscando que Esteban se fije en ella (empieza con esto un juego de seducción descarado).



Fotografía de Emilia Albán del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009



Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009

ENTORNO MATERIAL 10
EL BAÑO (La abuela y Esteban se conocen)

MISMO ENTORNO MATERIAL DIFERENTE DIFERENTE CONFIGURACIÓN

La armonía de los elementos y la metáfora

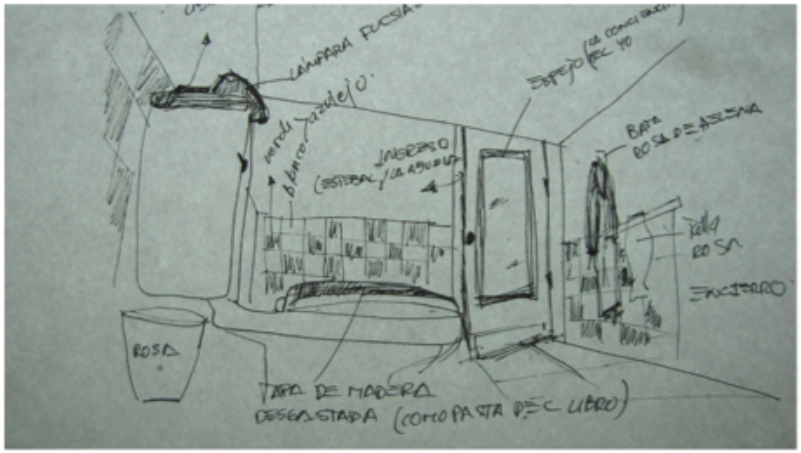
El libro y el inodoro

-Esteban llega al cuarto de baño, sobre la tapa de la taza del baño se encuentra un libro, "Así hablaba Zaratustra" Esteban lo toma y sin querer lo arroja al inodoro.

-La tapa del inodoro es blanca de madera, desgastada, al igual que la pasta del libro (construido a propósito) para generar una concordancia de armonía y para visualmente dar énfasis a la metáfora que maneja el lenguaje total del filme, desde el lenguaje objetual.

lLa lámpara de Helena

l Sobre el tanque del baño se ubicó la lámpar de helena colo objeto que representa su presencia en el espacio.



Boceto de Daniela Sánchez para el diseño de arte de "Queremos tanto a Helena"



Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009

ELEMENTOS DE INTERACCIÓN OBJETO-USUARIO CON EL OBJETO SÍMBOLO (Configuración desde la metáfora)

El Libro: es un objeto representativo del pensamiento filosófico de Helena lo cita en varias ocasiones, Esteban no lo conoce, no lo mira, no le presta atención y por ende no lo entiende. Cuando este objeto símbolo cae en el inodoro, y Esteban se sienta en el y procede se crea una metáfora, a él no le importa, o le importa menos que su propia necesidad.



Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009

8.3.4. ENTORNO MATERIAL 11: CUARTO DE HELENA 1

- **ESTEBAN, HELENA, ALICIA**
- vestuario 4

Alicia al sentirse relegada irrumpe en la habitación de Helena vestida de negro, con un almohadón Fucsia (una parte de Helena) lo bota sobre la cama, en medio de los dos, Esteban lo toma molesto y lo arroja con fuerza, entonces este objeto se vuelve un elemento de desfogue de sentimientos, ira.



Fotograma del primer corte de la película “Los Canallas”, Quito-2009



Fotograma del primer corte de la película “Los Canallas”, Quito-2009

ENTORNO MATERIAL 11
EL CUARTO DE HELENA

LA CONFIGURACIÓN DEL ETONRNO MATERIAL DESDE LA CONCORDANCIA

Las paredes rosa: El dormitorio de Helena es rosa como ella, sus paredes tienen elementos del papel tapiz del comedor, lo cual crea una relación con el entorno global de la casa y evocan la presencia de su abuela.

El espejo con marco rojo: objeto cotidiano, que está presente en todas las habitaciones de la casa metaforizando la confrontación del yo.



Boceto de Daniela Sánchez para el diseño de arte de "Queremos tanto a Helena"

EL DISEÑO DE LA DISPOSICIÓN DEL ESPACIO: objetos de referencia o subjetivos

-se sugiere solo por la imagen que en el dormitorio de la protagonista hay un televisión y una consola de videojuegos antigua (por el tipo de videojuego con el que Esteban interactúa). Lo cual también nos habla de las costumbres y gustos de Helena.eño girando.

-el espacio se piensa para ubicar estos elementos con referencia a la percepción que se desa lograr por parte del espectador.



Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009



Cuarto de Helena que fue inrervenido con diseño

LOS OBJETOS DE INTERACCIÓN OBJETO USUARIO

Objetos cosmocéntrico [185]

Los elementos constitutivos de la cama

-son de tonalidades rosa, con ciertos elementos en color rojo (lámpara) y fucsia evocando romanticismo.

El cubrecama lleva una caricatura infantil clásica. todos los elementos son armónicos y nos refieren perceptualmente al dormitorio de una niña. Sin embargo, existen otros elementos que en contraste con la infantilidad cambian el entorno del cuarto de Helena por significado asociativo, y por color (java de cervezas, cenicero).

EL OBJETO SÍMBOLO

- sobre el espaldar de su cama un afiche de "Lolita" (película de Kubrick) en tonos rojos y rosa. Lolita como se menciona al inicio de este trabajo, es la figura ídolo de Helena, representa poder y decisión, es su modelo a seguir, lo que ella no es y desea ser.

[185] Objetos que individualmente o con otros constituyen microhábitats, o micro universos, interactúan visualmente o por residualidad con el usuario a manera de puntos de referencia. En: Mauricio Sánchez Valencia, 2001, Opp. Cit., pp. 49.
hombre. En: Mauricio Sánchez, 2001, Opp. Cit., pp. 49

8.3.5. ENTORNO MATERIAL 12: VIDEOJUEGOS

- **ESTEBAN, ALICIA, ELENA**
- vestuario 2: uniformes



Fotograma del primer corte de la película "Los Canallas" Quito-2009

A Helena y a Esteban les gusta los juegos de video, en esta escena ellos y Alicia se encuentran en un local de entretenimiento electrónico, uno de los primeros en Quito (nostalgia). La máquina de videojuego interactúa de tal manera con Helena, que la absorbe literalmente a tal punto de no notar que Alicia besa a su novio.

8.3.6. ENTORNO MATERIAL 13: AMBROSÍA BAR

- **HELENA, ALICIA, LA CITA DE ALICIA, ESTEBAN**
  VESTURARIO 5

En esta escena encontramos a Alicia y Helena bebiendo en un bar "*underground*" de la ciudad,

Lo que se busca es apoyar la idea de fusión armónica entre Helena y Alicia, partiendo del principio (descrito en el guión) de que la una es el complemento de la otra, una afinidad capaz de mantener su esencia individual de tal manera que ayude al espectador a percibir una conexión entre ellas mucho más fuerte de la que han tenido hasta ese entonces, y que se sella al momento del beso pero sin perder la conciencia de que son dos entes diferenciados. De ahí que se juega con estos colores tierra pero con texturas diferentes en el vestuario.



Fotograma del primer corte de la película "Los Canallas" Quito-2009.

ENTORNO MATERIAL 13
AMBROSÍA BAR

LA CONFIGURACIÓN DEL ETONRNO MATERIAL DESDE LA PERCEPCIÓN FONDO FIGURA

Alicia, Helena, la cita de Alicia
fondo: el afiche de una banda de rock en colores morado y negro sobre un fondo cálido (marrón),
figuras: (Helena, Alicia y la cita de Alicia) se encuentran en un plano más próximo formando una unidad entre ellos y también con sus objetos de interacción, los mismos que tienen también **tonalidades cafés.**

Esteban mimetizado con la configuración del bar
fondo: posters de ídolos en blanco y negro
figuras: (Esteban) en negro y blanco (se lo mantiene así de tal manera que cuando la cita de Alicia se encuentra con él, al estar en tono café, genera un contraste en el ambiente que Esteban reconoce de primera mano y posteriormente sirve como elemento de asociación con el plano en el que las chicas, tratadas en tonos de color tierra se besan.



Boceto de Daniela Sánchez para el diseño de arte de "Queremos tanto a Helena"


Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009

DISEÑO DEL ENTORNO MATERIAL

se busca es apoyar la idea de fusión armónica entre Helena y Alicia, partiendo del principio de que la una es el complemento de la otra.

LOS PERSONAJES-OBJETOS EN UNA FUSIÓN ARMÓNCA DESDE EL COLOR CON EL ENTORNO MATERIAL

Helena que busca consuelo en Alicia quien tiene mayor poder (de ahí el uso de la textura visual mucho más pregnante en su ropa), entonces Helena se adhiere primero a ella y Alicia la recibe.

Los elementos constitutivos del entorno
-El color de la mesa, el color de las colillas de los cigarrillos, el color de la cerveza e incluso la armonía que genera la cita de Alicia quien permanece casi inmóvil.

EL PERSONAJE-OBJETO COMO PUNTO FOCAL

- Helena sigue siendo el centro alrededor del cual gira toda la situación y para darle mayor fuerza a esta afirmación se la ubica en el centro del cuadro (fotografía) con un elemento representativo que solo ella utiliza en cuadro, su boina **(diseño del arte)**.que ella no es y desea ser.

8.3.7. ENTORNO MATERIAL 14: EL CARRO DE ESTEBAN

- **HELENA, ESTEBAN**
- **VESTUARIO 6: EN LA CITA**

Lo primero que se busca con el uso del sostén fucsia es resaltar la presencia de Helena en el ambiente (figura sobre fondo). Nos encontramos con un fondo de colores cafés y habano en el interior del auto y el color piel en los personajes (Helena y Esteban), lo cual los deja en .

El color fucsia es un color femenino que da la percepción de cierta madurez pues está asociado con la construcción de la estabilidad emocional en función de la evolución personal, la sensualidad desde la idea de querer expresar amor más que erotismo lo cual evoca cierto aire te teatralidad o de ensueño.[160]

Los tonos tierra (café, habano, piel) que conforman el fondo represen-tan, desde la **psicología del color**, la masculinidad tomada desde el punto de vista clásico, vista desde un aire de continuidad debido a la comodidad a la resistencia y a la fuerza[161] (elementos cliché de la masculinidad del macho típico) de ahí que este color genera la sensación de absorbencia, los deseos de poseer y acumular cosas que una vez ganadas pasarían a ser parte de una especie de colección, con lo cual se busca apoyar en la puesta en escena a la idea que propone el guión.

[160] Eva Heller. 2008, Opp. Cit., pp. 219.
[161] Eva Heller. 2008, Opp. Cit., pp. 255.

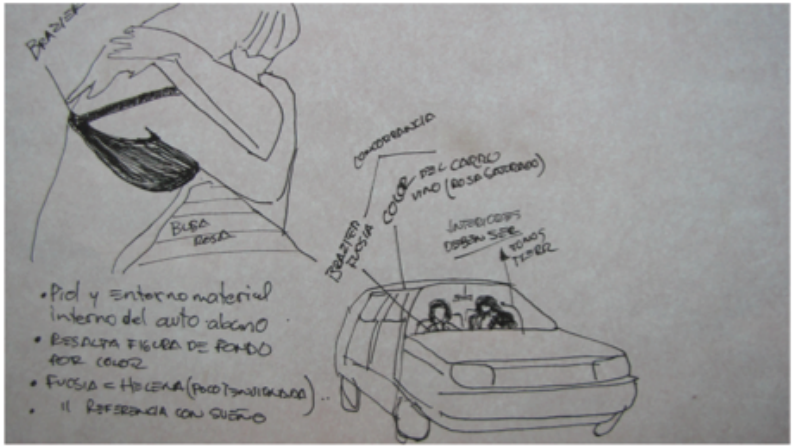
ENTORNO MATERIAL 14
CARRO DEL PAPÁ DE ESTEBAN

LA CONFIGURACIÓN DEL ETONRNO MATERIAL DESDE LA PERCEPCIÓN FONDO FIGURA

Helena
fondo: café y abano en la piel y el tapizado interior del carro elegido
figuras: con el uso del sostén fucsia es resaltar la presencia de Helena en el ambiente (figura sobre fondo)

ASOCIACIÓN PERCEPTIVA DE ENTORNOS MATERIALES POR PERCEPCIÓN DEL COLOR

Escena paralela, el sueño de Esteban, en donde su imaginario reúne a Helena, Alicia y a la Abuela de su novia en una cama matrimonial luego de la noche de bodas. De ahí que con el afán de crear un vínculo fuerte entre esta situación y la vida de Helena (tratada básicamente en color rosa) se busca crear una asociación de color entre las dos escenas por medio del color.



Boceto de Daniela Sánchez para el diseño de arte de "Queremos tanto a Helena"


Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009


Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009

DISEÑO DEL ENTORNO MATERIAL

Es un ambiente casi monocromo donde los elementos constituyentes parecen formar una unidad, situación que es rota con el color cálido "fucsia" que la protagonista utiliza y que es afianzado por su ubicación en el primer plano dentro de la escena y por sus características formales limpias

EL PERSONAJE-OBJETO COMO PUNTO FOCAL

- El brazier fucsia es un elemento al ser fácilmente reconocible por el ojo humano dentro del cuadro se vuelve un objeto pregnante y por ende enfatiza la participación de Helena y su conflicto.

8.3.8. ENTORNO MATERIAL 15: LA ECOVÍA

- **HELENA, PASAJEROS DE LA ECOVÍA**
- VESTURIO 6 A: EN LA CITA



Fotograma del primer corte de la película "Los Canallas" Quito-2009

Luego de haber visto a Helena ser expulsada del auto de su novio, en ropa interior (sostén fucsia) y con el resto de su vestimenta en las manos encontramos la continuación de la escena en la estación de la Ecovía ,y la observamos subir al bus con su ropa completamente maltratada.

Con esto lo que se busca es extremar la situación previa de Helena (auto de Esteban) en el futuro (Ecovía), con el afán de centrar la atención en la situación emocional que ella vive y que debido a su manera de ser se refleja la ropa que ella usa.

Tenemos entonces cuatro elementos que componen su vestimenta: en la parte superior la blusa rosada con líneas negras y puños negros. Como ya se había mencionado antes, esta mezcla entre el rosa y el negro evocan una cierta rebeldía infantil en este caso debido la tonalidad del rosa, una dulzura contaminada, no solo por el color que complementa los accidentes de la blusa (el negro) sino también por las manchas que vemos en ella, lo cual nos da la percepción de tener una niña triste, que en este caso es una adolescente-niña vulnerable, frágil.

8.3.9. ENTORNO MATERIAL 16: EL PARQUE

- ELENA, ALICIA, ESTEBAN
- VESTUARIO 7: EN EL PARQUE

8.3.10. ENTORNO MATERIAL 17: LA LAGUNA

- HELENA, ALICIA, ESTEBAN
- VESTUARIO 8: EN LA LAGUNA



Fotografía de Emilia Albán para la “Queremos tanto a Helena” Quito-2009

8.3.11. ENTORNO MATERIAL 18: SALA DE CINE

- HELENA, ALICIA, ESTEBAN
- VESTUARIO 9: OTRA CITA TRIPE

Es la primera vez en la película en que se ve **una evolución de color (del fucsia al rojo)** en el personaje principal (Helena); es un preámbulo para la siguiente escena. Helena empieza a vivir la pasión, y más aún la decisión de sin darle mayor importancia a Alicia vivir mucho más las sensaciones que le produce Esteban.

8.4. PARTE 3: PATÉTICA TERTULIA PORNO INTELECTUAL

8.4.1. ENTORNO MATERIAL 19: EL CUARTO DE HELENA (CLÍMAX)

- HELENA, ALINCA, ESTEBAN, LA ABUELA
- VESTUARIO 10: EN LA HABITACIÓN



Fotograma del primer corte de la película “Los Canallas” Quito-2009

El encaje denota sensualidad y sexualidad, es la textura de las fantasías. El rojo es el color de todas las pasiones del amor al odio, de la vida, de lo humano y lo mundano (por asociársele con la sangre),de lo inmoral, lo prohibido, lo artístico y del conflicto.[162] Helena se viste de este conflicto, y empieza a filosofar, a cuestionarse Alicia trata de empezar el acto sexual con Esteban otra vez sin resultado positivos, por lo que luego de la intervención filosófica de Helena se va vestida nuevamente de negro como la primera vez que entró al cuarto irrumpiendo la intimidad de Helena y Esteban (rechazada nuevamente por Esteban).

[162] Eva Heller. 2008, Opp. Cit., pp. 54.

ENTORNO MATERIAL 19
CUARTO DE HELENA (climax)

LOS ELEMENTOS DE INTERACCIÓN.

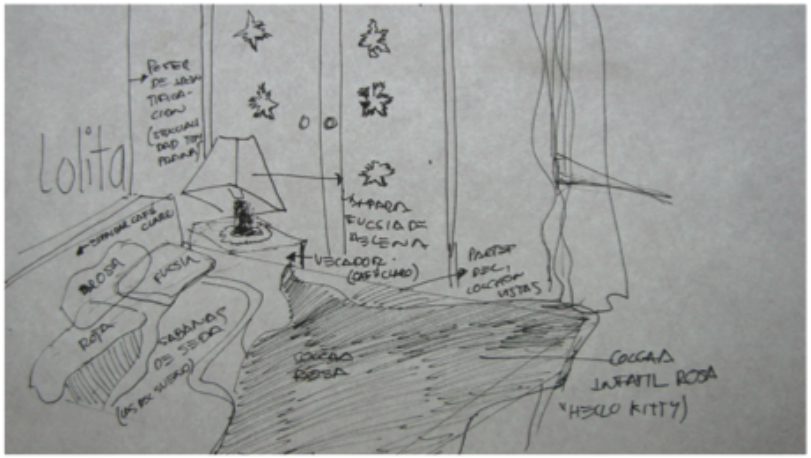
Son los mismos elementos que componen el cuarto de Helena,: El cubre cama infantil rosa, las almohadas fucsia, las sábamas de seda violetas, el poster de Lolita, la lámpara,.

LA CONFIGURACIÓN DEL ETONRNO MATERIAL DESDE LA PERCEPCIÓN FONDO FIGURA

Abuela de Helena

fondo: Pared rosa con incrustaciones de las figuras orgánicas del papel tapiz del comedor.

figuras: La abuela con su peinado que genera una mímesis con las figuras de papel tapiz y al encontrarse en el cuerto de Helena se pretede se busca mostrar la influencia que tiene en ella, la misma que también está dada por el libro de pasta roja (color que helena usa cuando se genera una tensión).



Boceto de Daniela Sánchez para el diseño de arte de "Queremos tanto a Helena"



Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009

DISEÑO DEL ENTORNO MATERIAL

La abuela se extiende en Helena a través de lo intelectual. , La escena empieza con ella leyendo el libro de Henry Miller "Trópico de Cancer".quien hace una crítica a la vida.

LOS ELEMENTOS METAFÓRICOS DE CONCORDANCIA

El libro y la blusa de encajes

El libro lleva una pasta roja, y por su contenido genera cierta tensión intelectual en Helena cuando lo lee su abuel.
Luego, Helena toma la misma posición en entorno material que tuvo la buela, se coloca la blusa roja (generando concordancia metafórica con el libro(y empieza a filosofar .



Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009

8.4.2. ENTORNO MATERIAL 1A: EL BAÑO (ÚLTIMO INTENTO DE SUICIDIO)

- HELENA

- VESTUARIO 11: SUICIDIO 2

Helena sentada dentro de la tina de baño con una bata rosada, decidida toma la hoja de afeitar y corta su brazo, que tiene muchas marcas de cortes.

Toma la Hoja de afeitar y hace un corte inescrupuloso en su brazo. El brazo de Helena lleva muchas huellas de cortes pasados, pueden distinguirse debido q que toda esta acción aparece en un primerísimo primer plano.



Fotograma del primer corte de la película “Los Canallas”, Quito-2009

ENTORNO MATERIAL 1A
CUARTO DE BAÑO (suicidio)

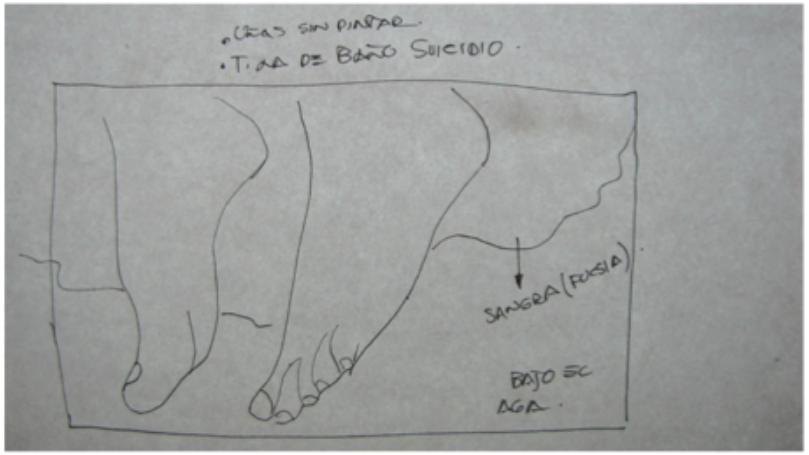
LA CONFIGURACIÓN DEL ETONRNO MATERIAL DESDE LA PERCEPCIÓN

Elena
La sangre se desplaza por el agua hasta llegar a los pies de Helena. El rojo sobre el rosa, invadiéndo la bata rosada deja suponer que Helena ha terminada la acción del suicidio.

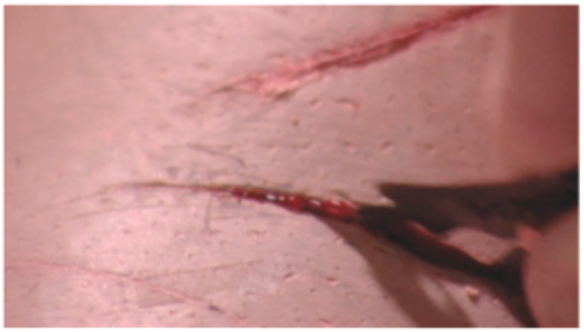
EL OBJETO SÍMBOLO

La hoja de afeitar
Se vuelve un objeto signo por comportándose como un código (estructura de comunicación), portador (soporte) , mensajero (teleológico), vehículo (complemento) y mediador (situaciones sociales) de cierto mensaje (información, valores, intensión), siendo en esencia una significación significativa 191.

-Es el portador biográfico de los intentos de suicidio de Helena, el mensajero, en esta ocasión, de la decisión de terminar con su vida, como objeto contiene las características funcionales que le permiten la consecución del acto (corta), se vuelve el medio de escape más idóneo (según la protagonista), a sus problema, significando un medio de liberación personal.



Boceto de Daniela Sánchez para el diseño de arte de "Queremos tanto a Helena"


Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009

Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009

DISEÑO DEL ENTORNO MATERIAL

<<El efecto del corte se logró maquillando un pedazo de piel de cerdo (venas, cortes, sombras, carachas, cicatrices), y posicionándola sobre una superficie cilíndrica. En medio de estos dos elementos se colocó un preservativo estirado, con sangre artificial en el interior, de tal forma que esta fluya a medida que Helena realiza el corte con la hoja de afeitar.>>

EL PERSONAJE-USUARIO COMO OBJETO DE DISEÑO

La configuración del brazo como accidente constitutivo del diseño del personaje Helena

El brazo de Helena lleva muchas huellas de cortes pasados, pueden distinguirse debido q que toda esta acción aparece en un primerísimo primer plano.

-Helena toma la Hoja de afeitar y hace un corte inescrupuloso en su brazo



8.4.3. ENTORNO MATERIAL 20: EL COMEDOR (CUMPLEAÑOS DE HELENA)

- **HELENA, ALICIA, ESTEBAN, LA ABUELA DE HELENA**

  VESTUARIO 12: EN EL CUMPLEAÑOS
  HELENA Vestuario (11)

Los tres esperan angustiados e impotentes que Helena salga del cuarto de baño.

El objeto pregnante en esta escena, es un pañuelo de seda rosa pálido con bolitas rosada un poco más fuertes que la Abuela le da a Alicia para que le haga un torniquete a Helena, quien entra vistiendo una bata rosa mojada, con el bazo ensangrentado al comedor y las lágrimas a flor de piel.

Posteriormente, la abuela pone un pastel casero sobre la mesa (objeto situacional al igual que el resto de la decoración), decorado también en tonos rosados y que dice “FELIZ CUMPLEAÑOS HELENA”, con una sola vela en el centro la protagonista apaga de un soplido.

ENTORNO MATERIAL 20
COMEDOR (cumpleaños)

LOS ELEMENTOS DE INTERACCIÓN

El pañuelo de seda rosa con lunares fucsia

Es el objeto pregnante de interacción en la escena, se lo asume como objeto de uso regular y cotidiano (la Abuela le da a Alicia para que le haga un torniquete a Helena)

Los platos y las servilletas y los globos.

Son objetos situacionales manejados en tonos rosa, la intención es recrear una fiesta infantil femenina -se asentúa la falta de amigos de Helena al poner muchos más platos en la mesa que sobrepasan a los invitados (3)

El pastel de cumpleaños,

Objeto situacional (al igual que el resto de la decoración), decorado también en tonos rosados y que dice "FELIZ CUMPLEAÑOS HELENA", con una sola vela en el centro que la protagonista apaga de un soplido.



Boceto de Daniela Sánchez para el diseño de arte de "Queremos tanto a Helena"



Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009

DISEÑO DEL ENTORNO MATERIAL

El desenlace de "Queremos tanto a Helena", se da en comedor, la decoración es rosada, con características infantiles de niña por completo.

LOS ELEMENTOS METAFÓRICOS DE CONCORDANCIA

Los vestuarios

Todos están vestidos para la oacasión especial, Helena contrasta de ellos al llegar a su fiesta de cupleaños eb una bata de baño rosa ensangrentada.

-vista como objeto, pasaría a ser una suerte de anomalía conceptual



Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009

8.5. PARTE 2A: EL SUEÑO

8.5.1. ENTORNO MATERIAL 21: EL SUEÑO

- ESTEBAN, HELENA, ALICIA, LA ABUELA

  VESTUARIO 12: LA NOCHE DE BODAS

El entorno del sueño toma por completo el concepto del cliché en los múltiples elementos que lo conforman.

Los cuerpos están desnudos y cubiertos por telas y tules en colores violeta, morado (los colores de la fantasía, de lo onírico) y rojo, fucsia y rosado (colores de la pasión, la seducción, y la sexualidad; también los colores de Helena).los cuales dan la sensación de romanticismo. Esteban (de género masculino) tiene una fantasía común en los hombres, estar con dos mujeres a la vez. Toda esta situación es rota por la aparición de la Abuela también desnuda junto a él en su noche de bodas.

Para la configuración de este entorno material se realizó diversas propuestas conceptuales y gráficas, que fueron variando e integrándose para obtener el resultado final. (ver bocetos ubicados luego de la explicación conceptual del entorno material configurado).

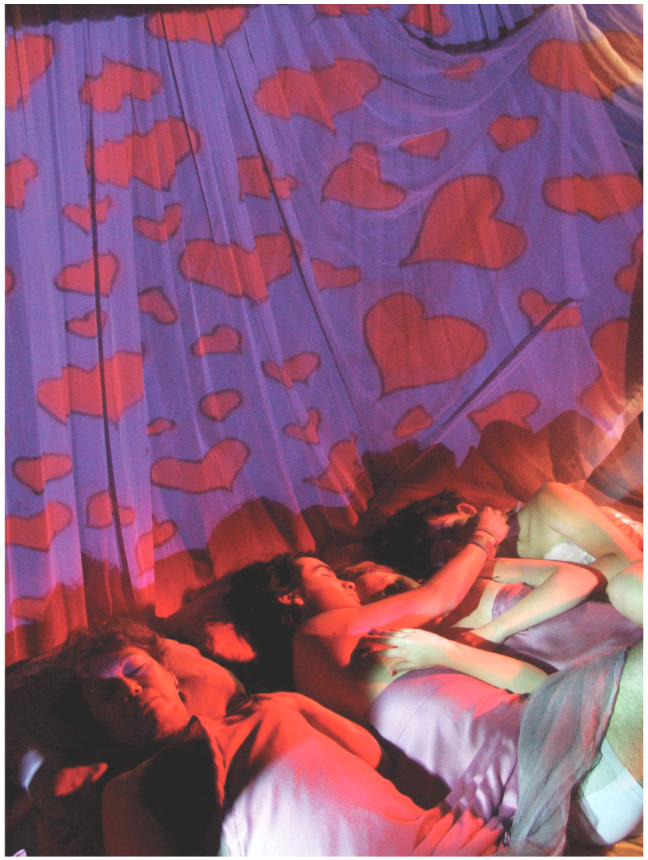
ENTORNO MATERIAL 21
El SUEÑO

EL CLICHÉ COMO CONCEPTO DE DISEÑO

Todos los elementos parten de este concepto.
-El sueño: está dado por el humo
-El acto sexual se realiza clásicamente en una cama, esta cama está llena de elementos violeta, morado(los colores de la fantasía, de lo onírico) y rojo, fucsia y rosado (colores de la pasión, la seducción, y la sexualidad ; también los colores de Helena).
-El fondo que rodea a las figuras es de textura rugosa, a modo de cortinas, en donde los corazones proyectados, alcanzan cierta tridimensionalidad en cuanto a la textura.



Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009



Fotografía de Emilia Albán del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009

Ver anexos 3 .algunos bocetos desarrollo de la propuesta sueño

DISEÑO DEL ENTORNO MATERIAL

El desenlace de "Queremos tanto a Helena", se da en comedor, la decoración es rosada, con características infantiles de niña por completo.

LOS ELEMENTOS DE INTERACCIÓN

Telas de seda y tules
en tonos rosa y violeta Que cubren los cuerpos desnudos y dan la sensación de romanticismo al igual que la felpa de que están hechos los almohadones dispuestos en la cabecera de la cama.



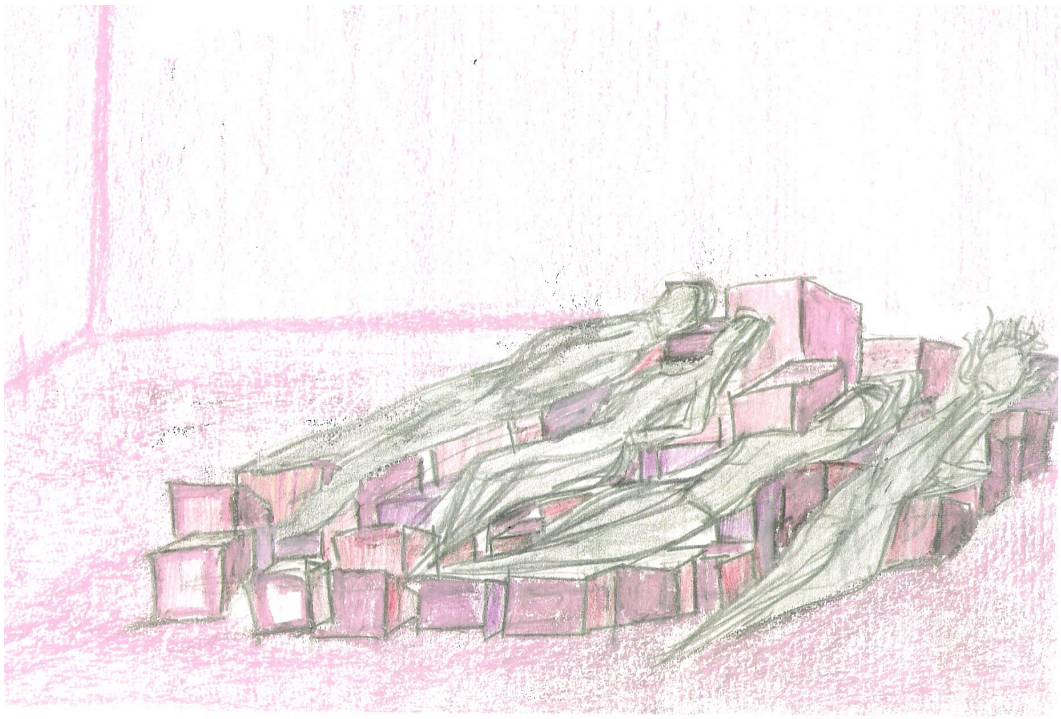
Frame del primer corte de la película "los Canallas" Quito, 2009



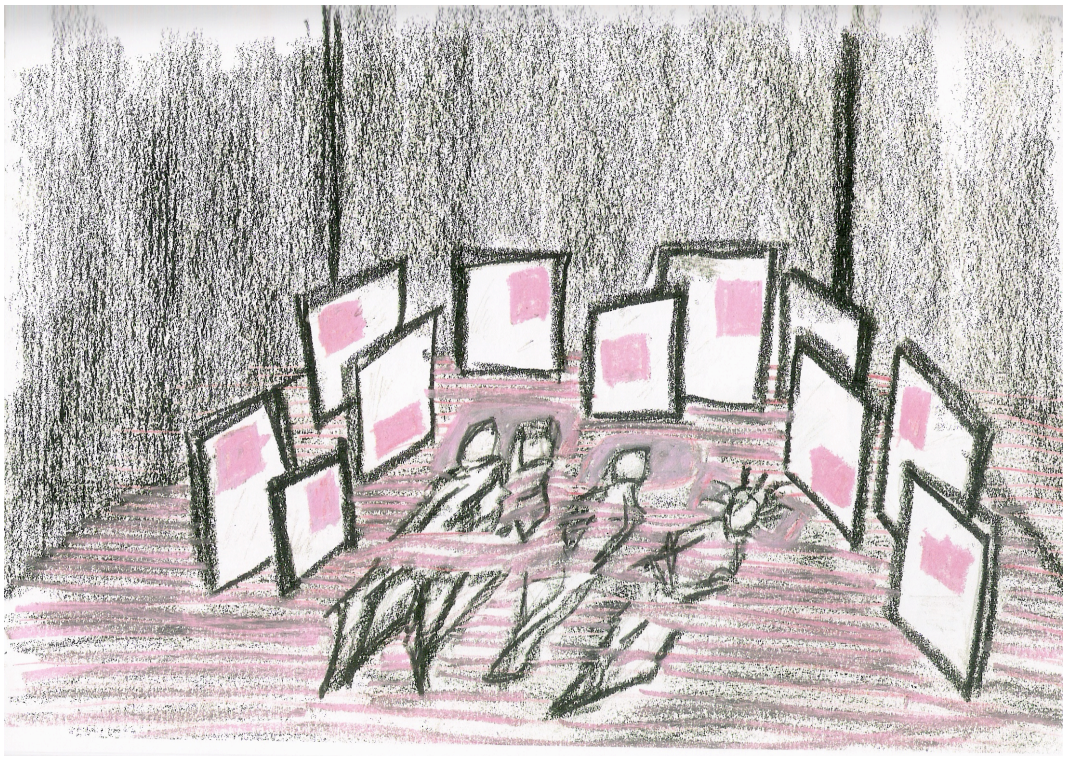
Boceto de Daniela Sánchez para el entorno material “Sueño” del mediometraje “Queremos tanto a Helena” Quito 2008



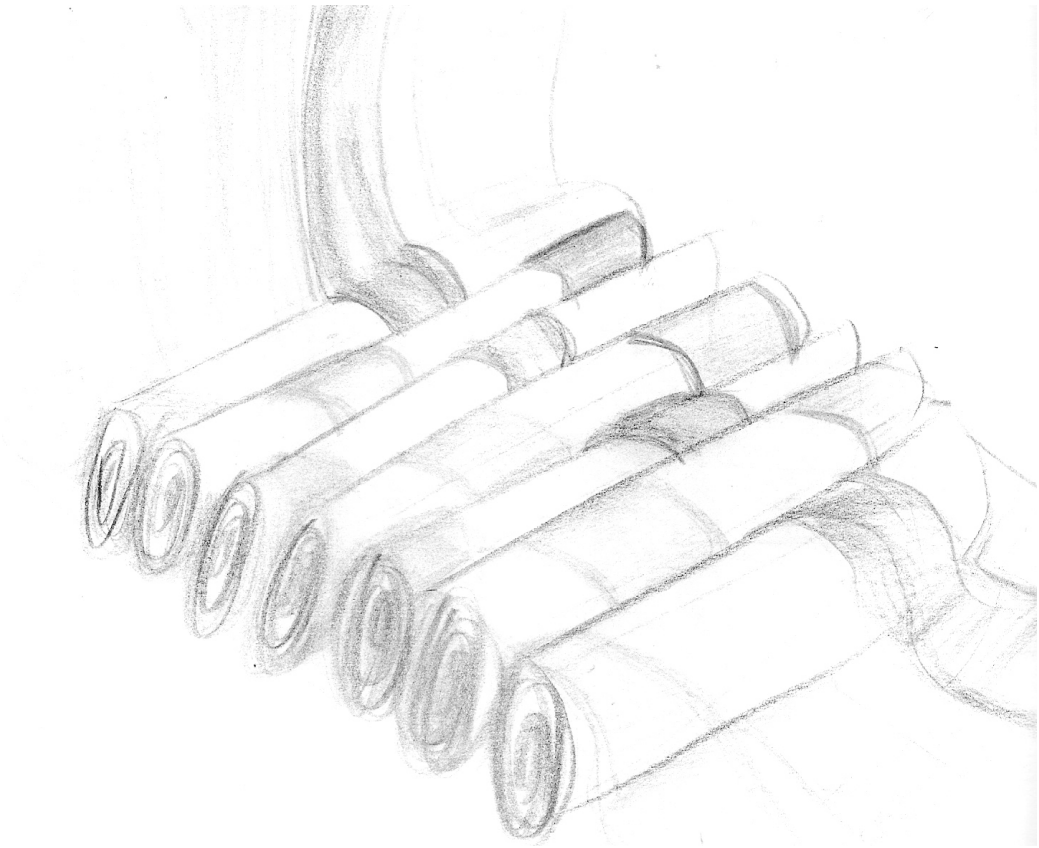
Boceto de Daniela Sánchez para el entorno material “Sueño” del mediometraje “Queremos tanto a Helena” Quito 2008



Boceto de Daniela Sánchez para el entorno material “Sueño” del mediometraje “Queremos tanto a Helena” Quito 2008



Boceto de Daniela Sánchez para el entorno material “Sueño” del mediometraje “Queremos tanto a Helena” Quito 2008



Boceto de Daniela Sánchez para el entorno material “Sueño” del mediometraje “Queremos tanto a Helena” Quito 2008

CAPÍTULO 9

9.1. CONCLUSIONES

- Al analizar el lugar del diseño en la sociedad actual como parte de una cultura material cotidiana podría decirse que tanto éste como el cine son elementos forjadores de realidades, reconocidas en su mayor parte de manera inconciente, en donde, los usuarios interactúan entre sí y con los elementos que las constituyen; los mismos que se vuelven extensiones de su ser y que comunican de manera no verbal las condiciones, sociales, económicas, políticas, sicológicas, etc. de sus dueños. De ahí la relación entre el cine y el diseño.

- Al tomarse al Diseño como una disciplina, en donde los elementos de investigación y análisis van de la mano con los recursos técnicos, teóricos y prácticos inherentes al diseño de productos, y, al interrelacionarse con los elementos presentes en el cine para la puesta en escena, se genera una interdisciplinariedad mutua, en donde recursos de ambas partes mantienen una constante comunicación en relación a la construcción del producto final (película) desde sus distintos campos de acción (en este caso desde el diseño del arte para cine), en donde con el afán de conseguir un resultado sólido se hacen diversas aportaciones de modo multidisciplinar. Así, el diseño trabaja desde su campo de acción determinado (arte) con otros campos de acción (fotografía, sonido, iluminación, etc.) siendo parte de los múltiples componentes del cine.

- Se examinó minuciosamente los antecedentes de cada elemento constitutivo del guión (personajes, entornos propuestos, posibles escenarios, objetos de utilería y ambientación) para definir los requerimientos, los mismo que fueron el punto de partida para la configuración de la propuesta de arte (vista desde del diseño de productos) para la película; con lo cual se

establecieron lineamientos o directrices sobre las cuales se desarrollaron las diferentes relaciones entre objetos, entornos y personajes–usuarios, como parte de la conceptualización de la propuesta estética para la producción audiovisual “Queremos tanto a Helena”.

- Cada elemento puesto en escena tiene una razón de ser, por ende fue menester el entender y evaluar su capacidad comunicacional: qué expresa, porqué lleva ese color, cuál es la razón de su forma, porqué debe ser parte de un sistema de objetos, y no de otro cómo se relaciona el personaje con el objeto seleccionado en el entorno creado. Las formas con todas sus acepciones y variables forman un lenguaje estético no verbal reconocible de diferente manera por los miembros de una cultura formando códigos que a su vez posibilitan la identificación del “yo” y “del otro” con diferentes aspectos socioculturales, de los cuales nos valemos los diseñadores para generar un mensaje comunicacional y que, por ende, se vuelve parte del proceso creativo del diseñador.

- Se diseñaron los distintos escenarios, y personajes valiéndose de la selección de objetos de utilería y vestuarios por medio de las concordancias de estos entre sí, en función del guión y de la propuesta estética; teniendo en cuenta el reconocimiento sociocultural que el usuario (en este caso el espectador) tenga de los mismo. De ahí que los entornos, vestuarios, accesorios, objetos de interacción o utilería, llevan una serie de códigos conceptuales expresados a través de la aplicación técnica de los conceptos básicos de Diseño como herramientas de configuración de la propuesta estética, los mismos que apoyarán al accionar de los actores como personajes, contribuyendo a la materialización de su esencia.

- Para entender de mejor manera un nuevo campo de acción (como es el cine), es necesario a demás de intervenir como profesional, involucrarse en lo posible, en cada uno de los procesos de desarrollo del proyecto (preproducción, producción y postproducción) y con cada uno de sus componentes (estudio del guión, propuesta fotográfica, criterios de sonido, actuación, dirección, producción, arte, entre otros) prestando atención a quienes están encargados del funcionamiento y configuración de ciertos aspectos y sobre todo desde la investigación como medio para la autoeducación, pues al ser un trabajo interdisciplinar y multidisciplinar, es

necesaria la comunicación entre los diferentes miembros del equipo, lo cual se consigue al manejar un lenguaje común que sirva de enlace entre las distintas áreas y que por ende contribuirá a una mejor solidificación del trabajo.

9.2. RECOMENDACIONES

- El trabajar en un proyecto profesional interdisciplinar real implica una gran interacción con los miembros del equipo de trabajo, el llegar a consensos, saber ceder, saber explicar puntos de vista y la razón de ser de una propuesta, son situaciones que dentro de la escuela se debería fortalecer, posiblemente buscado que los estudiantes se involucren en proyectos más reales, con gente de ámbitos y puntos de vista diferentes en donde exista un aprendizaje mutuo en la consecución de cualquier proyecto en donde esté inmerso el diseño.

- Incentivar la búsqueda de nuevos campos de acción para el diseño desde la escuela, generando convenios (tal vez a manera de pasantías), en donde los diseñadores sean capaces de intervenir y dar a conocer el aporte que el diseñador puede hacer a través de la interdisciplinariedad, en ámbitos no tan explotados, como el cine en este caso, en donde exista un nivel de compromiso capaz de generar seguridad en quienes interactúen dentro de estos ámbitos.

BIBLIOGRAFÍA

- Abbagnano, Nicola. *Historia de la filosofía,* Tomo III. Barcelona: Editorial Montaner y Simón, 1973.
- Adame Goddard, Lourdes. *Guionismo*. México D.F: Editorial Diana, 1989.
- Allard Serrano, José Manuel. ¿Diseño como disciplina?. ARQ, No. 049, diciembre, 2001. Santiago de Chile: Pontificia Universidad Católica de Chile,
- Alsina, Rodrigo. *La construcción de la noticia. Barcelona*: Editorial Paidós, 1996.
- Álvarez Romero, Fernando Alberto. *Visión de la Relación Diseño-Tecnología en el Contexto colombiano.* Primer Encuentro Nacional de Investigación en Diseño. Bogotá: Universidad Icesi, 2004.
- Arenas Vargas, Juan Pablo. *El engaño de la mirada. Del objeto al cine.* Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana, 2006.
- Azúa, Martín Ruiz. *Obj. Exposición Objetar, Memoria y Creación*, Barcelona: Ediciones del l'Any del Disseny (FAD/ACTAR), 2003.
- Bandini, Baldo; Viazzi, Glauco. *La Escenografía cinematográfica*. Madrid: Ediciones Rialp, S.A., 1959.
- Barthes, Roland. *La cámara lúcida*. Barcelona, Editorial Paidós, 1997
- Barthes, Roland, *El teatro de Baudelaire*, en Ensayos críticos. Barcelona: Editorial Seix Barral, 1983.
- Barthes, Roland. El sistema de la moda y otros escritos. Barcelona: Editorial Paidóns Ibérica, 2003.
- Becker, Udo. *Enciclopedia de los símbolos* , Barcelona: Editorial Litografía Rosés S.A., 2008.
- Benson. Nigel C.. *Psicología para todos*. Publicado en inglés en 1999, por Books Ltd. Cambridge RU. Barcelona: En español: Paidós Iberia, SA., 2005.
- Bonsiepe, Gui. *Del Objeto a la Interfase.* Buenos Aires: Ediciones Infinito, 1999.

- Bont, Dan. *Escenotecnias en Teatro , Cine y TV*. Barcelona: Las Ediciones de Arte (L.E.D.A.), 1981.
- Castilla Del Pino, Carlos. *La construcción del self y la sobreconstrucción del personaje*. Madrid: Alianza Editorial, 1989.
- Chevalier, A. Cheerbrant. *Diccionario de los símbolos*. Barcelona: Editorial Herder, 2000.
- Chavallier Jean. *Diccionario de símbolos*. Barcelona: Editorial Herder 1995.
- Clunes, Amaya. *De la Colonia a la Postmodernidad: teoría teatral y crítica sobre teatro latinoamericano. El vestuario como fuente estética de información y significación dinámisa en el espacio escénico,* Université de Montrèal, Québec. Buenos Aires: Editorial Galerna y IITCTL , 1992.
- Cunillera Pérez, María. *Metáforas de la voracidad del arte del siglo XX (Tesis Doctoral)*. Universidad Complutense de Madrid. Madrid: Facultad de Bellas Artes, 2010.
- De Fleur-Ball, Rokeach. *Teorías de la comunicación de masas*. Barcelona: Editorial Paidós,1982.
- Egri, Lajos. *The Art of Dramatic Writing*. New York: Editorial Simon and Schuster, 1960.
- Entwistle, Joanne. *El cuerpo y la moda. Una visión sociológica*. Barcelona: Paidós Contextos, 2002.
- Field, Syd. *El manual del Guionista*. Barcelona: Plot Ediciones,1996.
- Flugel, Jhon Carl. *La Psicología de la Ropa*. Montagne: Editorial Aubier, 1982.
- Gentille, Mónica; Díaz, Rogelio; Ferrari, Pablo. *Escenografía cinematográfica* Buenos Aires: La Crujía INCAA, 2007.
- Granda, Wilma; León Cristian. *El largometraje en el Ecuador*. Quito: Cuadernos de Cinemateca, CCC No.3, 2001.
- Grossato ,A. *El libro de los símbolos*. Barcelona: Editorial Grijalbo‐Mondadori, 2000.

- Guy Michaud. *El etnotipo como sistema de significados* en identidades colectivas y relaciones interculturales.
- Hekkert, Paul; van Dijkt, Matthijs. *Diseñando desde el contexto: Bases y Aplicaciones del acercamiento ViP (Vision in Product design -ViP -)* Delft – Netherlands: BIS publishers, 2003.
- Heller, Eva. *Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona: Editorial Gustavo Gil, 2006.
- Heskett, John. *El Diseño en la vida cotidiana*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2002.
- Heskett, John. *Design A Very Short Introduction*. New York: Oxford University Press, 2002.
- Howard Lawson, John. *Teoría y Técnica de la dramaturgia*. La Habana: Instituto Cubano del Libro, 1976.
- Howard Lawson, John. *Teoría y técnica del guión cinematográfico*. La Habana: Editorial ICAIC, 1963.
- Jung Carl G, *El hombre y sus símbolos,* Barcelona: Ed, Paidós, 1995, (Primera edición J.G. Ferguson Publishing 1964).
- Konig, René. *Sociología de la Moda*. Paris: Payos, 1969.
- Laplanche, Jean & Pontalis, Jean-Bertrand. *Diccionario de Psicoanálisis*. Barcelona: Editorial Paidós, 1996.
- Leach, Edmund R. *Cabello Mágico.* España: Editorial Alteridades, 1997.
- Lotman, Iuri M. El símbolo en el sistema de la cultura. *Escritos, Revista del Centro de Ciencias del Lenguaje*, No. 9. Barcelona, enero-diciembre de 1993, pp.47-60.
- López Churrúa, Oswaldo. *Estética de los elementos plásticos*. Buenos Aires: Editorial Publicar, 3ra edición, 1996.
- Loy, Anabella; Vidart, Daniel*. Cuerpo vestido, cuerpo desvestido. Antropología de la ropa interior femenina,* Uruguay: Ediciones de la Banda Oriental, 2008.

- Margolin, Víctor; Gonzáles Ochoa, Cesar; Salinas Flores, Oscar; Rodríguez Morales, Luis; Morales, Ernesto; Losada Alfaro, Ana María; Garone Gravier, Mariana; Buchner, Dan; Jiménez del Pueblo, José Luis. *Las Rutas del Diseño, Estudios sobre teoría y práctica*. México D.F.: Editorial Designio, Primera edición, 2005.
- McQuail, Denis. *Introducción a la teoría de la comunicación de masas*. Barcelona: Editorial Paidós, 1983.
- Manguel, A. *Leer imágenes*. Madrid: Alianza Ed. 2002.
- Martinez Barreiro, Ana*. La Moda en las Sociedades Modernas*, Capítulo: El Concepto de Moda. Madrid: Ed. Tecnos, 1998.
- Metz, Christian. *Ensayos sobre la significación en el cine* (1964-1968). Volumen 1. Barcelona: Editorial Paidós, 2002.
- Moles, Abraham; Rohmer Elizabeth. *Teoría de los Actos, hacia una ecología de las acciones*. México: Editorial Trillas, primera edición, 1983.
- Moles, Abraham. *Teoría de la información y la percepción estética*. España: Editorial Jucar, 1976.
- Moles, Abraham. *Teoría de los Objetos*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, Primera Edición, 1978.
- Morin, Edgar. *El cine o el hombre imaginario*. Barcelona: Editorial Paidós, 1956.
- Munari, Bruno. *Diseño y Comunicación visual*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 1994.
- Papanek, Victor. Design for the Real World: Human Ecology and Social Change. London: Editorial Thames & Hudson, 1972.
- Pavis, Patrice. *El Análisis de los espectáculos*. Barcelona Ediciones Paidós Ibérica S.A. 2000. Primera Edición París, 1996.
- Pimentel Jiménez, Julia Virginia. “Formando diseñadores de interiores del Siglo XXI con planes de estudio del Siglo XX”. *Actas de Diseño*, V Encuentro Latinoamericano de Diseño, No. 9, (julio 2010), Buenos Aires, 2010 Disponible en Internet en:

- http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=148&id_articulo=6067
- Pineda Cruz, Edgar. Sánchez, Mauricio. Ospina, Diego. *Lenguajes objetuales y posicionamiento*. Bogotá: Editorial Universidad Jorge Tadeo Lozano, 1998.
- Rodríguez, Gerardo. *Manual de Diseño Industrial*. México: Ediciones G. Gili, S.A. de C.V., 3a. Edición, 2000.
- Roster, Peter; Rojas, Mario. *De la Colonia a la Postmodernidad: Teoría teatral y crítica sobre el teatro*. Buenos Aires: Editorial Galerna, 1992.
- Sánchez-Escalonilla, Antonio. ***Guión de ficción en cine: planteamiento, nudo y desenlace***. Salamanca: Miguel Ángel Huerta y Pedro Sangro (editores). Universidad Pontificia de Salamanca, 2006.
- Sánchez Valencia, Mauricio. *Morfogénesis del Objeto de Uso*. Bogotá: Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, Primera edición, 2001.
- Soto, Carlos. *El Diseño: aproximaciones a la disciplina.* En Actas de Diseño Nº5 III Encuentro Latinoamericano de Diseño: Diseño en Palermo, Comunicaciones Académicas. Buenos Aires: Julio y Agosto 2008.
- Shanks, Niall. *God, the Devil and Drawing. A critique of Intelligent Design Theory*. New York: Oxford University Press Inc., 2004.
- Wong, Wucius. *Fundamentos Del Diseño Bi Y Tridimensional*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, Primera Edición, 1979.

FUENTES ELECTRÓNICAS

- Amirola Esclarmonda, Enrique. *Uso de la Falda*. Internet. http://amirola.obolog.com. Acceso: 2010-11-10
- Baiz Quevedo, Frank. *Del papel a la luz: personaje literario y personaje fílmico.* Internet: www.lapaginadelguion.org/**Personaje**FBQ.pdf. Acceso: 2010-10-20
- Barbosa, Helber. Cortés Carlos, Espinosa Armando, Vallejo Bibiana. *Aplicación de la Metodología de Diseño Axiomático en el desarrollo de Productos de Liberación Modificada*. Universidad Nacional de Colombia. Internet: www.revistas.unal.edu.co/index.php/ingeinv/article/.../15447. Acceso: 2010-09-15
- Bedoya Meneses, Sandra María. *Posibilidades en el hipertexto*. Internet. http://hipernexus.blogspot.com. Acceso: 2010-03-7
- Caldeiro, Gabriela Paula. *Teoría de los efectos en las audiencias*. Internet. http://comunicacion.idoneos.com Acceso: 2010-02-22
- Calvo R, Ana. Lectura y escritura en el hipertexto. Internet. http://hipernexus.blogspot.com/2007/02/comunicacin-e-hipertexto-de-acuerdo-con.html Acceso: 2010-11-06.
- Cassirer, Ernst. *Una clave de la naturaleza del hombre*: *el símbolo*. Internet. www.plataforma.uchile.cl Acceso: 2010-03-10
- Chacón Soto, Raúl. *El jean a sus 130 años*. Internet. www.eluniversal.com Acceso: 20101-10-17
- Crespo, María. *Zapatillas Converse, historia de un Icono*. Internet. http://www.cosasdemoda.es Acceso: 2010-10-19
- Di Maggio, Nelson. *La vestimenta, un sistema de signos*. Internet. www.larepublica.com.uy/cultura/411261-la-vestimenta-un-sistema-de-signos. Acceso: 2010-10-17
- Espinosa, Néstor*. El blue Jean un legado formidable*. Internet. www.diario-expreso.com Acceso: 2010 -10-16
- Franco, Yago. *Cornelius Castoriadis*. Internet. http://www.magma-net.com.ar/ Acceso: 2010-03.25

- García Giraldo, Ruth. Lectores activos y escritores flexibles. Internet. http://hipernexus.blogspot.com/ Acceso: 2010-04-28
- Gonzalez Solas, Javier: *Algunos tópicos del Diseño: 4. El diseño o el tema de lo socia"*. En *Publifilia*, no 9. marzo 2006. Internet. *Pensar el Diseño*: www.espanol.groups.yahoo.com/group/pensareldiseno. Acceso: 2011-08-7
- Hekkert, Paul, van Dijkt, Matthijs. Diseñando desde el contexto: Bases y Aplicaciones del acercamiento ViP (Vision in Product Design). Internet. www.scribd.com/doc/54291724/disenandodesde-el**contexto**-1 2011-07-30
- Hidalgo, Cora Requena. *El conflicto cinematográfic*o, Universidad Complutense de Madrid, Ciencias de la Educación, Internet: http://corarequena.blogsome.com/el-conflicto-cinematografico/. Acceso: 2011-09-05
- Koch, Rudolf. El cuadrado. Internet. http://lossimbolos.blogspot.com. Acceso: 2010-10-30
- Krieger, Peter. *La deconstrucción de Jacques Derrida (1930-2004).* Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas. Universidad Nacional Autónoma de México. Internet:
- Krippendorff, Klaus. *Product Semantics: Exploring the Symbolic Qualities of Form*. University of Pennsylvania. Internet:
- Lacio F., Freddy. *Jeans. La prenda que cambió al mundo*. Internet. www.eldeber.com.bo Acceso: 2010-10-15
- Leach ,Edmund R. *Cabello mágico*. Alterides. Londes, (1997). Internet: www.uam-antropologia.info/alteridades/alt13-11-leach.pdf Acceso: 2011-08-30.
- Macha Helena Saravla Pinina, *La cuarta dimensión del objeto: una perspectiva sociológica del diseño.* En: Revista de Estudios Sociales (online), No. 6. mayo 2006. Internet:
- Mesa Herrera, Paulo César. Sensación y percepción. Internet. www.monografias.com/trabajos7/sepe/sepe.shtml. Acceso 2010,10,22
- Mondragón Donés, Salvador. Aportaciones de la semántica del producto al Diseño de Productos orientados al usuario. Universidad Jaime I de Castellón.

XIV Congreso Internacional de Ingeniería Gráfica. Santander España. Junio, 2002. Internet.

- Migoya Gutierrez, Paloma. *Proyectación y Diseño*. Revista digitarl CSI-F Andalucía No. 27. Internet:

- Najmanovich, Denise. Pensar la Subjetividad. Complejidad, vínculos y emergencia. Internet. www.denisenajmanovich.com.ar Acceso: 2010-01-22

- Orozco, Antonio. El Pudor: Defensa de la dignidad personal. Internet. www.arvo.net/documento.asp Acceso: 2010-10-15

- Páez, Andrés. Tribus y grupos sociales. Internet. www.foro3k.com/la-zona-del-pensamiento/125883-tribus-y-grupos-sociales.html Acceso: 2010-11-03

- Ramos De Oliveira, Diana; Zubieta, Elena. *Identidad Social y Personal en Sudamérica,* Revista Cultural electrónica Pensar Iberoamérica, San Sebasrián, 2008.

- Robles F, Mónica. *Elementos de Diseño*, 2008, disponible en Internet en: http://www.scribd.com/doc/17138052/elementos-del-diseno. Acceso: 2011-08-30

- Rodríguez Cunil, Inmaculada; Mañero Gutierrez, Alberto; Palomo Reina, Julio; García del Moral y Mora, M. José. Aspectos físicos, perceptivos y de Teoría del Color. Internet. http://ocwus.us.es Acceso : 2010-11-09

- Rodríguez Cunill, Inmaculada; Mañero Gutierrez, Alberto; Palomo Reina, Julio; García del Moral y Mora, M. José. *Usos Plásticos del Color*. - Campus Virtual Andaluz - Universidad de Sevilla, 2007. Internet: http://ocwus.us.es/pintura/usos-plasticos-del-color Acceso: 2011-10-17

- Rinker,Dagmar; Quijano,Marcela; Reinhardt,Brigitte; HfG -Archiv/Ulmer Museum. *Modelos de ULM – Modelos Post-Ulm | hochschule für gestaltung Ulm 1953 –1968*. (2003).50.° aniversario de la fundación de la Hochschule für Gestaltung Ulm (Escuela Superior de Diseño de Ulm), Internet. www.hfg-ulm.archiv.de Acceso: 2011-09-20

- Salgueiro Pérez, Ramón Modelo De Guiones Cinematográficos. Chasqui Revista Latinoamericana de Comunicación, No. 73, Quito, 2001. Internet. http://chasqui.comunica.org/peres73.htm Acceso: 2010-10-17

- Saravla Pinina, Macha Helena. La cuarta dimensión del objeto: Una perspectiva sociológica del diseño. Revista de Estudios Sociales ISSN 0123-885X. Internet:
- Sánchez Valencia, Mauricio; Suarez Oralora, Julio. *Ecoestética: La estética como código cultural y recurso conceptual*. Internet. www.diseñola.org 2011-09-06
- Sánchez Trabalón, Julio Espejo. Internet. www.viversan.com/trabalon/simbolo/espejo.htm. Acceso: 20101-11-17
- Sassoon, Vidal. *El pelo*. Internet. http://equinoxio.org/columnas/el-pelo-2243/ Acceso: 2010-05-22
- Taipe Campos, Néstor Godofredo. *El Símbolo: Acepción, Diferencias Conceptuales y Definición Operativa*. Internet. www.monografias.com/trabajos52/el-simbolo/el-simbolo2.shtm Acceso: 2010-10-18
- Tamez, Elsa. *Pautas hermenéuticas para comprender*. Internet. http://www.claiweb.org/ribla/ribla15/pautas%20hermeneuticas.html. Acceso: 2010-11-11.
- Tarski, Camap y Popper. *El uso de las nociones del lenguaje-objeto/metalenguaje en lógica*, (1989) Internet: http://biblioteca.itam.mx/estudios/estudio/letras18/textos3/sec_2.html Acceso: 2011-08-31
- Torrijos Moda*. Historia del jean*. Internet. www.modastorrijos.com Acceso: 2010-10-27
- Vásquez, Amancio. Aproximación a la concepción de Signo y de Símbolo en Charles Sanders Pierce. *Revista de Epistemología y Ciencias Humanas. Facultad de Humanidades y Artes. Universidad de Rosario*. Argentina, 2000. Internet:
- www.revistaepistemologi.com.ar/biblioteca/04.VAZQUEZ.pdf *Acceso:* 2011-10-13
- Vásquez Roca, Adolfo. *Baudrillard; de la metástasis de la imagen a la incautación de lo real.* Universidad Complutense de Madrid. Internet. *Eikasia.*

Revista de Filosofía, año II, No.11 (julio 2007). Internet: http://www.revistadefilosofia.org Acceso: 2011-10-03

- El aristócrata, block de moda masculina. *El sombrero*. Internet. ewww.elaristocrata.com Acceso: 2010-10-04
- http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/html/369/36908409/36908409.html Acceso: 2011-08-15
- kkrippendorff@asc.upenn.edu Aceso: 2011-09-27
- http://www.journaldatabase.org/articles/cuarta_dimension_del_objeto.htmlAcceso: 2011-09-26
- http://res.uniandes.edu.co/view.php/136/view.php. Acceso: 2011-09-27.
- departamentos.unican.es/digteg/ingegraf/cd/ponencias/317.pdf Acceso: 2011-10-12
- www.csi-csif.es/.../mod.../PALOMA_MIGOYA_GUTIERREZ.pdf Acceso: 2011-10-5
- Netdisseny, Diseño Industrial. Nociones Básicas de Diseño. C/ Clapissa, 19 - 12580 - Benicarló (Castellón - España). Internet. netdisseny@netdisseny.com www.netdisseny.com Acceso: 2011-09-25
- Internet: http://www.oei.es/pensariberoamerica/colaboraciones18.htm. Acceso: 2011-09-30
- *Significado de los Colores* http://piyuleta.blogia.com Acceso:2010-10-10.

ANEXOS

I. Anexo 1: Guión de rodaje (en cine se trabaja sobre la marcha de ahí que el guión está sujeto a cambios a cada momento con el afán de ser mejorado. Esta es la última modificación antes del rodaje)

"Queremos tanto a Helena"

Ana Cristina Franco

Mediometraje de ficción escrito, dirigido y actuado por Ana Cristina Franco. Objeto de estudio y aplicación del presente trabajo de fin de carrera.

ESCENA 1. BAÑO DE HELENA. INT. DÍA

Pesadas gotas de sangre caen sobre una flor chueca marchita y llena de espinas que yace sobre un charco de agua rojiza que parece ser sangre.

HELENA (VOZ EN OFF)
Me mire en tus ojos pensando en tu alma: adelfa blanca

Los labios de Helena, morados bajo el agua

HELENA (VOZ EN OFF)
Me mire en tus ojos pensando en tu boca: adelfa roja

Un baño viejo y sombrío, de la tina sale el brazo de Helena inerte , gotea sangre sobre la flor botada en el piso, más adelante, las piernas piernas de Helena estáticas apuntando hacia arriba.

HELENA (VOZ EN OFF)
Me mire en tus ojos ¡pero estabas muerta!

Dos ojos abiertos, congelados, con las pupilas dilatadas debajo del agua

HELENA (VOZ EN OFF)
Adelfa negra

Helena (chica de aproximadamente 18 años) retiene la respiración bajo el agua de la tina, se cubre con un atuendo bombacho que le tapa todo excepto el brazo que lo tiene fuera de la tina, y las dos piernas que apuntan arriba, sus labios están morados y sus ojos abiertos. Helena se levanta en un impulso vital respirando fuertemente.

Helena regresa a ver, afuera de la tina una radio vieja, una lámapara que proyecta una luz roja, un libro abierto y sobre el, una navaja.

La mano de Helena coge una navaja que está sobre el libro ,se puede leer "me miré en tus ojos pero estabas muerta: adelfa negra", la mano de Helena saca a la navaja del libro, este cierra y se lee el título "Federico García Lorca"

Helena aplasta un botón de la grabadora que hacía sonar una melodía densa, empieza a sonar una canción alegre, light. Helena apaga la lámapra roja, la luz cambia revelando que el charco de supuesta sangre era solamente agua.

HELENA

Mierda soy una cobarde, esque no es tan simple, ¿que va a decir Dios?

Helena coge la navaja y la acerca a su brazo

HELENA

Si igual Dios ha muerto, ¡que bien!, puedo hacer lo que me da la gana

Helena se detiene, aleja la navaja del brazo.

HELENA

Es muy fácil decir Dios no existe
pero si Dios no ha muerto y te está viendo, ahí se complica…

Helena regresa a ver arriba con recelo, como buscando a Dios. Helena, pensativa, acerca la navaja a su brazo (al lado de las venas), la quita, la acerca, la quita

HELENA

¿ y si me voy al infierno?...no, el infierno no existe… ¿ y si el ágila devora mi ser y mi consciencia?...No, qué va, tampoco ha de existir… ¿ y si no voy a ninguna parte? …Mejor, total no me daría cuenta de eso

La puerta del baño es golpeada por alguien desde afuera

ABUELITA DE HELENA (EN OFF DESDE AFUERA DEL BAÑO)

Mijita, ¿qué hace?

HELENA

Suicidandome abuelita

ABUELITA
Pero ya está el café, deje eso para otro rato

HELENA
Pero el suicidio es algo que no se puede dejar pasar abuelita

ABUELITA
Siempre dice lo mismo, mejor apúrese , deje eso para mañana

Helena se limpia las heridas, sale de la tina pisando la flor, se pone una bata y sale del baño.

APARECE EL TITULO DEL MEDIOMETRAJE

ESCENA 2A FUERA DEL CUARTO DE HELENA. INT. NOCHE

La abuelita (mujer de aproximadamente 70 años) camina con un charol con un vaso de leche, una botella de trago y media de lark, se detiene frente a una puerta, la toca

LA ABUELITA

Helena, mijita ¿está despierta? ¿no puede dormir por los disparos? ¿qué hace?

ESCENA 2B. CUARTO DE HELENA. INT. NOCHE

Helena desnuda frente a la ventana con una expresión de placer y satisfacción y la mirada perdida, escucha las palabras de la abuelita al otro lado de la habitación

HELENA
Rezando abuelita

La abuelita abre la puerta y sorprende a Helena desnuda frente a la ventana

Helena saliendo de su interior, se cubre con una bata

La abuelita sonrie con ternura, deja el charol en la mesa de luz, abre las cobijas y da palmaditas a la cama invitando a

Helena a acostarse

LA ABUELITA

Ya es tarde, vera que mañana tiene su famosa cita

Helena se acuesta en la cama, coge el trago y le pone un chorrito en la leche y se lo toma.

La abuelita recoge el cuadro de Jesús del piso, lo cuelga en la pared, el cuadro se cae. La abuelita coge un cuadro de Freud y lo cuelga en la pared, este si se queda

LA ABUELITA (ACERCÁNDOSE A HELENA)

Si para usted eso era rezar talvez queda mejor este cuadro, es simbólico, pasamos del paradigma de la religión al psicoanálisis, a la final el confesionario y el diván

HELENA (CORTÁNDOLE LA FRASE)

Ya va abuelita…¿no ha llamado mi papá?

LA ABUELITA (TOMÁNDOSE UN BOCADO DEL BREBAJE)

Que va

HELENA

¿y ahora como voy a hacer con lo de los brackets?

LA ABUELITA

Ya ha de llamar, o sino le pido a su tío… como quiera hemos de hacer…

La abuelita da la bendicón a Helena, apaga la luz

ESCENA 3. COMEDOR DE LA CASA DE HELENA. INT. DÍA

La abuelita Alicia y Helena sentadas en la mesa, Alicia y Helena con una cerveza, la abuelita meciendo el café. Suena el teléfono, no lo contestan

EL PADRE DE HELENA DESDE LA CONTESTADORA

Helena quería decirte que no voy a poder ir este Domingo,

tengo que irme a…Pederna…les, si a Pedernales…por lo de la plata de la pensión, no voy a tener este mes, chao mi amor

Las tres escuchan indignadas, la abuelita repite remedandole

LA ABUELITA

NO le haga caso mijita, este cretino

HELENA (CAMBIANDO DE TEMA)

El Igor no me llamó!... pero ahurita nos vamos a topar en la Alameda… pero seguro no va, o si va se va a desepcionar porque estoy fea ¿nocierto?

LA ABUELITA

No es fea hijita, ¿a qué hora se va encontrar? Vera que ya son las diez

ESCENA 4. PARQUE LA ALAMEDA. EXT.DÍA

Igor, sentado en una banca con una flor chueca igual a la de la escena 1 se mira en un espejo, se guiña el ojo a si mismo, mira su reloj pulsera, mira a su al rededor buscando a Helena.

ESCENA 3 (CONTINUACIÓN)

ALICIA

¿te vas a encontrar ahurita?, pero tu dijiste que me ibas a acompañar al dentista. Tengo que ir de ley, sino mis papás me van a castigar, tu sabes como son.

Helena quita la botella a Alicia y se toma un trago

HELENA (A ALICIA)

¿nocierto que soy fea?

Alicia le mira de pies a cabeza haciendo un gesto ambiguo. La abuelita, angustiada mezcla el café con desesperación a medida que Helena habla

HELENA (DE CORRIDO, SIN HACER PAUSAS Y CADA VEZ MÁS ALTO)

Si soy, ¿nocierto que ella es más guapa que yo?, por eso no va a ir, porque es un diota y piensa que soy fea, y tonta,

además si quiciera algo ya me hubiera llamado, vale verga, yo no voy a ir, ese man vale verga, todos los hombres valen verga.

La abuelita le quita la cerveza a Helena y le pone un chorrito al café mientras repite monotonamente oraciones bíblicas

LA ABUELITA

Padre nuestro questas en los cielos santificado sea tu nombre

La abuelita bebé todo el café de un solo trago con la mano temblorosa, deja la taza en la mesa se levanta, besa a Helena en la frente y se va

LA ABUELITA (EN OFF ALEJÁNDOSE)

Hijita voy a la librería ¿quiere que le traiga el libro de Lacan, o prefiere el de Baudrillard?

HELENA

Los mitos griegos, el de Lacan ya tengo..

Helena se deja caer sobre el hombro de Alicia, ella le acaricia el pelo, las dos se acercan hasta casi besarse. Helena mira el reloj, son las diez y cuarto.

ALICIA

Ya no fuiste, mejor, igual ese imbécil no ha de haber ido Helena acaricia el pelo a Alicia, las dos se acercan hasta casi besarse. Helena se separa de Alicia en un impulso

HELENA (DECIDIDA)

Voy a ir. Quedarse es para los débiles.

ESCENA 5 CALLE. EXT. DÍA

Helena camina decidida, cruza la calle, se detiene, su expresión cambia, se da media vuelta y se regresa.

ESCENA 4 (CONTINUACIÓN)

Igor caminando desanimado con la flor, suena su celular, lo contesta

HELENA (VOZ EN OFF DESDE EL TELÉFONO, SUBIENDO CADA VEZ EL TONO)
Hola Igor, yo se que te despecioné, lo siento, igual gracias, que te vaya bien suerte en todo…tu no te supiste portar bien conmigo, yo se que no fuiste porque no me valoras, es quecho verga de tu parte, hecho verga, eres un hijo de puta!

IGOR (EXTRAÑADO Y UN POCO MOLESTO)
Pero Helena, yo, este

Igor escucha el "tu tu tu" signo de que Helena ha colgado.

ESCENA 6. BAR. INT. DÍA

Helena (con uniforme de colegio) sentada en la barra de un bar de mala muerte toma una cerveza. El mesero, del otro lado de la barra, trapea el piso

EL MESERO
¿Y mija? ¿por qué no está en clases, ya se ha de ver fugado

HELENA
No, que va, sino que el imbécil de mi papá no pagó la pensión y ahora no puedo entrar a clases ¿qué le parece?

EL MESERO
Chuta, así pasa, por eso es que es mejor trabajar

HELENA
¿usted cree? ¿si no?, nunca tengo plata

EL MESERO
Chuta, sabe qué, no me pague de la cerveza

HELENA
¡¿en serio?! Gracias, oiga, ¿usted piensa que soy fea?

EL MESERO
No mija, qué pasa

Helena se pone a llorar

HELENA
Vera lo que pasa es que a mi me gusta un chico, se llama Igor, este man..

EL MESERO (CORTÁNDOLE LA FRASE)
Ya me tengo que ir señorita, tengo que lavar los baños
Helena le sostiene con la mano

HELENA
¿usted no podría ir a hablar en el colegio lo de la pensión?

EL MESERO
Chuta señorita, tengo que trabajar

Helena se bota ensima del mesero, abrazándole y llorando. El mesero le consuela con cara de desconcierto, luego se safa.

EL MESERO
Disculpe señorita, me tengo que ir.

El mesero se va.

Helena se queda en la barra con la cerveza.

ESCENA 7. CALLE. EXT. DÍA

Los pies de Helena saltando las líneas que se forman en la vereda.

HELENA (VOZ EN OFF INTERNA)
Si piso la línea el Igor no me quiere.
No tengo que pisar las líneas, no tengo que pisar las líneas

Igor de pie atrás de Helena, comé un plátano y la mira, sonrriendo.

El pie de Helena pisando la línea.

HELENA
¡Mierda! Pisé. Última oprtunidad. Ir gateando hasta ese poste. Si. Si lo hago rápido nadie me va a ver.

Helena mira a los lados, no ve a nadie, se agacha y gatea a toda velocidad en dirección al poste.

Igor la mira extrañado, camina despreocupadamente y se para

al frente de ella.

Helena, en el piso, mira los pies de Igor, Helena alza la mirada, Igor frente a ella con una enorme sonrisa, ofreciendole una flor rosa, chueca y marchita.

IGOR
¿quieres ser mi pelada?

Helena baja la mirada enseguida y simula buscar algo en el piso.

HELENA
estoy buscando unos 25 centavos que se me cayeron, para el bus, chuta, dónde estarán…¿ y tu cómo estás? ¿cómo está tu mamá?

Igor sonríe

IGOR
¿¡ Mi mamá?!, bien, gracias. ¿quieres ser mi pelada?

Helena levanta la mirada y estira la mano

HELENA
Ay pero si no te he saludado, hola

Helena, en el piso, mira a Igor y le acerca la mejilla Igor le mira extrañado, acerca su mejilla a la de ella despacio, esperando a que ella le acerque la cara.

Helena se queda con la mejilla extendida, inmovil.

Igor se agacha haciendo un esfuerzo para no caerse, besa en la boca a Helena.

ESCENA 8 COCINA DE HELENA. INT. DÍA

Alicia peina a Helena què se mira en un espejo, le pone un lazo rojo de muy mal gusto. Helena se pinta los labios con las manos temblorosas.

ALICIA
Ibamos a ir al cine, me hubieras avisado antes que tenías

esta cena amorosa con el señorito, y ahurita no tengo a donde ir

HELENA

Ay Alicia…No te enojes, si hubiera sabido antes...Mañana vamos al cine ¿ya?

ALICIA

No, mañana no puedo, tengo que pasar con mis papás y mis hermanos

HELENA

Chuta, ¿sabes? Quédate ahurita

ALICIA

No se…¿todo bien?

HELENA

Todo bien ¿estoy gorda?

ALICIA

Un poquito

Helena se levanta, se pone una chaqueta y se la quita, camina de un lado a otro nerviosa poniéndose y sacándose la ropa

HELENA

Que verga seguro se me declaro por pena, porque estoy gorda ¿y a quién le interesa estar con un gorda? A nadie…¿era mejor este vestido nocierto? ¿puedes dar metiendo el pastel al horno?

Suena el timbre.

HELENA

Debe ser el

Helena sale corriendo, se detiene, coge una bincha se la pone y mira a Alicia

HELENA

¿Me queda bien?

Alicia le dice que no con la cabeza.

Helena se quita la bincha y sale corriendo

Alicia coge un frasco con condimentos, lo mira, sonríe con malicia, vierte el contenido en el pastel

ESCENA 9. COMEDOR DE HELENA. INT. NOCHE

Helena Igor y Alicia en la mesa. En la mesa los restos de pastel y los platos sucios. Alicia limpia con un trapito la mesa. Helena fuma.

HELENA

Entonces lo que Platón no se da cuenta es que su propia filosofía le contradice porque al plantear al sol como una nueva hoguera, está hablando ya de una serie infinita de variaciones, de realidades, lo que implica negar el centro

Igor cabecéa del sueño

Alicia toca a Igor coquetamente

ALICIA

Oye, creo que te está hablando a ti

Igor se despierta

IGOR

Ay perdón, ¿qué me decías?

HELENA

Te estabas quedando dormido, que hecho verga ¿soy muy aburrida? Dime, dime nomás, todo bien ¿ no puedo expresar las ideas claramente?

IGOR

No,no, todo te lo tomas a mal

Igor mira a Helena y da miradas de reojo a Alicia que se acomoda el vestido, subiendoselo disimuladamente, estira su pierna en dirección de Igor simulando aburrimiento.

HELENA

Entonces negar la dualidad implica acabr con la idea de trascendencia. Hay cambio, pero no evolución. Nada es importante, de hecho, la palabra importancia implica un referente, claro que también es relativo porque…

Igor se pone pálido, se levanta

Helena se calla, frustrada

IGOR

Tengo que ir al baño

Igor se va

Alicia se sienta al lado de Helena

ALICIA

Este man no sabe valorarte loca ¿cacha que se estaba quedando dormido?

Entra la abuelita, las dos le saludan

LA ABUELITA

¿qué le pasó mijita? Este hijo de su madre le hizo algo? O fue otra vez su papá que no llamó? No se preocupe, como quiera hemos de hacer

ALICIA

No si el hijo de su madre es ahora su enamorado

La abuelita grita en señal de festejo

Helena le hace el signo de silencio muy nerviosa.

ESCENA 10. BAÑO DE HELENA. INT. TARDE

Igor entra al baño pálido, se baja los pantalones con desesperación, en la tapa del inodoro un libro de Nietzche, sobre el navajas manchadas de sangre, Igor las toma con la mano abre la tapa del y mira el libro y las gillettes con extrañeza mientras con la otra mano se baja el pantalón, se le cae el libro y las gillettes al inodoro.

Igor se jala los pelos, mira el libro, lo va a coger pero ya no aguanta y se sienta,

suda y tiene diarrea.

La puerta del baño se abre, entra la abuelita.
Igor regresa a ver espantado.

La abuelita mira a Igor, entra al baño y le saluda con beso

LA ABUELITA

Tu debes ser el Igor, que lindo chico, yo soy la abuelita de la Helenita.

La abuelita se tapa la nariz

LA ABUELITA

¿le hizo daño algo? Ya le voy a a hacer una aguita

ESCENA 11. CUARTO DE HELENA. INT. NOCHE

Helena acostada en su cama que está llena de ropa sucia, ceniceros, botellas, platos de comida.
Igor juega nintendo muy concentrado

HELENA

Entonces el posmodernismo tiene sus origenes en Marx porque al hablar de la Historia como un proceso dialéctico y no tanto una evolución

IGOR (HABLÁNDOLE A LOS MUÑECOS DE NINTENDO)

¡Puta madre, no, quítate!

HELENA (VOZ EN OFF INTERNA)

Pobrecito, no sabe como acercarce a mi y por eso se esconde en ese estúpido juego

Helena apaga el nintendo y mira a Igor con una sonrisa.
Igor le mira sin poder creer, se jala los pelos, se levanta de la cama

IGOR (pateando las cosas)

¡Que chuchas te pasa! Qué te pasa! Ya iba a ganar, que

verga…¿que tienes en la cabeza?

HELENA

Tranquilo, perdón, ya le vuelvo a prender

Igor se acuesta en la cama, da la espalda a Helena.

Helena se levanta, camina de un lado a otro por la habitación

HELENA (VOZ INTERIOR)

Claro, prefiere jugar nintendo que estar conmigo, no me sabe valorar, es un imbécil, típico macho, la Alicia tenía razón, no, yo no puedo dejar que me pasen por ensima.

Helena mira a Igor

HELENA (VOZ INTERIOR)

Se acabó. Ahurita mismo le digo que se vaya, que se busque alguien que le aguante pero que a mi no me hace esto.

Helena camina decida hacia la cama, mueve el hombro a Igor, despertándole

HELENA

¡ Igor!

Igor se da la vuelta, molesto

IGOR

¿qué pasa Helena?

HELENA (CON LA VOZ TEMBLOROSA)

Te quiero

Igor suspira, se lanza encima de Helena, se besan. Igor baja hasta llegar a su sexo e intenta abrir el botón del pantalón.

Helena le detiene con la mano.

IGOR

¿por qué no?

HELENA
¿tienes condones?

IGOR
Tengo uno

HELENA
Esque deberías tener al menos dos, tu sabes, los embarazos, el papiloma

IGOR
Oye yo no tengo nada

Igor se retira y se acuesta dándole la espalda a Helena.

Helena le abraza

HELENA
Perdón, perdón, era mentira, en serio si quieres ahurita, dale.

Igor se da la vuelta y le da un beso en la boca.

Entra Alicia.

HELENA
Alicia, ven

Alicia se acuesta en la mitad de los dos, pone la pierna ensima de Helena.

ESCENA 12. VIDEO JUEGOS. INT. DÍA

Un muñequito de videojuego se mueve torpemente, se golpea contra las paredes, se cae, se regresa

IGOR
No das pie con bola

ALICIA
Tu abuelita te ganaría, dame a mi, ya vas perdiendo ocho veces

Helena moviendo el control exageradamente frente a um juego de máquina. Atrás Alicia e Igor se ríen con complicidad,

intentando no hacer ruido para que Helena no se de cuenta. Helena alza las manos y luego su cuerpo.

El muñequito da vueltas en círculos.

Alicia apoya la cabeza en el hombro de Igor intentando retener su risa. Igor, aún riendo, acerca su cara a la de ella.

Helena, con el control en las manos, salta con todo su cuerpo.

Igor y Alicia se besan.

En la pantalla aparece "game-over".

ESCENA 13. CARRO DEL PAPÁ DE IGOR. INT. NOCHE

Helena e Igor a medio vestir en los asientos delanteros del auto del papá de Igor. Helena (con el maquillaje corrido de tanto haber llorado) en el puesto del volante bebe un trago de norton, Igor le quita la botella de norteño a Helena

IGOR

Ya deja de beber, chupar es un asco, no soluciona tu vida, y peor aún si eres mujer, además que qué te pasa.. Tengo 20 mensajes y son todos tuyos, ¿por qué pensabas que no iba a ir? Ya ves, estoy aquí, me saque el carro de mi papi, no se, debrías confiar más en mi

Helena mira por la ventana

IGOR (PENSATIVO)

Soy tu novio ¿no te basta?

HELENA

Deberías casarte conmigo

Igor le mira, analizándole

ESCENA 14. CUARTO MATRIMONIAL. INT. DÍA

Igor se despierta al lado Helena que duerme desnuda

IGOR
Buenos días, mi amor

Igor se da la vuelta para besar a Helena, al lado de ella, Alicia desnuda, y al lado de Alicia, la abuelita desnuda

Igor grita espelusanado

ESCENA 13 (CONTINUACIÓN)

Igor grita, espelusnado

Helena le mira, molesta

HELENA
¿tan asquerosa te resulta la idea?

Helena coge la botella de vino y se la toma a pico, se pone los zapatos y se baja del auto.

ESCENA 15. EXT. CALLE. NOCHE

Helena en calzón y vividí vistiendose en la vereda. El auto de Igor arranca derrapando, Helena no encuentra sus zapatos. Empieza a llover.

Pasa un carro y le chiflea.
Helena camina desganada.

ESCENA 16. ECOVÍA. INT. NOCHE

Las puertas de la ecovía se abren, Helena entra mojada, con el pantalón roto, el un zapato en la mano, se sienta al lado de un señor que hace ruidos con la boca (como intentando sacarse algo entre los dientes).

HELENA
Señor ¿tiene la hora?

SEÑOR
Las nueve y media

HELENA

Chuta ya es tan tarde, que diíta que bestia, imaginese que yo salgo con un chico, mi novio, se llama Igor , ahorita estaba con el y me dejó botada, claro, es un verga

SEÑOR

(INTERRUMPIENDOLE)

Usted debería valorarse más, señorita, como mujercita que es

HELENA

¿usted cree?

¿si no?

SEÑOR

Claro

mija

HELENA

Esque tengo tantos problemas, ayer no pude hacer el deber de mate, mi abuelita dice que tengo que arreglar mi cuarto, el Igor me deja botada, mi papá no paga la pensión… ¿usted no podría hablar en el colegio para lo de

SEÑOR

(INTERRUMPIÉNDOLE)

Disculpe señorita

me tengo que ir
El señor se levanta y se sienta en otro puesto.

ESCENA 17. BAR DE LA ZONA. INT. NOCHE

Helena y Alicia, cada una con una cerveza, se abrazan. Al frente un chico fuma un cigarrillo alevosamente, mirandoles, aburrido

CHICO

Alicia ya vamos, teníamos una cita ¿no?

ALICIA

Andate tú, yo me quedo con ella.

Helena y Alicia cantan una canción que suena desde un parlante con los ojos cerrados y mueven las cabezas al ritmo de la música, se dicen secretos, se ríen.

El chico se levanta, Igor llega con una flor rosa, marchita y chueca.

IGOR (A FERNANDO)
Que dixe ! ¿no le has visto a mi novia?

El chico señala a la mesa irónicamente Alicia y Helena besandose en la boca.

CHICO
Chuta broder

ESCENA 18. BAÑO DE HELENA. INT. DÍA

Helena sentada en la tina, tiene en las manos un libro de mitología griega , se deja caer en el agua, hundiéndose.

HELENA (VOZ EN OFF INTERNA)
Debe ser porque soy sagitario, alguien que tiene las patas en la tierra pero que lanza su flecha al cielo: esa es mi condena, el querer lanzar la flecha al cielo, no las patas terrestres sino la pretensión de anhelar el cielo

ESCENA 19. CUARTO DE IGOR. INT. DÍA

HELENA (VOZ EN OFF)
Entonces el Igor sería el cielo, eso que está al otro lado y que yo no puedo alcanzar, una especie de Dios inalcansable, de Narciso.

Igor acosatado en la cama con pijama de ositos ve en la televisión "Sábado Gigante" mientras limonada con hielos en un frasco de mermelada hecho vaso, después de cada trago dice "Ahhh" en señal de placer. Golpean la puerta

MADRÉ DE IGOR (EN OFF DESDE AFURA DEL CUARTO)
Punchungito…¿qué haces? Ven a comer , ya llegó el chuaulafán.

ESCENA 20. CASA DE ALICIA. INT. DÍA

HELENA (VOZ EN OFF)

La Alicia es mi hermana gemela, por eso no podemos estar juntas, los opuestos se anulan, ella es el lado claro del espejo, el lado vacío. Ella es todo lo que no soy, tiene una familia normal, no está sola

Alicia entra a su casa que está totalmente vacía con excepción de la empleada que plancha mientras ve una novela

LA EMPLEADA

Niña Alicia quiere comer, ahí hay pan con platano

ALICIA

¿no han llamado mis papás?

LA EMPLEADA

Que va niña Alicia, usted sabe que es difícil que llamen desde Italia, ya son tres años que no llaman

ESCENA 18 (CONTINUACIÓN)

Helena sale de la tina, respirando fuertemente en un impulso vital

LA ABUELITA (EN OFF DESDE EL OTRO LADO DE LA PUERTA)

Helenita ya está servido

ESCENA 21. PARQUE. EXT. DÍA

Helena sentada en un parque con una media de norteño, llora y bebe.

Alicia llega con una media de norteño, llora y bebe, se sienta al lado de Helena. Helena le empieza a golpear, Alicia también le empieza a golpear. Igor llega al parque con un cigarrillo en la mano, llora y fuma. Igor les separa, también llorando. Alicia golpea a Igor, Helena golpea a Alicia, Igor les detiene fuertemente. Los tres se miran.

Se abrazan, lloran a grito pelado,

IGOR

¿Y si nos amarramos? O sea los tres

ALICIA
No es mala idea, pero amarrados ¿cacha?

IGOR
Osea nada de vacile, amarrados, somos una pareja de tres, o sea un tríO

ALICIA
Una relación seria dices vos

IGOR
Claro

ALICIA
¿qué te parece Helena?

HELENA(RESIGNADA)
Ya pues

ESCENA 22. CALLE. EXT. DÍA

Helena Alicia e Igor caminan cogidos de la mano con uniformes (Alicia y Helena del 24 de mayo, Igor del San Gabriel) los tres tienen una expresión de alegría exagerada.

ESCENA 23. LA ALAMEDA. EXT. DÍA

Helena Igor y Alicia reman un bote, ríen, se besan, comen algodones de azúcar. Alicia y Helena conversan entre las dos, ríen, Igor intenta seguirles pero no puede, se queda desconcertado mirando como juguetean entre las dos, quitándose el algodón de azúcar.

ESCENA 24. SALA DE CINE. INT. DÍA

Helena Alicia e Igor miran "the Dreamers" abrazados.
Helena e Igor se besan, juguetean, Alicia intenta unirse al beso pero ellos no le hacen caso y siguen besandose. Alicia

mira la película, inconforme y desconcertada.

ESCENA 25. CUARTO DE HELENA. INT. DÍA.

Helena Igor y Alicia desnudos fuman cada uno un cigarrillo en la cama de Helena. Helena en el medio fuma mirando al techo con expresión de placer, Igor le acaricia un seno, Alicia le besa el cuello.

Al frente de la cama, en una silla la abuelita lee "Así hablaba Zaratustra"

Helena fuma y mira al techo, extasiada
Suena el teléfono, la abuelita mira el numero, no lo contesta

EL PADRE DE HELENA (EN OFF DESDE EL TELÉFONO)
Señora es necesario que usted proporcione a Helena el apoyo al que, como adolescente que es, tiene derecho. Esto implica escolarizarla para que pueda tener el desarrollo justo y conseguir una sexualidad sana.

La abuelita se levanta y patea el telefóno, sale del cuarto repitiendo en son de broma lo que ha dicho el padre.
Helena Igor y Alicia ríen.
Helena besa el cuello a Igor.

ALICIA
No, Helena, primero la lengua, después los labios.

Helena, se incorpora. Alcia se acerca a Igor y le besa el cuello despacio, Igor le besa en la boca.

Helena levanta corre hacia la puerta, pone seguro, vuleve a la cama

Helena intenta unírseles pero ellos se están besando muy apasionadamente y no le hacen caso. Alicia se sube encima de Igor.

Helena intenta meterse en el medio pero Alicia sin darse cuenta le patea y Helena cae al piso , parece tener una idea

brillante

HELENA (EN VOZ BAJA, PARA SI MISMA)

El problema es que no hemos podido romper el cordón umbilical con nuestras madres y que por eso no distingimos entre nuestro cuerpo y el cuerpo del otro, entonces no hay límites, todos los cuerpos soy yo, y a la vez, yo soy ningún cuerpo.

A Helena le cae en la cabeza el calzón de Alicia, Helena suspira, se lo quita, se levanta y se sienta en la cama, les mira intentando atraer su atención con sus palabras

Alicia besa desesperadamente el pecho de Igor

HELENA (A ALICIA E IGOR)

El amor es una idea perversa, el amor, como el cine y la política, es un problema de límites, ¿hasta dónde soy yo? Te quiero conquistar, es como conquistar un país, sello un territorio con mi marca, lo hago mío, quiero poner en el otro mi marca, extenderme.

Alicia le saca las medias a Igor

HELENA (A ALICIA E IGOR)

Yo quiero conquistarle al Igor, pero el no se deja, quiero extender mi yo en ustedes y permito todo. Pero pierdo… ustedes me conquistan, ponen su sello en mi y mi yo extedido en ustedes es más bien un ustedes extendidos en mi y mi yo anulado.

Helena se acerca más a ellos

HELENA (DESCUBRIENDO EL AGUA TIBIA)

¿Y yo? si cierro los ojos y no toco nada ¿quién soy?, yo no existo hasta que toque algo, hasta que mire algo, en el momento en que toco sus manos me reconozco, me doy cuenta de existo, si no, no se hasta dónde soy ni quien soy. Yo no soy persé. Es necesario que haya otro para que yo exista, y no hay nadie, ergo, yo no existo, ya estoy muerta.

Alicia le saca el boxer a Igor

IGOR (A HELENA
¡Quieres callarte!

Helena se calla, muy afectada, a punto de llorar

ALICIA (a Igor)

Que huevada, siempre es lo mismo. Helena esque le desconcentras, mejor ven a ayudarme

IGOR
Es la quinta vez en el día, ya no jalo Yo soy el que está muerto
Estoy mareado, me siento mal

Helena, entendiendo la situación real, ríe con ironía

HELENA (IRÓNICAMENTE)

¿No estarás embarazado?

Alicia se separa de Igor

ALICIA (vistiéndose)

Para embarazarce hay que hacer algo no? y Este man puhhhh… Mejor vámonos Helena, este man no nos conviene

Helena mira a Alicia, pero no se mueve

IGOR

Me siento usado, confundido, no se, yo era tu novio Helena, no quiero una relación enfermiza, mi mamá que diría

Igor y Helena se miran, Helena va a hablar pero Igor le tapa la boca diciéndole "shh", se miran, se besan

ALICIA (SALIENDO DE LA HABITACIÓN)

Algún día vas a ver que este man es gey!

FADE OUT

ESCENA 26. COMEDOR DE LA CASA DE HELENA. INT. DÍA

Igor sentado en la mesa, la abuelita de espaldas en el meson prepara algo con Alicia

IGOR
¿y si esta vez lo hace de verdad?

LA ABUELITA
Que va

ESCENA 27 (PARALELA A LA 26). BAÑO DE HELENA. INT. DÍA

Helena sentada se hiere despacio en el brazo con una navaja
Helena unde la navaja en su brazo, empiza sangrar
El agua de la tina se vuelve roja

ESCENA 26 (CONTINUACIÓN)

La abuelita, Alicia e Igor pegan globos y serpentinas

ALICIA

Y si lo hiciera solo sería por gente que le hace sufrir

IGOR
no entiendo por qué está deprimida, tiene todo en la vida

Igor se levanta pero Helena entra al comedor en bata de baño limpiandose las heridas del brazo

LA ABUELITA
Se ahuevó otra vez mijita

ALICIA
¡felcidades!

LA ABUELITA
Alicia, hágale el torniquete

Helena se sienta, Alicia le amarra un trapo en el brazo a Helena, Igor ayuda también.

La abuelita deja en el centro de la mesa un pastel rosado que dice "Feliz Cumpleaños Helena".

LA ABUELITA
Ya está el queique

La abuelita le pone las velas al pastel

HELENA
¿no ha llamado mi papá?

LA ABUELITA
De ese ya no espere hijita

HELENA
No digo porque sea mi cumpleaños, de eso ni cagando se acordaba, digo porque es domingo

LA ABUELITA
Pero si hace cinco años que no le viene a ver los domingos

HELENA
¿cierto no?

La abuelita se levanta de la silla, hace una señal con la mano, de la puerta salen muchos invitados entre los cuales se reconoce a Caín, Rafaela, Jesús, Ana, Sofía, Daniel. Todos muy alegres le dicen "sorpresa".

Helena intenta sonreir pero se le nota la tristeza en los ojos

LA ABUELITA
Japiverdei tuyu japiverdei tuyu, japiverdei Helenita, japiverdei tuyu

Todos empiezan a cantar con la abuelita

Helena mira a la abuelita con ternura y tristeza. Helena mira el pastel sopla las velas.

-FIN-

II. Anexo 2: Sinopsis y ficha técnica y galardón de "Los Canallas (dossier de prensa facilitado en el estreno de la película por INCINE)

LOS CANALLAS

Sinopsis abreviada

Una colegiala neurótica y suicida, un boxeador que lo pierde todo, y un guardia de seguridad que sueña con ser músico, todos jóvenes, demasiado jóvenes, sin empleo, sin familia, sin amor, encuentran algo en el amor que podría cambiar sus vidas.

Sinopsis

Encantador retrato colectivo de la generación a la que pertenecen los nueve jóvenes realizadores de este fresco cinematográfico ecuatoriano.

El filme empieza con Helena, la colegiala que espera inútilmente que algún día su padre la llame, y que mientras tanto comparte el abandono con su abuela e intenta suicidarse de vez en cuando.

Esteban, otro colegial, está dispuesto a ser el novio de Helena con la condición de que Alicia, la mejor amiga de ella, se integre a la relación, formando así un inexperto y cómico trío agridulce.

Esteban y Helena frecuentan la tienda de películas piratas de Daniel, el amigo que ha encontrado en el box una obsesión, más que una afición, tal vez para escapar de Sofía, su novia embarazada que espera que al convertirse en padres deje los guantes, a lo que Daniel no está dispuesto.

Al abortar luego de un accidente, Sofía abandona a su novio. Desesperado y sin rastros de Sofía, Daniel acepta enfrentarse a “el pequeño Eduardo”, a sabiendas que terminará muy mal.

Daniel despide a Esteban porque se va del país. Helena, eternamente insatisfecha y sola, descubre una noche que alguien mira su desnudez a través de la ventana desde el otro lado de la calle.

Al final, una explosión de risa invade la pantalla, porque estos ingenuos “canallas” saben que la vida, en efecto, podría ser peor.

cl 090831

LOS CANALLAS
RIFFRAFF
LES CANAILLES

FICHA ARTÍSTICA Y TÉCNICA
FULL CAST AND CREDITS
FICHE ARTISTIQUE ET TECHNIQUE

Largometraje de ficción / Fiction feature film / Long métrage du fiction

Idioma original / Original language / Langue originale:

Castellano / Spanish / Espagnol

Idioma de subtítulos / Language of subtitles / Langue des sous-titres:

English

Duración / Running time / Durée du film: 75 min.

Metros / Footage / Métrage: 2.370 m.

Número de rollos / Number of reels / Nombre de bobines: 4

Cuadro de proyección / Screen ratio / Image: 35 mm. 1.85

Velocidad / Speed / Vitesse: 24 cps / fps

Sonido / Sound / Son: Dolby SR

Realizadores / Filmmakers / Réalisateurs:

Cristina Franco
Jorge Alejandro Fegan
Nataly Valencia
Diego Coral López

Asistentes de realización y producción:

Gonzalo Estupiñán
Carlos Alberto Larrea
Alegría Albán
Lider Medranda

Productor / Producer / Producteur:

Camilo Luzuriaga

Productora / Production company / Société de production:

INCINE

Intérpretes / Cast / Interprétes:

Cristina Franco (Helena)
Andrea Arízaga (Alicia)
Ruth Basante (Abuelita)
Diego Coral López (Esteban)
Jorge Alejandro Fegan (Daniel)
Cristina Coral (Sofía)
León Sierra (Doctor Ramírez)
Orlando Herrera (Vecino)
José Enrique Veintimilla (Pequeño Eduardo)
Andrés Galarza (Fernando)
Alegría Albán (Colegiala 1)
Nataly Valencia (Colegiala 2)
Carlos Alberto Larrea (Paralítico)
Líder Medranda (Ortega)
Jaime Rojas (Andrés)

Guión / Script / Scénario:

Cristina Franco
Jorge Alejandro Fegan
Nataly Valencia
Diego Coral López

Fotografía / Photography / Image:

Jaime Rojas
Pepe Aciego
Carlos Alberto Larrea
Diego Coral López
Emilia Albán
Diego Recalde

Montaje / Editing / Montage:

Cristina Franco
Jorge Alejandro Fegan
Nataly Valencia
Diego Coral López
Mauricio Benítez

Sonido / Sound / Son:

Líder Medranda

Carlos Alberto Larrea
Jaime Rojas
Jorge Alejandro Fegan
Felipe Alvarez

Arte y Ambientación / Art / Décors:

Daniela Sánchez
Salomé Aguirre
Jorge Alejandro Fegan
Carlos Alberto Larrea
Ana Cristina Franco

Animación de créditos / Animation for credits:

Cristóbal Infante

Transfer de HDV a 35 mm. / Video to film transfer:

Rodrigo Haro
Olivier Auverlau

Pre mezcla de sonido

Felipe Alvarez

Mezcla final de sonido

Martín Montrasi (Tauro Digital Sound)

Laboratorio

Cinecolor

© INCINE 2009

Festival des FILMS du MONDE | The WORLD FILM Festival
1432, RUE DE BLEURY, MONTRÉAL (QUÉBEC) CANADA H3A 2J1
Tél.: (514) 848-3883 / (514) 848-9933 Fax: (514) 848-3886
E-mail: info@ffm-montreal.org / Internet: www.ffm-montreal.org

July 22nd, 2009

Camilo Luzuriaga
INCINE
Quito, ECUADOR
E-mail: camilo@incine.edu.ec, ibergente@incine.edu.ec

REF.: "LOS CANALLAS (RIFF RAFF)", by Ana Cristina Franco, Jorge Alejandro Fegan, and Diego Coral López

Dear Camilo Luzuriaga,

We wish to confirm the selection of **"LOS CANALLAS (RIFF RAFF)"** to be screened in our ***First Films World Competition*** section during the next Montreal World Film Festival to be held from August 27th to September 7th, 2009.

In order to include the film in our official catalogue, we would need the following materials to be sent to programmation@ffm-montreal.org : synopsis (in English), photo of the 3 directors, and a few stills from the film (300dpi resolution).

Please note that to remain eligible for our event, the film should not be presented outside the country of origin before our Festival.

Generally, we expect the English-subtitled 35mm print to reach our office around the first or second week of August. You may find useful to add to your package, posters and other promotional material for the press office. For any question regarding film transit, please contact Ubavka Ferzanovic at transportfilms@ffm-montreal.org.

Congratulations for the quality of your film.

Best regards,

Danièle Cauchard
General Director

III. Anexo 3: Algunos artículos de prensa.

'Los canallas' se abre paso en el cine con un Cenith de bronce

RECONOCIMIENTO

El filme, realizado por nueve egresados del Incine, obtuvo el galardón en el World Film Festival. Ahora ellos comparten sus experiencias y promocionan la cinta.

Redacción Espectáculo

En la Lugo y Vizcaya, en La Floresta, una escuela de cine y actuación , el Incine, resultó ser "cuna de gente baja, ruin, de malos procederes, despreciable y mala". Así se define cada uno de los personajes de 'Los canallas', cinta realizada por la primera promoción de egresados del instituto.

Y esas canalladas de nueve jóvenes cineastas -jóvenes, muy jóvenes, demasiados jóvenes y muy escépticos-, dice una voz en off, en el avance del filme, ya fueron reconocidas en el extranjero.

La semana anterior, el World Film Festival de Montreal, Canadá, otorgó el Cenith de bronce a esta ópera prima.

La cinta fue seleccionada entre 20 películas en competencia, nueve europeas, cinco asiáticas, cuatro estadounidenses y dos latinoamericanas.

La cinta se estructura desde tres cortometrajes cuyas historias se relacionan. Estos tres cortes fueron dirigidos por Ana Cristina Franco, Jorge Fegan, Nataly Valencia y Diego Coral.

Para Franco, el proceso de realización fue "complicado porque desde la sinceridad total fue asumir un montón de riesgos, jugar con mi condición humana".



Con el premio en manos. Los realizadores Jorge Fegan, Diego Coral y Nataly Valencia, durante la recepción del galardón, el 7 de septiembre en Montreal, Canadá.

Archivo particular

Otros ganadores

- **'Je te mangarais'**, de la realizadora francesa Sophie Laloy, obtuvo el Cenit de oro.
- **La iraní**, 'When the lemons turned yellow', de Mohammadreza Vatandoost, consiguió el de plata.



El resto de sus compañeros trabajó como guionistas, asistentes, fotógrafos, sonidistas, organizadores, escenógrafos, editores, actores. Mientras que la producción estuvo a cargo del cineasta Camilo Luzuriaga, también su ex profesor, quien los acompañó desde la revisión del guión y, ahora, en el proceso de estreno.

Fegan, Valencia y Coral recibieron el premio, en el Teatro Maisonneuve, de la ciudad canadiense, el 7 de septiembre. Coral recuerda el contacto con otros cineastas, entre ellos con el peruano Francisco Lombardi, con empresas distribuidoras, organizadores de festivales y la prensa especializada. "Nos felicitaron por la honestidad como cineastas y por la energía de la película".

El momento que escucharon su mención desde el podio de premiación empezó la emoción, luego fue el discurso de agradecimiento y, finalmente, las lágrimas. "Fue como en las películas", concluye Coral. También tuvieron la posibilidad de mostrar la cinta en cuatro funciones.

Luzuriaga reconoce que este premio prueba que el filme funciona, especialmente cuando el Cenith de oro fue para una película francesa y el de plata para una iraní, ambas parte de una gran tradición fílmica.

El productor también está consciente de que un premio puede tener dos funciones. Cuando el realizador es sensato, ecuánime, modesto y honesto, un galardón puede ser el arranque de una fructífera carrera. Si no es así y se deja desbordar por la ambición, puede ser su tumba. "Este no es el caso de ellos", considera.

Si bien la cinta ya ha tenido algunos preestrenos en Ecuador, el estreno oficial se prevé para inicios de octubre.

EL COMERCIO .com

Mire un video con el tráiler de la película ecuatoriana 'Los canallas'.

jueves 10 de septiembre de 2009 metro

Estudiantes de Incine ganaron premio

DANIELA RUIZ N.
druiz@metrohoy.com.ec



CORTESÍA

Jorge Fegan, Diego Coral y Nataly Valencia

TRES MEDIOMETRAJES, que se realizaron como un trabajo final de la primera promoción de la tecnología de Cine y actuación del Incine, se fusionaron y convirtieron en el largometraje ganador de un festival internacional.



"Encontramos que algunos personajes tenían varias semejanzas y que enfrentaban la soledad desde distintos puntos de vista", asegura Ana Cristina Franco, una de las realizadoras, cuando nos explica cómo fusionaron los trabajos de ella y sus compañeros.

"La película respeta la unidad y el estilo de cada mediometraje", añade.

"Los Canallas" se presentó la semana pasada en el "World Film Festival" en Montreal, Canadá, en donde compitió con 20 trabajos más de todo el mundo. Jorge Fegan, Nataly Valencia y Diego Coral, co-realizadores, recibieron el premio.



"Los estilos eran diferentes pero a veces jugar en contra juega a favor del producto".
Ana Cristina Franco, co-realizadora.

La cinta narra la vida de tres personas que atraviesan momentos muy difíciles y que ven las cosas más graves de la vida desde un punto simple por lo que llega a constituirse en una tragicomedia.

"Aquí nos enseñaron a partir de la vida de uno mismo y ser sincero con lo que se quiere contar", dice.

MIÉRCOLES 9 de septiembre de 2009 hoy

Cultura

FILME ECUATORIANO FUE GALARDONADO

Cenit de Bronce para *Los Canallas*

ESTE LUNES Jorge Fegan, Nataly Valencia y Diego Coral agradecieron desde la tarima del Théâtre Maisonneuve en Montreal por el premio Cenit de Bronce a la producción ecuatoriana *Los Canallas*.

Esto se produce en el marco del Festival de Películas del Mundo de Montreal. Los organizadores del evento invitaron a los jóvenes cineastas quienes arribarán al país mañana. A través de un comunicado de prensa se conoció sobre este galardón. "Los jóvenes viajaron para el estreno mundial de su película que se realizó a sala llena el pasado viernes, con la cálida recepción del público que festejó con risas y aplausos las canalladas de los protagonistas", reza el documento.



***AFICHE DE LA CINTA** Los canallas FOTO: CORTESÍA*

El premio, fue obtenido de entre un total de 20 otras cintas seleccionadas. De ellas, 9 son producciones europeas, 5 asiáticas y 2 de América Latina, la mexicana *La Caja Negra* y la cinta ecuatoriana.

La cinta ecuatoriana que fue producida por Camilo Luzuriaga cuenta la historia de tres jóvenes: una colegiala suicida, un boxeador y un guardia de seguridad que sueña con ser músico. Todos ellos encontrarán algo en el sexo que podrá cambiar sus vidas.

Este filme busca retratar a la generación actual. En ese marco, suceden cosas como que Helena, una muchacha colegiala, intente suicidarse de vez en cuando. O que, Esteban, un compañero de clases, acceda a tener una relación con ella siempre y cuando Alicia, la mejor amiga de ella se integre a la relación.

El filme se estrena en las salas de cine del país el próximo 16 de octubre. **(AIV)**

Quito
EXTRA Pag. 19



LOS JÓVENES CINEASTAS GANADORES DEL CENIT DE BRONCE EN MONTREAL LLEGARON A QUITO

"Todos somos Los Canallas"



Con pancartas y pitos fueron recibidos los creativos.

Yadira Olalla

Tres de la tarde en el aeropuerto Mariscal Sucre, de Quito, gente que viene y va algo despistada con su equipaje en busca de un taxi, ese sería el panorama cotidiano en la terminal aérea, pero este jueves 10 de septiembre parecía haberse convertido en un mini estadio, con pancartas y con "hinchas" que preparaban su garganta.

"Hay que gritar como si fuera un gol de la Selección" decían, mientras esperaban la llegada al país de un equipo que, aunque no mete goles en porterías, dejó en lo más alto el nombre del Ecuador en el Festival de Cine de Montreal, obteniendo el Cenit de Bronce, un tercer lugar que mereció miles de aplausos el día siete de septiembre cuando se proyectó el film, con teatro lleno.

"Los Canallas", ese es el nombre que coreaban fervientemente alrededor de treinta personas; amigos, admiradores y familiares de los héroes cineastas y que está conformado por Jorge Fegan, Nataly Valencia y Diego Corral, quienes eran aguardados con ramos de flores en la salida del arribo internacional.

"Cuando me enteré que ganaron grité full y quería llorar" dijo con la voz entrecortada Narcisa Valdez, madre de Nataly, llena de orgullo.

Un sentimiento que comparte Liset Cabrera, directora de Incine, instituto del cual provienen los jóvenes creativos. "¡Casi no lo podía creer!" dijo, mientras sonreía satisfecha.

TRABAJO EN CONJUNTO

Tres y treinta marcaba el reloj y entre barras y silbidos al fin llegaban los tan esperados. Con un abrazo, un beso de sus seres queridos, apenas y lograron soltar el equipaje.

Emocionados confiesan que su éxito es producto del trabajo en conjunto de toda su promoción, son en total nueve personas que participaron en el rodaje.

Cada una puso su granito de arena y lo que cuentan no es un cuento, sus narraciones se basan en circunstancias reales y experimentadas.

"Hablamos y mostramos solamente lo que conocemos" afirmó Nataly. Y fue precisamente aquello lo que les permitió identificarse con los personajes y hacer todo tan real.

Haciendo un alto al caluroso recibimiento, los chicos contaron que el momento de la premiación fue especial, pero muy gracioso también, pues no entendían muy bien lo que pasaba allá.

Como todos hablaban francés, dicen que nombraron al tercer lugar y todos, incluidos ellos, aplaudían. Luego sintieron que todos los ojos los miraban y solo se percataron de que habían ganado cuando vieron el nombre de su película en una pantalla.

La sorpresa queda justificada si tomamos en cuenta que estaban compitiendo con veinte producciones provenientes de todo el mundo. Eso les enseñó que "para hacer cine lo que más hace falta para lograr una gran producción no es dinero, sino tener las ganas y la pasión".

LA HORA
3 de SEPTIEMBRE



EQUIPO. En la imagen los actores, productores y realizadores del largometraje.

LOS CANALLAS

Filme ecuatoriano en Canadá

Mañana se estrena en cinemas de Montreal esta película realizada por estudiantes de InCine.

Esta nueva producción nacional se estrena a nivel mundial este viernes 4 de septiembre a las 19:30 locales en la sala 12 del complejo Quartier Cinema de Montreal, Canadá, como parte de la selección de 20 largometrajes del mundo que el 'World Cinema Festival' ha escogido para la competencia internacional de primeras películas.

Al ser parte de la selección oficial del certamen, la cinta será vista por más de un millar de fanáticos de Montreal en sus cuatro proyecciones previstas antes de que el jurado haga conocer su veredicto el próximo lunes 7 de septiembre, cuando se sabrá cuáles de los 20 filmes obtendrán uno de los tres premios por los que optan.

Del total de películas en competencia, nueve son europeas, cinco son asiáticas, cuatro norteamericanas (tres de EE.UU. y una de Canadá) y solo dos latinoamericanas: 'Caja negra', de México y la ecuatoriana 'Los canallas'.

EL DATO

La cinta ha tenido ya cinco funciones de preestreno en Ecuador, tres en Quito, una en Guayaquil y otra en Loja.

La producción

Gira en las situaciones, esencialmente, de tres personajes. Una colegiala neurótica y suicida, un boxeador que lo pierde todo y un guardia de seguridad que sueña con ser músico. Todos ellos jóvenes, demasiado jóvenes, sin empleo, sin familia, sin amor y que al final encuentran algo en el sexo que podría cambiar sus vidas.

La película que se estrenará en todas las salas de cine de Quito el 16 de octubre próximo, es un retrato colectivo de la generación a la que pertenecen los jóvenes realizadores de la aún en ciernes cinematografía ecuatoriana.

La cinta es producida por el cineasta ecuatoriano Camilo Luzuriaga y fue realizada por estudiantes del Instituto Superior Tecnológico de Cine y Actuación (InCine)