

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL PERÚ**

FACULTAD DE CIENCIAS Y ARTES DE LA COMUNICACIÓN



Vínculos a través de la tela: La propuesta creativa y la
realización del proyecto audiovisual “Zurcir”
desde la dirección de arte

Trabajo de investigación para obtener el grado académico de Bachiller
en Ciencias y Artes de la Comunicación con mención en Comunicación
Audiovisual presentado por:

Thaís Andrea Lujan Andrade

Jose Alejandro Solis de la Cruz

Asesor:

Joel Calero Gamarra

Lima, 2023

Informe de Similitud

Yo, Joel Calero Gamarra, docente de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesor del trabajo de investigación titulado **Vínculos a través de la tela: La propuesta creativa y la realización del proyecto audiovisual “Zurcir” desde la dirección de arte**, de la autora y autor:

Thaís Andrea Lujan Andrade

Jose Alejandro Solis de la Cruz

dejo constancia de lo siguiente:

- El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de 6 %. Así lo consigna el reporte de similitud emitido por el software *Turnitin* el 20 de julio de 2023.
- He revisado con detalle dicho reporte y el trabajo de investigación, y no se advierte indicios de plagio.
- Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las pautas académicas.

Lugar y fecha: Lima, 20 de julio de 2023

Apellidos y nombres del asesor: Calero Gamarra, Joel	
DNI: 10136156	Firma 
ORCID: https://orcid.org/0000-0001-6689-3479	

Resumen

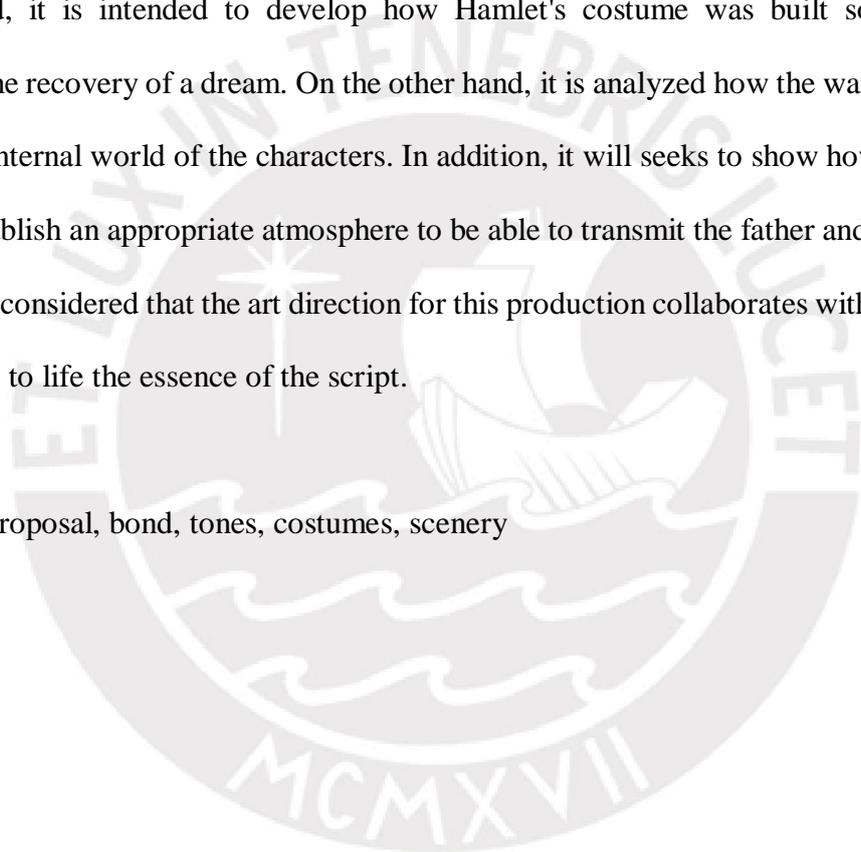
Desde la dirección de arte, es posible trabajar con tonos, colores, objetos y texturas para poder expresar la emociones y conflictos de los personajes. En el cortometraje “Zurcir”, a través de la puesta en escena, se narra la historia de Julio, cuyo sueño de ser un actor de teatro queda en el olvido al enfrentarse constantemente a la dura realidad que conlleva esta elección vocacional. Es gracias a su padre que puede reencontrarse nuevamente con deseo. El presente trabajo busca explicar cómo, desde la propuesta de arte, se construye y refuerza una historia sobre un vínculo familiar y la recuperación de los sueños. Por un lado, se pretende desarrollar cómo se construyó el traje de Hamlet para que este consolidará la recuperación de un sueño. Por otro lado, se analiza cómo el vestuario permite conocer el mundo interno de los personajes. Además, se busca mostrar cómo la escenografía permite establecer una atmósfera apropiada para poder transmitir el vínculo padre e hijo. De esta manera, se considera que la dirección de arte para esta producción colabora con las distintas áreas para traer a la vida la esencia del guion.

Palabras claves: propuesta, vínculo, tonos, vestuario, escenografía

Abstract

From art direction, it is possible to work with tones, colors, objects and textures in order to express the emotions and conflicts of the characters. In the short film "Zurcir", through the staging, the story of Julio is told, whose dream of being a theater actor is forgotten as he constantly faces the harsh reality that this vocational choice entails. It is thanks to his father that he can meet again with desire. The present work seeks to explain how, from the art proposal, a story about a family bond and the recovery of dreams is built and reinforced. On the one hand, it is intended to develop how Hamlet's costume was built so that it will consolidate the recovery of a dream. On the other hand, it is analyzed how the wardrobe allows to know the internal world of the characters. In addition, it will seek to show how the scenery allows to establish an appropriate atmosphere to be able to transmit the father and son bond. In this way, it is considered that the art direction for this production collaborates with the different areas to bring to life the essence of the script.

Keywords: proposal, bond, tones, costumes, scenery



Índice

1. Objetivos del proyecto.....	1
2. Justificación/relevancia del proyecto.....	2
3. Investigación	3
3.1. Temas, conceptos, estilos, formatos.....	3
3.2. Referentes audiovisuales.....	4
4. Estructura comunicacional.....	6
5. Realización.....	6
5.1. Vestuario.....	10
5.2. Maquillaje.....	17
5.3. Escenografía.....	19
6. Reflexiones finales.....	27
7. Bibliografía.....	28
8. Anexos.....	30

1. Objetivos del proyecto

El objetivo principal de esta investigación es explicar cómo, desde la propuesta de arte, se construye y refuerza una historia sobre un vínculo familiar y la recuperación de los sueños. El personaje principal, en un proceso de autonomía, elige una carrera que no es acorde al contexto en el que ha crecido: una sastrería. Esta particular práctica no siempre viene siendo aprendida en alguna escuela o universidad, sino que, en la mayoría de los casos, viene de un familiar que tiene ese conocimiento y lo comparte con los más jóvenes. Es así como desde la dirección de arte y los diversos aspectos que le competen (vestuario, maquillaje, escenografía, etc.) se construye una estética visual que ilustra la historia que se quiere contar.

Como un objetivo específico, se buscará desarrollar el proceso que constituyó la caracterización de un Hamlet moderno para representar la recuperación de un sueño. Hamlet funciona como un elemento detonador para el guion y funciona que al final del cortometraje se retorne a él. Es así que en su caracterización se buscará mantener algunos de los símbolos clásicos que identifican al personaje, pero construyendo una versión más contemporánea con elementos asociados a la propia historia de Julio.

Por otro lado, también se pretende analizar cómo el vestuario permite conocer el mundo interno de los personajes. Desde la propuesta hasta la realización, es claro que el vestuario ha tenido alteraciones. No obstante, estas siempre estuvieron pensadas con la intención de que puedan dar a conocer parte de la subjetividad de los personajes: sus personalidades, sus pensamientos, sus estados de ánimo, etc.

Finalmente, se buscará mostrar cómo la escenografía permite establecer una atmósfera adecuada a la historia. No solo es a través de ella que podemos continuar conociendo a los personajes y su contexto, sino que, a través de sus colores y elementos, se pueden transmitir a la audiencia una estética global que cortometraje busca contar.

2. Justificación o relevancia del proyecto

El cortometraje “Zurcir” cuenta la historia de un personaje que elige una profesión que se aleja del patrón familiar. Según el estudio de Martínez (2020) sobre los factores social-culturales en adolescentes, la familia es “la que más se relaciona con el proceso de elección vocacional” (p.114). Si bien en muchos casos es inevitable la influencia de la familia al elegir una carrera, contrariamente a ello, en esta historia, se trata del hijo de un sastre que no busca seguir los pasos de su padre, sino que quiere hacer una profesión actoral que se aleja hasta por cuestiones socioeconómicas, pues se verá cómo este es rechazado por su ascendencia serrana.

En relación a eso, esta historia le da visibilidad a la problemática de lo que significa la carrera actoral en el Perú. Dentro del área laboral, todavía se evidencia una discriminación racial desde la acción de solicitar una foto a color en el curriculum vitae, agregando la descripción “buena presencia”, lo que sugiere que se hace una selección en base al físico y, por lo tanto, al color de piel (Durand, 2012). Este será el mismo caso que atraviesa el protagonista: por error de la asistente de casting, Julio atravesó un filtro del que se supone no debía haber traspasado si veían antes su color de piel.

Se considera que el cortometraje puede generar mayor conciencia sobre estos temas y pueden permitir sanar los vínculos familiares que se han visto dañados por la complicación que implica tomar la decisión a una edad joven con respecto a lo que uno va a hacer por el resto de su vida.

3. Investigación

3.1. Temas, conceptos, estilos, formatos

El proyecto “Zurcir” es un relato familiar que aborda por varios temas. Es evidente que la historia gira principalmente al **vínculo padre e hijo**. De acuerdo con Navarro (2007), no solo las madres, sino también “los padres están capacitados para suministrar a los hijos, y estos así lo esperan, nutrición emocional: reconocimiento, amor y valoración” (p. 124). En esta historia, el vínculo entre hombres atraviesa la barrera de género (que les exige cierta distancia) y se puede transmitir el cariño de la relación padre-hijo. Los guionistas consolidaron sus propias experiencias familiares en un relato que cada espectador pudiera identificarse cierta forma con su propia relación paternal.

A su vez, esta historia toca el tema de la **enfermedad** y cómo es tratado desde la perspectiva de los hijos. Fernández (2004) menciona lo siguiente: “La enfermedad puede considerarse como una crisis, debido a la capacidad que tiene para desorganizar un sistema familiar [...] el desajuste puede tener diferentes intensidades, las cuales van a estar influenciadas por el tipo de enfermedad y la dinámica del grupo familiar en torno a ella.” (p.1). El impacto sobre la familia no es siempre igual, sino que depende de la manera en que se relacionan los miembros. Los padres realizan muchos sacrificios por el bienestar de sus hijos y muchas veces cae sobre estos

un sentimiento de responsabilidad sobre sus hombros. Esto se verá en el caso de Julio cuando sienta el deber de hacerse cargo de su padre y el negocio.

Justamente al darle peso a las circunstancias familiares, se deja de lado los sueños. Ya sea por dinero o por la atención que un familiar requiere, los hijos dejan sus metas de vida de lado. En este caso hablamos de la **carrera actoral**, la cual de por sí cuenta ya con muchas trabas en este país. Si bien no está el foco de atención ahí, en esta historia se ha buscado hacer mención de lo que significa esta vocación y las complicaciones que trae no encajar dentro del ideal buscado.

Finalmente, no se puede ignorar la importancia que tiene la **herencia** en la trama. Se trata de aquello que los padres dejan a sus hijos, ya sea conocimiento, objetos materiales o valores, así como la transmisión de cultura. Daniel va a buscar dejarle a su hijo todo ello.

3.2. Referentes audiovisuales

Son varias las películas que han ayudado a la realización de esta historia, ya sea por sus temáticas o por elementos que se han usado y han servido de inspiración.

- ***El hilo fantasma* (Dir. Paul Thomas Anderson, 2017)**

La película narra la historia de un famoso diseñador de modas de Inglaterra que se enamora de un mesera y la vuelve su musa para la confección de los trajes. Aunque no hay una presencia paterna visible, la trama gira en torno a esta vinculo invisible que atrae a los dos amantes pese a los múltiples conflictos que llegan a tener. Esta historia sirvió al área de Arte como un primer

acercamiento a lo que significa el zurcido y cómo este hilo físico puede trascender hasta un vínculo familiar.

- ***Little Miss Sunshine* (Dir. Valerie Faris, Jonathan Dayton, 2006)**

La historia gira entorno a los Hoover, conformados por padre, madre, tío, abuelo, hijo y la pequeña Abigail, con esta última encantada por los concursos de belleza y por lo cual familia realizará un viaje con el fin de cumplir su deseo. La película se enfoca en ese vínculo familiar y sirvió como inspiración de una paleta de colores cálidos que permiten transmitir el cariño de la familia.

- ***The Batman* (Dir. Matt Reeves, 2022)**

Con un relato ya muchas veces narrado, esta versión trae una vez más al héroe de la noche, aquel justiciero que se mueve en la oscuridad. De este relato, se destaca la similitud que tiene el personaje principal con Hamlet. Ambos personajes buscan ensuciarse las manos con tal de defender a aquellos que no pueden. Por lo tanto, el maquillaje utilizado por Batman sirvió como inspiración para la escena final del cortometraje.

- ***Euphoria* (Dir. Sam Levinson, 2019)**

Esta es una serie que gira en torno a la vida adolescente, plagada de complicaciones amorosas, excesos y redes sociales. La serie fue muy aclamada por el uso de maquillajes y de esa misma forma sirvió como inspiración para este relato. En palabras de la maquilladora Doniella Davy,

el maquillaje sirvió como una herramienta de expresión que permitía transmitir el dolor adolescente y su realidad (Valenti, 2019). Las lágrimas brillantes marcaron una moda y sirvieron para darle un aspecto conmovedor a Julio en la escena final.

4. Estrategia comunicacional

Este cortometraje tiene como audiencia objetiva a un público general, puesto que todos pueden encontrar una identificación con la figura paterna, en mayor o menor medida. No obstante, es posible que haya mayor identificación en jóvenes entre 20 a 30 años que se encuentren todavía forjando su futuro.

Estos probablemente aún se encuentran estudiando su primera o segunda carrera y están todavía decidiendo qué camino tomar. Pueden encontrar identificación en Julio, puesto que es posible que hayan dejado un sueño atrás por factores familiares o que no encajan en el perfil de la vocación que anhelan.

Asimismo, debido a la pandemia, muchos jóvenes han tenido que atravesar la dificultad e impotencia de tener un familiar con salud delicada y poner toda su atención en ello. Julio atravesó lo mismo: presenciar el deterioro de un familiar y la frustración de que no haya algo que hacer para evitarlo.

5. Realización/ejecución

Desde antes de que el guion terminase de consolidarse, se fue discutiendo con el área de Dirección el traje final. En un principio, no se habló de una presentación con dicho traje, sino solo la aparición breve de este. Conforme fue cambiando la historia, se habló de que esta prenda debía tener un significado más profundo, que tuviera relación con



Imagen 1. Traje inspirado en el mito del delfín rosado.

lo que acontece a los personajes. Se pensó, entonces, en buscar un motivo mítico. En un momento, se tuvo en cuenta al delfín rosado, y se buscó un traje inspirado en él (Imagen 1).

La idea fue descartada porque este mito nace del Amazonas y desde el área de Dirección se quiso mantener la sensación de que los personajes tuvieran raíz en la sierra, por lo cual, el mito debía provenir de ahí.



Imagen 2. Arlequín de Humareda

Posteriormente, se buscó dar mayor énfasis en la idea del teatro. Se contempló la idea de que Julio fuese un artista urbano, como un payaso o actor de la calle. Es así como se consideró el concepto del arlequín. Como sugerencia del profesor, se tomó en consideración los arlequines de

Humareda (Imagen 2).

Si bien los colores no terminaron por convencer al equipo, la forma del traje y su diseño fue tomado en consideración. Según Rizzo (2007), en la labor del director de arte “por un lado, impera la creatividad casi sin límites; por otro lado, la practicidad es el punto de partida fundamental” (p. 3). Aunque se piense en grandes propuestas, se debe aterrizar en las condiciones del proyecto. Para ese entonces, el presupuesto todavía no estaba marcado, por lo que no se podía afirmar que hubiese suficientes fondos para conseguir ese tipo de traje. Es así como, inspirándose en él, se pensó en un traje convencional, pero que de alguna manera incluyera ese tipo de estampado (Imagen 3).



Imagen 3. Propuesta de rombos en un traje moderno

No obstante, desde el área de Dirección, la idea del arlequín no terminó por ser aprobada. Continuando con la búsqueda de un significado profundo para el traje relacionado al teatro, se pensó en algún personaje característico. Finalmente, después de mucho debate, se optó por el personaje de Hamlet. Este es el clásico personaje de teatro, adaptado de innumerables veces. Sumado a esto, se encontró valor que su misma historia tuviera mucho énfasis en el vínculo paterno.

La historia que narra “Zurcir” trata de la relación padre-hijo y la idea de los sueños que se dejan atrás. La propuesta que se dio desde el área de Arte era la de mantener unos tonos cálidos. La elección de colores es una tarea fundamental, pues estos van a reflejar el mundo emocional del guion (Thomas citado en Ettetdgui, 2001, p. 143). Al tratarse de una trama que gira en torno a

un vínculo familiar, aquellos colores daban confort y esa es la sensación que se busca transmitir.

No obstante, más allá de esa calidez, también se buscó algo que fuera a contracorriente, una característica que resalta la vista. Al indagar en lo que sería un color que hiciera contraste con los tonos cálidos (naranja, rojo, amarillo), se utilizó el círculo cromático para hallar el tono indicado: el azul (Imagen 4 y 5).



Imagen 4. Círculo cromático

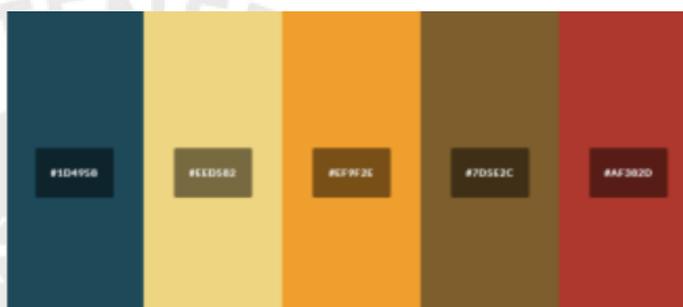


Imagen 5. Paleta de colores elegida

Una vez seleccionado el color, tenía que elegirse en qué momento estaría presente. Según Gallan (2022), las paletas de colores pueden llegar a tener dos funciones: transicional y asociativa. Mientras que el primero habla de que los colores que van a transformarse a medida que avance la trama, el segunda habla más de asociar ciertos tonos a un personaje, objeto,



Imagen 6. Ilustración de Hamlet

acción, etc. Por lo tanto, se optó por utilizar esta segunda opción. La elección del color azul también estuvo apoyada en una imagen de una ilustración de Hamlet (Imagen 6).

Gracias a esta imagen, se encontró el motivo que tendría el azul de aparecer en escena. Este color se asociaría con la pasión de actuar de Julio y este mismo se buscaría que aparezca en pantalla a través de los elementos que se explicarán a continuación.

5.1. Vestuario

Desde el vestuario, se buscaba marcar un contraste entre ambos personajes. La idea con Julio era que tuviera un look casual. Debía usar camisetas solas o con una camisa abierta encima. Era necesario que los tonos que usará siguieran la paleta de colores, por lo que se buscaba que las camisas y los polos fueran de tonos cálidos (Imagen 7).



Imagen 7. Propuestas de vestuario para Julio

Por otro lado, Daniel iba a tener camisas a cuadros, manteniendo siempre sus mangas remangadas en aquellos momentos en los que se le viera modo trabajando. Asimismo, como algo constante y con profundo valor, sería la cinta métrica en su cuello. La idea con el diseño de vestuario es que la prenda exprese sobre el personaje antes de que este hable (Nadoolman, 2014). Se buscaba que Daniel de una sensación de “hombre trabajador” (Imagen 8).



Imagen 8. Propuesta de vestuario Daniel

Lo que se vería principalmente sería una transición en el vestuario de Julio a la par de su cambio personal. Mientras que en un principio la veríamos con un look más casual, a medida que vaya asumiendo el rol de su padre en el trabajo, comenzaría a asemejar su estilo, al punto que incluso es él quien finalmente lleva la cinta métrica de su padre (Imagen 9). Esto ayuda a acentuar la idea la herencia de padre-hijo.



Imagen 9. Cambio de Julio

En cuanto a las texturas, se planteó que casi todo el vestuario de tela ligera fuera utilizado en



Imagen 10. Textura protectora

la primera parte de la historia, transmitiendo una sensación de tranquilidad. Por otra parte, las telas gruesas serían para aquellos momentos en que los personajes se sientan vulnerables, como si la lana los arropase. Un ejemplo de esto sería cuando Julio recibe la

noticia de la enfermedad de su padre, de manera que se vea vulnerable ante esto. Asimismo, a medida que la salud de Daniel se deteriore, comenzará por usar sus acostumbradas camisas a cuadros, pero con franela, hasta que, en sus últimos momentos, lleve lana en su vestuario (Imagen 10).

En un principio, no se tenía pensado que el traje final sería usado. Sin embargo, a medida que el guion fue alterado, se vio la necesidad de ver a Julio con el traje que su padre había diseñado. Asimismo, Daniel tendría que encontrar un primer traje, un primer que acabo empolvado en una caja. Por lo tanto, se estimó dos trajes que debían verse marcadamente distintos.

Conversando con el área de Dirección, se llegó a la conclusión de que, si la obra que Julio interpretaría en la escena final sería Hamlet, este traje debía tener unas similitudes otras adaptaciones que ha habido del personaje. De acuerdo con el vestuarista James Acheson (citado en Nadoolman, 2014), una vez que se investiga y se conoce la verdad, uno puede saltarse las



Imagen 11. Hamlet moderno



Imagen 12. Calaveras integradas.

normas y tener la capacidad de crear. Mientras se investigaban los antecedentes, se encontró con versiones de Hamlet moderno, en las que el traje era uno de corte modelo, a diferencia de la época en la que la historia original está situada (Imagen 11).

Otro aspecto que se discutió fue la característica calavera que lleva el personaje. Desde la dirección, se discutió que en lugar de llevar el elemento en la mano (como siempre se ha hecho), sería más interesante que la calavera se materializara en el traje, como debajo de la tela (Imagen 12). Además, ya

que una sola calavera se vería extraño y dos podrían aludir a un motivo relacionado a la historia de Julio y Daniel (lo cual no se buscaba), se consideró necesario que por lo menos hubiera tres calaveras. Con respecto al color, debido a que el azul iba a ser el color que caracterizara la pasión de Julio por la actuación, era pertinente que el traje final siguiera con esta propuesta. Asimismo, se discutió con el área de Fotografía, puesto que solo se tenía estipulado un reflector que separara el fondo negro con respecto a Julio, era necesario que el tono del vestuario fuera claro (Imagen 13). De acuerdo con Nadoolman (2014), es importante la comunicación con el director de fotografía, para alcanzar una coherencia en el estilo final.



Imagen 13. Azul propuesto



Imagen 14. Boceto del traje final

Era necesario trabajar con bocetos del traje. Según Eiko Ishioka (citado en Nadoolman, 2014), es conveniente entregar un boceto sin muchos detalles que permita pulirlo más con los comentarios del director. Una vez mostrada un primer diseño del traje final, el profesor a cargo sugirió que se incluyera un bordado en los pliegues del traje, de manera que se pudiera relacionar a la idea de zurcir y que se reflejara el trabajo de Daniel. No obstante, la idea fue descartada puesto que el detalle del zurcido no podría verse al ser muy pequeño. Por otra parte, una vez que el área de dirección vio el primer boceto, concluyó que el traje aún necesitaba algo más llamativo para retumbar en la

audiencia, por lo que se propuso incluir cadenas en el traje asociadas a la idea de que Hamlet (así como Julio) se encuentra atado su pasado del cual no es libre (Imagen 14).

Una vez determinado cómo se vería el traje principal, lo apropiado sería que el traje original debía verse sucio para acentuar la idea de una prenda olvidada. Se propuso que este traje debía ser negro o azul oscuro para fortalecer la idea de prenda empolvada. Asimismo, si las calaveras iban a verse integradas al traje, debía conseguirse una calavera que se viera desprolija, por lo que se sugirió una calavera de plástico.

En el proceso de adquisición del vestuario, debido a que no había presupuesto para destinado a comprar ropas, se recurrió al préstamo de estas por parte de miembros del equipo, terceros e incluso a los actores. La decisión de estos últimos fue porque la propuesta de fotografía contaba con pocos planos abiertos, por lo que casi no se vería la parte inferior de los actores, y solo sería necesario colores básicos como negro o gris.

Una vez obtenida una parte del vestuario, se solicitó al área de Producción un día de prueba de vestuario, para poder

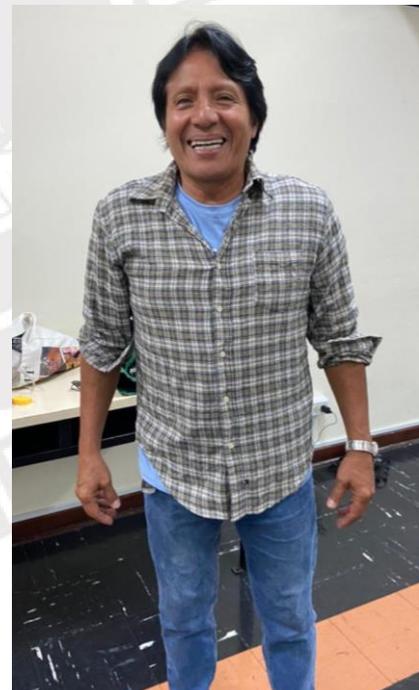


Imagen 15. Miguel, actor de Daniel, en la prueba de vestuario.

tomar las medidas del cuerpo de los actores y continuar con la tarea de adquirir vestuario que le quedara a la medida. De acuerdo a Albert Wolsky (citado en Nadoolman, 2014), es importante que el actor entre a la escena sintiéndose cómodo, de manera que pueda representar

visualmente al personaje. Esta tarea era especialmente importante para asegurar que el traje final le quedará justo y le permitiera sentirse en la piel del personaje.

Se consiguieron siete metros de cadenas para construir un chaleco que tuviera varias cuerdas en la espalda y dos en cada brazo. Cuando se lo probó el actor, se concluyó que lo mejor sería también adherir el chaleco al traje para evitar que este se caiga mientras el actor se mueve.

El traje que se obtuvo finalmente fue de un color oscuro. Este hecho fue favorecedor en el sentido que permitió que las cadenas resaltaran más, puesto que, conversando con el área de Dirección, se pensó que lo mejor sería que las calavera ya no estuvieran integradas al traje, sino que fueran adheridas y de color plateado. De acuerdo a Nadoolman (2014), la “pieza de vestuario se creó para cierta iluminación, para contemplarlo a través de un lente, para que se viera grande” (p. 81). Con la iluminación frontal para la escena final, el plateado tomaría protagonismo. Como detalle adicional, desde el área de Dirección, se solicitó que los pliegues tuvieran brillo que combinara con el resto de accesorios.

La tarea de conseguir las calaveras fue la que tuvo más contratiempos. En primer lugar, debido a la época del año, no había tiendas que vendieran calaveras del tamaño que se buscaba (alrededor de unos 6 centímetros de ancho). Fue así como se optó por unas calaveras construidas de papel. Si bien exige un servicio que podía construir las, el precio de este excedía al presupuesto, por lo que la misma área de Arte asumió la tarea. Lastimosamente, dado el tiempo que se tenía, no se iba a alcanzar completar tres calaveras, puesto que el ensayo solo de una demoró más tiempo del esperado. Finalmente, conversando con el área de Producción, se decidió por comprar calaveras de plástico construidas como impresión 3D.

Cuando ya se habían conseguido todos los materiales, se comenzó a construir el traje. Debido a que este era alquilado, no se podía hacer modificaciones directamente. Se consiguió, entonces, un trozo de tela azul casi del mismo tono del traje, de manera que se pueda usar como parche y hacer las modificaciones encima. Las calaveras se pintaron de un plateado brillante y se cosieron en el hombro. Asimismo, se cortaron trozos de tela que calzaron con los pliegues del parche, se pasó goma encima y se aplicó la escarcha plateada. Por último, se adhirió el chaleco de cadenas a los hombros para evitar que se caigan (Imagen 16).

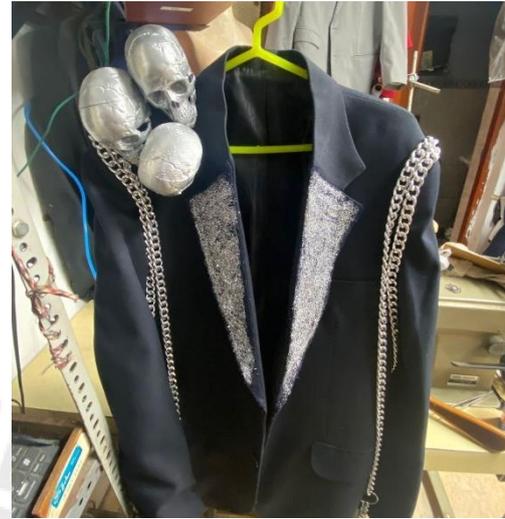


Imagen 16. Traje final

Una vez obtenido el vestuario completo, se modificó la propuesta en cuanto al estilo asociado a los personajes. Daniel estaría constantemente asociado al estampado cuadriculado, propio del hombre trabajador, a diferencia de Julio, quien se le ve casi sin estampados. La idea de esto es que se atribuye a la sensación de un lienzo en blanco, puesto que Julio no tiene su futuro marcado. Como adicional a esto, mientras se probaba el vestuario, la camisa que utiliza Daniel en la fotografía que hay en su taller, también le quedó al actor de Julio, por lo que se propuso que, en el momento que se vea a Julio prácticamente transformado en su padre, este use esa misma camisa, acentuando la idea de herencia de un legado, sumado a la característica cinta métrica.

Hubo otras alteraciones en el vestuario con respecto al vestuario originalmente pensado. En un principio, Julio empezaría usando una camisa azul durante el casting, como referencia a la idea del azul asociado a la pasión del protagonista. Si bien la propuesta era un tono azul claro, se consiguió de un azul marino, lo que convenció más puesto que se podía asemejar al traje final. Por otro lado, en la escena 3, cuando Julio y su padre comen mote, Julio debía vestir un polo únicamente. Sin embargo, debido a que el actor contaba con una notoria cicatriz en el brazo, se consideró pertinente que el actor vistiera una camisa encima. Según Nadoolman (2014), “los actores a menudo necesitan un diseño que tenga en cuenta que los cuerpos distan de ser perfectos” (p.10). No se quería que esa característica de su cuerpo resaltara mucho y generara intriga en el espectador. La camisa que se usó para esta escena fue la camisa que se pensó originalmente para el inicio, pero se consideró pertinente de usar en esta escena puesto que esa pérdida de tonalidad azul puede asociarse a como la pasión de Julio va perdiendo intensidad a la par del rechazo.

5.2. Maquillaje

Para la propuesta de maquillaje, se tenía pensado tres tipos de maquillaje: el maquillaje natural (que tanto Julio como Daniel tendrían casi todo el corto), el maquillaje de enfermo para Daniel y el maquillaje final para Julio.

En tanto el maquillaje natural, la relevancia estaba en que los actores no brillaran frente a la cámara. Por esta razón, se tuvo que comprar polvos compactos de dos tonos, ya que padre e hijo no tenían exactamente el mismo tono de piel.

Para el maquillaje de Daniel enfermo, era importante remarcar la sensación de cuerpo físicamente deteriorado. Se propuso que este debía tener la piel pálida, por lo que era necesario buscar un tono más claro de base líquida. Los ojos debían tener un tono rojo o morado. Asimismo, los pómulos debían verse marcados y las manos debían tener marcas de hematomas.



Imagen 17. Prueba de maquillaje con Miguel

Se realizó dos pruebas de maquillaje: la primera con un modelo y la segunda con el actor de Daniel. La primera sirvió para determinar si los materiales comprados servían para las propuestas ya mencionadas. La segunda prueba sirvió

para medir el tiempo y probar si los tonos eran adecuados para el actor (Imagen 17). Como alteración, se llegó a la conclusión que no había que blanquear demasiado al actor, puesto que, si bien en la realidad funcionaba el maquillaje, en cámara se corría el riesgo de que se blanqueara su rostro demasiado.

Para el maquillaje final de Julio, la inspiración estaba en la película *The Batman* y en la serie *Euphoria*. En el primer referente, se buscaba asociar al personaje de Batman con Hamlet por la semejanza de la venganza: ambos personajes son impulsados por el deseo de hacer justicia por aquellos que no la tuvieron. Por otro lado, el segundo referente sirvió por su diseño de lágrimas con maquillaje, de manera que se usaba brillos para simular unas lágrimas. La idea pareció pertinente porque pese a que Hamlet es un personaje vengativo, también es un

personaje que carga la pérdida, al igual que Julio. La escena final era emotiva; debía transmitir la alegría y tristeza por el encuentro ficticio con su padre, por lo que la iluminación colaboró para que las lágrimas brillantes se acentuaran (Imagen 18). Se realizó una prueba con un modelo utilizando dos tipos de brillos, con una escarcha de distintos tamaños. Se optó por la escarcha de menor tamaño puesto que la otra era de tonos celeste verdoso que no combinaba con los accesorios del traje.

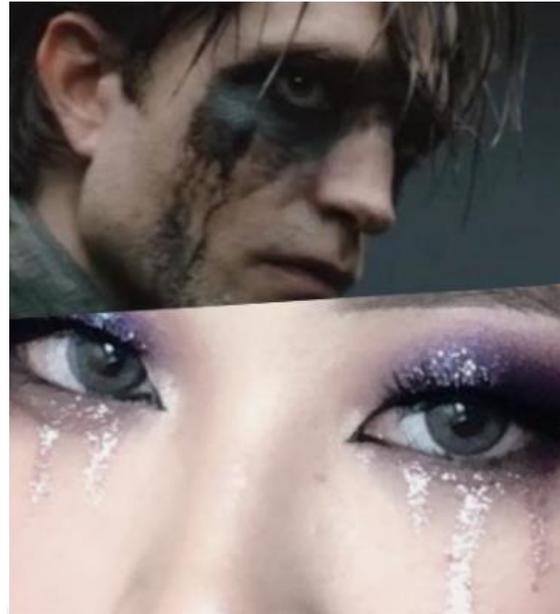


Imagen 18. Inspiración para el maquillaje.

Durante el rodaje, también se consiguió gel para el pelo, por preferencia del área de Dirección, para que su peinado estuviera más ordenado. Asimismo, debía notarse a un Julio más cansado por su interpretación, por lo que se le puso gotas de agua en la frente (adheridas con aceite) para simular sudor.

5.3. Escenografía

En el guion, se tenía contemplados ocho espacios: sala de casting, la casa (desván, comedor y sala), consultorio, sastrería (entrada y trastienda) y el teatro. Antes de determinar todos los espacios, se realizaron moodboards para cada escenario y con los elementos que serían necesarios (Imagen 19). Rizzo (2007) menciona lo siguiente: “La búsqueda de documentación visual es una fase esencial para la



Imagen 19. Moodboard del comedor

definición del concepto. [...] íconos, índices, símbolos y metáforas del concepto visual de la película. Nos rodeamos de material gráfico y convivimos con ello mientras diseñamos.” (p. 53). Todo ese material visual colabora para la creación del entorno visual que se busca alcanzar y facilita la comunicación entre las áreas para llegar a consensos.

Para el caso de la escena de casting, era necesario un salón, preferiblemente un lugar que no complicara demasiado al área de sonido por el tema de la reverberación. Asimismo, era preferible un lugar no muy amplio que recurriera rellenar mucho el espacio. Puesto que en el guion estaba prevista la poca aparición de las directoras de casting, el espacio debía verse oscuro, a excepción de donde se encontrara el postulante. Algunos elementos propios de un espacio de casting serían una cámara con trípode y una mesa larga con sus sillas frente al sector donde actuaría el postulante.

Desde el área de Dirección, había la necesidad de que se tratara de una casa tradicional. En la casa debía tener la sensación de ser habitada por un sastre, más específicamente, por dos hombres. El desván debía dar una sensación de suciedad y polvo; debía estar llena de cajas con

elementos variados, así como reliquias familiares. El comedor debía tener los modelos floreados, clásicos de las casas antiguas. Además, era necesario una radio poco moderna para el huayno mientras comían mote. Por otro lado, en la sala, debía encontrarse la máquina de coser, que se podría ver desde el comedor. Asimismo, era de suma importancia que en la sala hubiera fotografías de padre e hijo que acentuaran su vínculo familiar.

En la sastrería, era fundamental un espacio poblado de telas. Debían encontrarse elementos propios de un sastre que adornaran el paisaje: botones, tizas, reglas, tablas de planchar, tijeras. Asimismo, debería haber trozos de tela sueltos que sumaran la sensación de trabajo de sastre.

Los consultorios suelen tener poco, pero justamente son esos pocos elementos los que construyen el reconocimiento de ese espacio como tal. Tiene elementos de una oficina común, pero casi todos los muebles son de tonos blanco o celestes. Las paredes suelen tener póster con infografías para generar conciencia sobre aspectos de la salud.

Para el caso del auditorio, es poco los elementos que se necesitan agregar si es que se encuentra un auditorio (con escenario y butacas). Para esta historia, el único elemento que se incluiría sería una silla, puesto que en los unipersonales suelen tener para que el actor descanse las piernas mientras continúa actuando.

Una vez determinados los elementos necesarios, se aproximó a la etapa de scouting para encontrar los lugares que cumplieran con los requerimientos. Una vez definidos, se proseguía a construir modelos de cómo se vería el espacio con Photoshop (Imagen 20).



Imagen 20. Modelo de mueble en la sala.

El espacio que más generó preocupación por conseguir fue la sastrería. En la primera opción, si bien ya contaba con muchos de los elementos propios de una sastrería, el espacio era muy pequeño y ello complicaría al equipo de iluminación y la movilidad de los actores. Se optó entonces por una segunda opción, no tan distante a la universidad, pero que debía trabajarse bastante con los elementos con los que el mismo espacio contaba.

El espacio estaba muy poblado de ropa, lo cual era lo adecuado, pero se necesitaba que no se viera tan desordenado. Fue necesario ir con el director de fotografía a los ensayos de cámara para determinar las zonas que se utilizaría. Fue muy importante ir un día antes para doblar las prendas y sacar todos aquellos elementos no tan propios de una sastrería. Además, fue necesario mover elementos, como las mesas del taller y varias prendas (principalmente ternos), para que solo se vieran aquellas que se asemejaban a la paleta de color desarrollada.

Con respecto al orden del espacio, la situación fue similar para la casa. Hubo varias opciones, pero se optó por aquella casa que ya contaba con los tres espacios que se requerían conectados entre sí (desván, comedor y sala). Albert Wolsky (citado en Nadoolman, 2014) afirmaba que ir a las locaciones le permitía comprender mejor el entorno en que el director buscaba situar la historia. La casa elegida contaba con muebles de estilo tradicional, como un entorno humilde. Ese es el estilo de vida de los personajes que se buscaba transmitir. La complicación mayor fue que, debido a que en la casa elegida también se trabajaba como tienda, había muchas cajas de productos que invadían el espacio. No solo bastaba con moverlas a un lado para que no salgan en el plano, puesto que obstruían el paso. Desde el área de Arte, es necesario darle a la cámara la libertad de moverse (Beard citado en Ettetdgui, 2001). Fue apropiado también ir un día antes para despejar el espacio y llevar las cajas a un segundo piso que no se iba a utilizar.

Durante los días de rodaje, siempre fue necesario que el área de Arte fuera el primero en estar en la locación. Rizzo (2007) menciona lo siguiente: “El trabajo del director de arte es mantenerse muy por delante del plan de rodaje a la vez que proporcionar las necesidades diarias a su equipo de rodaje en cuanto a elementos del decorado o atrezzo especial y efectos presentes en los listados de cada orden de rodaje.” (p.200). Estar en la locación dos horas antes que llegará el resto de las áreas contribuyó a que el decorado estuviera listo para venir directamente a instalar las cámaras y avanzar provechosamente con el plan de rodaje.

Para la casa, por ejemplo, se tuvo que traer varios objetos. Se realizó un listado de aquellos elementos necesarios y se buscó recolectar la mayor cantidad. Lo importante era rellenar el gran mueble que se encontraba en la sala. Hubo algunos casos como cajas de tela que se habían propuesto y tuvieron que ser reemplazadas por otros. Había muebles que no se podían mover y no eran adecuados en la escena, por lo que se cubrieron con sábanas de tonos marrones. En este espacio, lo más importante era los cuadros familiares, por lo que se optó por solicitar a ambos



Imagen 21. Fotografía de Julio y Daniel construida en Photoshop

actores fotos familiares para adornar el espacio y se pusieron en portarretratos. Además, se utilizó Photoshop para conseguir una foto en el que salieran ambos personajes (Julio de niño con Daniel más joven) (Imagen 21).

Tanto en la sastrería como en la casa, se tuvo especial cuidado con el tema del *product placement*. Cada vez que un elemento aparezca con el logotipo de una marca aparece dentro del encuadre, se corre el riesgo de traer consecuencias legales (Rizzo, 2007). Toda marca visible en el espacio se debía cubrir con cinta masking tape o esconderla de alguna forma. Como medida de precaución extra, se revisaba también el encuadre en el monitor por si una marca había pasado desapercibida antes y fuese muy notoria desde la cámara.

Para la escena del comedor, se había planeado desde principios de preproducción que iba a utilizarse una radio a pilas, la cual fue olvidada el día del rodaje, por lo que se recurrió a utilizar otra que se había llevado de respaldo que, a pesar de no ser idéntica a la prevista, funcionaba

dentro de la narrativa y resultaba verosímil. Otro elemento relevante para la escena era el mote, que tuvo que ser preparado desde un día antes debido a su tiempo de cocción. Este objeto podría pasar desapercibido, pero es un elemento que cuenta al espectador de donde yacen las raíces de esta familia, siendo esta una comida tradicional de la sierra. Por último, debido a que se buscaba que se buscaba hacer mención del sueño olvidado de Julio, se incluyó una taza azul que el padre traería al plano.

El desván también era un espacio que debió prepararse con antelación. El desván utilizado servía para guardar parte del inventario de la tienda, por lo que había varias cajas que servían, pero había varios elementos que sacar (por ejemplo, útiles escolares en gran cantidad.). Dean Tavoularis (citado en Ettengui, 2001) decía que “ya se trate de una película de época o de una película del presente, uno debería pensar siempre en que tipo de posesiones tendrían los personajes en cuestión” (p. 68). Al ser un desván de una casa en la que habita una familia, los objetos que se guarden deberían ser de ese carácter. A las cajas que se mantuvieron se les puso papeles de colores como etiquetas de elementos que se suelen guardar en un desván: adornos navideños, cajas fotos antiguas, etc. Asimismo, se incluyó etiquetas de artículos de sastrería, como hilos, botones, telas, etc. También se tuvo cuidado en que las cajas no tuvieran marcas de algún tipo, por lo que se cubría con alguna etiqueta. Para que el espacio tenga una sensación de



Imagen 22. Traje empolvado

suciedad, se alquiló una máquina de humo que cargaba el ambiente.

El elemento más relevante para la escena del desván era la caja que encuentra Daniel. Aquí se consiguió un traje de color beige a pedido de Dirección (en lugar del color oscuro). Debido a

que no había calavera de plástico, se optó por una calavera de papel adherida al traje (Imagen 22). Este también se llenó de polvo para acentuar la suciedad. Sumado a eso, se encontraron bocetos del traje final y los libros de Hamlet (que fueron seleccionados luego de conversarlo con Dirección).

Los otros tres espacios restantes se pudieron encontrar dentro de la universidad: la sala de casting, el consultorio y el auditorio. Por lo tanto, eso colaboraría en el caso de proximidad, pero exigiría la necesidad de llevar la utilería ese mismo día y acomodarla.

Para la sala de casting, se recurrió al estudio de TV de la universidad, lo que permitió mayor control del sonido y la iluminación. Se consideró usar un backing para la escena, pero se descartó porque en cámara el acabado en ladrillo se veía bien. Como utilería, el espacio ya contaba con la mesa larga y las sillas. Se rellenó dos botellas de agua para las directoras, teniendo cuidado de quitarles la etiqueta de la marca de proveniencia de la botella.

Si bien el auditorio no tenía previsto grandes cambios, durante el ensayo de luces se observó que el fondo del escenario no era adecuado para la escena por lo que se consiguió una tela negra que tuvo que instalarse con C-Stands. Anna Asp (citada en Etedgui, 2001) afirmaba el público suele concentrarse más en los actores que al diseño, por lo que buscaba decorados fueran más oscuros que el tono de piel de los actores, de manera que el rostro de los actores destacara sobre el fondo. Efectivamente, la tela negra permitió que el foco de atención cayera sobre Julio. Desde la cámara, se perdía el fondo, lo cual preocupaba por la pérdida del traje, pero gracias a la iluminación, Julio sí se lograba despegar del fondo. Asimismo, gracias al previo ensayo, se ubicó un anuncio de “ESCAPE” que resaltaba mucho cuando realizaban el contraplano de Daniel, por lo que el día del rodaje se cubrió con cartulina negra.

El consultorio fue el espacio que más utilidad requirió. Se ambientó una oficina de la Facultad de Arquitectura. La vitrina con la que contaba el espacio fue llenada con medicinas de distinto tipo, así como archivadores para darle un aspecto más profesional. Asimismo, el servicio de biohuerto de la universidad facilitó el acceso al catálogo y se pudo conseguir plantas para la mesa. Se descartó la idea de las infografías en la pared porque en cámara se veían muy pequeños.

6. Reflexiones finales

Para este proyecto, el vestuario jugó un rol importante para configurar a los personajes. De acuerdo con Sandy Powell, el diseño de vestuario posee la particular capacidad de ayudar en la construcción de un personaje (Nadoolman, 2014). Es a través de los tonos y las texturas que se permite conocer la personalidad de los personajes, así como sus emociones que no transmiten siempre con palabras.

Los pequeños cambios importan. Según Ruth Carter, “Creo que la distancia, en combinación con la iluminación, marca la diferencia entre los dos medios. En la película, la cámara es tu ojo y es mucho más cercana” (citada en Nadoolman, 2014, p. 39). La cámara amplia, por lo que los pequeños detalles que se piensa que pasar desapercibido, en pantalla resaltarán mucho, por lo que es tarea del director de arte prestar atención a esos detalles

La comunicación con todas las áreas es elemental para el funcionamiento del proyecto, desde que la idea del director se materialice y funcione coherentemente con el área de Fotografía. Asimismo, es imprescindible la constante conversación con el área de Dirección para saber si

los cambios que realiza el área de Arte van acorde a la estética global que se espera de la historia.

7. Bibliografía

Durand Cuba, M. A. (2012). *El problema de la discriminación social en el Perú en la actualidad*.

Ettegui, P. (2001). *Diseño de producción & dirección artística*. Océano.

Fernández, M. Á. (2004). El impacto de la enfermedad en la familia. *Revista de la facultad de medicina de la UNAM*, 251-254.

Gallan Giraldo, A. L. (2022). Reflexión sobre el trabajo creativo en la dirección de fotografía del cortometraje Shhh.

Martínez Uribe, C. A. J. (2020). “¿Para qué soy bueno?”: aproximación a los factores socio-culturales que se relacionan con el proceso de elección vocacional de adolescentes provenientes de colegios estatal y privado del distrito de San Juan de Lurigancho.

Rizzo, M. (2007). *Manual de dirección artística cinematográfica*. Omega.

Nadoolman Landis, D. (2014). *Diseño del vestuario*. Océano.

Navarro, F. R. (2007). La construcción social de la parentalidad y los procesos de vinculación y desvinculación padre-hijo. El papel del mediador familiar. *Ciencias psicológicas*, 119-132.

Valenti, L. (2019). (4 de agosto de 2019) *De cómo el maquillaje de 'Euphoria' creó un movimiento 'beauty' para la generación Z.* Vogue. <https://www.vogue.es/belleza/articulos/euphoria-serie-hbo-maquillaje-glitter-doniella-davy>



8. Anexos

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN POR ESCENA

DÍA	26/05/2023	ESC.	1	LUGAR	ESTUDIO DE TV	HORA	5 P.M
------------	------------	-------------	---	--------------	---------------	-------------	-------

SINOPSIS

Julio tiene un casting

UTILERÍA

Papeles, portapapeles, lapiceros

ESCENOGRAFÍA

Mesa larga, dos sillas, botellas de agua, trípode, cámara, vaso para lapiceros, lapiceros

	JULIO	DANIEL	OTRO
VESTUARIO	Casaca de jean, polo blanco, pantalón gris/jeans, zapatillas blancas	x	Actor: polo verde o gris, jeans Directora: blusa de tono cálido o negro Asistente: polo negro
MAQUILLAJE	Natural	x	

NOTAS

Quitarle el envoltorio a las botellas de agua.



DÍA	29/05/2023	ESC.	2	LUGAR	CASA DE DIEGO	HORA	5 P.M.
------------	------------	-------------	---	--------------	---------------	-------------	--------

SINOPSIS

Daniel encuentra la caja

UTILERÍA

Caja (traje, calavera, libro, bocetos), poliéster

ESCENOGRAFÍA

Estampas en las cajas (cinta transparente, papeles, plumones), tela beige, lámpara-desván

	JULIO	DANIEL	OTRO
VESTUARIO	x	Camisa de franela 1, jeans cinta métrica	x
MAQUILLAJE	x	Natural	x

NOTAS

Sacar toda utilería de tienda que no sirva

DÍA	29/05/2023	ESC.	3	LUGAR	CASA DE DIEGO	HORA	10 A.M.
------------	------------	-------------	---	--------------	---------------	-------------	---------

SINOPSIS

Julio y Daniel comen mote con queso en la mesa

UTILERÍA

Platos, mote, queso, tazas (blanca, negra, otra azul),

ESCENOGRAFÍA

Telas, cuadernos, mantel (para sofa), mantel para ventana, colgador, prendas 4, calendario, ganchos, maquina, terno negro, radio, saco blanco, tela negra, te

	JULIO	DANIEL	OTRO
VESTUARIO	Polo beige, pantalón gris	Polo de franela 1 Cinta métrica, jeans, lentes	x
MAQUILLAJE	Natural	Natural	x

NOTAS

Maquina de coser debe estar ubicada cerca
IMPRESINDIBLE: Saco negro y pieza negra
 Daniel con manos remangadas
 Tela negra para afuera

DÍA	26/05/2023	ESC.	5	LUGAR	CONSULTORIO	HORA	3 P.M
------------	------------	-------------	---	--------------	-------------	-------------	-------

SINOPSIS

Daniel recibe la noticia

UTILERÍA

Papeles

ESCENOGRAFÍA

Dos sillas, medicinas (por lo menos 10), archivadores (7), plantas, balde de guantes, alcohol en gel, posters, caja de documentos,

	JULIO	DANIEL	OTRO
VESTUARIO	x	Polo de franela 2, pantalón marrón o negro	Doctor: Camisa, saco blanco
MAQUILLAJE	x	Natural	Natural

NOTAS

Cinta para pegar los posters

DÍA	25/05/2023	ESC.	6	LUGAR	SASTRERÍA	HORA	10 A.M
------------	------------	-------------	---	--------------	-----------	-------------	--------

SINOPSIS

Julio llega a la sastrería y Daniel le dice que tiene cáncer

UTILERÍA

Bolsa, frutas (por lo menos 15), pantalón marrón o negro, regla, tizas

ESCENOGRAFÍA

Maquina de coser

	JULIO	DANIEL	OTRO
VESTUARIO	Chompa	Polo de franela 3 Cinta métrica Lentes	x
MAQUILLAJE	Natural	Natural (ponerle palidez)	x

NOTAS

Poner a Daniel un poco pálido

DÍA	29/05/2023	ESC.	7	LUGAR	CASA	HORA	4 P.M
------------	------------	-------------	---	--------------	------	-------------	-------

SINOPSIS

Vecina 1 toca la puerta a Daniel y Julio la atiende

UTILERÍA**ESCENOGRAFÍA**

Ropa amontonada (5 prendas), máquina de coser, perchero, prenda para zurcir, escenografía sala (tele, dvd, cuadros, lámpara, mantel-sofa, discos, stereo)

	JULIO	DANIEL	OTRO
VESTUARIO	Camisa a cuadros abierta	x	Polo de tonos marrones
MAQUILLAJE	Natural	x	Natural

NOTAS

DÍA	29/05/2023	ESC.	8	LUGAR	CASA	HORA	3 P.M
------------	------------	-------------	---	--------------	------	-------------	-------

SINOPSIS

Julio y Daniel discuten

UTILERÍA

Hilo, aguja, camisa, tijeras

ESCENOGRAFÍA

Maquina de coser, dos sillas, perchero, escenografía sala (tele, dvd, discos, stereo cuadros, lámpara, mantel-sofa)

	JULIO	DANIEL	OTRO
VESTUARIO	Camisa abierta naranja	Chompa grande, gorro	x
MAQUILLAJE	Natural	Enfermo	x

NOTAS

DÍA	25/05/2023	ESC.	9	LUGAR	SASTRERÍA	HORA	5 P.M
------------	------------	-------------	---	--------------	-----------	-------------	-------

SINOPSIS

La ausencia de Daniel

UTILERÍA**ESCENOGRAFÍA**

Hilos sueltos, botones, lentes, foto, cinta métrica

	JULIO	DANIEL	OTRO
VESTUARIO	x	x	x
MAQUILLAJE	x	x	x

NOTAS

DÍA	25/05/2023	ESC.	10A	LUGAR	SASTRERÍA	HORA	3 P.M.
------------	------------	-------------	-----	--------------	-----------	-------------	--------

SINOPSIS

Vecina 2 llega a la sastrería y habla con Julio

UTILERÍA

Cinta métrica, regla

ESCENOGRAFÍA

	JULIO	DANIEL	OTRO
VESTUARIO	Camisa 2	x	Polo en tonos marrones
MAQUILLAJE	Natural	x	x

NOTAS

DÍA	25/05/2023	ESC.	10B	LUGAR	SASTRERÍA	HORA	3 P.M
------------	------------	-------------	-----	--------------	-----------	-------------	-------

SINOPSIS

Julio busca el pedido y encuentra el traje

UTILERÍA

Cinta métrica, porta terno, saco

ESCENOGRAFÍA

	JULIO	DANIEL	OTRO
VESTUARIO	Camisa 2	x	x
MAQUILLAJE	Natural	x	x

NOTAS

DÍA	25/05/2023	ESC.	10A	LUGAR	SASTRERÍA	HORA	3 P.M.
------------	------------	-------------	-----	--------------	-----------	-------------	--------

SINOPSIS

Julio le da su pedido a las vecina 2

UTILERÍA

Cinta métrica, saco

ESCENOGRAFÍA

	JULIO	DANIEL	OTRO
VESTUARIO	Camisa 2	x	Polo en tonos marrones
MAQUILLAJE	Natural	x	x

NOTAS

DÍA	25/05/2023	ESC.	10B	LUGAR	SASTRERÍA	HORA	3 P.M
------------	------------	-------------	-----	--------------	-----------	-------------	-------

SINOPSIS

Julio mira el traje

UTILERÍA

Cinta métrica, porta terno, traje final

ESCENOGRAFÍA

	JULIO	DANIEL	OTRO
VESTUARIO	Camisa 2	x	x
MAQUILLAJE	Natural	x	x

NOTAS

DÍA	26/05/2023	ESC.	11	LUGAR	SASTRERÍA	HORA	9 A.M
------------	------------	-------------	----	--------------	-----------	-------------	-------

SINOPSIS

Julio en su presentación final

UTILERÍA

Silla

ESCENOGRAFÍA

Tela negra

	JULIO	DANIEL	OTRO
VESTUARIO	Traje final	Camisa 1	x
MAQUILLAJE	Presentación	Natural	x

NOTAS

2 C-stand grande para fondo + tela negra