



UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO

FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN

ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

MENCIÓN ARTES AUDIOVISUALES

TRABAJO ESPECIAL DE GRADO

El Árbol Prometido: Letargo Memorial

Guion dramático para largometraje desde el surrealismo y su relación con la manzana como fruto prohibido.

MILA MALDONADO, Juan Arturo

Tutora

MARTÍNEZ, Elisa

Caracas, abril de 2016

Formato D:

Carta de conformidad del tutor

Comité de Trabajos de Grado

Fecha: _____

Escuela de Comunicación Social

Presente.-

Estimados señores:

En mi carácter de Tutor del Trabajo de Grado titulado:

realizado por los estudiantes:

	Nombre y apellido	Expediente	Mención
1			
2			
3			

que les permite optar al título de Licenciado en Comunicación Social de la Universidad Católica Andrés Bello, cumpla en notificarle que he revisado el mencionado trabajo y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a su evaluación por parte del Jurado Examinador que tenga a bien designar para el caso.

Atentamente,

Nombre: _____

Firma: _____

Cédula de Identidad: _____

Por la Coordinación de Trabajos de Grado: _____

Formato E:

Resumen analítico del Trabajo de Grado

Alumnos:

Fecha: _____

	Nombre y apellido	Expediente	Mención
1			
2			
3			

Unidad: ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL **Mención(es):** _____

Año: _____ Número de páginas: _____ Nro ejemplares: _____

Indicadores (señale 3 a 5 palabras que identifiquen el tema, enfoque, contenido o materia del trabajo para efectos de su inclusión en una base de datos):

Descripción (situación específica que el trabajo resuelve o mejora):

Modalidad (según clasificación propuesta por la Escuela):

Fuentes (número de referencias bibliográficas utilizadas): _____

Contenido (resumen de objetivos, metodología y resultados):

Conclusiones (resultado final de la investigación o recomendaciones):

Firma Tutor: _____ Evaluación Final (para llenar por el CTG): _____

Formato G:

Planilla de evaluación

Fecha: _____

Escuela de Comunicación Social

Universidad Católica Andrés Bello

En nuestro carácter de Jurado Examinador del Trabajo de Grado titulado:

dejamos constancia de que una vez revisado y sometido éste a presentación y evaluación, se le otorga la siguiente calificación:

Calificación Final: En números: _____ En letras: _____

Observaciones _____

Nombre:

Presidente del Jurado

Tutor

Jurado

Firma:

Presidente del Jurado

Tutor

Jurado

A Dios,

A mis padres Cecilia y Frank,

A mis hermanos Frank Luis, Andrea y Bárbara

AGRADECIMIENTOS

En estas líneas expreso total gratitud hacia todos aquellos que contribuyeron a la construcción de este trabajo de grado, cualquiera que sea la forma. Una idea que nació de una ocurrencia, de la inspiración, de plasmar piezas en un rompecabezas al azar e ir dándole forma. A todos lo que creyeron en un proyecto que no finaliza hoy y, que se espera, algún día vaya más allá del papel y siga evolucionando, les digo “*Gracias*”.

A mis padres, Cecilia y Frank, por haberme otorgado la oportunidad de abordar el tren del aprendizaje.

A mis hermanas, Andrea y Bárbara, por apoyarme en cada decisión que he tomado.

A mi hermano mayor, Frank Luis, por ser ejemplo de inspiración y quien me ha enseñado que el camino del aprendizaje no tiene fin.

A mi cuñado, David Sucre, por apoyarme en esta escritura.

A aquellos cuyo rol va más allá de la enseñanza, como Raquel Cartaya, Rosemary Bahamonde, Tiziana Polesel y Néstor Mollegas, por haber sido más que docentes y creer en mi locura de finalizar la carrera en 4 años y medio.

A Elisa Martínez, por haber aceptado tutelar este proyecto y ser su guía de inicio a fin. Por haber creído en el Arturo de pocas palabras, pero de muchas ideas.

A otros docentes como Yasmín Centeno, Marinés Carrero, Humberto Valdivieso, Déborah Herrera e Isabella Galavís, quienes siguieron de cerca esta idea y sus etapas.

A grandes compañeros como Stephanie Soto-Rivera, Rocío Salazar, Sara Castaño, David Jaimes, Daniela Clarke, Álvaro Acosta, Johander Campos, Manuel Randoli, Johana Moreno, Angie Guarderas, Mary Leidys Morillo y Verónica Mujica, por creer en este proyecto y otorgarme su ayuda cuando la necesité.

A personas como Daniel Sucre, Gabriel López, Antonio Álvarez, Luis Suárez, Silter Buaiz, Andrés Matos, Beyler Moscoso, David Castillo, Abraham Salazar, Andrés Parra, Adrián Novoa, Willians Pérez, Juan Fermín, Carlos Carrasco, Ángel Brown y Gregorio Perdomo, por haber sido mis panas durante esta etapa.

A personas como Fátima Da Corte, Deborah Rodríguez, Melany Mejías, Paola Laine, Fabiola Bonavita, Yeiruska Vegas, Génesis Fagúndez, Jeanna Sánchez, Gisvel Izquierdo, Raismar Arteaga, Kerlys Montezuma, Gabriela Montaña y Stephanie Moreno, por ser mis amigas durante este proceso.

A mis compañeros de las promociones 57 y 58, quienes me acompañaron, a su manera, en este recorrido. Aunque he de finalizar este proyecto como parte de la promo 57, la mitad de mi ser pertenecerá por siempre a la 58.

A la Escuela de Comunicación Social de la Universidad Católica Andrés Bello, cuyas aulas recorridas representan la primera etapa de una aventura que comenzó hace 4 años y medio, a la que yo llamo “el tren del aprendizaje”.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	xii
MARCO TEÓRICO	14
1. EL SURREALISMO	15
1.1. <i>Definición y origen del surrealismo</i>	15
1.2. <i>El surrealismo en el cine</i>	19
1.2.1. <i>Algunas obras del surrealismo en el cine</i>	21
1.3. <i>El surrealismo y los sueños</i>	23
2. LA MANZANA	25
2.1. <i>La Manzana y el Fruto Prohibido</i>	25
3. GUION DRAMÁTICO	30
3.1. <i>El Guion</i>	30
3.2. <i>El Paradigma de Syd Field</i>	32
3.2.1. <i>Estructura de Tres Actos</i>	33
3.2.2. <i>El Plot Point</i>	33
3.2.3. <i>La Pinza</i>	34
3.2.4. <i>Esquema de El Paradigma</i>	35
3.3. <i>El género dramático</i>	36
MARCO METODOLÓGICO	38
1. EL PROBLEMA	39
1.1. <i>Formulación del problema</i>	39
1.2. <i>Planteamiento del problema</i>	39

2. OBJETIVOS	41
2.1. <i>Objetivo General</i>	41
2.2. <i>Objetivos Específicos</i>	41
3. DELIMITACIÓN	42
4. JUSTIFICACIÓN	43
5. RECURSOS Y FACTIBILIDAD	44
6. METODOLOGÍA A USAR PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL GUION	45
7. GUION	50
7.1. <i>Idea</i>	50
7.2. <i>Sinopsis</i>	50
7.3. <i>Tratamiento</i>	51
7.4. <i>Escaleta</i>	57
7.5. <i>Guion literario</i>	90
8. BIOGRAFÍA Y RADIOGRAFÍA DE PERSONAJES	216
8.1.1. <i>Soléil Andreina Letóile</i>	216
8.1.2. <i>Mario Leonardo Hernández</i>	222
8.1.3. <i>Fred Aleixandre Schneider</i>	228
8.1.4. <i>María Lucero Cáceres</i>	234
8.1.5. <i>Leonor Isabel Villegas</i>	240
8.1.6. <i>Estela Alexandra Da Silva</i>	245
8.1.7. <i>Carlos Eduardo Santana</i>	250
9. DESCRIPCIÓN DE LOCACIONES Y SIMBOLOGÍA	255
9.1. <i>Locaciones</i>	255
9.2. <i>Objetos simbólicos</i>	259

10. PREPRODUCCIÓN	264
10.1. <i>Propuesta visual</i>	264
10.1.1. <i>Dirección de Fotografía</i>	264
10.1.2. <i>Composición de planos de referencia</i>	266
10.1.3. <i>Dirección de Arte</i>	270
10.1.4. <i>Paleta de colores</i>	271
10.1.5. <i>Propuesta visual de personajes</i>	273
10.1.6. <i>Propuesta visual de simbología</i>	281
10.2. <i>Propuesta Sonora</i>	286
10.3. <i>Desglose de producción</i>	288
10.4. <i>Presupuesto</i>	367
11. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	374
FUENTES DE INFORMACIÓN	370
ANEXOS	382

INTRODUCCIÓN

Los diversos guiones dramáticos elaborados en los últimos años en Venezuela, se han caracterizado por incorporar nuevas temáticas asociadas a la historia, cultura, política y sociedad de este país, además de contar con incentivos de carácter público y privado que han impulsado su acogida en el público nacional y el logro de importantes nominaciones y premiaciones internacionales. Si bien estos han dado importantes avances, han descuidado algunos elementos como la fantasía y los sueños (sólo por mencionar algunos), los cuales, en el marco del enfoque surrealista cobran fuerza a través de lo que André Bretón, (máximo exponente de la corriente), denomina el “funcionamiento real del pensamiento sin la intervención reguladora de la razón” (Bretón, 1977).

De acuerdo a lo planteado, el presente proyecto de trabajo de grado propone elaborar un guion dramático de largometraje denominado el “Árbol Prometido: letargo memorial”, el cual toma al surrealismo, la simbología de la manzana como tentación y la creencia cristiana de Adán y Eva como premisas teóricas, argumentativas y estéticas que serán aplicadas a una historia ambientada en una Venezuela contemporánea.

Este enfoque, considerado novedoso, visionario o vanguardista permitirá abordar la confusión de tiempos y espacios así como el uso de un paisaje bucólico y personajes jóvenes desde una narrativa que toma en cuenta aspectos fantasiosos, falsas percepciones, realidad y tragedia donde no será prioritaria la temática política, económica y social nacional, sino las motivaciones individuales de cada personaje en la búsqueda por lograr sus metas. De igual manera, de acuerdo al significado popular y religioso de “fruto prohibido” que desde Occidente se ha otorgado a la manzana, esta última será considerada un elemento fundamental que será determinante en el hilo narrativo de la historia y tratado desde la perspectiva de la “tentación” y el “pecado”.

Entre las motivaciones personales que impulsan la escritura del mencionado proyecto de guion se encuentran la ausencia de propuestas cinematográficas surrealistas en Venezuela, además de la necesidad de recuperar el ambiente natural de la Gran Caracas.

MARCO TEÓRICO

1. EL SURREALISMO

1.1 Definición y origen del Surrealismo

Rastrear los orígenes del *surrealismo* como movimiento artístico, obliga a revisar varios de los aportes del escritor, ensayista, teórico y poeta francés, André Breton, considerado el responsable del desarrollo en 1924, del “*Primer Manifiesto Surrealista*” o “*Manifeste du surréalisme*” en el cual se definió a este corriente como: un “automatismo psíquico puro, por cuyo medio se intenta expresar verbalmente, por escrito o de cualquier otro modo, el funcionamiento real del pensamiento, sin la intervención reguladora de la razón, ajeno a toda preocupación estética o moral” (p.13).

De acuerdo con Vincent Pinel, el *Primer Manifiesto Surrealista*, elaborado por André Breton, “definía las grandes líneas de un programa que cultivaba la escritura automática y la exploración de las zonas más reprimidas del mundo interior” (2009: p.294). Su publicación oficializa el movimiento, el cual además incorpora uno de sus principales elementos a los aportes de Sigmund Freud, en tanto que toma como premisa a los sueños, el pensamiento y el mundo onírico, todo lo cual perfila el rol del inconsciente y de la memoria en el comportamiento humano. Así, para Breton:

Al parecer, tan sólo al azar se debe que recientemente se haya descubierto una parte del mundo intelectual, que, a mi juicio, es, con mucho, la más importante y que se pretendía relegar al olvido. A este respecto, debemos reconocer que los descubrimientos de Freud han sido de decisiva importancia (...) Con toda justificación, Freud ha proyectado su labor crítica sobre los sueños, ya que, efectivamente, es inadmisibles que esta importante parte de la actividad psíquica haya merecido, por el momento, tan escasa atención (1924: pp. 5-6).

Si bien, Breton es reconocido como el más importante teórico de esta corriente, el término *Surrealismo* fue empleado por primera vez, por Guillaume Apollinaire (1917), pintor, escritor y poeta francés, a través de una obra teatral de

su propia autoría, denominada *Les Mamelles de Tirésias*, calificada por sí mismo como un drama surrealista, que puede representar una forma distinta de ver el mundo y afirmando sobre este respecto lo siguiente: Cuando el hombre quiso imitar el andar, creó la rueda, que no se parece en nada a una pierna. Así, sin saberlo, hizo el surrealismo.

Por su parte, José Jiménez, en su trabajo “*Vivir es soñar. El surrealismo y el sueño*” (2013), realiza una comparación del *surrealismo* en el siglo XX, con lo que fue el *romanticismo* para el siglo XIX:

Lo mismo que la emergencia del romanticismo supuso a lo largo de la primera mitad del siglo XIX un cambio profundo e irreversible de la sensibilidad en toda Europa, el despliegue del surrealismo en el siglo XX influyó en una transformación de carácter similar, impregnando todos los ámbitos de vida, experiencia y comunicación de las sociedades urbanas (2013: p. 9).

Así, aunque el contexto histórico de su desarrollo, será la Primera Guerra Mundial, (lo cual no excluye trabajos anteriores y posteriores relacionados con este movimiento), el *surrealismo* cobró especial importancia en los espacios artísticos, literarios, músicos y filosóficos de la primera mitad del siglo XX, con obras transformadoras y creativas que irrumpían en las expresiones clásicas hasta ese momento conocidas.

No obstante, destaca Robert Champigny (1966) que el *surrealismo* no estuvo presente como una doctrina o tendencia filosófica o artística, sino más como un proceso automático, donde interviene el funcionamiento real del pensamiento (traducción libre del autor). Dicho esto, el autor establece que se trata de un elemento que proviene del inconsciente, de forma instintiva, donde el pensamiento recrea libremente una serie de imágenes y formas.

Si bien son muchas las características que se atribuyen al movimiento surrealista, su propia definición “...sugiere centenares de formas de asociación” (Breton, 1924). Por esta razón, la cantidad de imágenes y escenas recreables no

sólo en su concepción sino dentro de un pensamiento surrealista, es ilimitada en cuanto a forma y contenido y la subjetividad y vivencias de cada ser, es capaz de moldear la forma en la que se presentan dichas evocaciones. (Champigny, 1966: p. 139). De esta forma, se trata de un automatismo físico-psicológico, donde la originalidad reside en la mente (Breton, 1924).

Si el *surrealismo* se presenta de forma motora, mecánica y sensorial, el automatismo representa su principio motor, la posibilidad óptima de acceso inconsciente a la expresión pictórica, desatando el gesto creador, estrecho controlador de la razón y del saber-hacer. (Larousse Francia, 2015), (traducción libre del autor) [Página web en línea].

También en España (país en el cual el surrealismo tuvo mucha acogida), el director de cine Luis Buñuel, habla del *surrealismo* en su obra “*Mi Último Suspiro*” (1982), fijándolo como una forma de expresión instintiva e irracional.

El surrealismo fue, ante todo, una especie de llamada que oyeron aquí y allí, en los Estados Unidos, en Alemania, en España o en Yugoslavia, ciertas personas que utilizaban ya una forma de expresión instintiva e irracional, incluso antes de conocerse unos a otros (citado en De La Fuente, 2008, p.88).

De esta forma y de acuerdo a los aportes de los diversos autores mencionados, la mente de cada individuo le concede al *surrealismo* una originalidad que es en sí misma, una forma infinita de expresión mediada sólo por el pensamiento y los elementos que éste sea capaz de producir sin la intervención de la razón, tomando en cuenta la interpretación de los sueños, la imaginación y la irracionalidad.

Como ya se mencionó, en el *Primer Manifiesto Surrealista*, se establece la importancia de las teorías freudianas al momento de nutrir las características en el movimiento surrealista:

Con base en dichos descubrimientos, comienza al fin a perfilarse una corriente de opinión, a cuyo favor podrá el explorador avanzar y llevar sus investigaciones a más lejanos territorios, al quedar autorizado a dejar de limitarse únicamente a las realidades más someras (Bretón, 1924).

No obstante, es de recalcar que así como reconoce la importancia de los aportes freudianos, también parte de características del Dadaísmo, en la medida que considera a éste último un movimiento que se inicia de elementos propios de una libertad en la creación y expresión del pensamiento.

Para Tristán Tzara, el *Dadaísmo* representa una forma de liberación creativa, cuyo concepto “no significa nada” [comillas añadidas], por el hecho de que cada uno podría establecer una interpretación subjetiva, comparable con la belleza interpretable de una obra de arte (Tzara, 1916).

Este mismo autor se referirá al *Dadaísmo* como *DADÁ*, el cual: “...es nuestra intensidad: que erige las bayonetas sin consecuencia la cabeza sumatral del bebé alemán; DADÁ es la vida sin pantuflas ni paralelos; que está en contra y a favor de la unidad y decididamente contra el futuro” (Hattler 1916/1963) y acota: “Así nació DADÁ, de una necesidad de independencia, de desconfianza para la comunidad. Aquellos que nos pertenecen conservan su libertad. No reconocemos ninguna teoría. Estamos hartos de las academias cubistas y futuristas: laboratorios de ideas formales”. (Hattler, 1916/1963 p.9).

De lo señalado, *Dadaísmo* y *Surrealismo*, comparten características elementales que se refieren a la creación y a la libre fluidez del pensamiento, cuyo contenido puede ser plasmado a través de distintos movimientos artísticos. Empero, no existe una definición exacta e irrefutable de cada una, dadas las posibilidades infinitas de expresión que son capaces de tener, lo que plantea como posibilidad la existencia no de un *surrealismo*, sino de diversos *surrealismos*, en dependencia del autor o autores asociados al movimiento que se traten.

Dicho esto, el surrealismo se presenta de forma inconsciente e incontrolada, donde no se tiene autonomía de lo que desde el punto de vista óptico-perceptivo y sensorial se aprecia. En otras palabras, se trata de un fenómeno donde la mente del individuo se desenvuelve de forma libre y la capacidad creativa e imaginativa del sujeto se desarrollan sin que el ejercicio de la razón pueda intervenir.

Tal y como la función onírica del ser humano, dónde simplemente se sueña, pero no se premedita, delibera o decide el cauce y destino de dichas situaciones en el estado de inconsciencia. Ya Breton lo visualizó en 1924 con su frase “Quizá haya llegado el momento en que la imaginación esté próxima a volver a ejercer los derechos que le corresponden” (citado en Badenes, 2006, p.104), anunciando así la liberación de la imaginación e invitándola a tomar parte en el arte como movimiento y forma de expresión.

1.2 El surrealismo en el Cine

Definir lo que es el cine surrealista y la aplicabilidad o pertinencia de este concepto formó parte de un debate iniciado en la primera mitad del siglo XX, sobre el cual no se posee un acuerdo formal o temático, dada la diversidad de teorías que los artistas vinculados al movimiento aportaron en el medio cinematográfico, así como el reducido número de filmes que fueron realizados en el contexto histórico en que se ubica el auge del movimiento (Rodagut, 2012).

De esta forma, existe una clara división entre aquellos surrealistas que trabajaron temporalmente en el cine, tales como Man Ray, Salvador Dalí o Antonin Artaud; los que dedicaron su vida al cine, como fue el caso de Luis Buñuel y; aquellos que teorizaron sobre el cine sin haber trabajado nunca en él, como lo hicieron Philippe Soupault y el propio André Breton (Rodagut, 2012).

Para reforzar esta idea, Jacqueline Mouesca, en su Diccionario titulado *Érase una vez el cine* (2001), señala lo siguiente:

No puede hablarse de cine surrealista por dos razones: porque significa invocar un imposible (todo cine es necesariamente realista) o, si se prefiere, porque implica una tautología (todo cine es, por esencia surrealista (Pere Gimferrer), Pero el hecho concreto es que el movimiento surrealista, fundado por poetas en París en 1924, mostró interés desde sus comienzos por el cine, por las analogías que se podían establecer entre éste, particularmente en sus manifestaciones más populares, y el sueño, entre los mecanismos de la visión y los mecanismos del subconsciente. Lo cierto, en todo caso, es que las películas que se ajustan de modo más coherente y fiel a los códigos del surrealismo son escasas (p.325)

No obstante estos valiosos aportes, para Sánchez: “Son innumerables las películas que contienen secuencias oníricas, dotadas a menudo de un aire surrealista”, destacando el hecho de que las únicas que nadie cuestiona son; *Un perro andaluz* y *La edad de oro*, fruto de la colaboración de Luis Buñuel y Salvador Dalí (Sánchez, 2013: p.94). En ambas obras:

La utilización del montaje y la técnica de construcción de las secuencias constituyen el equivalente fílmico de la 'escritura automática de los poetas surrealistas (A Costa), la asociación libre de imágenes dictadas por el subconsciente, ajena a cualquier rigor que se apoye en la lógica o la racionalidad (Mouesca, 2001: p..325).

Antes de producir su primer *film*, Buñuel estableció una opinión sobre cómo era visto el cine en los inicios del siglo XX: “Durante los veinte o treinta primeros años de su existencia, el cine estuvo considerado como una diversión de feria, algo bastante vulgar, propio de la plebe, sin porvenir artístico. Ningún crítico se interesaba por él” (De La Fuente, 1982/2012 S.P).

Rescatando algunos valores de *Un perro andaluz*, muchos de sus fotogramas constituyeron una fuente innegable de inspiración para muchos de los cuadros de Salvador Dalí que fueron realizados con posterioridad al estreno de la película. (Martín, 1983):

Como es sabido, tanto *Un perro andaluz*, como *La edad de oro* forman el mejor díptico surrealista que ha dado el cine, existiendo una diferencia notable entre ambas; mientras la primera posee un mayor grado de onirismo y de poesía, hasta el punto de que se puede afirmar que toda ella es una muestra del inconsciente filmado, la segunda posee una

mayor coherencia narrativa y una gran carga provocativa. (Martín, citado en Martín, 2013, pp.52-53).

Entre los primeros autores que se encargaron de teorizar la relación surrealismo-cine, se encuentra Adonis Kyrrou y su obra *“Le Surréalisme au cinema”* (1952), la cual pasó a ser una recopilación de teorías surrealistas destinadas al cine. No obstante, con el ocaso del *surrealismo* a finales de los años setenta, su obra fue objeto de críticas debido a las muchas contradicciones en sus teorías reproducidas en la misma. Asimismo, destaca Eduardo Cirlot, que un año más tarde publica su obra *“Introducción al Surrealismo”* (1952) (Rodagut, 2012: p.16), en la que afirmó:

Nada como el cine sería capaz de reflejar la multiplicidad hirviente de la vida interior, la suma, yuxtaposición, destrucción o combinación de menciones, sugerencias procedentes de la percepción, memoria, anhelos inconscientes, formas simbólicas... por eso el cine surrealista no ha podido dar cuenta de lo que se podía exigir (Cirlot, 1953 en Rodagut, 2012: p.16).

Ya para la segunda mitad del siglo XX, Gianni Rondolino publica su obra *“L'occhio tagliato: Documenti di cinema dadaista e surrealista”* (1972), en la que presenta una compilación de textos surrealistas. Para éste: “el avance que impulsó el movimiento se enmarca en el campo de la experiencia moral y social” (Rodagut, 2012: p.17). Así también destacan Alain y Odette Virmaux y su obra *“Les surréalistes et le cinema”* cuya importancia según Rodagut, estriba en ser los “primeros que apuntan a la posibilidad de estudio de un cine propiamente surrealista” (Rodagut, 2012: p.18).

1.2.1 Algunas obras del surrealismo en el cine

Aun teniendo en cuenta el debate que plantea la aplicabilidad del concepto de *cine surrealista* de acuerdo a Sánchez, (2013), las siguientes obras destacan como antecedentes del cine como parte del movimiento surrealista:

- *La hija del agua* (Renoir, 1924)
- *Misterios de un alma* (Pabst, 1926)
- *La caída de la casa Usher* (Epstein, 1928)
- *Un perro andaluz* (Buñuel y Dalí, 1929)
- *La edad de oro* (Buñuel y Dalí, 1929)
- *Sueño de Los olvidados* (Buñuel, 1950)
- *Sueño de Subida al cielo* (Buñuel, 1952)
- *El ángel exterminador* (Buñuel, 1962)
- *El discreto encanto de la burguesía* (Buñuel, 1972)

Por su parte, este autor considera que como antecedentes y aporte al movimiento surrealista, dentro de Hollywood figuran las siguientes obras:

- *Moontide* (Mayo, 1941)
- *Recuerda*, (*Spellbound*, en inglés) (Hitchcock, 1945)
- *Peter Ibbetson* (Hathaway, 1935)

De acuerdo a este mismo autor “los ejemplos que hemos visto proporcionan una gama suficientemente amplia sobre el modo en que se ha afrontado este registro en la pantalla”. Estos, “cuestionan lo comúnmente admitido, lo corrigen o desmienten, para permitir el acceso a un mundo alternativo y revelar esa dimensión oculta donde la poesía y el deseo campan a sus anchas, sin estar constreñidos por el principio de realidad” (Sánchez, 2013: p.114).

Con todo lo señalado, si bien, para algunos autores, no resulta correcto hablar de un cine surrealista, a los efectos del presente escrito, esta acepción cobrará fuerza en la medida que serán incorporados elementos del propio movimiento tal y como lo hicieran las obras arriba señaladas. Con ello, se dará espacio para la libertad creadora, la importancia de los sueños y el rol del subconsciente.

1.3 El Surrealismo y los sueños

Desde la perspectiva surrealista, los sueños, la asociación libre y los fenómenos subconscientes poseen especial significado e importancia. Para Malrieu (1967), el sueño “presenta la característica fundamental en toda forma de lo imaginario, de remitir a dominios exteriores a su propio contenido, de ser creador de símbolos”. (Martín, 1967/1971: p.21).

Tal evocación imaginaria es imperfecta, por el hecho de que el soñador no es consciente de estarlo y no es capaz de darle una intención valorativa a aquello que elabora en el proceso del sueño. El soñador no es capaz de tomar las riendas del desarrollo de las evocaciones que surgen, ni de darles sentido, ya que lo mismo tiene lugar, digamos, de forma instintiva. Se les puede atribuir un significado a sus sueños según la subjetividad del intérprete, pero dichas afirmaciones podrían no ser auténticas en sí mismas como significado.

En el *surrealismo*, los sueños representan una forma de expresión libre, donde los distintos autores han buscado retratar las vivencias presentadas en ese estado de la consciencia humana, fenómeno que se considera como “la utopía de una mente dueña de todas sus posibilidades” (Jiménez, 2013).

La invocación surrealista del sueño debe entenderse, ante todo, como la manifestación de una revuelta contra la aceptación ‘realista’ de un mundo ‘mal hecho’, contra una actitud de aceptación resignada del dolor y el sufrimiento. Transmite una utopía de liberación plena de la mente, el sueño de la libertad sin límites. La utopía de una mente dueña de todas sus posibilidades (p.8).

Como señala Sebbag, “los surrealistas se distinguen por practicar la escritura automática y por relatar los sueños”; estos se “preocupan de reconstruir el desarrollo del sueño”. (2013: p.31).

En este orden destaca la vinculación que estableciera André Breton en su texto *Los vasos comunicantes*, con el escrito realizado por Sigmund Freud

denominado *La interpretación de los sueños*, donde “la gran novedad es que Breton interpreta sus propios sueños, al tiempo que mantuvo su independencia con respecto a Freud” (Sebbag, 2013: p.32).

...existe un continuo dentro de un mismo sueño, pero también entre un sueño y otro. Lo mismo dígame de los contados mensajes automáticos, precedentes al sueño o recibidos al despertar, que se distribuyen a lo largo de toda una vida. En cambio, la existencia individual y el devenir histórico están profundamente caracterizados por quebrantamientos o rupturas. El surrealismo plantea, pues, esta cuestión crucial: en una temporalidad sin hilo, ¿cómo pueden coincidir o concordar dos acontecimientos? (Sebbag, 2013: p.34).

De acuerdo a Bretón, la clave del surrealismo es la reconciliación del sueño y la realidad en un tipo de “realidad absoluta, sobrerrealidad o surrealidad” que sería el resultado de la “futura armonización de estos dos estados”, distinta a la realidad limitada que produce la mente consciente.

De acuerdo a esa lógica dialéctica, este autor plantea como posibilidad un punto de encuentro entre la realidad y el estado onírico, en esa llamada *superrealidad*, en la cual no haya límites en el desarrollo y libertad del pensamiento. Tanto sueño como realidad serán elementos aparentemente contradictorios y aunque siempre deseó que el Surrealismo como forma de expresión representase un punto medio entre ambas, no es tan optimista al acotar que quizá ese punto de encuentro sea imposible de lograr.

2. LA MANZANA

2.1 La Manzana y el Fruto Prohibido

A través del tiempo, como creencia popular, se ha adjudicado a la manzana el significado de *El Fruto Prohibido*, mencionado en uno de los pasajes de La Biblia, como símbolo de tentación y representación de los pecados del hombre, por medio del fruto que es asociado con Adán y Eva.

De acuerdo con el Diccionario de los Símbolos (2004), la *manzana* es descrita: “Como forma casi esférica, significa una totalidad. Es símbolo de los deseos terrestres, de su desencadenamiento. La prohibición de comer la manzana venía por eso de la voz suprema, que se opone a la exaltación de los deseos materiales” (Cirlot, p.297).

En el cuento *Blancanieves*, de los Hermanos Grimm (1812), la manzana es presentada como un objeto de perdición, donde es dividida por el personaje antagonista en dos mitades, una blanca y una roja, estando la última envenenada. Al personaje ingerir dicha mitad, es envenenada. Esta es una representación de la manzana como un objeto de perdición, algo que no debe ser comido, pero que los deseos del personaje, le hacen caer en dicha tentación.

En dicha obra literaria, la manzana es vista como los deseos de terceros de que el personaje que representa al héroe caiga en tentaciones ajenas al bien. La manzana se ve representada como un objeto agradable a la vista y apetitoso, que atrae a los sentidos y representa una debilidad intuitiva en el sujeto en cuestión.

Jean Chevalier y Alain Gheerbrant, en su *Diccionario de los Símbolos* (1986), definen a la manzana como:

Se trata, pues, en todas las circunstancias, de un medio de conocimiento, pero que es un fruto tan pronto del árbol de la vida como del árbol de la ciencia del bien y del mal: conocimiento unitivo que confiere la inmortalidad, o conocimiento distintivo que provoca la caída (p.688).

Asimismo, los autores señalan que “la manzana sería el símbolo de semejante conocimiento y de la aparición de la necesidad de escoger” (p.689). Así, acotan que *Yahvéh* [Itálica añadida] o Jehová estableció la prohibición al hombre de tomar el fruto del árbol del conocimiento, lo que se volvería, inconscientemente, producto de deseo terrenal, frente a la vida espiritualizada, que “es el sentido de la evolución progresiva” (p.689). Así, el hombre tuvo la capacidad de elegir entre dos rumbos, aunque, optase por el incorrecto ante los ojos de Dios.

A través del tiempo, en la creencia cristiana, se ha hablado de la existencia de un fruto, representativo del pecado, la perdición y la antítesis del bien, que una vez fue comido por Adán y Eva y fueron castigados por Dios. A dicho elemento, se le ha asociado con la manzana, simbolismo que, aunque no esté explícito en la Biblia, ha cobrado fuerza al pasar de los años. Centenares de formas de asociación y razones han surgido, tanto así, que hoy, para referirnos al fruto prohibido, hacemos mención en la manzana.

Así, en el *Génesis* (s.f), primer libro de la *Biblia* hebrea (o *Antiguo Testamento*), se evidencia lo siguiente:

Entonces el SEÑOR Dios tomó al hombre y lo puso en el huerto del Edén, para que lo cultivara y lo cuidara... y ordenó el SEÑOR Dios al hombre, diciendo: De todo árbol del huerto podrás comer... pero del árbol del conocimiento del bien y del mal no comerás, porque el día que de él comas, ciertamente morirás (Génesis 2:V.15-17).

Partiendo de esto, se establece la creencia de la existencia de un fruto perjudicial, el cual no debe ser comido, representado como una tentación negativa.

Mauro Strabelli, en su publicación *Biblia: preguntas que el pueblo hace* (2002), establece lo siguiente:

La manzana no es nombrada en el texto bíblico. El texto habla simplemente de 'fruto'... La costumbre de identificar al fruto prohibido con una manzana, viene de las pinturas clásicas con motivos bíblicos, que traducen, a su vez, ideas de la mitología antigua en la cual la manzana era símbolo de tentación (p.32).

El mismo autor, dice que dicho fruto, o *Manzana* [Itálica Añadida] simboliza al hombre cuando discierne del camino de Dios y forja sin camino sin distinguir de lo que es el bien y el mal. Es ahí, cuando el hombre iría en el camino de su autodestrucción.

Luis Portillo, en el libro *Historia de la Fe Cristiana, de la Iglesia y la Biblia*, establece que al *fruto prohibido* [Itálica Añadida], se ha asociado con una manzana, a pesar de que la Biblia no establezca qué fruto es. El autor resalta:

La confusión nace durante la traducción de las Escrituras a latín, ya que muchas veces se usa la palabra '*Malus*', para referirse al fruto prohibido, o '*fruto malo*'; sin embargo, por coincidencia, el nombre de la '*manzana*' (fruta), en latín también es '*malus*', con el paso de los siglos, la gente llegó a interpretar la palabra como la misma cosa (2013: p.63).

En el capítulo titulado *Génesis*, del *Antiguo Testamento* de la Biblia (s.f), se presenta un fruto, perteneciente al árbol del bien y del mal, como el pecado original, cometido por Adán y Eva, en tanto fueron tentados por la voz de la serpiente, para de él comer. Así:

Y la serpiente era más astuta que cualquiera de los animales del campo que el SEÑOR Dios había hecho. Y dijo a la mujer: ¿Conque Dios os ha dicho: ``¿No comeréis de ningún árbol del huerto?''... Y la mujer respondió a la serpiente: Del fruto de los árboles del huerto podemos comer; pero del fruto del árbol que está en medio del huerto, ha dicho Dios: ``No comeréis de él, ni lo tocaréis, para que no muráis... Y la serpiente dijo a la mujer: Ciertamente no moriréis. Pues, Dios sabe que el día que de él comáis, serán abiertos vuestros ojos y seréis como Dios, conociendo el bien y el mal (Génesis 3:V.5-7).

Así, en el libro canónico del Judaísmo y Cristianismo, se presenta a la tentación en el origen de la creación, como una voz que conlleva a desobedecer la voz de Dios, al Adán y Eva, pretendiendo trascender. Así, se muestra la fortaleza de la tentación ante el oído de ellos, al acceder a la sugerencia de la serpiente:

Cuando la mujer vio que el árbol era bueno para comer, y que era agradable a los ojos, y que el árbol era deseable para alcanzar sabiduría, tomó de su fruto y comió; y dio también a su marido que estaba con ella, y él comió. Entonces fueron abiertos los ojos de ambos, y conocieron que estaban desnudos; y cosieron hojas de higuera y se hicieron delantales (Génesis 3:V.6-7).

Así, el hombre desobedeció las órdenes de Dios, al comer del fruto de ese árbol prohibido. Ello, según lo establecido en el texto bíblico, conllevó a que el hombre fuese castigado por el error cometido:

...Y el SEÑOR Dios llamó al hombre, y le dijo: ¿Dónde estás? Y él respondió: Te oí en el huerto, y tuve miedo porque estaba desnudo, y me escondí. Y Dios le dijo: ¿Quién te ha hecho saber que estabas desnudo? ¿Has comido del árbol del cual te mandé que no comieras? Y el hombre respondió: La mujer que tú me diste por compañera me dio del árbol, y yo comí. Entonces el SEÑOR Dios dijo a la mujer: ¿Qué es esto que has hecho? Y la mujer respondió: La serpiente me engañó, y yo comí (Génesis 3:V.9-13).

Así, Dios le impuso al hombre una serie de castigos que llevaría consigo por toda su existencia. Esos hechos, escritos en el *Antiguo Testamento* (s.f) son denominados “pecado original”, como bien es mencionado. Así, dicho fruto, proveniente del *Árbol del conocimiento del bien y del mal* [Itálica añadida], se ha visto asociado con la manzana, como objeto de prohibición, pecado y tentación, por sus características y consistencia, pese a que en la Biblia no haya sido mencionada la palabra “manzana”, ni mucho menos descrito el fruto del cual comieron Adán y Eva.

Dicha asociación, originada presuntamente por una confusión en la traducción del texto bíblico, se ha visto plasmada en los distintos tipos de arte a través del tiempo, hasta el punto de formar parte de la creencia cotidiana del ser

humano, quien, a pesar de ello, puede comer de una manzana sin remordimiento alguno, en tanto no está explícito el hecho de que este fruto sea el mismo del que Dios prohibió comer, en el origen de la creación establecido en el *Antiguo Testamento* (s.f).

3. GUION DRAMÁTICO

3.1 El Guion

El guion es la base de todo producto cinematográfico, es, por decir el esqueleto de la obra, el sustento que primero es plasmado sobre el papel, antes de ser llevado a un terreno audiovisual.

En su trabajo denominado *Guion cinematográfico*, Mitl Valdez, establece los conceptos básicos para la introducción a la dramaturgia. Según este autor:

Toda composición dramática consiste en el tratamiento de un conflicto que se origina, se desarrolla y se soluciona (...) Un conflicto se constituye y evoluciona en función de la confrontación e interacción de dos elementos opuestos, uno que propugna por la solución del conflicto y otro que presenta resistencia a que sea solucionado (...) la dramaturgia designa a los opuestos como *protagonista* y *antagonista*, los cuales pueden estar encarnados en dos o varios personajes (2007: pp.139-140).

En cuanto a la evolución de dicho conflicto, para Valdez existen tres momentos o movimientos fundamentales: principio, desarrollo y solución” (Valdez, 140). Como “nodos fundamentales de la narración-trama”, Valdés identifica:

a) La apertura de la expectativa del protagonista (el planteamiento de su objetivo principal, aquello que pone en movimiento su voluntad, que da sentido a todos sus actos y que hace progresar la trama hacia la consecución de tal objetivo), expectativa que a partir de su enunciación se constituye por identificación en la expectativa del lector. b) La clausura de la expectativa (situación en la que, finalmente, el protagonista logra o no su objetivo; momento de mayor intensidad emocional de la narración y que satisface la expectativa del lector)... (2007: p.141).

Por su parte, Federico Fernández, quien también parte del presupuesto del conflicto para el desarrollo de un guion dramático, describe como estructura de un largometraje tres partes o actos: planteamiento, desarrollo y desenlace.

En el primer acto: el espectador deberá conocer el género y el estilo, el lugar y el tiempo en el que se sitúa la historia, y ha de aportar la información necesaria para que comience poniendo en marcha un relato con una línea argumental coherente (2005: pp.9-10).

Al igual que Mitl, Fernández define en el segundo acto como la posibilidad de “desarrollo e ir complicando al protagonista la posibilidad de conseguir su meta”. En este acto, el protagonista supera “barreras”, “complicaciones” y reveses.

Finalmente, en el tercer acto continúa el desarrollo, pero la situación se agrava y complica para el protagonista (crisis), los acontecimientos se aceleran y exigen apremiantemente una solución (...) el protagonista ha de actuar para alcanzar su meta de forma apremiante por el agravamiento del conflicto (...) los acontecimientos llevan al protagonista a una situación de máximo riesgo y dificultad que desemboca en un punto de máxima tensión” (Fernández, 2005: pp.9-12).

Así, se puede establecer que en un guion, uno o varios personajes llevan el punto de vista dramático y van superando una serie de conflictos que se le van presentando acorde avanza la historia. A lo largo de la historia, se presenta una transformación del personaje en tanto logra la superación sus obstáculos y conflictos y alcanza sus objetivos, externo e interno.

Asimismo, hoy en día han surgido numerosos métodos para escribir guiones, con el objetivo en común de lograr una historia que, bien contada, traspase el papel, a un plano audiovisual y se vuelva parte de la realidad del espectador, como una conexión entre el realizador y su película con el público.

Por ejemplo Robert McKee, autor del libro *El guion* (2013) considera que no existe un método del cual partir para abordar una historia. Él establece que “*El guion* nos anima a crear obras que entusiasmen al público de los cinco continentes y que se mantengan vivas durante decenios. Nadie necesita un nuevo libro de recetas para aprender a hacer refritos con las sobras de Hollywood” (p.17).

Para McKee, el autor de una película no siempre es quien la dirige, sino quien crea el guion, en tanto, de cuya mente parte la idea inicial de lo que será el producto final. Para él, un guionista tiene el mismo rol de un compositor, que básicamente consiste en crear una melodía a través de un guion bien escrito capaz de convertirse en una película que, bien contada, envuelva al espectador.

Juan Tovar, en el libro *Guion Cinematográfico*, define al guion como:

“una guía, un principio ordenador, una base sobre la cual construir la película o –variando la metáfora en aras de precisión- un esqueleto que determina la forma general, las proporciones, las articulaciones del organismo vivo que toda película bien nacida quiere ser. (2005, p. 83).

Para este autor, “el guion es la película tal como existe en la dimensión literaria” (p.83). Con esto, se puede determinar que el guion es la base, el esqueleto, de donde parte toda obra audiovisual. No se desliga de la literatura, más bien siendo un género de la misma, por el hecho de que narra un hecho en sí mismo.

Syd Field, en su libro *El Manual del Guionista* (1984), señala que “el guion se define como una historia contada en imágenes por medio del diálogo y la descripción y situada en el contexto de la estructura dramática” (p.13). Este autor establece un esquema para la construcción de un guion, al cual llama *Paradigma* [Itálica añadida].

3.2 El paradigma de Syd Field

El autor Syd Field, establece un esquema universal para la elaboración de un guion, al cual denomina *El Paradigma* (1984). Este, es aplicable a guiones de 120 páginas, aunque no excluyendo a aquellos cuya duración sea menor o mayor a esta. A esta forma, él la denomina “un modelo, un ejemplo, un esquema conceptual” (p.23). Él, divide un guion en tres *Actos* [Itálica añadida].

3.2.1 Estructura de tres Actos

Para Syd Field, el primer *acto* es “el principio, es una mitad, o un bloque de acción dramática (o cómica) de treinta páginas de extensión” (1984: p.23). A este bloque, se le denomina como “Planteamiento”. Acá, se pretende, sean presentados los personajes, el entorno de desarrollo y el o los conflictos presentes en la historia.

Al segundo *acto* lo define como aquella parte de la película que abarca aproximadamente unas 60 páginas (entre la 30 y la 90, regularmente). A esta etapa del guion la denomina “Confrontación”, ya que acá el personaje se enfrenta al conflicto y va mostrando un desarrollo progresivo.

Por último, al tercer *acto*, denominado “Resolución”, se soluciona el conflicto central de la historia, básicamente poseyendo el mayor punto de tensión dramática de la historia, donde el personaje, regularmente, muestra los resultados de su arco de transformación sufrido a través de la pieza, y sus diferencias en relación a como era en un principio.

3.2.2 El Plot Point

De igual forma, este autor propone que en la pieza haya presentes una serie de *Plot points* [Itálica añadida] o “puntos de giro”. Este elemento es definido por él como “un incidente, episodio o acontecimiento que se ‘engancha’ a la acción y le hace tomar otra dirección, entendido por ‘dirección’ una ‘línea de desarrollo’” (p.26). También señala que un *plot point* “puede ser cualquier cosa: un plano, unas palabras, una escena, una secuencia, una acción, cualquier cosa que haga avanzar la historia” (Field, 1994: p.24).

En su esquema de El *Paradigma*, Syd Field establece la presencia mínima de dos puntos de giro. El primero de ellos, situado al final del primer acto,

habitualmente entre las páginas 25 y 27. El segundo de ellos, comúnmente entre las páginas 85 y 90, al final del segundo acto.

Syd Field, aunque propone un mínimo de dos puntos de giro, nunca establece que haya un límite, ya que para él, un guion:

Puede tener hasta 15 o 20 *plot points* distintos: podría haber dos en el acto I, diez en el acto dos y uno en el acto III. Sin embargo, cuando empiece a preparar su historia para el guion, tiene que tener cuatro cosas para poder estructurar la idera; el final, el principio, el primer *plot point* y el segundo *plot point*. Una vez que tenga claros estos cuatro componentes básicos, puede comenzar a construir y desarrollar su línea argumental (1984: p.25).

3.2.3 La Pinza

Syd Field, en su estructura de El *Paradigma*, divide al acto II en dos mitades. Para él:

Es una unidad de acción dramática que se divide en dos unidades básicas de treinta páginas cada una, la primera mitad del Acto II y la segunda mitad del Acto II. La primera mitad del Acto II empieza en el primer *plot point* y llega hasta el punto medio. La segunda mitad del Acto II va desde el punto medio hasta el segundo *plot point* (1984: p.103).

Así, Syd Field establece la presencia, en el punto medio de cada una de las mitades del Acto II. Ese elemento sirve para crear un equilibrio en la historia y mantener la unidad dramática de forma sólida. Para él, “esa escena o secuencia es simplemente una pequeña ‘pinza’ que mantiene la historia en su cauce” (1984: p.106).

Field, aconseja la presencia de dichas “pinzas” en las páginas 45 y 75. Esta herramienta representa “una escena clave que sirva de enganche para toda la primera mitad del Acto II” (1984: pp.105-106).

3.2.4 Esquema de El Paradigma

Paradigma de Syd Field

<u>Principio</u>	<u>Medio</u>	<u>Final</u>
<u>Acto I</u> (P.1-30)	<u>Acto II</u> (P.30-90)	<u>Acto III</u> (P. 90-124)
<u>Planteamiento</u> <i>P. 1-30</i>	<u>Confrontación</u> <i>P.30-90</i>	<u>Resolución</u> <i>P.90-120</i>
<i>Primer Plot Point</i> <i>P. 25-27</i>	<i>Segundo Plot Point</i> <i>P. 85-90</i>	

División del Acto II en dos mitades

<u>Acto I</u>	<u>Medio</u>	<u>Acto III</u>
	P.M	
<u>Planteamiento</u>	<i>P.45</i> <i>Pinza I</i>	<i>P.75</i> <i>Pinza II</i>
<i>Primer Plot Point</i>	<i>P.60</i> <i>Punto Medio o Midpoint</i>	
	<u>Confrontación</u>	<u>Resolución</u>

3.3 El género dramático

Cristina Cervantes y Maximiliano Maza (1994), en su obra, *Guion Para Medios Audiovisuales*, definen el drama como “una situación cuyos componentes están deliberadamente seleccionados y arreglados con el fin de crear un efecto determinado en una o varias personas” (p.19).

“Dramatizar una situación significa manipular los elementos que la componen para crear una interpretación de la misma. No es la situación original, sino una versión de ella” (Cervantes et al, 1994, p.19). Asimismo, los autores establecen que comúnmente se utiliza equivocadamente la palabra *Drama* [Itálica Añadida], al referirse a la “Tragedia”.

Robert McKee, en su obra *El guion. Story* (2013), indica que un guion innovador es un guion visionario y que, por ende, no se debe ser reiterativo en las típicas historias de drama que están trilladas. Para él, una buena historia de drama no debe fundamentarse en que simplemente dos personas se conocen, se aman y son felices para siempre. Eso, hace a una historia aburrida, e incapaz de contrastar con el joven aventurero y liberal que abunda en la contemporaneidad.

Para McKee:

El entusiasmo por el romance que comenzó a principios de este siglo se ha convertido al final en un profundo malestar que va acompañado de una actitud oscura y escéptica hacia el amor. Como contrapartida hemos sido testigos del nacimiento y la sorprendente popularidad de los finales tristes: *Las amistades peligrosas*, *Los puentes de Madison*, *Lo que queda del día*, *Maridos y mujeres*. En *Leaving Las Vegas* Ben es un alcohólico suicida, Sera una prostituta masoquista y comparten un amor agitado. Esas películas hablan con una creciente sensación de desesperanza, si no de imposibilidad, acerca del amor duradero (p.127).

Este autor hace énfasis en que “no se trata de historias de amor, sino de historias de añoranza” (p.127), considerando que toda historia contemporánea de amor debe buscar ir más allá de la pantalla, para el espectador. Que se creen

historias que se desliguen de la era del romance de siglos pasados y se tornen más cercanas a los cambios sociales que experimentan las relaciones y el drama hoy en día. Para McKee, un buen guionista dramático debe renovarse a la par que lo hace el estilo de las relaciones de amor en el presente.

Syd Field, en su obra *El Manual del Guionista*, hace referencia la importancia del elemento dramático en una historia ya que, para él, “El drama es conflicto; sin conflicto no hay acción, sin acción no hay personaje; sin personaje no hay historia y sin historia no hay guion” (1984: p.24).

MARCO METODOLÓGICO

1. EL PROBLEMA

1.1 Formulación del problema

¿Es posible realizar un guion dramático para largometraje denominado “El Árbol Prometido, que muestre aspectos del surrealismo y la representación de la manzana como fruto prohibido?

1.2 Planteamiento del problema

El hombre es un ser imperfecto por naturaleza. En su vida común, muchas veces le es imposible lograr satisfacer a todos a su alrededor y, principalmente, satisfacerse completamente a sí mismo. Un ejemplo claro es el terreno del amor, algo natural para el hombre, pero que se ha visto adulterado en la sociedad contemporánea.

Con base en esto, muchos de aquellos que buscan un amor absoluto, se encuentran con factores, ya sean externos o internos, que de alguna manera estancan esta idea, inicialmente incondicional, y la vuelven algo “surreal”, o imposible. Así, se vuelve parte de esa comunidad conformista. Básicamente, se acepta la idea de que un final feliz es “imposible”, por esa cualidad imperfecta que tiene todo ser humano.

Así, tomando como base narrativa el ámbito onírico y surrealista, se pretende crear una historia donde un joven, que inconscientemente anhela un amor absoluto y perfecto, de alguna forma lo aleja de sí en sus pensamientos al caer en las tentaciones de una sociedad corrompida, materializada en sus sueños a través de un árbol de manzano llamativo, cuyos frutos representan el pecado y la tentación.

El guion de largometraje pretende abordar temas como el amor, el pecado, el conformismo, las autolimitaciones y las tentaciones a las que el ser humano se ve expuesto en su vida, tomando como base la historia bíblica del fruto prohibido, devorado por Adán y Eva y al que socialmente se ha asociado a la manzana roja.

En la creación del universo narrativo, a través de los sueños, para el personaje principal se ven expuestas sus frustraciones y anhelos más profundos, que sin saberlo, contribuyen a su decadencia. Representará una ironía, al mostrarse la tentación como algo cuasi-perfecto y el desarrollo correcto de la vida, como un camino lleno de obstáculos y a simple vista interminable e invivible.

La idea del guion pretende servir de reflexión para el joven del siglo XIX y sus actitudes, donde se pregunte qué tan lejos se puede llegar por alcanzar un objetivo y qué le hace limitarse. Se pretende hacer que, a través del personaje principal, el espectador se cuestione qué tan posible es ser una manzana verde en un mundo rojo y el hecho de si aceptar sus debilidades, quizá le haría superarse.

2. OBJETIVOS

2.1 Objetivo General

- Realizar un guion dramático para largometraje denominado “El Árbol Prometido, que muestre aspectos del surrealismo y la representación de la manzana como fruto prohibido.

2.2 Objetivos Específicos

- Conocer, desde el punto de vista audiovisual, los aspectos de mayor relevancia de la corriente surrealista.
- Conocer la simbología de la manzana como fruto prohibido.
- Proponer una relación entre la perspectiva surrealista y la simbología de la manzana como fruto prohibido dentro del guion dramático para largometraje “El Árbol Prometido”.

3. DELIMITACIÓN

La propuesta de guion dramático se realizará de acuerdo al cronograma de trabajo que se establezca, en un período comprendido entre noviembre de 2014 y febrero de 2016 (16 meses en total). Sus locaciones principales serán el pueblo de Galipán, el Mirador de Colinas de Valle Arriba y sus alrededores y Montalbán III, ubicados en la Gran Caracas, Venezuela y en cuanto a su temporalidad esta constará de saltos en el tiempo y en los espacios debido a la corriente teórica seleccionada. Como ambientes secundarios serán tomadas otras áreas perfectamente adaptables a entornos de la capital caraqueña.

El producto final estará desarrollado de tal manera que pueda ser adaptado a posteridad al terreno fílmico para el disfrute de un público mayor de trece (13) años de edad, debido a su leve contenido de violencia, temas sexuales y su lenguaje moderado.

La escritura del proyecto se llevará a cabo en la ciudad de Caracas, ya que la modalidad elegida por el tesista no implica el traslado a nivel nacional e internacional.

Si bien, tal enfoque no ha sido ampliamente abordado en el cine venezolano, se tomará como referente estético a Salvador Dalí y como autores centrales a André Breton y Luis Buñuel con sus respectivos aportes. Asimismo, se pretende hacer uso del mito bíblico del fruto prohibido, asociado socialmente con la manzana.

4. JUSTIFICACIÓN

Los diversos guiones dramáticos realizados en las últimas décadas en Venezuela, se han caracterizado por abordar temáticas asociadas a la crítica de la realidad política y social de este país desde diversas perspectivas. Aunque estos han dado importantes avances con la incorporación de propuestas cinematográficas, han descuidado elementos como la fantasía y los sueños que en el marco del enfoque surrealista cobran fuerza a través de lo que André Breton denomina el “funcionamiento real del pensamiento sin la intervención reguladora de la razón” (Bretón, 1977).

Este enfoque servirá de marco para la construcción de una propuesta de guion dramático para largometraje denominado “El Árbol Prometido”, el cual abordará la perspectiva de los sueños, la confusión de tiempos y espacios y tendrá como eje transversal en la historia la simbología o el significado de “fruto prohibido” que desde la cultura occidental ha sido otorgada a la manzana, constituyendo así un aporte para el cine venezolano actual.

5. RECURSOS Y FACTIBILIDAD

El presente escrito tiene como objeto elaborar una propuesta de guion dramático surrealista que sirva de aporte al cine venezolano. Para tal fin, existe la posibilidad de llevar a cabo entrevistas a expertos en el área cinematográfica y guionistas, los cuales podrán otorgar elementos útiles para la construcción de la propuesta de guion dramático para largometraje “El Árbol Prometido”.

De igual forma, se plantea documentarse y realizar entrevistas a expertos en el área de semiótica, filosofía y teología. En su conjunto, estas serán consideradas insumos para los elementos no existentes en referencias de tipo bibliográficas o documentales, contribuyendo al ámbito cualitativo de la investigación.

Asimismo, se utilizará la información bibliográfica, dando énfasis a las ideas centrales de los diversos autores en especial a los relacionados con referencias históricas, así como los referentes teóricos y sus aportes al desarrollo del surrealismo desde la segunda mitad del siglo XX. Finalmente, la modalidad de trabajo de grado no requiere de cuantiosos recursos económicos o de desplazamiento. Por su parte, el tesista aportará las habilidades adquiridas durante la carrera para el desarrollo de las ideas que puedan ser tratadas en un guion de largometraje bajo la perspectiva del surrealismo.

6. METODOLOGÍA A USAR PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL GUION

Para la elaboración del guion dramático “El Árbol Prometido: Letargo Memorial”, se hará uso del estilo establecido por Syd Field, denominado por él como *Paradigma*, ya que se considera, cuenta con todas las bases aplicables al guion propuesto, que cumpla con los estándares de un buen guion literario, adaptable a un terreno fílmico.

Con base en la estructura de tres *Actos* de Syd Field, se estructurará el presente guion, cuya extensión será de 124 páginas, ante las 120 que propone Syd Field que debe posea una obra de este estilo. Se pretende que el guion realizado cumpla con los aspectos universales de una obra de ese tipo.

Se empleará el uso de puntos de giro, o “Plot points”, que le otorguen fluidez dramática a la pieza y, en cuyo caso, signifiquen variaciones para el acontecer del protagonista de la historia, donde se plantee un conflicto, el cómo el personaje enfrenta la adversidad, para finalizar con la resolución de dicho conflicto.

Más allá de los puntos de giro y conflicto principales de la historia, el personaje enfrentará obstáculos añadidos, que aumenten la tensión dramática en la historia, le otorguen ritmo a la historia y nutran a la historia en su desarrollo.

Así, a continuación, se presenta la aplicación del *Paradigma* de Syd Field propuesta para el guion dramático “El Árbol Prometido: Letargo Memorial”:

1. Acto I

1.1. Planteamiento: Se lleva a cabo la presentación de los personajes de Mario y Soléil, junto al entorno donde se desenvuelve inicialmente cada uno y las características personales de cada uno. Al ambos irse a la Gran Caracas, deciden mudarse juntos, de forma que puedan ayudarse el uno al otro. Se muestra el tema onírico como lenguaje paralelo de narración y la temática del árbol de manzano dentro de la historia. Mario conoce a Fred, amigo con el cual convivirá a través de la historia. Se muestra por primera vez a la enigmática María Lucero, en el salón de manualidades de la universidad.

1.1.1. Primer Plot Pont: Se muestra la inquietud de Mario con respecto a la misteriosa María Lucero, lo que despierta su interés de averiguar quién es.

2. Acto II

2.1. Primera mitad del acto II (confrontación): Mario vive con Soléil en el apartamento de Colinas de Valle Arriba. Las pesadillas son recurrentes. Mario continúa averiguando quién es Lucero. Mario nota que Soléil está extraña. Se enfrentan al sujeto elegante francés, quien aparentemente es conocido de Soléil. Mario encara a una Soléil a punto de irse del país, en el apartamento.

2.1.1. Pinza I: Mario junto a Fred, Carlos y otros amigos encaran al sujeto elegante en estacionamiento y les propinan batazos al automóvil del sujeto en cuestión, el cual está blindado.

2.1.2. Punto Medio o *Midpoint*: Mario acepta la partida de Soléil y decide acompañarla al aeropuerto. Falsa esperanza de reencuentro, de parte de un Mario inseguro de que ello ocurra.

2.2. Segunda mitad del acto II (confrontación): Soléil se va del país. Fred cambia su personalidad. Mario comienza a interactuar con Leonor y conoce los detalles del accidente que le lleva a perder su memoria. Mario se muda con los hermanos Schneider. Mario interactúa con una Lucero que se hace pasar por estudiante, en su estado de *Alma vagante*. Fred tiene una fuerte discusión con Carlos, a quien culpa del estado de coma de Lucero. Mario tiene pesadillas con el accidente que le involucra con Leonor, aunque no sea consciente de ese nexo. Mario y Fred discuten y recurren a los golpes

2.2.1. Pinza II: Enfrentamiento donde Fred responsabiliza a Carlos por el accidente de Lucero. Mario, sin entender qué pasa, intenta calmarlos.

2.2.2. Segundo Plot Point: Diatriba subconsciente en Mario, entre Soléil y Leonor. Por un lado, narración de Leonor de su accidente y similitud con previos sueños de él y, por el otro lado, tiene un sueño donde aparece Soléil, invitándole a conocer un lugar donde los sueños se hacen realidad (él no es consciente, en ninguno de los dos casos, del significado de cada aspecto).

3. Acto III

3.1. Resolución: Fred ve por primera vez a Estela y es atraído por su bella apariencia. Fred conoce oficialmente a Estela. Mario se da cuenta de que Leonor es la chica del accidente que él tuvo tiempo atrás vía Mérida. Operan a Lucero con éxito, quien luego despierta y es sometida a rehabilitación. Lucero es consciente de lo ocurrido en su estado de *Alma*

vagante. Un Fred, similar al que era, decide dejarse llevar con Estela y pasar página con el tema de Lucero. Mario, a través de Estela, se entera de que Soléil le ha enviado algunas cartas, donde indica que la mala salud de sus abuelos era una farsa. Mario se deprime, al ser incapaz de intervenir en ello. Mario tiene una pesadilla final, donde la Madre Naturaleza le da a elegir entre una manzana roja y una verde y Mario, come la roja. Mario es despojado de todo recuerdo de Soléil, pero a cambio, Leonor recupera la capacidad de recordar. Mario despierta y acepta su destino.

Paradigma de Syd Field aplicado a
“El Árbol Prometido: Letargo Memorial”

<u>Principio</u>	<u>Medio</u>	<u>Final</u>
<u>Acto I</u>	<u>Acto II</u>	<u>Acto III</u>
<u>Planteamiento</u> <i>Mario se muda con Soléil</i> Primer Plot Point <i>Ven a la misteriosa Lucero por primera vez</i>	<u>Confrontación</u> <i>Soléil se va del país y Mario no sabe nada de ella desde entonces</i> Segundo Plot Point <i>Diatriba de Mario: Promesa con Soléil (consciente) - Nexo con Leonor (inconsciente)</i>	<u>Resolución</u> <i>Mario come la manzana roja y es castigado. Olvida todo recuerdo de Soléil</i>

División en dos mitades

<u>Acto I</u>	<u>Medio</u>	<u>Acto III</u>
<u>Planteamiento</u> Primer Plot Point	P.M P.45 Pinza I <i>Enfrentamiento con sujeto elegante</i> P.60 <i>Mario acepta la partida de Soléil y la acompaña al aeropuerto</i> <u>Confrontación</u> P.75 Pinza II <i>Enfrentamiento entre Fred y Carlos</i>	<u>Resolución</u>

7. GUION

7.1 *Idea*

Mario (20), se ve envuelto en un ciclo de pesadillas surrealistas, donde siempre ve un árbol de manzano al final de una colina. Aunque él no lo sepa, mientras más se acerque al árbol, más se deteriora su lazo afectivo con su amor platónico, Soléil Letóile.

7.2 *Sinopsis*

Mario Hernández, (20), se ve envuelto en un ciclo de sueños y pesadillas surrealistas. En los alrededores de su casa, en Galipán, se encuentra con una hermosa joven contemporánea de nombre Soléil Letóile (21), quien al igual que él desearía resetear su memoria. Esta última, padece de temblores constantes al dormir que aluden a haber heredado de su madre una extraña enfermedad neurodegenerativa, lo que la hace sensible a cualquier perturbación externa al dormir. Sus vidas se unen para comenzar la búsqueda del fin de esos sueños misteriosos y para Mario toparse con aquel árbol esperanzador que avista al final de sus pesadillas.

7.3 Tratamiento

Mario Hernández (20), joven caraqueño, se ve envuelto en un ciclo sin fin de sueños y pesadillas y busca olvidarlo todo. Decide dejar sus tierras y adentrarse en la caótica capital caraqueña. En los alrededores de su casa, en Galipán, se encuentra con una hermosa joven contemporánea de nombre Soléil Letóile (20), quien al igual que él desearía resetear su memoria.

Soléil padece de temblores constantes al dormir que aluden a haber heredado de su madre una extraña enfermedad neurodegenerativa, pero que no ha sido determinado. Su salud decae y mejora de forma aleatoria. Posee innumerables talentos, entre los cuales destacan el hablar español, inglés, francés y alemán. También tiene talento para tocar varios instrumentos musicales y preparar casi cualquier tipo de comida como si de un chef de carrera se tratase. Todo eso se debe a que fue educada por tutores especializados que se alternaban con su educación normal.

Mario, pierde a su familia tras colisionar un autobús de dos pisos con una gandola, en la autopista vía Mérida. En el accidente fallecieron treinta y dos personas, siendo él uno de los 7 sobrevivientes. Desde entonces vive con una pareja de ancianos en la cabaña de Galipán, donde ellos se encargaron de cuidarlo, alimentarlo y ayudarlo a continuar con su vida académica. Éstos últimos lo cuidaron hasta poco después de que Soléil apareciera en su vida.

Sus vidas se unen para comenzar la búsqueda del fin de un ciclo de misteriosos sueños que ambos sufren, cada uno a su manera, y cuya particularidad semejante es que los dos ven en algún punto del transcurso de cada sueño un árbol de manzano, al cual nunca logran llegar y que cambia sus características y entorno dependiendo de cómo se desarrolle dicho sueño.

Mario anhela encontrar aquel árbol esperanzador o aterrador y hallar el final a sus pesadillas. Lo particular que determinan al pasar los días, es que mientras más claros sean sus sueños, más caótico será el transcurso de sus vidas, y viceversa.

Se conocen bien y al pasar de los días, deciden irse a vivir juntos en la Gran Caracas, específicamente en Colinas de Valle Arriba, zona caracterizada por ser de clase media-alta, en un departamento que le dejó a Soléil su madre, antes de irse del país a someterse a los tratamientos que buscan hallar el origen y cura de esa enfermedad misteriosa.

En su vida universitaria, Mario conoce a un joven de su edad llamado Freddy Schneider Jiménez (20), quien se vuelve su mejor amigo. Fred tiene un sueño frustrado de ser futbolista profesional, ya que tras sufrir una lesión en la rodilla le fue imposible volver al campo.

Fred, como lo llaman sus amigos, vive junto a su hermana Isabel (24) y sus padres, en un departamento en Montalbán III. Estos últimos, ingenieros de profesión, debido a su trabajo deben viajar constantemente al interior del país o a algún país de Suramérica, por lo que sus hijos se han acostumbrado a sus ausencias prolongadas y constantes.

Al transcurrir los días, conocen a una enigmática chica llamada María Lucero Cáceres (20), a quien encuentran todos los días en el mismo lugar del campus haciendo muñecos de madera y a quien nadie parece ser capaz de ver, lo que les hace pensar en ocasiones que se trata de una ilusión.

La curiosidad les hace querer saber más de esta chica, por lo que buscan incansablemente quien la conozca o sepa el porqué de sus actitudes tan extrañas. En dicha búsqueda, llegan ante el señor Andy Eusebio García (53), vigilante del colegio donde ella cursó sus estudios de bachillerato. Él les indica que María

Lucero ha sido arrollada por un vehículo cuyo conductor se estaba en estado de ebriedad, lo cual ocasiona que quede en estado de coma, desde hace tiempo, y que no se sabe si despertará algún día, pero que su familia no pierde la esperanza.

María Lucero no es a la única persona enigmática con quien se topan en su vida académica. También aparece en sus vidas Leonor Isabel Villegas (20), chica que sufre de un trauma que le imposibilita recordar lo ocurrido más allá de pasadas veintiún horas y que toda vivencia la almacena en un diario.

Leonor Isabel suele frecuentar un rato cada día el mirador de Colinas de Valle Arriba, sitio en el que suele sentarse en un banquito a pensar y anotar cosas en un desgastado diario que lleva consigo siempre. Mario y Soléil siempre la ven de regreso a casa. Su aparición ante Mario tiene cierta relación con un accidente del pasado y hay una promesa de por medio, la cuestión es si pueden recordarlo todo.

Días después, tras decaer la salud de Soléil y al tener confianza con Fred e Isabel, Mario y Soléil deciden mudarse un tiempo al departamento de los hermanos Schneider, a quienes les preocupa que sus padres han pasado días sin comunicarse con ellos en lo absoluto, más aún cuando se aproxima el cumpleaños de Jimena. Comienzan a vivir juntos los cuatro.

Al pasar los días, específicamente al regresar a casa, notan cómo constantemente un par de misteriosos vehículos los siguen a casa. Esto les preocupa y deciden emboscarlos. Un día, en conjunto a uno de sus compañeros, Carlos Eduardo Santana (21) y algunos amigos, toman algunos bates del club de béisbol y acorralan a los vehículos. Les propinan batazos, pero estos eran de tipo blindado.

Logran escapar. Deciden pasar la noche en casa de Carlos, en Las Fuentes, El Paraíso. Fred se muestra incómodo toda la noche, Mario no sabe el por qué. Días después, Soléil muestra una actitud extraña.

Al pasar los días, deciden ir a la Policlínica Metropolitana, donde está hospitalizada María Lucero. Se topan en la entrada con Carlos. Fred comienza a discutir con él y a recriminarle que no debería estar ahí después de lo que hizo. Mario, extrañado, no entiende nada. Fred casi golpea a Carlos. Mario los separa. Fred se niega a contarle a Mario qué sucede.

Mario, días después, recurre nuevamente al señor Andy Eusebio y éste le cuenta que María Lucero guarda cierta relación con el pasado de Fred, ya que éste último pasó tiempo enamorado de ella, que la cuidaba y respetaba, pero ella estaba enamorada de Carlos Eduardo, quien para entonces era un chico rebelde que solía molestar a sus compañeros, era el típico abusador. Constantemente él y su grupo tenía conflictos con Fred y el suyo, rivalidad que comenzó en tiempos de secundaria y que se prolongó hasta el fin del bachillerato.

Un día, en bachillerato, María Lucero accede a confesársele a Carlos Eduardo y a regalarle un muñeco color carmesí hecho de madera. Él la rechaza sin piedad, lo que ocasiona que ésta quede perpleja y no se dé cuenta de que un vehículo, a alta velocidad se aproxima ante ella y la arrolle. Desde entonces, está en estado de coma. El Señor Andy, indicó que era una chica alegre y espontánea, algo totalmente opuesto a esa María Lucero que se encontraban en ese salón de la universidad. Fred guarda como recuerdo ese muñeco.

Lo que no sabe Mario es que su vida se ennegrecerá tras un inesperado giro que arrebatará la luz de su vida. Un día, Soléil no regresa a casa, por lo que, desesperado, comienza a buscarla por todos los lugares que frecuentaban. Ya de noche, llega a Galipán, específicamente al lugar donde se conocieron y se encuentra a Soléil tirada en el suelo, llorando y semiconsciente. Ella, apenada y

llorando, se levanta y le confiesa a Mario que debe irse a Francia por motivos de presunta salud delicada en sus abuelos maternos.

La despiden en el Aeropuerto Internacional de Maiquetía y, antes de irse, Soléil le entrega un trozo de manta a Mario y juran volverse a ver en el futuro y hallar juntos el origen de ese árbol misterioso. Desde entonces, Mario se muestra distante. Fred muestra un cambio total en su personalidad, siendo más frívolo y solitario que antes.

Los médicos diagnostican en María Lucero insuficiencia cardíaca, por lo cual necesitan un donante de sangre de un tipo muy complicado de hallar, o fallecerá a los días. Comienzan incansablemente a buscar un donante, hasta que un día se enteran de que se encontró el donante de sangre para a Lucero. Se trata de Carlos, quien para enmendar todos los errores de su vida pasada, decide se ofrece a ayudar a Lucero y salvarle la vida.

Antes la operación de Lucero, deja una carta que pide le sea entregada a Lucero y que llega a las manos de Fred, donde indica que lo perdonen por sus pecados y que Fred no debe desampararla jamás. María Lucero despierta y comienza una etapa de recuperación de la movilidad de sus extremidades, tras haber pasado tanto tiempo en cama, inconsciente.

Mario decide salir a despejar la mente yendo un rato al mirador de Colinas de Valle Arriba, a pensar un poco. Se queda dormido en un banquito. Aparece nuevamente esta entidad misteriosa en los sueños de Mario y le ofrece dos manzanas de color diferente, para que elija una. Éste, cansado de sus rojizos sueños, toma la verde. La entidad le da una palmada en la cabeza a Mario y cae adormecido. Le quita todo recuerdo de Soléil de su mente.

Al despertar, aún adormecido, se da cuenta de que cerca de él se encuentra Leonor Isabel, quien le indica que ya halló la luz en su vida y procede a

prender en llamas su diario, hasta volverlo cenizas. Le agradece a Mario por todo, pica por la mitad una manzana verde y le da la mitad. Mario comienza, internamente, a entender todo. Leonor extiende su mano a Mario, éste la toma sin mediar palabra.

7.4 Escaleta

1. **EXT - PRADERA - ANOCHECIENDO**

Se muestra un área natural amplia, llena de vegetación, lugar repleto de trozos de juguetes y de tela, neumáticos de bicicleta esparcidos. Al final de una colina, un árbol de manzano, con brotes llamativos a la vista. Un chico, veinteañero, se percata de dicho árbol y trata de ir hacia él, pero se da cuenta de que sus pies están siendo sumergidos en el agua que sale del suelo. La marea sube. Él queda bajo el agua. Siente sensación de ahogo. Al estar a punto de desmayarse, se pone todo blanco ante sus ojos.

2. **SECUENCIA - CABAÑA - DÍA**

Mario Hernández (20) sentado un mueble de la cabaña. Se levanta y va a la cocina, se sirve café en una taza y toma un pan tipo cachito. Va a la sala y enciende la tv. Ve algunas noticias de sucesos mientras come. Se obstina y apaga el televisor. Coloca la taza en una mesa que está al lado del mueble y el pan restante encima de la taza. Se levanta. Va a la ventana a mirar hacia afuera. Está lloviendo. Ve algo que le llama la atención. Se queda observando por varios segundos hasta que se da cuenta de que hay una chica tirada en el suelo, al pie de un árbol. Decide salir. Se coloca unas cholas. Toma un paraguas de la puerta. Abre la puerta y sale.

3. **EXT - CERCANÍAS DE LA CABAÑA - DÍA**

Mario se acerca a la chica en cuestión. Se da cuenta de que es muy hermosa y queda anonadado. Se cuestiona por momentos si despertarla o no. La chica comienza a temblar y a decir algunas palabras. Al ver lo extraño de la actitud de la joven, decide despertarla ligeramente. La chica reacciona. Mario se aleja. La joven se levanta. Camina un poco en su estado de semi-consciencia. Le da la espalda a Mario. Él permanece serio y confuso. La chica se voltea y recita hacia Mario, extendiendo su mano, algunas palabras un tanto extrañas, como si de un poema se tratase. Mario queda atónito. Se nota un aura brillante que es emanada por la chica en cuestión. Ella, de nombre Soléil (21), reacciona, alegando que no sabe qué acaba de decir. Por la lluvia, deciden ir a un lugar techado. Comienzan a caminar. La lluvia ligera los acompaña toda la escena.

4. EXT - CERCANÍAS DE LA CABAÑA - ANOCHECIENDO

Llegan al lugar techado. Mario comienza a charlar con la chica acerca del sueño que tuvo recientemente. Va a flashback.

5. SECUENCIA - VALLE - NOCHE - FLASHBACK

Secuencia de imágenes de la pesadilla de Soléil. Se ve un entorno amplio, donde se encuentra ella, al parecer buscando algo. Va a bordo de un monociclo que rueda sin necesidad de que ella pedalee. En el camino, ve en el suelo un muñeco de madera de color carmesí. Cuando se dispone a tomarlo, el viento se lo lleva. Anochece. Al final de la pradera se ve un árbol de manzano. Ella se sitúa al borde de una colina y ve que el árbol es lo único brillante del lugar.

6. EXT - CERCANÍAS DE LA CABAÑA - NOCHE

Continúa la conversación de Mario y Soléil tras el flashback. Mario le comenta del accidente en el que perdió a su familia en un autobús vía Mérida, cuando era chico. Ella le cuenta que su madre sufre una extraña enfermedad neurodegenerativa cuyo origen es desconocido. Se tienden en el suelo a observar las estrellas, mientras el anochecer les acompaña. Se quedan dormidos.

7. EXT - ÁREA VERDE - DÍA

Se muestra a Mario con otro vestuario en un lugar verde y hermoso, con un árbol de manzano al pie de una colina. El pequeño árbol llama la atención de Mario. Él comienza a acercarse, pero el árbol da la impresión de que se aleja. En su transitar, yacen algunos juguetes extraños, hechos de madera y piezas de plástico, también algunas manzanas rojas, podridas y una verde lejana. A punto de tomar la verde del suelo, despierta, extrañado.

8. EXT - CERCANÍAS DE LA CABAÑA - NOCHE

Mario despierta agitado. Soléil lo consuela y le pregunta que qué le sucede. Él alega que ha tenido una. Ella señala que ha tenido pesadillas similares, por ejemplo cuando él la despertó, pero que le dio pena decírselo, por miedo a ser tachada de loca. Por ser de noche, deciden que ya es hora de irse. Antes, Soléil le entrega a Mario una manta de rayas,

como tratándose de un enlace entre una amistad que ha despertado entre dos personas con vidas igual de trágicas.

9. EXT - PRADERA - DÍA

En una pradera, la entidad de la Madre Naturaleza, una joven estilo hippie (22) a bordo de una bicicleta. Su presencia es muy atractiva. Subjetiva de Mario, quien se da cuenta de que está teniendo otro sueño lúcido. Comienza a caminar, al parecer no pudiendo ser visto por la entidad desconocida que transita por el lugar. Nota que a la chica en cuestión se le cae un muñeco, junto antes de desaparecer antes de ser imposible de divisar por la niebla que invadió el lugar. Mario corre al lugar y toma del suelo el muñeco, el cual es de color carmesí y está hecho de madera y cuyas extremidades estaban unidas a su cuerpo con piezas de metal. Al tratar de regresarse, se tropieza con una roca y se le cae el muñeco. Una densa niebla tapa su campo de visión. Cuando se dispersa la blancura, el muñeco ha desaparecido. Mario se mira hacia un lado y en eso cae desmayado.

10. INT - CABAÑA - DÍA

Mario se despierta agitado, producto de su celular que está sonando. Es un mensaje de la "Nana" (dueña de la casa donde habita), quien le indica que tuvo que ir a cobrar el seguro. Toma de la cama la manta de Soléil y la huele. El agradable aroma de la manta, lo hace relajarse un poco. Piensa internamente en invitarla a comer.

11. INT - POSADA - DÍA

Mario y Soléil desayunando en una posada galipanera. Les sirven pizca andina y una cachapa con queso de mano. Comienzan a charlar. Se comentan acerca de la pesadilla que cada uno tuvo la noche anterior. Soléil le indica a Mario que comenzará estudios en su universidad, en el área de Artes Audiovisuales. Mario estudiará Periodismo en dicha casa de estudios, ya que quiere dedicarse al área específica del deporte. Soléil le comenta la posibilidad de que ella herede la enfermedad neurodegenerativa de su madre, y que abandonará Galipán para vivir en la Gran Caracas. Le indica a Mario que su cuerpo es débil y que suele enfermarse constantemente. Llegan a un consenso en el que vivirán juntos por un tiempo en el departamento de Soléil, ubicado en Colinas de Valle Arriba, al este de la capital.

12. INT - CABAÑA - DÍA

Mario, terminando de preparar una maleta. Le suena el celular. Contesta. Es Soléil, quien le dice que se apure, ya que el Jeep los dejará. Dice que irá enseguida y tranca. Apurado, termina de guardar las cosas en la maleta. Se despide de la "Nana" por medio de una carta, en la cual reitera sus deseos de que estén bien y agradeciéndoles por todo lo que lo cuidaron desde el momento del accidente. Sale de la casa.

13. EXT - CERCANÍAS DE LA CABAÑA - DÍA

Mario llega al lugar donde está estacionado el Jeep. Sube las maletas. Se despiden de algunos conocidos. Se van.

14. INT - CARRETERA A CARACAS - DÍA

Mario y Soléil en el interior de un jeep charlando un poco con el chofer (52) y entre ellos. Indican que será difícil adaptarse en una ciudad caótica. El chofer les da algunos consejos. Se quejan del tráfico en el trayecto.

15. INT - APARTAMENTO EN VALLE ARRIBA - DÍA

Mario y Soléil entran al apartamento. Dejan las maletas a un lado. Soléil entra al cuarto, Mario se queda en el mueble, sentado y reflexiona un poco. Soléil hace a Mario espabilar, ya que están a un par de días de comenzar su vida académica. Comienza a sacar las cosas de la maleta.

16. INT - APARTAMENTO EN VALLE ARRIBA - NOCHE

Mario y Soléil se sientan a comer. Soléil prepara algunos platillos, como Pizca Andina y algunos alfajores caseros. Él la alaba por lo exquisitos que quedaron los platillos. Luego, deciden irse a dormir. En una cena que en principio surge de forma natural, van surgiendo secretos de la vida de cada uno. En el caso de Soléil, su madre padece una extraña enfermedad neurodegenerativa, que le hace ir perdiendo la movilidad en sus extremidades progresivamente, por lo que está en tratamiento en Francia, con médicos especializados. Asimismo, ella comenta ella es producto de un encuentro amoroso de su madre con un corresponsal de guerra venezolano, fallecido tiempo atrás en sus labores, Soléil indica que los médicos de momento descartan que ella la herede. Mario, le indica que él vive con sus abuelos, desde

aquel accidente trágico que marcó su vida, vía Mérida. La cena termina y se ayudan entre sí a ordenar la sala antes de irse a dormir.

17. INT - APARTAMENTO EN VALLE ARRIBA - NOCHE

Al no haber confianza entre ellos en el aspecto íntimo, cada uno decide dormir en una cama particular, tipo individual. Mario, quien no puede conciliar el sueño, comienza a reflexionar. Ve hacia donde está Soléil dormida. Se da cuenta de que está temblando por el frío y se levanta a tomar un edredón del closet para arroparla. Se acuesta de nuevo y se queda dormido. Tiene otra pesadilla.

18. EXT - ÁREA VERDE - NOCHE

Subjetiva de Mario. Se da cuenta de que es de nuevo el ciclo de sueños. Está en un lugar boscoso. Hay, a la distancia, un árbol similar al que se mostró en sus sueños anteriores. Él trata de acercarse, pero el árbol se prende en llamas y el ambiente se hace más oscuro. Mario nota un motón de trozos de tela desvanecerse en el lugar. Lo único que ilumina el lugar es el árbol incendiado. Un montón de manzanas comienzan a caer, consumiéndose por las llamas. Mario, nota que en lo más alto del árbol aparece la entidad misteriosa a la cual se le extravió el muñeco color carmesí en el sueño que anteriormente tuvo. Ella, comienza a tocar la flauta, una melodía envolvente y hermosa. Comienza a caer un diluvio y las llamas del árbol desaparecen. El agua comienza a correr. Una manzana rosa cae a los pies de Mario, quien, antes de tomarla, despierta.

19. INT - SUPERMERCADO - NOCHE

Mario y Soléil comprando algunas provisiones para la cena. Charlan un poco mientras colocan los productos que necesitan en el carrito de compras. Mario le comenta que comenzará a trabajar como ayudante de cocina en una pequeña posada que está cerca del lugar. Ella, comenzará a dictar clases de música a algunos niños de familias de la zona, caracterizadas por ser de alto poder adquisitivo. Al pagar en caja, se van.

20. INT - APARTAMENTO EN VALLE ARRIBA - NOCHE

Mario y Soléil se sientan a cenar. Soléil en esta ocasión prepara una cena al estilo de la cocina francesa. A

la mesa hay ratatouille clásico, un par de soufflés de espinaca y queso azul y un mousse de chocolate blanco como postre. En la conversación de la cena, ambos sacan a relucir más secretos de sí. Soléil es venezolana-francesa, cuyo padre, periodista de carrera, fallece cuando ella tiene un par de años de nacida. De pequeña recibe clases de idiomas, cocina, instrumentos y manualidades, lo que justifica sus grandes talentos. Al final de la conversación, se torna melancólico el ambiente, ya que Soléil le indica a Mario que su madre está en Francia para someterse a un trasplante de médula espinal, que se espera, sea su salvación a esta dolencia que se ha perpetuado.

21. EXT - BOSQUE - NOCHE

Subjetiva de Mario caminando. Un montón de hojas secas a su alrededor. Se posa al borde de un riachuelo, se mete al agua, la cual le llega a la cintura. El agua arrastra hasta él una botella con un papel en su interior. Él intenta abrirla. Al retirar el corcho, se parte la botella y el viento se lleva la hoja. Él intenta atraparla, pero es inútil. El pergamino es capturado por la entidad de la Madre Naturaleza que ha aparecido en sus sueños. Se acerca hacia él, metiéndose al agua. Sujeta su cabeza y lo hunde al agua. Mario despierta en otro sueño.

22. EXT - CARRETERA VÍA MÉRIDA - NOCHE

Un niño, físicamente parecido a Mario, se encuentra en el medio de la carretera, semiconsciente. Se da cuenta de que a su alrededor hay escombros, dispersos, de un autobús que se partió en pedazos. La sangre corre por su cuerpo. El lugar es invadido por las llamas. Está todo alborotado. A su lado hay una niña, atrapada por varios escombros en llamas. Él, instintivamente va a buscar ayuda, pero nadie parece oírlo. Llegan los bomberos y vierten agua en el lugar. En un momento de pestañeo, la gente y los escombros en llamas, desaparecen. El lugar está solo, pero lo único que hay es un diario, al cual se le están desvaneciendo las últimas llamas que lo incendian. Mario intenta acercarse para tomarlo, pero el haber inhalado tanto humo, lo deja inconsciente de nuevo.

23. INT - HABITACIÓN - NOCHE

Mario se despierta agitado. A su lado Soléil, durmiendo plácidamente. Mario voltea hacia la ventana y nota la silueta de alguien y tratando de ver entre la oscuridad, desaparece.

Él cree que es producto de su imaginación, hasta el momento en el que se da cuenta de que la ventana está abierta, y hace un gesto de extrañeza. No presta atención al asunto. Ve la hora y se da cuenta de que falta poco para que amanezca. Decide levantarse y alistarse para ir a clases.

24. INT - PASILLOS DE LA UNIVERSIDAD -DÍA

Mario sentado en el suelo, leyendo un libro. La clase está a punto de comenzar. Recibe un mensaje de Soléil donde dice que sacó 19 en un examen que casi todo su curso ha reprobado. Mario muestra un aire de tranquilidad.

25. INT - BAÑO DEL GIMNASIO - DÍA

Mario decide jugar unas caimaneras para despejar la mente. Se pone un short de fútbol y unos zapatos adecuados para jugar. Se lava la cara, se coloca desodorante y se coloca la camisa. Toma el bolso y baja a la cancha.

26. EXT. CANCHA DE FÚTBOL SALA. DÍA

Mario jugando unas caimaneras. Su equipo gana un partido. Uno de los jóvenes, de nombre Fred Schneider (21), lo invita a participar en una copa que se llevará a cabo pronto. Él acepta. Al ver que les falta poco para su clase, bajan. Fred también estudia Periodismo. Comparten gustos como el fútbol y demás. Al final, se hacen amigos.

27. SECUENCIA - UNIVERSIDAD - DÍA

Mario y Fred van a clases, pero Mario no está seguro de dónde es su clase y no tiene batería en el celular, siguen caminando, por si se encuentran con algún compañero. Van por el pasillo de salones, cuando de repente, algo llama su atención. Mario se asoma en un salón y ve que hay alguien dentro. Fred se queda afuera. Se trata de una chica contemporánea con ellos que se encuentra haciendo muñecos de madera con un cuchillo pequeño. Y les unta pintura. Mario permanece un momento observando eso y sale a comentarle a Fred al respecto. Al entrar de nuevo, no hay nadie. Fred lo tilda de loco, pero Mario afirma que vio a alguien ahí y se acerca al pupitre. Ve un muñeco en el suelo, color carmesí y hecho de madera, de características similares al que vio en el sueño extraño que tuvo hace días. Asimismo, nota que en la mesa hay un cuadernillo que en la portada marca "Lucero C.". Lo deja en su sitio por miedo. Se van del lugar.

28. EXT - SALÓN DE CLASES - DÍA

Mario y Fred se encuentran en el salón. Transcurre la clase. Mario se muestra inquieto y no presta atención. Fred le nota extraño. Mario sale del salón y se dirige al baño.

29. INT - BAÑO DE LA UNIVERSIDAD - DÍA

Mario se lava la cara, y piensa un poco. Llega Fred al baño y le dice que se calme.

30. INT - SALÓN DE CLASE - DÍA

Finalizada la clase, la gente sale del salón. Mario, hambriento, se dispone a tomar sus cosas. Mientras guarda un lápiz en el morral de Fred, saca una manzana verde y le pide la mitad. Fred alega que él no llevó consigo ninguna manzana.

31. INT - CANCHA DE FÚTBOL SALA - DÍA

En la cancha de fútbol sala, Mario y Fred, teniendo algunas caimaneras. Mario, le comenta a Fred su inquietud con respecto a la misteriosa chica del salón de manualidades. Afirma que averiguará de quién se trata. Fred lo tilda de loco y le dice que se olvide de esa ocurrencia tan extraña.

32. MONTAJE - UNIVERSIDAD - DÍA

Se muestra una secuencia de Mario preguntando a varios vigilantes y jardineros de la institución acerca de la joven de nombre Lucero. Ellos niegan. Uno de todos ellos, le indica de alguien que puede saber de ese cuento.

33. EXT - COLEGIO SAN AGUSTÍN DEL PARAÍSO - DÍA

Mario se encuentra en las afueras del colegio San Agustín del Paraíso se encuentra Mario, quien pregunta por un señor de nombre Andy Eusebio García. Al salir el señor, de 53 años, va al grano, y le pregunta acerca de una joven llamada María Lucero Cáceres Herrera. El señor, hace un gesto de melancolía, y procede a responderle. El señor, indica que se trata de una tragedia que ocurrió hace un tiempo atrás en ese colegio. Pasa a flashback

34. MONTAJE - SECUENCIA DE IMÁGENES

Saliendo de las instalaciones del colegio, una gran cantidad de jóvenes, con camisa beige. Una chica particular, de tez morena clara, cabello castaño y liso, algo nerviosa. Se trata de Lucero algunos meses atrás. Sujeta un sobre blanco, con detalles de colores. Saliendo del plantel, se encuentra un joven de tez morena, acuerpado, de cabello corto y castaño. No se ve su cara, puesto que siempre está de espalda a la perspectiva. Carlos Santana. Lucero, le hace alguna seña. Él, hace un gesto de indiferencia, y se acerca. Ella, retrocede algunos pasos y, contenta, procede a darle la carta. Él la toma, e instantáneamente la arroja al suelo, alegando que se trata de una estupidez. Ella, queda inmóvil. Se va acentuando el ruido de un auto acercándose. Pese a los gritos de los que están a su alrededor, no reacciona y sigue perpleja. Voltea levemente y se ve cómo un auto la arrolla. Cae lentamente al suelo. El joven queda inmóvil.

35. EXT - COLEGIO SAN AGUSTÍN DEL PARAÍSO - DÍA

Regreso a la conversación de Mario con el Sr. Andy. Él le indica que el conductor del auto estaba en estado de ebriedad y falleció en el momento del accidente, tras impactar con un poste de luz. Mario, comienza a entender un poco la actitud de aquel espíritu vagante con el que se topaba en ese salón solitario y oscuro.

36. INT - CABAÑA SURREALISTA - NOCHE

Otro de los sueños de Mario. Una cabaña solitaria, conformada totalmente por elementos de madera. La cabaña no tiene techo. La sala solitaria. Mario, sentado en una mecedora de madera, cercana a una ventana. Él, viendo por la ventana. Sentado en el suelo y friolento por la brisa que proviene del techo, habla hacia la nada. Dice unas palabras sin sentido. Tras eso, Mario trata de ver sus manos, pero, de alguna manera se muestran algo moradas por el frío. Comienza a derrumbarse el lugar. Al caer una de las paredes de la casa, ve que está al borde de un acantilado. Lo que queda de la casa, cae al vacío. Al tornarse todo oscuro, la pesadilla termina.

37. INT - APARTAMENTO EN VALLE ARRIBA - NOCHE

Mario se cae de la cama. Despierta con taquicardia. Se calma un poco y respira al darse cuenta de que fue una pesadilla.

38. EXT - COMEDOR DE LA UNIVERSIDAD - NOCHE

Mario en la universidad, esperando a que Soléil salga de su clase. Se encuentra con Fred, quien en medio de la conversación le indica que vive en Montalbán III con su hermana, de nombre Isabel (23) y quien cursa Estudios Internacionales en la misma universidad. Mientras conversan, señala a una chica que va pasando por el comedor y le comenta a Mario que estudia dos carreras en la institución, Artes y Música, y que es una eminencia, ya que la menor nota que ha obtenido es de 18 puntos, algo extraño de ver en ese entorno. Mario comenta que le recuerda, en ese aspecto, a Soléil. Suena su celular. Mario lo contesta. Es Soléil. Se despide de Fred y se va.

39. INT - AUTO - NOCHE

En el interior del auto. Soléil conduce por la Autopista Francisco Fajardo. Charla con Mario. Le dice que su madre le mandó dinero, por lo que no tenía que trabajar más. Mario se niega rotundamente porque no quiere ser una carga para ella. Ella lo convence, bajo la premisa de que la cuide por sus padecimientos. Él, sin opción, acepta y promete cuidarla. Él nota que su tono de voz no es el habitual y se muestra extraño.

40. INT - APARTAMENTO EN VALLE ARRIBA - NOCHE

Soléil se muestra enferma. Mario le prepara una manzanilla y le coloca un pañito mojado. Presenta fiebre. Se le atribuye a sus padecimientos extraños. Fred llama a Mario y le dice para salir los cuatro, incluyendo a su hermana, Isabel. Mario y Soléil aceptan. Mario le toma la temperatura a Soléil y el termómetro indica que tiene 42°C. Se queda junto a Soléil y enciende la tv para no aburrirse. Ella se queda dormida. Mario no presta atención a la pantalla y mientras observa a Soléil. Él se levanta de la cama, se pone una chaqueta, un par de zapatos y decide bajar al mirador que hay en la zona para pensar un poco.

41. EXT - MIRADOR DE COLINAS DE VALLE ARRIBA - NOCHE

Mario caminando hacia un banquito sujetando la manta que le regaló Soléil. Nota que hay una chica sentada ahí, por lo que se queda de pie observando el entorno urbano. Mirando hacia donde está ella, se da cuenta de que es la chica que Fred le comentó que era sumamente inteligente. Se acerca a hablar con ella, alegando que es compañera de Fred. Ella no sabe de quién le habla Mario. Él lo describe. Ella cree saber quién es, pero que está confundida. Mario nota que en el banquito, junto a la chica, hay un diario de cubierta de tela rupestre, similar de alguna manera al que se presentó en su sueño anterior y que se estaba incendiando. No quiso preguntar nada sobre eso, pero sí acerca de qué hace una joven como ella sola a esa hora en el lugar, en una zona con alto índice de secuestros. Ella le indica que está esperando algo, aunque no recuerde qué es. Mario, internamente, la tilda de loca, aunque quizá que lo que dijo sea una metáfora. Tras charlar, se despiden y cada uno se retira del lugar. Ella, de nombre Leonor (20), indica que en ese edificio vive un familiar suyo.

42. INT - SALÓN - DÍA

Mario, en las afueras del salón de Soléil, sentado en el suelo leyendo un libro. Nota, desde afuera, que ella está extraña. De repente ella sale del salón. Alega que va al baño. Poco después él, tras haberla visto extraña, decide acercarse al baño a esperarla. Ve que en las cercanías del baño no hay nadie. Se topa con Fred, quien le dice que la vio pasar hace dos minutos por el pasillo. Deciden ir a buscarla.

43. INT - ESTACIONAMIENTO DE LA UNIVERSIDAD - DÍA

Mario y Fred van a buscar a Soléil. Llegan al estacionamiento. Se dan cuenta de que está charlando con un sujeto que ronda por los 30 años, de apariencia extranjera. Se acercan y oyen la conversación, en francés. Al darse cuenta de que ella viene de regreso, se van del lugar. Se cuestionan sobre qué estarían hablando.

44. INT - APARTAMENTO EN VALLE ARRIBA - NOCHE

Mario trata de preguntarle a Soléil qué sucede, pero ella de alguna u otra forma, sutilmente, desvía el tema. Al final, tras cenar sándwiches con jamón y queso, se van a dormir.

45. INT - APARTAMENTO EN VALLE ARRIBA - NOCHE

Mario, ve hacia donde está Soléil. Se cuestiona qué le sucederá. Mirando hacia el techo, presiente algo malo. Se duerme.

46. EXT - PRADERA - NOCHE

Mario, se encuentra en una pradera. El lugar es amplio y hermoso, lleno de flores vivas y animales por doquier. Él comienza a caminar por el sitio. Al final, se ve el árbol de manzano, más brillante que en otras ocasiones. Sigue caminando. De alguna forma, fluye agua del suelo y recorre sus pies. A su lado, pasa a gran velocidad una misteriosa entidad femenina, a bordo de un blanco corcel. Él no puede avistar bien quién es. Se deja caer, comienza a flotar en el agua y se deja llevar por la corriente.

47. EXT - JARDÍN - DÍA

Otro de los sueños de Mario, esta vez en un jardín, con un libro abierto en su pecho y un par de audífonos puestos. Se levanta atontado. Aún entre dormido, llama su atención la joven que suele avistar en sus pesadillas, quien yace tendida sobre el suelo, dormida. Dicha joven, entre dormida y despierta indica que no debe comer de ese fruto. Mario la despierta. La joven deshoja una flor, cuyos pétalos al caer se marchitan. Tras deshojar por completo la flor, sujeta la cabeza de Mario y lo desmaya.

48. INT - SALÓN DE CLASES - DÍA

Mario, en su salón de clases, extraño. Algunos amigos le invitan a Fred y a él a jugar fútbol al terminar clases, pero ambos se niegan. Convince a Fred para ir al salón donde normalmente se encuentra la misteriosa Lucero.

49. INT - SALÓN DE MANUALIDADES - DÍA

Mario y Fred se dan cuenta de que no hay nadie, pero Mario decide entrar a inspeccionar el lugar. Hay unos muñecos de madera tirados en el suelo, un pequeño cuchillo para tallar, pintura para madera y algunos curitas con rastros de sangre. Mario atribuye dichos elementos a la chica que normalmente se sitúa en el lugar. Se da cuenta de que hay un pequeño cuadernillo con unas iniciales "M.L" y al revisarlo, ve que está vacío.

50. INT - PASILLOS DE LA UNIVERSIDAD - DÍA

Mario, se torna algo preocupado por el hecho de que Soléil no se ha comunicado con él desde hace mucho rato. Se dispone a llamarla, pero ella no contesta el celular. Como recomendación de Fred, deciden ir al lugar donde la vieron charlando con el sujeto de apariencia extranjera, aquella vez. Antes, deciden ir llamar a algunos compañeros, para no ir solos.

51. INT - CLUB DE BÉISBOL - DÍA

Mario, Fred, un compañero de este último llamado Carlos (21), y otros chicos se encuentran en el club de Béisbol. Se encuentran tomando algunos bates del lugar, y guardándolos en su morral, como medida de seguridad. Planean ir en silencio al lugar, para no alarmar a los sujetos extraños que se puedan hallar ahí. Se van del sitio.

52. EXT - AFUERAS DE LA UNIVERSIDAD - DÍA

Los chicos se dan cuenta de la presencia de Soléil, y deciden seguirla, en silencio. Notan que en la calle adyacente a un hospital ubicado en las cercanías, se encuentra estacionado un auto lujoso, de color negro. Al acercarse Soléil, se baja del auto el mismo sujeto de la última vez. Ellos, se acercan y Mario, imprudentemente, hala a Soléil del brazo y comienza a reclamarle al sujeto. Él hombre toma a Soléil y la acerca al auto. Los muchachos, se disponen a propinarles batazos al automóvil. El sujeto aborda el auto. Los batazos no le hacen nada a los vidrios, al ser blindados. Otro auto se acerca a la zona. Los muchachos se alejan. Se acerca una patrulla de policía, lo que hace que los sujetos huyan. Al estar todos a salvo, los muchachos se van rápidamente del lugar. Deciden ir a casa de Carlos, ubicado en Las Fuentes del Paraíso, como medida de seguridad.

53. INT - APARTAMENTO EN LAS FUENTES - NOCHE

Mario, Fred y el resto de los muchachos, se encuentran en el apartamento de Carlos. Por alguna razón, Fred se muestra tenso y malhumorado. Al ser las 7:30 pm, Fred insiste en que ya es hora de irse. Mario asiente. Deciden irse en autopista. Salen del apartamento.

54. INT - APARTAMENTO DE LOS SCHNEIDER - NOCHE

Mario y Soléil, por seguridad deciden quedarse en casa de Fred e Isabel (23), hermana de este último, medianamente alga, de tez clara y cabello largo y rojizo. Mario, enojado, le exige explicaciones de lo sucedido a Soléil. Ella indica que se trata de un familiar lejano, y que hay cosas que él no debe saber. A petición de Isabel, se calma. Deciden irse a dormir, puesto que Fred tiene un parcial temprano. Soléil en la habitación de Isabel, Mario con Fred.

55. INT - APARTAMENTO EN VALLE ARRIBA - DÍA

Soléil e Isabel en la habitación. Soléil, sentada al pie de la cama e Isabel, ayudándola a preparar una maleta con ropa. A su derecha, un gavetero marrón, encima del cual hay un boleto de avión. Al lado, hay un portarretrato con una foto suya con Mario. Soléil lo toma y lo ve por algunos segundos. Su expresión cambia a tristeza. A Soléil le tiembla la mano y se le cae el portarretrato. No se parte el cristal. Isabel se acerca a donde está ella y recoge el portarretrato del suelo. Soléil se lleva las manos a la cabeza, sostiene su mano derecha temblorosa y la mira. El temblor se detiene tras cerrar su puño fuertemente. Cae una lágrima por su mejilla. Isabel se tira en la cama y cierra los ojos.

56. EXT - AREA VERDE - NOCHE

Otra de las pesadillas de Mario. Esta vez, pese a ser todo inerte, el ambiente se encuentra sereno. Mario se encuentra un poco más cerca del árbol. Nota que toda la grama del lugar está uniforme, que en las cercanías hay un riachuelo cuyo cauce corre de manera pulcra. Decide atravesar el riachuelo, saltando unas rocas, para acercarse más al árbol. El agua, tibia, recorre sus pies. Los pececillos chocan con sus talones. Se muestra relajado por la pureza del aire respirado. A medida que avanza, el agua del riachuelo se va enfriando cada vez más, hasta el punto en que sus pies, al salir, se tornan color morado. Se sienta en una piedra, a esperar que la molestia del frío cese. Entrecierra los ojos y respira profundamente. Tras eso, termina el sueño.

57. INT - APARTAMENTO DE LOS SCHNEIDER - DÍA

Mario y Fred se encuentran en la sala. Mario se unta un poco de spray para el dolor muscular en las piernas. Fred se quita los zapatos y los arroja a un lado. Se recuesta en un

puff y, sujetando su rodilla, comienza a realizar algunos ejercicios de estiramiento. De la cocina sale Isabel, con pan tostado y chocolate casero. Se sienta cerca de ellos y comienzan a comer y a charlar.

58. INT - APARTAMENTO DE LOS SCHNEIDER - DÍA

Fred se queda dormido en el puff. Mario se levanta y le indica a Isabel que irá al supermercado que está cerca del edificio, a comprar algunas cosas. Se coloca sus zapatos y sale del apartamento. Isabel se mantiene cerca de Fred. Llega una notificación a su celular. Es un mensaje de Soléil que dice que le reitera que hable con Mario. Isabel mira al techo. Mario se devuelve a buscar su billetera y le dice a Isabel que se apure con la cena. Habla en voz baja para no despertar a Fred. Isabel hace un gesto de molestia y va a la cocina. Mario sale del apartamento nuevamente.

59. INT - APARTAMENTO DE LOS SCHNEIDER - NOCHE

Isabel se encuentra en la cocina. En una hornilla, hay una olla de agua hirviendo; en la otra, se cocina carne de hamburguesas. Cerca de la nevera, se ve una foto suya con Fred, y una chica de alguna forma parecida a la Lucero que se ha manifestado ante Mario y Fred. Ella la mira con melancolía por algunos segundos y vuelve a su quehacer. Comienza a picar algunos vegetales, con movimientos tensos y repetitivos. Sin querer, se corta un poco el dedo. Hace un gesto de dolor. Se lo enrolla con una servilleta gruesa. Continúa en lo suyo obviando el dolor. Sin ser visto, Fred aparece en la entrada de la cocina. La ve cocinando y la interrumpe. Le reclama el hecho de que no le diga la verdad a Mario, alegando que no quiere que se repita lo que le pasó a él. Isabel asiente y le da la razón. Fred, desafiante, sale de la cocina. Isabel se queda en silencio. Continúa con su quehacer.

60. INT - APARTAMENTO DE LOS SCHNEIDER - NOCHE

Mario, Isabel y Fred sentados en la mesa, cenando. Fred se encuentra entre los dos. En los platos hay Hamburguesas con cebollas caramelizadas y lo acompañan con jugo de patilla. Isabel permanece seria en la cena. Mario le reclama que está rara. Fred fuerza a Isabel a decirle todo a Mario. Le confiesan que Soléil va a emigrar, motivo de una enfermedad. Mario les reclama el hecho de que no le hayan dicho algo tan delicado. Fred los calma y les hace saber que

deben remediar todo. Isabel indica que Soléil llegará tarde hoy, puesto que está resolviendo algunas cosas. Continúan cenando. Mario promete disimular cuando vea a Soléil.

61. INT - APARTAMENTO EBN VALLE ARRIBA - DÍA

Mario, nota que Soléil no está en su cama. Se extraña, puesto que son las 5:17 de la mañana. Sale a ver si está en la sala, pero se da cuenta de que no. Nota que su juego de llaves no está, por lo que decide, desesperado, salir en su búsqueda. Antes, ante él aparece la figura de Lucero (20), quien le dice que no se apresure y que no olvide algo referente a cierta promesa que hizo. Él, asiente y asegura que intentará saber de qué se trata. Mario, decide esperar.

62. INT - APARTAMENTO EBN VALLE ARRIBA - DÍA

Soléil, en la habitación del apartamento. Termina de preparar la maleta que está sobre la cama, con ayuda de Isabel. Ambas se mantienen en silencio. Antes de cerrar la maleta, Soléil, con su mano temblorosa, guarda el portarretratos de su foto con Mario. Cierra la maleta y la coloca en el suelo. Toma el billete de avión y lo guarda en su cartera. Isabel le indica que le tiene una sorpresa, ella se extraña. Entra Mario. Soléil se sorprende. Isabel los deja solos. Mario le reclama sutilmente que no le haya dicho nada. Mario le quita la maleta y, cuando se dispone a dejarla a un lado, Soléil se la arrebató de nuevo. Mario la mantiene más tiempo en la habitación. Soléil se dispone a irse. Mario la toma por el brazo y pensativo, sonríe. Salen de la habitación. Soléil sonríe disimuladamente.

63. EXT - AFUERAS DE EDIFICIO - DÍA

Mario, Fred e Isabel salen del edificio. Soléil y Mario se miran. La expresión de Soléil pasa a cálida. Mario le sonríe. Se dispone a llevar su maleta al auto. Antes, mira hacia el edificio por un momento Mario Vamos. Te aseguro que todo va a estar bien. Isabel, desde la entrada del edificio, sonríe al verlos despedirse. Ellos, van hacia el auto.

64. SECUENCIA - AEROPUERTO - DÍA

Mario, Fred, Carlos y otros conocidos cercanos en las instalaciones del Aeropuerto Internacional Simón Bolívar, despidiendo a Soléil. Se abrazan y se dicen palabras de

aliento. El ambiente se torna melancólico. Se oyen las bocinas del aeropuerto, indicando que pronto despegará el avión donde se iría Soléil. Ella y Mario estrechan sus manos. Ella se dispone a irse. Mario y los muchachos se van.

65. INT - APARTAMENTO DE LOS SCHNEIDER - NOCHE

Mario, para enfrentar un poco la soledad, se muda al apartamento de los hermanos Schneider. En el comedor, Mario, Fred e Isabel, cenando. Se muestran silenciosos. La ausencia de ruido es tal, que se puede oír claramente el sonido de los cubiertos. Terminan de cenar y cada uno se encarga de un quehacer, aún sin hablarse, solo lo necesario. Al terminar, se van a dormir.

66. EXT - PASILLOS DE LA UNIVERSIDAD - NOCHE

Mario, saliendo de su salón de clases. De camino, pasa de largo por el salón en el que Lucero suele hacer figuras de madera. Cerca de la entrada, se encuentra ella, pero él trata de ignorarla y sigue de largo. Ella, sujeta su brazo e impide que continúe su marcha. Le dice algunas palabras. Le indica que ella no se ha ido, y que necesita ayuda para redactar el último párrafo de su vida. Mario, decide ayudarla en su travesía

67. SECUENCIA - CANCHA DE FÚTBOL SALA - NOCHE

Mario y Fred en una cancha de fútbol sala, cercana al edificio donde vive Fred. Se encuentran sentados en un banquillo, agotados tras haber tenido unas caimaneras. Recogen sus cosas y salen de la cancha. Caminando, conversan sobre la partida de Soléil. Mario indica que los días se han tornado aburridos desde que ella se fue. Mario nota a Fred inexpresivo y frío. Llegando al edificio, Mario decide ir al mirador una vez más, para dejar ir un poco sus recuerdos. Se despide de Fred y le indica que no llegará muy tarde.

68. EXT - MIRADOR DE COLINAS DE VALLE ARRIBA - NOCHE

En el mirador, Mario de pie, mirando al horizonte, pensativo. Se da cuenta de la presencia de Leonor. Comienzan a charlar. Ella, no lo recuerda, y alega no conocerlo, pese a parecerle una buena persona. Mario no entiende nada, hasta que ella, decide leer un testimonio de una de las páginas del diario. Allí, indica que, motivo de un accidente, ella no recuerda más allá de lo ocurrido 21 horas desde el presente.

Ella, le indica que todos los días se sienta a esperar una estrella fugaz, como aquella que recuerda del pasado. Mario, escucha atentamente su relato, a pesar de no entender del todo. Continúan charlando.

69. INT - APARTAMENTO DE LOS SCHNEIDER - NOCHE

Mario sale del baño con ropa de dormir. Se dirige a su habitación. Apaga la luz principal y enciende una lámpara. Se recuesta en la cama. Revisa el celular. Ve que no tiene notificaciones y lo coloca en la mesita de noche de nuevo. Apaga la lámpara. Se queda dormido. Comienza otra pesadilla

70. EXT - SENDERO - DÍA

Mario, en un amplio y llamativo sendero. Al transitar, le acompaña el cantar de las aves, un sonido envolvente y relajante. Al dirigirse hacia una colina, se observa en el horizonte una destellante presencia, acompañada de una luz amarilla a su alrededor. La presencia femenina produce que Mario se acerque al lugar. El rostro de la chica no se ve, producto del contraluz que la alumbra directamente su espalda. Su cabellera se mueve a la par de la tenue brisa, e improvisa una suave danza. Mario, da un respiro extenso, relajado, y continúa caminando. El sueño termina.

71. INT - APARTAMENTO DE LOS SCHNEIDER - NOCHE

Mario despierta en su habitación, algo relajado. Al espabilar, nota en la ventana una presencia femenina. Se trata de Lucero, quien aparece ante él. Mario trata de ignorarla, pero ella se acerca, y le dice algunas palabras. Le dice que no olvide la promesa que hizo en el pasado. Mario cree que se trata de Soléil, puesto que Lucero sujeta una manta similar a la que lo une con Soléil, pero ella lo deja expectante. Antes de desaparecer, coloca en la mano izquierda de Mario una pulsera hecha a mano. Se esfuma.

72. EXT - PRADERA - DÍA

En una pradera, dotada de hermosos arbustos, flores y un sinnúmero de animales de distintas especies conviviendo en el entorno, se encuentra una chica de cabello castaño-rubio y liso. De espaldas, recita algunas palabras, que parecen ser un poema. La chica, procede a soplar un diente de león que tiene en sus manos.

73. EXT - JARDINES DE LA UNIVERSIDAD - DÍA

Mario, en los jardines de la universidad. Se topa con la misteriosa Lucero, con quien camina mientras charla. La chica parece ser vista normalmente por el resto de los transeúntes del lugar. Ella indica que solo la gente que esté algo cerca de ellos, podrá verla. Comenta que se hará pasar por una estudiante más, hasta cumplir su misión. De camino, se topan con Fred. Mario, se la presenta, reiterándole que no estaba loco y que siempre dijo la verdad. Fred, por alguna razón, se incomoda, pero disimula rápidamente. Fred sigue su camino. Mario y Lucero deciden ir a una plaza cercana a la zona, a petición de Lucero, quien se dispone a contarles de qué se trata su misión.

74. MONTAJE - SECUENCIA DE IMÁGENES

Mario y Lucero sentados en una mesa del lugar, Lucero le comenta que su familia, de apellidos Cáceres y Herrera, se desunió, tras numerosas disputas familiares, producto de problemas de alcoholismo de su padre. Ellos se divorciaron, y sus hermanos menores, gemelos, quedaron bajo la custodia de su madre. Su padre se desentendió de ellos. Asimismo, estaba ella en coma, producto de un accidente de tráfico ocurrido hace algún tiempo. Ella cree ser una carga para su familia, y quiere que sus hermanos consigan la felicidad, antes de irse. Ella quiere que sus hermanos, de nombre César y Sergio, dejen ese resentimiento que sienten hacia su padre.

75. EXT - PLAZA DE MONTALBÁN III- DÍA

Mario y Lucero en la plaza, charlando. Mario asiente y decide ayudar en lo que pueda. Lucero le indica que ellos suelen usar el metro y que allí podría encontrarlos. Asimismo, les indica que su cuerpo se encuentra en la Policlínica Metropolitana, ubicada en el este de la capital caraqueña.

76. INT - CABAÑA SURREALISTA - NOCHE

Mario en el mundo onírico de sus pesadillas. Esta vez, se encuentra en el interior de una cabaña. El lugar está vacío. Solo hay un banquillo de madera. Mario, camina hacia la única ventana del lugar. Allí, nota que no se ve nada, puesto que la densa niebla bloquea su campo de visión. Reflexiona internamente sobre si hay algo más allá de esa blancura.

77. INT - METRO DE ARTIGAS - DÍA

Mario y Fred, cerca de los torniquetes del metro. Esperan encontrarse a los hermanos Cáceres Herrera. Los ven a lo lejos, y Mario acelera el paso e intenta llamarlos. Fred lo sigue, pero a un ritmo más lento. Los chicos abordan el tren y no oyen los llamados de Mario. Este, le reclama a Fred, alegando que no los alcanzaron por culpa de su lentitud. Deciden ir a la clínica, aunque Fred no quiera

78. INT - POLICLÍNICA METROPOLITANA - DÍA

Mario, entrando a las instalaciones de la clínica, Este, siente que olvida algo, pero no presta atención. A lo lejos, esperando el ascensor se encuentran los hermanos de Lucero, César y Sergio, en compañía de Carlos Santana, el conocido de ellos. Todo parece indicar que ellos se conocen de algo. Los hermanos logran abordar el ascensor, pero Carlos no, al estar lleno. Mario y Fred se acercan. Fred se muestra tenso. Mario saluda a Carlos y este indica que va a visitar a un familiar. Fred reacciona y lo tilda de mentiroso. Carlos, incómodo, lo trata de calmar, diciendo que visita a un tío. Fred, lo toma por el cuello y lo pega contra la pared. La gente presente en el lugar se mantiene expectante. Carlos, obligado, accede a contarle la verdad. Carlos, indica que de alguna manera él es el culpable del accidente de Lucero, puesto que él es la persona que la rechazó en ese momento. Fred le dice un sinnúmero de groserías y le exige que se largue. Mario trata de calmar la situación. Carlos muestra arrepentimiento por lo ocurrido y dice no ser el mismo. Fred se calma, tras las peticiones de Mario. Este último, internamente, se cuestiona si ese Fred de hace un momento es el mismo de siempre, puesto que mostró una actitud sumamente frívola y se pregunta, internamente (voz en off), cuál de los dos sería el verdadero Fred. Se calman y suben en el ascensor.

79. INT - POLICLÍNICA METROPOLITANA - DÍA

Mario, Fred y Carlos, sentados en las afueras de la habitación 404, donde se encuentra Lucero. Se prolonga un silencio incómodo en el ambiente. A la mente de Mario, vienen imágenes del día en el que se quedaron en casa de Carlos, tras el incidente de Fred, y de su incomodidad en el asunto. Carlos, rompe el silencio, pidiendo disculpas por lo ocurrido, y queriendo enmendar su error. Fred le dice que no le pida perdón a él, sino más bien a sus hermanos, quienes tienen una vida desgraciada por culpa de su actitud machista

e incorrecta. Carlos entra a la habitación. Fred, con una actitud frívola, le pide a Mario irse del lugar. Se van. Indica que de camino a la casa, aclarará sus dudas y le contará sobre lo sucedido. En lo que abordan el ascensor, inicia un flashback.

80. MONTAJE - SECUENCIA DE ESCENAS DE FLASHBACK

Se muestran escenas de distintos momentos del pasado. En principio, se muestra en un salón de clases, a un Carlos agresivo, quien molestaba a sus compañeros. Se muestra una disputa entre varios compañeros. Se ve a Lucero en un banquillo, viendo a lo lejos a Carlos. Fred, frustrado, los ve de lejos. Una escena donde están Fred y unos amigos, discutiendo sobre cómo se llamará su grupo rival al de Carlos; deciden llamarse "*Los Niños Buenos*". Fred jugando fútbol, amablemente. Carlos, golpeando a algunos chicos débiles en compañía de sus cómplices. Termina el flashback.

81. INT - AUTOBÚS VÍA MONTALBÁN - DÍA

Mario y Fred en un autobús vía a casa. Fred indica que en su momento sintió algo por Lucero, y que odia a las personas como Carlos, que se aprovechan de los débiles. Indica que él siempre trató de proteger a sus compañeros y desafiar a los abusones como Carlos y su pandilla. Indica, también, que Carlos aparenta ser una buena persona y arrepentirse, pero que por dentro sigue siendo el mismo monstruo lleno de carencias. Mario entiende su punto y comparte su sentimiento de repudio hacia Carlos. Piden parada, pagan el pasaje y se bajan del autobús.

82. INT - APARTAMENTO DE LOS SCHNEIDER - NOCHE

Tras aparecer en pantalla "*Días después*", Mario está en su habitación. Fred le pregunta si no hay novedades de Soléil. Este le responde que no. Asimismo, hablando de las situaciones amorosas de ambos, le indica que ama a Soléil, y que le hubiese gustado ser más valiente. Se cuestiona el hecho de que ella no haya dado noticias de su paradero. Fred, por su parte, indica que no le dará importancia al tema de Lucero y que olvidará eso y se centrará en su vida. Salen de la habitación. Mario revisa qué hay en la nevera. Se observa que la casa está adornada de Navidad. Fred se va a su cuarto, tras comer un bocadillo. Mario, se recuesta en el sofá. Se queda entre dormido y comienza otra de sus pesadillas.

83. EXT - BOSQUE - NOCHE

Mario se encuentra en un bosque, de noche. El lugar es neblinoso. En su transitar, Mario nota todo desteñado. Los pigmentos del lugar predominan en la escala de grises. El camino está repleto de objetos; desde juguetes desmembrados, hasta libros cuyas páginas han sido despojadas. Lo único colorido del lugar es un diario, intacto a pesar del polvo y la tierra que lo arroja. Mario lo toma y ve que está asegurado con una llave. Comienza a buscar la llave por todo el lugar. Observa algo que brilla en un pequeño lago que hay en el lugar. Se da cuenta de que es una llave. Cuando se dispone a tomarla, se cae y siente sensación de ahogamiento. Termina la pesadilla.

84. INT - APARTAMENTO DE LOS SCHNEIDER - NOCHE

Mario despierta, producto del ruido que hace Isabel al llegar a la casa. Se levanta del sofá y se va a su habitación.

85. INT - SALÓN DE CLASES - DÍA

Mario está en un salón de clases. El docente explican algunas cosas, en cuyo caso, Mario está distraído y no presta atención a la clase. Ve su reloj que marca las 9:53 am. El docente da por terminada la clase. Mario y Fred recogen sus cosas y se va del salón. Camina hacia el ascensor, lo llaman, y una vez abre, bajan.

86. SECUENCIA - MIRADOR DE COLINAS DE VALLE ARRIBA - ANOCHECIENDO

Mario y Fred, de camino al Mirador de Colinas de Valle Arriba. En el autobús, notan la presencia de Leonor en el lugar y deciden bajarse para saludarla. Se acercan a Leonor Isabel, quien está haciendo anotaciones en su pequeño diario. La saludan. Ella hace gesto de extrañeza. Al transcurrir la conversación, se dan cuenta de que ella no los reconoce. Mario, recuerda lo que ella le comentó de su incapacidad de recordar y le pregunta más. Ella les explica que sufre de un trastorno denominado "Amnesia Anterógrada", en cuyo caso, no puede recordar lo ocurrido más allá de 21 horas del presente. Ella comenta que fue tras un accidente en bus vía Mérida. A la mente de Mario, vienen imágenes borrosas por un instante, en un lugar rodeado por las llamas y repleto de escombros. No presta atención a ello y continúan la conversación.

87. INT - APARTAMENTO DE LOS SCHNEIDER - NOCHE

Mario y Fred a punto de dormir, conversando un poco sobre el padecimiento de Leonor. Fred suelta un comentario e indica que desde hace tiempo se han topado con gente muy extraña. Tras charlar por unos momentos, se duermen. Mario, permanece pensativo en su cama. Cierra los ojos. Tras algunos segundos, comienza a tener una pesadilla.

88. SECUENCIA - CARRETERA VÍA MÉRIDA - NOCHE

En el medio de una carretera, hay un autobús destrozado, e incendiándose. Se escuchan numerosos gritos de desespero y auxilio. El humo cubre todo el lugar. Un niño, que ronda por los 13 o 14 años, físicamente parecido a Mario, se levanta del suelo, tras al parecer haber estado inconsciente. Su frente está ensangrentada, debido a un posible golpe. Ve todo nublado. Unos gritos cercanos le hacen recuperar la consciencia. Ve una niña de más o menos su edad, físicamente parecida a Leonor, rodeada por algunos escombros, y llena de sangre en su ropa. El niño, va en su ayuda. Busca fuentes de agua para apagar las llamas, pero no consigue por ninguna parte. Las llamas se reducen un poco tras comenzar una llovizna. El chico logra acercarse y ve que la joven se aferra a un portarretratos, que cubre con una manta. Dice algunas palabras de desespero. El chico le arrebató la manta con sutileza. Seca un poco su sangre. EL chico, se da cuenta de que no siente su tórax, a pesar de tocarlo. El humo aumenta su intensidad y les hace desmayarse. Termina la pesadilla.

89. INT - APARTAMENTO DE LOS SCHNEIDER - AMANECIENDO

Sin moverse de su posición de dormir, Mario abre los ojos y despierta, exaltado, pero silencioso. Tarda algunos segundos para calmarse. Gira la cabeza hacia donde está Fred, y se da cuenta de que este está despierto, y sujetando lo que parece ser un cofre de madera. Se mantiene pensativo. Al darse cuenta de que está amaneciendo, se levanta. Enciende una lámpara ubicada en la mesita de noche al lado de su cama. Toma de una de las gavetas, un muñeco color carmesí hecho de madera, de alguna forma similar al que Mario encontró, tiempo atrás, en el salón donde solía encontrar a Lucero. Aprieta el muñeco con fuerza y procede a guardarlo dentro de la caja de madera, toma una toalla y va al baño. Segundos después, Mario se levanta de la cama y sale de la habitación.

90. EXT - MIRADOR DE COLINAS DE VALLE ARRIBA - DÍA

Mario, en el Mirador. Se dirige a donde acostumbra estar Leonor. La saluda. Ella, sigue sin recordarlo. Mario, comienza a charlar con ella. Le pregunta, curioso, sobre qué accidente le hizo terminar allí. Ella, comienza a contarle todo.

91. MONTAJE - SECUENCIA DE ESCENAS DE FLASHBACK

Se muestra un autobús circulando por una carretera, de noche. A bordo, un gran número de personas. Motivo del movimiento constante producto de los agujeros en la autopista, un chico físicamente similar a Mario, de 15 años de edad aproximadamente, tiene sensación de vómito y se dirige a un baño ubicado al final del pasillo del bus. Tras eso, para esquivar una gandola, el conductor realiza una maniobra con el volante y pierde el control del vehículo. El mismo, comienza a moverse de un lado al otro. Se voltea y se estrella. Hace varios movimientos hasta impactarse contra la acera. Se prende en llamas. Se oye a toda la gente gritando. Hay algunos fallecidos en el lugar y otros, inconscientes. Una niña rodeada de escombros. El chico similar a Mario, se levanta tras haberse golpeado con algo. Va hacia la niña. Se muestra secando su sangre con una manta. Tosen constantemente por el humo. Se desmayan uno encima del otro. Fin del flashback.

92. EXT - MIRADOR DE COLINAS DE VALLE ARRIBA - DÍA

Termina el flashback. Mario muestra una expresión melancólica. Tras sujetar la manta que le dio Lucero, a su mente llegan recuerdos. Parece entender todo. Leonor, comenta que ese chico fue una salvación para ella, y que quisiera saber de quién se trata. Mario se muestra apenado. Asimismo, Mario ve la manta con cuestionamiento, pero no presta atención.

93. EXT - VALLE - DÍA

En un amplio valle se encuentra Mario. El lugar, está repleto de un sinnúmero de mantas, de diferentes colores, texturas y formas. Él, desesperado, comienza a husmear entre todas ellas buscando algo. Las detalla y las va arrojando a un lado. A lo lejos, ve la figura de Soléil. No la reconoce. Nota que esta va a bordo de un monociclo que se conduce solo, y en reversa, Se va alejando de él, quien se ve

imposibilitado de acercarse a ella. Repentinamente, se van escuchando una serie de impactos, que van aumentando en intensidad, conforme se va alejando la chica y se va decolorando el ambiente del sueño.

94. SECUENCIA - APARTAMENTO DE LOS SCHNEIDER - NOCHE

Mario aún dormido. Se oyen una serie de ruidos, como si estuviesen tocando la puerta. La intensidad se incrementa. Esto, despierta a Mario y Fred, quienes salen a ver de qué se trata. Al abrir la puerta, no hay nadie. Cierran rápidamente. Piensan que se trata de alguna broma pesada, considerando que son las 2:07 AM. Se dan cuenta de que en el piso hay un sobre blanco. Lo abren, y se dan cuenta de que no hay nada. El sobre está un poco desgastado y quemado en sus extremos. En la parte trasera, hay unas iniciales "SALH", pero ellos no entienden de qué se trata. Fred golpea la puerta con fuerza y se regresa a su cuarto. Fred, revisa en su gaveta, toma el muñeco color carmesí del cofre y procede a arrojarlo contra la pared. Alega que ese objeto le perturba de alguna manera. Entre sus palabras menciona, inconscientemente, el nombre de "Lucero". Eso, hace que Mario se quede pensativo por unos instantes, creyendo recordar algo, pero no pasa nada. Fred, se dirige hacia la ventana de la sala y se asoma. Alega que es momento de un cambio para él, y que lo que sea que tenga que recordar, no importa. Mario, trata de calmarlo. La conversación se torna agresiva, hasta el punto de recurrir a los golpes. Al final, se calman y se dan la mano. Mario va al cuarto y recoge algunas piezas de ese muñeco, y las guarda en el cofre de madera.

95. EXT - MONTALBÁN III - DÍA

Mario y Fred se encuentran en la parada de autobús, esperando para irse. Fred, se siente observado y voltea a un lado. Llama su atención la presencia de una chica de más o menos su edad, de cabello pelirrojo y largo. La chica es acuerpada y muy llamativa. Fred se impresiona por tal suceso. Ella, le muestra una sonrisa pícaro y toma un bus distinto.

96. INT - PASILLOS DE LA UNIVERSIDAD - DÍA

Entrando a la universidad. Fred le comenta lo guapa que es la chica que se encontraron hoy, y que le gustaría conocerla. Mario se extraña, y le reclama si en su vida no hay o hubo alguien más. Fred no se acuerda de nada relevante. Siguen caminando hasta entrar al edificio de los salones.

97. INT - SALÓN DE CLASES - DÍA

Mario y Fred, en el salón de clases, recogiendo sus cosas. Fred, se da cuenta de que en su morral hay una manzana amarilla y le pregunta a Mario si él la colocó, o Isabel. Mario responde que no, porque en la casa no había manzanas. Fred se extraña, la ve y no le da importancia. Terminan de recoger sus cosas y salen del salón. Fred le da un bocado a la manzana, y alega que está muy jugosa. En eso, aparece ante él la chica pelirroja con la que se encontraron en la mañana. Ella, le comenta que el hecho de haber comido de esa manzana, lo obliga a participar en su "divertido" juego. Fred, le responde de forma abierta y dice algunos piropos. Ella, se presenta formalmente. Se llama Estela Da Silva (21). Ella le deja un papel que indica que lo cita para el día siguiente, en una panadería que queda a una cuadra de la parada de los autobuses que ellos toman para ir a la universidad y procede a irse. Fred, muestra una expresión de satisfacción, distinta a la frialdad mostrada hasta entonces.

98. INT - APARTAMENTO DE LOS SCHNEIDER - NOCHE

Mario y Fred en la sala del apartamento, charlando sobre lo ocurrido en la mañana. Fred comenta que está ansioso por el desenlace de eso, y que no podría ser malo. Mario, se muestra inquieto por alguna razón, a pesar de darle la razón en todo momento.

99. SECUENCIA - MONTALBÁN III - DÍA

Mario y Fred, en la parada de autobús. Fred, va solo a la panadería, mientras Mario se queda en la parada, pero observando qué sucederá. Al llegar Fred, se topa con Estela, quien muestra una apariencia aún más pícaro que la del día anterior, pese a tener un atuendo deportivo. Al verlo, le da un apasionado beso en la mejilla. Este, se sorprende. A lo último, ella le dice que quiere ayudarlo a salir de la penumbra, participando en su juego, denominado por ella "*fruición seductora e hipnótica*". Tras irse, le dice que se verán de nuevo. Fred le pide el número de teléfono, pero ella se niega a dárselo, de momento. Fred se devuelve a la parada. Mario bromea por lo sucedido y Fred dice que accederá a lo que ella le demanda, y que será divertido, presente.

100. SECUENCIA - EDIFICIO - NOCHE

Mario entra al edificio. El ascensor par lo deja y decide tomar el impar. Sale un piso arriba de donde vive Fred. Al salir del ascensor y dirigirse a las escaleras para bajar, se percata de la presencia de una persona dejando una carta en la entrada de su apartamento, pero no logra ver de quién se trata. Baja rápidamente para ver. No lo logra. Se encuentra un sobre vacío y a su mente vienen, repentinamente, recuerdos del sobre que fue dejado con anterioridad en la casa, en la madrugada. Sin embargo, hay una nota pegada en la puerta, que dice "a las 8 en la entrada" Decide entrar al apartamento. Deja las cosas a un lado. Ve que son las 7:51 PM y baja a ver de qué se trata la citación dejada en esa nota.

101. EXT - ENTRADA DEL EDIFICIO - NOCHE

En la entrada del edificio, no hay nadie. Sin embargo, aparece Estela, quien esperaba que fuese Fred quien bajase. Mario alega que Fred está haciendo un trabajo académico, y por eso no está. Charlan un poco. Ella dice que quiere algo serio con Fred, y que este, representa un reto para ella. Comenta que no va con malas intenciones. Mario, muestra expresiones de desconfianza en el asunto. Ella le dice que no quiere que Fred recuerde cosas del pasado que solo lo perturbarán. Tras momentos, llega Fred. Se despide de un amigo antes del autobús. Estela lo saluda y le entrega una manzana, esta vez verde, antes de irse. Mario y Fred suben al apartamento.

102. INT - APARTAMENTO DE LOS SCHNEIDER - NOCHE

Mario y Fred en la sala, viendo TV. Lllaman repentinamente por teléfono a Mario. Es Carlos. Se oye su voz por el teléfono de Mario. Les pide que con urgencia vayan a la Policlínica Metropolitana, porque "ella", empeoró. Mario no sabe de quién se trata. Carlos dice que se dejen de ese orgullo y vayan, que es necesario. Ellos no entienden, e incluso Fred cree que se trata de una broma. Este último trata de recordar algo, pero no puede lograrlo. Deciden, tomando un taxi para irse. Fred menciona que si se trata de una broma, le partirá la cara a Carlos. Salen del apartamento.

103. INT - AUTO - NOCHE

Mario y Fred en el taxi, vía a la clínica. Se cuestionan qué pasará. Fred siente que su mente obvia algo, pero no encuentra respuestas en ese momento.

104. SECUENCIA - POLICLÍNICA METROPOLITANA - NOCHE

Mario y Fred bajan del auto. Pagan al taxista. Carlos insiste en que vayan con rapidez. Van hacia el ascensor y mientras esperan, Carlos le cuenta que María Lucero empeoró su salud terriblemente. Ellos no saben quién es ella. Fred les insiste les dice que dejen los juegos, que no es el momento. Fred alega que por alguna razón siente deseos de golpearle, pero no dice nada. Suben al ascensor. Salen en el piso 4. Van a la habitación 404. Entran. En la cama, hay una chica, inconsciente. Al verla, sus expresiones cambian. Se sorprenden. Recuerdan que se trata de María Lucero, quien sufrió un accidente hace un tiempo y quedó en coma. Mario se reclama a sí mismo el hecho de haberla olvidado. También recuerda a Soléil y su promesa. Se siente mal por lo sucedido y se sienta en una silla de la habitación. Pese a la sorpresa, Fred se muestra algo Frío. Entra un doctor y le da instrucciones a Carlos de pasar a enfermería. Ellos preguntan qué pasa, y el doctor comenta que Carlos se ofreció como donante de sangre para Lucero, debido a que ella, gradualmente, ha perdido parte de la suya conforme avanzan los días, ya que su corazón funciona "a media marcha". El doctor indica que Lucero será sometida a una operación de riesgo medio, al siguiente día. Fred se acerca a Lucero y ve que en una repisa, al lado de la cama, hay un muñeco color carmesí hecho de madera que presenta la diferencia, en comparación de los anteriores, de ser expresivo y alegre. Carlos alega que él también la olvidó, sin razón aparente, y que por un tiempo volvió a ser ese joven rebelde del pasado, pero que la fuerza le hizo evocar esos recuerdos de nuevo. Mario y Fred salen a la sala de espera. La madre de Lucero entra a la habitación, tras hablar con un médico.

105. INT - POLICLÍNICA METROPOLITANA - NOCHE

Mario y Fred hablan sobre lo ocurrido. Fred menciona que es turno de Carlos de enmendar su error. Mario le reclama el hecho de que quiera rendirse. Fred alega que quiere confiar en Estela y olvidar el pasado que viene arrastrando. Durante la conversación su actitud es más parecida a la del Fred que solía ser tiempo atrás. Mario, al final le da la razón,

siempre y cuando no vuelva a sí esa frialdad que ha mostrado desde hace tiempo. Deciden irse a casa y pasar al día siguiente.

106. INT - APARTAMENTO DE LOS SCHNEIDER - NOCHE

Mario y Fred, en la habitación. Fred trata de reparar el muñeco color carmesí que arrojó hace días. En un momento se cansa y lo guarda en la caja de madera que tiene en su gaveta. Procede a acostarse, sin emitir palabra alguna.

107. INT - POLICLÍNICA METROPOLITANA - DÍA

En la sala de espera de la clínica, la familia de Lucero, Mario, Carlos y Fred. Carlos, tiene curitas en su brazo, tras haber donado sangre a Lucero. Desesperados, caminan de un lado al otro. La madre de Lucero pregunta a un auxiliar de enfermería cuándo terminará la operación. El cual no sabe. Tras pasar algunos segundos, sale el doctor del quirófano. Alega que la operación fue exitosa, gracias a la gran cantidad de sangre que fue donada y que pudo compensar la pérdida.

108. EXT - TRIGAL - DÍA

Otro de los sueños de Mario, esta vez en un trigal hermoso. El lugar llama su atención. Él, camina en búsqueda de ese árbol que avista algunas veces. Lo ve más cercano que de costumbre, como a 1 Km de distancia. Corre hacia allá sin obstáculos. Dirige su mirada hacia el sol. El fin del sueño va acompañado de un destello de luz.

109. INT - POLICLÍNICA METROPOLITANA - DÍA

En pantalla "Una semana después". En la habitación 404, Lucero despierta de su somnolencia. En el lugar, se encuentran su madre, sus hermanos, Carlos y Mario. Carlos pregunta por Fred. Mario dice que él prefirió no ir. Con ayuda de los doctores, Lucero logra sentarse en la cama. Se muestra desorientada, lógico por haber estado tanto tiempo inconsciente. Su familia se muestra aliviada. Igualmente, Carlos. No recuerda lo del accidente. A petición de Fred, Mario le hace creer que fue simplemente culpa de un conductor ebrio, y que Carlos estuvo allí para ayudarla. Carlos se muestra sorprendido al Mario decir eso, pero con una seña de Mario entiende el trasfondo de ello. Tras pasar un rato, Mario se despide de la gente y se va del lugar.

110. EXT - MIRADOR DE COLINAS DE VALLE ARRIBA - DÍA

Mario, en el Mirador. Nota la presencia de Leonor en el lugar habitual. Aliviado, charla con Leonor y le comenta el buen estado de salud de Lucero. Ella, como de costumbre, no lo recuerda. Recurre a sus anotaciones para saber que es alguien conocido.

111. INT - APARTAMENTO DE LOS SCHNEIDER - NOCHE

Mario llega al apartamento. En la sala, está Fred con Estela. Les comenta a Fred que Lucero despertó. Este, se muestra aliviado. Mario le pide que vaya a la clínica. Estela lo apoya. Ella Fred aliviado, por la óptima salud de ella. No quiere ir a la clínica, pero Estela le insiste y lo convence.

112. MONTAJE - SECUENCIA DE IMÁGENES

Lucero recuperándose y comenzando ejercicios de rehabilitación, con ayuda de un terapeuta. En una cama clínica, realizando ejercicios con sus piernas con ayuda. En una colchoneta en una habitación despejada, alzando sus piernas y llevándolas al pecho, con ayuda. En un pasillo de la clínica, caminando con una andadera. En su habitación habitual, poniéndose de pie con ayuda de unas muletas. Al pie de la ventana de la habitación, con las muletas, los terapeutas la ayudan a sentarse en una silla de ruedas.

113. INT - POLICLÍNICA METROPOLITANA - DÍA

Mario y Fred en el hospital, con Lucero, quien yace en una silla de ruedas. Hablan. Ella no recuerda lo ocurrido en su estado fantasma (o al menos no lo hace saber). Fred sale a contestar una llamada. Lucero le comenta que el muñeco color carmesí que está en la repisa representa su afecto hacia Fred, su mejor amigo. Ella, le comenta a Mario, al estar Fred afuera, que recuerda totalmente lo sucedido en su estado de inconsciencia, mientras su espíritu vagaba sin rumbo. Asimismo, comenta que sabe la verdad del accidente, y que prefiere que Fred viva su vida plenamente y comience un nuevo presente. Agradece a Mario por todo lo que han hecho por ella. Asimismo, comenta que no perdonará a Carlos por lo hecho, al menos de momento. Pide a Mario apoyo y que ayude a Fred en su nueva travesía. Tras oír la puerta, disimulan. Fred comenta que tiene algunas cosas que hacer. Mario, tras captar una seña de Lucero, decide acompañarlo. Se despiden de Lucero y se van.

114. EXT - BOSQUE - NOCHE

Mario tiene otro enigmático sueño, oscuro, desolado, y lo único dotado de color es una manzana roja ubicada bajo un árbol grisáceo al final del sombrío lugar. Mario le da un bocado y comienza a tener una sed incontrolable. No encuentra fuente de agua. Al estar en el suelo, una presencia femenina, a bordo de un caballo, le arroja un balde de agua encima. Mario no la reconoce. La persona tenía una apariencia "medieval". Al irse, deja caer una herradura de caballo. Mario la toma y la observa. Se despierta.

115. INT - APARTAMENTO DE LOS SCHNEIDER - NOCHE

Fred con Estela en el apartamento. Hace oficial su relación con Estela. Alega que dejará atrás todo el pasado, que comenzará de nuevo y que ahora es el turno de Carlos para enmendar todo lo que hizo en el pasado. Alega que presiente que Lucero recuerda todo, a pesar de fingir que no, y que para Carlos, recibir su perdón, no será sencillo. Mario lo respeta y apoya su nueva relación con Estela.

116. EXT - SENDERO - DÍA

Otra de las pesadillas de Mario. Se encuentra en un sendero amplio y otoñal, aparece la presencia de la joven con atuendo "medieval". La persona va a bordo de un caballo y en su mano izquierda tiene una llave, y en la otra un sobre prendido en llamas, que se va volviendo cenizas. Asimismo, se baja del caballo, toma una manzana verde y procede, de alguna forma, pudrirla. Recita algunas palabras extrañas y se va del lugar.

117. EXT - MIRADOR DE COLINAS DE VALLE ARRIBA - DÍA

Mario se topa con Leonor nuevamente. Ella, tiene en sus manos el diario desgastado. Producto de una brisa repentina, se cae de sus manos hacia un charco de agua cercano. Se moja por completo. Mario, afectado, procede a contarle la historia del accidente, y que él es la misma persona que la acogió en ese momento. Leonor no se muestra sorprendida, ya que de alguna forma Mario encaja perfectamente con la descripción de aquel chico. Luego de eso, le comenta a Mario que posee una manta que se le quedó hace tiempo, cuando conversaron. Se trata de la manta que lo une con Soléil. Ella le dice que la mantiene guardada desde entonces, ya que parece ser sumamente importante para él. Esto tranquiliza a Mario un poco.

118. INT - EDIFICIO - NOCHE

Mario, al subir al apartamento, nota que en la puerta hay una nota pegada. Ve que la nota proviene de Estela y que lo cita a las 7:00 PM en la planta baja del edificio. Al ver que su reloj marca las 6:43, Decide bajar.

119. SECUENCIA - EDIFICIO - NOCHE

Mario llega a la planta baja del edificio, a encontrarse con Estela. La saluda. Ella tiene algo importante que decirle. Comenta que ella despojó de su contenido a los sobres que fueron dejados hace tiempo por un tercero. Mario le reclama el hecho de hacer algo así. Ella le explica que lo mejor para Fred y para él es dejar ir el pasado, y enfocarse en el presente y el futuro. Le entrega a Mario las hojas que debían contener los sobres. Se trata de algunas cartas que Soléil le mandó hace algún tiempo. Ella se las resume.

120. MONTAJE - SECUENCIA DE IMÁGENES

Se muestra Soléil escribiendo las cartas en una habitación algo lujosa. La primera, menciona su llegada. La segunda, menciona que todo fue una trampa de sus abuelos, y que su mal estado de salud es una farsa, ya que la familia Letóile necesita una heredera, en vista de la mala salud de su hermana y de su madre. La tercera, menciona que comenzó estudios en la Université de París Soborne, en el área de literatura francesa, y le pide perdón por haberlo abandonado.

121. EXT - PLAZA DE MONTALBÁN III - NOCHE

Mario en la plaza de Montalbán con Estela. Se muestra cabizbajo. Reflexiona por instantes y le dice a Estela que Soléil siempre ha sido inalcanzable para él, y que lo mejor es dejarla ir. Asimismo, Estela asegura que tiene buenas intenciones con Fred, y que pretende que deje el pasado atrás y viva su propio presente, al ya haber cumplido con Lucero protegiéndola en el pasado. Ella se despide. Mario no quiere subir al apartamento. Decide Ir al Mirador de Valle Arriba.

122. EXT - VALLE - DÍA

Otra de las pesadillas de Mario. Se encuentra en un valle amplio y hermoso, dotado de flores de distintos tipos en todos sus rincones. Mario, en el lugar, sorprendido. Ve al árbol muy cerca, a tan solo 200 metros de sí,

aproximadamente. Se acerca corriendo. En el camino, se encuentra la presencia de la Madre Naturaleza, a bordo de un caballo. Es una joven de ojos verdes, de una edad similar a la de Mario. Tiene el cabello castaño, ondulado y largo. Su apariencia, esta vez, la hace parecer algo "hippie". Le ordena a Mari subir al caballo. Galopa hacia el árbol. Al llegar, lo hace bajar. Toma de una canasta que está en la raíz del árbol dos manzanas, una roja y una verde. Tras decir algunas palabras algo metafóricas, le da a elegir a Mario entre ambas. Él, tras pensar por unos instantes, cree que la mejor opción es la roja. Ella le ordena comerla. Él lo hace. Tras darle el primer bocado, la joven sujeta su cabeza y le dice algunas palabras. Básicamente, el hecho de haber comido la manzana roja, representa su desgracia. Gracias a ello, perderá todo recuerdo de Soléil, tras pasadas siete horas del momento en el que despierte, pero que su capacidad de recordar le será cedida a un tercero. Adormece a Mario.

123. EXT - MIRADOR DE COLINAS DE VALLE ARRIBA - DÍA

Mario despierta en un banquito del Mirador, en la puesta de sol. A su lado está Leonor, quien se levanta, y tras comer el último bocado de una manzana roja, procede a tomar su diario y arrojarlo al suelo. También, toma un fósforo, lo enciende, y lo lanza al acantilado. Comienza a incendiarse. Leonor agradece a Mario por todo y le comenta que es capaz de recordar. Mario se muestra sorprendido. Se recuesta sobre el banquillo y tiene un monólogo interior. Se dice a sí mismo (voz en off) que entiende que Soléil y él nunca estuvieron destinados a estar juntos, al ser ella una manzana verde en un mundo rojo y él, una roja.

7.5 Guion literario

GUION

(VER PDF EN DOCUMENTO ANEXO)

8. BIOGRAFÍA Y RADIOGRAFÍA DE PERSONAJES

8.1. Soléil Andreina Letóile:

Biografía

Chica de 21 años, de estatura intermedia, piel clara, cachetes pronunciados y que se enrojecen con el frío o emociones. De cabello largo, castaño y liso, con puntas claras. No tan delgada, más bien “acuerpada”. Belleza muy sutil y sencilla. Manos pequeñas, suaves y frágiles. Ojos color marrón oscuro.

Risueña, inocente, con una sonrisa casi perfecta, muy abierta a la gente conocida aunque cerrada a externos. Puede mostrar un carácter fuerte cuando necesita regañar a alguien. Pura por el hecho de no haber tenido ningún contacto afectivo con un chico. Cristiana pura, por el hecho de ser un personaje que busca la esperanza e distintos ámbitos.

Nacida en Caracas. Hija de padre venezolano-español y madre francesa pura. Dotada de múltiples talentos para el arte, pintura, manualidades, cocina y etcétera. Ama el cine en tanto es una forma libre de expresión, como un ave que vuela sin restricciones. Cursa estudios de Música y Cinematografía.

A pesar de tener una contextura física estándar, le gustan las aventuras, en tanto deportes como paracaidismo, surf, natación. Ama volar. Sueña con dar la vuelta al mundo y conocer distintas culturas.

Personaje que en sí misma representa la pureza y la inocencia. Un ser muy blanco para pertenecer a un mundo imperfecto que es como una manzana putrefacta. Es muy moralista. Es difícil que alguien establezca una conexión profunda con ella, por ser alguien que profundiza a la hora de evaluar a terceros y confiar en ellos.

Es una contradicción en sí misma por el hecho de ser y existir en lo que nos referimos a "mundo imperfecto", cuando nos referimos a ella como perfecta.

A más se acerque Mario, en sus sueños al Árbol, más se pudre su lazo y más decae su salud. Ella decide no llegar a ese lugar. Su subconsciente intuye lo peligroso que es. Dicho instinto no influye ni es consciente de él en sus decisiones en el mundo normal

Su misión es hacer que Mario no se pudra, pero éste por ser humano errante e imperfecto, decide comer el fruto y ahí ella desaparece de su vida. Ese es el castigo de Dios para él por devorar el fruto del pecado, vivir una vida normal e insatisfecha, con un ser errante igual que él. Soléil es un ser tridimensional, a diferencia de Mario que es un ser bidimensional.

Nunca se ha enamorado de alguien. Es muy complicada en ese aspecto, ya que espera, internamente, que dicha persona posea cualidades significativas y opiniones compartidas a las de ella, en tanto es un ser puro, inocente y que hace de un estilo de vida su creencia en Dios y esperanza hacia el mundo terrenal.

Radiografía

A) Datos

- **Nombres:** Soléil Andreina
- **Apellidos:** Letóile Hernández

B) Características personales y físicas

- **Fecha de nacimiento:** 15 de Abril
- **Signo:** Aries
- **Sexo:** Femenino
- **Edad:** Tiene 21 años, aparenta 19
- **Color de ojos:** Castaño claro

- **Color y estilo del cabello:** Castaño, liso, con las puntas claras. Largo
- **Complexión:** Delgada (acuerpada). 165 cm de altura.
- **Peculiaridades físicas:** Mejillas algo pronunciadas, natural, ninguna intervención quirúrgica.
- **Manera de hablar:** Voz aguda y dulce. Buena dicción.
- **Salud:** Las pesadillas de otro personaje afectan su salud. Posibilidades de haber heredado de su madre una enfermedad neurodegenerativa. Su salud mejora y desmejora de forma aleatoria.
- **Adicciones:** Ninguna adicción.
- **Color característico:** Blanco
- **Manera de vestir:** Colores pasteles, vivos y blanco. Jeans, suéteres de distintos colores, morral colorido como ella. Muy ética a la hora de vestir.
- **Objeto simbólico y significado:**

Manta blanca de rayas:

- Representa su lazo con Mario. Fue confeccionada por su madre cuando iba perdiendo la movilidad en sus extremidades, padecimiento que podría ella heredar. Soléil la divide en dos y le entrega la mitad a Mario. Cuando él la extravía pierde, parcialmente, todo recuerdo de ella y su lazo se va desvaneciendo. Al recuperarla, evoca nuevamente los recuerdos de Soléil.

Manzana verde:

- Representa lo cuasi-perfecto, de un ser que, siendo verde, cohabita en un mundo rojizo. Es la oposición al pecado. Es planteado como algo casi inalcanzable, e irónicamente dificultoso y ennegrecido, en los sueños contradictorios de Mario.
- Al estar en un mundo rojizo, se pudre conforme avanza el tiempo, ya que como un ser vivo, se adapta al entorno, en este caso, imperfecto e impuro, restándose un poco de esa cualidad de pureza que posee. A más cerca esté Mario del árbol en sus sueños, irónicamente, ella empeorará su estado de salud.

C) Características sociológicas

- **Estado Civil:** Soltera, nunca ha tenido pareja. Quiere a Mario, a pesar de que éste no se digne a confesarle lo que siente. Es feliz con ayudar a otros.
- **Antecedentes familiares:** Hija de un venezolano y una francesa. Tiene una hermana mayor y uno menor. Sus padres se involucraron en una aventura amorosa, cuando su madre escapaba de un matrimonio arreglado. Sus abuelos le obligan a irse a Francia. Su padre falleció en su trabajo de corresponsal.
- **Clase social:** Proviene de una clase social alta. Vive acomodada.
- **Educación:** Cursó estudios en el mejor colegio francés de Caracas, mientras veía, a su vez, clases con tutores, de pintura, cocina, manualidades y etcétera. Siempre fue vista como inalcanzable, nadie la molestaba. Fue muy bien tratada.
- **Economía:** Vive del dinero que le hace llegar su madre periódicamente. Vive con Mario en un apartamento en Colinas de Valle Arriba. No despilfarra, gasta lo que cree necesario para ella y Mario.
- **Ocupación actual:** Al irse a Francia, comienza a cursar estudios de Artes en la Sorbonne Université.
- **Ocupación pasada:** Antes de irse a Francia, estudiaba Artes y Comunicación. Dictaba clases de música a niños en un conservatorio de Caracas.
- **Intereses:** Ayudar a los demás, aunque sacrifique su bienestar. Las artes, la cocina, la música. Esos y otros talentos en los que se desempeña. Ama París. Ama el frío
- **Contactos Sociales:** Tiene muy pocos amigos, a los cuales considera irremplazables.
- **Ética/moral:** Es totalmente moral. Cristiana. Jamás haría algo que perjudique a otros. Ocultaría una verdad para no herir.

- **Inclinaciones Políticas:** No le interesa la política en ningún aspecto, considera que ello es motivo de múltiples conflictos sociales. A pesar de eso, tiende a ser algo Feminista.
- **Deportes:** A pesar de que tiene una capacidad física estándar, no practica deportes. Ama los deportes extremos, como por ejemplo el paracaidismo.
- **Aficiones:** Le gusta confeccionar prendas de vestir. Pinta. Dibuja. Cocina de forma excepcional. Ama el frío y las montañas. Le apasiona el cine en todos sus aspectos.
- **Nivel de idealismo:** Sus ideales son inclinados hacia el cristianismo y su creencia en Dios y Jesús. Sigue los ideales de bondad y de proyectar esas creencias para ayudar a otros.
- **Nivel de Materialismo:** En lo absoluto materialista
- **Nivel de ambición:** Si se considerase ambiciosa, sería por querer ayudar demasiado a sus cercanos.
- **Capacidades intelectuales:** Su coeficiente intelectual es extremadamente alto. No se esmera mucho en hacer las cosas, ya que obtiene buenos resultados de forma natural. Es muy risueña, puede demostrar su cariño hacia otros dándoles un golpe (sin mala intención). Es capaz de entender al resto. Premedita las cosas antes de decirlas y o hacerlas. Cuando tiene la razón, insiste hasta que el otro lo acepte; cuando no la tiene, acepta ello. A veces muy inocente e idealista en un mundo decadente. Es feliz con otras personas. A veces puede estar en sana tranquilidad mientras se encuentra sola.

D) Características psicológicas

- **Personalidad:** Es muy analítica de lo que sucede a su alrededor. Suele desconfiar mucho de la gente. Fría y pasiva por naturaleza. Amigable con aquellos cercanos a ella.
- **Fantasía favorita:** Recorrer las más hermosas ciudades del mundo. Vivir en un paisaje natural un tiempo y otro en la metrópolis neoyorquina.

- **Paradoja:** Estar con Mario significaría que ella se enfermaría. Ella es concebido como un ser perfecto, como una manzana verde que cohabita en un mundo rojo, mientras que Mario es un ser que es como una manzana roja. Por su mala salud, debe irse a Francia.
- **Problemas:** Su conflicto es que Mario no asume su rol y vence su miedo. Otro conflicto es que sus abuelos a obligan a regresar a Francia.
- **Fobias:** Teme a perder a sus seres queridos. Es muy pulcra, por lo que a veces le huye a cosas desagradables.
- **Preferencias sexuales:** Es heterosexual. Le atraería un chico moralmente correcto, que preferiblemente comparta sus creencias cristianas. No se ha involucrado sexualmente con nadie. Aspira llegar virgen al matrimonio.
- **Valores:** El amor, Dios y Jesús. El Amor a sus amigos. La amistad. El vivir en tranquilidad emocional, afrontar nuevos retos.
- **De haber nacido antes, ¿qué hubiese sido?:** Hubiese sido princesa y posteriormente reina en la época medieval
- **Cualidades:** La blancura de su piel, su belleza natural, que aunque no es extravagante, es muy sutil. Su blanca aura. Su espontaneidad. Su no tan idealista sinceridad (muy expresiva a la hora de decir las cosas)
- **Habilidades:** Talento para el arte, las manualidades, la cocina, ordenada con sus cosas. Muy pulcra.
- **Defectos:** Su inocencia que muchas veces no le permite ver las malas intenciones de la gente.
- **Conducta Antisocial:** Sacrificaría su bienestar por el de otros. No tolera la maldad en el mundo. Odia el maltrato animal y el Bullying.
- **Le gusta:** El frío. Las montañas. Los paisajes naturales. Ciudades como New York y París. Los tulipanes. El color blanco
- **Le disgusta:** El calor. Las colas. La maldad en el mundo. Que la gente se aproveche de otros.
- **Actriz que nos referencia al personaje:** Emma Watson (por quizá algunos aspectos físicos y tipo de películas en las que ha participado).

8.2. Mario Leonardo Hernández:

Biografía

Chico de 20 años, hijo de madre madrileña y padre merideño. Alto, pero no tanto. De cabello negro, no tan corto y liso. De tez amarillenta. Delgado, pero de contextura atlética. Ojos marrón oscuro.

Amante del fútbol y otros deportes de equipo. Algo introvertido a veces. Seguro de sí mismo, pero pesimista en cuanto al destino. Fatalista hacia la sociedad. Desconfiado de la gente. Muy moralista, a diferencia de Soléil, por el hecho de tratar de ser “correcto” en distintos ámbitos de su vida, a pesar de que suele ser, como un chico de su edad, acelerado y desordenado.

Sus padres mueren en un accidente vía Mérida. Queda bajo el cuidado de una pareja de ancianos, quienes, a causa de la edad, fallecen años después del accidente. Desde entonces, suele cuidar mucho a sus cercanos. Tiene mucho sentido de pertenencia hacia sus cercanos y busca su bienestar, por encima del de sí mismo, aunque muchas veces se auto-considera incompetente por no lograr más de lo que cree ser capaz.

No le gusta estar solo, a pesar de que en ocasiones esté más tranquilo en su soledad. Tiene miedo a la pérdida, a no ser capaz de lograr sus propósitos, a pesar de siempre estar predispuesto negativamente. Sus miedos no le permiten evolucionar y progresar como ser humano.

Muchas veces baja su autoestima, por el hecho de ver su vida ennegrecida. Es como una sombra que se esparce en el suelo y pasa desapercibida por miedo lo que sucedería si viese más allá de esa burbuja donde él mismo se encerró desde que era niño.

Ser imperfecto en sí mismo. Es como una manzana que se pudre y tiene un tiempo de pureza. Representa la esencia del humano errante y fallido en su actuar; esto último no porque sea malo, sino por ser incompleto.

No es capaz de saber qué significa para él Soléil, más allá de una persona que tiene un lazo afectivo con él. Harto por lo desgraciado de su vida, decide comer, en sus sueños, la manzana roja, lo que representa el error, el pecado, y el olvidar su amor.

Ese amor jamás podrá suceder, ya que de ser así sería una contradicción, al ser este mundo algo imperfecto y ella un ser perfecto, que representa la esencia de lo utópico y que no puede existir por ser así, cual pieza que no encaja. Soléil es una manzana verde en un mundo rojo; y Mario, una roja.

Al comer la manzana roja pierde todo recuerdo de Soléil, como si no hubiese existido esta última. Un castigo divino por comer dicho fruto. Su subconsciente e instinto lo conducen a la decadencia, por lo cual no es consciente de lo putrefacto de sus decisiones y acciones.

Él y Soléil se contradicen inconscientemente, en el sentido que él es putrefacto y anhela no serlo y ella es perfecta y desearía restarse un poco de perfección para poder encajar en este mundo imperfecto. En tal sentido, y al no poder controlar el destino, no pueden estar juntos.

Ambos sienten que son piezas que no encajan, y a pesar de que dos piezas distintas bien pudiesen encajar entre ellas, cada pieza pertenece a un rompecabezas distinto. Queda Leonor, ser errante e imperfecto como él, pero no necesariamente mala, simplemente es humana.

Radiografía

A) Datos

- **Nombres:** Mario Leonardo
- **Apellidos:** Hernández Rivodó

B) Características personales y físicas

- **Fecha de nacimiento:** 22 de Julio.
- **Signo:** Cáncer.
- **Sexo:** Masculino.
- **Edad:** Tiene 20 años.
- **Color de ojos:** Castaño
- **Color y estilo del cabello:** Castaño oscuro, casi negro. Liso. Medio corto.
- **Complexión:** Delgado (atlético). 178 cm de altura.
- **Peculiaridades físicas:** Alto, delgado, cuerpo atlético.
- **Manera de hablar:** Voz grave, pero no tanto. Buena dicción.
- **Salud:** Prácticamente ningún problema de salud. Tiene buenas defensas.
- **Adicciones:** Ninguna adicción.
- **Color característico:** Azul marino y verde grama
- **Manera de vestir:** Colores masculinos, con ropa al cuerpo. Jeans, franelas deportivas. Suéteres de distintos colores con gorro. Pantalones tipo mono.
- **Objeto simbólico y significado:**

Brazalete hecho a mano:

- Le fue otorgado por Lucero. Fue hecho a mano por esta, en su estado "fantasma". Para Mario, representa su lazo de amistad con Fred, que siempre debe llevar consigo. Representa, de parte de ella, arrepentimiento por no haberle hecho caso a Fred.

Manzana roja:

- Representa la imperfección de Mario y su diferencia fundamental de dimensiones con Soléil. Simboliza el pecar, la tentación, la desgracia que representan sus sueños irónicamente opuestos, en desarrollo y contexto, a sus vivencias habituales. Inconscientemente, se opone completamente a lo que representa la existencia de Soléil.
- Cuando él devora este fruto en sus pesadillas, se rompe totalmente su lazo con Soléil, y es castigado a olvidarla tras pasar siete horas desde el momento que despierta de esa pesadilla final.
- Al él olvidar a Soléil, le otorga a Leonor la capacidad de recordar. Básicamente, él sacrifica su bienestar y se lo otorga a Leonor. Asimismo, la salud de Soléil se estabilizará.

C) Características sociológicas

- **Estado Civil:** Soltero. Exigente a la hora de tener pareja. Enamoradizo. Quiere a Soléil, a pesar de no dignarse a confesarle lo que siente. Es feliz con ayudar a otros.
- **Antecedentes familiares:** Hijo de madre madrileña y padre venezolano. Nació en Galipán. Hijo único. Sus padres fallecieron en un accidente vía Mérida. Su abuelo materno es de origen alemán. Al fallecer sus padres, queda bajo el cuidado de sus abuelos maternos.
- **Clase social:** Proviene de una clase social media.
- **Educación:** Cursó estudios en un colegio ubicado en Montalbán. Aficionado del fútbol y el baloncesto. Practicó natación de pequeño.
- **Economía:** Vive de sus abuelos. Luego, se muda con Soléil a un apartamento en Colinas de Valle Arriba. Muy ahorrativo, pese a que a veces es compulsivo a la hora de comprar
- **Ocupación actual:** Cursa estudios de periodismo en una universidad caraqueña

- **Ocupación pasada:** Practicar deportes.
- **Intereses:** Ayudar a los demás. Se defiende bien en la cocina. Es muy independiente al colaborar mucho con sus abuelos. Ama el frío galipanero.
- **Contactos Sociales:** Es muy sociable, aunque sean contados los verdaderos amigos que tiene.
- **Ética/moral:** Es totalmente moral. No tolera a los que se aprovechan de otros.
- **Inclinaciones Políticas:** Típica postura de joven venezolano que ve ennegrecido su futuro. No confía en políticos.
- **Deportes:** Le gusta el baloncesto, la natación y el fútbol
- **Aficiones:** Jugar caimaneras con amigos. Le gusta inventar con distintos ingredientes en la cocina. Le gusta acampar en Galipán.
- **Nivel de idealismo:** Sus ideales son inclinados hacia el cristianismo y su creencia en Dios y Jesús, pese a no asistir regularmente a la iglesia.
- **Nivel de Materialismo:** Algo materialista, al no querer estorbar muchas veces.
- **Nivel de ambición:** Ambicioso por querer otorgar estabilidad a sus cercanos
- **Capacidades intelectuales:** Coeficiente intelectual medianamente alto. Es bueno para los deportes y crear estrategias ofensivas. Buen estudiante. Su coeficiente intelectual es aceptable. No se esmera mucho en hacer las cosas, ya que obtiene buenos resultados de forma natural.

D) Características psicológicas

- **Personalidad:** Es muy sociable, aunque algunas veces suele ser obstinado. Negativo en muchos aspectos de su vida. Premedita mucho las decisiones antes de tomarlas.
- **Fantasía favorita:** Encontrar a una mujer pura.

- **Paradoja:** Estar con Soléil significa que ella se enferme. Mientras que ella es concebido como un ser perfecto, Mario es un ser que es como una manzana roja que se pudre y tiene un tiempo de caducidad.
- **Problemas:** Su conflicto es que no asume su rol y vence su miedo al decirle a Soléil lo que siente.
- **Fobias:** Teme a la soledad. Es muy obstinado al no conseguir lo que quiere.
- **Preferencias sexuales:** Es heterosexual. Su sueño es encontrar en su vida a una mujer pura que le ame de forma incondicional.
- **Valores:** El amor, Dios y Jesús. Ayudar a sus cercanos. El esfuerzo.
- **De haber nacido antes, ¿qué hubiese sido?:** Hubiese sido médico o piloto de aviones.
- **Cualidades:** Su capacidad atlética. El ser independiente y autosuficiente.
- **Habilidades:** El deporte. Bueno argumentando. Su capacidad de socializar
- **Defectos:** Su obstinación que se convierte en frustración. Su negatividad al no conseguir todo lo que desea.
- **Conducta Antisocial:** Resentido con el mal que pueda haber en la sociedad. Muchas veces se frustra al no poder lograr sus objetivos y eso se convierte en frustración.
- **Le gusta:** El frío. Acampar en las montañas. Los paisajes naturales. Ciudades como Viena y Múnich. Los videojuegos. Los colores azul marino y verde grama
- **Le disgusta:** El calor. Las colas. La maldad en el mundo. Que la gente se aproveche de otros. No poder alcanzar sus objetivos.
- **Actor que nos referencia al personaje:** Daniel Radcliffe (por quizá algunos aspectos físicos y tipo de películas en las que ha participado).

8.3. Fred Alexandre Schneider:

Biografía

Joven de 21 años de edad, amante del fútbol. Estudia Periodismo en la misma universidad de Mario. Hijo de padre venezolano-alemán y madre caraqueña. De cabello rubio, ojos claros, alto y delgado.

Extrovertido y seguro de sí mismo. Muy apuesto para las chicas de su edad. Actitud firme ante la vida. Odia perder en cualquier ámbito. Persiste hasta lograr algo. Independiente y aventurero por naturaleza. Más intuitivo que racional. No le importa lo que piense el resto. Actúa según sus convicciones, pero de manera correcta a los ojos de Dios.

Ama a Lucero desde que estudió con ella en bachillerato. Ella queda en coma, motivo de un accidente, pero él la sigue queriendo. Niega su existencia, ya que prefiere ocultar ese lado afectivo a los ojos del resto.

Tiene una hermana mayor, de nombre Isabel. Nunca se nota esa diferencia entre hermana mayor y hermano menor, al ser él un joven independiente por naturaleza.

Dicha independencia, se debe a que sus padres, ejecutivos de Empresas Polar, deben viajar constantemente, como motivo de negocios y trabajo. Ellos, normalmente se quedan solos en casa, algunas veces por períodos prolongados de tiempo, por lo que han sabido valerse por sí mismo, aunque sus padres siempre sean responsables en términos monetarios con sus hijos.

Fred, no les recrimina a sus padres el hecho de que no compartan mucho con ellos, ya que entiende que es por el trabajo y porque quieren el mejor futuro para él y su hermana.

Fred, es un chico muy protector con sus cercanos. Detesta a aquellos que se aprovechan de los demás y se burlan de los débiles. Es muy moralista en ese sentido. Peleón por naturaleza, pero por el hecho de no tolerar abusos de terceros. Nunca es él quien inicia una pelea, pero su carácter le impide que otros traten de molestarle. Es respetado por su actitud segura ante la vida.

En sus años de bachillerato, se presentan disputas con Carlos Santana, a quien le atribuye el estado de coma de Lucero. Siempre ha tenido riñas con él, quien en ese entonces es un “abusón”, típico de su edad, que le hace “bullying” al resto de sus compañeros.

A raíz de dichas disputas, funda, en conjunto a algunos amigos, una especie de grupo de contención a los abusos de Carlos, al cual denominan “Los niños buenos”, los cuales les hacen frente a él y frenan su actitud de abusivo ante el resto.

Cuida mucho a su hermana. Siempre ha existido igualdad entre ellos, en tanto que a ninguno sus padres consienten más que al otro. Un trato igualitario para ambos.

Radiografía

A) Datos

- **Nombres:** Fred Alexandre
- **Apellidos:** Schneider Jiménez

B) Características personales y físicas

- **Fecha de nacimiento:** 21 de Diciembre.
- **Signo:** Sagitario.
- **Sexo:** Masculino.
- **Edad:** Tiene 21 años.

- **Color de ojos:** Azul
- **Color y estilo del cabello:** Castaño-Rubio. Liso. Medio corto.
- **Complexión:** Contextura atlética. Acuerpado. 187 cm de altura.
- **Peculiaridades físicas:** Estatura alta. Cuerpo atlético.
- **Manera de hablar:** Voz ni tan grave, ni tan aguda. Buena dicción.
- **Salud:** Ningún problema de salud. Tiene buenas defensas. Nunca se ha enfermado, más allá de una lesión en la rodilla.
- **Adicciones:** Ninguna adicción.
- **Color característico:** Azul marino y rojo
- **Manera de vestir:** Franelas de equipos de fútbol y baloncesto. Bermudas casuales, pantalones y jeans al cuerpo. Zapatos semi-casuales.
- **Objeto simbólico y significado:**
 - Caja musical de madera:*
 - Representa su lazo con Lucero. Le fue otorgada por ella cuando antes de su accidente. Al abrirla, produce una melodía muy dulce y sutil.
 - Fred, en un momento de frustración, la arroja al suelo y la rompe, luego de lo cual se pierde su lazo con ella y él, despierta su otra personalidad, y cambia. Su apariencia es algo inerte y vacía, contradictorio a su melodía alegre y viva.

C) Características sociológicas

- **Estado Civil:** Soltero. Exigente a la hora de tener pareja. Inicialmente amaba a Lucero. Al cambiar, deja de creer en la pureza del amor.
- **Antecedentes familiares:** Hijo de madre venezolana y padre venezolano-alemán. Nació en Galipán. Tiene una hermana mayor. Sus padres trabajan en la planificación estratégica y los convenios internacionales de Empresas Polar, por lo que viajan constantemente y Fred e Isabel pasan mucho tiempo solos.
- **Clase social:** Proviene de una clase social media.

- **Educación:** Su promedio es estándar, al no esforzarse tanto. Es bueno para los cálculos. Cursó estudios en un colegio ubicado en Montalbán. Aficionado del fútbol, el baloncesto y el voleibol.
- **Economía:** Vive de lo que le otorgan sus padres. Tras fallecer, les queda la herencia.
- **Ocupación actual:** Cursa estudios de periodismo en una universidad caraqueña. Aspira cursar un MBA en alguna prestigiosa universidad.
- **Ocupación pasada:** Practicar deportes.
- **Intereses:** Ayudar a los demás. Ser exitoso en la vida. Proteger a su hermana. Aspira trabajar en la planificación estratégica de una trasnacional.
- **Contactos Sociales:** Es muy sociable, aunque solo confía plenamente en Mario.
- **Ética/moral:** Es totalmente moral. No tolera a los que se aprovechan de otros.
- **Inclinaciones Políticas:** Prefiere las doctrinas capitalistas.
- **Deportes:** Le gusta el baloncesto, el fútbol y el voleibol. Destaca como armador y base.
- **Aficiones:** Jugar caimaneras con amigos. Es muy ordenado con sus cosas. Era el capitán un equipo juvenil de Fútbol. Estratega en los deportes. Juegos como el ajedrez y damas. Videojuegos de guerra y estrategia.
- **Nivel de idealismo:** Sus ideales son inclinados hacia el cristianismo y su creencia en Dios y Jesús, pese a no asistir regularmente a la iglesia. Ideal de victoria ante todo.
- **Nivel de Materialismo:** Nivel de materialismo moderado
- **Nivel de ambición:** Ambicioso por querer otorgar estabilidad a sus cercanos. Quiere triunfar en todos los ámbitos de la vida.
- **Capacidades intelectuales:** Coeficiente intelectual medianamente alto. Es bueno para los deportes y crear estrategias ofensivas. Buen estudiante. Su coeficiente intelectual es extremadamente alto tras

cambiar su forma de ser.; inicialmente, era estándar. Sin esmerarse mucho en hacer las cosas, obtiene buenos resultados de forma natural.

D) Características psicológicas

- **Personalidad:** Es un personaje particular. Podríamos decir, que tiene dos personalidades o facetas:
 - **1)** Está el Fred enérgico, sociable, amable, talentoso para los deportes y que no tolera a los que se aprovechan de los débiles. Típico joven sociable y mandón que busca el bienestar de sus cercanos. A veces puede ser impuntual, pero siempre cumple con sus tareas y cometidos.
 - **2)** Está el Fred frío que analiza meticulosamente cada situación como si la vida se tratase de una partida de ajedrez y que odia perder. No tolera que otros le desafíen. Posee una mirada y actitud frías, cuya presencia puede resultar, muchas veces, intimidante. Esta última faceta de Fred se evidencia desde que sus padres permanecen más tiempo en el extranjero y este decide olvidarse de Lucero. Aparenta ser un sujeto que no tiene debilidades en ningún ámbito. Individualista, aunque confía plenamente en las capacidades de sus cercanos, a pesar de que recrimine conductas que considera incorrectas. Se considera absolutamente correcto. Es puntual en todo lo que hace. De esta faceta se enamora Estela. Él, poco a poco, va cediendo a sus encantos.
- **Fantasía favorita:** Ganar en todo y nunca ser derrotado.
- **Paradoja:** El hecho de tener dos personalidades, que no están del todo separada la una de la otra. Cambia a raíz de sus encuentros con Lucero en su estado “fantasma”. Se convierte en un Fred frío e individualista, a diferencia de aquel amigable y sociable que era. El único que suele desafiarlo es Mario, por ser su amigo, y haber una confianza mutua.

Otra paradoja es que si Mario tuviese su personalidad frívola, sería compatible en todo sentido con Soléil (comparación Reina-Rey).

- **Problemas:** Su conflicto es que odia perder. Básicamente, pierde contra sí mismo. Cree tener la razón en muchas cosas.
- **Fobias:** Teme a ser derrotado. Cuida mucho a su hermana.
- **Preferencias sexuales:** Es heterosexual. Su sueño era estar con Lucero. Al cambiar su forma de ser, se convierte en un individuo que solo busca el placer momentáneo con las chicas, al considerar que el amor perfecto es una ilusión estúpida. Se enamora, a posteriori, de Estela
- **Valores:** La victoria. El éxito. La estrategia. Cree en Dios y Jesús. Proteger a su hermana.
- **De haber nacido antes, ¿qué hubiese sido?:** Un emperador o príncipe
- **Cualidades:** Su capacidad estratégica. El ser independiente y protector. autosuficiente. Analítico. Confía plenamente en Mario, al ambos decirse las cosas directamente cuando lo creen pertinente.
- **Habilidades:** Su capacidad de socializar. Su inteligencia y anticipación a distintas situaciones. Lee las intenciones de la gente con ver su lenguaje corporal.
- **Defectos:** Su obstinación que se convierte en frustración. Su frialdad. Darse por vencido tan pronto.
- **Conducta Antisocial:** Resentido con lo injusta que puede ser la vida. Frío e intimidante.
- **Le gusta:** El frío. Los videojuegos de estrategia y planificación. Los paisajes naturales con neblina. La noche. Ciudades como Londres y Praga. Los colores rojo y azul marino.
- **Le disgusta:** La impuntualidad. La falsedad de la gente. Detesta rotundamente la diferencia de edad que puede haber en una pareja. La maldad en el mundo. Que la gente se aproveche de otros. Perder.
- **Actor que nos referencia al personaje:** Liam Hemsworth (por quizá algunos aspectos físicos y tipo de películas en las que ha participado).

8.4. *María Lucero Cáceres:*

Biografía

Chica de 20 años de edad, nacida en Caracas. De tez morena clara, ojos marrones y cabello castaño oscuro. Estatura promedio femenina (bajita, pero no tanto).

Chica muy inteligente, puntual y a la que le gustan las cosas en orden. Puede ser risueña con aquellos a quienes les tiene confianza, pero también rotunda, en tanto es fría y directa a la hora de decir las cosas.

Tiene dos hermanos menores, gemelos, de nombre Santiago y Sergio, de 16 años de edad. Es protectora con ellos y regañona, en tanto quiere que sean hombres de bien en el futuro y no sigan los pasos de su padre, quien les abandonó de pequeños y se sucumbió en el vicio del alcohol y no los ve desde pequeños, ni responde por ellos.

Sufre un accidente a sus 16 años, que le ocasiona que esté en coma, desde entonces. A raíz de eso, adquiere un estado “fantasma”, en el cual su alma no desea abandonar el mundo físico, en tanto quiere ayudar a sus cercanos.

Se presenta ante Mario en dicho estado, buscando que él no pierda su palabra y ayude a Fred a no caer en tentaciones. Es rotunda y fría en ese estado, pero busca el bienestar para ellos tal cual mentor que dice las cosas directamente.

Amante del arte y de las manualidades. Ella es una chica que expresa sus emociones mediante el tallado de muñecos de madera, a los cuales les dota de extremidades a través de pequeños tubos metálicos. Los pinta de distintos colores. El más significativo, es uno color carmesí, que digamos, es su lazo de unión con Fred.

Ella, ha estado enamorada de Carlos, quien, en aquel entonces, se aprovecha de eso para que ella le haga las tareas y demás. Ella, en su inocencia, no es consciente de ello ni del amor que ha sentido Fred por ella. De esto último, se da cuenta en su estado de “fantasma”, al ver sus acciones y demás, por lo que desearía, internamente, remediar esos errores cometidos en su pasado.

Radiografía

A) Datos

- **Nombres:** María Lucero
- **Apellidos:** Cáceres Herrera

B) Características personales y físicas

- **Fecha de nacimiento:** 28 de Febrero.
- **Signo:** Acuario.
- **Sexo:** Femenino.
- **Edad:** Tiene 20 años.
- **Color de ojos:** Castaño oscuro
- **Color y estilo del cabello:** Castaño oscuro. Liso-Ondulado. Largo.
- **Complexión:** Delgada. 164 cm de altura.
- **Peculiaridades físicas:** Estatura media. Delgada. Piel clara.
- **Manera de hablar:** Voz aguda. Buena dicción.
- **Salud:** En coma al ser atropellada por un vehículo a alta velocidad. Tras despertar, se encuentra en rehabilitación.
- **Adicciones:** Ninguna adicción.
- **Color característico:** Fucsia y gris.
- **Manera de vestir:** Franelas con empastados. Ropa de colores vivos. Zapatos deportivos. Leggings.

- **Objeto simbólico y significado**

Muñeco color carmesí hecho de madera:

- Representa su arrepentimiento hacia Fred, por haber sido tan egoísta con él en el pasado. Fue creado por ella en su estado “fantasma”, por lo que representa soledad y vacío.
- Es un muñeco inexpresivo e inerte. Se lo otorga a Mario inicialmente, al hacerle la petición de que ayude a Fred. Luego, Fred se lo otorga a Mario, al considerar que los sentimientos que conlleva, van dirigidos hacia él.
- Sin Fred saberlo, representa arrepentimiento de parte de Lucero. Al Fred extraviarlo pierde, parcialmente, los recuerdos que tiene de Lucero, suceso comparable a lo que le ocurre a Mario con Soléil, al extraviar la manta que esta le otorgó.
- Representa soledad y vacío, algo irónico, al ser un objeto que almacena numerosos sentimientos. Puede compararse, de alguna manera, a la contradicción entre la manzana roja y la verde en cuanto a su significado irónico.

C) Características sociológicas

- **Estado Civil:** Soltera. Inocente e ingenua a la hora enamorarse.
- **Antecedentes familiares:** Hija de padres venezolanos. Sus padres se separan tras distintas disputas, debido a problemas de alcoholismo de su padre. Tiene dos hermanos menores, gemelos. En coma desde hace algunos años, tras ser arrollada por un vehículo a alta velocidad, cuyo conductor estaba en estado de ebriedad.
- **Clase social:** Proviene de una clase social media.
- **Educación:** Su promedio es estándar. Es buena para las artes plásticas y escénicas. Aficionada del tenis. Le gusta hacer figuras de maderas
- **Economía:** Tras separarse sus padres, su padre cubre el cincuenta por ciento de los gastos de sus hijos. Está bajo el cuidado de su madre.

- **Ocupación actual:** Estudiante “fantasma” de la escuela de artes de la misma universidad de Mario y Fred.
- **Intereses:** Ayudar a los demás. Cuidar a sus hermanos. Recibir el perdón de Fred. Aspira a vivir del arte.
- **Contactos Sociales:** Suele socializar poco, a pesar de no ser cerrada. Le cuesta conocer a la gente, y viceversa.
- **Ética/moral:** Es totalmente moral. No tolera a los que se aprovechan de otros.
- **Inclinaciones Políticas:** No tiene interés en la política.
- **Deportes:** Le gusta el tenis. Lo practicaba de niña. Le gusta subir al Ávila. Le gusta el atletismo
- **Aficiones:** Cinéfila. Le gustan los comics americanos y el manga japonés. Le agrada todo lo relacionado al arte. Hace muñecos de madera y los pinta de distintas formas.
- **Nivel de idealismo:** Sus ideales son inclinados hacia el cristianismo y su creencia en Dios y Jesús, pese a no asistir regularmente a la iglesia. Ideal de victoria ante todo.
- **Nivel de Materialismo:** Nivel de materialismo alto, en lo relacionado al arte.
- **Nivel de ambición:** Ambiciosa por querer ayudar a sus hermanos y entrar en razón a Mario y Fred.
- **Capacidades intelectuales:** Coeficiente intelectual estándar. Es buena para el arte. Muy creativa. Buena estudiante.

D) Características psicológicas

- **Personalidad:** Es un personaje particular. Podríamos decir que es similar a Fred en tanto tiene dos facetas (no dos personalidades como él), una de ellas en su estado “fantasma” y la otra al despertar (su forma de ser natural). A diferencia de Fred, sus formas de ser no se separan. Es igual la una de la otra, solo que la primera se muestra “algo odiosa” y franca, al querer ayudar a sus cercanos:

- **1)** En su estado de coma o “fantasma” es algo cerrada. Quiere ayudar a sus cercanos, pero no lo hace tan explícito. Suele ser algo dura al decir las cosas, pero lo hace con motivo de hacer entrar en razón a los demás. Nunca busca herir. Es franca.
- **2)** Al estar despierta, es igual que antes, solo que ahora muestra su sentir de forma abierta.
- **Fantasía favorita:** Ser artista plástica y que sus obras sean expuestas en alguna galería de arte/museo.
- **Paradoja:** El hecho de al despertar no poder recordar nada de lo vivido en su estado “fantasma”. Al estar despierta, es muy inocente; al estar en coma, es más odiosa.
- **Problemas:** El conflicto entre Fred y Carlos. Ayudar a sus hermanos a no perder el norte. Es la mentora de Mario
- **Fobias:** Teme a no despertar nunca. Teme a que por su culpa Fred pierda el norte, en el ámbito amoroso.
- **Preferencias sexuales:** Es heterosexual. De niña, su sueño era estar con Carlos. Al despertar, va mostrando señales sutiles de gustarle Fred, pero éste decide dejar el pasado atrás.
- **Valores:** La constancia. El compromiso. Ayudar a otros. Cree en Dios y Jesús. Proteger a sus hermanos.
- **De haber nacido antes, ¿qué hubiese sido?:** Pintora renacentista, escultora o pianista.
- **Cualidades:** Creativa. Amable. Ayuda a otros a pesar de su debilidad del coma. Franca al decir las cosas (estado fantasma).
- **Habilidades:** El talento para el arte. Bue oído musical. Crea figuras con trozos de madera.
- **Defectos:** El hecho de ser franca a veces. Puede llegar a ser muy inocente. La incapacidad de no poder ayudar del todo a otros.
- **Conducta Antisocial:** La culpa por el cambio de Fred se convierte en frustración.

- **Le gusta:** El clima neblinoso. Los videojuegos de estrategia y planificación. Los superhéroes. Los cómics. El cine de acción, drama y ciencia ficción. El tenis. La neblina. El arte. La melodía del piano. Los paisajes naturales con neblina. La puesta de sol. Ciudades como Roma, Atenas y Varsovia
- **Le disgusta:** La oscuridad. Estar aburrida. Algunos vegetales. La maldad en el mundo. Que la gente se aproveche de otros.
- **Actriz que nos referencia al personaje:** Kristen Stewart (por quizá algunos aspectos físicos y tipo de películas en las que ha participado).

8.5. *Leonor Isabel Villegas*

Biografía

Chica caraqueña, de 20 años de edad, de piel clara, cabello castaño oscuro y liso, y ojos del mismo color. Bajita, pero no tanto. Delgada.

Amante de las artes escénicas y el teatro. Extrovertida o introvertida, dependiendo del contexto en el cual se encuentre. Insegura en algunos aspectos, pero soñadora en otros.

Es incapaz de recordar lo ocurrido más allá de Veintiún horas pasadas, motivo de un accidente que sufre años atrás, específicamente aquel en el cual Mario pierde a sus cercanos, vía Mérida. Desde entonces, almacena los recuerdos diarios en un pequeño diario de cubierta rupestre y de tonalidades caoba.

Ella y Mario, se conocen en Mérida, antes del accidente. Crean un lazo muy sutil y sincero y prometen verse en Caracas. Él, tampoco recuerda lo del accidente y su lazo con ella.

Al final, termina reencontrándose, por circunstancias de la vida, con Mario, aunque ninguno sea consciente e incapaz de recordar la promesa y el lazo establecido en el páramo, tiempo atrás.

Radiografía

A) Datos

- **Nombres:** Leonor Isabel
- **Apellidos:** Villegas Cárdenas

B) Características personales y físicas

- **Fecha de nacimiento:** 5 de Mayo.
- **Signo:** Tauro.
- **Sexo:** Femenino.
- **Edad:** Tiene 20 años.
- **Color de ojos:** Castaño oscuro
- **Color y estilo del cabello:** Castaño oscuro. Liso-Ondulado. Largo.
- **Complexión:** Delgada. 168 cm de altura.
- **Peculiaridades físicas:** Estatura por encima del promedio femenino. Delgada. Piel clara.
- **Manera de hablar:** Voz aguda. Buena dicción.
- **Salud:** Tras un traumatismo en un accidente vía Caracas. Solo recuerda lo ocurrido desde hace 21 horas. Almacena todos sus recuerdos en un diario.
- **Adicciones:** Ninguna adicción.
- **Color característico:** Marrón claro y beige.
- **Manera de vestir:** Muy recatada a la hora de vestirse. Usa prendas de estilo europeo. Tonalidades negro, blanco, grises, marrones y cremas, en la mayoría de los casos.
- **Objeto simbólico y significado:**
 - Diario bajo llave*
 - Representa su memoria, sus vivencias. En él, almacena toda escena vivida, ya sea mediante palabras, garabatos, o dibujos.
 - Inconscientemente, depende de lo allí escrito, ya que sin eso es incapaz de recordar.
 - Pierde su utilidad una vez que Mario devora, en sus sueños, la manzana roja. Cuando esto ocurre, al pasar siete horas ella recupera sus recuerdos, e incluso va evocando aquellas vivencias que tuvo desde el momento que padeció el traumatismo y la dificultad para recordar.

C) Características sociológicas

- **Estado Civil:** Soltera. Analítica a la hora de enamorarse.
- **Antecedentes familiares:** Hija de padres venezolanos. Sus padres son algo protectores con ella, debido a sus padecimientos. Vive en Colinas de Valle Arriba, en un edificio cercano al que viven Mario y Soléil. Hija única. Sufrió un accidente en un bus de dos pisos vía Mérida, el mismo en el que se vio involucrado Mario, y fallecieron sus padres. Es hija única, lo que hace más solitaria.
- **Clase social:** Proviene de una clase social media-alta.
- **Educación:** Su promedio es extremadamente alto. Es considerada una eminencia, debido a su capacidad de retener información escrita, pese a no ser capaz de recordar del todo escenas. Su memoria a largo plazo se vio afectada tras ese traumatismo. Siempre ha sobresalido en el ámbito académico. Cursa estudios de Arquitectura
- **Economía:** Sus padres poseen varios negocios en la ciudad, en el ámbito de la gastronomía.
- **Ocupación actual:** Estudia Arquitectura.
- **Intereses:** Recordar. Almacenar información en su diario
- **Contactos Sociales:** Suele socializar poco, a pesar de no ser cerrada. Le cuesta conocer a la gente, debido a su padecimiento que le hace no recordar del todo a las personas.
- **Ética/moral:** Es totalmente moral. Piensa mucho las cosas a la hora de hacerlas.
- **Inclinaciones Políticas:** No tiene interés en la política.
- **Deportes:** De niña practicó danza.
- **Aficiones:** Observar el paisaje. Almacenar sus recuerdos en su diario. Le gusta el cine europeo. Le gusta la música clásica. Le gusta leer mucho.
- **Nivel de idealismo:** Sus ideales son inclinados hacia el cristianismo y su creencia en Dios y Jesús, pese a no asistir regularmente a la iglesia. Ideal de aprendizaje.

- **Nivel de Materialismo:** Nivel de materialismo medianamente alto, en lo relacionado a la literatura.
- **Nivel de ambición:** Ambiciosa por querer almacenar la mayor cantidad de recuerdos en su diario. Es dependiente de lo escrito en dicho cuadernillo, al ser incapaz de recordar por sí misma. Ambiciosa recordar quién es la persona que la ayudo en ese accidente (Mario)
- **Capacidades intelectuales:** Coeficiente intelectual extraordinario. Sobresaliente en el ámbito académico. Supera las expectativas en todas las asignaturas. Muy auditiva.

D) Características psicológicas

- **Personalidad:** Es un personaje cerrado. Solitaria. Le cuesta abrirse a las personas, por su incapacidad para recordarlas a posteriori. Es introvertida. A veces puede tener una mirada algo fría. Chica de pocos amigos. Es muy analítica con su entorno y todo lo que ve y oye lo anota en su diario. Es, también, muy auditiva. No se esfuerza tanto por salir bien en el ámbito académico, ya que sobresale en todas las asignatura sin mucho esfuerzo.
- **Fantasía favorita:** Ser arquitecto contemporáneo. Algún día lograr recordar quien es su amor platónico
- **Paradoja:** Su capacidad para almacenar información escrita, pero ser incapaz de recordar, en su totalidad, escenas vividas.
- **Problemas:** El no poder recordar lo ocurrido más allá de 21 horas desde el presente. El no saber quién es la persona que la auxilió en aquel accidente (Mario)
- **Fobias:** Teme perder su diario. Es dependiente de sus anotaciones.
- **Preferencias sexuales:** Es heterosexual. De niña, a pesar de no acordarse, conoció a Mario en el accidente vía Mérida. Él la ayuda. Desde entonces, ella desea saber de quién se trata. Inicialmente, Mario tampoco la recuerda.

- **Valores:** La paciencia. La excelencia. Consciencia del entorno. Cree en Dios y Jesús.
- **De haber nacido antes, ¿qué hubiese sido?:** Escritora y humanista
- **Cualidades:** Analítica. Auditiva. Paciente. Observadora.
- **Habilidades:** Su coeficiente intelectual extremadamente alto.
- **Defectos:** Se cierra, debido a su incapacidad de recordar y su miedo a no saber quién es ella y quienes son los que están a su alrededor.
- **Conducta Antisocial:** Muchas veces evade a la gente
- **Le gusta:** El amanecer. Los eclipses. La literatura. El sonido, olor y clima lluvioso. El jazz y la música clásica. La música pop actual. Los paisajes boscosos. Ciudades como Ottawa, Moscú y Estocolmo.
- **Le disgusta:** La soledad absoluta. El silencio. Estar rodeada de demasiada gente. El no recordar. Algunos sabores dulces.
- **Actriz que nos referencia al personaje:** Emma Stone (por quizá algunos aspectos físicos y tipo de películas en las que ha participado).

8.6. Estela Alexandra Da Silva

Biografía

Chica caraqueña, de 21 años de edad. Alta, acuerpada pelirroja y de cabello corto. Hija de padre portugués y madre venezolana. Muy segura de sí misma, extrovertida. Posee una belleza y presencia intimidante y una sensualidad sutil que contrasta con su rojizo color de cabello.

Aventurera, intuitiva, pero no con malas intenciones. Siempre busca divertirse en la vida. Le gusta salir con sus amigos e ir de fiesta. Puede, a veces, ser manipuladora, pero no en un mal sentido, ni con malas intenciones, siempre buscando su bienestar emocional, sin perjudicar a sus cercanos.

Amante del yoga y el mundo “fitness”. Estudia Artes Escénicas en una famosa academia, lo que le atribuye el don de dramática. Bromista y risueña. Posee una picardía muy sutil e intencional, pero no negativa.

A pesar de ser a muy liberal, puede tomarse las cosas muy en serio, según le parezca que será provechoso para ella. No sale con cualquier sujeto, en tanto cree merecer a alguien que esté a su altura y que sea capaz de compenetrar con su personalidad.

Radiografía

A) Datos

- **Nombres:** Estela Alessandra
- **Apellidos:** Da Silva Gomes

B) Características personales y físicas

- **Fecha de nacimiento:** 19 de Octubre.

- **Signo:** Libra.
- **Sexo:** Femenino.
- **Edad:** Tiene 21 años.
- **Color de ojos:** Marrones
- **Color y estilo del cabello:** Pelirroja. Liso. Algo ondulado. Largo.
- **Complexión:** Un poco alta. 176 cm de altura.
- **Peculiaridades físicas:** Estatura muy alta (para ser una mujer). Acuerpada. Piel clara.
- **Manera de hablar:** Voz aguda. Buena dicción.
- **Salud:** No tiene ningún problema de salud.
- **Adicciones:** Ninguna adicción.
- **Color característico:** Rojo y negro.
- **Manera de vestir:** Forma de vestir muy sensual y sugerente. Tonos rojizos, negro y azul. Chaquetas, jeans, franelillas con estampados distintos. Labial rojo que contrasta con la ropa.
- **Objeto simbólico y significado:**

Manzana amarilla

- Representa la tentación para Fred, aunque no sea planteada, a diferencia de para Mario, como algo negativo. Simboliza el lazo que se va desarrollando entre Fred y ella, que inicialmente parecía ser un juego inocente, pero que se va convirtiendo en algo dramático y pasional, conforme avanza el tiempo.
- Para Fred, el comerla estaría representado en aceptar caer en el juego de Estela. Representa una salida a esas heridas del pasado y a esa intensidad que posee Fred en su personalidad, tras cambiar y que es capaz de doblegar a la orgullosa Estela.
- Representa la pasión y el comienzo de un ciclo de vida para el rubio. Representa el sentimentalismo que oculta Estela ante el mundo y que puede ser más intenso que su misma picardía y salvaje.

C) Características sociológicas

- **Estado Civil:** Soltera. Algo liberal.
- **Antecedentes familiares:** Hija de padres portugueses. Sus padres son algo liberales y le ceden su espacio. Vive en la zona este de la capital caraqueña. Tiene una hermana 3 años mayor que ella, que vive en el extranjero.
- **Clase social:** Proviene de una clase social media-alta.
- **Educación:** Su promedio es estándar, no le va mal. Cursa estudios de Artes.
- **Economía:** Sus padres poseen una pastelería en la zona Este de la ciudad,
- **Ocupación actual:** Estudia Artes.
- **Intereses:** Salir con amigos (as). Divertirse.
- **Contactos Sociales:** Muy sociable. La mujer Alfa del grupo. No tiene problemas en conocer gente.
- **Ética/moral:** Es medianamente moral. Vive la vida a su manera, pero sin intención de perjudicar a otros. Aventurera por naturaleza.
- **Inclinaciones Políticas:** Feminista.
- **Deportes:** Practica yoga, spinning, danza urbana y gimnasia rítmica. Estilo de vida muy fitness.
- **Aficiones:** Conocer nuevas personas y nuevos paisajes. Divertirse. Salir con amigos (as)
- **Nivel de idealismo:** Sus ideales son inclinados hacia el cristianismo. Ideal de exploración.
- **Nivel de Materialismo:** Algo materialista con la forma de vestir. Le gusta la ropa costosa y los accesorios.
- **Nivel de ambición:** Ambiciosa en tanto ansía conocer a un hombre con dignidad. Ansía tener muchas experiencias en distintos ámbitos de su vida. Desea ser quien más resalte en su entorno, la que manda, la Alfa. Ansía, a posteriori, estar con Fred.

- **Capacidades intelectuales:** Estándar. Se esfuerza lo suficiente para aprobar en las asignaturas. Altas capacidades atléticas.

D) Características psicológicas

- **Personalidad:** Es un personaje muy abierto y sociable. Tiene mucha confianza en sí misma. No presenta problemas para hacer amistades. Muy aventurera. Pícara y directa cuando considera que debe serlo. Dice las cosas sin miedo al qué dirán. A pesar de ser tan extrovertida, valora mucho a sus cercanos. Oculta su actitud sentimentalista en una máscara de típica “chica mala”. Puede llegar a ser más enamoradiza que el resto. Ansía enamorar a Fred, pero éste de alguna forma solo aparenta querer una aventura. Muy enérgica y espontánea. Orgullosa. Odia perder.
- **Fantasía favorita:** Conocer muchos países. Ser actriz reconocida. Ir a algún festival de Tomorrowland.
- **Paradoja:** Pese a mostrarse como un personaje aventurero, puede ser muy apasionada y enamoradiza si se presenta alguien con cualidades como para intimidarla y encantarle. Detrás de una máscara mandona hay alguien muy amable y que ayuda a los que considera cercanos e importantes para ella.
- **Problemas:** La dificultad para conquistar del todo a Fred. Termina volviéndose cercana a ellos.
- **Fobias:** Teme a ser rechazada. Teme a perder su estatus social y dejar de ser la líder de la manada.
- **Preferencias sexuales:** Es heterosexual. Algo liberal y aventurera. Ansía conocer a un hombre que la desafíe y le haga sentir distinta. Se enamora de Fred, pese a que en un principio alegue querer solo una aventura con él y hacerse la difícil.
- **Valores:** Firmeza. Actitud. Emociones. Sentimiento. Libertad. Consciencia de sí misma. Cree en Dios y Jesús.

- **De haber nacido antes, ¿qué hubiese sido?:** Gimnasta o actriz reconocida
- **Cualidades:** Extrovertida. Poder de convencimiento y persuasión. Mirada intimidante. Picardía. Cuerpo atlético y algo definido.
- **Habilidades:** Contorsionismo. Capacidad atlética.
- **Defectos:** Orgullosa. Algo manipuladora. Quiere obtener todo lo que se proponga.
- **Conducta Antisocial:** Algunas veces suele ser muy mandona.
- **Le gusta:** El sol de la playa. La arena y el mar. Tomar café en un clima lluvioso. Acampar. El cine dramático. La moda. El teatro. La actuación. La literatura contemporánea. Ir de fiesta. El sonido, olor y clima lluvioso. La música electrónica y pop. Los paisajes boscosos. Ciudades como California, Las Vegas, Ámsterdam y Niza.
- **Le disgusta:** Estar sola. La falsedad de la gente. La comida con mucha grasa.
- **Actriz que nos referencia al personaje:** Karen Gillan (por quizá algunos aspectos físicos y tipo de películas en las que ha participado).

8.7. Carlos Eduardo Santana

Biografía

Joven de 21 años, caraqueño, de piel morena clara y ojos negros. Alto, pero no tanto. Con contextura atlética. Hijo de venezolanos, nieto de argentinos, por parte de papá.

Joven extrovertido, al cual no le importa pasar sobre el resto, siempre y cuando logre sus propósitos. Peleón por naturaleza. Se aprovecha del resto en su juventud.

Siempre ha tenido riñas con Fred. Constantes peleas. Rechaza a María Lucero en el pasado, a quien minutos después atropella un coche, conducido por un sujeto en estado de ebriedad, quien, tras arrollarla, impacta con un semáforo y pierde la vida.

Desde entonces, busca cambiar como persona, se muestra arrepentido por todo lo que ha hecho y se muestra más racional. Pide disculpas a sus compañeros. Se vuelve más tranquilo. Estudia ingeniería en la misma casa de estudios de Mario y Fred.

Fred, no le perdona el hecho de que Lucero esté en coma. Le atribuye la culpa a él del accidente. Siempre han tenido disputas, pero desde dicho accidente, Carlos es incapaz de refutar a Fred y, en vez de eso, le da la razón en todo momento. Se siente culpable por lo ocurrido y desea ser perdonado.

Radiografía

A) Datos

- **Nombres:** Carlos Eduardo
- **Apellidos:** Santana Ortiz

B) Características personales y físicas

- **Fecha de nacimiento:** 27 de Julio.
- **Signo:** Leo.
- **Sexo:** Masculino.
- **Edad:** Tiene 21 años.
- **Color de ojos:** Castaño oscuro.
- **Color y estilo del cabello:** Negro. Liso. Corto.
- **Complexión:** Estándar. 177 cm de altura.
- **Peculiaridades físicas:** Estatura promedio masculina. Acuerpado. Piel morena.
- **Manera de hablar:** Voz grave. Buena dicción.
- **Salud:** No tiene ningún problema de salud.
- **Adicciones:** Ninguna adicción.
- **Color característico:** Marrón y verde grama.
- **Manera de vestir:** Forma de vestir normal de un joven. Jeans no tan anchos, de distintas tonalidades, pantalones deportivos. Chaquetas deportivas y casuales, franelas unicolores y/o deportivas. No premedita tanto el cómo vestirse. Solo es exigente, a la hora de vestir, con los zapatos, los cuales suele comprar de marca.
- **Objeto simbólico y significado:**
 - Rojizo corazón de cristal*
 - Representa su arrepentimiento hacia Lucero, por la actitud incorrecta que tomó en el pasado. Es una muestra de cambio en su actitud y pesadumbre por los pecados cometidos en el pasado.
 - Figura el hecho de que haya terminado donándole gran parte de su sangre, para que despertase. Encarna la debilidad de un sujeto orgulloso, que es capaz de reconocer sus errores y buscar enmendarlos.

C) Características sociológicas

- **Estado Civil:** Soltero. Algo liberal.
- **Antecedentes familiares:** Hijo de padres venezolanos. Sus padres son algo liberales y le ceden su espacio. Vive solo con su madre. Solía ser un chico problemático de pequeño, que se extendió hasta la preparatoria. Vive en Las Fuentes del Paraíso, Caracas.
- **Clase social:** Proviene de una clase social media.
- **Educación:** Su promedio es estándar, no le va mal. Cursa estudios de Periodismo
- **Economía:** Su madre es educadora y directora de un plantel de la zona donde viven.
- **Ocupación actual:** Estudia Periodismo.
- **Intereses:** Salir con chicas. Divertirse. Jugar caimaneras.
- **Contactos Sociales:** Muy sociable. El Alfa del grupo. No tiene problemas en conocer gente. Suele ser busca pleitos.
- **Ética/moral:** Es medianamente moral. Vive la vida a su manera. Algunas veces usa la violencia para que otros le respeten. Peleón por naturaleza.
- **Inclinaciones Políticas:** Machista.
- **Deportes:** Practica baloncesto, parkour, fútbol callejero y pesas. Estilo de vida muy fitness.
- **Aficiones:** Conocer nuevas personas. Ser el líder de la manada. Divertirse. Demostrar su superioridad ante el resto, con violencia.
- **Nivel de idealismo:** Sus ideales son inclinados hacia el cristianismo, pese a que sus actitudes contradicen ello. Ideal de ideal de supremacía y superioridad ante el resto.
- **Nivel de Materialismo:** Algo materialista con el dinero. Le gustan los zapatos deportivos costosos.
- **Nivel de ambición:** Ambición por ser el que manda. Ansía ser el líder del grupo. Suele ser violento si no consigue lo que quiere. Algo mujeriego.

- **Capacidades intelectuales:** Estándar. Se esfuerza lo suficiente para aprobar en las asignaturas. Altas capacidades atléticas.

D) Características psicológicas

- **Personalidad:** Es un personaje muy abierto. Egoísta y arrogante por naturaleza. Tiene mucha confianza en sí mismo. Suele ser violento. De pequeño, tenía muchos problemas con Fred, al tener personalidades opuestas. Algo mujeriego. No tiene mentalidad de compromiso, solo busca el beneficio propio en las relaciones. Evadía mucho a Lucero y le hacía “bullyng”. Tras el accidente de Lucero, entra en razón y decide cambiar. A pesar de que más adelante cambia su forma de ser, Fred le sigue odiando. Pícara y directa cuando considera que debe serlo. Dice las cosas sin miedo al qué dirán. Muy orgulloso. Odia perder.
- **Fantasía favorita:** Ser perdonado por Lucero. Ser comentarista deportivo.
- **Paradoja:** Hace “bullyng” a otros chicos de su edad, pero ello es una muestra de su carencia paterna. Un personaje en principio rudo, que luego se arrepiente y se convierte en alguien muy sensato y colaborador con su entorno. Anhela ser perdonado por Lucero algún día. Termina donándole mucha sangre. Tras la salud de esta empeorar. Fred lo considera culpable del padecimiento de Lucero.
- **Problemas:** La dificultad para que le sea otorgado el perdón de parte de Fred y Lucero.
- **Fobias:** Teme que Lucero no despierte nunca y arrastrar con esa culpa para siempre.
- **Preferencias sexuales:** Es heterosexual. Algo liberal y aventurero, inicialmente. Espera conseguir el perdón de Lucero y comenzar de cero a conquistarla, obviando otras chicas a su alrededor. Ansía conocer a un hombre que la desafíe y le haga sentir distinta.
- **Valores:** Fortaleza. Actitud. Carácter. Arrepentimiento. Cree en Dios, pese a, en principio, actuar de forma contraria a esas creencias.

- **De haber nacido antes, ¿qué hubiese sido?:** Artista marcial o jugador de rugby.
- **Cualidades:** Extrovertido. Poder de convencimiento y persuasión. Mirada intimidante. Cuerpo atlético y algo definido.
- **Habilidades:** Peleas callejeras. Capacidad atlética.
- **Defectos:** Orgullosa. Abusiva. Actúa por su propio bienestar emocional. Tiende a herir a otros. Quiere obtener todo lo que se proponga.
- **Conducta Antisocial:** Quiere ser el macho Alfa del grupo.
- **Le gusta:** Los deportes como el boxeo, el fútbol y el baloncesto. La montaña. Hacer dominadas al aire libre. Los videojuegos de acción y guerra. Ciudades como Barcelona (España), Lisboa y Buenos Aires.
- **Le disgusta:** Estar solo. Aquellos a los que considera débiles. Algunos tipos de sopa.
- **Actor que nos referencia al personaje:** Taylor Lautner (por quizá algunos aspectos físicos y tipo de películas en las que ha participado).

9. DESCRIPCIÓN DE LOCACIONES Y SIMBOLOGÍA

9.1 Descripción de Locaciones

Es un ambiente naturalista. Es recreado en la ciudad de Caracas, en una época contemporánea y en el entorno de Galipán. Paisajes como el Mirador de Colinas de Valle Arriba y las cabañas de Galipán, principalmente.

1) Casa de Mario en Galipán

Una cabaña ubicada en Galipán, de estética colonial. Con elementos de tonos marrones y muebles blancos. Mucha utilería de madera al ser elementos naturalistas.

2) Galipán

Ambiente verde, donde hace mucho frío de noche. Lugar donde se conocen Mario y Soléil. Sitio donde ocurren las pesadillas de la cabaña surrealista y adaptable a algunos otros entornos naturales.

3) Apartamento en Valle Arriba

Sitio donde viven Mario y Soléil a posteriori. De clase alta, con estética muy moderna, muebles de tonalidades caoba y estilo muy minimalista. Cuadros de pintura contemporánea en sus paredes. Un estilo algo *Vintage*.

4) Mirador de Colinas de Valle Arriba

Sitio que enlaza a Mario y a Leonor, quien se suele situar en dicho sitio anotar cosas en su diario y a esperar que una estrella fugaz devuelva a sí la capacidad de recordar.

5) Salón de Lucero

Sitio en el cual Lucero, en su estado de *Alma Vagante* Suele realizar muñecos de madera. Lugar muy grisáceo e inerte. Dentro, suele haber pinturas, retazos de madera, muñecos pintados a medias y pinceles. Es un salón de manualidades ubicado en la universidad donde estudian Mario y Fred.

6) Universidad

Universidad ubicada en Montalbán III. Con la estructura arquitectónica de la UCAB de Caracas, pero con algunas áreas verdes, cancha de béisbol y pequeños jardines. En ella, estudian Mario, Soléil (en principio), Fred, Isabel y Leonor, en distintas carreras de la misma.

7) Apartamento de los Schneider

Apartamento de clase media ubicado en Montalbán III. Con elementos modernos; de paredes blancas, estuco color crema y otros colores marrones. Posee muebles de madera de tono caoba, otros blancos y cuadros modernos en algunas paredes.

8) Edificio de Montalbán III

Edificio de clase media, con fachada moderna y bien cuidada. En él, viven Fred e Isabel, cuyos padres pasan fuera mucho tiempo, por motivos de trabajo en Empresas Polar.

9) Montalbán III

Zona ubicada al sur-oeste de la capital caraqueña. En ella, queda ubicado el edificio donde viven los hermanos Schneider. También, hay una plaza que suelen visitar los muchachos y una parada de autobús que Mario y Fred frecuentan para trasladarse. En dicha parada, Fred conoce a Estela.

10) Canchas de fútbol sala

Una de ellas ubicada en la universidad y la otra, en Montalbán III. Sitio que frecuentan Mario y Fred para jugar caimaneras con algunos amigos.

11) Aeropuerto Internacional Simón Bolívar

Sitio donde Mario ve por última vez a Soléil, cuando la despiden por emigrar a Francia.

12) Colegio San Agustín del Paraíso

Colegio donde estudiaron primaria y bachillerato Fred, Lucero y Carlo, y sitio donde se desencadenó el rencor de Fred hacia Carlos. En los alrededores, ocurre el accidente que deja a Lucero en coma.

13) Carretera vía Mérida

Autopista vía Mérida donde ocurre el accidente que enlaza a Mario y a Leonor y que hace que esta última pierda la capacidad de recordar. En ocasiones, es escenario de algunas pesadillas de Mario, con algunos cambios en el transcurrir del evento.

14) Policlínica Metropolitana

Clínica donde está hospitalizada Lucero, al ser atropellada por un conductor en estado de ebriedad. Dicho lugar, se encuentra su cuerpo físico, bajo el estricto cuidado de médicos.

15) Pradera

Es uno de los escenarios oníricos de Mario. Se trata de un lugar dotado de vegetación bien cuidada por doquier, animales de ese tipo de clima cálido. Posee arbustos y flores bien cuidadas. En él, Mario ve el árbol de Manzano, dotado de frutos por doquier. Es el sitio donde Mario ve por primera vez el árbol de Manzano.

16) Valle

Lugar amplio, llano y llamativo, dotado de vegetación y flores de distintos tipos en sus rincones. Tiene la peculiaridad de ser el sitio onírico que lo enlaza con Soléil, al haber esta tenido una pesadilla en ese lugar (cuando se conocen), al luego ser vista por Mario en una de sus pesadillas subsiguientes y ser el sitio donde Mario come la manzana roja y es castigado por la Madre naturaleza.

17) Sendero

Lugar amplio y otoñal, donde Mario se siente relajado al transitar en sí. Sitio cálido, dotado de un sinnúmero de animales terrestres y aves. Es uno de los entornos oníricos más pacíficos con los que haya soñado Mario.

18) Bosque

Lugar amplio, arropado por una gran cantidad de árboles. Posee un riachuelo en sí. Es de clima frío. Entorno inerte y tétrico, al ocurrir las pesadillas de ese lugar de noche.

19) Cabaña surrealista

Cabaña de madera, de alguna forma similar a la cabaña donde Mario vivía en Galipán, pero con la peculiaridad de que todos los elementos que en ella se encuentran sean de madera pura, con pocos aspectos artificiales e intervenidos más allá de ese recurso.

20) Área Verde

Entorno verdoso, amplio y sereno, donde, al borde de una colina, Mario ve el árbol de Manzano en él, la mayoría de veces que evoca dicho lugar en sus pesadillas. A medida que va soñando con él, más cerca se encontrará del mismo.

9.2 Objetos simbólicos

1) Muñeco color carmesí

Hecho con piezas de madera, con sus extremidades unidas por una especie de tubos metálicos. Representa el lazo entre Fred y Lucero. Objeto de unión, que al extraviarlo, Fred pierde los recuerdos de ella. Fue hecho por Lucero en el salón de Manualidades.

Representa su arrepentimiento hacia Fred, por haber sido tan egoísta con él en el pasado. Fue creado por ella en su estado “fantasma”, por lo que representa soledad y vacío. Es un muñeco inexpresivo e inerte. Se lo otorga a Mario inicialmente, al hacerle la petición de que ayude a Fred. Luego, Fred se lo otorga a Mario, al considerar que los sentimientos que conlleva, van dirigidos hacia él.

Sin Fred saberlo, representa arrepentimiento de parte de Lucero. Al Fred extraviarlo pierde, parcialmente, los recuerdos que tiene de Lucero, suceso comparable a lo que le ocurre a Mario con Soléil, al extraviar la manta que esta le otorgó. Representa soledad y vacío, algo irónico al ser un objeto que almacena numerosos sentimientos. Puede compararse, de alguna manera, a la contradicción entre la manzana roja y la verde en cuanto a su significado irónico.

2) Manta de rayas

Objeto que representa la unión entre Mario y Soléil. Confeccionada a mano por ella. Si Mario la pierde, con ello se van sus recuerdos. A pesar de ello, en principio era para ella el más fiel recuerdo de su madre. Originalmente, fue tejida a mano por su madre en aquellos días en los que la movilidad en su mano era inestable, padecimiento que Soléil podría heredar. Esto representa una especie de lazo entre ambas.

Soléil dividió su manta por la mitad y ambas partes las confeccionó de una manera en la que no se notase el hecho de que hubiese sido despojada de otro

extremo, la manufactura fue tan perfecta que dejó ambos trozos de una forma en que pudiesen llevarla consigo a donde sea.

Cuando Mario la extravía pierde, parcialmente, todo recuerdo de ella y su lazo se va desvaneciendo. Al recuperarla, recupera los recuerdos de Soléil.

3) Diario bajo llave

Elemento que resguarda todos los recuerdos de Leonor. De cubierta rupestre y tonos caoba y arce. Ella anota sus vivencias allí. Al perderlo, no hay forma de que recuerde, ya que dichas anotaciones le hacen tener una noción de sus vivencias diarias.

Representa su memoria, sus vivencias. En él, almacena toda escena vivida, ya sea mediante palabras, garabatos, o dibujos. Inconscientemente, depende de lo allí escrito, ya que sin eso es incapaz de recordar.

Pierde su utilidad una vez que Mario devora, en sus sueños, la manzana roja. Cuando esto ocurre, al pasar siete horas ella recupera sus recuerdos, e incluso va evocando aquellas vivencias que tuvo desde el momento que padeció el traumatismo y la dificultad para recordar. Finalmente, ella lo quema.

4) Caja musical de madera

Elemento que representa a Fred y, desde su punto de vista, el lazo que tiene con Lucero. Le fue regalada por Lucero en sus años de amistad. Le fue otorgada por ella cuando antes de su accidente.

Al abrirla, produce una melodía muy dulce y sutil. Fred, en un momento de frustración, la arroja al suelo y la rompe, luego de lo cual se pierde su lazo con ella y él, despierta su otra personalidad, y cambia. Su apariencia es algo inerte y vacía, contradictorio a su melodía.

5) Brazalete hecho a mano

Elemento que representa a Mario y, desde su punto de vista, su lazo con Soléil. Le fue otorgado por Lucero en su estado de “alma vagante”. Fue hecho a mano. Ella en su estado “fantasma”.

Para Mario, representa su lazo de amistad con Fred, que siempre debe llevar consigo. Representa, de parte de ella, arrepentimiento por no haberle hecho caso a Fred.

6) Manzana verde

Representa lo cuasi-perfecto, de un ser que, siendo verde, cohabita en un mundo rojizo. Es la oposición al pecado. Es planteado como algo casi inalcanzable, e irónicamente dificultoso y ennegrecido, en los sueños contradictorios de Mario.

Al estar en un mundo rojizo, se pudre conforme avanza el tiempo, ya que como un ser vivo, se adapta al entorno, en este caso, imperfecto e impuro, restándose un poco de esa cualidad de pureza que posee. A más cerca esté Mario del árbol en sus sueños, irónicamente, ella empeorará su estado de salud.

7) Manzana roja

Representa la imperfección de Mario y su diferencia fundamental de dimensiones con Soléil. Simboliza el pecar, la tentación, la desgracia que representan sus sueños irónicamente opuestos, en desarrollo y contexto, a sus vivencias habituales.

Inconscientemente, se opone completamente a lo que representa la existencia de Soléil. Cuando él devora este fruto en sus pesadillas, se rompe totalmente su lazo con Soléil, y es castigado a olvidarla tras pasar siete horas desde el momento que despierta de esa pesadilla final.

Al él olvidar a Soléil, le otorga a Leonor la capacidad de recordar. Básicamente, él sacrifica su bienestar y se lo otorga a Leonor. Asimismo, Soléil mejorará su salud a niveles óptimos.

8) Manzana amarilla

Significa la tentación para Fred, aunque no sea planteada, a diferencia de para Mario, como algo negativo. Simboliza el lazo que se va desarrollando entre Fred y ella, que inicialmente parecía ser un juego inocente, pero que se va convirtiendo en algo dramático y pasional, conforme avanza el tiempo. Para Fred, el comerla estaría representado en aceptar caer en el juego de Estela.

Simboliza una salida a esas heridas del pasado y a esa intensidad que posee Fred en su personalidad, tras cambiar y que es capaz de doblegar a la orgullosa Estela.

Representa la pasión y el comienzo de un ciclo de vida para el rubio. Figura el sentimentalismo que oculta Estela ante el mundo y que puede ser más intenso que su misma picardía y salvajismo.

9) Rojizo corazón de cristal

Representa su arrepentimiento hacia Lucero, por la actitud incorrecta que tomó en el pasado. Es una muestra de cambio en su actitud y pesadumbre por los pecados cometidos en el pasado.

Simboliza el hecho de que haya terminado donándole gran parte de su sangre, para que despertase. Encarna la debilidad de un sujeto orgulloso, que es capaz de reconocer sus errores y buscar enmendarlos.

10) Árbol de manzano

Aquel que es visto por Mario en sus pesadillas. A más se acerque al mismo, más se deteriora su lazo con Soléil, más hermosos serán esos paisajes y empeora la salud de la susodicha y, a más se aleje, lo contrario. Él, no es consciente de ello.

11) En cuanto a los sueños surrealistas de Mario

Los paisajes varían en función del desarrollo de la vida del personaje, al clima normal, a la salud de Soléil y a los lazos que existan entre ambos. Es una manifestación de todas las represiones del personaje. Una contradicción en sí misma por el hecho de ser lo opuesto a lo que, en su estado consciente, esté viviendo el personaje. Ejemplos:

- *Una verde pradera. En el camino en el suelo un muñeco color carmesí hecho con piezas de madera, con sus extremidades unidas por una especie de tubos metálicos. Fuertes ventiscas, que arrasan con todo a su paso. Al final de la colina un enorme árbol de manzano, rodeado de un sinnúmero de pájaros de distintos colores y tamaños, cantando o comiendo frutos.*
- *Un Valle amplio, con un que al final de la colina se incendia. El ambiente se oscurece mientras Mario se aleja. Entre las llamas, precisamente en la cima del árbol, puede verse una sombra tocando una flauta, un sonido dulce y envolvente, que desencadena una incesante lluvia y hace que las llamas cesen. Una pequeña manzana color rosa se desplaza lentamente por el suelo y se acerca al personaje.*

10. PREPRODUCCIÓN

10.1 *Propuesta visual*

10.1.1 Dirección de Fotografía

Se plantea llevar a cabo el rodaje del guion dramático con el uso de una cámara Arri Alexa, en formato de cine digital, en una relación de aspecto 2:35. En materia de iluminación, se plantea el aprovechamiento de la luz natural en el caso de rodar en ambientes naturales, utilizando equipos técnicos para potenciar o reducir la incidencia de la luz, según sea el caso, así como controlar su incidencia sobre los actores, en búsqueda de crear una relación entre espacio volumétrico y lumínico, mediante el uso de sombras.

De día, se plantea una iluminación cálida y amarilla, justificada por el hecho de que la luz del sol posee esa tonalidad, y potenciando la naturalidad que este tipo de iluminación genera en los personajes y el ambiente. Asimismo, se pretende trabajar la imagen tres términos, de forma que se otorgue profundidad de campo.

En las escenas exteriores, que sean de noche, se plantea el uso plantas eléctricas para la utilización de equipos de iluminación. La temperatura del color podría variar, en relación al aspecto o la emoción que se quiera potenciar. Se emplearía el uso de luz blanca para situaciones de melancolía y tensión, y amarilla para casos de alegría.

En escenas oníricas, se pretende que la imagen sea algo saturada, para hacer distinción en el aspecto depresivo e inerte que pudiesen poseer, intencionalmente, las escenas normales

En cuanto al manejo de la cámara, se plantea el uso de dispositivos que estabilicen los planos, de forma que haya una uniformidad y un esteticismo marcado conforme avanza la historia, con planos cuyos movimientos sean sutiles, dependiendo de la emoción que se quiera enfatizar. Asimismo, se recurrirá al uso

de cámara en mano, o estabilizada en un Steady Cam cuando se quiera puntualizar un momento de tensión narrativa en la historia y conectarse con el punto de vista dramático del personaje.

En cuestiones de óptica, se plantea el uso de distintos tipos de lentes, adecuados a la intención dramática. Para el caso de la temática onírica, en los se plantea el uso de ópticas de tipo “Gran Angular”, para deformar la imagen intencionalmente, y crear distinción a las escenas “no oníricas”. Se usarían ópticas de angulación normal para las escenas que transcurran en planos enteros a planos medio cortos, para mostrar una imagen más normal. El uso de las ópticas de tipo “teleobjetivo” se reduciría a la toma de planos detalles que busquen enfatizar acciones o elementos de la puesta en escena que ayuden a contar la historia y contribuyan con la dramatización del material narrativo.

En el caso de que se pretenda crear un cambio de atmósfera o generar tensión dramática, se recurrirá al uso puntual de saltos de eje o desequilibrio en los planos. Aquellos de escala cerrada son de suma importancia, ya que permiten al espectador conectarse con las emociones de los personajes y sus reacciones ante determinadas situaciones, por lo que su uso será recurrente a lo largo del rodaje, más aún por el hecho de poseer la temática dramática, que requiere puntualizar emociones y elevar la tensión emocional en distintos momentos.

Se recurriría al uso de maquinarias, como Dolly o grúas, según sea el caso, en tomas o secuencias que ameriten el movimiento uniforme e intencionado de la cámara, basándose en el seguimiento de la acción de un personaje o la conexión con su tensión dramática (caso del uso de un Dolly para el cierre del plano).

10.1.2. Composición de planos de referencia



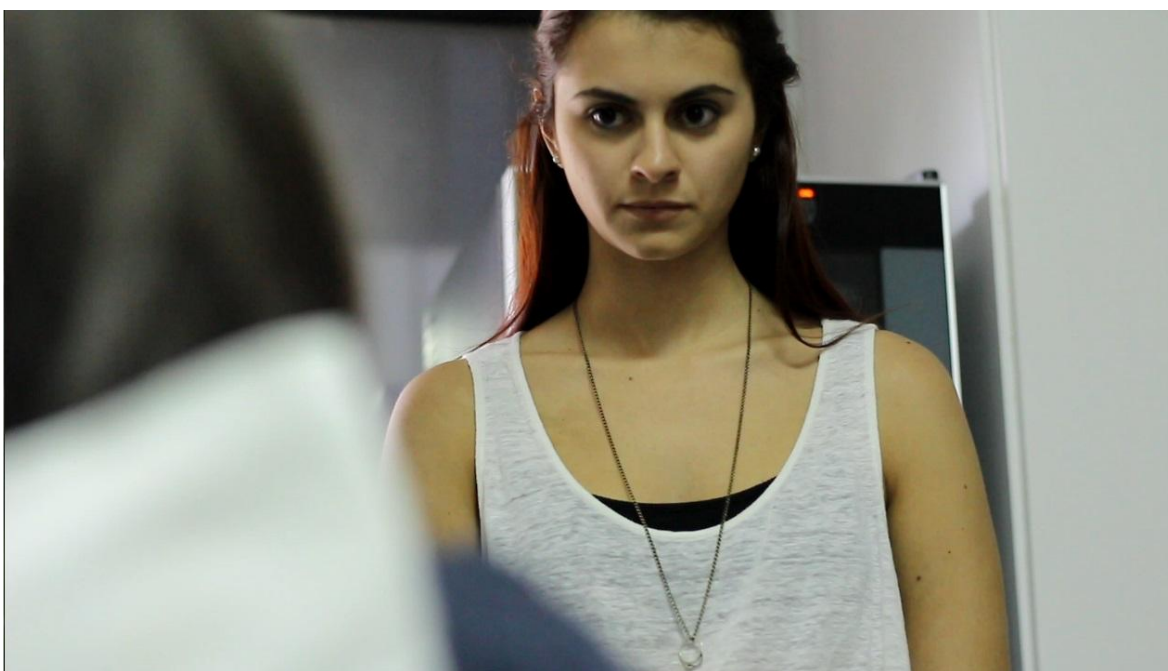
Mario y Soléil – Despedida



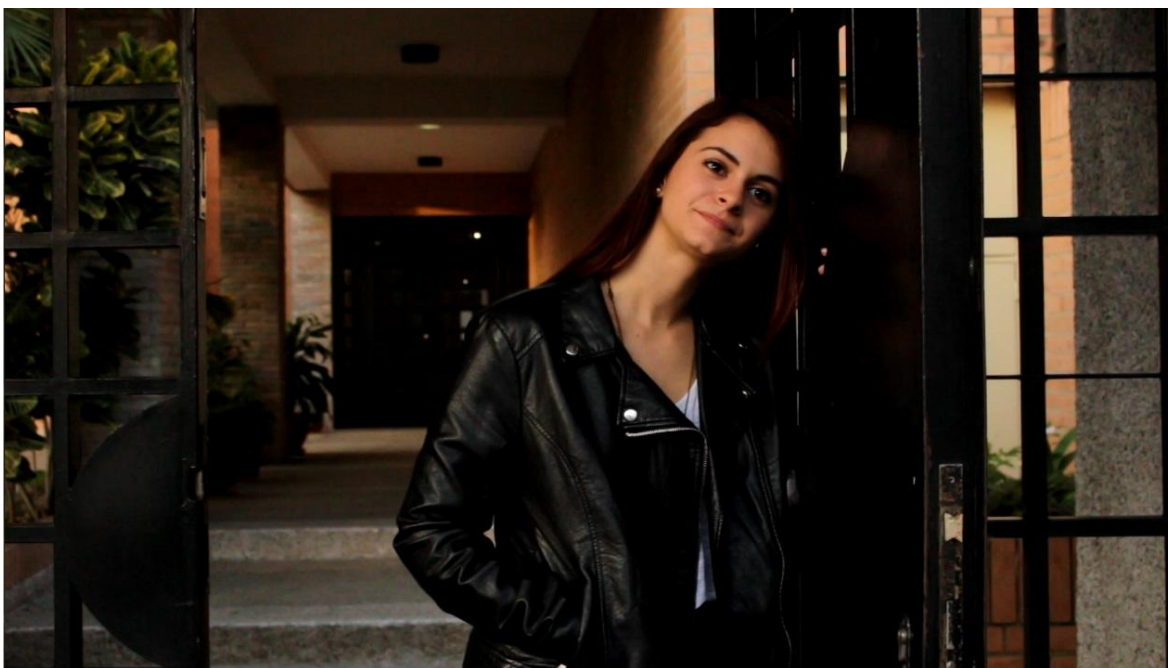
Estela, una vez se adentra en la vida de Fred



Lucero, en rehabilitación



Estela, como oposición a Lucero en la vida de Fred



Estela, en la entrada del edificio donde vive Fred



Lucero, como ente regulador



Soléil y Estela



Estela

10.1.3 Dirección de Arte

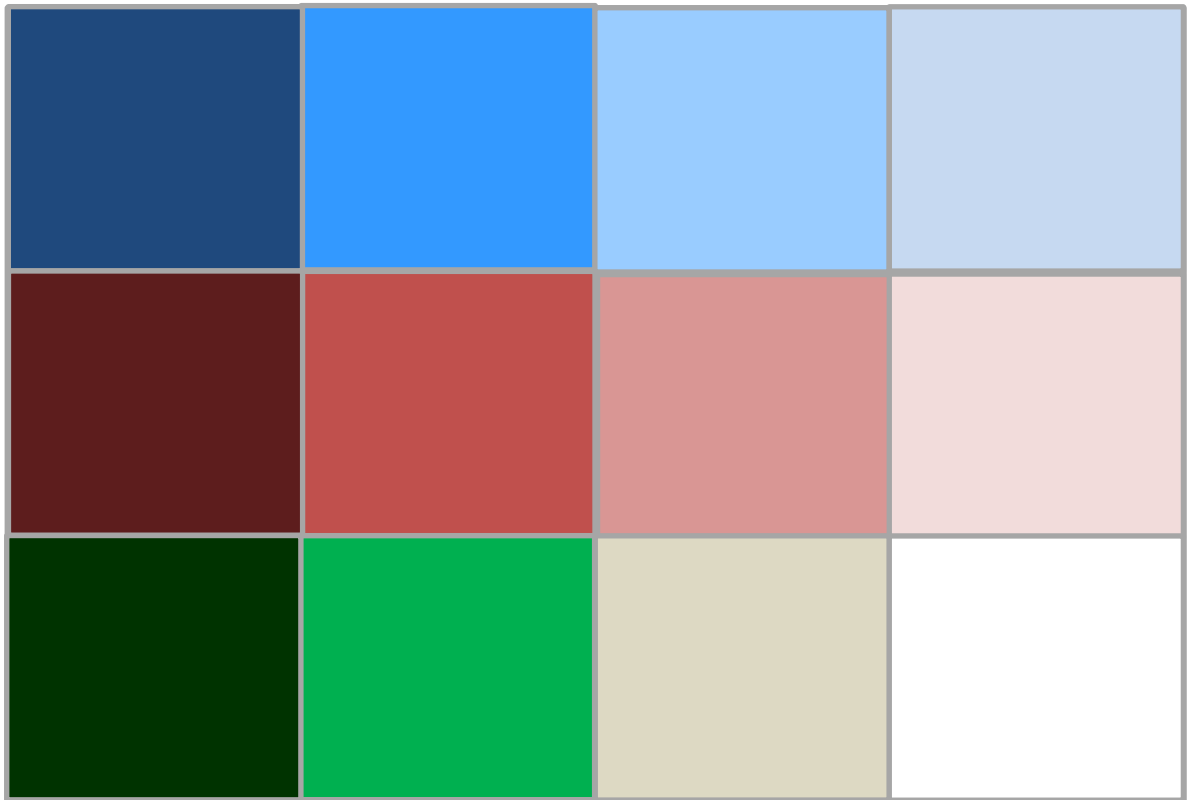
En aspectos de arte, se pretende trabajar con una paleta de colores cálida, cuyos elementos de utilería y attrezzo posean un color algo desaturado, para enfatizar el aspecto depresivo y, en algunos casos inerte, que se le pretende otorgar al mundo normal del personaje de Mario. Los elementos que requieren un aspecto particular solo son los representativos a cada personaje (Manta de rayas, diario bajo llave, etc).

Asimismo, se pretende saturar un poco la imagen en escenas oníricas, así como también emplear elementos que hagan ver a los paisajes naturales donde mayoritariamente se desenvuelven estas imágenes, como entornos fantásticos y utópicos en su contexto, donde se evidencie lo menos posible la mano del hombre.

Para aspectos de vestuario, se pretende que cada personaje posea su paleta de colores peculiar, que vaya ligada a su personalidad en la historia. En aspectos de este departamento, el único vestuario que requiere de un trabajo particular es el onírico, al ser, muchas veces, de época. Para el vestuario común del los personajes no se requiere un trabajo de profundidad en la búsqueda de los elementos que este comprenda.

10.1.4. Paleta de cores

Mundo no onírico



Mundo onírico

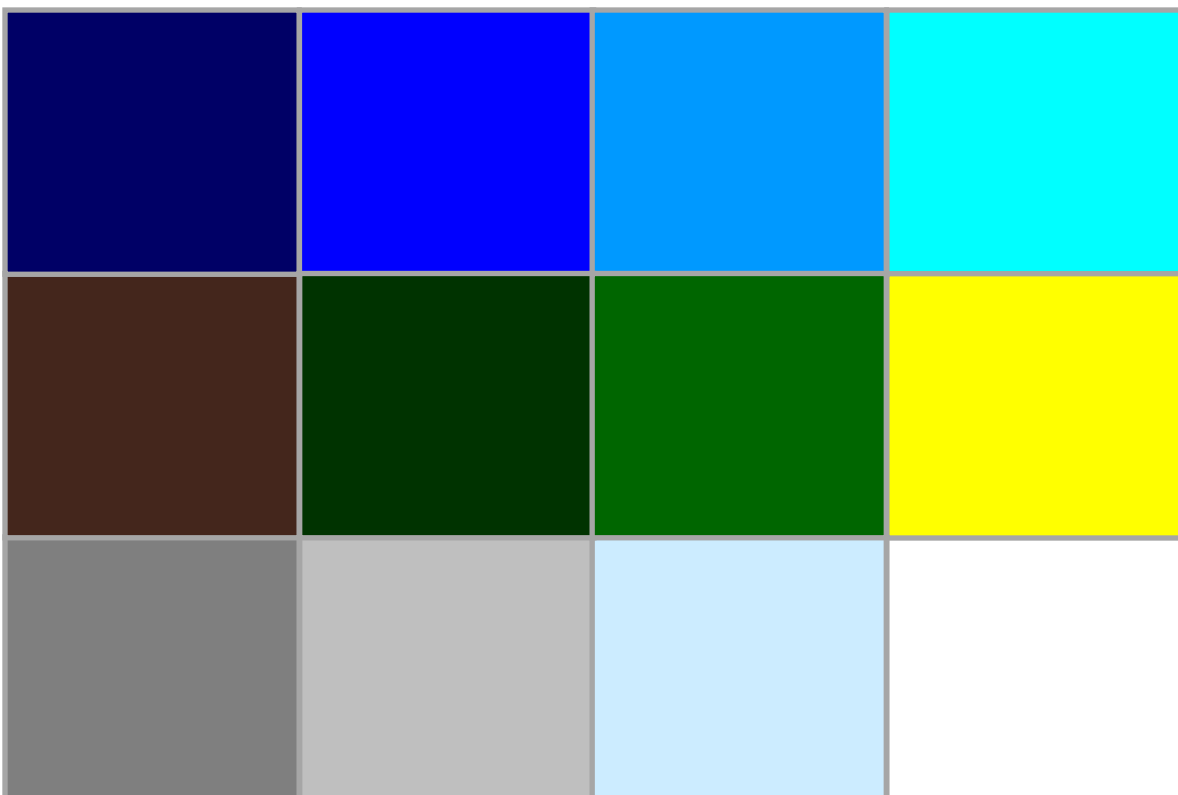


10.1.5. Propuesta visual de personajes

Mario Hernández



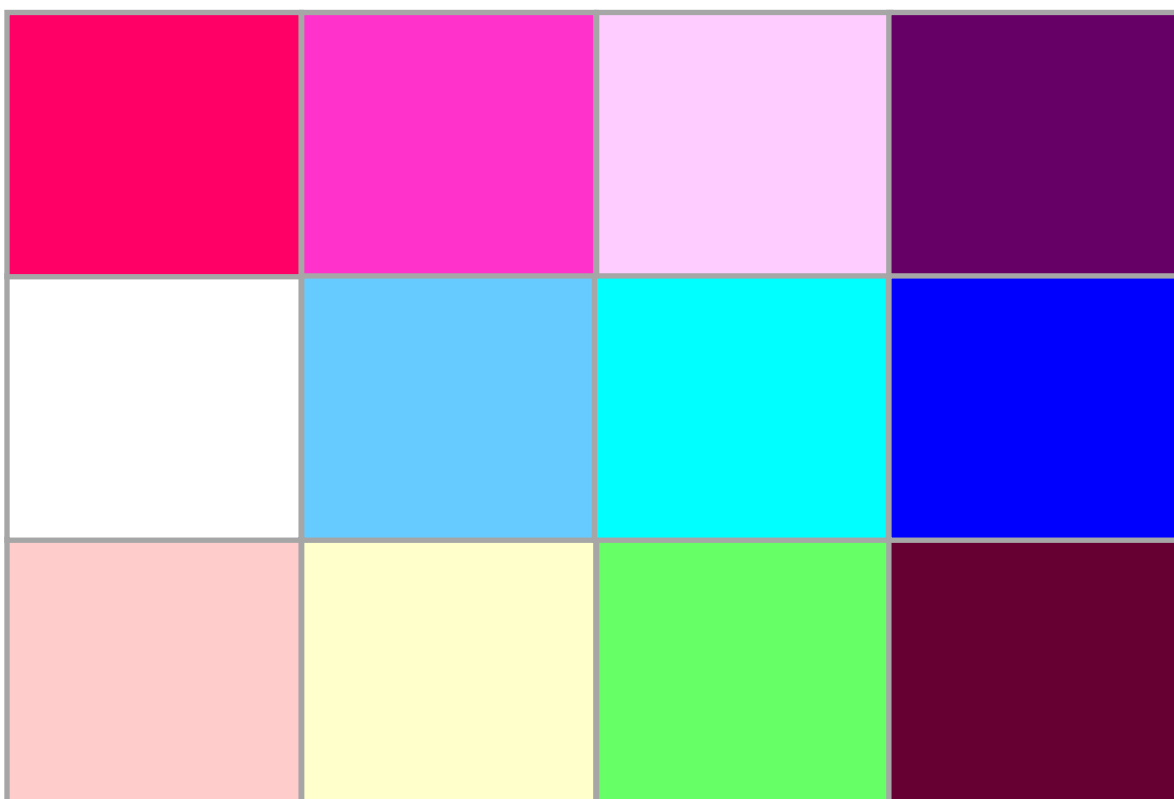
Paleta de colores



Soléil Letóile



Paleta de colores



María Lucero Cáceres



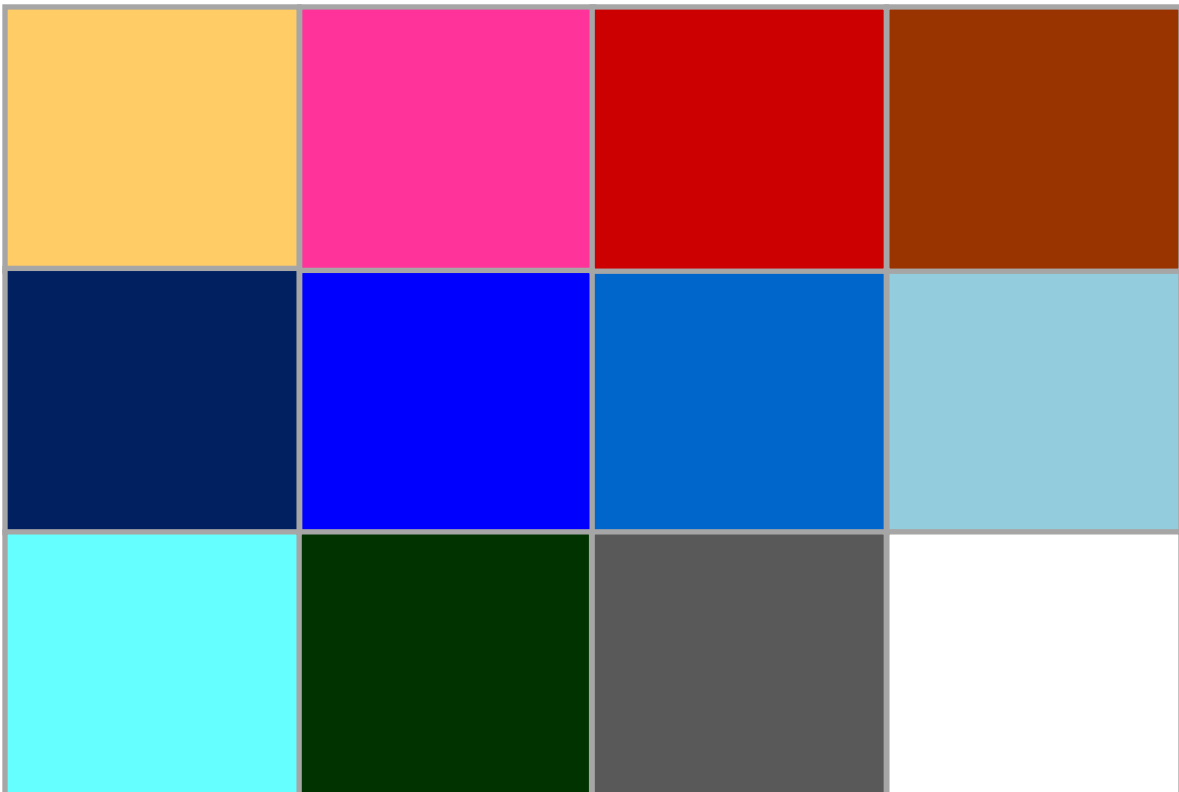
Paleta de colores



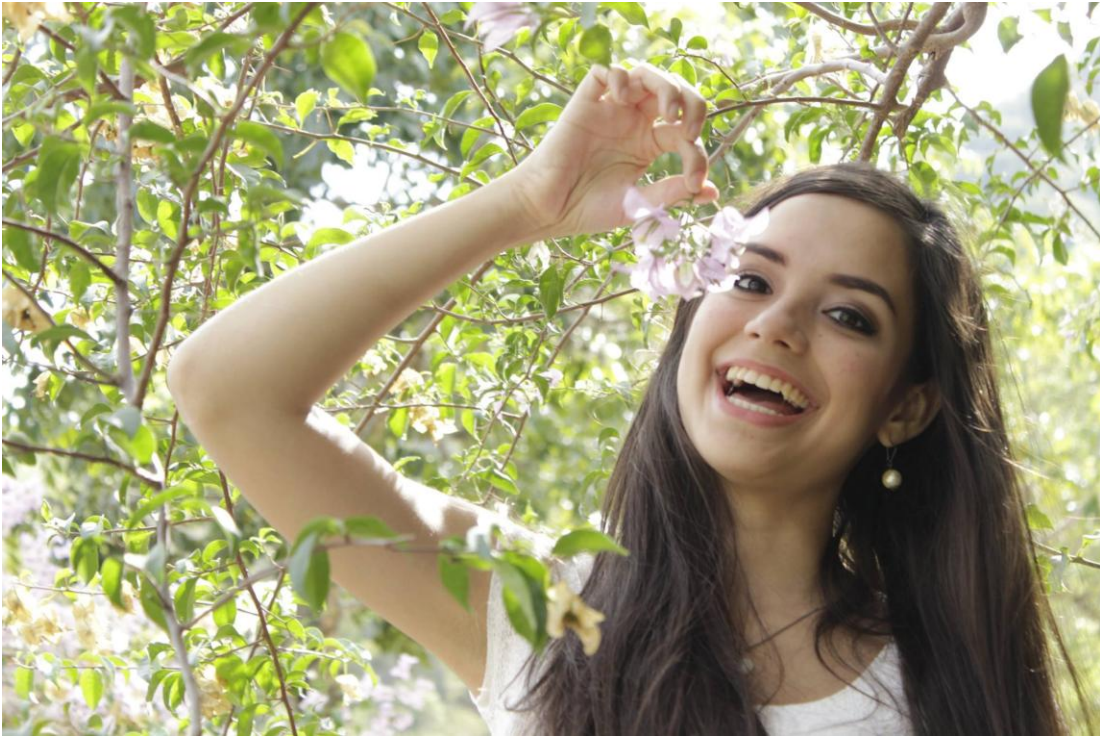
Fred Schneider



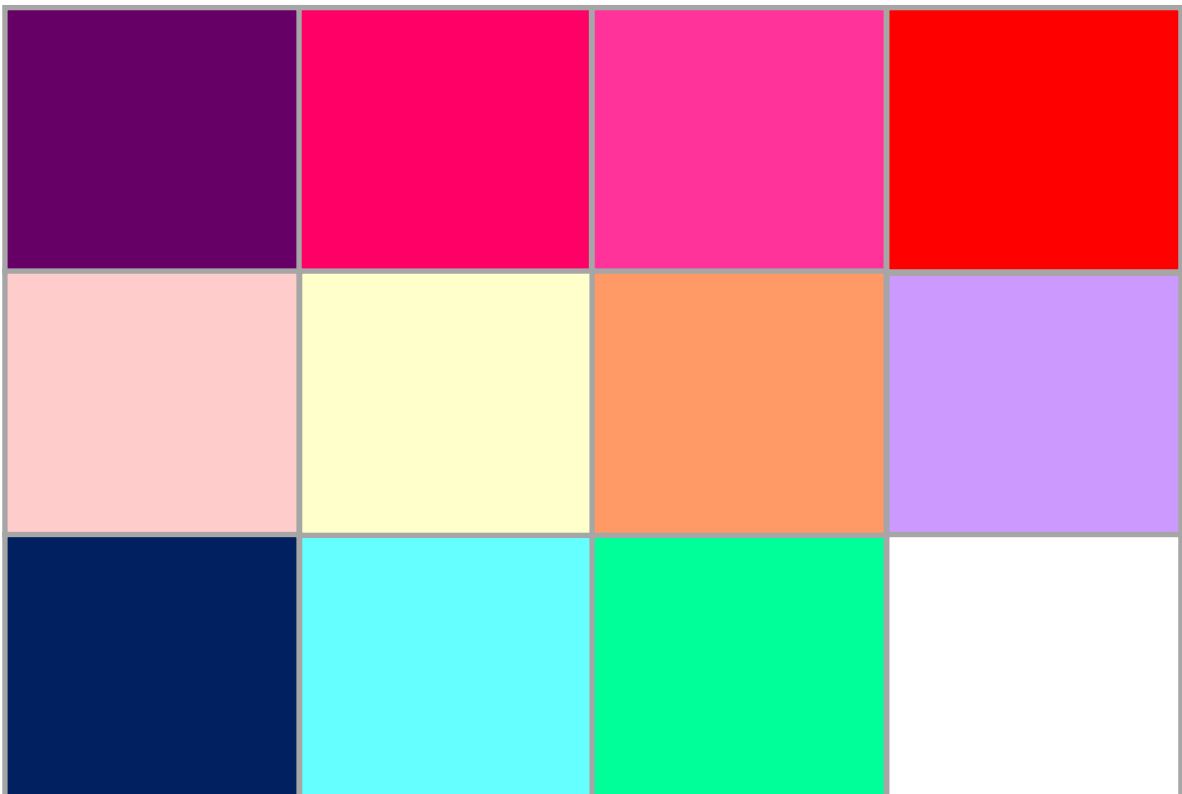
Paleta de colores



Leonor Villegas



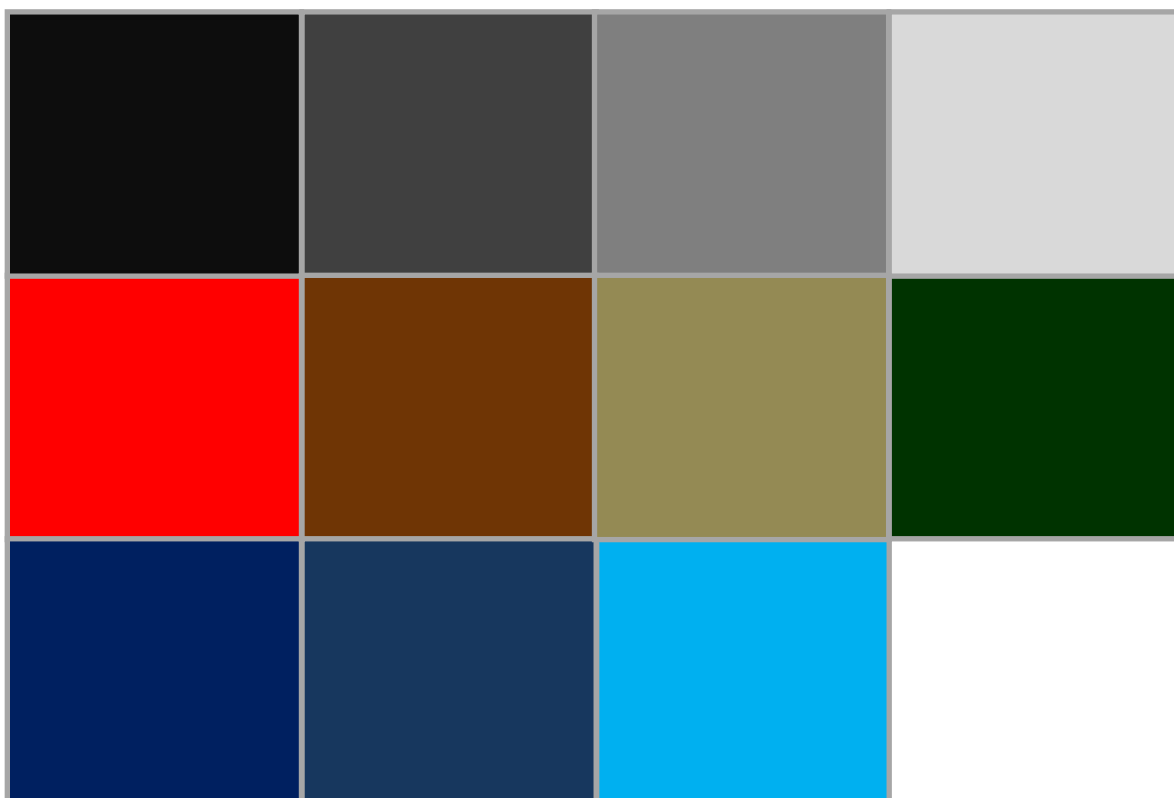
Paleta de colores



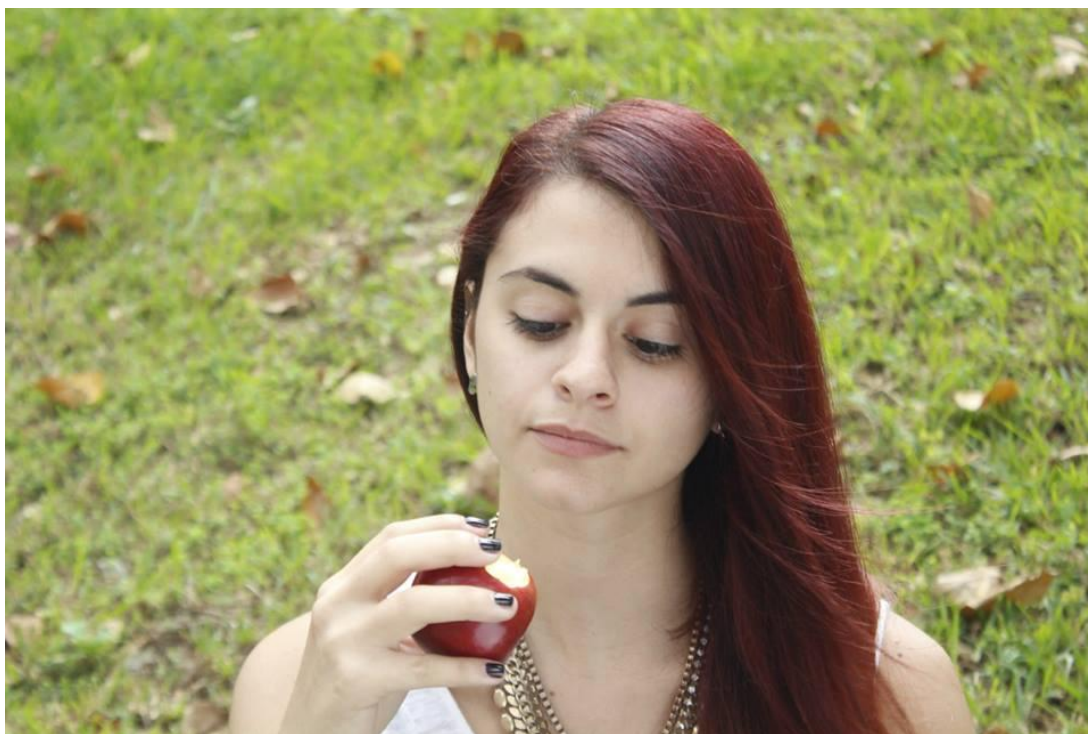
Carlos Santana



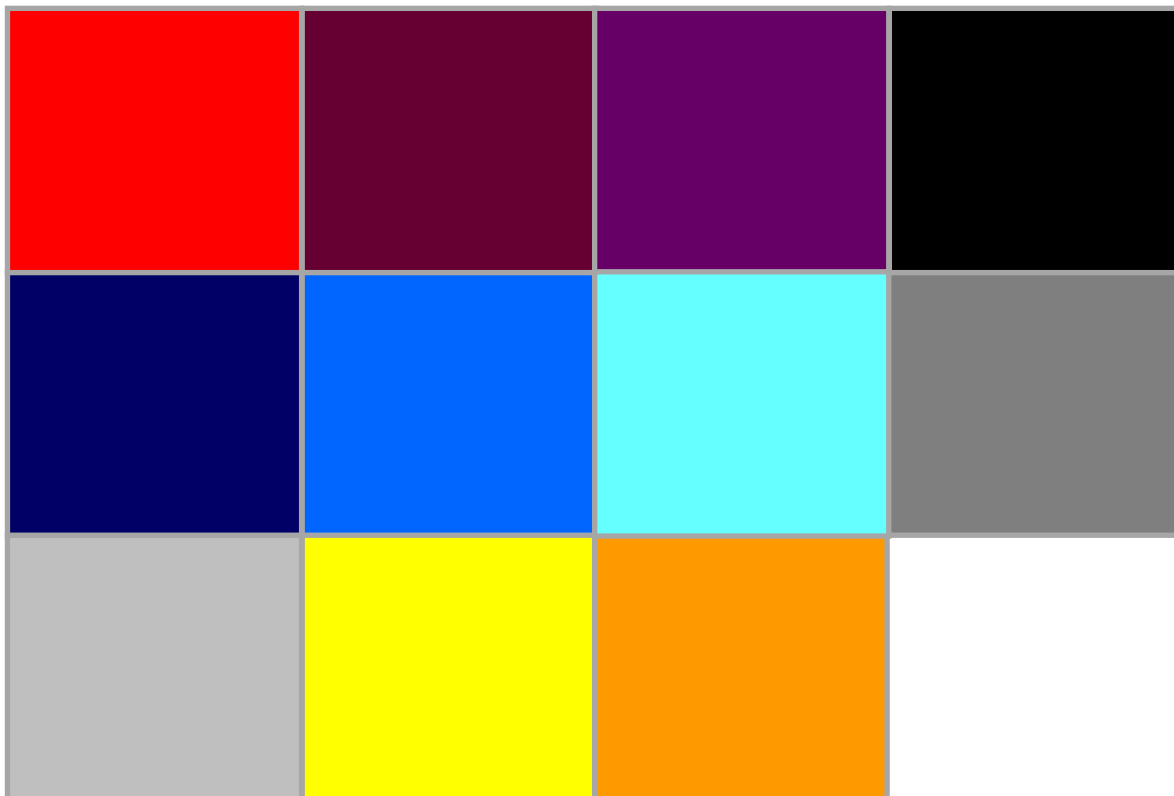
Paleta de colores



Estela Da Silva



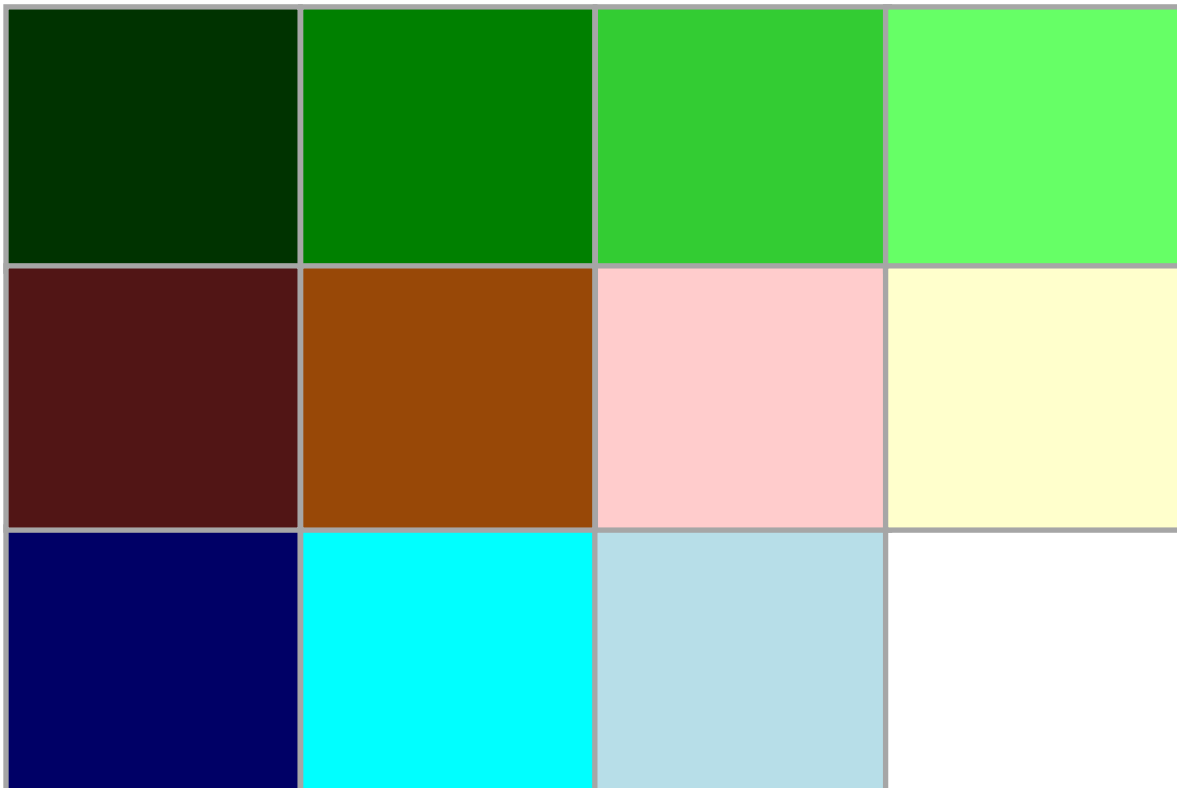
Paleta de cores



Madre Naturaleza



Paleta de colores



10.1.6. Propuesta visual de simbología



Imagen, en cuyo caso, se ve reflejada la tesis de la historia, que es la contraposición entre la manzana como objeto de pecado y tentación y lo de origen divino o "perfecto" (brazo de Soléil, en este caso)



Heridas de Lucero, al representar el mentor en la historia



Leonor como la que "todo lo ve, pero que no recuerda"



Soléil y su conexión con Dios (tatuaje de Jesús)



Solélil con el fruto prohibido en su mano, en tanto se resta perfección para convivir con Mario



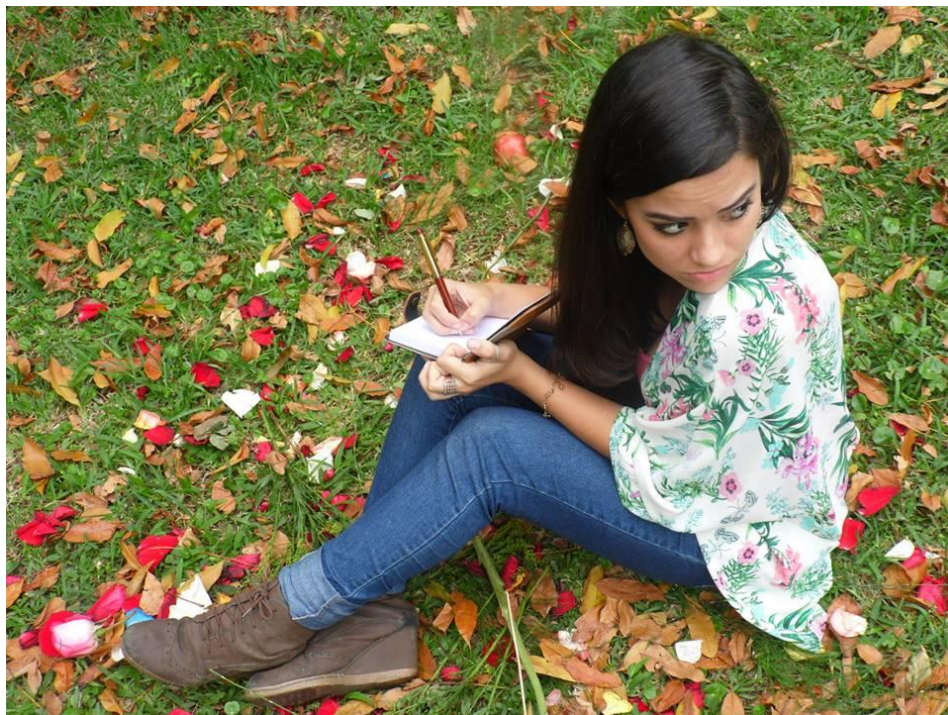
El personaje de Estela como parte de lo prohibido



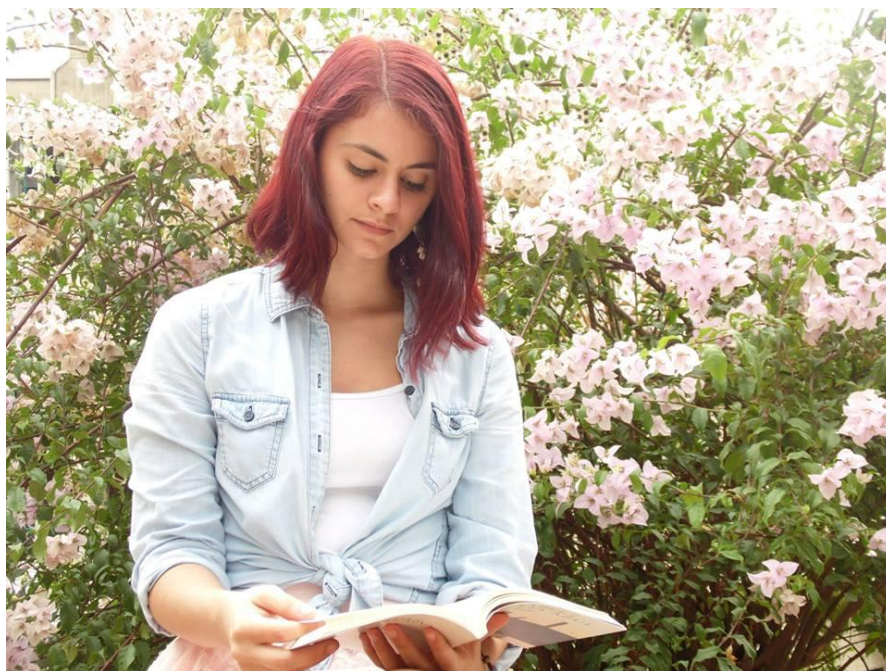
Nexo entre los personajes de Fred y Lucero



Espontaneidad del personaje de Estela



Personaje de Leonor que no puede recordar



Personaje de Estela Da Silva

10.2. Propuesta sonora

Para el rodaje del guion dramático se llevará a cabo la captación del sonido directo en set, de diálogos, efectos, sonido ambiente y otro tipo de material sonoro que se crea pertinente. Asimismo, siempre se tendrá a disposición la opción del doblaje, de no ser óptima la captación del sonido de los diálogos de los personajes en set. Se pretende captar el sonido con más de un micrófono, para contar con un respaldo y distintas frecuencias, en función al equipo técnico utilizado.

El sonido diegético, aquel que forma parte de las acciones ocurridas en el espacio cinematográfico (sea o no grabado en set), englobaría aspectos de diálogo, sonido ambiente, clima, vehículos, sonido generado dispositivos electrónicos en set (música, televisión), acciones y entre otros (independientemente de que vayan o no en función a la acción de los personajes).

Se plantea que el volumen del sonido varíe, en función a la acción y emoción de los personajes. En ocasiones, se buscará otorgar un efecto psicológico al sonido, justificado por el hecho de que funcione para conectarse con el punto de vista de un personaje (cómo escucha, qué escucha) y servir como elemento narrativo en el ámbito auditivo.

En principio, se plantea composición de las pistas que servirían como acompañantes para reforzar las emociones que se pretendan, sean transmitidas en las distintas escenas en las que haga falta. Se pretende que la música sea compuesta en set, proporcionada por instrumentos como: piano, flauta, violín y viola. Asimismo, se considerará el uso de la voz humana, femenina, para la composición de ligeras melodías que acompañen a las escenas oníricas y le otorguen naturalidad a las escenas.

El sonido extradiegético sería aquel que no forme parte de la escena en sí misma, pero que ayude a potenciar la emoción que el guion busque generar. Se

resume la banda sonora. Se haría uso de soundtracks de diversos estilos, para reforzar momentos de alegría, tristeza, tensión, pasión y entre otros, según sea el caso.

Se pretende realizar recogida de sonido en set, para otorgarle el mayor realismo sonoro al film, ligeramente condicionado en postproducción, para otorgarle la importancia que se desee. También, se considera la creación de audio en estudio, que simulen aquellos audios que pudieran complementar al ya recogido en escena, pero que no necesariamente pueda ser captado de dichos lugares. El volumen variará dependiendo de lo que se pretenda transmitir al espectador, en conjunto a lo que viven los personajes en escena.

En principio, no se pretende el uso de música de autor, que posea vocalista(s), ya que, al ser un film que usa el recurso onírico para ser narrado, la música instrumental podría complementar más a la imagen de lo que necesariamente, se cree que pueda hacerlo la música de autor.

10.3. Desglose de producción

ESCENA 1	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Pradera	Anocheciendo - Ext
Día argumental	Personajes
Mundo onírico - Sueño N°1	- Mario (20)
Figurantes / Extras	Utilería
No aplica	Trozos de tela, neumáticos de bicicleta
Ambientación	Vestuario
No aplica	<u>Mario</u> : Pantalón bermudas marrón, franela cuello redondo color azul marino, descalzo
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : natural	- Sonido ambiente de la naturaleza - Sonido de la brisa - Sonido del agua corriendo por el suelo - Sonido de debajo del agua - Voz en off de Soléil leyendo un proverbio - Música de fondo
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	Mundo onírico. Pesadilla de Mario
Descripción de la escena	
Mario en una pradera. Se percata del árbol de manzano a lo lejos. Se sumerge en el agua y tiene sensación de ahogo	
ESCENA 2	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Cabaña de Galipán	Día – Int / Secuencia
Día argumental	Personajes
1	- Mario - Soléil (se ve desde la ventana)
Figurantes / Extras	Utilería
No aplica	- Plato - Taza - Control de TV - Celular - Paraguas - Chanclas
Ambientación	Vestuario
- TV - Cama	- <u>Mario</u> : Pantalón tipo mono, franela, suéter, cholas

- Mueble - Mesita - Silla	- <u>Solélil</u> : Vestido rosa hasta las rodillas, suéter color crema, zapatillas blancas
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Solélil</u> : Maquillaje sencillo, cabello suelto	- Sonido ambiente - Sonido extradiegético de la tv (no se ve lo que sale en pantalla) - Sonido de lluvia - Diálogos
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario en su cabaña. Come y ve TV. Se percata de que hay una chica afuera, mojándose por la lluvia (Solélil). Sale de la cabaña	
ESCENA 3	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Cercanías de cabaña de Galipán	Día - Ext
Día argumental	Personajes
1	- Mario - Solélil (21)
Figurantes / Extras	Utilería
Transeúntes galipaneros	- Paraguas
Ambientación	Vestuario
Banquito	- <u>Mario</u> : Pantalón tipo mono, franela, suéter, cholas - <u>Solélil</u> : Vestido rosa hasta las rodillas, suéter color crema, zapatillas blancas
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Solélil</u> : Maquillaje sencillo, cabello suelto	- Sonido ambiente - Sonido de lluvia - Diálogos
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario ve a Solélil por primera vez, dormida en las afueras de la cabaña y la despierta, al estar mojándose por la lluvia	
ESCENA 4	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Cercanías de cabaña de Galipán	Día - Ext
Día argumental	Personajes
1	- Mario

	- Soléil
Figurantes / Extras	Utilería
No aplica	- Manzana verde - Cuchillo pequeño - Bolso de Soléil
Ambientación	Vestuario
Banquito	<u>Mario</u> : Pantalón tipo mono, franela, suéter, cholas <u>Soléil</u> : Vestido rosa hasta las rodillas, suéter color crema, zapatillas blancas
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Soléil</u> : Maquillaje sencillo, cabello suelto	- Sonido ambiente - Sonido de lluvia - Diálogos
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario y Soléil charlan un poco, acompañados por la puesta de sol	
ESCENA 5	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Valle	Noche – Exterior / Secuencia
Día argumental	Personajes
Mundo onírico – Flashback	- Soléil
Figurantes / Extras	Utilería
No aplica	- Monociclo - Muñeco color carmesí hecho de madera
Ambientación	Vestuario
No aplica	<u>Soléil</u> : Vestido medieval azul marino
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Soléil</u> : Sencillo. Peinado media cola.	-Sonido ambiente -Voz en off de Soléil
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	Mundo onírico. Pesadilla de Mario
Descripción de la escena	
Soléil le habla a Mario acerca de su pesadilla	
ESCENA 6	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Cercanías de la cabaña de Galipán	Noche - Exterior
Día argumental	Personajes
1	- Mario

	- Soléil
Figurantes / Extras	Utilería
No aplica	- Bolso de Soléil
Ambientación	Vestuario
Banquito	<u>Mario</u> : Pantalón tipo mono, franela, suéter, cholas <u>Soléil</u> : Vestido rosa hasta las rodillas, suéter color crema, zapatillas blancas
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Soléil</u> : Maquillaje sencillo, cabello suelto	-Sonido ambiente -Diálogos
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Luego de escuchar la pesadilla de Soléil. Caminan hasta una colina. Siguen hablando.	
ESCENA 7	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Área verde	Día – Exterior
Día argumental	Personajes
Mundo onírico – Sueño N°2	- Mario
Figurantes / Extras	Utilería
No aplica	- Manzanas rojas, algunas podridas - Manzana verde - Muñecos de madera - Muñecos de plástico
Ambientación	Vestuario
No aplica	<u>Mario</u> : Pantalón tipo mono color negro, suéter negro
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : natural	- Sonido ambiente - Música de fondo
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	Mundo onírico. Pesadilla de Mario
Descripción de la escena	
Pesadilla de Mario. Mario se acerca al árbol, pero este se aleja. Hay algunas manzanas rojas en su camino, varias de ellas podridas y una verde. Al tratar de tomar la verde del suelo, se desmaya	
ESCENA 8	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Cercanías de la cabaña de Galipán	Noche - Exterior

Día argumental	Personajes
1	- Mario - Soléil
Figurantes / Extras	Utilería
No aplica	- Bolso de Soléil - Manta de rayas
Ambientación	Vestuario
Banquito	<u>Mario</u> : Pantalón tipo mono, franela, suéter, cholas <u>Soléil</u> : Vestido rosa hasta las rodillas, suéter color crema, zapatillas blancas
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Soléil</u> : Maquillaje sencillo, cabello suelto	- Sonido ambiente - Diálogos
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario y Soléil se habían quedado dormidos. Al despertarse, se despiden y se va cada uno a su casa	
ESCENA 9	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Pradera	Día – Exterior
Día argumental	Personajes
Mundo onírico – Sueño N°3	- Mario - Madre Naturaleza (22)
Figurantes / Extras	Utilería
No aplica	Muñeco color carmesí hecho de madera
Ambientación	Vestuario
No aplica	<u>Mario</u> : Pantalón bermudas marrón, franela cuello redondo color azul marino, descalzo <u>Madre Naturaleza</u> : Suéter manga larga verde grama, pantalón largo marrón
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
Vehículos	Animales
No aplica	- Caballo blanco de Madre naturaleza
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	Mundo onírico. Pesadilla de Mario
Descripción de la escena	
La Madre Naturaleza aparece en su caballo blanco y pasa de largo ante Mario. A la chica, se le cae un muñeco color carmesí hecho de madera	

ESCENA 10	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Cabaña de Galipán	Día – Interior
Día argumental	Personajes
2	- Mario
Figurantes / Extras	Utilería
No aplica	- Celular de Mario - Manta de rayas
Ambientación	Vestuario
- Juego de cuarto - Mesita de noche	<u>Mario</u> : Short blanco, franela cuello redondo gris
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Apariencia de “recién despertado”. Cabello algo alborotado	- Sonido del celular de Mario - Sonido ambiente
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario recibe un mensaje de la “Nana”. Se muestra relajado mientras sujeta la manta que le regaló Soléil	
ESCENA 11	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Posada	Día – Exterior
Día argumental	Personajes
3	- Mario - Soléil
Figurantes / Extras	Utilería
- Mesonero (35) - Gente comiendo en el restaurante	- Dos platos con pizca andina - Dos vasos con jugo de fresa - Cachapa con queso de mano - Cubiertos - Platillo grande donde el mesonero transporta el pedido
Ambientación	Vestuario
- Mesas del restaurante - Sillas del restaurante	<u>Mario</u> : Jean claro, suéter con capucha, azul marino, zapatos marrones <u>Soléil</u> : Jean oscuro, suéter color rosa, botines <u>Mesonero</u> : Pantalón negro de vestir, camisa de botone blanca, chaleco negro, corbatín negro, zapatos negros
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Soléil</u> : Sencillo, cabello recogido, cintillo	- Sonido ambiente de gente conversando en el restaurante

Mesonero: Natural	- Diálogos
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario y Soléil desayunando en una posada galipanera. Soléil le propone que vivan juntos en Caracas, para apoyarse el uno al otro	
ESCENA 12	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Cabaña de Galipán	Día – Int / Secuencia
Día argumental	Personajes
4	- Mario
Figurantes / Extras	Utilería
No aplica	- Teléfono de Mario - Carta a la Nana - Dos maletas
Ambientación	Vestuario
- TV - Mueble - Mesita en la sala - Sillas	<u>Mario</u> : Jean oscuro, chemise azul marino al cuerpo, zapatos marrones, tipo Vans.
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural	-Sonido ambiente -Diálogos -Diálogos de Soléil desde el teléfono de Mario
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario se va de la cabaña con sus maletas	
ESCENA 13	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Cercanías de la cabaña	Día – Ext
Día argumental	Personajes
4	- Mario - Soléil
Figurantes / Extras	Utilería
Conocidos galipaneros	Maletas de Mario
Ambientación	Vestuario
No aplica	<u>Mario</u> : Jean oscuro, chemise azul marino al cuerpo, zapatos marrones, tipo Vans.

	<u>Solél:</u> leggings negros, franela blanca, suéter de botones negro
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario:</u> Natural <u>Solél:</u> Sencillo, cabello suelto	- Sonido ambiente - Sonido del auto arrancando
Vehículos	Animales
- Jeep	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario guardando las maletas en el Jeep. Se van	
ESCENA 14	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Carretera – Interior del Jeep	Día – Int
Día argumental	Personajes
4	- Mario - Solél
Figurantes / Extras	Utilería
- Chofer del Jeep (52) - Motorizado	No aplica
Ambientación	Vestuario
No aplica	<u>Mario:</u> Jean oscuro, chemise azul marino al cuerpo, zapatos marrones, tipo Vans. <u>Solél:</u> leggings negros, franela blanca, suéter de botones negro <u>Chofer:</u> Camisa de botones azul claro, pantalón gris, zapatos negros
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario:</u> Natural <u>Solél:</u> Sencillo, cabello suelto <u>Chofer:</u> Natural	- Sonido ambiente - Sonido de cornetas de autos - Sonido de motos pasar cerca del Jeep - Diálogos - Canción de salsa de fondo a bajo volumen (diegética, al provenir del radio del Jeep)
Vehículos	Animales
Jeep	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	Escena desde el interior del Jeep
Descripción de la escena	
Mario y Solél bajando en un Jeep a Caracas	
ESCENA 15	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Apartamento de Colinas de Valle Arriba	Día – Ext

- Sala	
Día argumental	Personajes
4	- Mario - Soléil
Figurantes / Extras	Utilería
No aplica	- Maletas
Ambientación	Vestuario
- Juego de comedor marrón - Cuadros <i>Vintage</i> de pared - Muebles color caoba - Juego de cocina - TV	<u>Mario</u> : Jean oscuro, chemise azul marino al cuerpo, zapatos marrones, tipo Vans. <u>Soléil</u> : leggings negros, franela blanca, suéter de botones negro <u>Chofer</u> : Camisa de botones azul claro, pantalón gris, zapatos negros
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Soléil</u> : Sencillo, cabello suelto	- Sonido ambiente - Diálogos
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario y Soléil llegan al apartamento de Colinas de Valle Arriba por primera vez	
ESCENA 16	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Apartamento de Colinas de Valle Arriba - Sala	Día - Int
Día argumental	Personajes
4	- Mario - Soléil
Figurantes / Extras	Utilería
No aplica	- Platos hondos con Pizca Andina - Alfajores caseros - Cubiertos - Carpetas de la mesa
Ambientación	Vestuario
- Juego de comedor marrón - Cuadros <i>Vintage</i> de pared - Muebles color caoba - Juego de cocina	<u>Mario</u> : Pantalón tipo pijama azul marino, franela gris <u>Soléil</u> : Pijama de colores rosa y azul cielo, pantuflas
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Soléil</u> : Sencillo, cabello recogido	- Sonido ambiente - Diálogos
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica

Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario y Soléil, cenando y conversando	
ESCENA 17	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Apartamento de Colinas de Valle Arriba - Habitación	Día - Ext
Día argumental	Personajes
4	- Mario - Soléil
Figurantes / Extras	Utilería
No aplica	- Edredón - Almohadas
Ambientación	Vestuario
- Juego de cuarto - Mesita de noche - Juego de closet	<u>Mario</u> : Pantalón tipo pijama azul marino, franela gris <u>Soléil</u> : Pijama de colores rosa y azul cielo,
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Soléil</u> : Sencillo, cabello recogido	- Sonido ambiente
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario y Soléil, durmiendo cada uno en su cama	
ESCENA 18	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Área verde	Noche – Ext
Día argumental	Personajes
Mundo onírico – Sueño N°4	- Mario - Madre Naturaleza
Figurantes / Extras	Utilería
No aplica	- Manzanas rojas - Manzana verde - Flauta - Manzana rosa - Trozos de tela
Ambientación	Vestuario
No aplica	<u>Mario</u> : Pantalón tipo militar color gris., franela azul grisáceo <u>Madre Naturaleza</u> : Vestido Medieval blanco y dorado

Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Sencillo <u>Madre Naturaleza</u> : Algo trabajado, que le otorga tendencia naturalista. Delineado en los ojos. Mejillas enrojecidas	- Sonido ambiente - Música de flauta - Sonido de lluvia
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	Mundo onírico. Pesadilla de Mario
Descripción de la escena	
Pesadilla de Mario. Ve el árbol incendiándose. La Madre Naturaleza toca la flauta y comienza a llover. Las llamas del árbol se apagan	
ESCENA 19	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Supermercado	Noche - Ext
Día argumental	Personajes
5	- Mario - Soléil
Figurantes / Extras	Utilería
- Personas comprando o circulando en el supermercado - Trabajadores del supermercado	- Pasta larga - Productos de limpieza - Carrito de supermercado - Distintos productos alimenticios en el carrito de compras
Ambientación	Vestuario
- Estantes de los pasillos del supermercado	<u>Mario</u> : Jean oscuro, zapatillas, suéter azul marino con puntos blancos, cintillo <u>Soléil</u> : Pantalón bermudas azul, camisa tipo chemise fucsia
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Soléil</u> : Sencillo, cabello recogido con un cintillo	- Sonido ambiente - Diálogos - Bullicio en el supermercado
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario y Soléil, de compras en el supermercado	
ESCENA 20	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Apartamento de Colinas de Valle Arriba - Sala	Noche - Int
Día argumental	Personajes

5	- Mario - Soléil
Figurantes / Extras	Utilería
No aplica	- Soufflés de espinaca y queso azul - Ratatouille clásico - Mousse de chocolate blanco - Cubiertos - Carpetas de la mesa
Ambientación	Vestuario
- Juego de comedor marrón - Cuadros <i>Vintage</i> de pared - Muebles color caoba - Juego de cocina	<u>Mario</u> : Bermudas tipo mono color azul, franela blanca <u>Soléil</u> : Pijama verde claro, cintillo, pantuflas
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Soléil</u> : Sencillo, cabello recogido con un cintillo	- Sonido ambiente - Diálogos
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario y Soléil, cenando y conversando	
ESCENA 21	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Bosque	Noche - Ext
Día argumental	Personajes
Mundo onírico – Sueño N°5	- Mario - Madre Naturaleza
Figurantes / Extras	Utilería
No aplica	- Hojas secas - Botella con papel dentro, tapada con un corcho - Pergamino
Ambientación	Vestuario
No aplica	<u>Mario</u> : Pantalón tipo militar color marrón, franela marrón oscuro <u>Madre Naturaleza</u> : Vestido largo color verde oscuro
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Madre Naturaleza</u> : Sencillo	- Sonido ambiente - Música de flauta - Sonido del fluir del agua - Sonido subjetivo de debajo del agua
Vehículos	Animales

No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	Mundo onírico. Pesadilla de Mario
Descripción de la escena	
Pesadilla de Mario. En un bosque, va hacia un riachuelo, el agua le llega a la cintura. El cauce del río hace llegar a él una botella con un pergamino dentro. Al abrir la botella se le pierde el papel. La Madre Naturaleza lo hunde al agua.	
ESCENA 22	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Carretera vía Mérida	Noche - Ext
Día argumental	Personajes
Mundo onírico – Sueño N°6	- Mario (14) - Leonor (13)
Figurantes / Extras	Utilería
- Gente afectada por el accidente - Bomberos	- Diario de Leonor
Ambientación	Vestuario
- Autobús destrozado - Escombros	<u>Mario</u> : Jean claro, suéter azul marino, franela blanca debajo <u>Soléil</u> : Jean claro, franela rosada, botines color caqui <u>Bomberos</u> : uniforme de bomberos, color rojo
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Maquillaje que da alusión a estar herido. Sangre corriendo por su rostro, detalles de suciedad en el cuerpo y rostro (producto del smog y la tierra de los escombros), cabello suelto <u>Leonor</u> : Maquillaje que da alusión a estar herida. Sangre corriendo por su rostro, detalles de suciedad en su cuerpo y rostro (producto del smog y la tierra de los escombros) <u>Gente afectada por el accidente</u> : Detalles de suciedad en el rostro (producto del smog y la tierra de los escombros)	- Sonido ambiente - Gritos de la gente - Sonido de la sirena del camión de los bomberos - Sonido del camión vertiendo agua en las llamas
Vehículos	Animales
- Autobús destrozado - Camión de bomberos	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	Mundo onírico. Pesadilla de Mario (evento de su pasado)
Descripción de la escena	
Pesadilla de Mario acerca del accidente vía Mérida. Trata de auxiliar a Leonor.	

Los bomberos apagan las llamas. La gente desaparece en un momento en el que él pestañea. Solo queda un diario bajo llave	
ESCENA 23	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Apartamento de Colinas de Valle Arriba - Habitación	Noche - Int
Día argumental	Personajes
6	- Mario - Soléil
Figurantes / Extras	Utilería
- Lucero	- Edredón - Almohadas
Ambientación	Vestuario
- Juego de cuarto - Mesita de noche - Juego de closet	<u>Mario</u> : Bermudas tipo mono color azul, franela blanca <u>Soléil</u> : Pijama verde claro, <u>Lucero</u> : Vestido blanco hasta las rodillas
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Soléil</u> : Sencillo, cabello recogido	- Sonido ambiente
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario y Soléil, durmiendo. Mario cree haber visto una figura femenina (Lucero)	
ESCENA 24	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Universidad - Pasillos	Día - Int
Día argumental	Personajes
7	- Mario
Figurantes / Extras	Utilería
- Gente transitando por los pasillos	- Libro que lee Mario - Celular de Mario
Ambientación	Vestuario
No aplica	<u>Mario</u> : Jean, camisa con mangas largas de botones color rojo, zapatos marrones, franela cuello redondo blanca
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural	- Sonido ambiente - Sonido de notificación del celular - Bullicio de gente hablando y

	circulando
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario en los pasillos de la universidad. Lee un mensaje de Soléil	
ESCENA 25	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Baño del gimnasio de la universidad	Día – Int
Día argumental	Personajes
7	- Mario
Figurantes / Extras	Utilería
- Algunos muchachos en el gimnasio	- Morral de Mario - Termo con agua
Ambientación	Vestuario
- Banquitos algo oxidados y faltos de pintura	<u>Mario</u> : Short azul marino, camisa del equipo del PSG, zapatos de fútbol sala de colores blanco y fucsia, reloj de muñeca
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural	- Sonido ambiente - Bullicio de gente hablando
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario en el baño del gimnasio, cambiándose para jugar caimaneras	
ESCENA 26	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Cancha de fútbol sala de la universidad	Día – Exterior
Día argumental	Personajes
7	- Mario - Fred (20)
Figurantes / Extras	Utilería
- Algunos muchachos jugando fútbol - Gente viendo los partidos - Gente circulando por los alrededores de la cancha	- Morral de Mario - Balón de fútbol - Termos con agua - Morral de Fred
Ambientación	Vestuario
No aplica	<u>Mario</u> : Short azul marino, camisa del equipo del PSG, zapatos de fútbol sala de colores blanco y fucsia, reloj de muñeca

	<u>Fred</u> : Short blanco, camisa del equipo del Bayern Múnich
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Sencillo, un poco de sudor en el rostro, algo de suciedad en el short <u>Fred</u> : Sencillo, un poco de sudor en el rostro, algo de suciedad en el short	- Sonido ambiente - Diálogos - Bullicio de gente hablando y circulando
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario jugando caimaneras. Conoce a Fred oficialmente. Se van de la cancha	
ESCENA 27	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Universidad	Día – Ext / Secuencia
Día argumental	Personajes
7	- Mario - Fred - Lucero (20)
Figurantes / Extras	Utilería
- Gente circulando por los pasillos	- Muñecos de madera - Cuchillos - Pintura de madera - Pinceles - Muñeco color carmesí hecho de madera - Cuadernillo de Lucero
Ambientación	Vestuario
- Pupitres un poco llenos de pintura (en el salón de Lucero)	<u>Mario</u> : Jean, camisa con mangas largas de botones color rojo, zapatos marrones, franela cuello redondo blanca <u>Fred</u> : Pantalón bermudas color caqui, chemise fucsia, zapatos tipo mocasines color marrón
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Fred</u> : Natural <u>Lucero</u> : Sencillo, cabello recogido	- Sonido ambiente - Diálogos - Música de fondo que entra desde que se acercan al salón de manualidades - Bullicio de gente hablando o circulando por los pasillos
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones

	Secuencia
Descripción de la escena	
Camino a su salón, Mario y Fred se topan con el salón de Lucero. Mario ve el muñeco de madera que llama su atención	
ESCENA 28	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Universidad – Salón de clases	Día – Int
Día argumental	Personajes
7	- Mario - Fred
Figurantes / Extras	Utilería
- Profesor (43) - Estudiantes en el aula	- Cuaderno - Lápices - Cartuchera - Morral de Mario - Morral de Fred
Ambientación	Vestuario
- Pupitres - Escritorio	<u>Mario</u> : Jean, camisa con mangas largas de botones color rojo, zapatos marrones, franela cuello redondo blanca <u>Fred</u> : Pantalón bermudas color caqui, chemise fucsia, zapatos tipo mocasines color marrón <u>Profesor</u> : Guayabera blanca, pantalón gris, zapatos grises
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Fred</u> : Natural	- Sonido ambiente - Diálogos - Bullicio de gente conversando en voz baja
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario en su clase, inquieto. El profesor le llama la atención	
ESCENA 29	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Universidad – Baño	Día - Int
Día argumental	Personajes
7	- Mario - Fred
Figurantes / Extras	Utilería
No aplica	No aplica

Ambientación	Vestuario
No aplica	<u>Mario</u> : Jean, camisa con mangas largas de botones color rojo, zapatos marrones, franela cuello redondo blanca <u>Fred</u> : Pantalón bermudas color caqui, chemise fucsia, zapatos tipo mocasines color marrón
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Fred</u> : Natural	- Sonido ambiente - Diálogos
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario en el baño, algo perturbado. Llega Fred a calmarlo	
ESCENA 30	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Universidad – Salón de clases	Día - Int
Día argumental	Personajes
7	- Mario - Fred
Figurantes / Extras	Utilería
- Profesor (43) - Estudiantes en el aula	- Pupitres - Cuaderno - Lápices - Cartuchera - Morral de Mario - Morral de Fred - Suéter femenino color rosado - Manzana verde
Ambientación	Vestuario
- Pupitres - Escritorio	<u>Mario</u> : Jean, camisa con mangas largas de botones color rojo, zapatos marrones, franela cuello redondo blanca <u>Fred</u> : Pantalón bermudas color caqui, chemise fucsia, zapatos tipo mocasines color marrón <u>Profesor</u> : Guayabera blanca, pantalón gris, zapatos grises
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Fred</u> : Natural	- Sonido ambiente - Diálogos - Bullicio de gente conversando en voz

	baja
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario y Fred en el salón. Encuentran una manzana verde en el bolso de Fred	
ESCENA 31	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Cancha de fútbol sala de la universidad	Día – Ext
Día argumental	Personajes
8	- Mario - Fred
Figurantes / Extras	Utilería
- Algunos muchachos jugando fútbol - Gente viendo los partidos - Gente circulando por los alrededores de la cancha	- Morral de Mario - Balón de fútbol - Termos con agua - Morral de Fred
Ambientación	Vestuario
No aplica	<u>Mario</u> : Short azul marino, franela del equipo del Real Madrid blanca <u>Fred</u> : Short blanco, franela del equipo del Liverpool
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Sencillo, un poco de sudor en el rostro, algo de suciedad en el short <u>Fred</u> : Sencillo, un poco de sudor en el rostro, algo de suciedad en el short	- Sonido ambiente - Diálogos - Bullicio de gente hablando y circulando
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario y Fred jugando caimaneras. Charla acerca de la misteriosa chica en el salón de manualidades (Lucero)	
ESCENA 32	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Universidad	Día – Ext / Montaje
Día argumental	Personajes
9	- Mario
Figurantes / Extras	Utilería
- Vigilantes - Jardineros	No aplica
Ambientación	Vestuario
No aplica	<u>Mario</u> : Jean oscuro, franela gris

	<u>Vigilantes</u> : Uniforme de vigilantes con camisa blanca y pantalón negro <u>Jardineros</u> : Bragas de jardineros color marrón, botas de plástico
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Vigilantes</u> : Natural <u>Jardineros</u> : Natural	- Sonido ambiente - Diálogos
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	Montaje
Descripción de la escena	
Mario pregunta a vigilantes acerca de Lucero	
ESCENA 33	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Colegio San Agustín del Paraíso	Día - Ext
Día argumental	Personajes
9	- Mario
Figurantes / Extras	Utilería
- Vigilante (56) - Sr. Andy (53) - Estudiantes del liceo	Morral de Mario
Ambientación	Vestuario
No aplica	<u>Mario</u> : Jean oscuro, franela gris <u>Vigilante</u> : Uniforme de vigilante con camisa azul y pantalón negro <u>Sr. Andy</u> : Jean azul claro, chemise fucsia
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Vigilante</u> : Natural <u>Sr. Andy</u> : Natural	- Sonido ambiente - Diálogos
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario va al colegio San Agustín del Paraíso a preguntar acerca de Lucero. El Sr. Andy procede a contarle sobre lo que le ocurrió a ella hace tiempo atrás	
ESCENA 34	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Colegio San Agustín del Paraíso	Día – Secuencia de imágenes
Día argumental	Personajes
No aplica - Flashback	- Lucero (15)

	- Carlos (16)
Figurantes / Extras	Utilería
- Conductor ebrio - Alumnos del liceo - Gente de los alrededores.	- Sobre blanco con detalles de colores - Morral de Lucero - Morral de Carlos
Ambientación	Vestuario
No aplica	<u>Lucero</u> : Uniforme de liceo (camisa beige) <u>Carlos</u> : Uniforme de liceo (camisa beige)
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Lucero</u> : Sencillo <u>Carlos</u> : Natural	Sonido ambiente Sonido del auto frenando de golpe Gritos de la gente Sonido
Vehículos	Animales
- Vehículo del conductor ebrio. Auto de cuatro puertas	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	Montaje – Secuencia de imágenes
Descripción de la escena	
Montaje del accidente de Lucero. Ella procede a entregarle una carta a Carlos, pero este la rechaza. Ella queda perpleja y un conductor, ebrio, la arrolla	
ESCENA 35	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Colegio San Agustín del Paraíso	Día - Ext
Día argumental	Personajes
8	- Mario
Figurantes / Extras	Utilería
- Sr. Andy (53) - Estudiantes del liceo	- Morral de Mario
Ambientación	Vestuario
No aplica	<u>Mario</u> : Jean oscuro, franela gris <u>Vigilante</u> : Uniforme de vigilante con camisa azul y pantalón negro
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Sr. Andy</u> : Natural	- Sonido ambiente - Diálogos
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	Montaje
Descripción de la escena	
Mario y el Sr. Andy conversando tras el flashback	
ESCENA 36	

Locación	Día / Noche – Int / Ext
Cabaña surrealista	Noche - Int
Día argumental	Personajes
Mundo onírico – Sueño N°7	- Mario
Figurantes / Extras	Utilería
No aplica	No aplica
Ambientación	Vestuario
Cabaña totalmente de madera	<u>Mario</u> : Pantalón tipo militar color marrón, franela color verde grama, botas color marrón claro
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural. Manos algo moradas por el frío	- Diálogo - Sonido ambiente - Sonido de la brisa - Música de fondo
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	Mundo onírico – Pesadilla de Mario
Descripción de la escena	
Pesadilla de Mario. Dentro de una cabaña de Madera, Mario tiene un monólogo. El frío hace que sus manos se tornen moradas. La cabaña comienza a derrumbarse	
ESCENA 37	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Apartamento de Colinas de Valle Arriba - Habitación	
Día argumental	Personajes
8	- Mario
Figurantes / Extras	Utilería
No aplica	- Edredón - Almohadas
Ambientación	Vestuario
- Juego de cuarto - Mesita de noche - Juego de closet	<u>Mario</u> : Pantalón tipo mono color azul marino, franela color gris
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural	- Sonido ambiente
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario cae de la cama. Se da cuenta de que tuvo una pesadilla	
ESCENA 38	

Locación	Día / Noche – Int / Ext
Universidad - Comedor	Día - Ext
Día argumental	Personajes
9	- Mario - Fred - Leonor
Figurantes / Extras	Utilería
- Gente circulando por el comedor - Gente comiendo en el lugar	- No aplica
Ambientación	Vestuario
- Pupitres - Mesas del comedor - Sillas del comedor	<u>Mario</u> : Pantalón tipo mono, franela deportiva unicolor <u>Fred</u> : Pantalón negro, camisa manga larga de cuadros <u>Leonor</u> : Jean, botines marrones, camisa de flores
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Fred</u> : Natural <u>Leonor</u> : Sencillo, cabello recogido	- Sonido ambiente - Diálogos - Bullicio de gente conversando
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario y Fred en el comedor de la universidad, conversando. Ven a Leonor pasar	
ESCENA 39	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Autopista – Interior del auto	Noche - Int
Día argumental	Personajes
9	- Mario - Soléil
Figurantes / Extras	Utilería
- Autos circulando en la autopista	No aplica
Ambientación	Vestuario
No aplica	<u>Mario</u> : Pantalón tipo mono, franela deportiva unicolor <u>Soléil</u> : Jean claro, franela color blanco, zapatillas
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Soléil</u> : Maquillaje sencillo, peinado media cola	- Sonido de cornetas de auto - Sonido ambiente de carretera - Música diegética (proviene del radio del auto) - Diálogos

Vehículos	Animales
Vehículo de Soléil: Toyota Camry	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	Escena desde el interior
Descripción de la escena	
Mario y Soléil camino a casa, conversando. Soléil no tiene buen semblante	
ESCENA 40	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Apartamento de Colinas de Valle Arriba - Sala	Noche - Int
Día argumental	Personajes
9	- Mario - Soléil
Figurantes / Extras	Utilería
No aplica	- Pañito húmedo - Termómetro - Celular de Mario - Control de TV - Chaqueta deportiva - Zapatos de goma
Ambientación	Vestuario
- Juego de comedor marrón - Cuadros <i>Vintage</i> de pared - Muebles color caoba - Juego de cocina - TV	<u>Mario</u> : Pantalón tipo mono color azul marino, franela deportiva blanca, chaqueta deportiva azul rey (se la coloca luego), zapatos de goma (se los coloca luego) <u>Soléil</u> : Pijama blanco, pantuflas
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Soléil</u> : Sencillo, cabello recogido, rostro un poco sudoroso (alusión a que tiene fiebre)	-Sonido ambiente - Diálogos - Todo de notificación del celular de Mario - Sonido extradiegético de la tv (no se ve lo que sale en pantalla)
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Soléil con fiebre. Mario le toma la temperatura. Aceptan salir con Fred e Isabel	
ESCENA 41	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Mirador de Colinas de Valle Arriba	Noche - Ext
Día argumental	Personajes
9	- Mario

	- Leonor
Figurantes / Extras	Utilería
Transeúntes	- Diario de tela rupestre - Manta de rayas
Ambientación	Vestuario
No aplica	<u>Mario</u> : Pantalón tipo mono color azul marino, franela deportiva blanca, chaqueta deportiva azul rey <u>Leonor</u> : Jean claro, blusa blanca, zapatos tipo Converse azul claro, reloj de muñeca blanco
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Leonor</u> : Sencillo, delineado sutil en los ojos	- Sonido ambiente - Diálogos
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario conversa con Leonor en el Mirador. Llama su atención un diario que tiene Leonor. Por lo tarde, se despiden y cada uno se va a su casa	
ESCENA 42	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Universidad - Salón	Día - Int
Día argumental	Personajes
10	- Soléil - Mario - Fred
Figurantes / Extras	Utilería
- Gente transitando por los pasillos	No aplica
Ambientación	Vestuario
No aplica	<u>Mario</u> : jean claro, camisa cuadros manga larga de colores rojo y blanco, zapatos rojos tipo Vans, franela cuello redondo blanca debajo <u>Soléil</u> : Jean oscuro, suéter color crema, zapatos de lentejuelas, color dorado <u>Fred</u> : Pantalón al cuerpo color caqui, chemise color azul marino, zapatos tipo Vans color azul marino
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Soléil</u> : Sencillo, cabello suelto <u>Mario</u> : Natural <u>Fred</u> : Natural	- Sonido ambiente - Diálogos
Vehículos	Animales

No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario esperando a Soléil afuera del salón. Fred llega y le dice que la vio pasar de largo	
ESCENA 43	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Universidad - Estacionamiento	Día - Int
Día argumental	Personajes
10	- Mario - Fred - Soléil
Figurantes / Extras	Utilería
- Gente transitando por los alrededores - Sujeto elegante (32)	No aplica
Ambientación	Vestuario
- Autos estacionados	<u>Mario</u> : jean claro, camisa cuadros manga larga de colores rojo y blanco, zapatos rojos tipo Vans, franela cuello redondo blanca debajo <u>Soléil</u> : Jean oscuro, suéter color crema, zapatos de lentejuelas, color dorado <u>Fred</u> : Pantalón al cuerpo color caqui, chemise color azul marino, zapatos tipo Vans color azul marino <u>Sujeto elegante</u> : Traje al cuerpo color azul marino con corbata estrecha del mismo color
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Soléil</u> : Sencillo, cabello suelto <u>Mario</u> : Natural <u>Fred</u> : Natural <u>Sujeto elegante</u> : No aplica	- Sonido ambiente - Diálogos - Sonido de autos circulando
Vehículos	Animales
- Autos estacionados	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario y Fred siguen a Soléil al estacionamiento. La ven hablando con el sujeto elegante, en francés	
ESCENA 44	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Apartamento de Colinas de Valle Arriba - Sala	Noche - Int

Día argumental	Personajes
10	- Mario - Soléil
Figurantes / Extras	Utilería
No aplica	- Sándwiches con jamón y queso - Platos - Servilletas - Vasos con jugo
Ambientación	Vestuario
- Juego de comedor marrón - Cuadros <i>Vintage</i> de pared - Muebles color caoba - Juego de cocina - TV	<u>Mario</u> : Pantalón tipo mono color gris, franela color azul marino <u>Soléil</u> : Pijama azul marino, pantuflas
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Soléil</u> : Sencillo, cabello recogido <u>Mario</u> : Natural	- Sonido ambiente - Diálogos
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario y Soléil, cenando. Mario la interroga sobre lo sucedido en la tarde	
ESCENA 45	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Apartamento de Colinas de Valle Arriba - Habitación	Noche - Int
Día argumental	Personajes
10	- Mario - Soléil
Figurantes / Extras	Utilería
No aplica	- Edredón - Almohadas
Ambientación	Vestuario
- Juego de cuarto - Mesita de noche - Juego de closet	<u>Mario</u> : Pantalón tipo mono color gris, franela color azul marino <u>Soléil</u> : Pijama azul marino
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Soléil</u> : Sencillo, cabello recogido <u>Mario</u> : Natural	- Sonido ambiente - Diálogos
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	

Mario en su cama. Tiene un mal presentimiento	
ESCENA 46	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Pradera	Noche - Ext
Día argumental	Personajes
Mundo onírico – Sueño N°8	- Mario - Madre Naturaleza
Figurantes / Extras	Utilería
No aplica	- No aplica
Ambientación	Vestuario
No aplica	<u>Mario</u> : Pantalón tipo militar color marrón, franela color verde oscuro <u>Madre Naturaleza</u> : Pantalón color marrón, suéter color ocre, botines color ocre
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Madre Naturaleza</u> : Sencillo	- Sonido ambiente - Sonido de las aves y animales - Sonido del agua
Vehículos	Animales
No aplica	- Caballo blanco - Aves de distintas especies - Animales de pradera
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	Mundo onírico. Pesadilla de Mario
Descripción de la escena	
Pesadilla de Mario, lugar lleno de flores y animales por doquier. Pasa por su lado la Madre Naturaleza a bordo de un caballo blanco, a gran velocidad, Mario se deja caer al agua y se deja llevar por la corriente	
ESCENA 47	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Jardín	Día - Ext
Día argumental	Personajes
Mundo onírico – Sueño N°9	- Mario - Madre Naturaleza
Figurantes / Extras	Utilería
No aplica	- Flor que deshoja la Madre Naturaleza - Libro que lee Mario - Audífonos
Ambientación	Vestuario
No aplica	<u>Mario</u> : Pantalón tipo militar color azul marino, suéter cuello en V color azul marino, botas color marrón <u>Madre Naturaleza</u> : Pantalón color marrón, suéter color ocre, botines color

	ocre
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Madre Naturaleza</u> : Sencillo	- Sonido ambiente - Diálogo - Sonido del cantar de las aves
Vehículos	Animales
No aplica	- Aves de distintas especies
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	Mundo onírico. Pesadilla de Mario
Descripción de la escena	
Pesadilla de Mario. La Madre Naturaleza, entre dormida, dice algunas palabras. Al despertar, se levanta y deshoja una flor. Sujeta a Mario por la cabeza y lo desmaya	
ESCENA 48	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Universidad – Salón de clases	Día – Int
Día argumental	Personajes
11	- Mario - Fred
Figurantes / Extras	Utilería
- Gregorio - Luis - Estudiantes en el salón	No aplica
Ambientación	Vestuario
- Pupitres - Escritorios	<u>Mario</u> : Jean claro, franela cuello en V color blanco, suéter gris abierto <u>Fred</u> : Pantalón blanco, chemise color azul marino <u>Gregorio</u> : Jean, suéter con capucha <u>Luis</u> : Jean, chemise
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Fred</u> : Natural <u>Gregorio</u> : Natural <u>Luis</u> : Natural	- Sonido ambiente - Diálogos
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario y Fred, en el salón. Algunos amigos tratan de convencerlos para jugar unas caimaneras, pero no quieren ir. Deciden ir al salón de Lucero	
ESCENA 49	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Universidad – Salón de Manualidades	Día - Int

Día argumental	Personajes
11	- Mario - Fred
Figurantes / Extras	Utilería
No aplica	Cuadernillo Muñecos de Madera Cuchillo pequeño para tallar Curitas con rastros de sangre
Ambientación	Vestuario
- Pupitres - Escritorios	<u>Mario</u> : Jean claro, franela cuello en V color blanco, suéter gris abierto <u>Fred</u> : Pantalón blanco, chemise color azul marino
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Fred</u> : Natural	- Sonido ambiente - Diálogos - Música de fondo
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario y Fred inspeccionan el salón de Lucero. No está. Ven muñecos de Madera, curitas y un cuchillo para tallar. Encuentran un cuadernillo perteneciente, presuntamente, a Lucero. Lo dejan ahí y se van	
ESCENA 50	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Universidad – Pasillos	Día - Int
Día argumental	Personajes
11	- Mario - Fred
Figurantes / Extras	Utilería
Transeúntes del lugar	Celular de Mario
Ambientación	Vestuario
No aplica	<u>Mario</u> : Jean claro, franela cuello en V color blanco, suéter gris abierto <u>Fred</u> : Pantalón blanco, chemise color azul marino
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Fred</u> : Natural	- Sonido ambiente - Diálogos - Sonido de contestador del teléfono (extradiagético)
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica

Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario y Fred caminando por los pasillos. Mario llama a Soléil, pero no contesta. Deciden ir al estacionamiento, acompañados de algunos muchachos	
ESCENA 51	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Universidad – Club de béisbol	Día – Ext
Día argumental	Personajes
11	- Mario - Fred - Carlos (21)
Figurantes / Extras	Utilería
- Luis - Gregorio	- Bates del club de béisbol - Morrales
Ambientación	Vestuario
- Bates de béisbol en el club - Pelotas de béisbol	<u>Mario</u> : Jean claro, franela cuello en V color blanco, suéter gris abierto <u>Fred</u> : Pantalón blanco, chemise color azul marino <u>Carlos</u> : Jean oscuro, camisa cuello en V marrón color claro <u>Gregorio</u> : Jean, franela <u>Luis</u> : Jean, chemise
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Fred</u> : Natural <u>Carlos</u> : Natural <u>Gregorio</u> : Natural <u>Luis</u> : Natural	- Sonido ambiente - Diálogos
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario, Fred, Carlos y dos muchachos más buscando bates en el club de béisbol. Fred se muestra algo incómodo. Al terminar, se van	
ESCENA 52	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Universidad - Afueras	Día – Ext
Día argumental	Personajes
11	- Mario - Fred - Carlos - Soléil

Figurantes / Extras	Utilería
- Luis - Gregorio - Sujeto Elegante	- Bates
Ambientación	Vestuario
No aplica	<u>Mario</u> : Jean claro, franela cuello en V color blanco, suéter gris abierto <u>Fred</u> : Pantalón blanco, chemise color azul marino <u>Soléil</u> : Pantalón negro al cuerpo, blazer blanco, franela de franjas verticales de colores azul marino y blanco, sandalias altas <u>Carlos</u> : Jean oscuro, camisa cuello en V marrón color claro <u>Gregorio</u> : Jean, franela <u>Luis</u> : Jean, chemise <u>Sujeto elegante</u> : Traje al cuerpo color negro con corbata estrecha del mismo color
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Fred</u> : Natural <u>Soléil</u> : Maquillaje medianamente elegante, cabello suelto <u>Carlos</u> : Natural <u>Gregorio</u> : Natural <u>Luis</u> : Natural <u>Sujeto Elegante</u> : Natural	- Sonido ambiente - Diálogos - Sonido de corneta de auto - Sonido de impacto de batazos - Sonido de sirena de patrulla de policía - Música de fondo
Vehículos	Animales
Vehículo del sujeto elegante	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Los muchachos interceptan al sujeto elegante, al verlo charlar con Soléil. Les propinan batazos al auto, pero es blindado. El aproximar de una patrulla de policía hace que sujeto elegante	
ESCENA 53	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Apartamento en Las fuentes	Noche – Ext
Día argumental	Personajes
11	- Mario - Fred - Carlos - Soléil
Figurantes / Extras	Utilería

- Luis - Gregorio	- Reloj de Mario
Ambientación	Vestuario
Apartamento de clase media, con decoración algo rústica, muebles de madera, algunos portarretratos con fotos familiares en distintos lugares, mesa de comedor de vidrio, dos poltronas que hacen juego con el mueble de madera grande, colores predominantemente ocres, maderas, verdes y caobas	<u>Mario</u> : Jean claro, franela cuello en V color blanco, suéter gris abierto <u>Fred</u> : Pantalón blanco, chemise color azul marino <u>Soléil</u> : Pantalón negro al cuerpo, blazer blanco, franela de franjas verticales de colores azul marino y blanco, sandalias altas <u>Carlos</u> : Jean oscuro, camisa cuello en V marrón color claro <u>Gregorio</u> : Jean, franela <u>Luis</u> : Jean, chemise
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Fred</u> : Natural <u>Soléil</u> : Maquillaje medianamente elegante, cabello suelto <u>Carlos</u> : Natural <u>Gregorio</u> : Natural <u>Luis</u> : Natural	- Sonido ambiente - Diálogos
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Los muchachos en el apartamento de Carlos, por seguridad. Fred se muestra incómodo. Deciden irse en taxi	
ESCENA 54	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Apartamento de los Schneider	Noche – Int
Día argumental	Personajes
11	- Mario - Fred - Soléil - Isabel (23)
Figurantes / Extras	Utilería
No aplica	No aplica
Ambientación	Vestuario
Apartamento de clase media alta, de paredes blancas, estuco color crema y otras color marrón - Muebles de madera de tono caoba	<u>Mario</u> : Jean claro, franela cuello en V color blanco, suéter gris abierto <u>Fred</u> : Pantalón blanco, chemise color azul marino <u>Soléil</u> : Pantalón negro al cuerpo, blazer

oscura - Muebles blancos - Cuadros modernos en algunas paredes - Repisas de maderas en las paredes, que hacen juego con los muebles - Comedor moderno de madera y vidrio - Adornos minimalistas - Puffs	blanco, franela de franjas verticales de colores azul marino y blanco, sandalias altas <u>Isabel</u> : Pantalón tipo mono para dormir, color gris; franela fucsia
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Fred</u> : Natural <u>Soléil</u> : Maquillaje medianamente elegante, cabello recogido <u>Isabel</u> : Sencillo	- Sonido ambiente - Diálogos
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario y Soléil en el apartamento de los hermanos Schneider. Mario interroga a Soléil, ella desvía el tema. Deciden quedarse a dormir, por seguridad	
ESCENA 55	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Apartamento de Colinas de Valle Arriba - Habitación	Día - Int
Día argumental	Personajes
12	- Soléil - Isabel
Figurantes / Extras	Utilería
No aplica	- Portarretratos - Foto con Mario - Boleto de avión - Maleta - Ropa
Ambientación	Vestuario
- Gavetero marrón - Juego de cuarto	<u>Soléil</u> : Jean, camisa de jean azul clara, zapatos dorados, cintillo <u>Isabel</u> : Jean claro al cuerpo, camiseta color blanco con estampado azul, zapatos tipo Vans color rojo
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Soléil</u> : Sencillo, cabello recogido con un cintillo <u>Isabel</u> : Sencillo, cabello suelto	- Sonido ambiente - Diálogos - Música de fondo
Vehículos	Animales

No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Soléil preparando maletas con ayuda de Isabel	
ESCENA 56	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Área Verde	Noche – Ext
Día argumental	Personajes
Mundo onírico – Sueño N°10	- Mario
Figurantes / Extras	Utilería
No aplica	No aplica
Ambientación	Vestuario
No aplica	<u>Mario</u> : Pantalón bermudas color blanco, suéter cuello redondo color azul marino
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural	- Sonido ambiente - Música de fondo - Sonido del cantar de las aves
Vehículos	Animales
No aplica	- Aves de distintas especies
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	Mundo onírico – Pesadilla de Mario
Descripción de la escena	
Pesadilla pacífica de Mario, en un área verde. El lugar es tranquilo y pacífico, y lo hace sentir bien. Se muestra relajado	
ESCENA 57	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Apartamento de los Schneider - Sala	Día – Int
Día argumental	Personajes
13	- Mario - Fred - Isabel
Figurantes / Extras	Utilería
No aplica	- Spray para el dolor muscular - Pan tostado - Tazas con chocolate casero
Ambientación	Vestuario
- Muebles de madera de tono caoba oscuro - Muebles blancos - Cuadros modernos en algunas paredes - Repisas de maderas en las paredes, que hacen juego con los muebles	<u>Mario</u> : Short deportivo color blanco, franela del equipo del Manchester United <u>Fred</u> : Short deportivo color azul marino, franela del equipo de fútbol de Hamburgo <u>Isabel</u> : Pantalón de pijama color azul

- Comedor moderno de madera y vidrio - Adornos minimalistas - Puffs	claro, camiseta blanca
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural, algo de sudor en el rostro, por haber jugado caimaneras <u>Fred</u> : Natural, algo de sudor en el rostro, por haber jugado caimaneras <u>Isabel</u> : Sencillo, cabello recogido	- Sonido ambiente - Diálogos
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario y Fred llegan de jugar caimaneras. Isabel les sirve chocolate caliente y pan tostado. Isabel se muestra perturbada de alguna forma	
ESCENA 58	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Apartamento de los Schneider	Día - Int
Día argumental	Personajes
13	- Mario - Fred - Isabel
Figurantes / Extras	Utilería
No aplica	- Platos que friega Isabel - Zapatos - Celular de Isabel - Cartera de Mario
Ambientación	Vestuario
- Muebles de madera de tono caoba oscuro - Muebles blancos - Cuadros modernos en algunas paredes - Repisas de maderas en las paredes, que hacen juego con los muebles - Comedor moderno de madera y vidrio - Adornos minimalistas - Puffs	<u>Mario</u> : jean claro, franela amarilla, suéter con capucha color azul rey <u>Fred</u> : Short deportivo color azul marino, franela del equipo de fútbol de Hamburgo <u>Isabel</u> : Pantalón de pijama color azul claro, camiseta blanca
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Isabel</u> : Sencillo, cabello recogido <u>Fred</u> : Natural, algo de sudor en el rostro, por haber jugado caimaneras	- Sonido ambiente - Diálogos - Sonido de notificación del celular
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica

Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario baja a comprar algunas cosas. Isabel recibe un mensaje de Soléil, recordándole que le diga a Mario	
ESCENA 59	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Apartamento de los Schneider - Cocina	Día - Int
Día argumental	Personajes
13	- Fred - Isabel
Figurantes / Extras	Utilería
No aplica	- Olla con agua hirviendo - Sartén con carne de hamburguesas - Foto con Lucero y Fred - Vegetales - Servilleta - Cuchillo
Ambientación	Vestuario
- Nevera - Juego de cocina de tonalidades marrones - Cocina moderna de cuatro hornillas	<u>Fred</u> : Short deportivo color azul marino, franela del equipo de fútbol de Hamburgo <u>Isabel</u> : Pantalón de pijama color azul claro, camiseta blanca
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Isabel</u> : Sencillo, cabello recogido <u>Fred</u> : Natural, algo de sudor en el rostro, por haber jugado caimaneras	- Sonido ambiente - Música de fondo - Diálogos
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Isabel, cocinando. Fred la interrumpe y le reclama que le diga la verdad a Mario	
ESCENA 60	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Apartamento de los Schneider - Sala	Noche - Int
Día argumental	Personajes
13	- Mario - Fred - Isabel
Figurantes / Extras	Utilería
No aplica	- Cubiertos - Hamburguesas con carne caramelizadas

	-Vasos con jugo de patilla - Servilletas - Carpetas de la mesa - Servilletas
Ambientación	Vestuario
- Muebles de madera de tono caoba oscuro - Muebles blancos - Cuadros modernos en algunas paredes - Repisas de maderas en las paredes, que hacen juego con los muebles - Comedor moderno de madera y vidrio - Adornos minimalistas - Puffs	<u>Mario</u> : jean claro, franela amarilla, suéter con capucha color azul rey <u>Fred</u> : Pantalón tipo mono, color azul marino, camisa manga larga del Real Madrid <u>Isabel</u> : Pantalón de pijama color azul claro, camiseta blanca
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Fred</u> : Natural <u>Isabel</u> : Sencillo, cabello recogido	- Sonido ambiente - Música de fondo - Diálogos
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario, Fred e Isabel, cenando. Fred fuerza a Isabel a decirle la verdad a Mario. Isabel le confiesa a Mario que Soléil se va del país pronto. Mario se altera	
ESCENA 61	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Apartamento de Colinas de Valle Arriba – Sala/Habitación	Noche - Int
Día argumental	Personajes
13	- Mario - Lucero
Figurantes / Extras	Utilería
No aplica	Reloj de Mario
Ambientación	Vestuario
Habitación: Gavetero marrón - Juego de cuarto Sala: - Juego de comedor marrón - Cuadros <i>Vintage</i> de pared - Muebles color caoba - Juego de cocina - TV	<u>Lucero</u> : Leggings negros, franela deportiva color rosa, zapatos deportivos color fucsia <u>Mario</u> : Pantalón tipo mono, franela

- Maletas	
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Lucero</u> : Sencillo, cabello recogido	- Música de Fondo - Sonido ambiente - Diálogos
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario ve que Soléil no está en su cama y se altera. En búsqueda del juego de llaves para salir, aparece ante él la figura de Lucero, quien le dice que no rompa cierta promesa que hizo	
ESCENA 62	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Apartamento de Colinas de Valle Arriba - Habitación	Día - Int
Día argumental	Personajes
14	- Soléil - Isabel - Mario
Figurantes / Extras	Utilería
No aplica	- Maletas - Portarretratos con foto de Soléil y Mario - Cartera de Soléil - Boleto de avión
Ambientación	Vestuario
- Gavetero marrón - Juego de cuarto	<u>Soléil</u> : Suéter fucsia, jean oscuro, zapatillas <u>Isabel</u> : Jean claro al cuerpo, franela blanca, chaqueta negra amarrada a la cintura, zapatos tipo Vans color rojo <u>Mario</u> : Jean claro, zapatos de colores azul marino y marrón, franela cuello redondo blanca, blazer al cuerpo de color azul marino y con parches marrones en los codos
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Soléil</u> : Maquillaje medianamente elaborado, cabello suelto <u>Isabel</u> : Sencillo <u>Mario</u> : Natural	Sonido ambiente Diálogos Música de fondo
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones

	No aplica
Descripción de la escena	
Soléil terminando de preparar maletas. Isabel hace pasar a Mario, quien trata de hacerla entender que eso es un “hasta pronto”. Mario la apoya y la ayuda a bajar las maletas	
ESCENA 63	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Edificio de Colinas de Valle Arriba - Afueras	Día – Ext
Día argumental	Personajes
14	- Mario - Fred - Soléil - Isabel
Figurantes / Extras	Utilería
- Taxista - Transeúntes de la zona	- Maletas
Ambientación	Vestuario
- Autos estacionados en la zona	<u>Soléil</u>: Suéter fucsia, jean oscuro, zapatillas <u>Isabel</u>: Jean claro al cuerpo, franela blanca, chaqueta negra, zapatos tipo Vans color rojo <u>Mario</u>: Jean claro, zapatos de colores azul marino y marrón, franela cuello redondo blanca, blazer al cuerpo de color azul marino y con parches marrones en los codos <u>Fred</u>: Pantalón al cuerpo color marrón claro, chemise fucsia, suéter cuello redondo azul marino
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u>: Natural <u>Soléil</u>: Maquillaje medianamente elaborado, cabello suelto <u>Fred</u>: Natural <u>Isabel</u>: Sencillo, cabello suelto	- Sonido ambiente - Diálogos - Música de fondo
Vehículos	Animales
- Taxi - Autos estacionados - Autos transitando	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Los muchachos salen del edificio. Acompañan a Soléil al aeropuerto	

ESCENA 64	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Aeropuerto	Día – Int / Secuencia
Día argumental	Personajes
14	- Mario - Fred - Isabel - Carlos
Figurantes / Extras	Utilería
- Gregorio - Luis - Transeúntes en el aeropuerto - Trabajadores del aeropuerto	- Maletas
Ambientación	Vestuario
- Ambientación típica de un aeropuerto	<u>Soléil</u>: Suéter fucsia, jean oscuro, zapatillas <u>Isabel</u>: Jean claro al cuerpo, franela blanca, chaqueta negra, zapatos tipo Vans color rojo <u>Mario</u>: Jean claro, zapatos de colores azul marino y marrón, franela cuello redondo blanca, blazer al cuerpo de color azul marino y con parches marrones en los codos <u>Fred</u>: Pantalón al cuerpo color marrón claro, chemise fucsia, suéter cuello redondo azul marino <u>Carlos</u>: Jean oscuro; camisa de botones, tipo Columbia y manga larga, de color gris <u>Gregorio</u>: Jean, camisa manga larga de botones <u>Luis</u>: Jean, suéter
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u>: Natural <u>Soléil</u>: Maquillaje medianamente elaborado, cabello suelto <u>Fred</u>: Natural <u>Isabel</u>: Sencillo, cabello suelto <u>Carlos</u>: Natural <u>Gregorio</u>: Natural <u>Luis</u>: Natural	- Sonido ambiente - Música de fondo - Diálogos - Voz de empleada del aeropuerto por las bocinas - Sonido de verificador del aeropuerto
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	Secuencia

Descripción de la escena	
Despedida de Soléil en el Aeropuerto	
ESCENA 65	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Apartamento de los Schneider - Sala	Noche – Ext
Día argumental	Personajes
15	- Mario - Fred - Isabel
Figurantes / Extras	Utilería
No aplica	- Maletas abiertas con ropa dentro - Sándwiches de cena - Vasos con jugo
Ambientación	Vestuario
- Muebles de madera de tono caoba oscuro - Muebles blancos - Cuadros modernos en algunas paredes - Repisas de maderas en las paredes, que hacen juego con los muebles - Comedor moderno de madera y vidrio - Adornos minimalistas - Puffs	<u>Mario</u> : Short blanco deportivo, suéter con capucha color azul marino <u>Fred</u> : Pantalón tipo mono color azul marino, franela deportiva blanca <u>Isabel</u> : Pantalón de pijama color azul marino, franela fucsia
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Fred</u> : Natural <u>Isabel</u> : Sencillo	-Sonido ambiente -Sonido de los cubiertos a más volumen que el capturado de forma diagética
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario se muda al apartamento de los Schneider. Se muestran silenciosos mientras cenar	
ESCENA 66	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Universidad – Pasillos/Afuera del salón de manualidades	Noche - Ext
Día argumental	Personajes
16	- Mario - Lucero
Figurantes / Extras	Utilería
- Transeúntes del lugar	- Objetos de madera dentro del salón - Pintura

	- Pinceles - Papel que lee Lucero
Ambientación	Vestuario
- Pupitre donde está Lucero sentada en un principio	<u>Mario</u> : Jean oscuro, franela cuello redondo color gris claro <u>Lucero</u> : Pantalón tipo mono al cuerpo, color rosa, franela deportiva azul, zapatos deportivos color azul marino
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Lucero</u> : Sencillo, cabello recogido con coleta	- Sonido ambiente - Diálogos - Música de fondo
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario caminando por los pasillos de la universidad. Trata de ignorar a Lucero, pero ella le impide continuar y le lee algunas palabras de un papel	
ESCENA 67	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Cancha de fútbol sala de Montalbán III	Día /Secuencia
Día argumental	Personajes
17	
Figurantes / Extras	Utilería
- Jóvenes jugando caimaneras - Jóvenes sentados en los banquitos de la cancha - Transeúntes en las afueras de la cancha	- Morral de Mario - Morral de Fred - Termo con agua - Reloj de Mario
Ambientación	Vestuario
- Banquitos en la cancha - Autos estacionados en las cercanías - Autobús en la parada	<u>Mario</u> : Franela del equipo del Manchester United, short deportivo color blanco, zapatos de fútbol de colores lanco y fucsia <u>Fred</u> : Franela deportiva color rojo, short deportivo color blanco, zapatos deportivos color azul rey
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural, con algo de sudor en el rostro, producto de haber jugado caimaneras <u>Fred</u> : Natural, con algo de sudor en el rostro, producto de haber jugado caimaneras	- Sonido ambiente - Diálogos - Bullicio de la gente jugando fútbol - Bullicio de los transeúntes en la calle
Vehículos	Animales

- Autobús en la parada - Algunos autos estacionados en la calle	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	Secuencia
Descripción de la escena	
Mario y Fred terminan de jugar fútbol en Montalbán III. Caminan y conversan. Fred muestra una personalidad distinta a la de siempre y Mario muestra, disimuladamente, algo de angustia	
ESCENA 68	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Mirador de Colinas de Valle Arria	Noche – Ext
Día argumental	Personajes
17	- Mario - Leonor
Figurantes / Extras	Utilería
- Transeúntes del lugar	- Diario de Leonor
Ambientación	Vestuario
No aplica	<u>Mario</u> : Franela del equipo del Manchester United, short deportivo color blanco, zapatos de fútbol de colores lanco y fucsia <u>Leonor</u> : Jean claro, blusa blanca, sandalias
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural, con algo de sudor en el rostro, producto de haber jugado caimaneras <u>Leonor</u> : Sencillo, delineado sutil en los ojos, cabello suelto	- Sonido ambiente - Diálogos
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario va al Mirador de Colinas de Valle Arriba. Habla con Leonor, quien no lo recuerda, hasta que recurre a anotaciones en su diario, que le hace saber que, efectivamente, le conoce	
ESCENA 69	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Apartamento de los Schneider	Noche - Int
Día argumental	Personajes
17	
Figurantes / Extras	Utilería
	- Celular de Mario

Ambientación	Vestuario
Sala: - Muebles de madera de tono caoba oscuro - Muebles blancos - Cuadros modernos en algunas paredes - Repisas de maderas en las paredes, que hacen juego con los muebles - Comedor moderno de madera y vidrio - Adornos minimalistas - Puffs Habitación: - Mesita de noche - Lámpara de mesa - Juego de cuarto	<u>Mario</u>: Pantalón tipo mono, color azul marino, franela blanca <u>Fred</u>: Pantalón tipo mono color blanco, franela azul
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u>: Natural <u>Fred</u>: Natural	- Sonido ambiente
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario, a punto de dormir. Revisa su celular, pero no tiene notificaciones. Apaga la lámpara de mesa y se acuesta	
ESCENA 70	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Sendero	Día - Ext
Día argumental	Personajes
Mundo onírico – Sueño N°11	- Mario - Madre Naturaleza
Figurantes / Extras	Utilería
No aplica	No aplica
Ambientación	Vestuario
No aplica	<u>Mario</u>: Pantalón tipo militar, color gris oscuro, franela color gris claro <u>Madre Naturaleza</u>: Vestido blanco juvenil hasta las rodillas, descalza
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u>: Natural <u>Madre Naturaleza</u>: Sencillo, cabello suelto	- Sonido del canto de las aves - Sonido ambiente - Música de flauta
Vehículos	Animales
No aplica	- Aves de distintas especies

	- Animales típicos de bosque
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	Mundo onírico – Pesadilla de Mario
Descripción de la escena	
Pesadilla de Mario. En un sendero, Mario está relajado, producto del sonido de las aves y el tocar de una flauta. Ante él, aparece una entidad femenina, a quién no se le distingue el rostro (Madre Naturaleza), acompañada de un contraluz	
ESCENA 71	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Apartamento de los Schneider - Habitación	Noche – Int
Día argumental	Personajes
17	- Mario - Lucero - Fred
Figurantes / Extras	Utilería
No aplica	- Pulsera hecha a mano
Ambientación	Vestuario
- Mesita de noche - Lámpara de mesa - Juego de cuarto	<u>Mario</u> : Pantalón tipo mono, color azul marino, franela blanca <u>Fred</u> : Pantalón tipo mono color blanco, franela azul <u>Lucero</u> : Pantalón tipo mono al cuerpo, color azul rey, franela deportiva color blanco, zapatos deportivos color blanco
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Fred</u> : Natural <u>Lucero</u> : Sencillo, cabello recogido con coleta	- Sonido ambiente - Diálogos - Música de Fondo
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario se despierta, tras haber tenido el sueño anterior. Lucero aparece ante él y le dice algunas palabras de aliento. Antes de esfumarse, le coloca una pulsera hecha a mano en su mano izquierda	
ESCENA 72	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Pradera	Día – Ext
Día argumental	Personajes
Mundo onírico – Sueño N°12	- Mario - Madre Naturaleza
Figurantes / Extras	Utilería

No aplica	- Diente de León que sopla Madre Naturaleza
Ambientación	Vestuario
No aplica	<u>Mario</u> : Pantalón tipo militar, color verde oscuro, franela color marrón <u>Madre Naturaleza</u> : Vestido azul marino hasta las rodillas, descalza
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Madre Naturaleza</u> : Medianamente elaborado, cabello suelto	- Sonido ambiente - Diálogos - Música de fondo - Sonido del cantar de las aves
Vehículos	Animales
No aplica	- Animales de pradera - Aves de distintas especies
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	Mundo onírico – Pesadilla de Mario
Descripción de la escena	
Pesadilla de Mario. En una pradera, se encuentra la entidad de la Madre Naturaleza, quien recita unas palabras, con un tono metafórico. Sopa un diente de león y se esfuma	
ESCENA 73	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Universidad – Jardines	Día – Ext
Día argumental	Personajes
18	- Mario - Lucero - Fred
Figurantes / Extras	Utilería
- Transeúntes del lugar	No aplica
Ambientación	Vestuario
No aplica	<u>Mario</u> : Jean claro; camisa de cuadros manga larga, de colores blanco, rojo y azul <u>Lucero</u> : Pantalón tipo mono color azul marino, al cuerpo; suéter deportivo color carmesí, zapatos deportivos color blanco <u>Fred</u> : Pantalón bermudas color caqui, chemise color azul marino
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Lucero</u> : Sencillo, cabello suelto <u>Fred</u> : Natural	- Sonido ambiente - Diálogos - Bullicio de gente charlando o transitando en los alrededores
Vehículos	Animales

No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario camina con Lucero por los pasillos de la universidad. Ella hace el papel de una estudiante común. Es vista por la gente que esté cerca de ella. Se topan con Fred, quien disimula y sigue su camino, alegando que tiene cosas que hacer	
ESCENA 74	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Montaje: - Sala de la casa de Lucero - Cocina de la casa de Lucero - Habitación de hospital - Despacho de abogados	Montaje / Secuencia de imágenes
Día argumental	Personajes
No aplica - Flashback	- Lucero (15)
Figurantes / Extras	Utilería
- Madre de Lucero (40) - Padre de Lucero (42) - Hermano de Lucero (Sergio) (11) - Hermano de Lucero (César) (11) - Abogado del despacho (45)	Cocina de la casa de Lucero: - Cachitos de desayuno - Vasos con jugo Despacho de abogados: - Bolígrafo con el que firman el documento - Documento
Ambientación	Vestuario
Casa de Lucero: - Juego de comedor - Muebles en la sala - Poltronas - Juego de cocina Habitación de clínica: - Cama clínica - Jarra con agua - Suero - Mesita con revistas encima - Mueble Despacho de abogados: - Escritorio - Sillas - Biblioteca con libros jurídicos	Madre de Lucero: - Pantalón negro, camisa blanca - Jean, chemise - Falda formal, camisa de botones blanca - Pantalón marrón, franela blanca Padre de Lucero - Jean, franela - Traje formal negro, corbata roja Hermanos de Lucero (César y Sergio): - Uniforme de colegio con chemise blanca Lucero: - Uniforme de educación física - Pijama clínica Familiares de Lucero:

	- Jeans, pantalones de colores oscuros; franelas, chemises
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Madre de Lucero:</u> - Natural (Casa de Lucero) - Medianamente elaborado (Despacho de abogados) <u>Padre de Lucero:</u> Natural <u>Hermanos gemelos de Lucero:</u> Natural <u>Abogado del despacho:</u> Natural	- Diálogos de Lucero (extradieгéticos) - Música de fondo
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	Flashback – Montaje / Secuencia de imágenes
Descripción de la escena	
Flashback del relato de Lucero de los conflictos de su familia. La voz de Lucero en off relatándole a Mario lo referente a su situación	
ESCENA 75	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Montalbán III - Plaza	Día - Ext
Día argumental	Personajes
18	- Mario - Lucero
Figurantes / Extras	Utilería
- Transeúntes del lugar	No aplica
Ambientación	Vestuario
- Autos estacionados - Autos transitando	<u>Mario:</u> Jean claro; camisa de cuadros manga larga, de colores blanco, rojo y azul <u>Lucero:</u> Pantalón tipo mono color azul marino, al cuerpo; suéter deportivo color carmesí, zapatos deportivos color blanco
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario:</u> Natural <u>Lucero:</u> Sencillo, cabello suelto	- Sonido ambiente - Diálogos - Bullicio de gente charlando o transitando en los alrededores
Vehículos	Animales
- Autos estacionados - Autos transitando	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	

Mario y Lucero, hablando tras el flashback. Mario promete visitarla a la clínica	
ESCENA 76	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Cabaña surrealista	Noche - Int
Día argumental	Personajes
Mundo onírico – Sueño N°13	- Mario
Figurantes / Extras	Utilería
No aplica	No aplica
Ambientación	Vestuario
- Banquillo de madera	<u>Mario</u> : Pantalón tipo militar color verde grama, franela color marrón, botas color marrón oscuro
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural	- Sonido ambiente - Diálogo de Mario (extradieético)
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	Mundo onírico – Pesadilla de Mario
Descripción de la escena	
Pesadilla de Mario. Se encuentra en una cabaña surrealista, donde solo hay un banquillo de madera. Va hacia la ventana, pero no se ve nada, producto de una densa niebla.	
ESCENA 77	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Estación del Metro de Artigas	Día – Int
Día argumental	Personajes
19	- Mario - Fred
Figurantes / Extras	Utilería
- Hermano de Lucero (Sergio) (16) - Hermano de Lucero (César) (16) - Transeúntes en el Metro - Empleados del Metro	No aplica
Ambientación	Vestuario
No aplica	<u>Mario</u> : Jean claro, franela cuello redondo color azul marino <u>Fred</u> : Jean oscuro, chemise blanca al cuerpo <u>Hermanos de Lucero</u> : Uniforme de liceo con camisa beige <u>Empleados del metro</u> : Uniforme del metro con pantalón gris y camisa roja
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural	- Sonido ambiente

Fred: Natural <u>Hermanos de Lucero</u> : Uniforme de Liceo con camisa beige	- Diálogos - Sonido del tren del metro yéndose
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario y Fred tratan de alcanzar a los hermanos de Lucero en la estación del Metro de Artigas, pero estos no los oyen y abordan el tren	
ESCENA 78	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Policlínica Metropolitana	Día – Int
Día argumental	Personajes
19	- Mario - Fred - Carlos
Figurantes / Extras	Utilería
- Hermano de Lucero (Sergio) - Hermano de Lucero (César) - Médico (48) - Transeúntes en la clínica - Empleados y personal de la clínica	No aplica
Ambientación	Vestuario
Ambientación de clínica	<u>Mario</u> : Jean claro, franela cuello redondo color azul marino <u>Fred</u> : Jean oscuro, chemise blanca al cuerpo <u>Carlos</u> : Suéter manga larga color vino tinto, jean oscuro <u>Hermanos de Lucero</u> : Uniforme de liceo con camisa beige <u>Personal de la clínica</u> : Uniforme de enfermeros y/o batas de doctor. <u>Médico</u> : Bata de doctor, pantalón gris, camisa de botones azul marino
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Fred</u> : Natural <u>Hermanos de Lucero</u> : Uniforme de Liceo con camisa beige	- Sonido ambiente - Diálogos - Sonido ambiente de gente en la clínica - Sonidos de ascensor
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica

Descripción de la escena	
Mario y Fred llegan a la clínica donde está Lucero. En la entrada, se topan con Carlos. Fred, comienza a discutir con él, y Mario los calma.	
ESCENA 79	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Policlínica Metropolitana	Día – Int
Día argumental	Personajes
19	- Mario - Fred - Carlos
Figurantes / Extras	Utilería
- Transeúntes en la clínica - Empleados y personal de la clínica	No aplica
Ambientación	Vestuario
Ambientación de clínica	<u>Mario</u> : Jean claro, franela cuello redondo color azul marino <u>Fred</u> : Jean oscuro, chemise blanca al cuerpo <u>Carlos</u> : Suéter manga larga color vino tinto, jean oscuro
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Fred</u> : Natural <u>Hermanos de Lucero</u> : Uniforme de Liceo con camisa beige	- Sonido ambiente - Diálogos - Sonido ambiente de gente en la clínica
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario y Fred en las afueras de la habitación 404. Se torna incómodo el ambiente. A petición de Fred, Mario y este se van.	
ESCENA 80	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Colegio San Agustín del Paraíso	Secuencia de escenas de flashback
Día argumental	Personajes
No aplica - Flashback	- Lucero (15) - Carlos (16) - Fred (16)
Figurantes / Extras	Utilería
- José (15) - Franquiz (16) - Personal del liceo - Alumnos del liceo - Gente de los alrededores.	- Balón de fútbol

Ambientación	Vestuario
- Banquillo	<u>Lucero</u> : Uniforme de liceo (camisa beige) <u>Carlos</u> : Uniforme de liceo (camisa beige) <u>Fred</u> : Uniforme de liceo (camisa beige)
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Lucero</u> : Sencillo <u>Carlos</u> : Natural <u>Mario</u> : Natural <u>Fred</u> : Natural	Sonido ambiente Bulla de los estudiantes jugando futbol Diálogos
Vehículos	Animales
- Vehículo del conductor ebrio. Auto de cuatro puertas	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	Montaje – Secuencia de escenas de flashback
Descripción de la escena	
Montaje algunas escenas del pasado, donde Fred molesta a sus compañeros, de forma agresiva; y Fred, en cambio, es amable.	
ESCENA 81	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Autobús vía Montalbán	Día - Int
Día argumental	Personajes
19	- Mario - Fred
Figurantes / Extras	Utilería
- Chofer - Pasajeros	- Calcomanías en la ventana frontal - Adorno de auto en la parte frontal
Ambientación	Vestuario
- Asientos con forros algo desgastados	<u>Mario</u> : Jean claro, franela cuello redondo color azul marino <u>Fred</u> : Jean oscuro, chemise blanca al cuerpo
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Fred</u> : Natural	- Sonido ambiente - Diálogos - Sonido ambiente de gente en el bus
Vehículos	Animales
- Autobús	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario y Fred en bus vía Montalbán, tras el flashback	
ESCENA 82	

Locación	Día / Noche – Int / Ext
Apartamento de los Schneider	Noche – Int
Día argumental	Personajes
20	- Mario - Fred
Figurantes / Extras	Utilería
No aplica	- Bocadillo de plátano
Ambientación	Vestuario
Sala: - Muebles de madera de tono caoba oscuro - Muebles blancos - Cuadros modernos en algunas paredes - Repisas de maderas en las paredes, que hacen juego con los muebles - Comedor moderno de madera y vidrio - Adornos minimalistas - Puffs Cocina: - Nevera - Juego de cocina de tonalidades marrones - Cocina moderna de cuatro hornillas Habitación: - Mesita de noche - Lámpara de mesa - Juego de cuarto	<u>Mario</u>: Short deportivo color blanco, franela gris <u>Fred</u>: Short deportivo color azul marino, franela cuello redondo blanca
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u>: Natural <u>Fred</u>: Natural	- Sonido ambiente - Diálogos
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario y Fred en el apartamento. Se cuestionan el hecho de que Soléil no se haya comunicado hasta la fecha	
ESCENA 83	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Bosque	Noche – Ext
Día argumental	Personajes
Mundo onírico – Sueño N°14	- Mario
Figurantes / Extras	Utilería

No aplica	- Juguetes desmembrados - Libros con páginas arrancadas - Páginas de libros, repletas por el lugar - Diario bajo llave - Llave
Ambientación	Vestuario
No aplica	<u>Mario</u> : Pantalón tipo militar color marrón, franela marrón oscuro
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural	- Sonido ambiente - Música de flauta - Sonido del fluir del agua - Sonido subjetivo de debajo del agua
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	Mundo onírico. Pesadilla de Mario
Descripción de la escena	
Pesadilla de Mario. En un bosque, encuentra un diario bajo llave. Busca la llave. Al encontrarla, cae en un riachuelo. Tiene sensación de ahogo.	
ESCENA 84	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Apartamento de los Schneider - Sala	Noche – Int
Día argumental	Personajes
20	- Mario - Isabel
Figurantes / Extras	Utilería
No aplica	No aplica
Ambientación	Vestuario
- Muebles de madera de tono caoba oscuro - Muebles blancos - Cuadros modernos en algunas paredes - Repisas de maderas en las paredes, que hacen juego con los muebles - Comedor moderno de madera y vidrio - Adornos minimalistas - Puffs	<u>Mario</u> : Short deportivo color blanco, franela gris <u>Isabel</u> : Jean, franela fucsia, suéter blanco, sandalias
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Isabel</u> : Sencillo	- Sonido ambiente - Sonido de llaves
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones

	No aplica
Descripción de la escena	
Mario despierta, producto del ruido que hace Isabel al llegar a la casa y cerrar la puerta de su cuarto. Se levanta del sofá y se va a su habitación.	
ESCENA 85	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Universidad – Salón de clases	Día – Int
Día argumental	Personajes
21	- Mario - Fred
Figurantes / Extras	Utilería
- Profesor (58) - Estudiantes en el aula	- Cuaderno - Lápices - Cartuchera - Morral de Mario - Morral de Fred - Reloj de Mario
Ambientación	Vestuario
- Pupitres - Escritorio	<u>Mario</u> : Jean, suéter azul marino cuello redondo <u>Fred</u> : Pantalón bermudas color caqui, chemise azul, zapatos tipo mocasines color marrón <u>Profesor</u> : Camisa de botones blanca, jean claro, zapatos marrones
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Fred</u> : Natural	- Sonido ambiente - Diálogos - Bullicio de gente conversando en voz baja
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario en su clase, distraído. El profesor da por terminada la clase. Él y Fred recogen sus cosas y se van	
ESCENA 86	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Mirador de Colinas de Valle Arria	Noche – Ext
Día argumental	Personajes
21	- Mario - Leonor - Fred
Figurantes / Extras	Utilería

- Transeúntes del lugar	- Diario de Leonor
Ambientación	Vestuario
No aplica	<u>Mario</u> : Jean, suéter azul marino cuello redondo <u>Fred</u> : Pantalón bermudas color caqui, chemise azul, zapatos tipo mocasines color marrón <u>Leonor</u> : Jean claro, blusa blanca, suéter azul de botones, zapatillas
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Leonor</u> : Sencillo, delineado sutil en los ojos, cabello suelto <u>Fred</u> : Natural	- Sonido ambiente - Diálogos
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	Secuencia
Descripción de la escena	
Mario va al Mirador de Colinas de Valle Arriba, con Fred. Habla con Leonor, quien de nuevo no le recuerda, hasta recurrir a las anotaciones de su diario. Hablan de su padecimiento	
ESCENA 87	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Apartamento de los Schneider - Habitación	Noche – Int
Día argumental	Personajes
21	- Mario - Fred
Figurantes / Extras	Utilería
No aplica	No aplica
Ambientación	Vestuario
Habitación: - Mesita de noche - Lámpara de mesa - Juego de cuarto	<u>Mario</u> : Pantalón tipo mono, color gris, franela blanca <u>Fred</u> : Pantalón tipo mono azul marino, suéter blanco
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Fred</u> : Natural	- Diálogos - Sonido ambiente
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario y Fred en la habitación, conversando acerca del padecimiento de Leonor	

ESCENA 88	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Carretera vía Mérida	Noche – Ext
Día argumental	Personajes
Mundo onírico – Sueño N°15	- Mario (14) - Leonor (13)
Figurantes / Extras	Utilería
- Gente afectada por el accidente - Bomberos	- Portarretratos - Manta de Leonor
Ambientación	Vestuario
- Autobús destrozado - Escombros	<u>Mario</u> : Jean claro, suéter azul marino, franela blanca debajo <u>Leonor</u> : Jean claro, franela rosada, botines color caqui <u>Bomberos</u> : uniforme de bomberos, color rojo
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Maquillaje que da alusión a estar herido. Sangre corriendo por su rostro, detalles de suciedad en el cuerpo y rostro (producto del smog y la tierra de los escombros), cabello suelto <u>Leonor</u> : Maquillaje que da alusión a estar herida. Sangre corriendo por su rostro, detalles de suciedad en su cuerpo y rostro (producto del smog y la tierra de los escombros) <u>Gente afectada por el accidente</u> : Detalles de suciedad en el rostro (producto del smog y la tierra de los escombros)	- Sonido ambiente - Gritos de la gente - Sonido de la sirena del camión de los bomberos - Sonido del camión vertiendo agua en las llamas
Vehículos	Animales
- Autobús destrozado - Camión de bomberos	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	Mundo onírico. Pesadilla de Mario (evento de su pasado)
Descripción de la escena	
Pesadilla de Mario acerca del accidente vía Mérida. Trata de auxiliar a Leonor. Los bomberos apagan las llamas. Mario y Leonor quedan inconscientes, producto del smog que arropa el lugar	
ESCENA 89	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Apartamento de los Schneider - Habitación	Noche – Int

Día argumental	Personajes
21	- Mario - Fred
Figurantes / Extras	Utilería
No aplica	- Cofre de madera - Muñeco color carmesí hecho de madera - Toalla
Ambientación	Vestuario
Habitación: - Mesita de noche - Lámpara de mesa - Juego de cuarto	<u>Mario</u> : Pantalón tipo mono, color gris, franela blanca <u>Fred</u> : Pantalón tipo mono azul marino, suéter blanco
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Fred</u> : Natural	- Sonido ambiente
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
En la habitación. Mario se despierta. Fred sujeta un muñeco color carmesí de madera y lo guarda en un cofre de madera. Se levantan para alistarse para salir	
ESCENA 90	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Mirador de Colinas de Valle Arria	Día – Ext
Día argumental	Personajes
22	- Mario - Leonor
Figurantes / Extras	Utilería
- Transeúntes del lugar	- Diario de Leonor - Manta de Leonor
Ambientación	Vestuario
No aplica	<u>Mario</u> : Jean claro, chemise color azul marino <u>Leonor</u> : Jean oscuro, camisa manga larga blanca, sandalias
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Leonor</u> : Sencillo, delineado sutil en los ojos, cabello suelto	- Sonido ambiente - Diálogos
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica

Descripción de la escena	
Mario va al Mirador de Colinas de Valle Arriba. Habla con Leonor, quien de nuevo no le recuerda, hasta recurrir a las anotaciones de su diario. Ella procede a contarle sobre el accidente que le originó ese padecimiento	
ESCENA 91	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Carretera vía Mérida	Noche – Ext
Día argumental	Personajes
No aplica - Flashback	- Mario (14) - Leonor (13)
Figurantes / Extras	Utilería
- Pasajeros - Gente afectada por el accidente - Bomberos	- Manta de Leonor
Ambientación	Vestuario
- Autobús de dos pisos - Autobús destrozado - Escombros	<u>Mario</u> : Jean claro, suéter azul marino, franela blanca debajo <u>Leonor</u> : Jean claro, franela rosada, botines color caqui <u>Bomberos</u> : Uniforme de bomberos, color rojo
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Maquillaje que da alusión a estar herido. Sangre corriendo por su rostro, detalles de suciedad en el cuerpo y rostro (producto del smog y la tierra de los escombros), cabello suelto <u>Leonor</u> : Maquillaje que da alusión a estar herida. Sangre corriendo por su rostro, detalles de suciedad en su cuerpo y rostro (producto del smog y la tierra de los escombros) <u>Gente afectada por el accidente</u> : Detalles de suciedad en el rostro (producto del smog y la tierra de los escombros)	- Sonido ambiente - Gritos de la gente - Sonido de la sirena del camión de los bomberos - Sonido del camión vertiendo agua en las llamas
Vehículos	Animales
- Autobús destrozado - Camión de bomberos	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	Flashback
Descripción de la escena	
Relato del accidente de Leonor, en una carretera vía Mérida, donde un autobús lleno de pasajeros impacta con una acera y queda destrozado. Muchos afectados en el lugar. Mario trata de auxiliar a Leonor. Los bomberos apagan las llamas. Mario y Leonor quedan inconscientes, producto del smog que arroja el lugar	

ESCENA 92	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Mirador de Colinas de Valle Arria	Día – Ext
Día argumental	Personajes
22	- Mario - Leonor
Figurantes / Extras	Utilería
- Transeúntes del lugar	- Diario de Leonor - Manta de Leonor
Ambientación	Vestuario
No aplica	<u>Mario</u> : Jean claro, chemise color azul marino <u>Leonor</u> : Jean oscuro, camisa manga larga blanca, sandalias
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Leonor</u> : Sencillo, delineado sutil en los ojos, cabello suelto	- Sonido ambiente - Diálogos
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario y Leonor hablando tras el flashback. Se inserta un montaje de imágenes del accidente, como recuerdos esporádicos que llegan a la mente de Mario	
ESCENA 93	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Valle	Día - Ext
Día argumental	Personajes
Mundo onírico – Sueño N°16	- Mario - Soléil
Figurantes / Extras	Utilería
No aplica	- Mantas de distintos colores, formas y texturas - Monociclo - Flor que deshoja Soléil
Ambientación	Vestuario
No aplica	<u>Mario</u> : Pantalón tipo militar color gris, franela blanca, chaleco marrón tipo militar <u>Soléil</u> : Pantalón de yoga color gris, suéter blanco
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Soléil</u> : Maquillaje algo elaborado,	- Sonido ambiente - Diálogos

cabello suelto y ondulado	- Música de fondo - Impactos sonoros
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	Mundo onírico – Pesadilla de Mario
Descripción de la escena	
Pesadilla de Mario. En un valle, hay un sinnúmero de mantas que Mario comienza a husmear, buscando alguna en particular. Soléil aparece ante sí y dice algunas palabras, a borde de un monociclo. Mario trata de alcanzarla, sin éxito.	
ESCENA 94	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Apartamento de los Schneider	Noche – Int / Secuencia
Día argumental	Personajes
22	- Mario - Fred - Isabel
Figurantes / Extras	Utilería
No aplica	- Reloj de Mario - Sobre vacío - Cofre de madera - Muñeco color carmesí hecho de Madera - Piezas regadas del muñeco de madera
Ambientación	Vestuario
Sala: - Muebles de madera de tono caoba oscuro - Muebles blancos - Cuadros modernos en algunas paredes - Repisas de maderas en las paredes, que hacen juego con los muebles - Comedor moderno de madera y vidrio - Adornos minimalistas - Puffs Cocina: - Nevera - Juego de cocina de tonalidades marrones - Cocina moderna de cuatro hornillas Habitación: - Mesita de noche	<u>Mario</u>: Short deportivo color azul marino, franela verde <u>Fred</u>: Short deportivo color azul marino, franela cuello redondo gris <u>Isabel</u>: Pantalón de pijama color rosa, franela blanca

- Lámpara de mesa - Juego de cuarto	
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Fred</u> : Natural <u>Isabel</u> : Natural, cabello recogido	- Sonido ambiente - Diálogos - Impactos sonoros a la puerta
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Alguien toca la puerta y Mario y Fred se despiertan, alterados. Al salir, no hay nadie. Solo encuentran un sobre vacío. Al devolverse a su habitación, Fred destroza el muñeco de Madera y discute con Mario. Se calman	
ESCENA 95	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Montalbán III	Día - Ext
Día argumental	Personajes
23	- Mario - Fred - Estela (21)
Figurantes / Extras	Utilería
- Transeúntes del lugar	No aplica
Ambientación	Vestuario
No aplica	<u>Mario</u> : Jean claro, chemise color fucsia <u>Fred</u> : Pantalón al cuerpo color blanco, chemise color azul marino <u>Estela</u> : Jean claro al cuerpo, camiseta blanca, chaqueta negra
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Fred</u> : Natural <u>Estela</u> : Maquillaje algo elaborado, labial rojo	- Sonido ambiente - Diálogos
Vehículos	Animales
- Autobuses en la parada	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario y Fred en la parada. Fred queda embozado por la presencia de Estela, chica pelirroja que está en la parada esperando un bus	
ESCENA 96	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Universidad - Pasillos	Día – Int
Día argumental	Personajes

23	- Mario - Fred
Figurantes / Extras	Utilería
- Transeúntes del lugar	No aplica
Ambientación	Vestuario
No aplica	<u>Mario</u> : Jean claro, chemise color fucsia <u>Fred</u> : Pantalón al cuerpo color blanco, chemise color azul marino
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Fred</u> : Natural	- Sonido ambiente - Diálogos
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario y Fred en los pasillos de la universidad, charlando acerca de la chica pelirroja que vieron en la mañana en la parada	
ESCENA 97	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Universidad – Salón de clases	Día - Int
Día argumental	Personajes
23	- Mario - Fred - Estela
Figurantes / Extras	Utilería
- Profesor (43) - Estudiantes en el aula	- Cuaderno - Termo con agua - Morral de Mario - Morral de Fred - Manzana amarilla - Papel que da Estela a Fred - Celular de Estela
Ambientación	Vestuario
- Pupitres - Escritorio	<u>Mario</u> : Jean claro, chemise color fucsia <u>Fred</u> : Pantalón al cuerpo color blanco, chemise color azul marino <u>Estela</u> : Jean claro al cuerpo, camiseta blanca, chaqueta negra <u>Profesor</u> : Camisa de vestir blanca, blazer marrón, jean claro, zapatos marrones
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Fred</u> : Natural <u>Estela</u> : Maquillaje algo elaborado, labial	- Sonido ambiente - Diálogos - Bullicio de gente conversando en voz

rojo	baja
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario y Fred en el salón. Encuentran una manzana verde en el bolso de Fred. La dejó Estela, con quien se topan en las afueras del salón. Fred la conoce oficialmente. De alguna forma, muestra algo de serenidad, distinta a la frialdad que había mostrado desde hace algún tiempo	
ESCENA 98	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Apartamento de los Schneider - Sala	Noche – Int
Día argumental	Personajes
23	- Mario - Fred - Isabel
Figurantes / Extras	Utilería
No aplica	No aplica
Ambientación	Vestuario
- Muebles de madera de tono caoba oscuro - Muebles blancos - Cuadros modernos en algunas paredes - Repisas de maderas en las paredes, que hacen juego con los muebles - Comedor moderno de madera y vidrio - Adornos minimalistas - Puffs	<u>Mario</u> : Short deportivo color azul marino, franela gris <u>Fred</u> : Short deportivo color azul marino, franela cuello redondo blanca
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Fred</u> : Natural	- Sonido ambiente - Diálogos
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario y Fred en la sala del apartamento, hablando de lo acontecido en la tarde con Estela.	
ESCENA 99	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Montalbán III	Día / Secuencia
Día argumental	Personajes
24	- Mario

	- Fred - Estela
Figurantes / Extras	Utilería
- Transeúntes del lugar - Conductor (44)	- Reproductor de música - Audífonos
Ambientación	Vestuario
No aplica	<u>Mario</u> : Jean oscuro, suéter color azul marino con capucha, franela blanca <u>Fred</u> : Pantalón al cuerpo color caqui chemise color azul claro <u>Estela</u> : Mono deportivo al cuerpo color azul marino, franelilla fucsia, camiseta fucsia, zapatos deportivos color rosa
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Fred</u> : Natural <u>Estela</u> : Sencillo, cabello recogido, labial rojo	- Sonido ambiente - Diálogos
Vehículos	Animales
- Autobuses en la parada	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	Secuencia
Descripción de la escena	
Mario y Fred en la parada. Fred se topa con Estela nuevamente, quien esta vez tiene un atuendo deportivo. Charlan un poco. Luego, Mario y Fred abordan el bus.	
ESCENA 100	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Edificio de Montalbán III	Noche / Secuencia
Día argumental	Personajes
24	- Mario - Estela
Figurantes / Extras	Utilería
No aplica	- Nota en la puerta - Reloj de Mario
Ambientación	Vestuario
No aplica	<u>Mario</u> : Jean oscuro, suéter color azul marino con capucha, franela blanca <u>Estela</u> : Mono deportivo al cuerpo color azul marino, suéter azul marino con capucha
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Estela</u> : No aplica, al tener suéter con capucha y no verse su rostro	- Sonido ambiente - Diálogos - Sonidos del ascensor
Vehículos	Animales

No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario llegando al apartamento. Dentro del edificio, ve que una figura femenina deja una nota en la entrada. No logra ver de quién se trata. La nota cita a alguien a las 8 en la entrada del edificio	
ESCENA 101	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Edificio de Montalbán III	Noche – Int
Día argumental	Personajes
24	- Mario - Estela
Figurantes / Extras	Utilería
- Transeúntes del lugar	- Bolso de Estela - Manzana verde
Ambientación	Vestuario
No aplica	<u>Mario</u> : Jean oscuro, suéter color azul marino con capucha, franela blanca <u>Fred</u> : Pantalón al cuerpo color caqui chemise color azul claro <u>Estela</u> : Mono deportivo al cuerpo color azul marino, franelilla fucsia, camiseta fucsia, suéter azul marino con capucha, zapatos deportivos color rosa
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Estela</u> : Sencillo, cabello recogido	- Sonido ambiente - Diálogos - Sonidos del ascensor
Vehículos	Animales
- Autobús	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Al Mario bajar a la entrada del edificio, se topa con Estela. Hablan un poco. Mario, en un principio, se muestra desconfiado. La citación era para Fred. Este último llega. Estela, antes de irse, le entrega una manzana verde	
ESCENA 102	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Apartamento de los Schneider - Sala	Noche – Int
Día argumental	Personajes
25	- Mario - Fred
Figurantes / Extras	Utilería
No aplica	No aplica

Ambientación	Vestuario
- Muebles de madera de tono caoba oscuro - Muebles blancos - Cuadros modernos en algunas paredes - Repisas de maderas en las paredes, que hacen juego con los muebles - Comedor moderno de madera y vidrio - Adornos minimalistas - Puffs - TV	<u>Mario</u>: Pantalón tipo mono color azul marino, franela deportiva blanca <u>Fred</u>: Short deportivo color blanco, franela azul claro
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u>: Natural <u>Fred</u>: Natural	- Sonido ambiente - Diálogos - Sonido del teléfono de Mario - Voz de Carlos desde el teléfono - Sonido de la TV
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario y Fred en la sala del apartamento, Carlos llama a Mario y le dice que Lucero empeoró. Mario no sabe de quién se trata.	
ESCENA 103	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Autopista – Interior del taxi	Noche – Int
Día argumental	Personajes
25	- Mario - Fred
Figurantes / Extras	Utilería
- Autos circulando en la autopista - Taxista	No aplica
Ambientación	Vestuario
No aplica	<u>Mario</u>: Pantalón tipo mono, franela deportiva blanca <u>Fred</u>: Pantalón tipo mono gris, franela azul marino
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u>: Natural <u>Soléil</u>: Maquillaje sencillo, peinado media cola	- Sonido de cornetas de auto - Sonido ambiente de carretera - Música diegética (proviene del radio del auto) - Diálogos
Vehículos	Animales

- Taxi	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	Escena desde el interior
Descripción de la escena	
Mario y Fred camino a la clínica, en un taxi.	
ESCENA 104	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Policlínica Metropolitana	Noche / Secuencia
Día argumental	Personajes
25	- Mario - Fred - Carlos - Lucero
Figurantes / Extras	Utilería
- Taxista - Personal de la clínica - Transeúntes en la clínica - Doctor (59) - Madre de Lucero	- Celular de Fred - Muñeco color carmesí hecho de madera
Ambientación	Vestuario
Habitación de clínica: - Cama clínica - Jarra con agua - Suero - Mesita con revistas encima - Mueble	<u>Mario</u> : Pantalón tipo mono, franela deportiva blanca <u>Fred</u> : Pantalón tipo mono gris, franela azul marino <u>Carlos</u> : Jean claro, suéter rojo con capucha, franela blanca, zapatos rojos <u>Lucero</u> : Pijama clínica <u>Doctor</u> : Uniforme médico color verde, bata de médico <u>Madre de Lucero</u> : Jean, chemise
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Fred</u> : Natural <u>Carlos</u> : Natural <u>Lucero</u> : Natural, cabello suelto	- Sonido ambiente - Diálogos - Sonido del ascensor
Vehículos	Animales
- Taxi	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	Secuencia
Descripción de la escena	
Mario y Fred llegan a la clínica. Carlos los recibe. Lucero empeoró su salud. Al verla, llegan a su mente todos los recuerdos referentes a ella. Fred, muestra su lado frívolo, por unos instantes	
ESCENA 105	
Locación	Día / Noche – Int / Ext

Policlínica Metropolitana – Sala de espera	Noche – Int
Día argumental	Personajes
25	- Mario - Fred
Figurantes / Extras	Utilería
- Personal de la clínica - Transeúntes en la clínica	No aplica
Ambientación	Vestuario
No aplica	<u>Mario</u> : Pantalón tipo mono color azul marino, franela deportiva blanca <u>Fred</u> : Pantalón tipo mono gris, franela azul marino
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Fred</u> : Natural	- Sonido ambiente - Diálogos
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario y Fred hablado en la sala de espera. Fred se muestra tranquilo, más parecido al que era cuando Mario lo conoció. Indica que es turno de Carlos de enmendar sus errores y que él se dejará llevar con Estela.	
ESCENA 106	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Apartamento de los Schneider	Noche – Int / Secuencia
Día argumental	Personajes
25	- Mario - Fred
Figurantes / Extras	Utilería
No aplica	- Cofre de madera - Piezas regadas del muñeco de madera
Ambientación	Vestuario
- Mesita de noche - Lámpara de mesa - Juego de cuarto	<u>Mario</u> : Pantalón tipo mono color azul marino, franela gris <u>Fred</u> : Pantalón tipo mono gris, franela blanca
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Fred</u> : Natural	- Sonido ambiente - Diálogos
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones

	No aplica
Descripción de la escena	
Mario y Fred, en la habitación. Fred intenta reparar el muñeco de madera que destrozó días atrás. Se cansa y se acuestan a dormir.	
ESCENA 107	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Policlínica Metropolitana – Sala de espera	Noche – Int
Día argumental	Personajes
25	- Mario - Fred
Figurantes / Extras	Utilería
- Personal de la clínica - Transeúntes en la clínica - Enfermero (25) - Doctor Sucre (33)	No aplica
Ambientación	Vestuario
Habitación de clínica: - Cama clínica - Jarra con agua - Suero - Mesita con revistas encima - Mueble	Mario: Jean claro, suéter cuello redondo color verde grama <u>Fred</u> : Pantalón bermudas azul marino, chemise color azul turquesa <u>Carlos</u> : Jean oscuro, suéter gris con capucha, franela blanca, zapatos grises <u>Doctor Sucre</u> : Uniforme médico color verde, bata de médico <u>Madre de Lucero</u> : pantalón negro, blusa blanca <u>Enfermero</u> : Uniforme de enfermero color blanco
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Fred</u> : Natural <u>Carlos</u> : Natural	- Sonido ambiente - Diálogos
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
En la sala de espera de la clínica. El médico indica que la operación fue un éxito. Mario, Fred y los demás presentes se alegran.	
ESCENA 108	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Trigal	Día – Ext
Día argumental	Personajes
Mundo onírico – Sueño N°17	- Mario

Figurantes / Extras	Utilería
No aplica	No aplica
Ambientación	Vestuario
No aplica	<u>Mario</u> : Pantalón tipo militar color gris oscuro, franela gris claro
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural	- Música de fondo - Sonido ambiente
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	Mundo onírico. Pesadilla de Mario
Descripción de la escena	
Pesadilla de Mario, esta vez en un trigal, donde avista el árbol más cerca que de costumbre.	
ESCENA 109	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Policlínica Metropolitana - Habitación	Día – Int
Día argumental	Personajes
26	- Mario - Carlos - Lucero
Figurantes / Extras	Utilería
- Taxista - Personal clínico - Madre de Lucero	No aplica
Ambientación	Vestuario
- Cama clínica - Jarra con agua - Suero - Mesita con revistas encima - Mueble	<u>Mario</u> : Jean claro, franela azul turquesa <u>Carlos</u> : Jean oscuro, suéter blanco con capucha, franela blanca, zapatos blancos <u>Lucero</u> : Pijama clínica <u>Personal clínico</u> : Uniforme de enfermero color blanco <u>Madre de Lucero</u> : Jean, blusa
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Fred</u> : Natural <u>Carlos</u> : Natural <u>Lucero</u> : Natural, cabello suelto	- Sonido ambiente - Diálogos
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	Secuencia
Descripción de la escena	

Mario en la habitación de Lucero. El personal clínico la ayuda a levantarse. Mario indica a Lucero que Carlos la ayudó bastante.	
ESCENA 110	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Mirador de Colinas de Valle Arria	Día – Ext
Día argumental	Personajes
26	- Mario - Leonor
Figurantes / Extras	Utilería
- Transeúntes del lugar	- Diario de Leonor - Manta de Leonor
Ambientación	Vestuario
No aplica	<u>Mario</u> : Jean claro, franela azul turquesa <u>Leonor</u> : Jean claro, camisa fucsia, blazer blanco con detalles de flores azules, sandalias
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Leonor</u> : Sencillo, delineado sutil en los ojos, cabello suelto	- Sonido ambiente - Diálogos
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario en el Mirador, charlando con Leonor. Leonor nuevamente recurre a sus anotaciones para acordarse.	
ESCENA 111	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Apartamento de los Schneider - Sala	Noche – Int
Día argumental	Personajes
26	- Mario - Fred - Estela
Figurantes / Extras	Utilería
No aplica	No aplica
Ambientación	Vestuario
- Muebles de madera de tono caoba oscuro - Muebles blancos - Cuadros modernos en algunas paredes - Repisas de maderas en las paredes, que hacen juego con los muebles - Comedor moderno de madera y vidrio	<u>Mario</u> : Jean claro, franela azul turquesa <u>Fred</u> : Pantalón al cuerpo color blanco, chemise color fucsia <u>Estela</u> : Leggings negros, chaqueta tipo universitaria azul marino con mangas blancas, franelilla de color azul turquesa, botas tipo skate de colores blanco y azul

- Adornos minimalistas - Puffs - TV	
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Fred</u> : Natural <u>Estela</u> : Maquillaje algo elaborado, cabello recogido, labial rojo	- Sonido ambiente - Diálogos - Sonido de la TV
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario y Fred en la sala del apartamento, Carlos llama a Mario y le dice que Lucero empeoró. Mario no sabe de quién se trata,	
ESCENA 112	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Policlínica Metropolitana / Montaje – Secuencia de imágenes	Día - Montaje
Día argumental	Personajes
No aplica - Montaje	Lucero
Figurantes / Extras	Utilería
- Terapeutas - Transeúntes en la clínica - Personal de la clínica	- Colchoneta - Andadera - Muletas - Silla de ruedas
Ambientación	Vestuario
- Cama clínica - Jarra con agua - Suero - Mesita con revistas encima - Mueble - Camilla clínica	<u>Lucero</u> : - Pijama clínica - Pantalón de yoga color negro, franela blanca - Pantalón tipo mono, franela morada <u>Terapeutas</u> : Uniforme de terapeuta color verde oscuro
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Lucero</u> : Sencillo	- Música de fondo
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	Montaje. Todas las escenas transcurren de día
Descripción de la escena	
Montaje de Lucero recuperando progresivamente su movilidad	
ESCENA 113	
Locación	Día / Noche – Int / Ext

Policlínica Metropolitana - Habitación	Día – Int
Día argumental	Personajes
27	- Mario - Fred - Lucero
Figurantes / Extras	Utilería
- Taxista - Personal clínico - Madre de Lucero	- Silla de ruedas - Teléfono de Fred
Ambientación	Vestuario
- Cama clínica - Jarra con agua - Suero - Mesita con revistas encima - Mueble	<u>Mario</u> : Jean oscuro, chemise blanca <u>Fred</u> : Jean claro, franela fucsia <u>Lucero</u> : pantalón tipo mono color azul marino, franela deportiva color azul rey
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Fred</u> : Natural <u>Lucero</u> : Natural, cabello recogido	- Sonido ambiente - Diálogos - Sonido del teléfono de Fred
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario y Fred en la habitación de Lucero, conversando con ella. Fred sale a contestar una llamada. Estando este afuera, Lucero le dice a Mario que sabe toda la verdad del accidente, e incluso lo ocurrido en su estado de inconsciencia. Le pide discreción a Mario respecto a ello	
ESCENA 114	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Bosque	Noche – Ext
Día argumental	Personajes
Mundo onírico – Sueño N°18	- Mario - Madre Naturaleza
Figurantes / Extras	Utilería
No aplica	- Balde de agua - Manzana roja - Herradura de caballo
Ambientación	Vestuario
No aplica	<u>Mario</u> : Pantalón tipo militar color verde grama, franela marrón <u>Madre Naturaleza</u> : Vestido medieval color verde grama y largo, corona de madera
Maquillaje y peluquería	Música y sonido

<u>Mario</u> : Natural <u>Madre Naturaleza</u> : Maquillaje medianamente elegante	- Sonido ambiente - Música de fondo
Vehículos	Animales
No aplica	- Caballo blanco
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	Mundo onírico – Pesadilla de Mario
Descripción de la escena	
Pesadilla de Mario, en un bosque. La pesadilla transcurre en blanco y negro. Lo único dotado de color es el vestido de la Madre Naturaleza y una manzana roja que come en el transcurso de la pesadilla. Al comer la manzana, despierta en él una sed incontrolable. La madre Naturaleza le arroja un balde con agua.	
ESCENA 115	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Apartamento de los Schneider - Sala	Noche – Int
Día argumental	Personajes
28	- Mario - Fred - Estela
Figurantes / Extras	Utilería
No aplica	No aplica
Ambientación	Vestuario
- Muebles de madera de tono caoba oscuro - Muebles blancos - Cuadros modernos en algunas paredes - Repisas de maderas en las paredes, que hacen juego con los muebles - Comedor moderno de madera y vidrio - Adornos minimalistas - Puffs - TV	<u>Mario</u> : Jean oscuro, suéter blanco <u>Fred</u> : Pantalón al cuerpo color blanco, chemise color azul marino <u>Estela</u> : Leggings negros, chaqueta tipo universitaria roja con mangas blancas, franelilla de color negro, botas tipo skate de negro y rojo
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Fred</u> : Natural <u>Estela</u> : Maquillaje algo elaborado, cabello suelto, labial rojo	- Sonido ambiente - Diálogos
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario y Fred en la sala del apartamento, Carlos llama a Mario y le dice que Lucero empeoró. Mario no sabe de quién se trata,	

ESCENA 116	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Sendero	Día – Ext
Día argumental	Personajes
Mundo onírico – Sueño N°19	- Mario - Madre Naturaleza
Figurantes / Extras	Utilería
No aplica	- Llave - Sobre prendido en llamas - Manzana verde - Manzana roja
Ambientación	Vestuario
No aplica	<u>Mario</u> : Pantalón tipo militar color verde grama, franela marrón <u>Madre Naturaleza</u> : Vestido medieval color ocre y largo, corona de madera
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Madre Naturaleza</u> : Maquillaje medianamente elegante	- Sonido ambiente - Diálogo - Música de fondo
Vehículos	Animales
No aplica	- Caballo blanco de Madre Naturaleza
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	Mundo onírico – Pesadilla de Mario
Descripción de la escena	
Pesadilla de Mario, en un sendero. La Madre Naturaleza aparece ante él. Dice un poema extraño. Toma del lugar una manzana roja y una verde y se va a bordo de su caballo	
ESCENA 117	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Mirador de Colinas de Valle Arria	Día – Ext
Día argumental	Personajes
29	- Mario - Leonor
Figurantes / Extras	Utilería
- Transeúntes del lugar	- Diario de Leonor - Manta de Soléil
Ambientación	Vestuario
No aplica	<u>Mario</u> : Jean claro, suéter rojo con capucha, franela blanca <u>Leonor</u> : Jean claro, camisa blanca, suéter color crema, zapatillas
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Leonor</u> : Sencillo, delineado sutil en los	- Sonido ambiente - Diálogos

ojos, cabello suelto	- Música de fondo
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario en el Mirador charlando con Leonor, a quien se le cae su diario de recuerdos en un charco del lugar. Mario, le dice que él es el joven que la auxilió en aquel accidente que la despojó de su memoria.	
ESCENA 118	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Edificio de Montalbán III	Noche - Int
Día argumental	Personajes
29	- Mario
Figurantes / Extras	Utilería
No aplica	- Nota pegada en la puerta - Reloj de Mario
Ambientación	Vestuario
No aplica	<u>Mario</u> : Jean claro, suéter rojo con capucha, franela blanca
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural	- Sonido ambiente
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario, a punto de entrar al apartamento, ve una nota de Estela que lo cita en la entrada a las siete en punto	
ESCENA 119	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Edificio de Montalbán III /	Noche / Secuencia
Día argumental	Personajes
29	Mario Estela
Figurantes / Extras	Utilería
- Transeúntes del lugar	- Cartas de Soléil a Mario
Ambientación	Vestuario
Banquito	<u>Mario</u> : Jean claro, suéter rojo con capucha, franela blanca <u>Estela</u> : pantalón tipo moco color azul marino, franela deportiva color verde manzana, zapatos deportivos de color verde grama
Maquillaje y peluquería	Música y sonido

Mario: Natural <u>Estela</u> : Sencillo, cabello recogido	- Sonido ambiente - Diálogos - Música de fondo
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario se encuentra con estela en la entrada del edificio. Ella, le confiesa que fue quien despojó a los sobres que dejaban en la puerta de sus cartas, enviadas por Soléil	
ESCENA 120	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Habitación de Soléil en Francia	Int / Montaje
Día argumental	Personajes
No aplica - Montaje	- Soléil
Figurantes / Extras	Utilería
No aplica	- Pluma de madera de Soléil - Cartas que va redactando - Sobres - Estampillas
Ambientación	Vestuario
Habitación de Soléil: - Algo lujosa, que da alusión de ser de clase alta, con adornos minimalistas ,paredes blancas; juego de cuarto con cama matrimonial, tendido con sábanas blancas bien cuidadas, numerosos pares de zapatos de marca en el closet de madera de Soléil, peinadora lujosa con detalles de piedras naturales en sus bordes	<u>Soléil</u> : Sobre todo color negro, pantalón negro al cuerpo, suéter de franjas verticales azul marino y blanco debajo, zapatillas negras
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Soléil</u> :	- Diálogo de Soléil en off - Música de fondo
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	Montaje – Secuencia de escenas
Descripción de la escena	
Montaje de escenas de Soléil escribiendo las cartas, que muestra el entorno lujoso donde se encuentra y el sentimiento que transmite al papel	
ESCENA 121	
Locación	Día / Noche – Int / Ext

Montalbán III – Plaza	Noche – Ext
Día argumental	Personajes
29	- Mario - Estela
Figurantes / Extras	Utilería
- Transeúntes del lugar	- Cartas de Soléil a Mario
Ambientación	Vestuario
Banquito	<u>Mario</u> : Jean claro, suéter rojo con capucha, franela blanca <u>Estela</u> : pantalón tipo moco color azul marino, franela deportiva color verde manzana, zapatos deportivos de color verde grama
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Estela</u> : Sencillo, cabello recogido	- Sonido ambiente - Diálogos - Música de fondo
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario hablando con Estela, tras saber el contenido de las cartas. Por lo tarde, Estela se va. Mario, en cambio, decide ir al Mirador de Colinas de Valle Arriba.	
ESCENA 122	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Valle Amplio	Día – Ext
Día argumental	Personajes
Mundo onírico – Sueño N°20	- Mario - Madre Naturaleza - Soléil
Figurantes / Extras	Utilería
No aplica	- Manzana roja - Manzana Verde
Ambientación	Vestuario
No aplica	<u>Mario</u> : Pantalón tipo militar color gris oscuro, suéter color gris claro <u>Madre Naturaleza</u> : "Pantalón de yoga color azul oscuro, suéter color azul turquesa <u>Soléil</u> : Vestido medieval blanco con detalles dorados
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Madre Naturaleza</u> : Sencillo, cabello	- Sonido ambiente - Diálogos

suelto <u>Soléil</u> : Sencillo, cabello suelto	- Musical de fondo
Vehículos	Animales
No aplica	Caballo blanco
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	Mundo onírico – Pesadilla de Mario
Descripción de la escena	
Pesadilla final de Mario. Llega hasta donde está el árbol. La Madre Naturaleza le hace elegir entre una manzana verde y una roja. Él elige la roja. La Madre Naturaleza despoja de él todo recuerdo de Soléil, como castigo por comer el fruto rojo.	
ESCENA 123	
Locación	Día / Noche – Int / Ext
Mirador de Colinas de Valle Arriba	Noche - Ext
Día argumental	Personajes
30	- Mario - Leonor
Figurantes / Extras	Utilería
- Transeúntes del lugar	- Manzana roja - Diario de Leonor - Fósforo
Ambientación	Vestuario
No aplica	<u>Mario</u> : Jean claro, suéter rojo con capucha, franela blanca <u>Leonor</u> : Jean oscuro, suéter blanco de botones, blusa roja debajo, zapatillas rojas
Maquillaje y peluquería	Música y sonido
<u>Mario</u> : Natural <u>Leonor</u> : Sencillo, delineado sutil en los ojos, cabello suelto	- Sonido ambiente - Diálogos - Voz en off de Mario - Música de fondo
Vehículos	Animales
No aplica	No aplica
Extensión en páginas de guion	Acotaciones
	No aplica
Descripción de la escena	
Mario despierta de la pesadilla en el Mirador de Colinas de Valle Arriba. A su lado está Leonor. Al ver a Leonor comiendo una manzana roja, entiende lo sucedido en el anterior sueño y acepta que su destino no es estar con Soléil. Asimismo, se da cuenta de que el árbol representaba a un fruto prohibido	

10.4. Presupuesto

El actual presupuesto está basado en montos otorgados por el rental de equipos CIMASE, C.A. Dichos montos, al estar ajustados al mes de febrero, pueden presentar cambios para el momento de la entrega de este proyecto de grado. Aun así, el presente presupuesto es realizado con base en tarifas que se ajusten lo más posible a la realidad del mercado. Los presupuestos que fueron otorgados, para ser tomados como base, se encontrarán en el apartado de *Anexos*.

El presupuesto presentado a continuación es calculado bajo la premisa de montos del mes de febrero del presente año 2016. Por la cualidad cambiante de los costos en materia de equipos dentro del mercado, no es posible obtener un presupuesto invariable y, mucho menos, en moneda extranjera (Dólar o Euro), al ser la moneda legal de Venezuela el Bolívar. Asimismo, las casas de rental de equipos solo otorgan presupuestos en moneda local, al ser de carácter ilegal proporcionarlos en alguna extranjera; esto, claro, dependiendo del tipo de proyecto a ser realizado y a las peculiaridades que posea.

COSTOS DE GUION	UNIDADES	MONTO UNITARIO	CANTIDAD	TOTAL
Derechos de autor	N/A	1.000	N/A	7.200
Guion literario	N/A	4.500	N/A	6.000
Fotocopias	Guion	4.500	30	180.000
Sub-Total Costos de guion				193.200

COSTOS DE PREPRODUCCIÓN	UNIDADES	MONTO UNITARIO	CANTIDAD	TOTAL
Búsqueda de locaciones	Por Día	3.000	20	60.000
Movilización y viáticos	Por Día	5.000	20	100.000
Story Board / Shooting/ Manual	Proyecto	100.000	1	80.000
Casting	Por día	4.500	20	90.000
Sub-Total Preproducción				330.000

HONORARIOS	UNIDADES	MONTO UNITARIO	CANTIDAD	TOTAL
Equipo de realización				
Director	Proyecto	80.000	1	3.360.000
Asistente de dirección	Proyecto	30.000	1	1.260.000
Segundo asistente de dirección	Proyecto	20.000	1	840.000
Director de fotografía	Proyecto	60.000	1	2.520.000
Director de arte	Proyecto	60.000	1	2.520.000
Productor ejecutivo	Proyecto	50.000	1	2.100.000
Productor general	Proyecto	50.000	1	2.100.000
Jefe de producción	Proyecto	25.000	1	1050.000
Productor de campo	Proyecto	25.000	1	300.000
Asistente de producción 1	Proyecto	16.000	1	792.000
Asistente de producción 2	Proyecto	12.000	1	240.000
Vestuarista	Proyecto	20.000	1	600.000
Asistente de vestuario 1	Proyecto	16.000	1	480.000
Maquillaje	Proyecto	20.000	1	600.000
Estilista	Proyecto	20.000	1	600.000
Ambientador	Proyecto	20.000	1	600.000
Utilero	Proyecto	16.000	1	672.000
Utilero 2	Proyecto	12.000	1	240.000
Personal técnico				
Script	Proyecto	25.000	1	500.000
Operador de cámara	Proyecto	30.000	1	600.000
Asistente de cámara 1	Proyecto	16.000	1	480.000
Asistente de cámara 2	Proyecto	16.000	1	480.000
Foquista	Proyecto	20.000	1	600.000
Operador Dolly	Proyecto	20.000	1	600.000
Asistente Dolly	Proyecto	16.000	1	480.000
Operador de Jimmy Jib	Proyecto	16.000	1	480.000
Asistente de Jimmy Jib	Proyecto	16.000	1	480.000
Gaffer	Proyecto	20.000	1	600.000
Eléctrico 1	Proyecto	16.000	1	480.000
Eléctrico 2	Proyecto	16.000	1	480.000
Plantero	Proyecto	16.000	1	480.000
Maquinista 1	Proyecto	16.000	1	480.000
Maquinista 2	Proyecto	16.000	1	480.000
Sonidista (equipos incluidos)	Proyecto	35.000	1	700.000
Operador de sonido 1	Proyecto	20.000	1	600.000
Operador de sonido 2	Proyecto	20.000	1	600.000
Asistente de sonido 1	Proyecto	12.500	1	275.000
Asistente de sonido 2	Proyecto	12.500	1	275.000
Video asistente 1	Proyecto	10.000	1	300.000

Media manager	Proyecto	14.500	1	435.000
Talento				
Actores	N/A	2.000.000	N/A	3.000.000
Sub-Total Honorarios				34.759.000

COSTOS DE PRODUCCIÓN	UNIDADES	MONTO UNITARIO	CANTIDAD	TOTAL
Locaciones				
Alquiler de locaciones / Permisos	N/A	500.000	N/A	500.000
Escenografía	N/A	500.000	N/A	500.000
Utilería y vestuario				
Alquiler de utilería	N/A	750.000	N/A	750.000
Dummies o artes especiales	N/A	400.000	N/A	400.000
Alquiler de vestuario	N/A	2.300.000	N/A	2.300.000
Cámara y trípode				
Cámara Arri Alexa con accesorios (trípode, cabezal, parasol, Follow Focus, tarjetas de memoria, baterías, monitor)	Proyecto	618.773	1	18.563.190
Set de lentes Zeiss Ultra Prime T 1,9: 16mm, 24mm, 32mm, 50mm, 85mm, 135mm	Proyecto	250.593	1	7.517.790
Lente Zeiss 14mm T 2, 1 Pl Standard	Proyecto	41.715	1	1.251.450
Lente Varotal 25-250 Cooke	Proyecto	69.525	1	2.085.750
Shoulder Mount	Proyecto	13.905	1	417.150
Batería tipo block de 24 Volts	Proyecto	13.905	1	417.150
Fuente de poder de 24 Volts	Proyecto	13.905	1	417.150
Tarjeta de memoria 32 GB	Proyecto	13.905	1	417.150
Media Management: Aja Ki-Pro con monitor	Proyecto	69.525	1	2.085.750
Computadora Mac Book Pro 17" para Media Manager	Proyecto	27.810	1	834.300
Luces ARRI				
Arrisun 60 Par	Proyecto	208.575	1	6.257.250
Arrisun 40/25 Par	Proyecto	132.098	1	3.962.940
Arrisun 12 Par	Proyecto	62.573	1	1.877.190
Arrisun 5 Par	Proyecto	48.668	1	1.460.040
Reflector Jocker Par Hmi 400 W Con Su Chimera	Proyecto	62.573	1	1.877.190

Banco De Luz Fluorescente Wall O Lite	Proyecto	69.525	1	2.085.750
Luz Kinoflo 4x4 Tubos Fluorescente	Proyecto	27.810	1	834.300
Luz Kinoflo 2x4 Tubos Fluorescente	Proyecto	20.858	1	625.740
Kino Flo Celeb 200	Proyecto	27.810	1	834.300
Kit 1000 W Fresnel (Maleta) 03/Luces	Proyecto	16.686	1	500.580
Kit Tipo Combo 300/650w	Proyecto	16.686	1	500.580
Kit Tipo 150w Fresnel	Proyecto	16.686	1	500.580
Butterfly 2x2, C/Marco. Seda,	Proyecto	11.124	1	333.720
Butterfly 4x4 C/Marco, Seda, Solida. Net	Proyecto	20.858	1	625.740
Butterfly 6x6 Ful Set	Proyecto	44.496	1	1.334.880
Accs Para Iluminacion (Grips): Tripodes Tipo C Con Gobo, Banderas, Pinzas, Etc	Proyecto	69.525	1	2.085.750
Distribucion Electrica: Cables, Conectores, Ext 32 Y 50 Amp	Proyecto	55.687	1	1.670.610
Apple Box (Petanina)	Proyecto	25.312	1	759.360
Dollys y grúas				
Dolly grua super panther III con accesorios	Proyecto	97.335	1	2.920.050
(3) Tramo de riel recto 8'	Proyecto	12.528	1	375.840
(2) Tramo de riel curvo 8'	Proyecto	8.352	1	250.560
Grua Jimmy Jib Triangle, Max. 9,30 Mts, base fija, set de ruedas, Monitor	Proyecto	125.145	1	3.754.350
Transporte y movilización				
Movilización / viáticos	Proyecto	2.500	1	225.000
Camion de carga de equipos	Proyecto	112.500	1	3.375.000
Set				
Catering: Desayuno+ Almuerzo + Hidratación + Cena + Snack (para todo el set)	Proyecto	300.000	1	9.000.000
Planta eléctrica de 100kw. De 800 Amp. En camión	Proyecto	185.546	1	5.566.380
Sub-Total Producción				88.284.810

POST-PRODUCCIÓN	UNIDADES	MONTO UNITARIO	CANTIDAD	TOTAL
Director de Postproducción	Por día	35.000	20	700.000
Editor	Por día	35.000	20	700.000
Asistente de Postproducción	Por día	20.000	20	400.000
Musicalizador y mezclador de audio	Por día	25.000	20	500.000
Colorista	Por día	30.000	15	450.000
Sub-Total Post-Producción				2.800.000

CONCEPTO	MONTO
Costos de guion	193.200
Costos de preproducción	330.000
Honorarios	34.759.000
Costos de producción	88.284.810
Costos de postproducción	2.800.000
TOTAL GENERAL	126.367.010

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Un guion para largometraje requiere tiempo, al ser la base o el esqueleto de una película. Para ser completamente sólido, debe poseer una tesis o hipótesis a ser planteada. El ejemplo más claro, es que muchos de los films que han marcado huella en el espectador, si no casi todos, plantean una temática que pudiese estar ligada a la vida de cualquier espectador. Por ejemplo: amor imposible, miedo a la muerte, la soledad, la pérdida, la infidelidad, y cualquier otro que se nos ocurra.

Por eso, el guion acá planteado cumple con ese requisito básico, manifestado a través de la aplicación de elementos del surrealismo como recurso narrativo y la tentación expresada a través de la manzana como fruto prohibido. Si bien, en la Biblia no dice explícitamente que el *fruto* sea una manzana, a través de los años, en la creencia popular se le ha adjudicado esa significación.

Asimismo, es notable cómo en la cotidianidad esa creencia de pureza en el amor se ha visto menguada por las costumbres adquiridas por una sociedad liberal, donde se es más abierto a experiencias diversas antes de establecer definitivamente un compromiso. En algunos casos, esa creencia de amor duradero e ideal se ve mermada por la rapidez en la que cambia el acontecer del mundo cotidiano en la contemporaneidad.

De esa premisa nació la idea de tratar esa temática en un guion de largometraje, donde los aspectos externos que debilitan al amor, son expresados a través de elementos simbólicos, su mayoría hallados dentro de un entorno onírico, que forma parte de las evocaciones de un personaje, frustrado, al dormir. Con ello, al ser los sueños propios de la inconsciencia, buscan mostrar el cómo el entorno va modificando la manera en la que actuamos y va incidiendo en nuestras vidas en ocasiones, aunque no necesariamente lo queramos así.

De igual forma, se constató que dos teorías como la simbología de la manzana y el surrealismo pueden ser perfectamente relacionables. Se plantea a la manzana como un elemento simbólico de podredumbre en un entorno onírico y surrealista, donde el personaje manifiesta sus frustraciones y cree que lo que se muestra ante él como una salida al caos, es lo correcto. La tentación se ve representada como algo llamativo y puro, tal cual los sueños del personaje, y el camino largo, estrecho y cuasi-imposible al éxito, ennegrecido y sin fin. La inmediatez y el conformismo de este personaje condicionan su tragedia y deterioro constante.

Por ende, se previó que este guion no podría tener un “final feliz”, al representar una crítica, donde se pretende generar un mensaje de reflexión que lleve a pensar si lo “llamativo” a nuestros ojos es necesariamente lo correcto, tal cual se establece en las creencias cuando se dice que Adán y Eva fueron castigados por Dios al degustar el atractivo fruto, que en principio, él les prohibió comer. Tal cual el personaje de Mario, quien devoró la manzana roja, al pensar que esta sería su escapatoria al sufrimiento y la frustración.

Es notable que muchas películas gozadoras de éxito no posean un final feliz y, como es establecido en los fundamentos teóricos del presente trabajo de grado, la literatura y el guionismo van de la mano. Así, buscando concientizar sobre la percepción que se puede tener del amor, se pensó que, uno de los peores castigos para quien ame y traicione, es el de olvidar para siempre lo que una vez anheló, como si nunca hubiese existido. Así, hoy, El Árbol Prometido: Letargo Memorial, es una idea establecida.

El presente guion, se considera realizable, siendo su cualidad particular los ambiciosos paisajes para la representación visual de los sueños del personaje de Mario, los cuales pueden ser perfectamente hallados en distintas áreas naturales, ya sea en Venezuela o en otro lugar del mundo. El uso de efectos especiales se remitiría únicamente a situaciones donde las condiciones del ambiente onírico

varíen repentinamente, por ejemplo, al derrumbarse una cabaña o al avivarse desmesuradamente las llamas presentes en un incendio. De resto, las locaciones con aspectos no-oníricos, son perfectamente trabajables, en espacios que ya existan, a ello sumándole el hecho de que, cronológicamente, la película transcurre en una Venezuela contemporánea.

En conclusión, se recomienda a aquellos que realicen a futuro ideas de este tipo, que no se limiten en cuanto a formas de creación. Un guion es como un lienzo en blanco, donde cada autor pinta a merced de su imaginación y crea su propia pintura. Y como toda obra que busque trascender, transmita algo al espectador. Porque en eso se resume el cine, en un juego entre el realizador, el espectador y su película, donde el director tiene la libertad de dar lecciones y de innovar en la mente del espectador.

FUENTES DE INFORMACIÓN

1. Fuentes bibliográficas

Cervantes, C y Maza, M (1994). *Guión para medios audiovisuales: cine, radio y televisión*. Alhambra Mexicana. México.

Chevalier, J y Gheerbrant, A (1986). *Diccionario de los símbolos*. Editorial Herder. Barcelona

Cirlot, J. (2004). *Diccionarios de símbolos*. Siruela. Barcelona.

Field, S (1984). *El Manual del Guionista*. Décima edición. Madrid. Plot Ediciones.

Jiménez, J. Vivir es soñar. El surrealismo y el sueño. En Jiménez, J et al (2013). *El Surrealismo y el Sueño*. Madrid: Educa Thyssen.

La Santa Biblia. Antiguo Testamento. Génesis.

Malrieu, P. *La construcción de lo imaginario*. Traducción de: Martín, L (1971). Madrid: Ediciones Guadarrama.

Martín, F. *Los sueños maravillosos en Remedios Varo: un onirismo prodigioso*. En: Jiménez, J et al (2013). *El Surrealismo y el Sueño*. Madrid: Educa Thyssen.

Mckee, R (2013). *El Guion*. Editorial Alba. España.

Pinel, V. (2009). *Los géneros cinematográficos: Géneros, escuelas, movimientos y corrientes en el cine*. Ma non troppo. Barcelona.

Sánchez, A. *Cine, el burdel de los sueños*. En Jiménez, J et al (2013). *El Surrealismo y el Sueño*. Madrid: Educa Thyssen.

Sebbag, G. *Filosofía surrealista del sueño*. En: Jiménez, J et al (2013). *El Surrealismo y el Sueño*. Madrid: Educa Thyssen.

2. Fuentes electrónicas

Apollinaire, G (1917). *Les Mamelles de Tiresias*. Recuperado el 2 de septiembre de 2015. Extraído de la World Wide Web: <http://www.biblioteca.org.ar/libros/168096.pdf>

Badenes, P. (2006) *La estética en las barricadas*. Recuperado el 24 de octubre de 2015. Extraído de la World Wide Web: <https://books.google.co.ve/?hl=es>

Breton, A. (1924). *Primer Manifiesto Surrealista*. Recuperado el 25 de agosto de 2015 en: http://www.edu.mec.gub.uy/biblioteca_digital/libros/B/Breton,%20Andre%20-%20Primer%20Manifiesto%20Surrealista.pdf

Breton A. (1924). *Manifeste du surréalisme* (1924). Recuperado el 19 de noviembre de 2015 en: http://disciplinas.stoa.usp.br/pluginfile.php/135449/mod_resource/content/1/Manifeste%20du%20surr%C3%A9alisme.pdf

Breton A. (1930). *Segundo manifiesto surrealista*. Recuperado el 2 de septiembre de 2015 en: <http://tecne.com/wp-content/uploads/2013/01/TECNE.-SEGUNDO-MANIFIESTO-SURREALISTA.pdf>

Buñuel, L. (1982). *Mi Último Suspiro*. Traducción de: De La Fuente, A. (2008).

Recuperado el 14 de octubre de 2015 en:

http://monoskop.org/images/b/bd/Bunuel_Luis_Mi_ultimo_suspiro.pdf

Campigny, R (1966). *Analyse d'une définition du surréalisme*. Recuperado el 29 de septiembre de 2015 en:

http://www.jstor.org/stable/461316?seq=1#page_scan_tab_contents

Encyclopédie Larousse en ligne. [Página web]. Consultada el 19 de octubre de 2015 en la World Wide Web:

<http://www.larousse.fr/encyclopedia/divers/surr%C3%A9alisme/95026>

Fernández, F. (2005). *El libro del guion*. Recuperado el 17 de noviembre de 2015.

Extraído de la World Wide Web: <https://books.google.co.ve/?hl=es>

Grimm W. y Grimm J. (1812). *Blancanieves*. Recuperado el 27 de octubre de 2015 en: <http://www.ciudadseva.com/textos/cuentos/ale/grimm/blancanieves.htm>

Martucci, J. (2002). *Biblia: preguntas que el pueblo hace*. Recuperado el 29 de octubre de 2015. Extraído de la World Wide Web:

<https://books.google.co.ve/?hl=es>

Mouesca, J. (2001). *Érase una vez el cine. Diccionario*. Recuperado el 26 de octubre de 2015. Extraído de la World Wide Web:

<https://books.google.co.ve/?hl=es>

Portillo, L. (2013). *Historia de la Fe Cristiana, de la Iglesia y la Biblia*. Recuperado el 2 de noviembre de 2015. Extraído de la World Wide Web:

<https://books.google.co.ve/?hl=es>

Rodagut, A. (2012). *Representación de la visión en el cine de los surrealistas*. Máster en Estudios Comparados de Literatura, Arte y Pensamiento. Universitat Pompeu Fabra.
https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/20067/melcp_ainamar.pdf?sequence=1

Tzara, T. (1916). *Siete Manifiestos Dada*. Traducción de: Hattler H. (1963). Recuperado el 7 de octubre de 2015 en:
http://webdelprofesor.ula.ve/humanidades/belfordm/materias/corrientes_y_movimientos_literarios_contemporaneos/textos_de%20lectura/Tzara,%20Tristan%20-%20Siete%20Manifiestos%20Dada%20%5Bpdf%5D.PDF

Valdez, M. *De la apariencia la esencia o el difícil arte de narrar*. En Valdez M et al (2007). *Guion cinematográfico*. Recuperado el 14 de noviembre de 2015 . Extraído de la World Wide Web: <https://books.google.co.ve/?hl=es>

3. Tesis consultadas

Guevara, B y Santi, S (2014) *Rosibel y el mundo mágico*. Tesis de grado inédita. Universidad Católica Andrés Bello. Caracas, Venezuela.

Tormo, J (2014). *Compañero*. Tesis de grado inédita. Universidad Católica Andrés Bello. Caracas, Venezuela.

4. Referencias audiovisuales

Aronofskyy, A (2014). *Noah*. [Película de cine]. Estados Unidos. Regency Enterprises.

Buñuel, L (1929). *Un chien andalou*. [Película de cine]. Francia.

Buñuel, L (1930). *L'âge d'or*. [Película de cine]. Francia.

Kurosawa, A y Honda I (1990). *Sueños* [Película de cine]. Japón y Estados Unidos. Warner Bros Pictures.

Gondry, M (2006). *La science des rêves*. [Película de cine]. Francia. France 3 Cinéma.

Nolan, C (2010). *Inception*. [Película de cine]. Estados Unidos. Warner Bros Pictures.

Sanders, R (2012). *Snow White and the Huntsman*. [Película de cine]. Estados Unidos y Reino Unido. Roth Films.

Singh, T (2012). *Mirror Mirror*. [Película de cine]. Estados Unidos y República Checa. Rat Entertainment.

Hand David et al (1937). *Snow White and the Seven Dwarfs*. [Película de cine]. Estados Unidos. Walt Disney Pictures.

ANEXOS

1. Presupuesto base para equipos audiovisuales, otorgado por CIMASE, C.A, con montos vigentes para el mes de febrero.

CIMASE, C.A.

CMS RIF.J-30649285-2

Teléfonos: 0212-284.41.44 / 284-82.60 Fax: 284.46.10

Nombre 0000001838 - JUAN ARTURO MILA
Dirección AV. CIRCUNVALACION, RESIDENCIAS LA LAGUNA, TORRE 10 PISO 19, APTO 2, SECTOR LOS MAGALLANES DE CATIA
Ciudad CARACAS
Atención
Vendedor 00002 - VIDEO
Envía

Nº Cotización C16-00090
CARACAS, 11/02/2016

Nº RIF V024592285
Nº N.I.T.
Telf. 0414-2809286
Fax
Nombre de Producción: S/FECHA
Fecha de Producción: LARGOMETRAJE

Código	Cant.	Descripción	Unidad	Precio Unitario	Total
CAMARA1	1,00	(1) CAMARA ARRI ALEXA CON ACCES. INCLUYE: TRIPODES, CABEZAL, PARASOL, FOLLOW FOCUS, TARJETAS DE MEMORIAS, BATERIAS, MONITOR DE 17"	PAQUETE	618.773,00	618.773,00
BAT1012	2,00	(2) BATERIA TIPO BLOCK DE 24 VOLTS.	UNIDADES	13.905,00	27.810,00
FUE0001	1,00	FUENTE DE PODER 24 VOLTS	UNIDADES	13.905,00	13.905,00
VA	2,00	(2) TARJETA 32 GB	UND	13.905,00	27.810,00
SHO1803	1,00	SHOULDER MOUNT	UNIDADES	13.905,00	13.905,00
VID0002	1,00	MEDIA MANAGEMENT: AJA KI-PRO CON MONITOR	UNIDADES	69.525,00	69.525,00
MB17	1,00	COMPUTADORA MAC BOOK PRO 17" PARA MEDIA MANAGER	UND	27.810,00	27.810,00
LENSET04	1,00	SET DE LENTES ZEISS ULTRA PRIME T 1,9: 16,24,32,50,85,135 MM	UNIDADES	250.593,00	250.593,00
LENO14	1,00	LENTE ZEISS 14 MM T 2, 1 PL STANDARD	UNIDADES	41.715,00	41.715,00
LENO250	1,00	LENTE VAROTAL 25-250 COOKE	UNIDADES	69.525,00	69.525,00
FILTROS	1,00	FILTROS TIFFEN 4X4: ND.03,06, POLARIZER	UNIDADES	11.140,00	11.140,00
PAR6000	1,00	ARRISUN 60 PAR	UNIDADES	208.575,00	208.575,00
PAR4025	2,00	ARRISUN 40/25 PAR	UNIDADES	132.098,00	264.196,00
PAR1200	2,00	ARRISUN 12 PAR	UNIDADES	62.573,00	125.146,00
PAR0575	2,00	ARRISUN 5 PAR	UNIDADES	48.668,00	97.336,00
REFLECT.	1,00	REFLECTOR JOCKER PAR HMI 400 W CON SU CHIMERA	UNIDADES	62.573,00	62.573,00
LUZ0004	1,00	BANCO DE LUZ FLUORESCENTE WALL O LITE	UNIDADES	69.525,00	69.525,00
LUZ0001	2,00	LUZ KINO FLO 4X4 TUBOS FLUORESCENTE	UNIDADES	27.810,00	55.620,00
LUZ0002	2,00	LUZ KINO FLO 2X4 TUBOS FLUORESCENTE	UNIDADES	20.858,00	41.716,00
1151	1,00	KINO FLO CELEB 200	DIAS	27.810,00	27.810,00
MLA0001	1,00	KIT 1000 W FRESNEL (MALETA) 03/LUCES	UNIDADES	16.686,00	16.686,00
KITS	2,00	KIT TIPO COMBO 300/650W FRESNEL	UNIDADES	16.686,00	33.372,00
KITS	1,00	KIT TIPO 150W FRESNEL	UNIDADES	16.686,00	16.686,00
BUT0202	1,00	BUTTERFLY 2X2, C/MARCO, SEDA, NET	UNIDADES	11.124,00	11.124,00
BUT0404	1,00	BUTTERFLY 4X4 C/MARCO, SEDA, SOLIDA, NET	UNIDADES	20.858,00	20.858,00
BUT0606	1,00	BUTTERFLY 6X6 FUL SET	UNIDADES	44.496,00	44.496,00
GRIP	1,00	ACCS PARA ILUMINACION (GRIPS): TRIPODES TIPO C CON GOBO, BANDERAS, PINZAS, ETC	UNIDADES	69.525,00	69.525,00
CAJ0063	1,00	DISTRIBUCION ELECTRICA: CABLES, CONECTORES, EXT 32 Y 50 AMP	UNIDADES	55.687,00	55.687,00
PET0012	1,00	(30) APPLE BOX (PETANINA)	UNIDADES	25.312,00	25.312,00
DOL0008	1,00	DOLLY GRUA SUPER PANTHER III CON ACC	UNIDADES	97.335,00	97.335,00
TRA0008	1,00	(3) TRAMO DE RIEL RECTO 8'	UNIDADES	12.528,00	12.528,00
TRA0010	1,00	(2) TRAMO DE RIEL CURVO 8.	UNIDADES	8.352,00	8.352,00
DOL0007	1,00	GRUA JIMMY JIB TRIANGLE, MAX. 9,30 MTS, BASE FIJA, SET DE RUEDAS, MONITOR	UNIDADES	125.145,00	125.145,00
PLANTA	1,00	PLANTA ELECTRICA DE 1000W DE 200 AMP, CABLES, CONECTORES, EXT 32 Y 50 AMP	UNIDADES	105.548,00	105.548,00
			Van:		2.662.114,00

SON: Dos millones ciento veintiun mil ochocientos cuarenta y dos Bolívaes con 69/100

CIMASE, C.A.

CMS RIF.J-30649285-2

Teléfonos: 0212-284.41.44 / 284-82.60 Fax: 284.46.10

Nº Cotización C16-00090
CARACAS, 11/02/2016

Nombre 0000001838 - JUAN ARTURO MILA
Dirección AV. CIRCUNVALACION, RESIDENCIAS LA LAGUNA, TORRE 10 PISO 19,
APTO 2, SECTOR LOS MAGALLANES DE CATIA
Ciudad CARACAS
Atención
Vendedor 00002 - VIDEO
Envía

Nº RIF V024592285
Nº N.I.T.
Telf. 0414-2809288
Fax
Nombre de Producción: S/FECHA
Fecha de Producción: LARGOMETRAJE

Código	Cant.	Descripción	Unidad	Precio Unitario	Total
PLAUSD1	1,00	PLANTA ELECTRICA DE 100KW. DE 800 AMP. EN CAMION	UNIDADES	Vienen: 180.040,00	2.662.114,00
TRANS	1,00	CAMION DE CARGA DE EQUIPOS. PLACA	UND	112.500,00	112.500,00

Observaciones	Total Renglones		
PAUTA 1 DIA S/FECHA PROD LARGOMETRAJE	% Descuento	36,00	2.980.160,00
PRESUPUESTO VALIDO POR 5 DIAS	Sub Total		1.065.657,60
CONDICIONES: CONTADO Y PUEDEN SER DISCUTIDAS LAS	IVA 12,00 %	1.894.502,40	1.894.502,40
CONDICIONES	Total a Pagar	Bs	227.340,29
			2.121.842,69

SON: Dos millones ciento veintimil ochocientos cuarenta y dos Bolívars con 69/100

2. *Tarifa de equipo humano en departamentos de cámara, electricidad y máquina, otorgado por CIMASE, C.A, con montos vigentes para el mes de febrero*

Grupo de técnicos cinematográficos de Venezuela

A continuación presentamos nuestra carta semestral con las condiciones laborales para los departamentos de cámara, electricidad y máquina, a partir del 1 de febrero de 2016.

JORNADA LABORAL

Modalidades

A) Publicidad, propaganda y videoclips: costo por jornada diaria.

B) Largometrajes, cortometrajes y documentales: monto semanal equivalente a tres (3) días de la modalidad A.
(PREVIA NEGOCIACIÓN).

NOTA: No se aceptarán montos de PRO-CINE

Duración

Diurna: abarca doce (12) horas de trabajo para modalidad A, diez (10) horas para modalidad B.

Nocturna: abarca diez (10) horas de trabajo para modalidad A, ocho (8) horas para modalidad B.

NOTA: aplicará esta modalidad (nocturna) para los llamados después de las 12:00m, cuando la jornada (sin incluir horas extra) incluya más horas de noche que de día, considerando la noche a partir de las 6 p.m.

El inicio y fin de la jornada será en el área Metropolitana de Caracas, en este caso, la jornada iniciará a la hora del llamado en la locación y culminará una (1) hora después del "wrap it up". Las ciudades dormitorio no se consideran como área Metropolitana. (Ejemplo: San Antonio de los Altos, Guarenas, Guatire, etc.).

3. *Teaser y muestra de escenas*

A continuación se adjunta un CD, que contiene dos archivos de video. El primero, una recopilación de escenas de muestra, que concentran una sutil propuesta física de personajes y un par de localizaciones, la primera de ellas, el apartamento de los hermanos Schneider, ubicado en Montalbán III y la segunda, la habitación de Soléil, presente en el apartamento ubicado en Colinas de Valle Arriba, junto a sus alrededores. El segundo clip engloba un teaser, tomando fragmentos sutiles de la muestra de escenas.

Pese a ser locaciones distintas dentro de la historia, la grabación se llevó a cabo en un mismo espacio, por motivos de presupuesto y características de la producción del clip en cuestión. Asimismo, la locación empleada para el rodaje, está ubicada en la Urbanización Miranda, ubicada en el Municipio Sucre del distrito Metropolitano de Caracas. Dicha locación, fue puesta a disposición por un familiar del tesista en cuestión

Se presenta que, al ser elementos que forman parte del mundo onírico y planteado en el guion de largometraje, no se presentan el tema del surrealismo, ni la manzana como objeto de carácter simbólico dentro de la historia, al ser esta producción de bajo presupuesto y requerir locaciones que cumplieran con los requisitos mínimos para ser una referencia visual del entorno onírico del personajes, no presentes dentro del alcance del tesista para la realización del respectivo clip.

Por ende, la presente muestra de escenas sirve, únicamente, de referencia visual en la construcción de los personajes (en cuanto a apariencia física, diálogos, acting, personalidad, etc.), entorno de desenvolvimiento de ellos y para resaltar uno de los puntos de mayor tensión dramática y posterior decadencia del personaje principal, Mario, ocasionada por la partida del personaje de Soléil al extranjero. Asimismo, el rol de Lucero como personaje que fortalece a otros, en

medio de su debilidad ocasionada por el asistente que sufre tiempo atrás. Por último, se presenta al personaje de Estela, en tanto es un personaje fuerte, pero sensible.

Argumentalmente, las escenas no están sujetas al guion de largometraje acá propuesto, más bien, por la corta duración del clip, acortándose el número de personajes a 4. El propósito único de este anexo es ser una muestra visual del guion propuesto. Cabe destacar que el clip fue realizado, por motivo de tiempos, previo a la construcción del guion para largometraje.

Asimismo, el clip puede presentar algunos desperfectos en su realización, pero, al ser una producción de bajo presupuesto y con el propósito único de servir de guía y propuesta visual inicial, que no forma parte de la evaluación del proyecto de grado en sí misma, se buscó otorgarle una calidad que, como mínimo, permita su visualización y comprensión para el jurado calificador y terceros que deseen tomar como base este proyecto, para la creación de futuras propuestas audiovisuales.

Considerando también el hecho de no ser un producto que tenga fines de explotación y que únicamente permanecerá como complemento visual del guion de largometraje propuesto, no se hizo uso de música original como acompañamiento, ni de la permisología que requeriría cualquier producto audiovisual que tuviese fines de lucro en una etapa de proyecto de explotación, al hacer uso, dentro de sí, de cualquier clip de audio ajeno y/o marca presente de alguna forma en el video. Se reitera, es un producto de carácter meramente académico.

Por ende, bajo lo anteriormente mencionado, el tesista se exculpa por cualquier desperfecto o irregularidad que pueda hallarse dentro de la pieza, con la característica fundamental mínima de que la idea y el guion utilizado para dicha

muestra de escenas, son de autoría propia, esto, con base en el guion dramático para largometraje acá propuesto.

También, se resalta que todas las personas que formaron parte de la realización de este clip, ya sea dentro del equipo artístico, técnico o de producción, prestaron sus servicios en términos de colaboración, en sus roles de estudiantes, al ser un proyecto de trabajo de grado, requisito para a la obtención del título de Licenciado en Comunicación Social, por la Universidad Católica Andrés Bello.

A continuación, se hace mención a los actores que conforman al elenco del presente clip, junto a su rol interpretado:

- David Jaimes, en el personaje de Mario Hernández
- Stephanie Soto-Rivera, en el personaje de Soléil Letóile
- Rocío Salazar, en el personaje de María Lucero Cáceres
- Sara Castaño, en el personaje de Estela Da Silva

Como parte del equipo técnico:

- Dirección de Fotografía: Daniela Clarke
- Dirección de Arte: Angela Guaderas
- Vestuario: Mary Leidys Morillo
- Sonido: Johander Campos y Manuel Randoli
- Asistencia de dirección: Johana Moreno
- Gaffler: Álvaro Acosta
- Postproducción: Deborah Rodríguez y Verónica Mujica