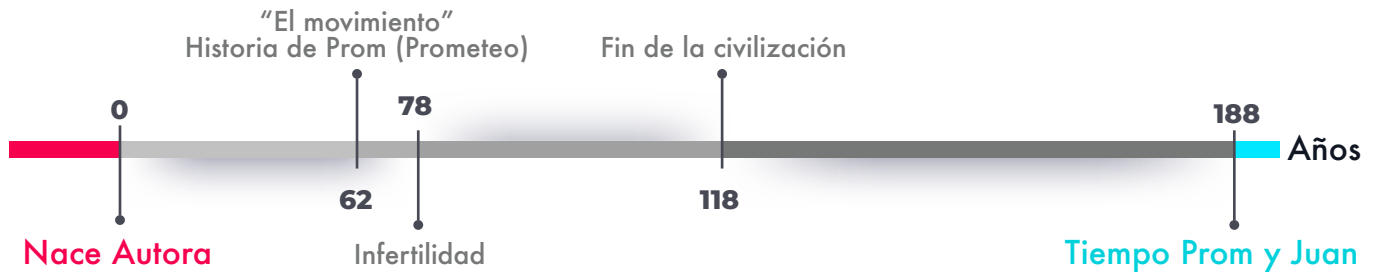


Propuesta de *dirección de arte*
SOY EL HOMBRE

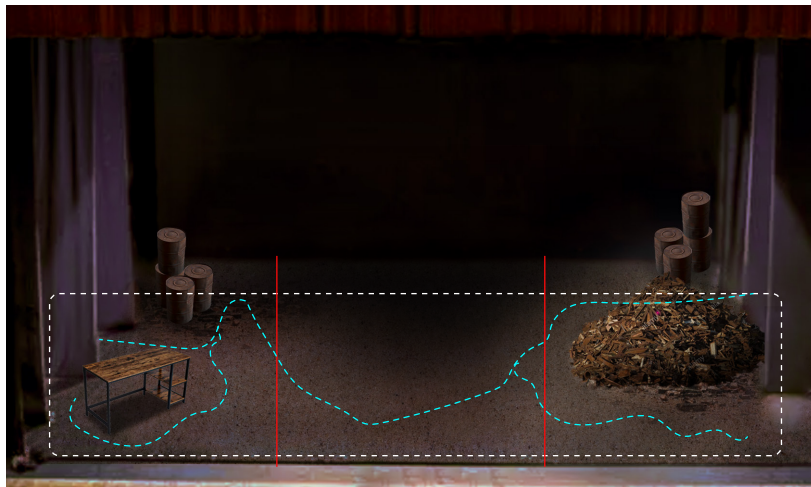


Manejo espacial

“Soy el Hombre” se desarrolla en una realidad futura, en donde existen dos líneas temporales: El tiempo de la Autora vs el tiempo de Prom y Juan, separados entre sí por al menos 150 años.



Dentro del escenario enmarcamos estas 2 líneas temporales a través del manejo del espacio y la luz, mientras que el área de interacción de Prom y Juan (personajes que llevan la línea argumental principal de la historia) es todo el escenario; los sucesos de la Autora transcurren en el centro del mismo.



Juan y Prom, se desplazan de izquierda a derecha del espacio escénico, sobre la zona frontal. El lugar en el que se encuentran (centro de control) se divide en dos segmentos: Escritorio - Pila de chatarra.



Las acciones de la Autora y los personajes que la acompañan, se desarrollan en el centro del escenario, el límite del espacio está demarcado por luz cenital.

Tiempo de Prom y Juan

Las imágenes humano-vs-tecnología, tienen un común denominador en cuanto a color se trata: lo humano esta relacionado con tonalidades cálidas, tonos beige y ocre, mientras que lo tecnológico se caracteriza por ser frío; azules y grises. En este caso se propone enlazar estas dos sensaciones, tomando las tonalidades de azul para los ambientes y guardando los ocre para el atrezzo.

Paleta de color



Referentes - 1



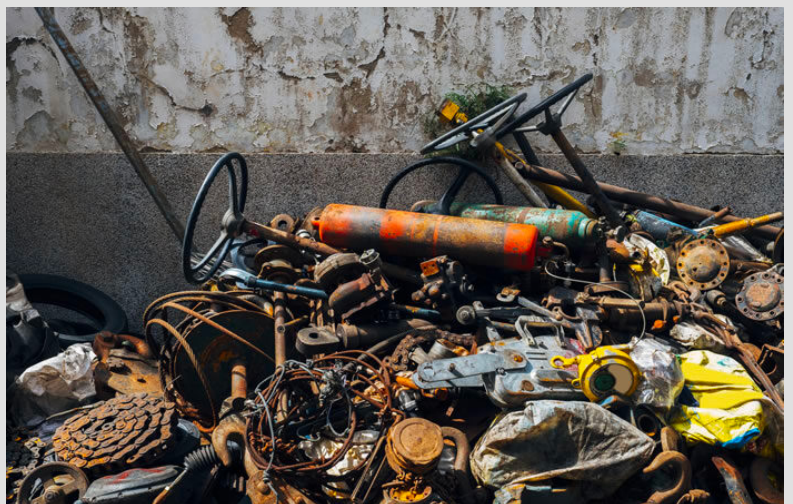
Centro de control - Juan y Prom

Tiempo de Prom y Juan - Utilería de escena

La escenografía se construirá casi en su totalidad con chatarra, escombros y reciclaje.

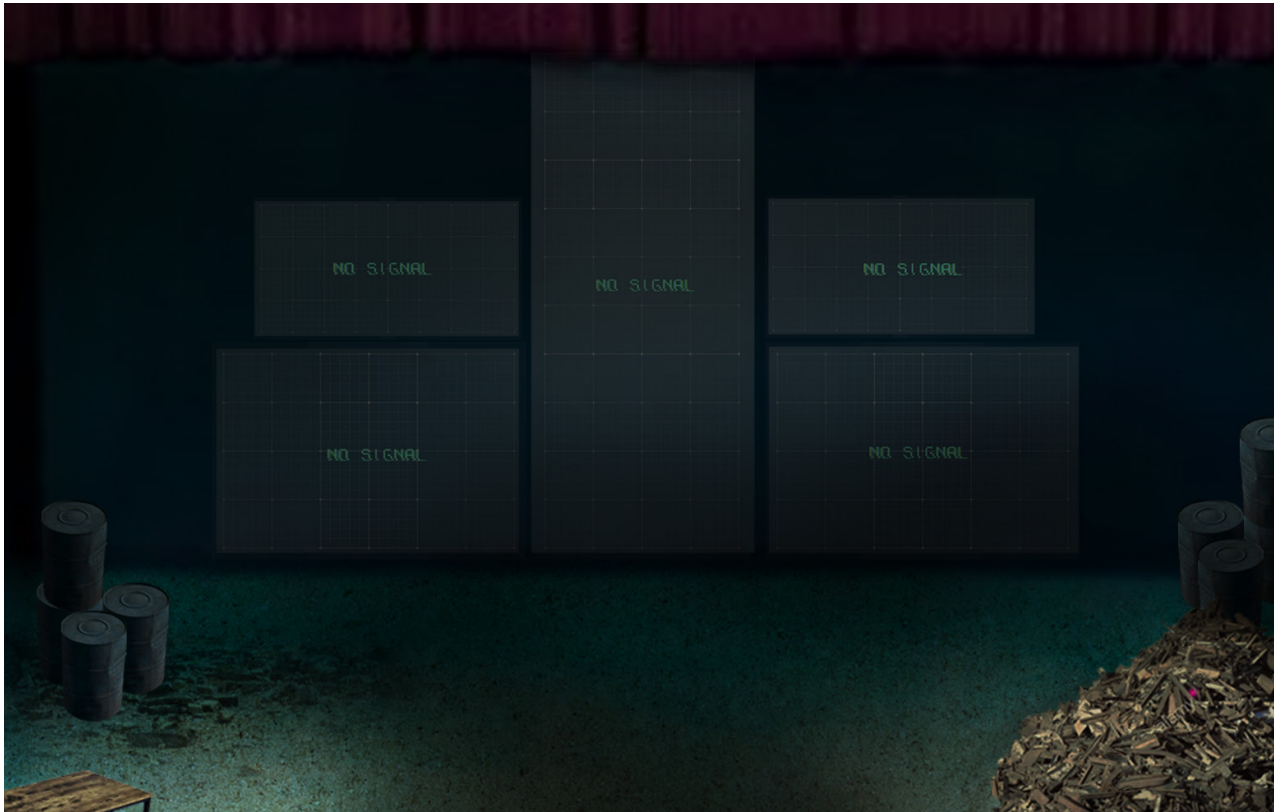
Los elementos principales son un escritorio oxidado, y una pila de chatarra.

Como decoración se hace uso de barriles de metal y piezas oxidadas. Algunas plantas secas que han salido a través del piso derruido, y arena no uniforme por los espacios que delimitan los objetos.



Tiempo de Prom y Juan - Ciclorama - Monitores de control

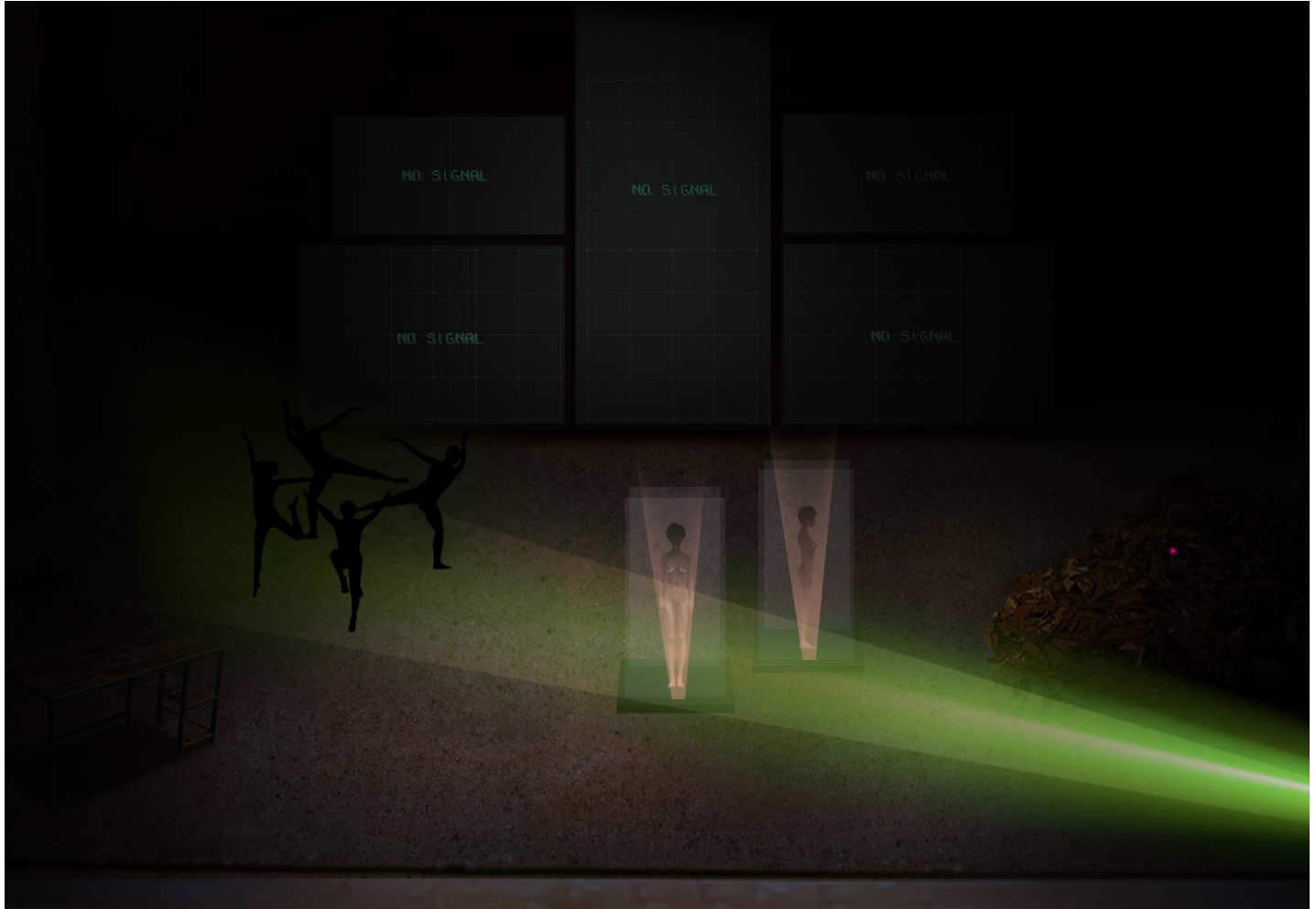
En el ciclorama se proyecta un audiovisual en el que vemos una serie de monitores en donde los personajes dan y reciben información importante. Estos monitores funcionan con fallos, se muestran sin señal en los momentos en los que la escena no se centra en el audiovisual.



En la escena 10, la idea de los monitores como escenografía con contenido concreto, pasa a ser usado como elemento simbólico, al proyectar a los clones de Juan y cómo estos atraviesan los monitores, hasta que se abre el plano a una escena completa.

Tiempo de Prom y Juan - Escena vitrinas mujeres

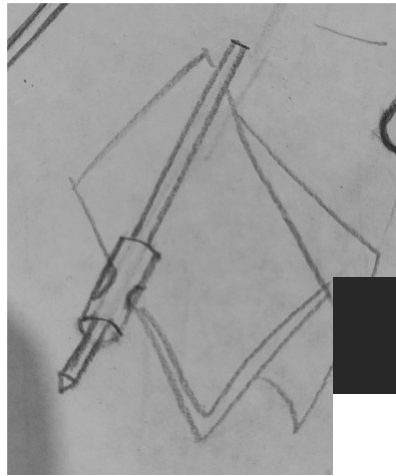
Esquema de la escena 2.



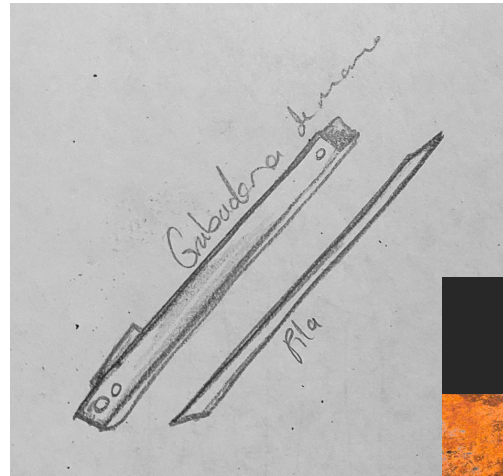
Monitores en el ciclorama.



Tiempo de Prom y Juan - Props

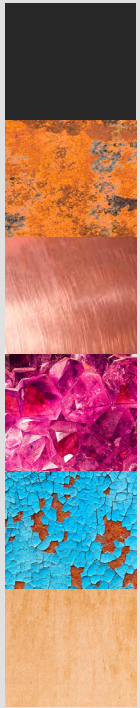


Esfero y hojas



Grabadora y pila

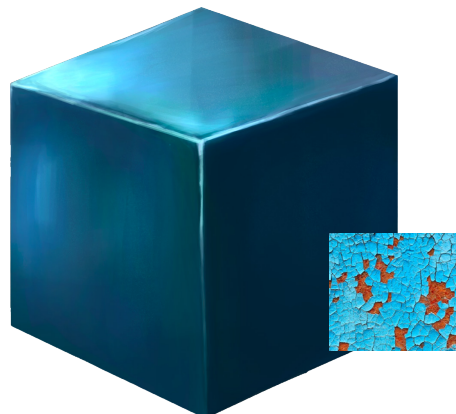
Colores y texturas



Portaretrato
Metal oxidado



Amuleto de Juan
Bronce y piedra magenta. *Réplica de mayor tamaño de piedra Autora.



Cubo
Uno de de los elementos cuya historia y arte puede expandirse en transmedia



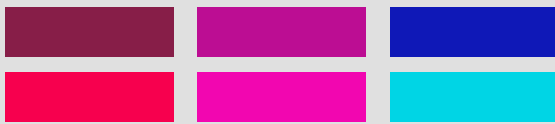
Hoja Historia Autora

Tiempo Autora

La Autora vivió 150 años antes que Juan y Prom. Esta atmósfera transita entre el magenta y los tonos cálidos. No habrá escenografía, más que un par de objetos que dan contexto. El color y la vida será dado desde los vestuarios, estos serán explicados más adelante.



Paleta de color



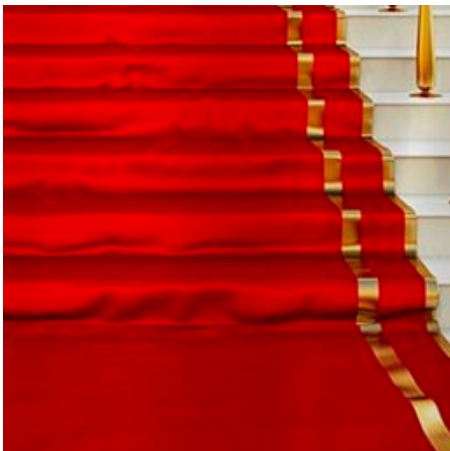
Referentes - 3



Cuarto Autora-Novio / Rueda de prensa / toma de la pastilla

Tiempo Autora - Utilería de escena

Pedestal, alfombra roja.



Tiempo Autora - Escena Aceptación de la píldora

Autora está sentada, la ilumina una luz cenital, se ve claramente su cuerpo y rostro.



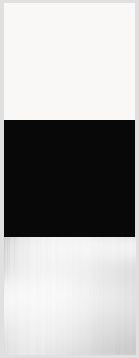
* En esta imagen se ve una silueta solo a modo de boceto. Con la luz cenital se verá claramente el personaje.

Tiempo Autora - Props



Poemario

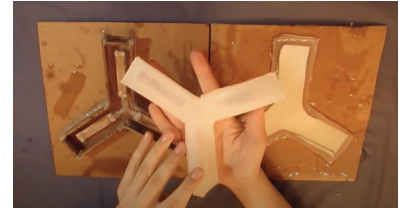
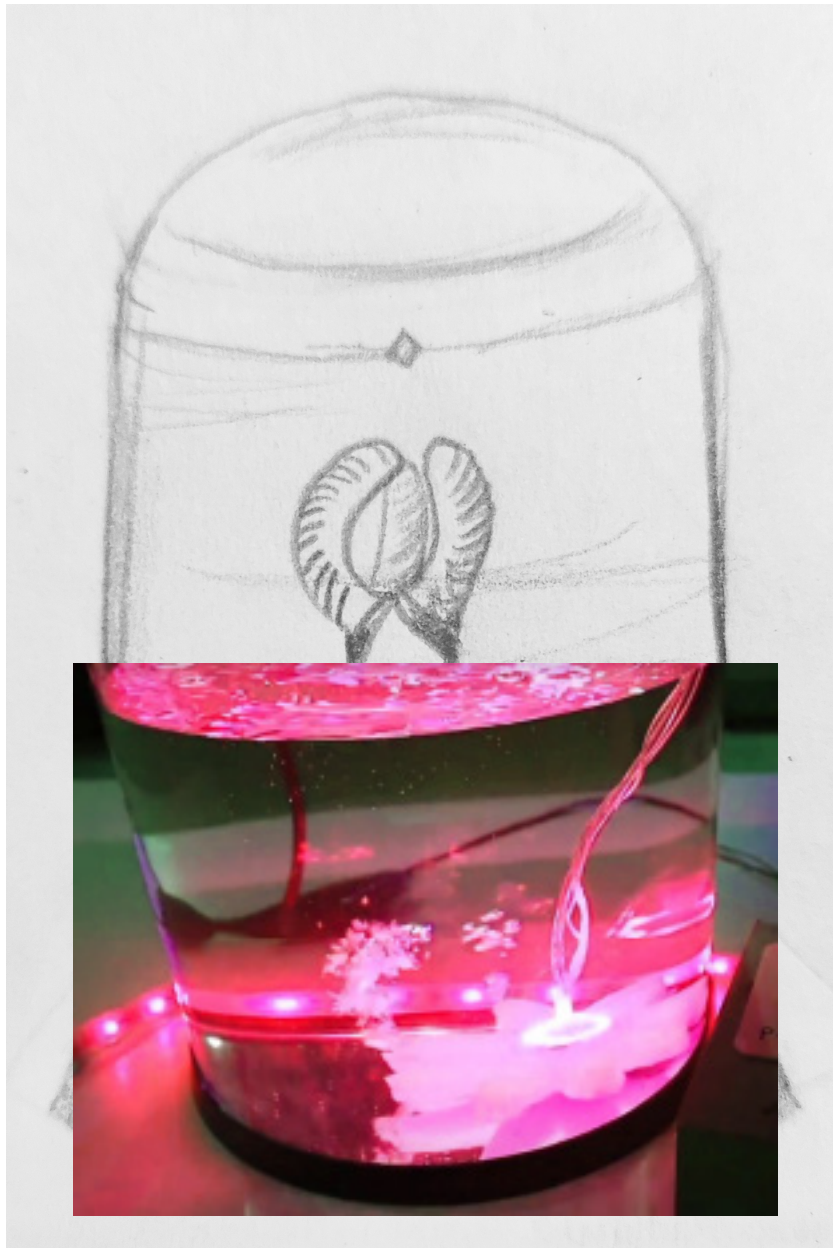
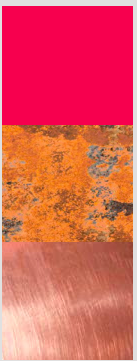
Colores
y texturas



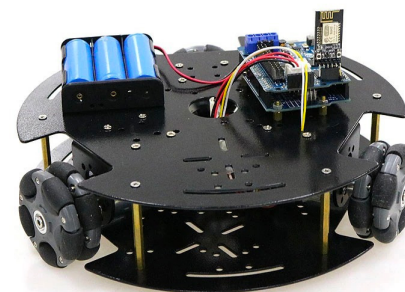
Papel y esfero

Personaje - Objeto

Colores
y texturas



Modelo Soft Robotic Technology



Modelo de base para proveer el movimiento

Personaje Híbrido, como el universo de la obra
Objeto desarrollado con Soft Robotic Technology y robótica tradicional.

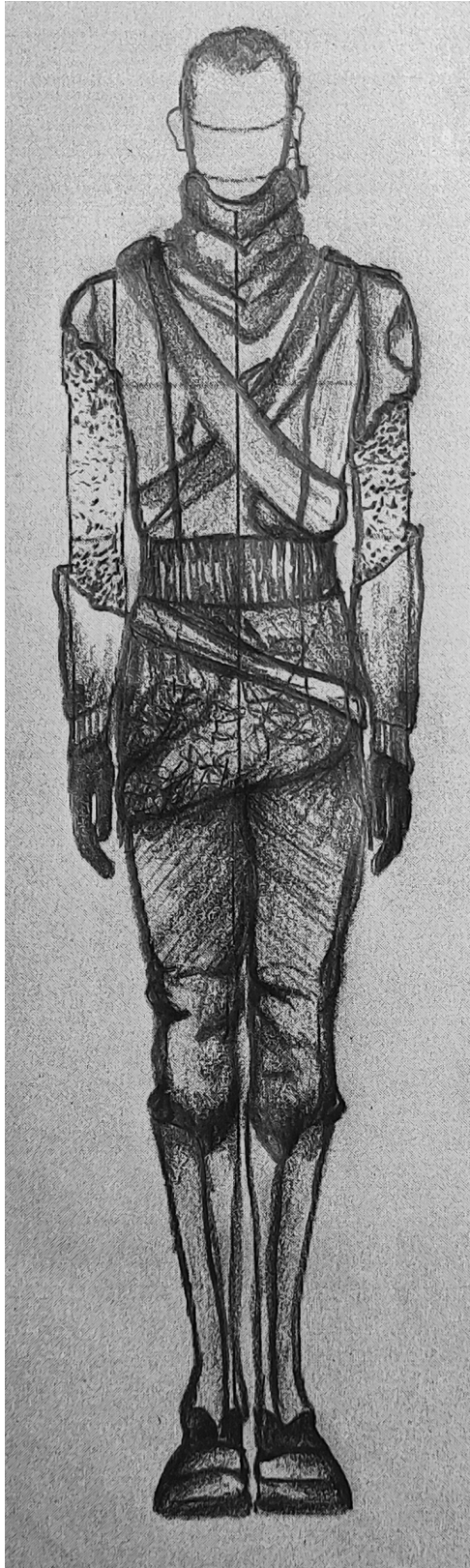
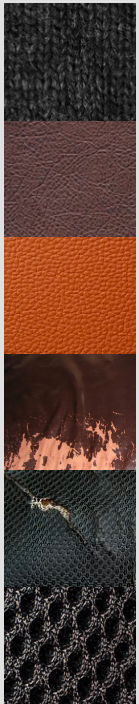
Urna de cristal con agua que incierra a "Objeto", con una base en metal oxidado, luces color magenta que nacen del centro de la urna, piedra en la parte superior.



* Similar a piedra Aurora

Vestuarios - Juan

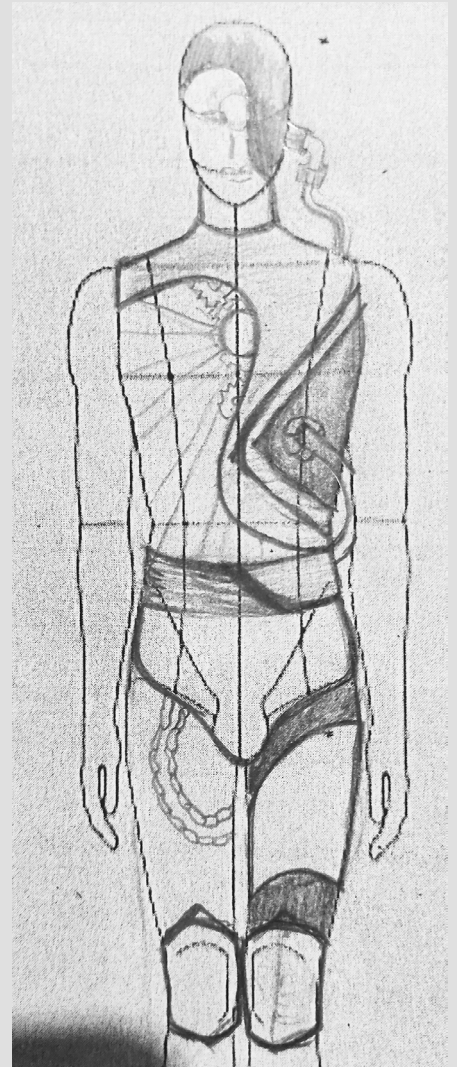
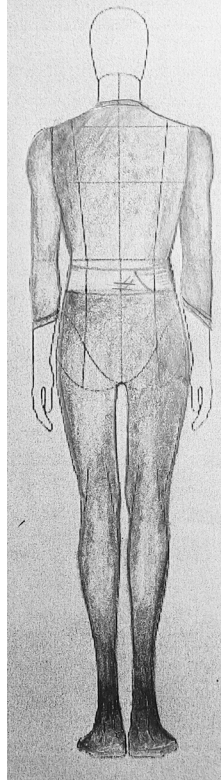
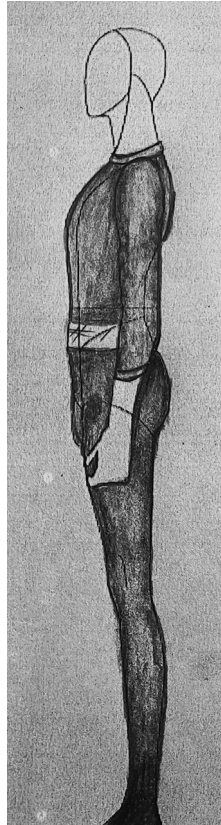
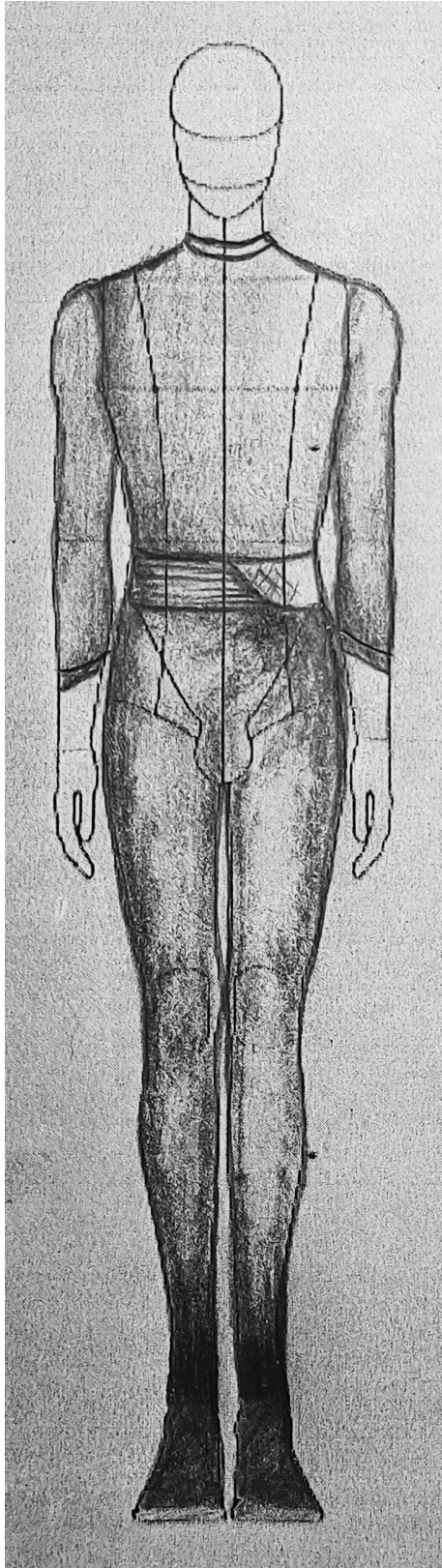
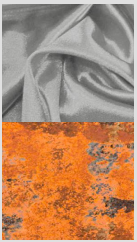
Colores
y texturas



Cuero
Cuero sintético desgastado
Variedad de tejidos en tonos ocre y negros

Vestuarios - Prom

Colores
y texturas

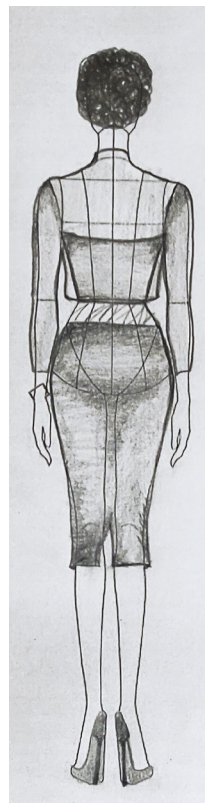
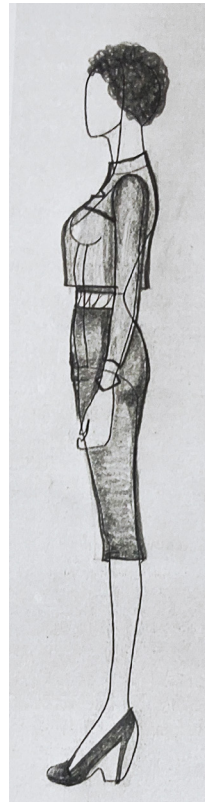
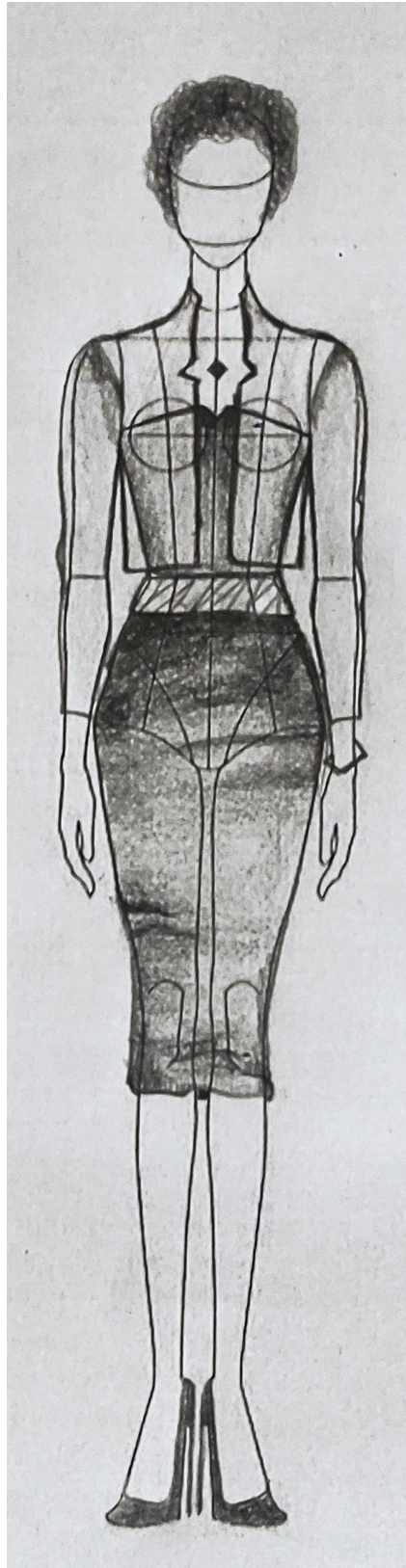
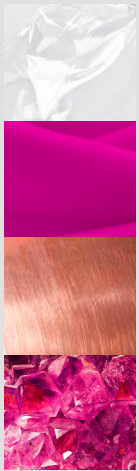


A lo largo de la obra, Prom se va retirando objetos (chatarra), que tiene adheridos al traje

Enterizo de lycra gris
Chatarra
Mangueras

Vestuarios - Autora

Colores
y texturas



Chaqueta como referencia
solo para el material



* Piedra Autora



Chaqueta impermeable
transparente a medida

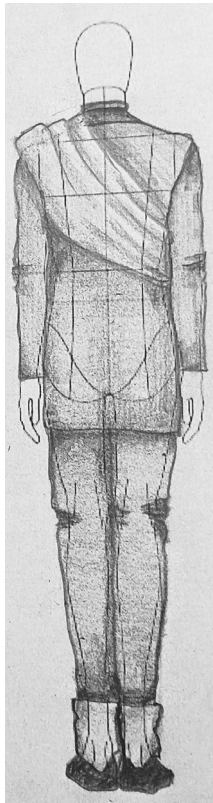
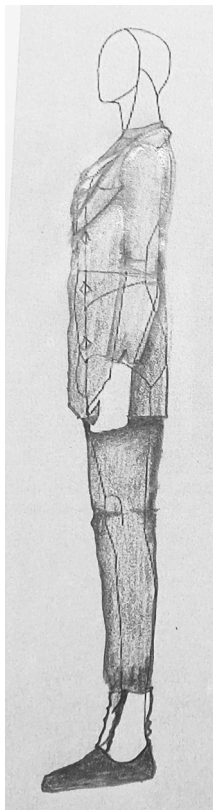
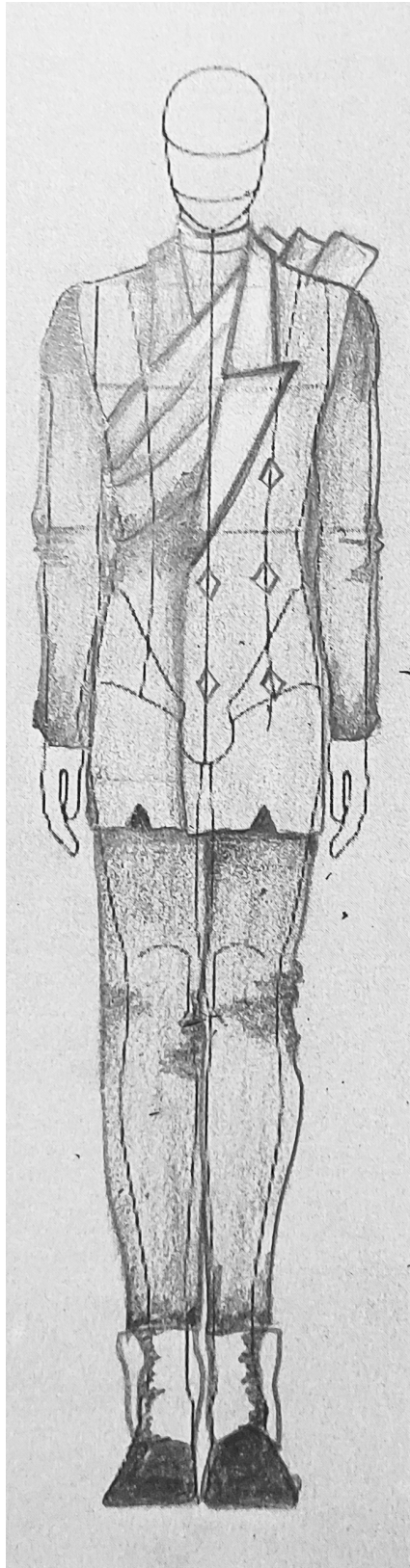
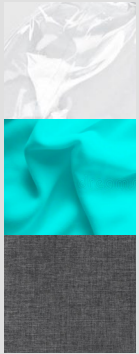
* Piedra Autora

Blusa strapless blanca

Falda ajustada magenta

Vestuarios - Novio

Colores
y texturas



Traje de paño

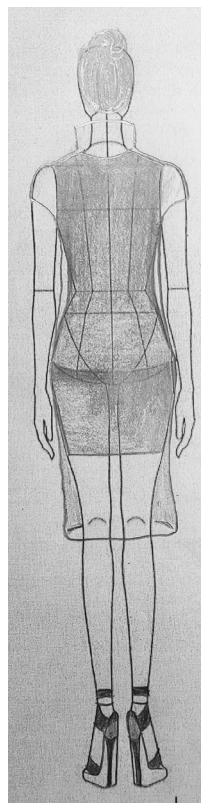
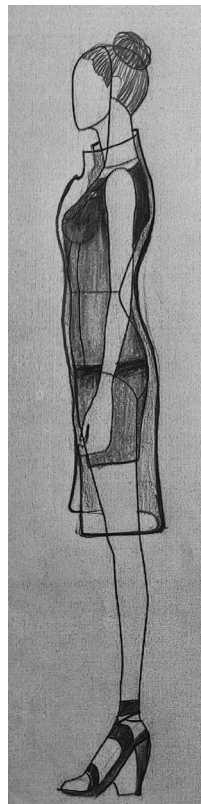
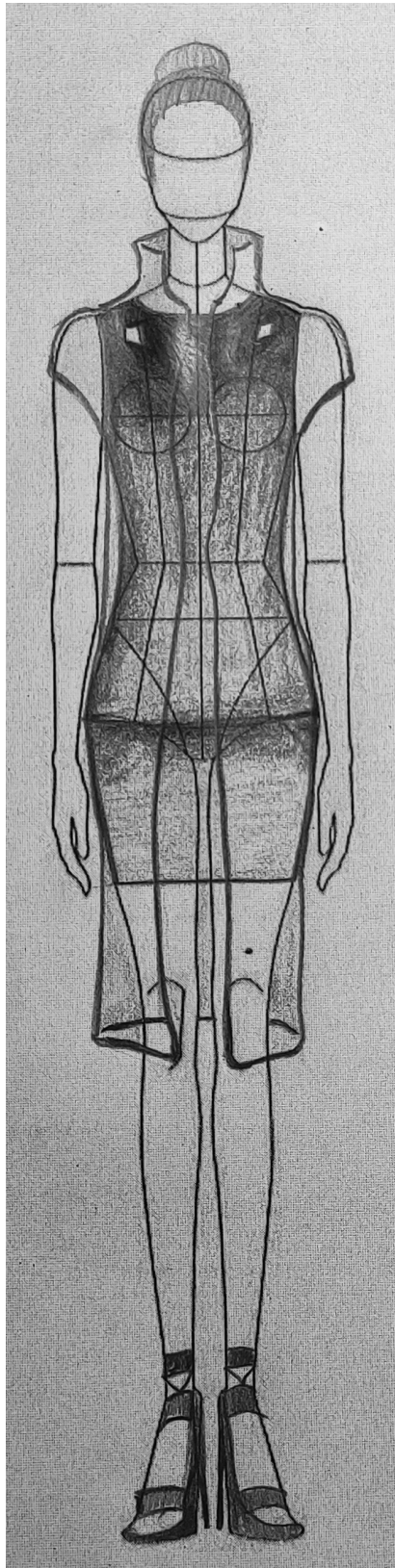
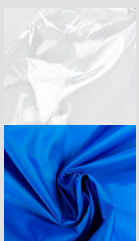
Chaqueta color cyan con solapa en material impermeable transparente y costuras amarillas.

Pantalón gris

Polainas con material impermeable.

Vestuarios - Periodista

Colores
y texturas



Chaqueta como referencia
solo para el material
y las costuras de color

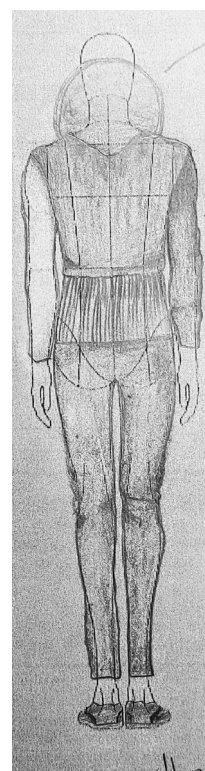
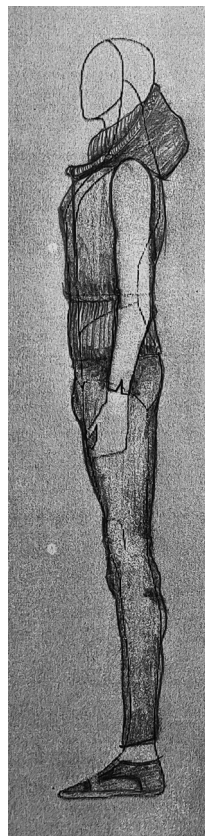
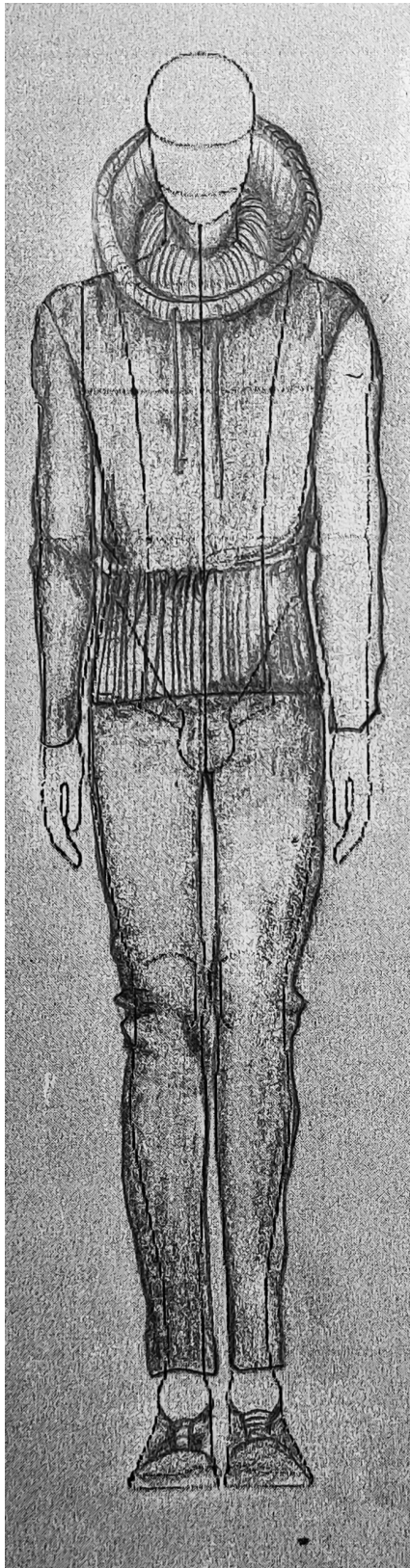
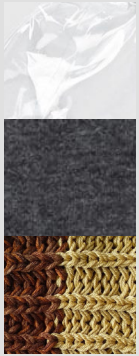


Gabán impermeable
transparente, con costuras
de color amarillo

Blusa y falda azul rey.

Vestuarios - Programador

Colores
y texturas



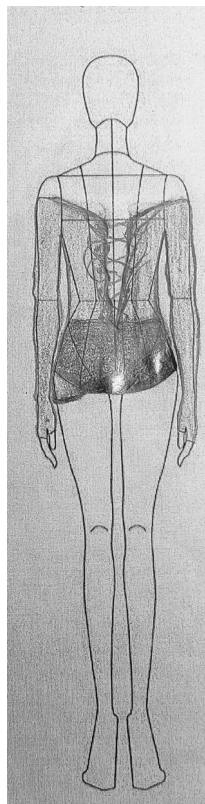
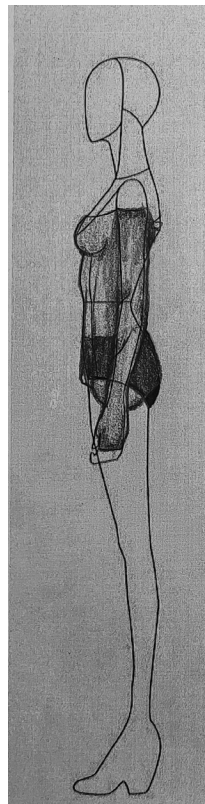
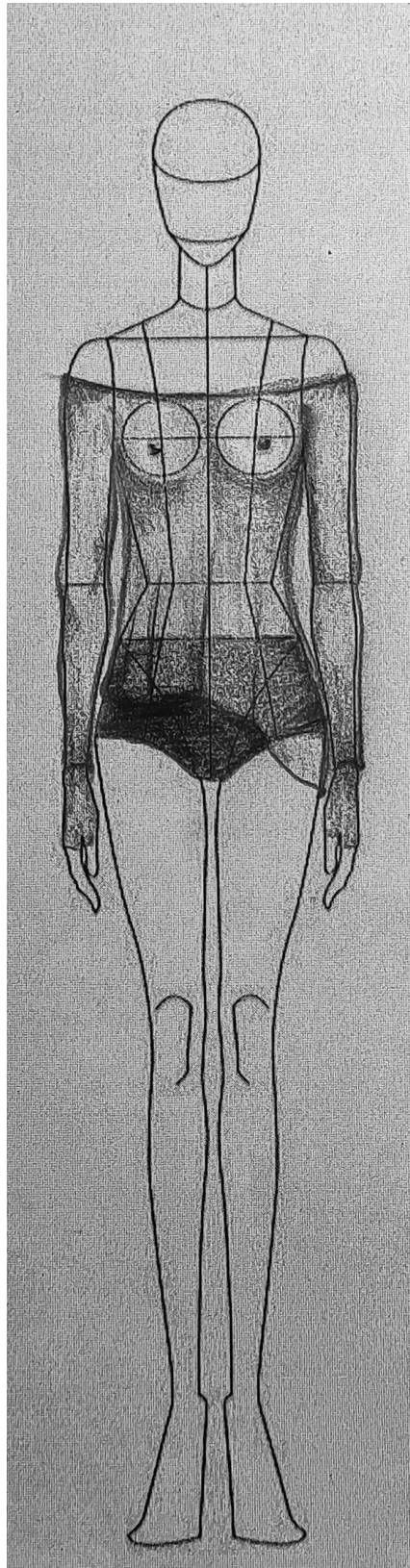
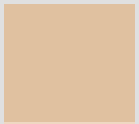
Chaqueta gris con manga izquierda en material impermeable, cordón capota amarillo.

Pantalón beige.

Guantes (mitones)

Vestuarios - Yo mujer / Hermana

Colores
y texturas



Blusa cuello bandeja
holgada transparente.

Ropa interior color beige

El vestuario de Hermana tiene
top strapple y variaciones de color.