

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual

Producción de un cortometraje de ficción sobre la incertidumbre en los adolescentes
para la exposición de los efectos del miedo

PROYECTO INTEGRADOR

Previo la obtención del Título de:

Licenciado en Producción para Medios de Comunicación

Presentado por:

Sergio Antonio Ortiz Fonseca

GUAYAQUIL - ECUADOR

Año: 2023

DEDICATORIA

A mi familia y todos mis amigos que siempre están a mi lado, su apoyo fue muy importante durante todo este proceso de aprendizaje.

Esta tesis no hubiera podido culminarse sin su ayuda y confianza en mis habilidades. Ha sido un proceso difícil, pero me siento afortunado de tener a personas tan maravillosas a mi lado.

AGRADECIMIENTOS

Mi más sincero agradecimiento a mi equipo de producción (Ariana, Johanna Cristel, Nadia, Israel, Mike), sin ustedes este proyecto no se hubiera podido haber llevado a cabo.

También, a mi profesor Víctor Cantos que me ayudó a enfocar mis ideas y pude contar la historia que deseaba.

DECLARACIÓN EXPRESA

Yo/Nosotros (*nombre del o los estudiantes*) acuerdo/acordamos y reconozco/reconocemos que:

La titularidad de los derechos patrimoniales de autor (derechos de autor) del proyecto de graduación corresponderá al autor o autores, sin perjuicio de lo cual la ESPOL recibe en este acto una licencia gratuita de plazo indefinido para el uso no comercial y comercial de la obra con facultad de sublicenciar, incluyendo la autorización para su divulgación, así como para la creación y uso de obras derivadas. En el caso de usos comerciales se respetará el porcentaje de participación en beneficios que corresponda a favor del autor o autores. La titularidad total y exclusiva sobre los derechos patrimoniales de patente de invención, modelo de utilidad, diseño industrial, secreto industrial, software o información no divulgada que corresponda o pueda corresponder respecto de cualquier investigación, desarrollo tecnológico o invención realizada por mí/nosotros durante el desarrollo del proyecto de graduación, pertenecerán de forma total, exclusiva e indivisible a la ESPOL, sin perjuicio del porcentaje que me/nos corresponda de los beneficios económicos que la ESPOL reciba por la explotación de mi/nuestra innovación, de ser el caso.

En los casos donde la Oficina de Transferencia de Resultados de Investigación (OTRI) de la ESPOL comunique al/los autor/es que existe una innovación potencialmente patentable sobre los resultados del proyecto de graduación, no se realizará publicación o divulgación alguna, sin la autorización expresa y previa de la ESPOL.

Guayaquil, 28 de enero del 2023.



Sergio Ortiz Fonseca

EVALUADORES

.....
Nombre del Profesor

PROFESOR DE LA MATERIA



.....
Víctor Manuel Cantos Luces, MSc.

PROFESOR TUTOR

RESUMEN

Este proyecto se centra en la creación de un cortometraje de ficción que explora los efectos del miedo y la incertidumbre en la vida de los adolescentes. El objetivo es capturar el sentimiento de incertidumbre que limita a los adolescentes en su desarrollo, fomentando la reflexión sobre los miedos individuales. Este planteamiento surge por la falta de contenido audiovisual que hay en la actualidad que aborde este tema.

Para desarrollar la idea de la incertidumbre en un producto audiovisual se realizó una investigación sobre el tema y posteriormente, fue plasmado en un guion literario. El rodaje se llevó a cabo en 3 días con un equipo de 7 personas en una habitación, se contó con dos cámaras Sony Alpha 6400 y un set de luces Cowboy. Por último, se llevó a cabo el proceso de post producción, donde se corrigió el sonido y el color del cortometraje.

Como resultado final se obtuvo un cortometraje de ficción de 14 minutos y 30 segundos de duración titulado La habitación, que explora el sentimiento de incertidumbre en los adolescentes a través de una historia atípica, llena de simbolismos de lo que representa atravesar esta etapa.

En conclusión, este proyecto busca destacar la importancia de explorar las emociones humanas creando personajes imperfectos con los que el público pueda empatizar.

Palabras Clave: Proyecto, Cortometraje, Incertidumbre, Adolescentes.

ABSTRACT

This project focuses on the creation of a fiction short film that explores the effects of fear and uncertainty in the lives of adolescents. The objective is to capture the feeling of uncertainty that limits adolescents in their development, encouraging reflection on individual fears. This approach arises due to the lack of audiovisual content that currently exists that addresses this issue.

To develop the idea of uncertainty in an audiovisual product, research about the topic was carried out and later, it was captured in a script. The filming took place in 3 days with a crew of 7 people in a room, there were two Sony Alpha 6400 cameras and a Cowboy lighting set. Finally, the post-production process was carried out, where the sound and color of the short film were corrected.

*The final result was a 14 minute and 30-second-long fiction short film titled *The Room*, which explores the feeling of uncertainty in adolescents through an atypical story, full of symbolism of what it means to go through this stage.*

In conclusion, this project seeks to highlight the importance of exploring human emotions by creating imperfect characters with whom the public can empathize.

Keywords: Project, Short film, Adolescents, Uncertainty.

ÍNDICE GENERAL

EVALUADORES	5
RESUMEN	I
<i>ABSTRACT</i>	II
ÍNDICE GENERAL.....	III
ABREVIATURAS	V
SIMBOLOGÍA	VI
ÍNDICE DE FIGURAS	VII
ÍNDICE DE TABLAS	VIII
ÍNDICE DE PLANOS	IX
CAPÍTULO 1	1
1. Introducción	1
1.1 Problemática por tratar desde el audiovisual	1
1.2 Justificación del problema o propósito del proyecto.	2
1.3 Objetivos.....	2
1.3.1 Objetivo General (un objetivo general).....	2
1.3.2 Objetivos Específicos (3 objetivos específicos).....	2
1.4 Marco referencial	2
CAPÍTULO 2.....	6
2. Metodología	6
CAPÍTULO 3.....	15
3. Resultados Y ANÁLISIS.....	15
CAPÍTULO 4.....	16
4. Conclusiones Y Recomendaciones.....	16
Conclusiones	16

Recomendaciones	16
BIBLIOGRAFÍA	17
APÉNDICES	18
APÉNDICE A	19
APÉNDICE B	27
APÉNDICE C	43

ABREVIATURAS

ESPOL	Escuela Superior Politécnica del Litoral
ASTM	American Society for Testing and Materials
NACE	National Association of Corrosion Engineer
SSC	Electrodo de Plata Cloruro de Plata
CSE	Electrodo de Cobre Sulfato de Cobre
HWL	High Water Level
LWL	Low Water Level
CIS	Inspección pasó a paso, medición de potenciales de encendido
MPY	Milésimas de pulgadas por año

SIMBOLOGÍA

mil	Milésima de pulgada
mg	Miligramo
pH	Potencial de Hidrógeno
m	Metro
mV	Milivoltio
Cu	Cobre
Ni	Níquel
C	Carbono
Mn	Manganeso
P	Fósforo

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 2.1 Fotograma del cortometraje la habitación....**Error! Marcador no definido.**

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 2.1 Presupuesto Real.....	8
Tabla 2.2 Presupuesto Proyectado.....	9

ÍNDICE DE PLANOS

PLANO 1 Implementación general del muelle

PLANO 2 Ubicación de ánodos en tablestacado frontal

PLANO 3 Ubicación de ánodos en tablestacado lateral norte y sur

CAPÍTULO 1

(Máximo 2500 palabras)

1. INTRODUCCIÓN

El proyecto consiste en la creación de un cortometraje de ficción que aborda los efectos del miedo y la incertidumbre en la vida de los adolescentes utilizando diferentes técnicas de producción cinematográfica como: fotografía, dirección de actores, montaje, diseño de sonido, entre otros.

El miedo se presenta en la vida de las personas de manera inconsciente y varía de acuerdo a la experiencia de cada uno. El sociólogo Heinz Bude en su libro la sociedad del miedo, habla sobre cómo los adolescentes se enfrentan a un mundo en el que se pueden llegar a sentir perdidos y esto genera incertidumbre, experimentan una sensación de vulnerabilidad y no encuentran un lugar donde se perciban debidamente reflejados. El mundo avanza, nuevos riesgos surgen, nuevas políticas, las posibilidades de fallar en la búsqueda del desarrollo personal son infinitos y nadie te dice cómo afrontarlos. Con este proyecto se busca plasmar el sentimiento de incertidumbre que los adolescentes experimentan, y en ocasiones los limita a avanzar en la vida, con el fin de reflexionar sobre nuestros miedos.

1.1 Problemática por tratar desde el audiovisual

La problemática por tratar es la falta de contenido audiovisual que aborden el sentimiento de la incertidumbre que experimentan los adolescentes. Hay películas que han experimentado con el tratamiento de las emociones como Intensamente (Pete Docter, 2015) o Soul (Pete Docter, 2020), que son viajes introspectivos a la psique de una persona, pero a diferencia de otras temáticas, el tratamiento de las emociones no es un tema recurrente en el cine actual. En un artículo para la revista Universidad Verdad, Catalina Serrano y Santiago Machuca ponen en evidencia la abundancia de audiovisuales que retratan a los adolescentes desde lo estereotípico y cómo estas películas influyen de manera negativa en su comportamiento y crea expectativas irreales.

1.2 Justificación del problema o propósito del proyecto.

El retrato de los adolescentes y su paso a la adultez es un tema que ha sido tratado de diversas formas a lo largo de la historia del audiovisual. Películas como *El graduado* (Mike Nichols, 1967), *Supercool* (Teppo Airaksinen, 2022) o la más reciente serie *Euforia* (Sam Levinson, 2019 - actualidad), retratan a personajes que están culminando o culminaron sus estudios y sienten miedo de enfrentarse a un mundo que está en constante cambio, intentando aferrarse a la poca estabilidad que les queda. El propósito de este proyecto es poder centrarse en el aspecto del paso de la adolescencia a la adultez y la incertidumbre que produce el sentirse indefenso ante lo desconocido, aportando un nuevo punto de vista que no ha sido explorado en producciones anteriores.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo General (un objetivo general)

Crear un cortometraje de ficción a través de técnicas de producción cinematográfica para la exposición de los efectos del miedo y la incertidumbre sobre los adolescentes.

1.3.2 Objetivos Específicos (3 objetivos específicos)

- Investigar sobre la incertidumbre para la recolección de información sobre los efectos del miedo en los adolescentes.
- Desarrollar la estructura narrativa del audiovisual basado en la información previamente recolectada.
- Elaborar un plan de rodaje para la realización de la pieza audiovisual.

1.4 Marco referencial

Breve investigación del tema relacionado a su proyecto que se haya realizado desde la perspectiva del audiovisual, deberá definir:

- **Concepto**

El antropólogo Heinz Bude define al miedo como lo que la gente siente, lo que es importante para ella, lo que ella espera y lo que la lleva a la desesperación. Este tema ha sido explorado desde los inicios del cine en películas como, *El gabinete del Doctor Caligari* (Robert Wiene, 1920) o *Nosferatu* (F. W. Murnau, 1922). Durante un tiempo

la industria cinematográfica se limitó a mostrar el miedo como algo sobrenatural, pero el cine fue evolucionando y nuevas formas de abordar el tema surgieron. Una película que rompió con las convenciones del género, fue *Repulsión* (Roman Polanski, 1965), en ella se aborda el terror desde un punto de vista psicológico. Sin embargo, la exploración de esta temática no se limita al cine de terror, el miedo se presenta en la vida cotidiana de todas las personas. Una película reciente que explora los miedos de su personaje, sin pertenecer al género de terror, es *The Whale* (Darren Aronofsky, 2022), donde el protagonista ha dejado que los miedos se apoderen de él, se ha rendido a la vida, ha engordado de manera obscena producto del dolor que siente, dejó de comunicarse con su hija por miedo a fallarle y no permite que los estudiantes de su clase vean su aspecto por miedo al rechazo, cada vez que se siente angustiado come desmesuradamente y a pesar que sabe que va a morir se niega a ir a un hospital. Esta película muestra que pasa si no logramos sobrellevar nuestras inseguridades, como el autodestruirnos puede llegar a afectar a las personas que nos rodean y que hay que reparar nuestros errores y superar nuestros miedos antes de que sea muy tarde.

El retrato de los adolescentes en el cine no era muy común, pero la necesidad de retratar esta etapa de la vida y los problemas que atraviesan, surgió. La socióloga Alejandrina Silva escribió en un artículo para la revista *Fermentun*, donde explica que realmente lo que une a los adolescentes es la incertidumbre de vivir en un mundo que no comprenden. Una de las primeras películas en abordar esta temática fue *El graduado* (Mike Nichols, 1967), que cuenta la historia de un chico que acaba de terminar el colegio y tiene miedo de no saber qué hacer con su vida, se la pasa todo el día perdiendo el tiempo e incluso llega a tener una aventura con una mujer casada. La película retrata el sentimiento de una persona que busca llenar su vida vacía y sin rumbo con un propósito, en este caso el protagonista se enamora de la hija de la señora casada y busca a toda costa poder casarse con ella.

Finalmente, un referente en la actualidad que explora el miedo desde el punto de vista de la psicología y ha conseguido retratarlo de mejor manera, es *Intensamente* (Pete Docter, 2015) de Disney Pixar, que recientemente anunció el lanzamiento de su secuela donde coloca al personaje de la ansiedad como parte de las emociones

propias de un adolescente, demostrando la necesidad de abordar este tema en la actualidad.

- **Propuesta de estructura del producto** (narrativa).

En lo narrativo el proyecto busca desarrollarse en un monoambiente en la que el protagonista tendrá todo lo que necesita en su habitación. Un planteamiento parecido propone el tercer cortometraje de la película Tokyo! (Bong Joon-ho, 2008) en esta obra el personaje principal vive aislado de la sociedad en su departamento y evita tener contacto con cualquier persona del mundo exterior, pero él se verá obligado a salir luego de enamorarse de la chica que le entregó su pedido de pizza.

Otro aspecto narrativo de mi cortometraje son los sucesos que ocurren dentro de la mente del protagonista como una forma de exteriorizar sus miedos. La película I'm thinking of ending things (Charlie Kaufman, 2020), narra una historia que sucede dentro de los pensamientos del protagonista, esta comienza con él y su novia yendo a visitar a sus padres, pero poco a poco va rompiendo con la lógica narrativa, para exteriorizar las inseguridades y deseos del protagonista como: realizar saltos de tiempo para remontarse a las inseguridades de su infancia, cambiar de profesión a su novia para sentirse superior o las secuencias de baile en el pasillo de la escuela para mostrar su obsesión con el musical Oklahoma! y su deseo de ser admirado por el resto de la gente.

- **Propuesta de estilo de dirección:** cinematografía, sonido, edición. (solo proyecto de ficción).

Dentro del proyecto, un aspecto importante del protagonista es su frustración al no saber cómo retratar el mundo exterior. Una referencia del estilo de dirección, es la película Adaptation (Spike Jonze, 2002), donde el protagonista se siente frustrado al no saber cómo adaptar en un guion la novela que se le encargó. La película es un retrato del proceso creativo que lleva el escritor Charlie Kaufman y la presión que siente al momento de escribir un nuevo guion, también, como sus inseguridades salen a flote y una parte de él se queda en el guion. Tomo como referencia, sobre todo, las escenas en las que el protagonista se encuentra solo y se sienta frente al papel, como la película varía entre tomas fijas muy abiertas para sentirnos asilados y tomas muy cercanas para sentir su frustración, también la manera cohibida que interactúa con las personas, sobre todo con el personaje de Cara Seymour.

- **Lista de referencias audiovisuales nacionales o internacionales (narrativas y estéticas).**

El graduado (Mike Nichols)

The Whale (Darren Aronofsky, 2022)

Tokyo! (Bong Joon-ho, 2008)

I'm thinking of ending things (Charlie Kaufman, 2020)

Adaptation (Spike Jonze, 2002)

Intensamente (Pete Docter, 2015)

CAPÍTULO 2

(Máximo 3000 palabras)

2. METODOLOGÍA

El proceso de realización de este proyecto se dividió en tres partes: preproducción, producción y postproducción. La metodología que se utilizó fue de tipo cualitativa, en la cual se empleó el método de investigación sobre el concepto del miedo en las personas desde un punto de vista psicológico y como este afecta a los adolescentes. El libro *La sociedad del miedo* (Heinz Bude, 2014) es un referente importante en esta investigación, por su exploración del concepto del miedo a través de diversas situaciones cotidianas, pero sobre todo por el apartado que les dedica a los adolescentes y su miedo ante una sociedad en constante cambio. Por otro lado, también se realizó una búsqueda de audiovisuales de los últimos años que traten el tema de los adolescentes y analizar la manera en que estas obras desarrollan el concepto del miedo en sus vidas. En su mayoría abordan miedos de los adolescentes relacionado a inseguridades físicas o a traumas que marcaron su paso de la niñez a la adolescencia. Sin embargo, son pocas las películas que hablen sobre la incertidumbre que sienten en su paso a la adultez, algunas de estos audiovisuales son *Lady Bird* (Greta Gerwig, 2017), *Booksmart* (Olivia Wilde, 2019) o la serie *Euforia*, pero el problema se encuentra en la forma que abordan el tema, los protagonistas no tienen miedo de enfrentarse al mundo exterior, son personajes que tienen claro que hacer con su futuro, pero hay cosas que les impide avanzar como en *Lady Bird* el factor económico o en *Booksmart* el remordimiento de no haber disfrutado su etapa en el colegio. Sin embargo, la exploración de la incertidumbre no se profundiza en ninguno de estos audiovisuales.

Para abordar el tema se buscó formular un solo escenario, que sea la representación de la mente del personaje. La producción se realizó en una sola locación. El equipo estuvo conformado por 7 personas: 2 actores, un principal y uno de reparto, el director, asistente de dirección, camarógrafo, maquillaje y diseño de producción.

2.1 Preproducción

En esta etapa se describen los procesos de creación de documentos y planificación previo al rodaje, detallando:

- Sinopsis

Marco vive solo en su cuarto donde tiene una vida estable y tranquila, todos los días realiza una misma rutina y tiene problemas para dormir en la noche, porque algo en su cuarto no lo deja descansar en paz. Una mañana, su vida empezará a desmoronarse, cuando reciba un correo electrónico donde le encargarán hacer una pintura del mundo exterior. Marco intentará superar sus miedos para cumplir con este encargo, pero eso en su cuarto no dejará de atormentarlo.

- Guion y guion técnico (solo ficción)

El guion cinematográfico es un texto escrito que sirve como base para la producción de una película, siendo esencial en la planificación y organización de la narrativa antes de la filmación. Este documento detalla diálogos, acción, escenarios y otros elementos clave de la historia. Estructurado en introducción, desarrollo y cierre, presenta a los personajes, establece el conflicto, desarrolla la trama y resuelve la historia.

El guion de este proyecto (APÉNDICE A) presenta un conflicto interno, en el que el protagonista intentará superar sus miedos para poder avanzar con su vida que se encuentra estancada, atrapado en su habitación.

El guion técnico (APÉNDICE B) aborda aspectos específicos y técnicos de la producción. Proporciona detalles pormenorizados sobre la descripción de la escena, indicaciones para la cámara, iluminación, sonido, detalles técnicos y acciones específicas de los personajes. Este tipo de guion sirve como una guía detallada para el equipo de producción, abordando aspectos visuales y técnicos esenciales para la filmación de cada escena.

- Cronograma / plan de rodaje

Un plan de rodaje es un documento detallado que organiza y programa todas las actividades necesarias para llevar a cabo la filmación de una producción audiovisual. El plan de rodaje (APÉNDICE C) de este proyecto se dividió en dos días. La jornada de trabajo abarcaba desde las 9:20 am hasta las 17:00 pm.

- Equipo de rodaje

Dirección: Sergio Ortiz

Asistente de dirección: Ariana Solorzano

Director de fotografía: Johanna Ortiz y Sergio Ortiz

Diseño de producción: Cristel Rivadeneira, Ariana Solorzano, Sergio Ortiz

- Casting (solo ficción)

Marco: Israel Intriago

Olivia: Nadia Quimi

- Lista de locaciones

Las locaciones que se destinaron para llevar a cabo el rodaje fueron dos:

El bosque: se utilizó el lago de la universidad ESPOLE para una secuencia de sueño de Marco que se imagina en el mundo exterior.

La habitación de Marco: se usó la habitación del director y escritor del cortometraje.

- Lista de equipos

Para llevar a cabo el proyecto se contó con los siguientes equipos:

- 2 cámaras Sony 6400
 - 1 juego de luces Cowboy Studio
 - 1 gimbal Zhiyun Weebill S
 - 1 micrófono Cómica.
- Presupuesto real y proyectado

Presupuesto real:

Tabla 2.1 Presupuesto Real

Presupuesto General				
Equipos				
Objeto	Cantidad	Precio unitario	Precio total	
Cámara sony 6400	1	\$900,00	\$900,00	
Lente 50 mm	1	\$350,00	\$350,00	
Laptop	1	\$900,00	\$900,00	
Micrófono	1	\$100,00	\$100,00	
Gimbal	1	\$350,00	\$350,00	
Tripode	1	\$20,00	\$20,00	
Total			\$2.620,00	
Set dressing				
Objeto	Unidad	Precio unitario	Precio total	
Foco	2	\$1,00	\$1,00	
Reloj	1	\$10,00	\$10,00	
Armario Azul	1	\$500,00	\$500,00	
Lámpara	1	\$10,00	\$10,00	
Televisor Antiguo	1	\$50,00	\$50,00	
Escritorio	1	\$150,00	\$150,00	

Cuadro de pintura	3	\$50,00	\$150,00
Cortina Beige	1	\$10,00	\$10,00
		Total	\$881,00

Props			
Objeto	Unidad	Precio unitario	Precio total
Camisa blanca	2	\$16,00	\$16,00
Platos de comida	2	\$4,00	\$4,00
Bastidor	1	\$50,00	\$50,00
Lienzo	1	\$15,00	\$15,00
Caja de tubos de pintrua	1	\$15,00	\$15,00
Paquete de pinceles	1	\$10,00	\$10,00
		Total	\$110,00

Rodaje			
	Dias de rodaje	Precio por dia	Precio total
Transporte	2	\$25,00	\$50,00
Alimento	2	\$20,00	\$40,00
		Total	\$90,00

Presupuesto total	\$3.701,00
--------------------------	-------------------

Presupuesto Proyectado:

Tabla 2.2 Presupuesto Proyectado

PRODUCTO:	"La Habitación"
PRODUCTOR EJECUTIVO	Sergio Ortiz
DIRECTOR CREATIVO	Sergio Ortiz
SEMANAS:	13
DÍAS	91

COSTOS DE PREPRODUCCIÓN	\$	1.767,49
COSTOS DE PRODUCCIÓN	\$	9.527,00
COSTOS POST-PRODUCCIÓN		3.232,00
TOTAL	\$	14.526,49

PREPRODUCCIÓN	
Duración	5 semanas
Personal	

CARGO	SUELDO	SEMANAL	SUELDO PROYECTADO
Productor Ejecutivo	\$ 450,00	\$ 112,50	\$ 562,50
Director	\$ 450,00	\$ 112,50	\$ 562,50
Guionista	\$ 450,00	\$ 112,50	\$ 562,50
Programa			
Final draft		\$	79,99
		Total	\$ 1.767,49

PRODUCCIÓN			
Duración		2 semanas	
Personal			
CARGO	SUELDO	SEMANAL	SUELDO PROYECTADO
Director	\$ 450,00	\$ 112,50	\$ 225,00
Asistente de producción	\$ 450,00	\$ 112,50	\$ 225,00
Productor	\$ 450,00	\$ 112,50	\$ 225,00
Diseñador de producción	\$ 450,00	\$ 112,50	\$ 225,00
Asistente de producción	\$ 450,00	\$ 112,50	\$ 225,00
Director de fotografía	\$ 450,00	\$ 112,50	\$ 225,00
Asistente de fotografía	\$ 450,00	\$ 112,50	\$ 225,00
Sonidista	\$ 450,00	\$ 112,50	\$ 225,00
Gaffer	\$ 450,00	\$ 112,50	\$ 225,00
Actor	\$ 450,00	\$ 112,50	\$ 225,00
Actriz	\$ 450,00	\$ 112,50	\$ 225,00
		TOTAL	\$ 2.475,00
Equipo de alquiler			
Objeto	Cantidad	Costo semanal	Total
Cámara sony fx3	2	350	\$ 1.400,00
Grabadora zoom h6	2	35	\$ 140,00
Foco LED Smallrig COB 450B	2	250	\$ 1.000,00
kit de lentes	2	260	\$ 1.040,00
Estabilizador	2	200	\$ 800,00
Tripodes	2	100	\$ 400,00
		TOTAL	\$ 4.780,00
Propos, set dressing y vestuario			
Objeto	Cantidad	Costo unitario	Total
Foco	2	\$1,00	\$2,00
Reloj	1	\$10,00	\$10,00

Armario Azul	1	\$500,00	\$500,00
Lámpara	1	\$10,00	\$10,00
Televisor Antiguo	1	\$50,00	\$50,00
Escritorio	1	\$150,00	\$150,00
Cuadro de pintura	3	\$50,00	\$150,00
Cortina Beige	1	\$10,00	\$10,00
Camisa blanca	2	\$16,00	\$32,00
Platos de comida	2	\$4,00	\$8,00
Bastidor	1	\$50,00	\$50,00
Lienzo	1	\$15,00	\$15,00
Caja de tubos de pintura	1	\$15,00	\$15,00
Paquete de pinceles	1	\$10,00	\$10,00
		TOTAL	\$1.012,00

Otros

Alquiler de locación	\$ 400,00
Catering	\$ 800,00
DISCO DURO 1 TB SSD	\$ 60,00
TOTAL	\$ 1.260,00

TOTAL	\$ 9.527,00
--------------	--------------------

POST PRODUCCIÓN			
Duración		6 semanas	
Personal			
CARGO	SUELDO	SEMANAL	SUELDO PROYECTADO
Director	\$ 450,00	\$ 112,50	\$ 675,00
Productor	\$ 450,00	\$ 112,50	\$ 675,00
Editor	\$ 450,00	\$ 112,50	\$ 675,00
Mezclador de sonido	\$ 450,00	\$ 112,50	\$ 675,00
		Total	\$ 2.700,00

Equipos y Programas			
	Cantidad	Precio mensual	TOTAL
Programas	2	\$ 116,00	\$ 232,00
Laptop	2	\$ 150,00	\$ 300,00
		Total	\$ 532,00

TOTAL	\$ 3.232,00
--------------	--------------------

2.2 Producción

- Grabación de material de video

Para la grabación del material, se utilizó dos cámaras Sony Alpha 6400, junto con un lente de focal variable 16-50 mm y un lente fijo 50 mm f1.8. La mayoría del metraje se filmó en 4k con excepción de unas tomas que se grabaron en full HD. Para llevar a cabo las escenas con mucho movimiento se usó un Gimbal ZHIYUN WEEBILL-S y con un micrófono cómica capturamos el sonido.

- Puesta en escena

Para llevar a cabo la puesta en escena se decoró una pared grande en el fondo del cuarto con posters de películas e imágenes de pinturas icónicas en la cultura popular, todo esto junto con un reloj azul con dorado y blanco que narrativamente ayudará a representar el paso del tiempo. También, se utilizaron varias pinturas de la artista Nadiecomonadia para decorar el resto de paredes del cuarto. Con todo esto se buscaba simular los cuartos sobrecargados de cosas que tenían los adolescentes en las películas de finales de los años 90 e inicios de los 2000, como en 10 cosas que odio sobre ti (Gil Junger, 1999) o Juno (Jason Reitman, 2007), se escogió este estilo, porque es muy fácil adentrarse en la mente del protagonista, conoces sus gustos y su vida sin decir mucho.

Como iluminación de ambiente se usó una lámpara que va a lado de la cama y una tira de 100 luces led. Las luces de ambiente eran cálidas para crear contraste con los colores fríos del cuarto.

Otros elementos que usamos para llenar el cuarto fueron: dos cómodas, una llena de películas y otra llena de libros y objetos como una máquina de escribir. Además, en la habitación había un televisor antiguo marca Goldstar que el protagonista iba a usar, pero por problemas técnicos se tuvo que reescribir esa escena, también un escritorio lleno de implementos de pintura y algunos libros regados por todo el cuarto.



Figura 2.1 Fotograma del cortometraje la habitación

- Procesos de realización

La grabación se dividió en tres días. El primer día se grabaron todos los diálogos, la parte de mayor dificultad fue una conversación entre Olivia y Marco que sucede debajo de una sábana, debido al estrecho espacio se grabaron por separado, para la parte de Marco colocamos la cámara debajo de la sabana y con un foco simulamos la laptop, para la parte de Olivia, colocamos la cámara en un trípode y alguien sostenía la laptop con la mano para simular el movimiento de la laptop en la cama. La siguiente escena que se grabó fue la penúltima escena y la más compleja de todo el proyecto, esto debido a los objetos que se mueven en la habitación, como son los cuadros siendo arrastrados al exterior, o cuando se abre la puerta y unas pinturas se caen por el impacto. Para lograrlo se tuvo que usar hilos transparentes y rodar las tomas múltiples veces hasta conseguir el mejor resultado.

El segundo día terminamos de rodar la penúltima escena y continuamos con la primera que constaba de tres planos, seguido de la escena número 5, que era una larga secuencia de Marco intentando empezar el nuevo encargo. Esta parte se rodó muy rápido debido a que casi todas las tomas eran en cámara fija y no se requería de foley por lo que detrás de cámaras se podía ir guiando al actor sin problemas. También se rodó la escena 4, el principal problema que se tuvo al grabar esta secuencia, era que la cámara perdía de foco al actor porque teníamos que seguirlo caminando por la habitación.

Debido a que algunos planos tomaron más tiempo del esperado, el rodaje se tuvo que alargar media jornada más. En esta jornada se grabó la secuencia final, en cuya

escena se usó luz natural para darle un look diferente. También se rodó la escena número 2 y aprovechamos el tiempo de sobra para tomar fotos para el poster del cortometraje.

2.3 Postproducción

- Ingesta

La mayoría de archivos se encontraban en formato 4k, por lo que para su óptimo procesamiento se tuvo que editar en full HD. Los videos y audios grabados se importaron en el programa Adobe Premiere Pro.

- Montaje

Una vez que todos los archivos estaban en el programa Adobe Premiere Pro, se procedió a ordenar todo el material de acuerdo a lo planteado en el storyboard. Algunas escenas fueron replanteadas en el proceso de edición y montaje con la finalidad de beneficiar al ritmo del cortometraje.

- Sonorización y musicalización

Se realizó un proceso de limpieza de audio con la finalidad de eliminar el ruido que se filtraba en algunas escenas y se reguló la ganancia de toda la mezcla de sonido del cortometraje.

En cuanto a la musicalización, se escogió varias músicas de ambiente de un repositorio de canciones libres de copyright que acompañaran la atmósfera del cortometraje.

- Colorización

Debido a que los archivos de video se encontraban en un formato logarítmico, el primer paso para colorizar fue convertirlos a un perfil de imagen Rec 709, para posteriormente proceder a corregir el balance de blancos y lograr que todas las tomas tengan un aspecto similar. Encima de esta capa se aplicó un filtro para darle un look a la escena.

- Exportación

El archivo se exportó en un formato Full HD con un codec de video H264.

CAPÍTULO 3

(Máximo 2000 palabras)

3. RESULTADOS Y ANÁLISIS

Como resultado final de este proyecto, se consiguió realizar un cortometraje de ficción con una duración de 14 minutos con 30 segundos, en los cuales se representa el sentimiento de incertidumbre y el miedo tácito que sienten los adolescentes al enfrentarse al mundo exterior. A lo largo del metraje se realiza la representación de algunos comportamientos propios de un adolescente de una manera atípica y simbólica. La necesidad de avanzar y salir de su zona de confort se representa en el encargo de la pintura del mundo exterior, los temblores en la habitación son la representación física de sus inseguridades y los golpes en la puerta corresponde al miedo al fracaso.

Este proyecto fue económicamente viable por su bajo presupuesto y su planeación previo al rodaje. Debido a que inicialmente el cortometraje se planteó en una sola habitación se concentraron los esfuerzos para que esta locación, que es un personaje más del proyecto, tenga una decoración e iluminación atractiva, lo que represento un ahorro en los costos de producción.

CAPÍTULO 4

(Máximo 2500 palabras para el capítulo 4)

4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

Este proyecto busca impulsar la necesidad de explorar las emociones de las personas, crear personajes imperfectos con los que se puedan empatizar y entender que cada persona se enfrenta a sus miedos todos los días de su vida. La principal fortaleza de este trabajo es lograr crear una historia atípica y única en su estilo, se desprende de los moldes clásicos y busca representar el miedo y los sentimientos a través de la atmósfera que genera, logrando con éxito adentrarse en la mente del protagonista. La principal debilidad de este cortometraje es que puede resultar muy extraña para el público, pero es parte de la experiencia que se buscó conseguir con el resultado final, debido a que el miedo es un sentimiento complejo.

Recomendaciones

Basado en la experiencia de la realización de este proyecto se sugieren las siguientes recomendaciones:

- En el proceso de producción, a pesar de que las fechas de rodaje se encontraban inicialmente determinadas y pactadas con los actores, se evidenciaron problemas a la hora de grabar debido a la inasistencia por parte del actor principal, lo que ocasionó que la producción se atrase una semana. Se recomienda que en la planificación se contemplen varios días de cola, en caso de que una situación similar ocurra.
- A pesar que en el proceso de preproducción se planifica todas las cosas que se van a grabar, se recomienda tener un presupuesto apartado en caso de imprevistos.

BIBLIOGRAFÍA

Libros

Bude, H. (2017). *La sociedad del miedo*. Polity PresS.

Artículos de revista tomados de Internet

Farhang, M. (2020). El efecto de las películas y del cine en los niños y los adolescentes.

Aularia: Revista Digital de Comunicación, 23-30. Obtenido de file:///D:/Dialnet-ElEfectoDeLasPelículasYDelCineEnLosNiñosYLosAdoles-7582307.pdf

González de Dios, J., & Valdés Rodríguez, J. (2018). La adolescencia como género cinematográfico: de la reivindicación a la oportunidad. *Revista de Pediatría de Atención Primaria*, 19-37.

Serrano Machuca, C., & Machuca Lozano, S. (2020). *REPRESENTACIÓN MASCULINA EN PELÍCULAS SOBRE ADOLESCENTES, DE NETFLIX: EL STAND SOBRE ADOLESCENTES, DE NETFLIX: EL STAND DE LOS BESOS Y A TODOS LOS CHICOS DE LOS DE LOS BESOS Y A TODOS LOS CHICOS DE LOS QUE ME ENAMORÉ QUE ME ENAMORÉ*. Azuay: Universidad del Azuay.

Silva, A. (2008). Ser adolescente hoy. *Fermentum. Revista Venezolana de Sociología y Antropología*, 312-332.

APÉNDICES

APÉNDICE A

1. INT. HABITACION - NOCHE

Un reloj en la pared marca las 10:00 pm, el reloj emite un sonido de campana, un cuarto en medio de la oscuridad empieza a temblar, una lámpara se cae junto con algunos libros. MARCO(20) está acostado en su cama con los ojos abiertos.

FUNDIDO A NEGRO aparece el título.

2. INT. HABITACIÓN - MAÑANA

MARCO sentado en su escritorio que se encuentra en la esquina de su habitación con paredes azules y beige, también tiene a lado una ventana tapada por una cortina que evita que la luz del sol entre. En el escritorio se pueden ver varios pinceles y un pequeño recipiente hondo lleno de agua, Marco remoja el pincel en el recipiente y lo lleva hasta la hoja de un cuaderno, está dando los detalles finales de un dibujo, es una parte de su habitación, un mesón con una lampara caída.

Marco se levanta de su escritorio y prende la tele se sienta en el piso a verla mientras anda en su celular.

luego se levanta del suelo y camina hasta un armario azul, se saca su camisa, abre las dos puertas más grandes del armario y entra. Gotas de agua empiezan a chorrear del armario y se escucha el sonido de una regadera, seguido del sonido de una secadora.

Las puertas del armario se abren y sale Marco con el cabello húmedo, abre un cajón y sale una camisa blanca limpia doblada y planchada.

Marco se sienta en su escritorio, abre su laptop y empieza a revisar sus correos, se detiene cuando ve uno en específico.

El correo dice: "Hola Marco, me encanta tu trabajo, sobre todo tus primeras pinturas, quisiera encargarte pintar una obra del mundo exterior, tengo esta foto, tómala como referencia y crea un paisaje nuevo y hermoso, es para mi esposa, cumplimos un año juntos, ya estamos viejos, ella apenas puede caminar y quiero darle una sorpresa. Atentamente: Edgar Sarmiento"

Marco se queda viendo la foto adjunta del correo con

detenimiento, la imagen empieza a tomar vida, Marco empieza a imaginarse el sonido de los pájaros, las hojas de los árboles moviéndose con el viento, él caminando en medio de los árboles, tocando la madera, respirando el aire del lugar. Marco despierta de su sueño al escuchar el sonido de una videollamada saliendo de su computadora, en la pantalla se lee el nombre de OLIVIA.

Marco contesta.

MARCO

Hola Olivia.

OLIVIA

Hola Marco, ¿Te interrumpo?

MARCO

No, solo me llegó un nuevo trabajo.

En la pantalla de marco se puede apreciar la foto del paisaje y a un lado la cara de Olivia por videollamada. Marco minimiza el paisaje y pone a Olivia a pantalla completa.

OLIVIA

Y que te pidieron hacer, no será algo raro como el último cliente.

MARCO

El mundo exterior.

OLIVIA

¿Y, lo vas a aceptar?

MARCO

No lo sé todavía, no creo que sea lo mío.

OLIVIA

Deberías tomarlo, siempre pensé que...

El sonido de un golpe en el armario interrumpe la conversación.

MARCO

Dame un segundo.

Marco se levanta de su silla camina hasta el armario, abre una puerta y saca un paquete sellado. Marco regresa a su escritorio.

OLIVIA

No entiendo porque sigues ordenando esas pinturas, deberías empezar las tuyas, me gusta tu trabajo. Podrías ser un pintor del mundo exterior.

Marco abre el paquete y se aprecia la pintura de una ballena, Marco pasa su mano por el relieve de la pintura.

MARCO

No lo creo, no me siento capaz de volver a salir al exterior, además simplemente, disfruto de este tipo de trabajos.

El reloj marca las 13:00pm y emite un sonido similar a una campana. Marco vuelve a guardar la pintura en su empaque.

MARCO

¿Almorzamos?

OLIVIA

Si, claro.

3. INT. HABITACIÓN - TARDE

Marco se levanta de su escritorio y deja la pintura en su cama, abre una puerta de su armario y saca su almuerzo. Marco se sienta a comer frente a su laptop mientras está por videollamada con Olivia.

OLIVIA

¿Y, si has podido dormir bien?, se te ven las ojeras.

MARCO

Dormí poco.

OLIVIA

Entiendo

MARCO

Y tú, ¿cómo estás?

OLIVIA

Yo estoy bien, me siento mejor, soñé que abría la puerta y salía corriendo.

MARCO

Y que viste del otro lado.

OLIVIA

No recuerdo esa parte, solo sé que se sentía bien.

Marco sonrío a Olivia y continúa comiendo en silencio.

OLIVIA

Sabes, enserio creo que deberías darle una oportunidad al nuevo encargo, como antes.

MARCO

Antes ninguno de mis trabajos se vendía, el exterior no es fácil.

OLIVIA

A algunas cosas es bueno darle un segundo intento.

Marco continúa comiendo sin decir nada.

4. INT. HABITACIÓN - NOCHE

El reloj avanza rápidamente hasta que marca las 7 pm. Marco saca un lienzo en blanco del armario. Lo coloca en el bastidor y se sienta en frente a este.

MARCO

(voz baja)

Es solo un cuadro.

El reloj marca las 8 PM y emite un sonido similar a una campana. Marco mira el reloj y saca un sandwich del armario, se sienta a comerlo frente al cuadro. Cuando termina deja el plato en el asiento, saca un libro y se acuesta a leer en la cama, pero no puede dejar de mirar hacia el lienzo en blanco.

De repente, el cuarto empieza a temblar ligeramente, Marco levanta su torso y mira como su bastidor tiembla. El plato en la silla se empieza a mover hasta caer en el piso. El temblor se detiene y todo queda en silencio. Marco se levanta a recoger los restos del plato, pero un golpe en la puerta termina con el silencio.

Se escuchan sonidos que recorren por la pared. Marco trata de

ignorarlos y regresa a su libro.

MARCO

Nada te puede hacer daño, no te pueden
hacer daño, solo no le des
importancia.

Los sonidos vuelven a sonar con más fuerza. Marco deja su libro
a un lado, coge su laptop, se tira una manta encima y llama a
Olivia.

OLIVIA

¿Qué pasó?

MARCO

Quieren entrar.

OLIVIA

¿Quién quiere entrar? Marco cálmate.

MARCO

Quieren entrar Olivia. Ven por favor.

OLIVIA

Sabes que no puedo marco, pero cálmate
nadie va a entrar. Ese es tu lugar
seguro.

MARCO

Nunca me siento seguro.

OLIVIA

¿Quieres que me quede?

Marco asiente con la cabeza.

OLIVIA

Aquí estoy Marco.

Marco se queda toda la noche bajo la manta con su laptop.

El reloj avanza rápidamente.

5. INT. HABITACIÓN - MAÑANA

El reloj marca las 8:00 am y emite un sonido similar a una
campana.

El foco se enciende lentamente. Marco debajo de la manta abre sus ojos, se quita la manta de encima, mira su computadora y la intenta prender, pero está descargada.

Marco se levanta de la cama, se restriega los ojos, camina hasta su armario, saca su desayuno y camina hacia su escritorio, pero se detiene al ver el cuadro en blanco. Marco deja su desayuno a un lado.

Marco acerca un lápiz al lienzo, pero se detiene antes que el lápiz toque el lienzo. Baja el lápiz frustrado, se queda mirando fijamente al lienzo.

INICIO DEL MONTAJE. Marco se sienta y lleva sus manos a su cabeza pensativo. Marco se levanta de su silla y da vueltas en el cuarto. El plato de comida de Marco continúa intacto. El reloj avanza rápidamente. Marco acerca el lápiz con fuerza hacia el lienzo como si quisiera apuñalarlo. Marco en una esquina mirando al lienzo con detenimiento. Marco sentado frente al lienzo encorvado mirándolo con resignación. La comida de Marco continúa intacta. El reloj avanza rápidamente. Marco sentado frente al cuadro, sus ojeras están muy marcadas. Marco en su cuarto a oscuras los golpes invaden la habitación, pero Marco no reacciona y se queda mirando el cuadro. Es de mañana y Marco sigue frente al lienzo, mirándolo con miedo. La comida continúa intacta, el reloj avanza. Marco empieza a tambalear sentado frente al cuadro. Marco cabecea, pero regresa su mirada al lienzo. El reloj avanza. FIN DEL MONTAJE.

6. INT. HABITACION - TARDE

La luz del cuarto es tenue. La sombra alargada del bastidor llega hasta la mitad del cuarto, Marco está sentado en el borde de su cama con su celular en la mano.

Marco llama a Olivia, pero ella no le contesta. Marco vuelve a llamar, pero de nuevo no contesta. Marco vuelve a marcar a Olivia, pero no contesta.

Marco deja caer su celular en la cama y se queda sentado inexpresivo, congelado con la sombra del bastidor adornando la habitación.

7. INT. HABITACION - NOCHE

Marco sentado en el filo de su cama, la habitación apenas se encuentra iluminada. El reloj marca las 10:00 pm y Los golpes empiezan a sonar, pero Marco no reacciona a estos. Su puerta

suenan fuertemente como si se fuera a derrumbar, pero Marco no hace nada. Las Paredes retumban y las grietas se acentúan, pero Marco no hace nada.

La puerta del cuarto se abre abruptamente y el impacto hace que una manta que ocultaba unos cuadros se caiga y revele las pinturas. Detrás de la puerta lo único que se puede visualizar es completa oscuridad.

Marco se levanta y mira con detenimiento al exterior, pero no logra ver nada. Los cuadros en el piso se empiezan a mover hacia la puerta, como si fueran succionados hacia la oscuridad.

Marco intenta levantar un cuadro del piso, pero antes de poder tocarlo se desvanece, la puerta se cierra.

Marco mira a sus paredes, pero tampoco están los cuadros que él compró, solo quedan marcas en la pared de las pinturas que habían colgadas.

Marco intenta abrir la puerta con todas sus fuerzas, pero no lo logra. Marco golpea la puerta de la frustración y se derrumba en el suelo.

Marco levanta su cabeza y se da cuenta que el cuadro de la ballena que dejó en su cama aún sigue ahí.

Marco corre hasta la cama y saca por completo de su empaque al cuadro. El cuarto empieza a temblar de nuevo, la puerta empieza a golpear.

Marco se acerca con el cuadro a la puerta, esta se abre abruptamente e intenta llevarse el cuadro, Marco deja que el cuadro sea llevado al exterior, cuando el cuadro ya está completamente afuera la puerta se cierra, pero Marco logra detenerla con su mano.

Marco empuja con todas sus fuerzas y la puerta se vuelve a abrir. Marco da unos pasos atrás aterrado al ver la puerta abierta. Marco respira hondo y cierra sus ojos por unos segundos, luego camina hasta salir completamente de plano. Se escucha a la puerta cerrarse.

FUNDIDO A NEGRO y se escuchan sonidos de árboles.

8. INT. HABITACION - MAÑANA

La ventana del cuarto está abierta y la luz del sol ilumina la habitación.

Marco está parado frente al lienzo con un vaso de vidrio en su mano, toma un poco de jugo y deja el vaso a un lado, coge un pincel y lo moja ligeramente con aceite de linaza.

Coge su paleta con varios colores esparcidos en la superficie de madera, pasa el pincel por el color azul y empieza a pintar algo en el lienzo.

APÉNDICE B

SECUENCIA	PLANO	DESCRIPCIÓN	ÁNGULO	SONIDO	Duración Plano	Duración total
1	1	Plano detalle de un reloj en la pared marca las 10:00 pm	Normal	Sonido de campana	3"	3"
1	2	Plano detalle de una lampara con una pila de libros en una cómoda, empiezan a temblar.	Normal	Temblor	3"	6"
1	3	Plano medio picado de Marco acostado con los ojos abiertos.	Picado	Temblor	3"	9"
2	1	Plano entero dorsal de Marco sentado en su escritorio pintando. Dolly in.	Normal		4"	13"
2	2	Plano detalle de la mano de Marco que remoja su pincel en agua. Traveling horizontal siguiendo el pincel una pintura azul.	Normal		3"	16"
2	3	Primer plano contrapicado de Marco concentrado en su pintura.	Contrapicado		3"	19"
2	4	Plano detalle del cuaderno de Marco donde se aprecia una lampara caída sobre una cómoda.	Normal		3"	21"
2	5	Plano medio de Marco que se recuesta en su silla y deja su pincel en el envase con agua.	Normal		3"	24"
2	6	Plano detalle de las manos de Marco que cierran el cuaderno de dibujo.	Normal		2"	26"
2	7	Plano detalle de un cajón del escritorio donde Marco	Normal		3"	29"

		guarda sus materiales de dibujo				
2	8	Plano entero lateral de Marco que se levanta del escritorio. Paneo de la cámara al televisor, marco la enciende.	Normal		3"	32"
2	9	Plano entero de Marco sentado en el piso viendo la tele. Marco coge su celular.	Normal		3"	35"
2	10	Plano general de Marco que se levanta, camina hasta su armario azul y se quita la camisa.	Normal		4"	39"
2	11	Plano detalle de las manos de marco que abre un cajón y bota su camisa ahí.	Normal		2"	41"
2	12	Plano entero de Marco entrando al compartimento más grande del armario.	Normal	Sonido de ducha	4"	45"
2	13	Plano detalle de gotas saliendo del armario.	Normal	Sonido de ducha	3"	48"
2	14	Plano entero de Marco saliendo del armario con el pelo húmedo.	Normal		3"	51"
2	15	Plano detalle picado del cajón abierto con una camisa en su interior	Picado		3"	54"
2	16	Plano Americano Lateral de Marco poniéndose la camisa.	Normal		5"	59"
2	17	Plano medio lateral de Marco abriendo su laptop y encendiéndola.	Normal		4"	1' 3"
2	18	Plano medio frontal de Marco andando en su laptop.	Normal		5"	1' 8"

2	19	Plano detalle de la mano de Marco moviendo la rueda del mouse y su mano se detiene.	Normal		3"	1' 11"
2	20	Plano entero de la pantalla de la computadora donde se lee el correo electrónico.	Normal		4"	1' 15"
2	21	Primer plano de Marco frente a la pantalla.	Lateral		3"	1' 18"
2	22	Plano detalle del cursor de la pantalla que se mueve hasta donde dice: "adjunto la foto" le da clic en descargar.	Normal		3"	1' 21"
2	23	Plano detalle de los ojos de Marco ansiosos.	Normal		3"	1' 24"
2	24	Plano entero de la pantalla donde se muestra la imagen de un bosque.	Normal		4"	1' 28"
2	25	Plano medio lateral de Marco que se reclina hacia la imagen, la cámara hace un Dolly in hacia la cara de Marco apegada cerca de la pantalla	Normal		4"	1' 32"
2	26	Plano detalle de la foto que se empieza a mover.	Normal		2"	1' 34"
2	27	Plano general del bosque, travelling de la cámara adentrándose en el bosque.	Normal		3"	1' 37"
2	28	Plano medio corto de Marco que despierta al escuchar el sonido de una llamada, paneo a la computadora donde se lee el nombre de Olivia	Normal	Sonido de llamada	4"	1' 41"
2	29	Plano entero de la pantalla de la computadora donde aparece la cara de Olivia.	Normal	MARCO: Hola Olivia. OLIVIA: Hola Marco, ¿Te interrumpo?	5"	1' 45"

2	30	Plano medio de Marco.	Normal	Marco: No, solo me llegó un nuevo trabajo.	4"	1' 49"
2	31	Plano detalle de la mano de Marco que mueve el mouse, paneo a la pantalla donde se ve que Marco minimiza la imagen del bosque.	Normal	Sonido de clic	3"	1' 52"
2	32	Primer plano de Olivia a través de la pantalla.	Normal	Olivia: Y qué te pidieron hacer, no será algo raro como el último cliente.	4"	1' 56"
2	33	Primer plano de Marco.	Normal	MARCO: El mundo exterior.	3"	1' 59"
2	34	Primer plano de Olivia en la pantalla.	Normal	OLIVIA ¿Y, lo vas a aceptar?	3"	2' 2"
2	35	Plano detalle de la mano de Marco que mueve el mouse, paneo a la pantalla donde se ve que Marco minimiza la imagen del bosque.	Normal	MARCO: No lo se, todavía.	3"	2' 5"
2	36	Primer plano de Olivia a través de la pantalla. Dolly out de la cámara a plano medio dorsal de Marco mirando hacia el armario.	Normal	Olivia: Deberías tomarlo, siempre pensé que... MARCO: Dame un segundo.	5"	2' 10"
2	37	Plano medio lateral de Marco que se levanta del asiento, paneo de la cámara hacia el armario.	Normal		5"	2' 15"
2	38	Primer plano de Olivia en la pantalla.	Normal	OLIVIA: No entiendo porque sigues ordenando esas pinturas, deberias empezar las tuyas, me gusta tu trabajo. Podrias ser un	5"	2' 20"

				pintor del mundo exterior.		
2	39	Plano medio de Marco que abre la pintura que compró.	Normal		4"	2' 24"
2	40	Plano detalle de la pintura.	Normal		3"	2' 27"
2	41	Plano medio de Marco.	Normal	MARCO: No lo creo, no me siento capaz de volver a salir al exterior, además simplemente, disfruto de este tipo de trabajos.	4"	2' 31"
2	42	Plano detalle del reloj que marca las 13:00 pm.	Normal	Sonido de campana	3"	2' 34"
2	43	Primer plano de Marco. Dolly out. Marco continúa comiendo.	Normal	Marco: ¿Almorzamos?	3"	2' 37"
2	44	Plano entero de la pantalla de la laptop donde se aprecia la cara de Olivia.	Normal	OLIVIA: Si, claro.	3"	2' 40"
3	1	Plano general de Marco sacando su plato de comida del armario, paneo a marco sentándose frente a la laptop.	Normal		5"	2' 45"
3	2	Plano entero de la pantalla de la laptop donde se aprecia la cara de Olivia.	Normal	OLIVIA: ¿Y, si has podido dormir bien?, se te ven las ojeras.	4"	2' 50"
3	3	Plano medio de marco comiendo.	Normal	MARCO: Dormí poco. OLIVIA: Entiendo MARCO: Y tú, ¿Cómo estás?	4"	2' 54"
3	4	Primer plano de Olivia.	Normal	OLIVIA: Yo estoy bien, me siento mejor,	5"	2' 59"

				soñé que abría la puerta y salía corriendo.		
3	5	Primer plano de Marco.	Normal	MARCO: Y que viste del otro lado. OLIVIA: No recuerdo esa parte,	4"	3' 3"
3	6	Primer plano de Olivia.	Lateral	OLIVIA: solo sé que se sentía bien.	4"	3' 7"
3	7	Primer plano de Marco que sonríe, dolly out, Marco continúa comiendo.	Normal	OLIVIA: Enserio creo que deberías darle una oportunidad al nuevo encargo, como antes. MARCO: Antes ninguno de mis trabajos se vendía, el exterior no es fácil.	6"	3' 13"
3	8	Plano entero de la pantalla de la laptop donde se aprecia la cara de Olivia.	Normal	OLIVIA: A algunas cosas es bueno darle un segundo intento.	4"	3' 17"
3	9	Plano medio de marco que continúa comiendo sin decir nada.	Normal		3"	3' 20"
4	1	Plano detalle del reloj que avanza rápidamente hasta que marca las 19:00 pm	Normal		3"	3' 23"
4	2	Plano general de Marco que saca un lienzo de su armario, paneo siguiendo a Marco caminando hasta su bastidor.	Normal		4"	3' 27"

4	3	Plano medio de Marco colocando el lienzo en el bastidor. Traveling circular, Marco toma asiento.	Normal	MARCO: Es solo un cuadro.	3"	3' 30"
4	4	Plano detalle del reloj que avanza rápidamente hasta que marca las 20:00 pm	Normal		3"	3' 33"
4	5	Plano medio lateral de Marco que gira a ver el reloj y se levanta a sacar su comida del armario.	Normal		4"	3' 37"
4	6	Plano medio de Marco comiendo un sandwich frente al lienzo.	Normal		3"	3' 40"
4	7	Plano entero dorsal de Marco sentado frente al cuadro, termina su sandwich y deja el plato en la silla. Paneo siguiendo a Marco que camina coge un libro y se acuesta en la cama.	Normal		5"	3' 45"
4	8	Plano medio corto de Marco leyendo el libro, pero desvía su mirada al cuadro.	Normal		3"	3' 48"
4	9	Plano entero del bastidor en penumbra.	Normal		3"	3' 51"
4	10	Primer plano de Marco que regresa a su libro, pero su mirada regresa al bastidor.	Normal		3"	3' 54"
4	11	Plano medio del lienzo en el bastidor.	Normal		3"	3' 57"
4	12	Primer primerísimo plano de Marco.	Normal		3"	4'
4	13	Plano detalle del bastidor que empieza a temblar.	Normal	Sonido de temblor	3"	4' 3"
4	14	Plano entero de Marco que levanta su torso al sentir el temblor	Normal	Sonido de temblor	4"	4' 7"

4	15	Plano detalle del plato en la silla que se empieza a mover.	Normal	Sonido de temblor	3"	4' 10"
4	16	Plano entero del bastidor temblando.	Normal	Sonido de temblor	3"	4' 13"
4	17	Plano medio de Marco viendo el lienzo temblando.	Normal	Sonido de temblor	3"	4' 15"
4	18	Plano detalle del plato que está cerca del filo de la silla.	Normal	Sonido de temblor	3"	4' 18"
4	19	Plano medio contrapicado del bastidor temblando.	Contrapicado	Sonido de temblor	3"	4' 21"
4	20	Primer plano picado de Marco asustado viendo el bastidor, cuando gira su mirada al plato.	Picado	Sonido de temblor	3"	4' 24"
4	21	Plano detalle del plato rompiéndose al caer en el piso	Normal	Sonido de plato rompiéndose	3"	4' 27"
4	22	Plano medio lateral de Marco que se queda viendo el plato roto. Dolly out Marco se levanta de la cama mantiene su mirada en el plato. Un golpe en la puerta rompe con el silencio. Paneo a la puerta.	Normal	Golpe de puerta	7"	4' 34"
4	23	Plano medio de Marco viendo a la puerta.	Normal	Golpe de puerta	3"	4' 37"
4	24	Plano detalle de la puerta.	Normal	Golpe de puerta	2"	4' 39"
4	25	Primer plano de Marco que mira nervioso la puerta, el sonido se detiene, la cámara se aleja Marco coge su libro y se sienta en la cama a	Normal	Golpe de puerta	5"	4' 44"

		leerlo, se escuchan golpes en la pared				
4	26	Plano medio corto contrapicado de Marco intentando ignorar los sonidos.	Normal	MARCO: No te pueden hacer daño, no te pueden hacer daño, solo no les des importancia.	3"	4' 47"
4	27	Plano general de Marco que se levanta de forma abrupta, la cámara panea hacia la laptop Marco la coge, la cámara panea siguiendo a Marco y realiza un Dolly in. Marco se pone una manta encima.	Normal	Sonido de golpes	5"	4' 53"
4	28	Primer plano de Marco, su cara se ilumina con la laptop, se escucha el sonido de una llamada.	Normal	Sonido de llamada. Sonido de golpes.	4"	4' 57"
4	29	Plano detalle de la pantalla. Olivia responde.	Normal	OLIVIA ¿Qué pasó Marco? MARCO Quieren entrar.	4"	5' 1"
4	30	Primer plano de Marco	Normal	OLIVIA ¿Quién quiere entrar? Marco cálmate. MARCO Quieren entrar Olivia. Ven por favor.	4"	5' 5"
4	31	Primer plano de Olivia.	Normal	OLIVIA: Sabes que no puedo marco, pero cálmate nadie va a entrar. Ese es tu lugar seguro.	4"	5' 9"
4	32	Primer plano de Marco.	Normal	MARCO: Nunca me siento seguro.	3"	5' 12"

4	33	Plano general de Marco bajo la sabana que está alumbrada por la luz de la laptop.	Normal	OLIVIA ¿Quieres que me quede? OLIVIA Aquí estoy Marco. FUNDIDO A NEGRO.	3"	5' 15"
4	34	Plano detalle del reloj que marca las 8:00 am	Normal		3"	5' 18"
5	1	Plano detalle del foco	Normal		3"	5' 21"
5	2	Plano general de Marco debajo de la sabana.	Normal		3"	5' 24"
5	3	Plano medio de Marco que se quita la sabana de encima y mira la laptop apagada, la intenta prender, pero no enciende.	Normal		5"	5' 29"
5	4	Plano entero de Marco que se levanta que se levanta de la cama. Marco bosteza y se dirige al armario y saca su plato de comida.	Normal		5"	5' 34"
5	5	Plano medio corto lateral de Marco, travelling horizontal. Marco se detiene al ver el lienzo en blanco.	Lateral		5"	5' 39"
5	6	Plano detalle de Marco que deja su plato de comida en la cama.	Normal		3"	5' 42"
5	7	Plano medio corto de Marco frente al cuadro.			4"	5' 46"
5	8	Plano detalle de la mano de Marco que coge un lápiz	Normal		2"	5' 48"
5	9	Plano medio de marco que acerca el lápiz al lienzo, pero se detiene antes de tocarlo y se queda con su brazo en el aire.	Normal		4"	5' 52"

5	10	Plano detalle de la mano de Marco.	Normal		3"	5' 55"
5	11	Plano medio corto de Marco que baja la mano, se sienta y su mirada queda fija en el piso.	Normal		5"	6'
5	12	Plano general de Marco sentado lleva sus manos a la cabeza de frustración.	Normal		4"	6' 4"
5	13	Plano general de Marco que se levanta de su silla y da vueltas en el cuarto	Normal		5"	6' 9"
5	14	Plano detalle del plato de comida de Marco.	Normal		3"	6' 12"
5	15	Plano detalle del reloj que avanza rápido.	Normal		2"	6' 14"
5	16	Plano general de Marco que acerca con fuerza el lápiz al lienzo.	Normal		4"	6' 18"
5	17	Plano general de Marco parado a lado de su cama viendo el lienzo.	Normal		3"	6' 22"
5	18	Plano general de Marco sentado lleva sus manos a la cabeza de frustración.	Normal		4"	6' 26"
5	19	Plano detalle de la comida de Marco	Normal		2"	6' 32"
5	20	Plano detalle del reloj que avanza rápido.	Normal		2"	6' 34"
5	21	Plano general de Marco sentado frente al cuadro, sus ojeras están muy marcadas.	Normal		3"	6' 37"
5	22	Plano general de Marco en su cuarto a oscuras los golpes invaden la habitación, pero Marco no	Dorsal		4"	6' 41"

		reacciona y se queda mirando el cuadro.				
5	23	Plano general dorsal de Marco es de mañana y sigue frente al lienzo.	Dorsal		3"	6' 44"
5	24	Plano detalle de la comida que continúa intacta.	Normal		3"	6' 47"
5	25	Plano detalle del reloj que avanza rápidamente.	Normal		2"	6' 49"
5	26	Plano general dorsal de Marco empieza a tambalear frente sentado frente al cuadro.	Dorsal		4"	6' 53"
5	27	Plano medio de Marco que cabecea, pero regresa su mirada al lienzo.	Normal		4"	6' 57"
5	28	Plano detalle del reloj que avanza rápidamente.	Normal		3"	7'
6	1	Plano general picado de Marco sentado al borde de la cama con su celular en la mano.	Normal		4"	7' 4"
6	2	Plano detalle del celular de Marco llamando a Olivia.	Normal		2"	7' 6"
6	3	Plano entero de Marco sentado en la cama.	Normal		3"	7' 9"
6	4	Plano detalle del celular, Olivia no contesta, vuelve a marcar.	Normal		3"	7' 12"
6	5	Plano medio contrapicado de Marco esperando que conteste Olivia.	Contrapicado		3"	7' 15"
6	6	Plano detalle del celular de Marco que vuelve a Marcar.	Normal		2"	7' 17"
6	7	Primer plano contrapicado de Marco que mira fijamente su celular. Olivia no contesta.	Contrapicado	MARCO: Olivia no puedo hacerlo.	3"	7' 20"

6	8	Plano detalle de la mano de Marco que deja caer el celular en la cama.	Normal		3"	7' 32"
6	9	Plano Medio de Marco, la cámara hace un dolly out.	Normal		4"	7' 36"
7	1	Plano entero de Marco sentado en su cama en medio de la oscuridad. Se escuchan golpes en la puerta.	Normal		4"	7' 40"
7	2	Plano detalle del reloj que marca las 10:00 pm.	Normal		3"	7' 43"
7	3	Plano detalle de la puerta.	Normal	Golpes en la puerta	2"	7' 45"
7	4	Plano detalle de las grietas en las paredes.	Normal		3"	7' 48"
7	5	Plano entero de Marco sentado en su cama en medio de la oscuridad. Se escuchan golpes en la puerta.	Normal		3"	7' 51"
7	6	Plano entero de la puerta que se abre abruptamente. Paneo a unas pinturas en el piso que se mueven por el impacto.	Normal		4"	7' 55"
7	7	Plano medio de Marco que se levanta de su cama.	Normal		3"	7' 58"
7	8	Plano detalle de la puerta abierta no se puede ver nada en el exterior. La cámara se inclina a una de las pinturas en el suelo que se empieza a mover hacia el exterior, hasta que desaparece.	Normal		6"	8' 4"
7	9	Plano medio corto de Marco.	Normal		3"	8' 7"

7	10	Plano detalle de otra pintura que se empieza a mover.	Normal		3"	8' 10"
7	11	Plano americano lateral de Marco que se apresura a coger una pintura del piso, la cámara realiza una traveling horizontal siguiendo a Marco, la pintura se desvanece. Paneo de la cámara, que sigue a Marco levantándose y mira a la pared ya no están sus pinturas.	Lateral		7"	8' 17"
7	12	Plano detalle de la puerta que se cierra abruptamente.	Normal	Puerta cerrándose	3"	8' 20"
7	13	Plano de Marco solo en su habitación. Dolly in de la cámara. Marco corre a la puerta, travelling horizontal siguiendo a Marco.	Normal		3"	8' 23"
7	14	Plano detalle de la mano de Marco intentando abrir la puerta.	Lateral		3"	8' 26"
7	15	Plano medio lateral de Marco intentando abrir la puerta con todas sus fuerzas, Marco golpe de la puerta con desesperación, se deja caer en el suelo.	Normal		4"	8' 30"
7	16	Primer plano de Marco en el suelo, Marco gira su cabeza a la cama.	Normal		3"	8' 33"
7	17	Plano detalle del cuadro en la cama. Tilt up a Marco que se levanta del suelo y camina hasta el cuadro.	Normal		5"	8' 38"

7	18	Plano medio picado de Marco que saca el cuadro de su empaque.	Contrapicado.		3"	8' 41"
7	19	Plano lateral de Marco, el cuarto empieza temblar. Paneo siguiendo a Marco caminar hasta la puerta.	Lateral		6"	8' 47"
7	20	Plano detalle de la puerta que golpe fuertemente.	Normal		3"	8' 50"
7	21	Plano OTS de la puerta que se abre abruptamente e intenta llevarse el cuadro.	Normal		3"	8' 53"
7	22	Plano detalle del cuadro que Marco lo suelta y se desvanece en la oscuridad.	Normal		3"	8' 56"
7	23	Plano medio de Marco a través de la puerta que se cierra abruptamente.	Normal		3"	8' 59"
7	24	Plano detalle de la mano de Marco que detiene la puerta. Dolly out a Marco haciendo fuerza para abrir la puerta.	Normal		5"	9' 4"
7	25	Plano detalle de la mano de Marco desde el exterior intentando abrir la puerta. La puerta se abre, Marco asustado retrocede.	Normal		3"	9' 7"
7	26	Plano entero de la puerta abierta.	Normal		3"	9' 10"
7	27	Primer plano de Marco que respira profundo y cierra sus ojos por unos segundos, la cámara gira hasta que Marco sale de plano y enfoca la marca del cuadro en la pared. Se escucha la puerta cerrarse.	Normal		5"	9' 15"

8	1	Plano detalle de la ventana abierta y la cortina se mueve.	Normal	Sonido de viento	4"	9' 19"
8	2	Plano entero lateral de Marco tomando jugo.	Lateral		3"	9' 22"
8	3	Plano detalle de la mano de Marco dejando el jugo a un lado.	Normal		2"	9' 24"
8	4	Plano detalle de la mano de Marco cogiendo el pincel y lo moja en aceite de linaza.	Normal		4"	9' 28"
8	5	Plano medio de Marco con una paleta de pintura en su mano.	Normal		4"	9' 32"
8	6	Plano detalle del pincel pasando por el color azul.	Normal		3"	9' 35"
8	7	Plano detalle del pincel que toca el lienzo.	Normal		3"	9' 38"

APENDICE C

PLAN DE RODAJE

Cortometraje: La Habitación
Dirección: Sergio Ortiz
Fecha: 9/12/2023

SABADO, 2 DE DICIEMBRE DE 2023								
Hora	Escena	Plano	I/E	D/N	Locación	Descripción	Personajes y/o extras	Tiempo
9:20	1	32	Interiores	D	Cuarto	Plano medio corto de Marco que despierta al escuchar el sonido de una llamada, paneo a la computadora donde se lee el nombre de Olivia	Marco, Olivia	4"
9:25	1	33	Interiores	D	Cuarto	Plano entero de la pantalla de la computadora donde aparece la cara de Olivia.	Marco, Olivia	4"
9:25	1	34	Interiores	D	Cuarto	Plano medio de Marco.	Marco, Olivia	3"
9:25	1	35	Interiores	D	Cuarto	Plano detalle de la mano de Marco que mueve el mouse, paneo a la pantalla donde se ve que Marco minimiza la imagen del bosque.	Marco, Olivia	3"
9:40	1	36	Interiores	D	Cuarto	Primer plano de Olivia a través de la pantalla.	Marco, Olivia	3"
9:40	1	37	Interiores	D	Cuarto	Primer plano de Marco.	Marco, Olivia	4"

9:40	1	38	Interiores	D	Cuarto	Primer plano de Olivia en la pantalla.	Marco, Olivia	3"
10:00	1	39	Interiores	D	Cuarto	Plano medio frontal de Marco. La cámara realiza un traveling circular alrededor de Marco, enfoca a Olivia. y continúa rotando hasta terminar frente a Marco.	Marco, Olivia	5"
10:10	1	40	Interiores	D	Cuarto	Primer plano de Olivia en la pantalla	Marco, Olivia	3"
11:20	1	41	Interiores	D	Cuarto	Plano medio picado de Marco con la mirada perdida mirando al techo.	Marco, Olivia	4"
11:30	1	43	Interiores	D	Cuarto	Plano general de Marco sacando su plato de comida del armario, paneo a marco sentándose frente a la laptop.	Marco, Olivia	6"
11:30	1	44	Interiores	D	Cuarto	Plano entero de la pantalla de la laptop donde se aprecia la cara de Olivia.	Marco, Olivia	4"
11:40	1	45	Interiores	D	Cuarto	Plano medio de marco comiendo.	Marco, Olivia	5"
11:40	1	46	Interiores	D	Cuarto	Primer plano de Olivia.	Marco, Olivia	4"
11:40	1	47	Interiores	D	Cuarto	Primer plano de Marco. Dolly out. Marco continúa comiendo.	Marco, Olivia	3"
11:40	2	29	Interiores	N	Cuarto	Plano general de Marco que se levanta de forma abrupta, la cámara panea hacia la laptop Marco la coge, la cámara panea siguiendo a Marco y realiza un Dolly in. Marco se pone una manta encima.	Marco, Olivia	6"

11:40	2	30	Interiores	N	Cuarto	Primer plano de Marco, su cara se alumbra por con la laptop, se escucha el sonido de una llamada.	Marco, Olivia	6"
12:10	2	31	Interiores	N	Cuarto	Plano detalle de la pantalla. Olivia responde.	Marco, Olivia	4"
12:10	2	32	Interiores	N	Cuarto	Primer plano de Marco	Marco, Olivia	5"
12:10	2	33	Interiores	N	Cuarto	Primer plano de Olivia.	Marco, Olivia	4"
12:10	2	34	Interiores	N	Cuarto	Primer plano de Marco.	Marco, Olivia	3"
12:20	2	35	Interiores	N	Cuarto	Plano general de Marco bajo la sabana que está alumbrada por la luz de la laptop.	Marco, Olivia	6"
12:20	4	1	Interiores	D	Cuarto	Plano general picado de Marco sentado al borde de la cama con su celular en la mano.	Marco, Olivia	4"
12:20	4	2	Interiores	D	Cuarto	Plano detalle del celular de Marco llamando a Olivia.	Marco, Olivia	2"
12:30	4	3	Interiores	D	Cuarto	Plano entero de Marco sentado en la cama.	Marco, Olivia	3"
12:30	4	4	Interiores	D	Cuarto	Plano detalle del celular, Olivia no contesta, vuelve a marcar.	Marco, Olivia	3"
12:30	4	5	Interiores	D	Cuarto	Plano medio contrapicado de Marco esperando que conteste Olivia.	Marco, Olivia	3"
12:30	4	6	Interiores	D	Cuarto	Plano detalle del celular de Marco que vuelve a Marcar.	Marco, Olivia	2"

12:30	4	7	Interiores	D	Cuarto	Primer plano contrapicado de Marco que mira fijamente su celular. Marco sonríe.	Marco, Olivia	3"
12:30	4	8	Interiores	D	Cuarto	Plano detalle del celular de Marco con la cara de Olivia.	Marco, Olivia	4"
12:40	4	9	Interiores	D	Cuarto	Plano general dorsal de Marco, que se queda estático.	Marco, Olivia	4"
12:40	4	10	Interiores	D	Cuarto	Plano detalle de la mano de Marco que deja caer el celular en la cama.	Marco, Olivia	3"
12:40	4	11	Interiores	D	Cuarto	Plano detalle de los ojos de Marco	Marco, Olivia	3"
12:40	4	12	Interiores	D	Cuarto	Plano Medio de Marco, la cámara hace un dolly out.	Marco, Olivia	5"
12::50						ALMUERZO		
14:00	5	1	Interiores	N	Cuarto	Plano entero de Marco sentado en su cama en medio de la oscuridad. Se escuchan golpes en la puerta.	Marco	3"
14:00	5	2	Interiores	N	Cuarto	Plano detalle de la puerta.	Marco	2"

14:00	5	3	Interiores	N	Cuarto	Plano entero de Marco sentado en su cama en medio de la oscuridad. Se escuchan golpes en la puerta.	Marco	3"
14:20	5	4	Interiores	N	Cuarto	Plano detalle de las grietas en las paredes.	Marco	3"
14:20	5	5	Interiores	N	Cuarto	Plano entero de Marco sentado en su cama en medio de la oscuridad. Se escuchan golpes en la puerta.	Marco	3"
14:20	5	6	Interiores	N	Cuarto	Plano entero de la puerta que se abre abruptamente.	Marco	4"
14:20	5	7	Interiores	N	Cuarto	Plano medio de Marco que levanta la cabeza.	Marco	3"
14:40	5	8	Interiores	N	Cuarto	Plano entero de la puerta abierta. Sombras empiezan a salir de esta.	Marco	3"
14:40	5	9	Interiores	N	Cuarto	Plano medio corto de Marco.	Marco	3"
14:20	5	10	Interiores	N	Cuarto	Plano entero de las sombras que recorren las paredes.	Marco	3"
14:20	5	11	Interiores	N	Cuarto	Plano medio lateral de Marco que se pone de pie.	Marco	3"
14:20	5	12	Interiores	N	Cuarto	Plano entero de las sombras, travelling siguiendo las sombras que se detienen cuando llegan donde Marco.	Marco	4"
14:20	5	13	Interiores	N	Cuarto	Primer plano de Marco que respira profundo.	Marco	3"

15:30	5	14	Interiores	N	Cuarto	Plano medio lateral de Marco frente a la sombra.	Marco	5"
15:30	5	15	Interiores	N	Cuarto	Plano detalle de la pierna de Marco que se mueve.	Marco	3"
15:30	5	16	Interiores	N	Cuarto	Plano medio de Marco que avanza hasta salir de plano. Se escucha sonido de la puerta cerrándose.	Marco	3"
15:30	2	1	Interiores	N	Cuarto	Plano detalle del reloj que avanza rápidamente hasta que marca las 19:00 pm	Marco	4"
15:30	2	2	Interiores	N	Cuarto	Plano general de Marco que saca un lienzo de su armario, paneo siguiendo a Marco caminando hasta su bastidor.	Marco	3"
15:30	2	3	Interiores	N	Cuarto	Plano medio de Marco colocando el lienzo en el bastidor.	Marco	7"
15:30	2	4	Interiores	N	Cuarto	Plano lateral entero de Marco sentado frente al cuadro.	Marco	4"
16:30	2	5	Interiores	N	Cuarto	Plano detalle del reloj que avanza rápidamente hasta que marca las 20:00 pm	Marco	3"
16:30	2	6	Interiores	N	Cuarto	Plano medio lateral de Marco que gira a ver el reloj y se levanta a sacar su comida del armario.	Marco	
16:30	2	7	Interiores	N	Cuarto	Plano medio de Marco comiendo un sandwich frente al lienzo.	Marco	4"

16:30	2	8	Interiores	N	Cuarto	Plano entero dorsal de Marco sentado frente al cuadro, termina su sanguuche y deja el plato en la silla. Paneo siguiendo a Marco que camina coge un libro y se acuesta en la cama.	Marco	2"
16:30	2	9	Interiores	N	Cuarto	Plano medio corto de Marco leyendo el libro, pero desvía su mirada al cuadro.	Marco	4"
16:30	2	10	Interiores	N	Cuarto	Plano entero del bastidor en penumbra.	Marco	4"
16:30	2	11	Interiores	N	Cuarto	Primer plano de Marco que regresa a su libro, pero su mirada regresa al bastidor.	Marco	3"
16:50	2	12	Interiores	N	Cuarto	Plano medio del lienzo en el bastidor.	Marco	3"
16:50	2	13	Interiores	N	Cuarto	Primer primerísimo plano de Marco.	Marco	3"
16:50	2	14	Interiores	N	Cuarto	Plano detalle del bastidor que empieza a temblar.	Marco	3"
16:50	2	15	Interiores	N	Cuarto	Plano entero de Marco que levanta su torso al sentir el temblor	Marco	5"
17:00	2	18	Interiores	N	Cuarto	Plano medio de Marco viendo el lienzo temblando.	Marco	3"
17:00	2	21	Interiores	N	Cuarto	Primer plano picado de Marco asustado viendo el bastidor, cuando gira su mirada al plato.	Marco	3"
17:00	2	23	Interiores	N	Cuarto	Plano medio lateral de Marco que se queda viendo el plato roto. Dolly out Marco se levanta de la cama mantiene su mirada en el plato. Un golpe en la puerta rompe con	Marco	10"

17:00	2	24	Interiores	N	Cuarto	Plano medio de Marco viendo a la puerta.	Marco	3"
	2	25	Interiores	N	Cuarto	Plano detalle de la puerta.	Marco	2"
17:00	2	26	Interiores	N	Cuarto	Primer plano de Marco que mira nervioso la puerta, el sonido se detiene, la cámara se aleja Marco coge su libro y se sienta en la cama a leerlo, se escuchan golpes en la pared	Marco	2"
17:00	2	27	Interiores	N	Cuarto	Plano medio corto contrapicado de Marco intentando ignorar los sonidos.	Marco	7"
17:00	2	28	Interiores	N	Cuarto	Primer plano de Marco con la mirada fija en su libro. Los sonidos son más fuertes.	Marco	5"

PLAN DE RODAJE

Cortometraje: La Habitación
Dirección: Sergio Ortiz

SABADO, 2 DE DICIEMBRE DE 2023

Hora	Escena	Plano	I/E	D/ N	Locación	Descripción	Personajes y/o extras	Tiempo
9:20	6	1	Interiores	D	Cuarto	Plano detalle de la ventana abierta y la cortina se mueve.	Marco	4"

9:25	6	2	Interiores	D	Cuarto	Plano entero lateral de Marco tomando jugo.	Marco	3"
9:25	6	3	Interiores	D	Cuarto	Plano detalle de la mano de Marco dejando el jugo a un lado.	Marco	2"
9:25	6	4	Interiores	D	Cuarto	Plano detalle de la mano de Marco cogiendo el pincel y lo moja en aceite de linaza.	Marco	4"
9:40	6	5	Interiores	D	Cuarto	Plano medio de Marco con una paleta de pintura en su mano.	Marco	4"
9:40	6	6	Interiores	D	Cuarto	Plano detalle del pincel pasando por el color azul.	Marco	3"
9:40	6	7	Interiores	D	Cuarto	Plano detalle del pincel que toca el lienzo.	Marco	3"
10:00	1	3	Interiores	D	Cuarto	Plano general del cuarto de Marco mientras duerme	Marco	3"
10:10	1	4	Interiores	D	Cuarto	Plano medio corto de Marco acostado dormido	Marco	3"
11:20	1	6	Interiores	D	Cuarto	Primer plano picado de Marco acostado abriendo los ojos.	Marco, Olivia	4"
11:30	1	7	Interiores	D	Cuarto	Plano entero de Marco levantando su torso de la cama y bostezando.	Marco, Olivia	3"

11:30	1	8	Interiores	D	Cuarto	Plano entero de marco levantándose de la cama y travelling lateral siguiendo a Marco caminar hasta el armario y abre un cajón.	Marco, Olivia	6"
11:40	1	9	Interiores	D	Cuarto	Plano detalle picado del cajón abierto con una camisa en su interior.	Marco, Olivia	3"
11:40	1	10	Interiores	D	Cuarto	Plano Americano Lateral de Marco poniéndose la camisa y abriendo otra puerta del armario.	Marco, Olivia	4"
11:40	1	11	Interiores	D	Cuarto	Plano picado dorsal de Marco sacando un plato de comida del armario.	Marco, Olivia	4"
11:40	1	12	Interiores	N	Cuarto	Plano entero de Marco dejando su comida en una cómoda y paneo de la cámara siguiendo a Marco que camina hasta el televisor y lo enciende.	Marco, Olivia	6"
11:40	1	13	Interiores	N	Cuarto	Plano entero de Marco sentado en el piso comiendo mientras ve la televisión.	Marco, Olivia	3"
12:10	1	14	Interiores	N	Cuarto	Plano general picado de Marco haciendo flexiones de pecho.	Marco, Olivia	3"
12:10	1	15	Interiores	N	Cuarto	Primer plano contrapicado de Marco haciendo flexiones de pecho	Marco, Olivia	3"

12:10	1	16	Interiores	N	Cuarto	Plano medio de Marco que termina de hacer ejercicio y camina hasta el armario mientras se saca la camisa.	Marco, Olivia	6"
12:10	1	17	Interiores	N	Cuarto	Plano detalle de las manos de marco que abre un cajón y bota la camisa ahí.	Marco, Olivia	3"
12:20	1	18	Interiores	N	Cuarto	Plano entero de Marco entrando al compartimento más grande del armario.	Marco, Olivia	5"
12:20	1	19	Interiores	D	Cuarto	Plano detalle de gotas saliendo del armario.	Marco, Olivia	3"
12:20	1	20	Interiores	D	Cuarto	Plano entero de Marco saliendo del armario con el pelo húmedo.	Marco, Olivia	4"
12:30	1	21	Interiores	D	Cuarto	Plano medio lateral de Marco abriendo su laptop y encendiéndola.	Marco, Olivia	3"
12:30	1	22	Interiores	D	Cuarto	Plano medio frontal de Marco andando en su laptop.	Marco, Olivia	3"
12:30	1	23	Interiores	D	Cuarto	Plano detalle de la mano de Marco moviendo la rueda del mouse y su mano se detiene.	Marco, Olivia	3"
12:30	1	24	Interiores	D	Cuarto	Plano entero de la pantalla de la computadora donde se lee el correo electrónico.	Marco, Olivia	5"
12:30	1	25	Interiores	D	Cuarto	Primer plano de Marco frente a la pantalla.	Marco, Olivia	3"
12:30	1	26	Interiores	D	Cuarto	Plano detalle del cursor de la pantalla que se mueve hasta donde dice: "adjunto la	Marco, Olivia	2"

						foto" le da clic en descargar.		
12:40	1	27	Interiores	D	Cuarto	Plano detalle de los ojos de Marco ansiosos.	Marco, Olivia	3"
12:40	1	28	Interiores	D	Cuarto	Plano entero de la pantalla donde se muestra la imagen de un bosque.	Marco, Olivia	4"
12:40	1	29	Interiores	D	Cuarto	Plano medio lateral de Marco que se reclina hacia la imagen, la cámara hace un Dolly in hacia la cara de Marco apegada cerca de la pantalla	Marco, Olivia	5"
12:40	1	30	Interiores	D	Cuarto	Plano detalle de la foto que se empieza a mover.	Marco, Olivia	4"
12::50						ALMUERZO		
14:00	3	2	Interiores	D	Cuarto	Plano general de Marco debajo de la sabana.	Marco	3"
14:00	3	3	Interiores	D	Cuarto	Primer plano de Marco que abre los ojos.	Marco	3"
14:00	3	4	Interiores	D	Cuarto	Plano medio de Marco que se quita la sabana de encima y mira la laptop apagada, la intenta prender, pero no enciende.	Marco	6"

14:20	3	5	Interiores	D	Cuarto	Plano entero de Marco que se levanta que se levanta de la cama. Marco bosteza y se dirige al armario y saca su plato de comida.	Marco	5"
14:20	3	6	Interiores	D	Cuarto	Plano detalle de Marco con su plato de comida en la mano..	Marco	2"
14:20	3	7	Interiores	D	Cuarto	Plano medio corto lateral de Marco, travelling horizontal. Marco se detiene al ver el lienzo en blanco.	Marco	4"
14:20	3	8	Interiores	D	Cuarto	Plano americano dorsal de Marco frente al cuadro.	Marco	3"
14:40	3	9	Interiores	D	Cuarto	Plano medio corto de Marco frente al cuadro.	Marco	3"
14:40	3	10	Interiores	D	Cuarto	Plano detalle de Marco que deja su plato de comida en la cama.	Marco	3"
14:20	3	11	Interiores	D	Cuarto	Plano detalle de la mano de Marco que coge un lápiz	Marco	2"
14:20	3	12	Interiores	D	Cuarto	Plano medio de marco que acerca el lápiz al lienzo, pero se detiene antes de tocarlo y se queda con su brazo en el aire.	Marco	5"
14:20	3	13	Interiores	D	Cuarto	Plano detalle de la mano de Marco.	Marco	3"
14:20	3	14	Interiores	D	Cuarto	Plano medio corto de Marco que baja la mano, se sienta y su mirada queda fija en el piso.	Marco	5"

15:30	3	15	Interiores	D	Cuarto	Plano general de Marco sentado lleva sus manos a la cabeza de frustración.	Marco	3"
15:30	3	16	Interiores	D	Cuarto	Plano general de Marco que se levanta de su silla y da vueltas en el cuarto	Marco	4"
15:30	3	17	Interiores	D	Cuarto	Plano detalle del plato de comida de Marco.	Marco	3"
15:30	3	19	Interiores	N	Cuarto	Plano medio de Marco que acerca con fuerza el lápiz al lienzo.	Marco	3"
15:30	3	20	Interiores	N	Cuarto	Plano general de Marco parado a lado de su cama viendo el lienzo.	Marco	3"
15:30	3	21	Interiores	N	Cuarto	Plano general de Marco sentado lleva sus manos a la cabeza de frustración.	Marco	3"
15:30	3	22	Interiores	N	Cuarto	Plano general de Marco que se levanta de su silla y da vueltas en el cuarto	Marco	3"
16:30	3	23	Interiores	N	Cuarto	Plano general de Marco sentado frente al lienzo encorvado mirándolo con resignación.	Marco	3"
16:30	3	24	Interiores	N	Cuarto	Plano detalle de la comida de Marco	Marco	2"
16:30	2	26	Interiores	N	Cuarto	Plano general de Marco sentado frente al cuadro, sus ojeras están muy marcadas.	Marco	3"

16:30	2	27	Interiores	N	Cuarto	Plano general de Marco en su cuarto a oscuras los golpes invaden la habitación, pero Marco no reacciona y se queda mirando el cuadro.	Marco	4"
16:30	2	28	Interiores	N	Cuarto	Plano general dorsal de Marco es de mañana y sigue frente al lienzo.	Marco	3"
16:30	2	29	Interiores	N	Cuarto	Plano detalle de la comida que continúa intacta.	Marco	3"
16:30	2	31	Interiores	D	Cuarto	Plano general dorsal de Marco empieza a tambalear frente sentado frente al cuadro.	Marco	4"
16:50	2	32	Interiores	D	Cuarto	Plano medio de Marco que cabecea, pero regresa su mirada al lienzo.	Marco	4"
16:50	2	13	Interiores	N	Cuarto	Primer primerísimo plano de Marco.	Marco	3"
16:50	2	14	Interiores	N	Cuarto	Plano detalle del bastidor que empieza a temblar.	Marco	3"
16:50	2	15	Interiores	N	Cuarto	Plano entero de Marco que levanta su torso al sentir el temblor	Marco	5"