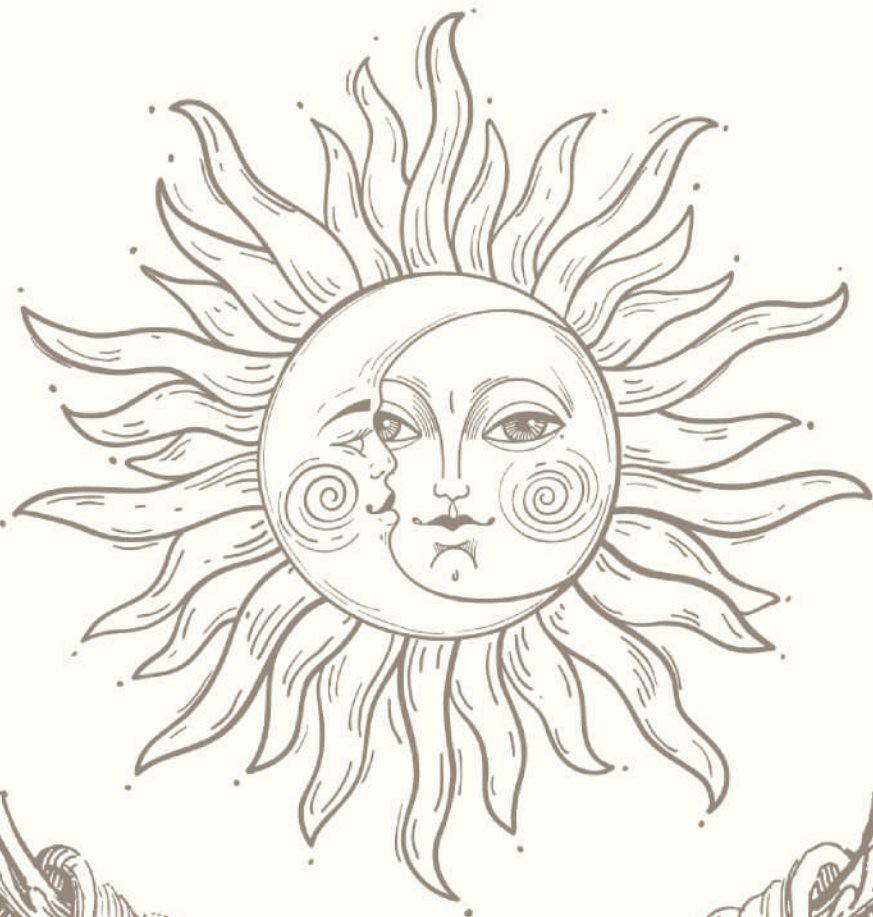


NOSOTROS





TESIS DE GRADO
NOSOTROS

LAURA MELISSA KNUDSON VALDERRAMA

JUAN PABLO VÁSQUEZ QUINTERO

SANTIAGO VILLABONA OROZCO

NICOLÁS LEÓN FAJARDO

LUCÍA RUFÍNI ADET

PROYECTO CREATIVO DE CARÁCTER AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

CARLOS REYES

DIRECTOR DEL TRABAJO DE GRADO

UNIVERSIDAD DE LA SABANA

FACULTAD DE COMUNICACIÓN

COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIOS

CHÍA

2021





*Carlos Reyes, Nicolás Mora, Daniela Benavides, Daniel Felipe Varón, Gabriela Vargas, Cristian Zorro, María Claudia
Gómez, Gao, Franco y todos nuestros padres y familiares*

*Este proyecto de investigación fue realizado con la ayuda ustedes, personas que nos dieron la visión, el extra par
de manos y el corazón con pasión para llenar estas hojas con fuerte , dedicado y divertido trabajo. Les damos las
gracias a todos por apoyarnos, confiar en nosotros y ayudarnos a hacerlo posible. A nuestro asesor, gracias miles
por toda la confianza. Este no es el fin de una carrera profesional, es el inicio de una nueva etapa de nuestras vidas,
la cuál inicia impactada positivamente por ustedes*

Este es nuestro trabajo...

Att : Nosotros






RESUMEN

El espacio y el tiempo son las variables físicas que determinan la existencia y la continuidad de cualquier forma de vida. Dentro del mundo audiovisual, son las variables básicas que permiten la creación de las historias. Si el creador es capaz de entenderlas y manipularlas a su parecer, es posible que logre narrar más eficazmente y teniendo en cuenta a su espectador como fuente principal de cambio de percepción. En el siguiente proyecto de investigación se indagará en qué medida puede la perspectiva manipulada del espacio-tiempo determinar la manera en la que un espectador entiende y percibe una historia. Al mismo tiempo, y con el fin de abundar en este interrogante, se producirá un cortometraje y se organizará un evento que servirá para comparar tres formas de ver de una misma historia: a través de una mirilla, el cortometraje proyectado y una obra de teatro interactivo.

ABSTRACT

Time and space are the variables that determine the existence and the continuity of any living form. Within the audiovisual media, these simple variables allow the creation of any story type. Perhaps, if the creator understood them profoundly and could control them, storytelling would be more efficient as a whole and, there would be a general comprehension of the main role any spectator plays when it comes to ever-changing perception. The following research project will explore to what extent the manipulated perspective of space and time can determine how a viewer understands and perceives a story. At the same time and to go deeper into the matter, a short film will be produced and an event will be organized, to compare three different ways of seeing one only story: through a peephole, as a short film, and as a play.





PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿En qué medida puede la perspectiva manipulada del espacio- tiempo determinar la manera en la que un espectador entiende y percibe una historia?






OBJETIVO GENERAL

Explorar la manipulación del espacio-tiempo, y la experiencia del espectador, a través de la exhibición de una misma historia en tres formatos distintos: la mirilla de una puerta, un cortometraje y teatro interactivo.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

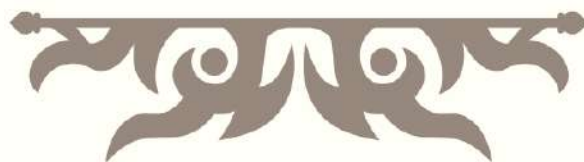
- Analizar la importancia y conformación del espacio-tiempo dentro de la narración audiovisual.
 - Crear una narración con la capacidad de ser contada a través de distintas presentaciones del espacio.
 - Realizar un cortometraje audiovisual.
 - Transformar el cortometraje audiovisual en un plano único general para ser presentado a través de la mirilla de una puerta.
 - Ajustar la historia para ser presentada en una obra teatral.
 - Organizar un evento en el que los espectadores puedan consumir la misma narrativa de tres maneras distintas.
 - Realizar un BTS *"Behind The Scenes"* que demuestre y relate la experiencia de los realizadores y espectadores.
 - Identificar cómo cambia la experiencia del espectador dependiendo la manera como consume la narrativa.
- 



ÍNDICE

| | |
|--|----|
| RESUMEN | 4 |
| ABSTRACT | 4 |
| PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN..... | 5 |
| Objetivo General..... | 6 |
| Objetivos Específicos | 6 |
| ÍNDICE | 7 |
| PRODUCTO DE INVESTIGACIÓN | 11 |
| INTRODUCCIÓN | 12 |
| La Relación Entre El Espacio Y El Tiempo | 12 |
| El Espacio- Tiempo Real Y El Espacio - Tiempo Ficticio | 14 |
| CONSIDERACIONES DE INVESTIGACIÓN DESDE EL ÁMBITO AUDIOVISUAL | 16 |
| El Encuadre Audiovisual Y La Percepción Del Espacio | 16 |
| Los Elementos De Arte Como Consideración Dentro De La Manipulación Del Espacio-Tiempo En El Audiovisual..... | 19 |
| El Color Y El Espacio | 23 |
| Los Objetos Y El Tiempo..... | 25 |
| El Sonido Del Espacio Audiovisual Y Su Relación Al Tiempo Audiovisual | 26 |
| Los Límites Del Espacio-Tiempo En El Montaje Cinematográfico | 28 |
| CONSIDERACIONES DE INVESTIGACIÓN DESDE LA TEATRALIDAD | 30 |
| JUSTIFICACIÓN..... | 32 |
| REFERENTES VISUALES Y SONOROS | 33 |
| Narrativos..... | 33 |
| Fotografía..... | 35 |
| Arte | 37 |
| Sonido | 38 |
| Sonido | 38 |
| Montaje | 40 |
| METODOLOGÍA | 41 |





| | |
|--|----|
| Bogotá Como El Espacio Definido | 41 |
| Producción | 42 |
| Identificación Del Producto | 42 |
| Recursos Disponibles..... | 43 |
| Locación..... | 44 |
| Presupuesto Desglosado..... | 46 |
| Time Table De Producción | 48 |
| GUIÓN | 49 |
| TRATAMIENTO NARRATIVO | 56 |
| Sinópsis | 56 |
| Personajes | 58 |
| Antonio | 58 |
| Amelia | 62 |
| Espacio Temporal..... | 66 |
| Espacio Arquitectónico | 66 |
| Look And Feel General..... | 67 |
| Tono | 67 |
| Ritmo | 68 |
| TRATAMIENTO AUDIOVISUAL | 69 |
| Consideraciones De Fotografía | 69 |
| Propuesta De Fotografía | 70 |
| Aspect Ratio (16:9) | 70 |
| Posición De La Cámara | 71 |
| Perspectiva Óptica Y Encuadre..... | 72 |
| Iluminación: Textura Y Dirección | 73 |
| Luminosidad, Tonos, Saturación Y Color | 74 |
| Grano Y Textura De La Imagen | 75 |
| Lista De Equipos..... | 75 |
| Complementos De Cámara..... | 76 |
| Grips..... | 76 |
| Ópticas..... | 76 |
| Equipo De Iluminación | 76 |
| Complementos De Iluminación..... | 77 |
| Etalonaje Digital..... | 77 |
| Behind The Scenes..... | 78 |





| | |
|--|-----|
| Dirección De Arte | 79 |
| Propuesta Estética | 80 |
| Ambientación..... | 81 |
| Vestuario | 83 |
| Props Y Utilería | 85 |
| Exhibición | 85 |
| Propuesta De Sonido..... | 87 |
| Mirilla De La Puerta..... | 87 |
| Cortometraje | 88 |
| Obra De Teatro | 89 |
| Evento | 89 |
| Montaje | 91 |
| Propuesta De Montaje | 91 |
| Versión Proyección | 91 |
| Versión Mirilla..... | 93 |
| Behind The Scenes | 96 |
| Flujo De Datos | 98 |
| Graficación | 103 |
| EXPERIENCIA “NOSOTROS” | 108 |
| El Recorrido | 108 |
| La Invitación | 109 |
| La Entrada | 110 |
| Lobby-Hall | 110 |
| Explicación Experiencia..... | 112 |
| La Mirilla | 113 |
| Sala De Proyección..... | 113 |
| Teatro Interactivo | 114 |
| PRODUCTO FINAL..... | 116 |
| Cortometraje Audiovisual..... | 116 |
| Bts “Behind The Scenes” Evento..... | 116 |
| Cortometraje Mirilla “Plano Único” | 116 |
| RESULTADOS CUANTITATIVOS: LA ENCUESTA..... | 117 |
| Demográficas | 118 |
| Gráficas | 120 |
| Abiertas..... | 123 |





ANÁLISIS DE RESULTADOS127

CONCLUSIONES.....130

ANEXOS132

 Legalización Gastos.....132

 Guion Técnico132

 Plan De Rodaje.....132

REFERENCIAS.....133





PRODUCTO DE INVESTIGACIÓN

Tomando en cuenta la pregunta de investigación y las consideraciones anteriores, se plantea explorar las capacidades de la manipulación de la perspectiva en cuanto al espacio y el tiempo, dentro de la narración. Con este propósito, el siguiente documento propone una dinámica comparativa que enfrente diferentes maneras de presenciar una misma historia dentro de un mismo espacio real, pero modificándolo de distintas maneras. En una exhibición presencial, un grupo de espectadores invitados podrá entrar a tres salas separadas, ubicadas en una sola locación: en la primera, se podrá presenciar el relato desde una perspectiva altamente limitada: a través de la mirilla de una puerta. En la segunda sala, se tendrá la experiencia audiovisual, pues se proyectara el relato en su versión de cortometraje. Finalmente, los asistentes podrán ver el relato en forma de teatro. En este orden de ideas, irán acercándose a la narrativa, comenzando como testigos que deciden espiar a los residentes de un apartamento de afuera hacia adentro (a través de la mirilla) y terminando dentro del mismo espacio; tocando, cambiando e interactuando con los elementos.

De esta manera, no solo se presentará un corto como producto de investigación, sino que se hará una comparación audiovisual entre tres tipos de exhibición, siempre partiendo de la misma historia y modificando la experiencia del espectador.*

****(Para visualizar el producto final y el detrás de cámaras del evento, diríjase a la sección***

“Producto Final (p. 116)”





INTRODUCCIÓN

LA RELACIÓN ENTRE EL ESPACIO Y EL TIEMPO

Se podría decir que la imagen está compuesta por dos variables complementarias: el espacio y el tiempo. Más aún, y siendo la imagen una representación de la misma, la realidad también está compuesta por estos dos ejes. De esta forma, las variables que componen la realidad se convirtieron en grandes preocupaciones filosóficas desde la Grecia antigua hasta la actualidad, pues el completo entendimiento de su funcionamiento y composición podría llegar a ser la respuesta a la pregunta milenaria de la humanidad: ¿Qué es la realidad?

Engels, por ejemplo, llegó a una observación fundamental para la investigación de la materia física en 1948: "...las formas fundamentales de todo ser son el espacio y el tiempo, y un ser concebido fuera del tiempo es tan absurdo como lo sería un ser concebido fuera del espacio (Engels, 1984)" y más aún:

"Ningún objeto material puede existir solamente en el espacio y no ser en el tiempo, o ser en el tiempo y no encontrarse en el espacio. Siempre y en todas partes, cualquier cuerpo existe en el espacio y en el tiempo. Esto significa que el espacio y el tiempo están vinculados orgánicamente" (Engels, 1984).

En este sentido, toda existencia depende del espacio y el tiempo, pero no de un tiempo y un espacio al azar, sino más bien depende de la exactitud y de la precisión de la





combinación balanceada de estas dos variables fundamentales. No se puede discutir la una sin la otra, ni es adecuado pretender separarlas cuando están unidas de manera tan intrínseca.

Así como la filosofía se ha preocupado por la ardua investigación y pensamiento acerca de la realidad, las demás áreas del conocimiento (hijas de la filosofía) también han tenido que partir de esta idea relacionada a la existencia. Desde la física relativa, por ejemplo, el espacio-tiempo: “representa un **patrón matemático, que mezcla el espacio y el tiempo** como dos conceptos que se encuentran totalmente inherentes. En este prolongado espacio temporal, es donde se desarrollan todos los eventos físicos del universo” (Yirda, 2013). Dentro de estos eventos físicos, se sitúa la vida y dentro de la categoría de vida: la vida humana.

La vida humana esta compuesta por eventos que, cronológicos o no, construyen sucesos reproducibles (o más bien, representables) por imágenes, relatos, narraciones, arte, y otras varias formas de expresión. Y he aquí la condición tal vez más abstracta de dicha representación: la reproducción o transmisión de la emoción, que si bien parte de la realidad y está conectada al espacio-tiempo, como todos los eventos de la vida, puede partir de varias combinaciones diferentes de espacio-tiempo e, incluso, ser construida a partir de un espacio-tiempo ficticio.





La ficción, entonces, es una exploración de la emoción a través de los dos compuestos base de la existencia y cada pieza, sea audiovisual o no, depende, en gran parte, del entendimiento de estos conceptos por parte de sus creadores. Precisamente, la narración audiovisual tiene las herramientas semánticas necesarias para lograr construir el espacio incluso en lo que no se ve (en lo que está fuera del cuadro) y jugar con el tiempo para distorsionarlo, sin que la historia pierda su sentido de verosimilitud. **En este sentido, cabe preguntar qué tanto puede llegar a afectar la distorsión del tiempo y el espacio a la creación de una narrativa emocionalmente efectiva y a la construcción de la conexión sensorial del espectador con los personajes que la representan.** Acaso, ¿existe una manera más adecuada de aprovechar un mismo espacio en pro del relato? ¿podría llegar a ser más efectiva la reconstrucción del mismo a través de la semántica audiovisual que la presentación más apegada a la realidad? **¿En qué medida puede la perspectiva manipulada del espacio-tiempo determinar la manera en la que un espectador promedio entiende y percibe una historia? ¿De qué manera puede influir el espacio de proyección y el espacio-tiempo narrativo en el relato?** ¿de qué manera puede jugar el creador con un mismo espacio para cambiar e influenciar la percepción de una audiencia?

EL ESPACIO- TIEMPO REAL Y EL ESPACIO - TIEMPO FICTICIO

Con lo anterior, es importante delimitar los conceptos del espacio y el tiempo reales frente a sus respectivas réplicas dentro del relato (es decir, el espacio-tiempo imaginado). El espacio real es aquel que es tangible y físico y que puede ser modificado por el creador con





el fin de narrar. De la misma forma, el tiempo real es aquel que responde a las características físicas de la atmósfera, el ambiente natural y la sociedad:

“Según las nociones generales, el espacio tuvo un progresivo trato significativo desde que la ciencia estructural comenzó a dilucidar acerca de sus características. El espacio situado en la realidad, se comprende como aquel medio físico donde interactúan los cuerpos, y se caracteriza por ser homogéneo, cambiante y tridimensional” (Quispe Estrada, 2019)

Por otro lado, el espacio-tiempo del relato es el resultado de la modificación que se le da al espacio-tiempo real a través de las herramientas que modifican y delimitan la perspectiva física:

“El espacio, en el ámbito narrativo, reúne una serie de caracteres afines a la realidad para poder ser manifestado en la ficción. El narrador de dicha ficción cumple la función de dar forma a un espacio imaginario el cual puede ser tomado del mundo objetivo, esa es una de las acepciones más notorias” (Quispe Estrada, 2019)

En este sentido, la siguiente investigación tomará ambos conceptos como el punto de partida de su desarrollo teórico y práctico.





CONSIDERACIONES DE INVESTIGACIÓN DESDE EL ÁMBITO AUDIOVISUAL


EL ENCUADRE AUDIOVISUAL Y LA PERCEPCIÓN DEL ESPACIO

El encuadre es la limitación visual de cualquier producto cinematográfico. Este término se refiere a la visión del director y las limitantes espaciales y visuales que este le devela al espectador. El encuadre va de la mano con la visión artística y con la manipulación, por parte de la mente creativa, de todas las variables espaciales, para jugar con la perspectiva espacial o incluso temporal de la realidad cinematográfica: “El encuadre está más relacionado con la manera de ver que con aquello que se ve” (Villain, 1992).

El encuadre se encarga de imponer límites a la visual del espectador, pero al mismo tiempo, hace que crezca su imaginario narrativo basado en el espacio. La información contemplada por el director que se encuentra fuera de cuadro es tan importante como lo que se encuentra dentro de él.

La existencia para el espectador de un espacio que trasciende los límites del marco y que ha llevado a teóricos como Bazin (1990, p.213) a entender el encuadre como un ocultador que sólo nos devela parte de la realidad representada:

“El fragmento de espacio mostrado por el encuadre, esto es, el campo, está estrechamente vinculado a todo aquello que queda fuera, y que independientemente de que alguna vez sea visto o no, existe como tal. Es el espacio fuera de campo.”
(Alba, 1998).






Con base en esto, se puede determinar que es posible generar espacios diferentes o alterar un mismo espacio de diferentes formas (*set*). Seleccionando a que porción de espacio ira el punto de mira del encuadre, se podría transformar una misma locación de maneras incontables. Esto no es un recurso audiovisual poco utilizado. Las grandes producciones contemporáneas son ejemplos reales y vigentes que utilizan, como una herramienta narrativa poderosa, la construcción del fuera de cuadro. Directores como Christopher Nolan trabajan la limitación de la perspectiva en películas como “Batman Begins (Nolan, 2005)”, en la que al momento del rescate de Rachel (uno de los personajes secundarios) ¹, el director juega con el espectador para hacerle creer que dos personajes están en un mismo lugar, cuando en realidad no es así. Todo esto se logra bajo la dinámica de retener y desvelar información a conveniencia.

Pero la construcción del espacio no se limita a la herramienta del encuadre cinematográfico. La organización del espacio dramático dentro de la imagen también puede ser modificada a través de otro tipo de recursos como: la iluminación, la óptica, el montaje, la distribución de objetos e incluso el movimiento físico de los personajes dentro del cuadro. Todos estos factores están dispuestos para proponer un espacio (y por ende una línea temporal) que se ajuste a la visión de los creadores y se adecúe a las necesidades del relato:

¹ Ver <https://vimeo.com/654317348>






“En la composición del espacio plástico se organizan los elementos puramente pictóricos (líneas, masas, recorridos y centros visuales, color...) en combinación con los característicos de la fotografía, esto es, con la presencia de la cámara como instrumento compositivo (las posibilidades expresivas de los objetivos, la profundidad de campo, el diafragma...). Autores como J. F. Scott, llegan a considerar que ‘la composición estriba en el efecto que producirá combinar un determinado objetivo con una cierta posición de cámara’. (Alba,1998)

El encuadre, en adición a su sucesor el encuadre fotográfico, se incluye en la percepción del tiempo cinematográfico. Cuando se analiza, debe hacerse desde parámetros muy concretos, pues hace parte de una cadena que produce cierto mecanismo visual y narrativo. Así como se altera la perspectiva del espacio, elementos como el sonido, el movimiento y la duración en pantalla de la imagen, inevitablemente altérale la percepción del tiempo (siendo el tiempo y el espacio dos variables consecuentes entre sí). Scott, en su obra “El cine, un arte compartido”, discute cómo el encuadre está ligado al movimiento y al mismo tiempo este está ligado al tiempo cinematográfico.: “En el cine, el dominio de la composición significa el dominio del movimiento... crear, acentuar, alterar el movimiento.” (Scott 1979)

El movimiento, entonces, será el resultado de la combinación del espacio-tiempo y, así mismo, una consideración esencial en la imagen y el sonido. Tanto el movimiento dentro del cuadro (*blocking*) como el movimiento de la cámara, serán el recurso final de






manipulación que permitirán la evolución de una línea narrativa. Es decir, la manipulación del movimiento en todas sus formas puede alterar la percepción espacio-temporal del espectador de manera orgánica, e incluso, la ausencia de movimiento tiene un papel importante al poner en receso la capacidad contemplativa del espectador. Por lo tanto, el lenguaje audiovisual se convierte en la mejor manera de experimentar dentro de los ámbitos de la perspectiva y la relación con la narrativa y la audiencia.

LOS ELEMENTOS DE ARTE COMO CONSIDERACIÓN DENTRO DE LA MANIPULACIÓN DEL ESPACIO-TIEMPO EN EL AUDIOVISUAL

Los espacios son lugares tangibles de la vida, que le dan forma y contexto a un ritmo social específico que varía según la época histórica y las necesidades precisas de una sociedad. Son estructuras cambiantes que están delimitadas y ordenadas con un *sentido especial*. Según Georges Perec en su libro "Especies de Espacios" (Perec, 1999):

"La ordenación del espacio (<<*ordenación*>> es un término no asimilado en principio a lo temporal, como muchos otros términos que fluctúan incansablemente de un campo conceptual a otro y viceversa, lo cual da idea del confucionismo que a veces recubre los conceptos de tiempo y de espacio), la ordenación del espacio supone así pues una configuración o estructura, una disposición de la materia diseminada o dispersa que no es una fragmentación caótica o dinamitada de la materia, sino






agrupaciones nucleares del todo en múltiples partes, entre las que se establecen y mantienen relaciones de variada tipología y nivel (proximidad/distancia, asimilación/disimilación, analogía/diferencia, aposición/contraposición, y cuantas se quiera descubrir o poner en funcionamiento)” (Perec, 1999)

Una historia sucede dentro de un espacio que, usualmente, es construido a partir del diseño arquitectónico imaginario de un universo, que si bien puede llegar a ser similar al real e incluso parte necesariamente de él, nace de un ámbito creativo y abstracto, de la percepción y de la intención con la que se direcciona el relato, siempre tomando en cuenta que el espacio muchas veces determina las acciones que se llevan a cabo dentro de él y ordena las vidas (en cuanto a funcionalidad) de quiénes lo habitan. Así lo concluye Perec en su conceptualización acerca de la funcionalidad cambiante del espacio-tiempo en la sociedad: “las actividades cotidianas corresponden a fases horarias y a cada fase horaria corresponde una de las piezas del apartamento” (Perec, 1999)


El creativo siempre tendrá la facultad de construir, modificar y ambientar su lugar narrativo según las necesidades que considere pertinentes y bajo su propuesta de significación. Dentro de esta premisa, es importante puntualizar cómo se lleva a cabo dicha construcción que, en su base, se trata de la unión de diversos objetos narrativos enteramente visuales y tangibles:






“La arquitectura en el cine es una construcción imaginaria pensada para que parezca real. Esta afirmación tiene varios sentidos. Uno de ellos es el “escenográfico”, es decir, el que se basa en la construcción en estudio de elementos falsos que simulan una espacialidad y un ambiente arquitectónico. Otro es el de integrar, mediante el montaje y la edición, escenarios y/o lugares reales en secuencias coherentes de espacios interiores y exteriores para situar al espectador en un contexto espacial singular y crear la sensación de continuidad requerida por la acción que se desarrolla en la película” (La quimera del cine, ed. 76, Cine y arquitectura - Entre lo imaginado, lo real y lo virtual)

En cuanto a esto, no se trata de una suma de elementos individuales que cuentan, por separado, distintos momentos; sino de un conjunto concordante de los mismos y sus características, texturas y colores ubicados específicamente para otorgar cierta información, sensación y atmósfera al espectador y dentro de un universo concreto. Se trata de transmitir la sensación de un espacio ordenado de cierta forma, siempre con el apoyo de encuadres y tipos de iluminación, entre otros factores propios del audiovisual. De esta forma, la dirección de arte consiste, en gran medida, en el contexto y en cómo se lee ese contexto. Los elementos que ya significan por sí mismos, pueden construir complejas líneas de significación si son ubicados en conjunto y la dirección de arte, en este caso, busca modificar el sentido de una pieza a partir de su naturaleza pictórica y visual.







“El color y la percepción van de la mano, para conseguir transformar y manipular la realidad. De acuerdo a esto, los científicos consideran que determinadas variables pueden influir directamente en el color, como el tamaño de la superficie coloreada por ello, un color se percibe más brillante en una gran superficie, mientras que en los espacios de menor dimensión el color pierde brillantez, a la vez que los contornos se difuminan o la influencia que se da entre los colores cercanos, si un color está rodeado de colores oscuros, este parecerá más claro de lo normal, en cambio, si los colores que le rodean son claros, este parecerá más oscuro.”

(García Navas, 2016)

Una vez determinada la línea de significación, la ordenación y el aspecto general de la arquitectura, la adecuación de dicho espacio será llamada *ambientación*, que consiste en modificar un lugar real teniendo en cuenta ciertas necesidades específicas de diferentes tipos:

“Una **ambientación** es una adecuación, un proceso de adaptación realizado por una persona o situación ante ciertas condiciones o características preexistentes. El Diseño Interior al igual que la arquitectura, son medios con una finalidad en común: satisfacer las necesidades espaciales y psicológicas del usuario” (revista Blue Crane).






En este sentido y considerando al relato como dicho “usuario final”, la ambientación se transforma en una herramienta que permite manipular la perspectiva desde lo que se ve en el cuadro (puesta en escena) y desde la creación atmosférica del tono.


Precisamente esta atmósfera será la responsable de generar una respuesta emocional por parte del espectador y determinará el tipo de conexión que será capaz de construir con los personajes, con el espacio imaginado y, más allá, con la base temática y el “decir” de la historia en cuestión. Será, entonces, una de las bases fundamentales de la comunicación espectral.

Esta puesta en escena depende de factores como la textura, la combinación de los colores y las características temporales de los objetos, y puede transcódicar el espacio real para convertirlo en una interpretación de ese mismo o en una construcción de un momento temporal atípico trasladado a un lugar específico. Es decir, el creador podría transformar una simple sala de estar actual, en un comedor clásico de la colonia o en un espacio surreal, si logra mezclar los factores anteriormente mencionados con el propósito narrativo.

EL COLOR Y EL ESPACIO

El uso del color como aporte a la trama suele referirse a la narrativa cromática y existen tres factores muy importantes que se deben tener en cuenta a la hora de crearla. El tono, la situación y la luminosidad. En cuanto al tono, este puede ser monocromático, análogo o de contraste. Se refiere entonces a la combinación específica de los colores






seleccionados que pueden diseccionar la perspectiva de la imagen a un espacio de cierta época, a un espacio realista o a un espacio imaginado. Este factor, además, responde a una reacción psicológica del espectador que entenderá cierta información pictórica al relacionar los colores (y la manera en la que conviven entre sí) dentro de una puesta en escena y bajo su interacción respectiva con los personajes:

“En una producción audiovisual, sea cual sea, el color por sí solo no puede contar una historia. No obstante, si se usa recurrentemente y con una cierta intención más allá de la estética, entonces deja de cumplir una función simplemente decorativa, para convertirse en un elemento que incide directamente en la narración y sus personajes”
(García Navas, 2016)

El segundo factor a tener en cuenta es la saturación. Esta se refiere a la intensidad del color en la escena y su variación es vital para crear una paleta de colores visualmente definible que se conecte al “sentir” de la historia y refuerce la respuesta emocional esperada. Finalmente, la luminosidad, que determina la claridad u oscuridad de los colores (la cantidad de luz que reflejan) logrará completar cierta armonía estética que irá construyendo la atmósfera específica que busca el creador.



LOS OBJETOS Y EL TIEMPO

Las herramientas anteriores (tono, saturación y luminosidad) se refieren a la especificidad visual del espacio y a cómo se ve un lugar (cómo se percibe). Sin embargo, en el mismo término debe existir la especificidad temporal (en qué momento existe). Las texturas, por ejemplo, entre otras características evidentes de los objetos, son una fuente muy importante a la hora de aportar referencias temporales a una historia por medio del diseño. El desgaste propio del paso del tiempo (pátinas), los materiales escogidos, las formas geométricas, su funcionalidad dentro del lugar y detalles tan específicos como el aspecto de su construcción otorgan información relevante y continua en cada fragmento de los encuadres. Estos también son dispositivos de la narración y por medio ellos se pueden reflejar lugares, tiempos, condiciones sociales e incluso situaciones económicas. En este sentido, la construcción de arte le otorga la sensación de una atmósfera al relato y contextualización a la narrativa que, finalmente, significa la combinación de elementos necesarios para proporcionar la idea de verosimilitud que busca el espectador y que le facilita conectarse con la historia y sus personajes desde un nivel psicológico y sensorial. Además, permite entender la identidad propia de la pieza que funciona, únicamente, dentro de su propia construcción universal. La unión de todo lo anterior, se trata de una manera enteramente visual de modificar la perspectiva del espacio y del tiempo desde lo que se construye dentro de la imagen.




EL SONIDO DEL ESPACIO AUDIOVISUAL Y SU RELACIÓN AL TIEMPO


AUDIOVISUAL

Mientras que la dirección de arte transforma los espacios para que tengan un aspecto visual definido, el sonido los construye desde lo intangible. Los efectos de sonido, la ambientación y la mezcla sonora, significan un entendimiento de la arquitectura que parte del cómo se escuchan los espacios y cómo suenan los objetos dentro de espacios determinados.

Este proceso, en gran parte, tiene el objetivo de aportar verosimilitud a un relato: si, por ejemplo, una cueva tuviera las mismas características sonoras que un apartamento, el espectador se vería impedido para aceptar dicho universo narrativo que se le presenta y suspender su impulso de incredulidad. De cierta forma, el oyente entiende, ya sea por experiencia o por estudio, que las forma cóncavas de la cueva no son equivalentes a los muros planos y rectos de un apartamento. La arquitectura, en este sentido, también está basada en la forma física del sonido: “Las cualidades de un espacio afectan a como percibimos un sonido y las cualidades de un sonido afectan a como percibimos un espacio” (Goller, 2014)

Ahora bien, es verdad que el sonido en el audiovisual busca recrear la realidad y facilitarle al espectador su inmersión sensorial en cierto espacio. Sin embargo, no es su único fin. La verosimilitud pasa a un segundo término cuando se trata de narrar y construir un ambiente sonoro desde lo conceptual. De esta forma, puede que se acentúen o definan





efectos sonoros que no necesariamente se apegan exactamente a la realidad, sino que buscan simbolizar o transmitir las emociones propias de los personajes. Por ejemplo, en *The Black Swan* (Aronofsky, 2010), Nina empieza a alucinar mientras se transforma, de a pocos, en el cisne negro. En esta escena, entra a su habitación y escucha como los dibujos hablan. Incluso, desaparecen los ambientes típicos y son reemplazados por eco y la voz de su madre. La desesperación y el estado psicológico del personaje se reflejan en los cambios de la mezcla de sonido, que pasa de representar la realidad a interpretar las emociones de Nina.²

De esta manera, las características del sonido audiovisual también adquieren una perspectiva; que puede ir cambiando y transformándose para aportar a la atmósfera, sea realista o no. En conjunto, los efectos de sonido, los diálogos y la música son la mezcla que va manipulando la percepción del espacio y el tiempo y la cercanía que se tiene con los personajes.

En una última instancia, el sonido es un recurso rítmico que puede distorsionar la percepción del tiempo (así como ya ha manipulado el entendimiento del espacio). En *Dunkirk* de Christopher Nolan, por ejemplo, suena un reloj durante todo el largometraje, logrando no sólo que aumente y se alivie la tensión dependiendo de la escena, sino que la línea temporal de los eventos se difumine y la narración puede avanzar y retroceder según el personaje de cada fragmento narrativo (cabe recordar que la película narra diferentes situaciones paralelas que suceden bajo el mismo contexto)³.

² Ver <https://www.youtube.com/watch?v=TglE9OqxyXU>

³ Ver <https://www.youtube.com/watch?v=F-eMt3SrfFU>



LOS LÍMITES DEL ESPACIO-TIEMPO EN EL MONTAJE CINEMATOGRAFICO

En los años 20 se concibe el concepto conocido como el *efecto Kuleshov* gracias a Lev Kuleshov, reconocido cineasta de la antigua Unión Soviética. Un efecto que se basa en la yuxtaposición de dos imágenes de distintas proveniencias, lo cual permite la resignificación de cierto conjunto de imágenes. Esto evidencia la creación de un nuevo espacio que solo puede ser percibido por el espectador, llamado "La Geografía Creativa" por el autor mencionado, esta idea se puede ver reflejado de la siguiente manera "Queremos vernos reflejado en lo que vemos, darle sentido a aquellas imágenes aparentemente inconexas. Las cosas deberían tener sentido, pensamos, e ideamos teorías inverosímiles para que todo cuadre" (Viejo, 2014). La existencia de este concepto demuestra que, el espacio y el tiempo están atados entre sí y que el montaje cinematográfico permite que estos dos conceptos coexistan en un nuevo terreno, permitiendo al realizador transportar el público al lugar deseado (lugar narrativo) manipulando la concepción de espacio tiempo que se presenta a través de la pantalla y utilizando como herramienta vital el montaje. Es decir, un espacio-tiempo imaginario se puede construir a partir de fragmentos de espacios reales tomados en momentos diferentes, para construir una línea que tenga sentido y sea cohesiva dentro de su misma naturaleza.

A diferencia de otros medios en el que el espacio se presenta de forma abstracta, como lo puede ser la literatura o la radio, donde el espectador recibe ciertas porciones de la información y el resto es construido a partir de su imaginación complementariamente; el cine



presenta la imagen del espacio al espectador, aunque sea parcialmente (con encuadres cerrados). Dicho esto, es necesario tener en cuenta múltiples aspectos del espacio cinematográfico para poder manifestar la información de la manera deseada y medida. El creador decide en qué medida muestra el espacio, en qué medida lo va transformando y en qué medida se relacionan los personajes con el mismo. Teniendo tanto aspectos brindan una libertad que posteriormente se podrán manipular en el montaje, un concepto que se ve reflejado en la siguiente cita:

"En el film, el espacio en que se enmarca la historia es introducido y manipulado a través de una instancia narradora. En este sentido, hay que recordar la flexibilidad que ofrece el relato fílmico para organizar y combinar libremente los espacios, a través del doble proceso de fragmentación-recomposición impuesto por el montaje." (Piñeiro, 1998).

De esta manera, la espacialidad y la temporalidad se puede tener en cuenta desde la pluri-puntualidad, disyunción y *raccord* y, a partir de esto, se comienzan a concebir los distintos tipos de montaje conocidos, como lo puede ser el montaje lineal, paralelo, alterno, entre otros cuantos que están por crearse. Por lo mismo, la fragmentación y reconfiguración de planos es la última herramienta de control por la que pasará un producto audiovisual.

A partir de estas ideas, se puede comenzar a jugar con la información que se le suministra al espectador con propósitos dramáticos, rítmicos y con el fin de conectarlo con lo que se le





está contando (entre infinidad de propósitos narrativos). Bajo esta misma línea, el montaje se convierte en la meta-resignificación de lo que previamente ya fue resignificado por la determinación de un cierto lenguaje de fotografía, el sonido, la propuesta narrativa-temática y una estética visual definida por la puesta en escena.

CONSIDERACIONES DE INVESTIGACIÓN DESDE LA TEATRALIDAD

La manipulación del espacio-tiempo a través de la fotografía, la iluminación, la puesta en escena y el montaje es aplicable al ámbito del teatro sólo hasta cierto punto. La transcodificación de los elementos de manipulación sucede en la medida en la que el teatro está tangiblemente enfrente del espectador y sucede en tiempo real. Sin embargo, esto no significa que no pueda ser estructurado para cambiar la perspectiva de dicho espectador. De manera similar al audiovisual, la iluminación, la puesta en escena y el movimiento en general, son elementos que guían o distraen al espectador, para que perciba la historia que se le está mostrando desde una perspectiva especial. Si bien es un espacio estático, su semejanza al audiovisual se apega a tres elementos: ambos representan, ambos mantienen una naturaleza de espectacularidad y ambos se presentan a un espectador que tiene la voluntad de ingresar en el universo que se desenvuelve frente a sí:

"Cuando hablamos de representar nos referimos a hacer presente una narración, ya sea con imágenes, palabras o acciones" (...) Podemos señalar entonces que para que exista espectáculo debe haber un ejercicio de exhibición en la representación





dramática o interpretación artística de la pieza escogida y un público que acuda a contemplar esa demostración” (M. López - Ligeró, 2017)

De esta manera, aunque el espacio sea el que es y no exista manera de editar lo que se ve (en un proceso de post producción, por ejemplo), su modificación, su representación y su reestructuración, en adición a lo que se ubique a su alrededor, también tendrán la capacidad de comunicar dentro del universo de la historia y de delimitar o transformar la perspectiva: “Esa representación tendrá lugar en un espacio real que, durante la representación, pasará por el lugar que designe la obra. Ese espacio de representación es la escena, para nosotros el lugar de ejecución de esa representación” (M. López - Ligeró, 2017).

Si bien lo audiovisual de muchas formas se construye a partir de los fragmentos secuenciados; el teatro, entonces, se trata de la unión efímera de ciertos elementos que comunican en conjunto por un momento limitado de tiempo, pero ambos exploran la modificación de ambas variables (espacio-tiempo) en favor de su propia percepción y entendimiento. En esta misma línea, el teatro, al ser una manera más de representar la realidad, también es un formato que se construye a partir de la manipulación del espacio (al cuál está apegado irremediabilmente el tiempo), para narrar desde la perspectiva de sus creadores particulares





JUSTIFICACIÓN

La creación es un proceso enteramente evolutivo. Cambia y se transforma con cada nuevo creador que entiende y percibe el mundo de maneras diferentes y, que por ende, lo representa a su manera. Cada audiovisual, en este sentido, tiene la incansable labor (además de permanecer en constante creación) de evolucionar con el medio. Es necesaria la indagación, las preguntas constantes y la duda perpetua para cambiar la perspectiva propia y encontrar cada vez mejores maneras de narrar. Por otro lado, es de vital importancia entender que los procesos de comunicación deben partir desde la base de su estructura, en la que existe un mensaje, un canal, un medio y, sobre todo, un receptor que, además, está en la entera capacidad de hacer *feedback* constante. El espectador, entonces, es móvil, cambiante y también evoluciona. Por lo mismo, el creador debe entender los universos que presenta, no solamente desde su perspectiva productora, sino desde los ojos expectantes; que le exigirán constante progreso técnico, teórico y de entendimiento general, además de una profundidad intrínseca que se conecte con su expresión más personal.

En otras palabras, el espectador siempre espera que el realizador lo sorprenda y el realizador siempre debe sorprenderse por la recepción de su espectador.

Así, la exploración del espacio-tiempo narrativo es el inicio de los cientos de preguntas que se debe hacer un creativo durante su vida profesional. Estas, además, son la base de la existencia y, por lo mismo, son la base fundamental de cualquier historia. Es decir: para hacer mejores historias (más efectivas y llenas de identidad), se debe empezar por entender y explorar los fundamentos que permiten la vida misma.



REFERENTES VISUALES Y SONOROS

NARRATIVOS

Para este proyecto, se va a trabajar una historia que trate los temas del tiempo y el espacio y la manera en la que los personajes pueden viajar a través de ellos. Así, los factores principales de exploración podrán ser profundizados al máximo, mientras se denota un crecimiento intrínseco de los personajes, al verse enfrentados a la evolución inesperadamente inmediata de sus vidas. A continuación, algunos trabajos cinematográficos que giran alrededor de dicho concepto.



Fig 1. About Time. R. Curtis, 2013



Fig 2. The Butterfly Effect. M. Sube, 2004

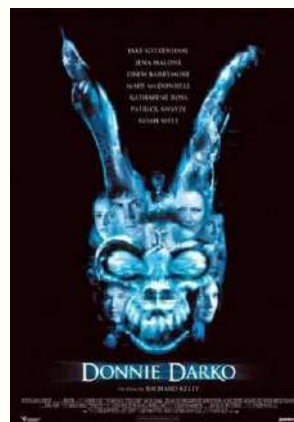


Fig 3. Donnie Darko. R. Kelly, 2001



Fig 4. Dark. B. Odar, J. Friese, 2020



Fig 5. Cloud Atlas, L. Wachowski, L. Wachowski, T. Tykwe, 2013

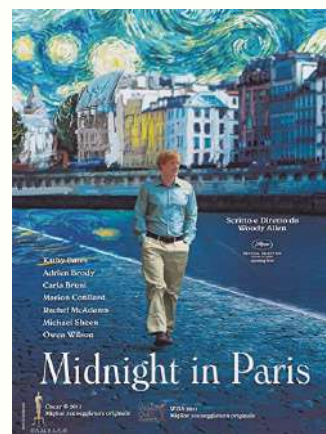


Fig 6. Midnight In Paris, W. Allen, 2011

Por otro lado, se narrará desde un mismo espacio, procurando que sea dinámico y espacialmente suficiente para mover el conflicto (junto a los demás factores que influyen en este aspecto). De esta forma, se utilizarán las siguientes producciones para buscar estrategias que puedan replicarse en la pieza audiovisual con el fin de aprovechar el espacio cinematográfico al máximo.



Fig 7. Toc Toc, V. Villanueva, 2017



Fig 8. Perfectos Desconocidos. A, De La Iglesia, 2017

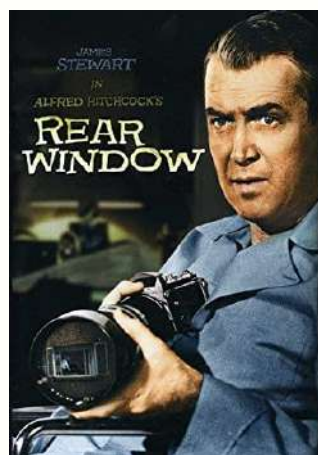


Fig 9. Rear Window. A, Hitchcock, 1954



Fig 10. The Breakfast Club J, Hughes, 1985



FOTOGRAFÍA

Para la parte audiovisual de la experiencia, se busca lograr una atmósfera cálida y contrastada, que se combine con cierto balance y de una atmósfera dramática, utilizando claves medias - bajas.



Fig 11. The godfather II. F.Coppola. 1974.
Recuperado de <https://www.visegradfilmforum.com/sk/2015/news/news-detail/article/the-godfather/>



Fig 12. Skyfall. S. Mendes 2012. Recuperado de <https://nofilmschool.com/deakins-skyfall-beauty>

Estos dos planos son el ejemplo de una iluminación balanceada, que logra resaltar las expresiones faciales y las emociones de los personajes, además de que presentan una atmósfera cálida.



Fig 13. Trainspotting.Boyle.1996. Recuperado de <https://www.collater.al/en/cinematography-trainspotting>



La película *"Trainspotting"* de 1996 tiene un lenguaje visual orientado en sus personajes. Utiliza encuadres en los que se muestran focalizan las emociones de los personajes de maneras estrambóticas y resaltan sus expresiones para transmitirlos de forma más efectiva al espectador. Esto se logra mediante deformaciones de los rostros (con el uso de ópticas muy gran angulares y poco convencionales), algo que se quiere emplear en este proyecto.

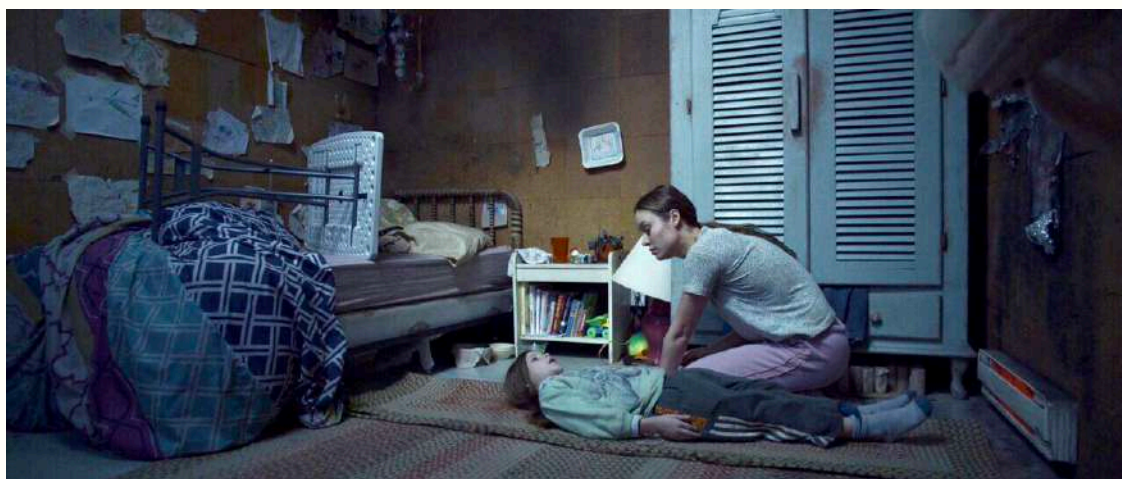


Fig 14. Room, Abrahamson, 2015. Recuperado de <https://twitter.com/cinemartistry/status/958426274430705665>

La obra de Abrahamson muestra un manejo del espacio muy similar al que se utilizará en esta ocasión, pues casi que la totalidad de esta historia sucede dentro de un mismo lugar, bastante reducido. En este sentido, se busca replicar ña forma en la que se logra dinamizar el espacio para hacerlo interesante y aprovechan cada centímetro con el fin de narrar.



ARTE

"Call Me By Your Name" (2018) será una de las referencias que se utilizarán para la ambientación del espacio planteado en la experiencia "Nosotros". En el largometraje, la habitación de Elio se caracteriza por ser un espacio poco ordenado, ambientado con muebles viejos, *posters* en la pared y libros alrededor. Esta película toma lugar en Italia, en el año 1983 y es por esto que todo lo que se ve tiene un estilo vintage y rústico; precisamente lo que se busca lograr en el proyecto (con la aclaración de que se llevará a un clima más templado-frío).



Fig 15. Sala de Estar y Biblioteca de casa principal. Call Me By Your Name, L. Guadagnino, 2018.

"*Peaky Blinders*" (2013), por otro lado, toma lugar en el año 1919, justo después del fin de la primera guerra mundial. Es por esto que la estética de la serie se caracteriza por el uso de colores cobre y ambientes un poco sombríos. En los diferentes espacios de la serie, como en los bares, las casas y la oficinas, se puede ver como el uso de diferentes materiales y texturas (como la madera y el cuero), ayudan a crear la sensación de un espacio más rústico y pequeño, cosa que también se quiere transmitir en la experiencia "Nosotros".



Fig 16. Espacios Rústicos de la serie. Peaky Blinders, S. Knight, 2013.

SONIDO

Para el sonido, se busca construir dos ambientes sonoros (en las tres experiencias). El principal, que seguirá a los personajes (sonido diegético) y uno secundario que se desarrolló en el apartamento de al lado (intradiegético). Ambas atmósferas contarán historias paralelas que se van a ir entrelazando, aunque una sea visible y la otra no. En el cortometraje "Vecinos", protagonizado por Paco León, uno de los recursos más importantes es la construcción sonora, en la que los dos personajes empiezan a conectar a través de atmósferas sonoras paralelas que se van interlazando.





Fig 17. Vecinooo, P, León, 2020. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=DzMqy5KPVik>

Lo mismo sucede en la serie de terror *"The Hauntings Of Hill House"* (2018), específicamente en la escena *"Back From The Grave: Trick or Treating 4"*. La hermana mayor de la mujer fallecida escucha golpes en la puerta de su casa y recuerda los golpes que solía escuchar en las paredes de su cuarto cuando era pequeña. En ambos momentos, si bien se ve un ligero movimiento de la puerta y de los cuadros colgados en las paredes, es el sonido lo que le indica al espectador que efectivamente hay alguien al otro lado de las superficies, eventualmente causándole terror. Es decir, no es necesario ver al monstruo para sentir la tensión construida, sino que el sonido es el responsable de plantear el conflicto al que se enfrenta el personaje.

⁴ Ver <https://www.youtube.com/watch?v=62AZKjN9mQM> (2:17 min)



MONTAJE



Fig 18. La La Land, D. Chazelle (2016)



Fig 19. Marriage Story, N. Baumbach (2019)



Fig 20. Whiplash, D. Chazelle (2014)

Para el montaje es importante tener en cuenta el tratamiento que se le da en un contexto cinematográfico a conversaciones que tienen un alto peso emocional. En los tres referentes que se tienen, son escenas sencillas pero que tienen una gran carga emocional, tal y como ocurre en el cortometraje que se quiere hacer. *La La Land* (2016) presenta una conversación que empieza bien, pero a medida que va avanzando la escena, la tensión va aumentando y las cosas se van complicando. En el caso de *Marriage Story* (2019), la escena empieza cargada de tensión la cual de igual forma va subiendo y llega a un punto de quiebre. Finalmente en el caso de *Whiplash* (2014) similar al caso de *La La Land*, empieza en una tónica más suave pero al igual que las demás, empieza a construir una tensión a partir de un problema entre los dos personajes. De estos tres ejemplos es clave tener en cuenta el cómo construyen la tensión a partir de solo un diálogo, en qué momento dejan respirar, cómo juegan con el plano - contraplano y las expresiones de los actores. Son tres ejemplos claros de cómo construir tensión a través de una acción sencilla, con dos personajes y una conversación-




METODOLOGÍA

BOGOTÁ COMO EL ESPACIO DEFINIDO

Bogotá, distrito capital que alberca aproximadamente 7 millones y medio de personas, cuenta con una estructura, cualidades y atributos que la hace particularmente interesante y distintiva. Al ser la ciudad más grande y poblada de Colombia y dentro de las más grandes de Latinoamérica, Bogotá tiene como principal activo social las distintas culturas que convergen en un mismo lugar gracias a las oportunidades económicas y educativas que ofrece la capital. Esto, y otras muchas variables económicas, sociales políticas, artísticas y turísticas que incluye la ciudad dentro de su menú de opciones, le han dado la posibilidad de posicionarse y de adquirir un amplio espectro de características que deleitan al medio audiovisual.

Al ser la capital y centro del país, contrae la responsabilidad de abrir sus brazos a las distintas personas que llegan en busca de nuevas oportunidades laborales educativas y sociales. Decir que su gente es única es invalido, pues cuenta con el atributo de tener gente de distintas ciudades y regiones. Al igual que las ciudades capitales alrededor del mundo, Bogotá no es la excepción en cuenta a actitud y personalidad en su población. Al ser una ciudad tan caótica, sus habitantes viven en un estado constante de atención y alerta, haciendo que puedan pasar por groseros o irrespetuosos. También, son una población muy





abierta a nuevas culturas y costumbres, pues le abren la puerta a todos aquellos que quieran entrar.

Los espacios de la ciudad también demuestran esta multiculturalidad. Al tener que satisfacer las necesidades culturales y sociales de tantos grupos poblacionales, se ha visto obligada a construir lentamente toda una arquitectura que satisfaga estas necesidades. Iglesias de todas las religiones y cultos, casas antiguas, clásicas y remodelada por adentro, parques grandes y abiertos edificios bajos, altos, nuevos, modernos, tecnológicos y no tan sofisticados. Barrios con semejanzas a pueblos clásicos y coloniales, y barrios comerciales e industriales, uno al otro. Todo un catálogo que demuestra a todo un país, e incluso otros, en un mismo espacio, con solo calles de distancia entre sí.

PRODUCCIÓN

Entendiendo el modelo de realización de productos audiovisuales, como un proceso donde la idea inicia una carrera por llegar a la pantalla final. Debemos comprender que este proyecto cuenta con una serie de retos técnicos y logísticos los cuales se debe atender con anterioridad para cumplir con su correcta realización

IDENTIFICACIÓN DEL PRODUCTO

Este proyecto busca experimentar el espacio audiovisual y su interacción con el usuario o espectador. Es por eso que es importante identificar, presupuestar y diseñar un plan



estratégico desde producción donde se identifiquen estos distintos tipos de proyección y consumo. Por una primera parte, se tiene una producción y proyección clásica de cortometraje. El cual cuenta con sus respectivas etapas de pre-producción, producción y postproducción-exhibición. Por una segunda, se cuenta con un montaje presencial y teatral de la misma narrativa es un mismo espacio. Esto implica tener a los mismos actores, misma locación, mismo arte y mismos props en escena. Esto obliga que el producto cuente con dos variantes de proyección que necesitan de presupuesto y logística para su correcta elaboración.

RECURSOS DISPONIBLES

En cuanto a los recursos físicos y talento humano que se requieren para la correcta elaboración de este proyecto, su consecución se puede basar en una de las siguientes opciones.

1. Disponibilidad de alquiler por parte de la institución Universidad de La Sabana
2. Disponibilidad de recursos físicos propios de cada integrante de la investigación
3. Disponibilidad de alquiler de personas externas con interés de participar en el proyecto-investigación.

Tabla 1.

En el siguiente tabla se expone los recursos necesarios y su forma de consecución.

| ÍTEM | PRÉSTAMO | PROVEEDOR |
|-----------------------|--------------------------|-----------|
| Equipos de fotografía | Universidad de La Sabana | |
| Equipos de luces | Universidad de La Sabana | |



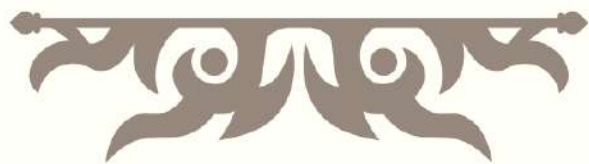
| ÍTEM | PRÉSTAMO | PROVEEDOR |
|---------------------------|--------------------------|------------------------------|
| Equipos de sonido | Universidad de La Sabana | |
| Ambientación arte | Lucía Rufíni | |
| Alimentación | | Cafetería Pan Comido Gourmet |
| Talento actoral | | Agencia modelos Paprika |
| Mobiliario exhibición | | Decocelebrarte |
| Iluminación especializada | Cristian Zorro | |
| Alimentación exhibición | | Empanadas el rey |
| Transporte mobiliario | | Contratación externa |
| Transporte personal | Equipo | |
| Auxiliares y asistentes | Familiares y compañeros | |
| Mezcla final | Gabriela Vargas | |

En cuenta a recursos humanos, contamos con las aptitudes y disponibilidad de los principales departamentos (Dirección, Producción, Dirección de fotografía, Diseño de producción, Montaje y Sonido) En cuanto a los asistentes y otros perfiles requeridos por dichas cabezas, se buscará alianzas con personas, estudiantes, conocidos, entres otros. Con interés de participar y ayudar en la realización del proyecto. Desde el grupo de talento actoral, se espera recolectar recursos económicos para la contratación de los actores requeridos para el cortometraje e interpretación teatral.

LOCACIÓN

En cuenta a la locación, se alquilará una casa ubicada en la localidad de Teusaquillo, dirección (Avenida carrera 19 #39-55). Este espacio será alquilado con recursos económicos





del grupo para los dos días de uso, (Rodaje y exhibición). Esta locación funciona para las necesidades narrativas y logísticas del proyecto pues se presta para tener distintas habitaciones y espacios que serán destinados para las distintas secciones de la exhibición y servirá para llevar un rodaje cómodo y práctico en términos de espacios para actores, equipos, personal, transporte, seguridad Etc. A continuación se expondrá un plano de los espacios y divisiones de la locación.

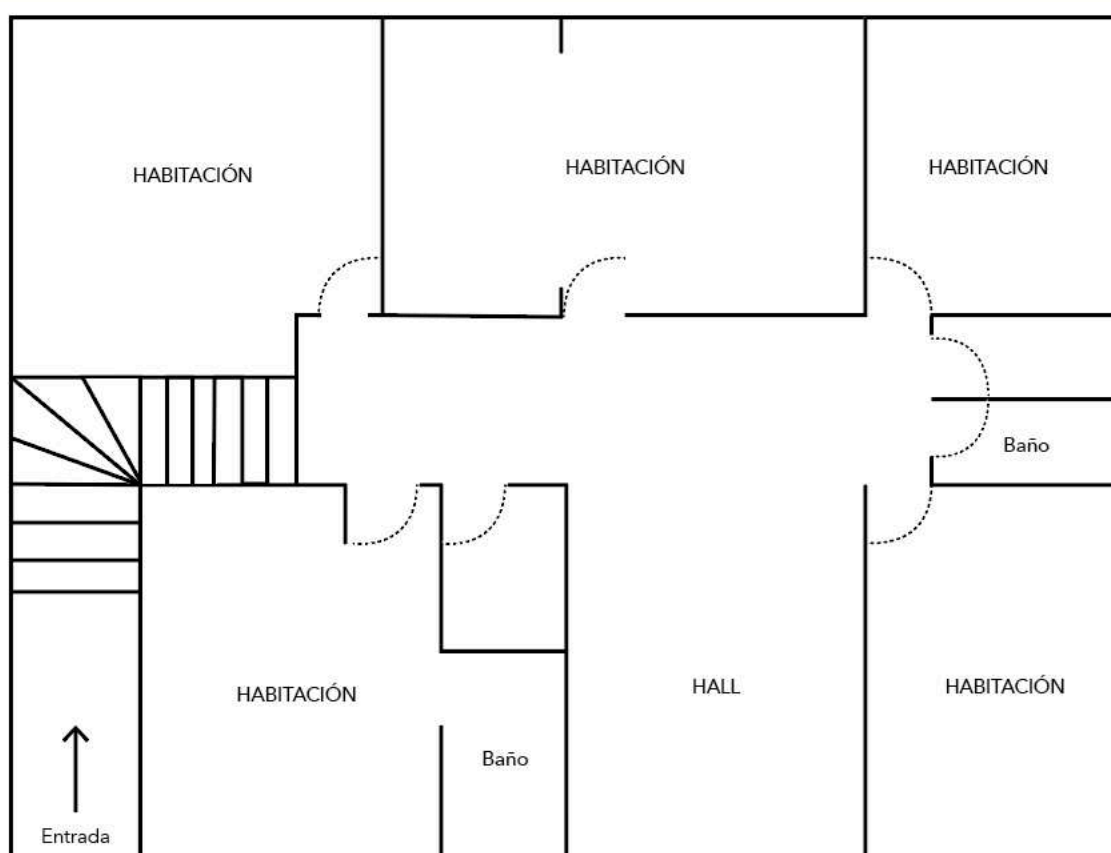


Fig. 20.1. Mapa de la locación



PRESUPUESTO DESGLOSADO

Tabla 2.

Presupuesto desglosado

| PRESUPUESTO | | | | | |
|---------------------------------------|---|---------------|-----------------|-----------------------|-------------------|
| Nombre del Proyecto: NOSOTROS | | | | | |
| Productor: Nicolás León Fajardo | | | | | |
| 1. RUBRO PERSONAL | | | | | |
| 1.3 | TALENTO | MEDIDA | CANTIDAD | VALOR UNITARIO | TOTAL |
| 1.3.1 | Protagonistas + Fee productora | Unidad | 2,0 | \$ 200.000 | \$ 400.000 |
| SUBTOTAL TALENTO | | | | | \$ 400.000 |
| 1.4 | SONIDO | MEDIDA | CANTIDAD | VALOR UNITARIO | TOTAL |
| 1.4.8 | Sonidista | Seleccionar | | \$ 0 | \$ 0 |
| SUBTOTAL FOTOGRAFIA, SONIDO Y TECNICA | | | | | \$ 0 |
| TOTAL RUBRO PERSONAL | | | | | \$ 400.000 |
| 2. RUBRO LOGISTICA | | | | | |
| 2.1 | TRANSPORTE | MEDIDA | CANTIDAD | VALOR UNITARIO | TOTAL |
| 2.1.1 | Transporte en modelos | Días | 2,0 | \$ 50.000 | \$ 100.000 |
| 2.1.2 | Transporte arte | Días | - | | \$ 0 |
| SUBTOTAL TRANSPORTE | | | | | \$ 0 |
| 2.3 | ALIMENTACION | MEDIDA | CANTIDAD | VALOR UNITARIO | TOTAL |
| 2.3.1 | Desayunos/ almuerzos/ comidas Rdoaje | Días | 1,0 | \$ 250.000 | \$ 250.000 |
| 2.3.2 | Alimentación Exhibición (Expertadores & Crew) | Días | 1,0 | \$ 250.000 | \$ 250.000 |
| 2.3.4 | Otros | Seleccionar | | \$ 0 | \$ 0 |
| SUBTOTAL ALIMENTACIÓN | | | | | \$ 500.000 |
| TOTAL RUBRO LOGISTICA | | | | | \$ 500.000 |
| 3. RUBRO DIRECCION DE ARTE | | | | | |
| 3.1 | DIRECCION DE ARTE | MEDIDA | CANTIDAD | VALOR UNITARIO | TOTAL |
| 3.1.1 | Escenografía-ambientación-otros | Paquete | 1,0 | \$ 300.000 | \$ 300.000 |
| 3.1.8 | Otros | Seleccionar | | \$ 0 | \$ 0 |
| SUBTOTAL DIRECCION DE ARTE | | | | | \$ 300.000 |
| 3.2 | LOCACIONES | MEDIDA | CANTIDAD | VALOR UNITARIO | TOTAL |
| 3.2.1 | Alquiler de locaciones | Paquete | 1,0 | \$ 500.000 | \$ 500.000 |
| SUBTOTAL LOCACIONES | | | | | \$ 500.000 |
| TOTAL RUBRO DIRECCION DE ARTE | | | | | \$ 800.000 |
| 4. RUBRO EQUIPO TÉCNICO | | | | | |
| 4.1 | EQUIPOS DE VIDEO-PROYECCIÓN | MEDIDA | CANTIDAD | VALOR UNITARIO | TOTAL |
| 4.1.1 | Alquiler parlantes-televisores-proyectores | Paquete | 1,0 | \$ 200.000 | \$ 200.000 |
| 4.1.2 | | Seleccionar | | \$ 0 | \$ 0 |
| SUBTOTAL EQUIPOS DE VIDEO | | | | | \$ 200.000 |
| 4.2 | EQUIPOS DE AUDIO | MEDIDA | CANTIDAD | VALOR UNITARIO | TOTAL |

| | | | | | |
|-----------------------------------|--|-------------|--|------|-------------------|
| 4.2.1 | | Seleccionar | | \$ 0 | \$ 0 |
| 4.2.2 | | Seleccionar | | \$ 0 | \$ 0 |
| SUBTOTAL EQUIPOS DE AUDIO | | | | | \$ 0 |
| TOTAL RUBRO EQUIPO TÉCNICO | | | | | \$ 200.000 |

| 5 RUBRO COMPRA DE MATERIALES | | | | | |
|--|------------------------------------|---------|----------|----------------|-------------------|
| 5.1 | COMPRAS | MEDIDA | CANTIDAD | VALOR UNITARIO | TOTAL |
| 5.1.1 | Batería, materiales de producción | Paquete | 1,0 | \$ 50.000 | \$ 50.000 |
| 5.1.2 | Alquiler sillas y mesas Exhibición | Días | 1,0 | \$ 144.000 | \$ 144.000 |
| SUBTOTAL COMPRAS | | | | | \$ 194.000 |
| TOTAL RUBRO COMPRAS DE MATERIAL | | | | | \$ 194.000 |

| 6 RUBRO: POSTPRODUCCIÓN | | | | | |
|--------------------------------------|-----------------------------|-------------|----------|----------------|-------------|
| 6.1 | EDICIÓN/MONTAJE | MEDIDA | CANTIDAD | VALOR UNITARIO | TOTAL |
| 3.1.1 | | | | | \$ 0 |
| SUBTOTAL EDICIÓN/MONTAJE | | | | | \$ 0 |
| 6.2 | SONORIZACION / AUDIO | MEDIDA | CANTIDAD | VALOR UNITARIO | TOTAL |
| 6.2.1 | Estudio de Grabación Audios | Seleccionar | | \$ 0 | \$ 0 |
| SUBTOTAL SONORIZACION / AUDIO | | | | | \$ 0 |
| TOTAL RUBRO POST PRODUCCION | | | | | \$ 0 |

| RESUMEN DEL PRESUPUESTO | |
|--------------------------------------|---------------------|
| 1. TOTAL PERSONAL | \$ 400.000 |
| 2. TOTAL LOGISTICA | \$ 500.000 |
| 3. TOTAL DIRECCION DE ARTE | \$ 800.000 |
| 4. TOTAL TECNICA | \$ 200.000 |
| 5. TOTAL COMPRA DE MATERIALES | \$ 194.000 |
| 6. TOTAL POSTPRODUCCION | \$ 0 |
| SUBTOTAL | \$ 2.094.000 |
| TOTAL NETO | \$ 2.094.000 |
| Imprevistos 10% : | \$ 146.580 |
| GRAN TOTAL | \$ 2.240.580 |
| GRAN TOTAL * PERSONA | \$ 448.116 |

TIME TABLE DE PRODUCCIÓN

Tabla 3.

TimeTable de producción

| NOVIEMBRE | | | | | | |
|---------------|------------------------------|---------------------------|------------------------------|------------------------|------------------------|---------------------------------|
| DOMINGO | LUNES | MARTES | MIÉRCOLES | JUEVES | VIERNES | SÁBADO |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| | | PRE-PRODUCCIÓN | PRE-PRODUCCIÓN | PRE-PRODUCCIÓN | PRE-PRODUCCIÓN | |
| | | TRABAJO TEÓRICO | TRABAJO TEÓRICO | TRABAJO TEÓRICO | TRABAJO TEÓRICO | TRABAJO TEÓRICO |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| | PRE-PRODUCCIÓN | PRE-PRODUCCIÓN | PRE-PRODUCCIÓN | ENTREGA DE PROPUESTAS | PRE-PRODUCCIÓN | REUNION VIRTUAL (3:00 PM) |
| | TRABAJO TEÓRICO | TRABAJO TEÓRICO | TRABAJO TEÓRICO | TRABAJO TEÓRICO | TRABAJO TEÓRICO | TRABAJO TEÓRICO |
| DICIEMBRE | | | | | | |
| 28 | 29 | 30 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| | PRE-PRODUCCIÓN | PRE-PRODUCCIÓN | REUNION PRESENCIAL (6:00 PM) | RODAJE | EDICIÓN Y PREPARATIVOS | EDICIÓN Y PREPARATIVOS |
| | REUNION VIRTUAL (1:00:00 AM) | REUNION VIRTUAL (4:00 PM) | TRABAJO TEÓRICO | | TRABAJO TEÓRICO | ENVIO DE INVITACIÓN |
| | TRABAJO TEÓRICO | TRABAJO TEÓRICO | | | | REUNION PRESENCIAL (1:00:00 AM) |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| ENTREGA CORTO | EDICIÓN Y PREPARATIVOS | EDICIÓN Y PREPARATIVOS | EDICIÓN Y PREPARATIVOS | EDICIÓN Y PREPARATIVOS | EDICIÓN Y PREPARATIVOS | |
| | TRABAJO TEÓRICO | TRABAJO TEÓRICO | ENTREGA CORTO V 2 | TRABAJO TEÓRICO | ENTREGA FINAL V1-V2 | EXHIBICIÓN |
| | | | TRABAJO TEÓRICO | | TRABAJO TEÓRICO | |
| 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| AJUSTES TESIS | ENTREGA ASESOR | ENTREGA FINAL TESIS | | | | |
| | AJUSTES | | | | | |

Nota. Esta tabla muestra el flujo de trabajo del equipo durante el tiempo que dura la realización del proyecto.



GUION

NOSOTROS

por

Melissa Knudson

V.4.0
Noviembre 2021



INT. APARTAMENTO ANTONIO. ESTUDIO - NOCHE

ANTONIO (22) delgado, elegante y pálido. Viste una camisa beige con pantalón caqui y tirantes.

Está sentado frente a una pequeña mesa de café vieja, en un sillón amarillo.

Frente a él, AMELIA (22) bajita, desarreglada y delgada. Viste un vestido vintage de flores y una pañoleta en el cabello. Todo tiene mucho color.

Toma un vaso de agua, nerviosa. Las cortinas están entreabiertas. Ella está sentada en una butaca de madera. A sus pies, un bolso colorido. Se acomoda en la silla y los collares que lleva puestos SUENAN. Agarra su bolso y empieza a sacar cosas de adentro: un mazo de cartas, unas velas viejas, un pedazo de pergamino arrugado y una pluma.

Amelia mezcla las cartas sobre la mesa de manera torpe, se le caen algunas al suelo. Se agacha a recogerlas mientras Antonio la mira consternado.

ANTONIO

¿Hace cuánto haces esto? ¿Tienes bastante experiencia?

Antonio CARRASPEA nervioso mientras Amelia busca en sus bolsillos. Mira la vela.

AMELIA

Hmm me estoy entrenando todavía, pero ya tengo práctica con este tipo de lecturas...he hecho una o dos en el pasado.

Antonio se levanta y le acerca un encendedor antiguo que alcanza de la repisa de la biblioteca.

Amelia intenta encender la vela. La angula diferente dos veces y logra alcanzar la mecha con el fuego.

Agarra el pedazo de pergamino y una pluma de tinta negra. Escribe sobre el papel el nombre --ANTONIO--

ANTONIO

Y ¿segura va a funcionar?

Amelia corre la tinta por accidente, sobresaltada. La limpia con su mano, deja la pluma a un lado y acerca el pergamino a la vela. El papel empieza a quemarse.

2.

AMELIA
 (Nerviosa)
 Sí, sí, eso es muy sencillo, no hay
 pierde. Lo importante es seguir las
 instrucciones.

En el apartamento de al lado SUENAN LOS TACONES que caminan
 hacia un lado de la habitación y SE ENCIENDE LA MÚSICA
 ROMÁNTICA. SUENAN COPAS DE VIDRIO. HAY RISAS.

El pergamino se enciende y se quema hasta el final. Amelia lo
 apaga afanada para no quemarse.

Amelia pone el pedazo restante de pergamino a un lado.

AMELIA (CONT'D)
 Tienes que saber que las cartas no
 se equivocan pero son muy
 decididas. Puede que hayas venido a
 preguntar algo y ellas quieran
 contestarte sobre otra cosa...o de
 otra forma...

ANTONIO
 (Ansioso)
 Pues necesito que me respondan
 exactamente lo que estoy
 preguntando porque no tengo toda la
 vida para tomar decisiones...o
 bueno, puede que sí

En el apartamento de al lado, SUENA LA PUERTA ABRIRSE DE
 GOLPE. UNOS PASOS DE HOMBRE SE ACERCAN A LA MÚSICA Y LA
 APAGAN.

HOMBRE APTO DE AL LADO (O.S.)
 (Enojado)
 ¿Dónde está? Ahora sí lo vi, y no
 me vas a decir que estás sola otra
 vez

MUJER APTO DE AL LADO (O.S.)
 (Angustiada)
 Llegaste temprano, no te esperaba,
 no sé de qué hablas.

Antonio mira la pared sorprendido.

3.

ANTONIO

Que le pasa a la gente...ni los conozco...es más, creo que se acaban de mudar porque nunca los he visto y ya me sé todos los problemas que tienen...

AMELIA

Listo Antonio. Cierra los ojos y elige 3 cartas. La primera nos dice la forma, la segunda la hora y la tercera la fecha.

Antonio, se limpia el sudor de las manos con el pantalón mientras respira hondo.

Pasa la mano por encima de todas las cartas y separa 3. Amelia recoge las cartas restantes y las pone a un lado de la mesa. Acomoda las 3 cartas en el centro de la mesa.

En el APARTAMENTO DE AL LADO, se escuchan PUERTAS ABRIRSE Y CERRARSE.

MUJER APTO DE AL LADO (O.S.)

(Angustiada)

Para, para que ya te dije que estoy sola, no hay nadie más...

Antonio mira las cartas muy nervioso y suda, mientras Amelia gira la primera carta.

Amelia mira la carta con sorpresa.

ANTONIO

¿Qué? ¿Qué dice? Esta gente de al lado no me deja ni pensar con tanto ruido...

Amelia le muestra la carta.

AMELIA

Esta carta significa asesinato. Vas a morir asesinado.

Antonio se cubre la boca.

ANTONIO

(Señalando la carta)

Pero ¿Por qué? Si yo no peleo con nadie nunca, ¿quién me haría eso?

4.

HOMBRE APTO DE AL LADO (O.S.)
 (Furioso)
 Ahhh pero mira, disque sola. Aquí
 está el amigo...

En el apto de al lado, SUENA COMO LO EMPUJA CONTRA LA PARED.

MUJER APTO DE AL LADO (O.S.)
 No, no, Antonio, cálmate.

En el apto de al lado, SUENAN PASOS DESCALZOS SALIENDO Y
 ENTRANDO A UNA HABITACIÓN.

Amelia voltea la segunda carta.

AMELIA
 7 luces. Significa 7:00 pm

Antonio mira su reloj de muñeca y verifica la hora en el
 reloj de pared.

ANTONIO
 (Ríe nervioso)
 Bueno, ahora sí me estoy asustando.
 Son las 6:57 pm, pero imposible...

Antonio se levanta y empieza a caminar por la habitación

En el apto de al lado SUENAN PASOS

HOMBRE APTO DE AL LADO (O.S.)
 Qué haces Amelia? Suelta el arma,
 estás loca o que

ANTONIO
 Lee la última, a ver. Es imposible
 igual pero

Amelia voltea la tercera carta y se queda pasmada.

Antonio la mira con nerviosismo.

ANTONIO (CONT'D)
 (Sarcástico)
 Qué, ¿me voy a morir en (mira su
 reloj de muñeca) el próximo minuto?

En el apto de al lado:

MUJER APTO DE AL LADO (O.S.)
 Perdón Antonio, pero te lo
 ganaste...

5.

Amelia lo mira y le muestra la carta. Antonio queda pasmado y se pone de pie.

ANTONIO
(Señalando la carta)
No puede ser. Eso es hoy. Eso es ya...!

En el apartamento de al lado suena un DISPARO.

Amelia se sobresalta.

Antonio hiper-ventila y se agarra el pecho. Mira por la ventana con paranoia y cierra la cortina. Se afloja los botones de la camisa y respira con fuerza, mientras camina por la habitación. Amelia lo mira en shock. Antonio se toca el pecho.

Amelia mira la pared analizando y se levanta.

AMELIA
Espera espera, mira tu reloj.

Antonio respira profundo y mira su reloj de muñeca.

ANTONIO
(Confundido)
No puede ser, 7:01 pm. Tú me dijiste que las cartas no se equivocan.

Silencio.

ANTONIO (CONT'D)
(Enojado)
Qué es esto. Te pago para que me leas el futuro y me asustas, juegas con mi tiempo y nada, igual tengo que pagarte. Estás loca o que.

Amelia lo mira muy seria.

En el apto de al lado SE ESCUCHAN LLANTOS.

ANTONIO (CONT'D)
Y esta gente qué, no han hecho sino hacer ruido, que desespero.

Antonio sale de la habitación iracundo. Se ESCUCHA CÓMO SE ABRE LA PUERTA PRINCIPAL.

Amelia espera confundida. Se acerca a la mesa y analiza las cartas que sacó.



6.

Antonio regresa asustado y un poco más pálido. Amelia lo mira sorprendida.

AMELIA

¿Qué pasó?

ANTONIO

Es que...es que el apartamento de al lado está vacío. Ahí no vive nadie.

Amelia mira las cartas. Hay un silencio.

AMELIA

Creo que las cartas sí mostraron tú futuro finalmente...las Cartas nunca mienten

FIN.






TRATAMIENTO NARRATIVO

La mayor inspiración del arte, es la vida misma. Se trata de representar aquello que hace a la humanidad con construcciones imaginadas, siempre procurando acercarse a las personas desde el espíritu. Los miedos, las aspiraciones, los deseos. Todos son parte de las conexiones más honestas y profundas que se pueden crear, cuando se narra desde la empatía y la experiencia propia.

Antonio, un joven de 22 años, representa el miedo a lo desconocido y la voluntad de conocer hasta lo imposible, más allá de los límites físicos. En una edad de incertidumbre, y estando a punto de tomar decisiones decisivas en su vida, decide contratar a Amelia, otra joven que apenas está iniciando su vida. Ella se está entrenando en el arte de leer las energías y Antonio le paga para que lea su futuro. Ambos, inexpertos y ansiosos, se reúnen una noche para llevar a cabo el ritual, solo para descubrir que no todo funciona como se esperaban. Las cartas nunca mienten, pero hay que saber escucharlas.

SINÓPSIS

ANTONIO (22) contrata a AMELIA (22) para que le lea el futuro con las cartas. Quiere saber cuándo, a qué hora y cómo morirá. Una noche de Octubre, se lleva a cabo la cita pactada y comienza el ritual. Amelia escribe el nombre de Antonio en un papel y lo quema con una vela





especial, para invocar la energía de las cartas. Enseguida, saca el mazo, lo mezcla y le pide a Antonio que separe tres. Empieza a voltearlas una a una, mientras que en el apartamento de al lado una acalorada pelea de pareja se torna cada vez más violenta.

En la media en la que Amelia gira las cartas, empiezan a notar algunas coincidencias tensionantes: la primera les indica que Antonio morirá por un disparo al pecho y la segunda que morirá a las 7 pm. Al ver que son las 6:57 pm, Antonio empieza a preocuparse mientras que, al lado, los ruidos extraños incrementan.

Finalmente, Amelia gira la última carta: Antonio morirá esa misma noche. El protagonista pierde el control y se deja invadir por un miedo incontrolado. Suena un disparo en el apartamento de al lado.

Siendo pasadas las 7 pm, Amelia logra tranquilizar a Antonio que se enoja por lo que parece ser una farsa. En medio de su ira, decide salir a enfrentar a quienes estuvieron discutiendo en el apartamento de al lado, solo para descubrir que siempre estuvo vacío.

Al reencontrarse con Amelia para compartir su sorpresa, ella parece saber exactamente qué sucedió: las cartas sí mostraron el futuro del protagonista, pero no de la manera esperada. Mientras él buscaba una respuesta directa, su futuro se materializó en el apartamento de al lado.





PERSONAJES

Durante la narrativa, habrá un personaje principal (ANTONIO, 22) y un personaje secundario (AMELIA, 22) que estarán presentes en la imagen. Los demás, serán personajes secundarios y figurantes de los que habrá presencia, únicamente, sonora. De esta forma, los personajes también serán parte de una construcción espacial diversa que va más allá de lo que se ve, para encontrar la narrativa en lo que se escucha y la manera en la que se escucha. El sonido, en este sentido, también construirá espacios narrativos en diferentes términos.

Por otro lado, los personajes de esta historia tienen el objetivo de ser representantes de deseos universales y, de la misma forma, deben tener características globales que conecten con el espectador a un nivel personal.

ANTONIO

Un joven entrando a su etapa adulta que representa el deseo constante de conocimiento indiscriminado. Sus ansias de saber cuál va a ser su futuro (representado en su deseo de saber cómo va a morir) provienen de una vida llena de límites creados por la rutina inevitable y el futuro casi completamente estructurado que se le impuso desde la infancia.

Nombre Completo: Antonio Leal

Rol/ Propósito dentro del diseño de personajes: Protagonista

Edad: 22





Sexo: Masculino

Nacionalidad/Etnicidad: Bogotá, Colombia. Acento rolo, clase media.


Misión/Main Goal: Descubrir cómo, cuándo y a qué hora va a morir.

Motivación: Atrapado en la indecisión, está a punto de iniciar su recorrido profesional dentro de una industria que le es ajena y que lo motiva poco. Mientras algunos le dicen que tendrá tiempo de sobra para descubrir su verdadera pasión, otros le aseguran que debe tomar las decisiones adecuadas de manera inmediata, pues la vida es corta. En medio del dilema, decide recurrir a la información más valiosa: ¿Qué tan corta es la vida realmente? Se ha convencido que al tener esto claro, podrá tomar las decisiones correctas que lo llevarán a vivir la vida que desea.

Deseo Interno/ Inconsciente: Encontrar la excusa perfecta para renunciar a su estilo de vida asfixiante y dedicarse a recorrer el mundo, sin trabajo ni estigmas sociales que lo limiten. Quiere encontrar el valor de cambiar todo sin pensar en las consecuencias, y necesita un motivo tangible para hacerlo.

Defecto dominante "Flaw": Es inseguro. Parte de sí mismo sabe cuáles son sus verdaderos deseos pero se niega a aceptarlos basándose en lo que es comúnmente correcto y aceptable por la sociedad.

El "antes del personaje" Backstory: Es hijo único y creció con su padre, cuando su madre los abandonó en busca de un mejor futuro. Creció en una casa cómoda, sin mayores






obstáculos en la vida más que una duda constante sobre la validez de su existencia. Nunca tuvo el espacio de tomar decisiones, porque todo en su infancia ya estaba decidido. La relación con su padre siempre fue distante pero, aún así, se fue convirtiendo en el heredero incuestionable de su profesión. La pasión era el tema preferido de su madre, con la que nunca llegó a compartir, pero la eficiencia y la inteligencia fueron los atributos que le inculcó su padre, siempre más allá de los deseos personales. Su padre tenía una pequeña empresa de papel que se mantuvo lucrativa por años y a la cual dedicó casi todo su tiempo. A los 22 años, Antonio empieza a trabajar en la empresa y su futuro parece estar construido por completo, sin espacio para su opinión. Debe decidir si hacer feliz a su padre y mantener lo que este se ha esforzado por crear, o decepcionarlo e irse, para buscar aquello que lo llene de verdad.

Entre las cosas de su madre, encuentra un libro sobre las energías y, siguiendo su espíritu, decide instruirse en la materia y buscar a un profesional en los clasificados. Entre ellos, aparece Amelia, cuya tarifa es accesible y en la que Antonio decide confiar.

Core Trait: Colérico. Antonio ha reprimido sus emociones por años y, en consecuencia, se enoja con mucha facilidad.

Buenos hábitos/ Virtudes: Es de mente abierta. Desea conocer el mundo y, por lo tanto, no suele rechazar las nuevas ideas ni tradiciones que puedan presentar ante sí.





Malos hábitos/Defectos: Es impaciente y poco equilibrado. No le gusta esperar y se exaspera con los errores pequeños a su alrededor. Cuestiona constantemente a todos sobre lo que hacen y lo que dicen.


Secretos: No es la primera vez que se cruza con lo sobrenatural. Cuando tenía 12 años, conoció a una médium que predijo su futuro trágico y desde ese momento ha mantenido la curiosidad de saber a qué se refería.


Habilidades y conocimientos: Le gusta la lectura, instruirse y aprender constantemente. Es muy bueno adquiriendo conocimiento y socialmente diestro. Es inteligente y analítico, muy perceptivo y observador.

Idiolecto: Al enojarse, suele tratar a la gente de loca. Muchas veces usa la frase altamente ofensiva de “estás loca o que”.

Objetos: Mantiene las cajas de incienso de su madre alrededor del apartamento, siempre intentando conectar con ella mas allá de lo tangible.

Características físicas: Es un poco delgado, alto y pálido. No suele mantenerse muy arreglado. Siempre tiene ojeras y un aspecto de cansancio general. Tiene un tatuaje colorido en el brazo derecho.





Características psicológicas: Es Impaciente, iracundo y, cuando piensa que esta siendo engañado, fácilmente explosivo. Es poco reflexivo e indeciso. Siempre quiere complacer a los demás, especialmente a su padre, a toda costa. Es auto exigente y demandante consigo mismo y con quienes lo rodean. Es irascible y poco compasivo.

AMELIA

Una joven inexperta con creencias fuertes en las energías y con un ámbito espiritual muy desarrollado. Es sensible a las emociones y quiere ganarse la vida con su don. Es una mujer muy independiente y flexible. Toda su vida ha estado en la constante búsqueda de la verdadera conexión entre su vida y el mundo, constantemente en el camino de la iluminación. La soledad y la incomprensión son un precio aceptable cuando se trata de entender el verdadero sentido de la existencia.

Nombre Completo: Amelia Tumay

Rol/ Propósito dentro del diseño de personajes: Secundaria


Edad: 22

Sexo: Femenino

Nacionalidad/Etnicidad: Guatavita, Colombia. Tiene un acento bogotano porque ha vivido 13 años en la ciudad capital.

Misión/Main Goal: Leer las cartas correctamente.







Motivación: En medio del inicio de su vida adulta, ha soñado desde niña dedicarse a las artes ancestrales y quiere demostrar que tiene un don especial que se lo permitirá, con suficiente práctica; y demostrar que las personas que no la apoyaron estaban equivocadas.

Deseo Interno/ Inconsciente: Encontrar su lugar en el mundo. Se siente sola y cree que haciéndose famosa por su don, va a encontrar personas que la admiren y la incluyan en sus vidas, sin juzgamientos ni prejuicios.

Defecto dominante "Flaw": Es deshonesto. No le gusta aceptar sus debilidades y, por lo tanto, engaña a los demás para hacerles creer que no tiene defectos importantes.

El "antes del personaje" Backstory: Amelia creció en una familia tradicional, muy apegada a la religión y a las creencias ancestrales inspiradas en las culturas indígenas. Tiene 12 hermanos y hermanas y ella es la número 6. Sus padres le enseñaron que el crecimiento del alma es más importante que el del cuerpo. En consecuencia, descuidó sus estudios para alimentar sus habilidades psíquicas, que descubrió a temprana edad a través de los sueños. Se mudó con sus abuelos a Bogotá, cuando tenía 9 años, porque sus padres no tenían suficiente dinero para cuidarlos a todos. Allí, empezó a moverse por la ciudad, para conocer a las y los curanderos, médium y demás miembros de la cultura sobrenatural. Dejó la escuela a los 17 años y se dedicó a estudiar el arte de las cartas con un maestro que conoció semanas antes. A los 22, ya con algunos años de educación, decidió salir al mundo y ofrecer sus servicios. Dibujó sus propias cartas, como es la tradición, y puso un anuncio en el






periódico. Por casi un año, no recibió clientes hasta que Antonio la contactó en un acto de fe. Para no perder su primer trabajo, le dijo que ya había hecho un par de lecturas del futuro (para ella, las más complejas). Organizó una cita con él el día 4 de Octubre de 1978.


Core Trait: Es dedicada. Cree que el suyo es un llamado divino y que debe respetarlo y seguirlo cueste lo que cueste. No le importa hacer sacrificios grandes en su vida con tal de seguir creciendo como una lectora espiritual.

Buenos hábitos/ Virtudes: Es paciente y empática. Entiende los ámbitos más profundos de las personas y los respeta. Sabe que el sufrimiento, los miedos y la desesperación son partes fundamentales de la existencia humana y quiere aliviarlos cada vez que pueda.

Malos hábitos/Defectos: Es manipuladora. No le gusta la idea de ser juzgada y, por lo tanto, ha aprendido a manipular a las personas, para que piensen que es mucho más experta de lo que parece. Es muy solitaria y desapegada, y suele alejar a su familia y amigos en pro de su labor mística.

Secretos: Sus sueños no son tan espirituales como le gustaría. Casi siempre se trata de visiones irrelevantes y casi nunca los puede recordar con detalle. Suele decir que es capaz de soñar con el futuro, pero carece de esa habilidad y lo ha sabido desde pequeña.






Habilidades y conocimientos: Su experticia son las cartas. Lleva años entrenándose para interpretarlas y ha leído todas las teorías sobre el *tarot* y las lecturas temporales. Tiene una sensibilidad especial con las personas y sabe cómo relacionarse a ellas desde lo personal, incluso si las acaba de conocer. Es un artista, y tiene mucha habilidad con las manualidades y las expresiones pictóricas. Ama los animales y conecta fácilmente con cualquier ser vivo.

Idiolecto: Habla sola cuando se pone ansiosa.

Objetos: Su maestro le regaló una pluma para escribir y la ha utilizado en sus rituales desde que empezó su recorrido espiritual, pues cree que no serán tan exitosos si no usa esa pluma en específico. Además, piensa que logrará canalizar las energías de su maestro a través de la pluma.

Características físicas: Es delgada, morena y de baja estatura. Sus facciones son definidas y estiradas. Tiene ojos cafés y le encanta la ropa colorida. Usualmente usa faldas, sandalias y pañoletas suaves.

Características psicológicas: Es introspectiva, delicada y emocional. Suele ser independiente y solitaria. Es tímida al conocer a las personas, pero confía fácilmente en quienes las rodean. Es autocrítica y reflexiva. Siente culpa fácilmente porque no está convencida de ser una buena lectora de cartas.






ESPACIO TEMPORAL


La estética de la sala de la casa de Antonio tiene el objetivo de tener un estilo vintage, inspirado en los años 70's - 80's. No se trata de un *look* tradicional de dichas épocas, sino de una versión más alterna y descuidada de las mismas.

La historia se lleva a cabo en el transcurso de unos cuantos minutos, en una noche fría y nublada. Cuando Amelia llega a la casa de Antonio, son exactamente las 6:48 pm. Mientras le ofrece algo de café y ella comienza su ritual, pasan unos cuantos minutos. En el momento en el que ella lee la segunda carta, ya son las 6:57 pm. Finalmente, el Antonio del apartamento de al lado muere a las 7 pm en punto, para descalzar la situación a las 7:05 pm.

ESPACIO ARQUITECTÓNICO

La historia se lleva a cabo en una sola habitación. Se trata de la sala de estar de Antonio, quien se mudó hace apenas un año. Es su primer espacio y es la primera vez que vive enteramente solo. No es un lugar muy amplio y está constantemente desordenado, pero es acogedor y cálido. Las ventanas están sucias y rotas, los pisos manchados y las paredes blancas se han ido llenando de polvo. Antonio se ha esforzado en arreglar lo más posible pero no le gusta limpiar y, por lo tanto, ha dejado que algunos lugares simplemente se deterioren. Cada vez que lee algún libro o que utiliza cualquier elemento, suele dejarlo por fuera de su sitio.






La zona en la que está ubicada el apartamento es ligeramente centro-occidental, por lo tanto, es un lugar urbanizado y concurrido. Hay un grado elevado de contaminación y es un ambiente caótico y poco tranquilo. Suele ser algo peligroso y violento en general.

LOOK AND FEEL GENERAL

Antonio está a punto de embarcarse en una experiencia sobrenatural, irrepetible e infinitamente misteriosa que develará las verdades más profundas de su futuro. Es vital que la sensación a su alrededor sea equivalente a la magnitud del viaje que está a punto de emprender. La construcción del espacio, las luces que cubren los objetos, el estado de dichos objetos y el trabajo temporal, deben siempre estar guiados por la expectativa del personaje principal y por los motivos que apremian su decisión de adentrarse en un mundo tan desconocido e incontrolable.

TONO

Se debe construir una atmósfera llena de ansiedad y nerviosismo. No solo se trata de dos personajes que no se conocían, llenos de características opuestas que se empezarán a enfrentar entre sí; sino que se mezclará la vida real con la experiencia sobrenatural en un único espacio, que debe adaptarse a un sentir variable (que cambia mientras el relato se hace cada vez menos natural). Además, el espectador estará limitado constantemente y en las diferentes maneras de ver, por lo que el ambiente que se construya será acentuado o progresivo ,en la medida en la que el espectador pueda entrar en él o deba verlo desde una posición alejada y restringida.





RITMO

El ritmo tendrá distintas etapas que se irán sucediendo en orden ascendente. En la primera, se podrá percibir un ritmo tenso, interrumpido y áspero. No será todavía un espacio frenético, pero tampoco se sentirá como un lugar fluido ni suave. Así, se irá transformando en una línea con picos esporádicos, mas vertiginosa y expectante, en medio de un hilo de suspenso medido. La última etapa, siguiendo las dos primeras, resultará en un momento explosivo, lleno de conflicto, que estará rodeado de una sensación de enfrentamiento directo. el aspecto estrambótico del recorrido llegará a su *climax*, para desembocar en una calma que, lejos de ser reconfortante, será de entendimiento y realización.

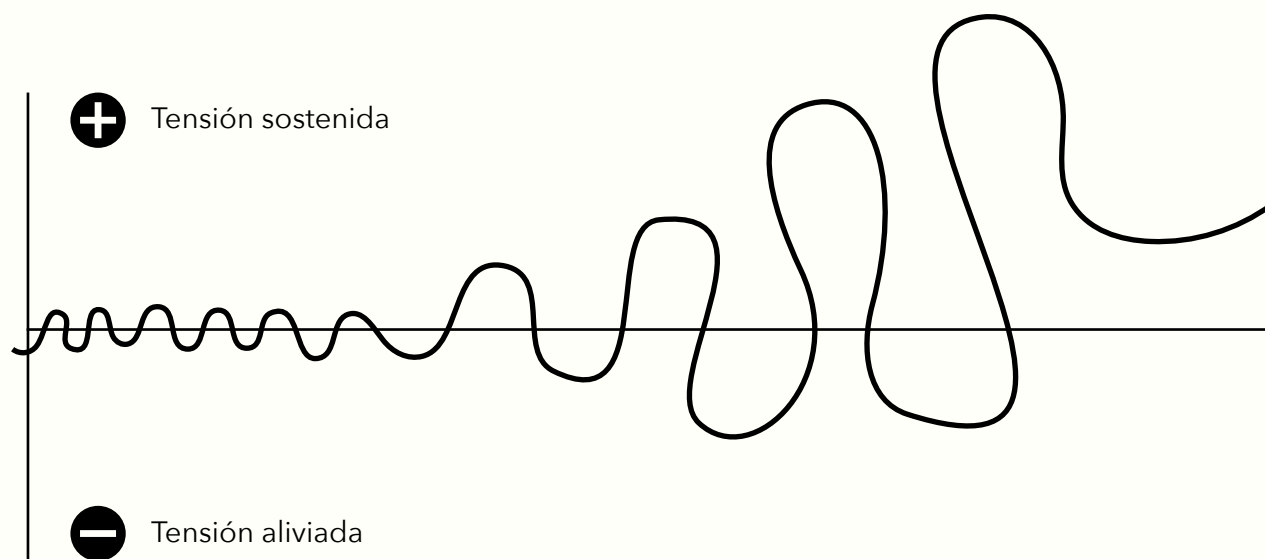


Figura 21. Representación gráfica de la tensión narrativa






TRATAMIENTO AUDIOVISUAL


CONSIDERACIONES DE FOTOGRAFÍA

Desde la dirección de fotografía, en este proyecto se contará con tres tratamientos distintos del espacio. En el primero, se empleará el espacio espectadorial como espacio dramático en el cuál habrá un contacto semi-directo entre el espacio, la narrativa y el espectador. Es decir, se mostrará la historia de manera audiovisual a través de la mirilla de una puerta, por lo tanto, la óptica será un elemento de arte (la mirilla) a la vez que cumple la función de filtrar la información que recibe el espectador.

Otra de las formas de emplear el espacio será de la manera cinematográfica tradicional, en la que el espectador observará una serie de fragmentos de imagen (encuadre) unificado por el montaje (post producción). Finalmente, se llevará a cabo una puesta en escena que exhibirá la misma historia, pero con un estilo teatral.

Para esta última faceta, la presentación teatral, no es correcto emplear el término "espacio cinematográfico", pues no se cuenta con un encuadre u otros elementos propios del lenguaje cinematográfico. Es más acertado decir "espacio dramático" o de "presentación". De esta forma, la propuesta para esta sala será únicamente lumínica, en la que se ubicará una luz tipo *led* que separe el espacio del "escenario" del resto del lugar. Esto se deberá hacer en conjunto con el departamento de arte para coordinar dónde estará dicha fuentes de luz





principal con respecto a la ambientación y cómo se pueden acentuar los elementos narrativos dentro de la construcción del espacio, a partir de la iluminación situacional.


Para el segundo tratamiento del espacio (el enteramente cinematográfico), se utilizarán herramientas y métodos convencionales del lenguaje audiovisual. En esta parte de la propuesta, se busca evocar una estética rústica a través del color cálido y la luz contrastada de tipo claves medias a bajas. Los planos cerrados serán los responsables de dosificar la información mientras que la cámara estática obligará al espectador a analizar los encuadres que se le presentan con detalle.

Finalmente, para la presentación a través de la mirilla de la puerta, se deberá tener consistencia entre el tratamiento de iluminación dentro de la pieza audiovisual que se proyecte y la ambientación (*props*) de la puerta en sí. En este caso, la óptica no será la que propicie un *look* especial en la imagen, sino que la misma mirilla será a su vez la ambientación y el filtro cinematográfico que impulse al espectador a creer que efectivamente está “espiando”.

PROPUESTA DE FOTOGRAFÍA

ASPECT RATIO (16:9)

Este *aspect ratio* se utilizará para el formato más clásico (la proyección), ya que en términos narrativos el 16:9 permitirá que el espacio sea ligeramente comprimido, ayudando a fortalecer la sensación claustrofóbica y nerviosa que los personajes experimentan a lo largo





de la historia. Además, el 16:9 es el *aspect ratio* cinematográfico por excelencia, por lo que reforzará la experiencia del formato cinematográfico para el espectador, teniendo en cuenta la temática principal del presente documento.

De igual forma, el material que será proyectado a través de la mirilla tendrá el mismo formato, adicionado la distorsión que le agregará la mirilla como tal.

POSICIÓN DE LA CÁMARA

Para el cortometraje (proyección) la cámara tendrá dos estados: uno completamente estático y uno con un movimiento ligero. Con el primero, se establecerá la relación entre ambos personajes mientras que se da un contexto más claro del lugar en el que se encuentran. En cuanto a los planos de movimiento, los encuadres empezarán a limitar información y mostrarán objetos y fragmentos del espacio en Planos Detalle, con el fin de limitar la perspectiva del espectador. Por lo mismo, esta segunda clase de plano, será el más recurrente durante el desarrollo de la narración.

Con el plano a través de la mirilla, sucederá todo lo contrario. La cámara tendrá una única posición (Plano General, Picado, 45°) que se mantendrá estática durante la totalidad del relato, puesto que se quiere falsear una acción real al otro lado de la falsa puerta.



PERSPECTIVA ÓPTICA Y ENCUADRE

Como fue mencionado anteriormente, la dosificación de la información dentro del cortometraje se logrará con el uso recurrente de planos detalle, o planos que obliguen al espectador a enfocarse en ciertos fragmentos del espacio sin poder verlo completo en un principio.

Por otro lado, el plano general se utilizará únicamente al final de la narrativa, como una manera de liberar la tensión que se ha construido con la cercanía de los personajes y los objetos del espacio.

Al contrario, en la perspectiva a través de la mirilla, se grabará un plano fijo sin ningún tipo de distorsión óptica, puesto que la mirilla misma dará el efecto gran angular que se busca. Así, no habrá necesidad de dosificar la información utilizando recursos específicos, sino que el entorno del plano será lo que limite la perspectiva.



Fig 22. Vista desde un Ojo Mágico (mirilla). Recuperada de <https://segured.com/2016/09/26/la-importancia-del-uso-de-ojo-magico-en-las-puertas-de-su-casa-u-oficina/>

ILUMINACIÓN: TEXTURA Y DIRECCIÓN

La técnica de iluminación de este proyecto busca ser similar a la del drama de terror de Ari Aster, *"Midsommar"* (2019) (una película con un fuerte enfoque interpretativo desde la construcción narrativa). En esta, el tono visual permite la visualización total y clara, tanto de los personajes como de los espacios. De igual forma, en este proyecto también se busca dicho enfoque, en el que las emociones de los personajes vayan construyendo la trama y en el que el encuadre funcione como un recurso para encerrar y enfatizar la información que la historia necesite. Además del encuadre, una iluminación suave y balanceada hará que tanto las expresiones de los personajes, como todos los elementos visuales presentes en el set, se vean con más claridad y se prioricen otros aspectos narrativos, como el desarrollo del conflicto y la relación creciente entre los personajes.



Fig.23 . Iluminación en clave alta, uniforme. Midsommar. Aster,2019.



Por otro lado, se mantendrá un único esquema de iluminación. La iluminación enseñada proporcionará una iluminación global que permitirá un flujo eficaz dentro de la lógica de la producción que enfatice la interpretación de los actores, intentando evitar cambios de emplazamientos o pausas técnicas que puedan interrumpir el proceso interpretativo de los actores.



Fig.24. Iluminación enseñada. skyfall. 2012. Mendes.

LUMINOSIDAD, TONOS, SATURACIÓN Y COLOR

Se utilizarán luces *Fresnel*, por lo que la atmósfera del lugar será cálida inicialmente. No obstante, para poder aprovechar la información de la imagen en la etapa de colorización, se intentarán neutralizar las tomas lo máximo posible, por lo que se utilizará un balance de blancos cálido para poder mantener dicho balance . Además, se grabará en un perfil de



color cercano al C-Log, que ayudará a abstraer los colores para facilitar el trabajo de etalonaje digital. No se presentarán muchas alteraciones lumínicas, pues se tratará luz enseñada.

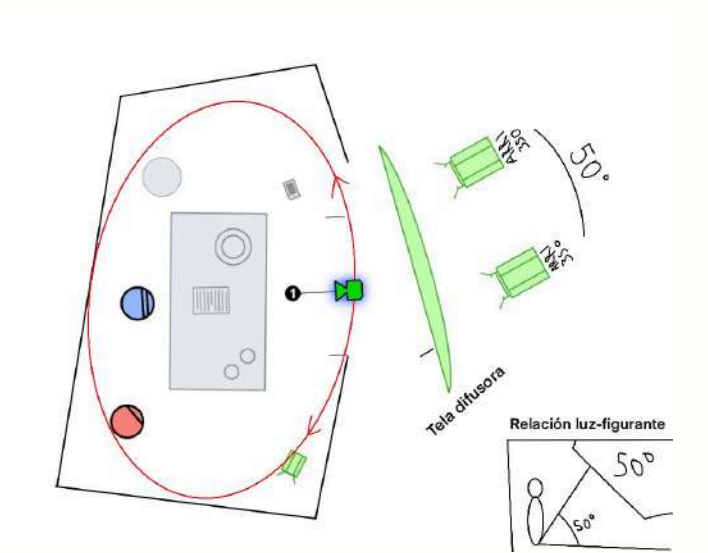


Fig.25 Plano de piso global utilizado en rodaje


GRANO Y TEXTURA DE LA IMAGEN

La textura de la imagen tendrá un cierto *look* anticuado, que concuerde con la ambientación del set y la historia en general. Habrá presencia de grano en la imagen directamente desde la cámara, pero se reforzará a través de algunos *overlay* en post producción.

LISTA DE EQUIPOS

Cuerpo

- Canon 6D mkii



Es una cámara pequeña, compacta y fácil de utilizar, que dará fluidez en el flujo de trabajo, además de tener la capacidad de grabar en *Full Frame*, contando con estabilización digital.

COMPLEMENTOS DE CÁMARA

- Kit de limpieza para sensor
- 3 Baterías LP-E6N
- Cargador Batería LP-E6N

GRIPS

- Trípode para video Manfrotto
- DJI Ronin S
- 3 *stands* de luces

ÓPTICAS


- Sigma 24-70 Art 2.8

Este lente es muy versátil y da la facilidad de cubrir todas las perspectivas que se necesitan, con una sola óptica.

EQUIPO DE ILUMINACIÓN

- Maleta pequeña de ARRI

Este kit trae 3 luces *Fresnel* de mediana potencia (2 de 300 W y una de 150 W). Serán ideales para iluminar el pequeño espacio en donde se llevará a cabo el rodaje.





COMPLEMENTOS DE ILUMINACIÓN

- Muselina o Sabanas de algodón grueso

Esto se utilizará para rebotar o filtrar la luz y generar así esa uniformidad en la iluminación de todo el set.

ETALONAJE DIGITAL

Para la colorización del cortometraje (proyección) se utilizarán tonos cálidos y fríos en distintos momentos de la trama. La dominante cálida, compuesta en su mayoría de tonalidades amarillas y naranjas se empleará cuando la historia este girando en torno a las cartas, en lo que predomina el misterio y las interrogantes. En este momento, Amelia encenderá una vela que dará inicio al ritual, por lo que este tipo de color ayudará a generar una experiencia más inmersiva para el espectador, pues la calidad de la luz con la presencia de la vela (y acompañada de las demás velas de ambientación) generará una homogeneidad visual.

Las tonalidades frías se empezarán a emplear a medida que el pico de tensión empiece a subir. Entonces, el foco central se alejará del ritual y pasará al conflicto creciente entre los personajes. En este momento, el color pasará a estar compuesto de *cyanes* y verdes, lo que mostrará, de manera conceptual, el terror y desesperación que sienten los personajes, contrastándolo completamente con la intriga que dominaba la escena en la primera parte de la historia.






Fig 26. Etalonaje digital con dominantes frías. Saw , James

Wan, 2004




Fig 27. Etalonaje digital con dominantes calidas. La isla siniestra. Scorsece. M,
2010(derecha). Seve, Fincher.D, 1995. (Izquierda)

BEHIND THE SCENES

Además de las piezas y el evento en el que se exhibirán, también se realizará un detrás de cámara que mostrará todo el proceso: desde el montaje del evento en el que se expondrán los productos audiovisuales descritos, hasta el resultado final y los testimonios de los invitados. Lo ideal es no interrumpir la experiencia mientras sucede, así que el detrás de cámara tendrá que sincronizarse con los tiempos de la experiencia.






Por otro lado, la locación en sí presupone un reto lumínico, pues durante la exposición la mayor parte del sitio estará oscuro, con el fin de priorizar la experiencia del espectador y permitirle enfocarse en lo que se le está mostrando. Por esto, se deberá forzar la sensibilidad del sensor de la cámara, generando un grano que sacrificará algo de la calidad de la imagen, pero se hará en *pro* de mejorar la experiencia final de los asistentes. Así, se grabará desde lugares algo alejados del público y se seleccionarán algunos invitados a parte para entrevistar. Estas se realizarán dentro de los espacios de la exposición (las salas en las que se presenten los relatos) para resaltar en el tema central de la noche: la re-significación de un mismo espacio.

Este detrás de cámara irá acompañado con unas tomas tipo *tour*, que muestren el espacio para que los no asistentes tengan el contexto de dónde se llevo a cabo la experiencia y puedan entender la dinámica con más facilidad.

DIRECCIÓN DE ARTE

Como la historia será tratada de tres maneras diferentes, por cada tipo de narración se deben tener en cuenta diferentes aspectos y factores a la hora de construir la puesta en escena. Por ejemplo, en la puesta en escena teatral, es muy importante tener en cuenta que los espectadores verán toda la historia desde un solo punto de vista. De este modo, la escenografía y la ambientación estarán ubicadas de manera estratégica, para que sigan



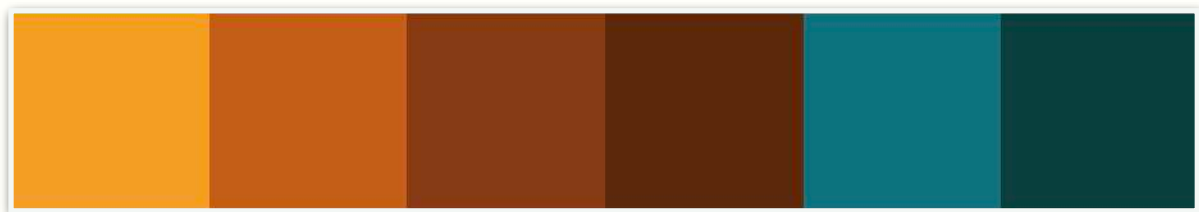
transmitiendo información relevante para la historia y construyan el universo pictórico dentro del cual se lleva a cabo la narrativa.

La puesta en escena desde la mirilla de la puerta se parece a la puesta en escena teatral, ya que los espectadores verán todo desde un solo punto de vista; así que los elementos y la escenografía estarán ordenados para que en este plano fijo entre todo lo que se debe ver.

Finalmente, se tiene el producto audiovisual. Para este, no se tendrán tantas limitantes como en los tratamientos anteriores, sino que se contará con herramientas como el uso de diferentes planos, los cuales ayudan a mostrar los diferentes detalles con más facilidad, dando más oportunidades de movilidad por el espacio y generando nuevas perspectivas.

PROPUESTA ESTÉTICA

A pesar de que el tratamiento narrativo será diferente para cada producto, los tres tendrán la misma propuesta estética. Esta propuesta estética se basará en una paleta de colores ocre. Esta paleta se caracteriza por tener colores cálidos y algunos vivos que serán el amarillo mostaza, terracota, marrón y verde oscuro. Todos estos colores ayudarán a crear la sensación de un lugar cálido, acogedor y un poco viejo, además de permitir cierto contraste.



(Fig28. Paleta de color del cortometraje)

AMBIENTACIÓN

En "Nosotros" sólo se cuenta con un espacio: el apartamento de Antonio. Este se caracteriza principalmente por ser un espacio pequeño, acogedor y desordenado. El lugar estará decorado con cuadros en la pared, muchos libros alrededor, velas, plantas y pocos muebles. Sin embargo, para mantener la armonía del lugar, todos los objetos se caracterizarán por estar dentro de la paleta de colores cálidos. En este espacio se utilizará diferentes texturas como madera, tejidos y telas para apoyar esa sensación de vejez y de un lugar acogedor.



Fig 29. Call Me By Your Name, L. Guadagnino (2018)



Fig 30. Call Me By Your Name, L. Guadagnino (2018)



Fig 31. Call Me By Your Name, L. Guadagnino (2018)



Fig 32. Barqueros (2018) Recuperado de: <https://barqueros.artstation.com/projects/dOJ3ow>



Fig 33. Shevlin (2020) Recuperado de: <https://stampin fool.com/masculine-home-office-ideas/>



Fig 34. Militaru (2016) Recuperado de: <https://unsplash.com/photos/uY2kic9wlmc>



Fig 35. Moore (2018) Recuperado de: <http://www.streetlifestyle.com/2018/02/like-djfsdk.html?m=1>



Fig 36. Shari (2010) Recuperado de: <https://www.littleblueerdeesign.com/creamy-eclectic-elegance/>



Fig 37. Henderson (2012) Recuperado de: <https://interiordesign.net>



Fig 38. Borba (2019) Recuperado de: <https://unsplash.com/@jonathanborba>



Fig 39. Jahrhunderts (2014) Recuperado de: <https://walzerjahrhundert.tumblr.com>



Fig 40. Heart (2008) Recuperado de: <https://www.deviantart.com/darkenedheart-stock/art/Six-Melting-Candles-77180253>



Fig 41. Tomada de l catálogo de oldphonemarket.com Recuperado de: <https://www.oldphoneworks.com/cherry-red-model-500.html>



Fig 42. Hutton (2019) Recuperado de: <https://www.society19.com/stylish-indoor-plants-for-obsessed-plant-moms/>



Fig 43. Tomada del catálogo de Wayfair. Recuperado de: <https://www.wayfair.com/furniture/pdp/wade-logan-gaddy-228-wide-polyester-barrel-chair-w005734927.html?pid=982733462>



Fig 44. Judy (2011) Recuperado de: <http://myartistic-side.blogspot.com/2011/08/lamp-shade-redo.html>



Fig 45. Pizana (2012) Recuperado de: <http://www.aprilpizana.com/2012/10/dreamers-lovers-troubadours/>



Fig 46. Tomado del catálogo de Amazon. recuperado de: https://www.amazon.com/gp/product/B08RYLLRM5/ref=as_li_tl?ie=UTF8&camp=1789&creative=9325&creativeASIN=B08RYLLRM5&linkCode=as2&tag=pintrest0081_20&linkId=3f50ba70438010af032a28e5bd623267&th=1





VESTUARIO

Para los personajes, Antonio, un hombre de 22 años, vive solo y puede ser muy prepotente. Sin embargo su estilo se caracteriza por ser elegante y pulcro, pero al mismo tiempo sencillo. Él vestirá una camisa blanca, pantalón de lino y zapatos de vestir. El elemento característico de Antonio serán sus tirantes, que ayudan a completar su *look*.



Fig 47. Tomada del catálogo de Etsy. Recuperado de: <https://www.etsy.com/listing/250208533/bow-tie-suspenders-set-light-pink-bow?epik=dj0yJnU9VkJ0cHFyOEEkTnFU5WlwbmtlQm1wbU25lEYUjF5bzgmcD0wJm49Z25KYUVnYjVndmVqM1Fb0NlQWU0dyZ0PUFBQUR0cyBzA0>



Fig 48. Gobbo (2011) Recuperado de: https://www.justluxe.com/community/59-bond-st-handmade-menshoes_a_1647344.php



Fig 49. Lerévérend (2011) Recuperado de: <https://uk.fashion-network.com/news/the-kooples-pete-doherty-s-capsule-collection-is-ready,515418.html>



Fig 50. Tomado del catálogo de Otaa. Recuperado de: www.otaa.com/products/black-suspend-braces?variant=33184718422098&epik=dj0yJnU9SG12Z25JamgtODRFNlJsNUJhNmtxNFZzVDJ2Und2LWUmcD0wJm49VXp4QjFUZUNUTE1uNDZrck5kaWRqUSZ0PUFBQUR0cyUElZ



Fig 51. Tomado del catálogo de action-workwear. Recuperado de: <https://active-workwear.co.uk/products/russell-collection-mens-hbone-shirt-962m-1?variant=8745479569460>



Fig 52. Tomado del catálogo de macys. Recuperado de: <https://www.macys.com/shop/product/al-fani-mens-classic-fit-stretch-black-tuxedo-pants-created-for-macys?ID=10504910>



Fig 53. Tomado del catálogo del catálogo de Storenvy. Recuperado de: <https://www.storenvy.com/products/33268003-handmade-mens-navy-blue-chukka-genuine-suede-lace-up-boots/v/1542748397?epik=dj0yJnU9VHmT0MtUlHGMESpdEIRRWRaaTFPakdSNDIWc0JLTmQmcD0wJm49SExCMLkyeUUWUU4wHdGelJx5FdTdyZ0PUFBQUR0cyBzA0>





Por otro lado, tenemos a Amelia, una mujer de 22 años que se dedica leerle las cartas a las personas. No es muy experta en el tema, pero es confiada de sí misma. El estilo de Amelia se caracteriza por ser vintage, hippie y un poco desordenado. Ella estará usando un vestido suelto con muchos colores. Llevará accesorios como una pañoleta en la cabeza, collares y un bolso llamativo. Todos estos tendrán diferentes colores y estampados. Para los zapatos, ella llevará sandalias. Al ser un poco desordenada, llevará un maquillaje muy sencillo pero con un poco de color en los ojos.



Fig 54. Shahid (2014) Recuperado de: <https://www.dailymail.co.uk/tvshowbiz/article-2713133/amp/Candice-Swanepoel-showcases-supermodel-figure-bold-patterned-maxi-dress-enjoys-daytime-date-boyfriend-Hermann-Nicola.html>



Fig 55. Tomado del catálogo de Bm Essentials. Recuperado de: <https://bmessentials.com/products/women-summer-retro-floral-print-long-dress-elegant-beach-belt-sexy-v-neck-appearance-print-maxi-bohemian-dress-lady-vestidos?variant=32684916080720>



Fig 56. Tomado del catálogo de Etsy. Recuperado de: <https://www.etsy.com/listing/580750764/maxi-dress-skirt-oneck-waist-gypsy-lepik-dj0yjmU921VTSzJmWnU4YtdwLEn4c-nhGF9KSHjwVfZiFozm4mD0wJm49Nz8mclFDNDI3cUlyOVp0WF9EVG5iUSZ0PUFBQUBFR0cyVIF>



Fig 57. Tomado del catálogo de Etsy. Recuperado de: https://www.etsy.com/listing/475479550/macrame-pearl-necklace-crystal-pearl-globe-18gpa-18kum-source-google&utm_medium=cps&utm_campaign=shopping_us_e_jewelry-necklaces-crystal-necklaces&utm_custom1=x_CjwKCAiAH_BRBZewAlfBh1PisoMnH9bmkgtj3EvMezafYB-w3DS795Q14507J3DwEhw5XR0C1JYQAvD_BwE_1_&utm_content=gs_1730355986_67478012762_337599019360_jila-418442856717_c_475479550_127685918utm_custom2=1730355986&gclid=CjwKCAiAH_BRBZewAlfBh1PisoMnH9bmkgtj3EvMezafYB-w3DS795Q14507J3DwEhw5XR0C1JYQAvD_BwE&epik=dj0yjmU921VTSzJmWnU4YtdwLEn4c-nhGF9KSHjwVfZiFozm4mD0wJm49Nz8mclFDNDI3cUlyOVp0WF9EVG5iUSZ0PUFBQUBFR0cyVIF



Fig 58. Ávila (2021) Recuperado de: <https://www.mujerde10.com/moda-y-belleza/cuidado-cabello-peinados/10-peinados-faciles-para-cabello-largo-que-te-haran-ver-elegante-y-clich-en-verano/2021/05/>



Fig 59. Tomada del catálogo de Walmart. Recuperado de: <https://www.walmart.com/ip/Hippie-Handmade-Shoulder-Beach-Bag-Tote-Boho-Chic-Patchwork-Embroidered-Purse-Red/116090335>



PROPS Y UTILERÍA

El mazo de cartas es un elemento indispensable para la historia, ya que con este Amelia predicará el futuro de Antonio. Será un mazo de cartas de *tarot*, con un aspecto gastado y usado y lleno de diseños egipcios referentes a los dioses antiguos.

Otro elemento que tiene un rol importante en la historia es el reloj de pared. Una de las predicciones de Amelia es la hora de la muerte de Antonio y, por esto, es importante tenerlo presente a lo largo de la historia. Será un reloj análogo de pared, blanco y negro.




Fig 60. Gouveia (2020) Recuperado de: <https://templodemedusa.wixsite.com/gor-gon/post/o-que-e-o-tarot-what-s-the-tarot>



Fig 61. Tomado del catálogo de Zazzle. Recuperado de: https://www.zazzle.com/plain_and_simple_all_black_solid_black_wall_clock-256777878502164349?rf=238313078581635235&tc=pinterest&epik=dj0yJnU9SWY1MWtiMW9JaDZ5ZWUxd2RHbVdLSGdR5ENNMi00SW0mcD0wJm49MIF5VldkckhfakhnSGJnZU1abkRvZyZ0PUFBQUFBFR0cyZjdV

EXHIBICIÓN


Para la exhibición del proyecto, se busca crear la sensación de estar en un piso de apartamentos y cada apartamento será una sección diferente de la presentación. Para lograr esto, se utilizarán números y mirillas para falsear las puertas de los diferentes “apartamentos”. La habitación marcada con el número 105 será la puesta teatral. Aquí se utilizarán telas para



crear la construir un pequeño telón y con la ayuda de la estructura de la habitación se podrá crear la separación entre el escenario, el cual estará ambientado como se mencionó anteriormente y dónde estarán los espectadores.

La sala de proyección estará marcada con el número 104. Este espacio será completamente oscuro y se pondrán sillas para que los espectadores puedan disfrutar del corto de la mejor manera. En la habitación con el número 102 estará la parte de la exhibición donde los espectadores verán la historia a través de una mirilla. Para esto, se perforará una puerta y se pondrá una mirilla real para que esta se convierta en el efecto gran angular de la imagen. También, se utilizará una estructura pequeña que irá pegada en la parte de atrás de la puerta para poder pasar el corto en *loop* y así, los asistentes podrán mirar la historia a través de la mirilla cada vez que quieran.

Por otro lado, los espacios comunes estarán decorados y ambientados de tal forma que los asistentes puedan disfrutar y estar cómodos mientras van pasando por las diferentes partes de la presentación. Algunas luces de ambientación le otorgaran color y patrones a los pasillos, con el fin de crear una atmósfera de misterio y mística en el espacio real.





PROPUESTA DE SONIDO

Es claro que los ambientes sonoros en esta narrativa adquieren especial importancia al ser el único elemento que relata la historia que sucede, paralelamente, en el apartamento de al lado. No se hacen visibles los personajes que discuten ni se visualiza el espacio en el que lo hacen, por tanto, el sonido tendrá que estar construido desde los cimientos, con lujo de detalles y características.

Por otro lado, habrá una mezcla de sonido principal, que se enfoque en la historia de Antonio y Amelia, mientras se contextualiza el lugar en el cuál se lleva a cabo mediante sonidos de referencia tipo ciudadanos: ambientes, personas hablando, movimiento de llantas, etc.


En un tercer nivel, se plantearán todos los sonidos no realistas y que harán referencia al sentir atmosférico del relato. La inspiración de estos será la música apache utilizada en algunos rituales espirituales ⁵. A continuación, se dividirán las especificaciones según la experiencia de visualización planteada en el evento final.

MIRILLA DE LA PUERTA

Para esta propuesta de visualización, se planteará una mezcla sonora con niveles muy bajos y filtrados por un efecto de lejanía y amortiguación. Se le agregará un segundo efecto de

⁵ Escuchar <https://www.youtube.com/watch?v=vKqJe0t263A>







amortiguación a la narrativa del apartamento de al lado. En general, será una mezcla difícil de escuchar y los diálogos serán casi inaudibles, esto con el objetivo de asemejar el papel de “espía ” que adquirirá el espectador al mirar de afuera hacia adentro.

CORTOMETRAJE

En este punto, la mezcla sonora tendrá un fluido más clásico. Primero, se construirá toda la escena principal, desde los ambientes, pasando por los SFX del movimiento de los objetos y terminando en la ecualización y limpieza de los diálogos. Enseguida, se mezclará la historia paralela, proponiendo un POV sonoro desde Antonio, mientras él escucha lo que está pasando en el apartamento de sus vecinos. Esta parte de la mezcla tendrá un filtro que va a amortiguar el sonido y le dará la espacialidad necesaria, que marcará la distancia de las voces de al lado con respecto a Antonio. Para este segundo espacio (que únicamente existe en el universo narrativo) también habría un ambiente que le de cierto realismo y profundidad.

Finalmente, y una vez construida los primeros tres términos sonoros, se agregarán los SFX (efectos de sonido) que apelarán al estado emocional de Antonio y a la atmósfera mística general. El primero, será un reloj constante, que estará presente durante todo el relato, aunque subirá y bajará su nivel dependiendo de la tensión de cada momento de la escena. En especial, se escuchará cuando Amelia predice que Antonio morirá a las 7 pm.





El segundo, será la respiración acelerada de Antonio en el momento en el que descubre que morirá en contados segundos. Se verá su momento de ansiedad pero serán las respiraciones fuertes las que generaren verdadera introspección a su estado de angustia.

Finalmente, los fragmento de la música apache ritual se irán situando esporádicamente a lo largo del cortometraje, siempre simbolizando el viaje ancestral que ambos personajes están emprendiendo.


OBRA DE TEATRO

En esta experiencia, se requiere que el sonido también sea parte de la coreografía en escena y habrá una persona encargada de activar el sonido y sincronizarlo a los momentos que sea necesario. Para facilitar este proceso, se exportará una línea que contenga únicamente la línea sonora del apartamento de al lado y se conectará a un parlante, para que todo el ambiente vaya sonando en los momentos exactos. Todo será escondido de a los ojos del espectador y parecerá que proviene que apartamento contiguo.

En esta experiencia, se omitirán los SFX adicionales, como el reloj, la respiración y la música apache.

EVENTO

Para el evento, también habrá un *mood* sonoro determinado. En la sala de explicación, se dejará puesta una pista suave de Jazz durante la noche y lo mismo sucederá en el *Lobby*. Así, se construirá una atmósfera suave, delicada y sofisticada, para que los invitados puedan





interactuar entre sí con tranquilidad mientras escuchan melodías relajantes, acordes al sentimiento general de la historia.





MONTAJE


PROPUESTA DE MONTAJE

Se debe recordar que este trabajo contará con tres presentaciones de la historia, siendo estas el teatro interactivo, la proyección y la mirilla. Adicional a esto, se creará una pieza Behind The Scenes que saldrá de la exhibición del proyecto, por lo que habrá que montar y editar un total de tres piezas para este proyecto, en el teatro interactivo no habrá presencia de montaje pues al ser una versión en vivo no habrá ningún tipo de post-producción involucrada. La proyección, al ser la versión más cerca del lenguaje cinematográfico tradicional tendrá un proceso de post-producción convencional, en el que se deberá tener en cuenta montaje, cortes de edición, sonido y color. La mirilla, tendrá un proceso de post-producción un poco distinto pues no contará con un montaje estándar de secuenciar imágenes ya que es solo un plano, aún así, este contará con un flujo en post-producción pues requiere ciertos retoques antes de ser exportado para su exhibición. Por último, el Behind The Scenes, aunque tendrá una estructura clara, será un montaje mucho más libre, buscando dinamismo y transmitir la experiencia con fidelidad pero sin perder ritmo.

VERSIÓN PROYECCIÓN


Al ser la versión que más se acerca al lenguaje cinematográfico tradicional, es importante tener en cuenta qué se busca desde el montaje. Un factor clave en este proyecto es cómo se presenta el espacio en cada una de las versiones. El montaje será ese factor definitivo de cómo se organizará y se presentará la información. El cortometraje sucede en un solo






espacio y la acción principal es la conversación entre los dos personajes, será muy importante el mantener un uso constante de planos cerrados, evitar revelar el set en su totalidad desde un inicio y permitir al espectador unir los puntos con la información que se brinda y construir el espacio de la historia en el ámbito de la imaginación. Que la información suministrada sea muy calculada y que estos planos vayan acompañando la conversación. Mostrar quiénes son los personajes a través de lo que hay en escena, darle importancia a los elementos del set y sobre todo a los props más relevantes como lo son las cartas del tarot, el reloj y los elementos que usa Amelia para su ritual. El ir revelando la información poco a poco permite también capturar la atención del espectador y aumentar la tensión, al dejar ciertas cosas a la imaginación, genera cierta incertidumbre y duda acerca de lo que está sucediendo y potencialmente puede suceder.

Hay que tener en cuenta que a medida que avance la historia, se va a ir recopilando más información que permita el mejor entendimiento de la historia, lo cual se puede utilizar a favor de la gran revelación final. El momento en que Antonio se entera que morirá en el próximo minuto es el clímax de la historia, el cual debe agarrar fuerza desde todos los ámbitos, incluidos el montaje. Aprovechar que para ese punto de la historia ya se ha revelado bastante información del espacio, cambiando a un plano general y tener un impacto mayor al cambiar la perspectiva de una forma más agresiva. No se trata de complicar las cosas, sino de llevar al espectador de la mano por la historia y que pueda vivir las emociones más intensamente mediante una suministración de la información muy planeada.






Se quiere mantener una sensación de tensión a través de la omisión de información, una emoción que se quiere mantener desde el ritmo. Un ritmo que irá aumentando poco a poco y tendrá su punto más alto en la revelación de la muerte de Antonio. Un momento de inflexión para el corto y la narrativa, el cual será apoyado desde el montaje. El ritmo debe sentirme como un baile que acompaña los diálogos de los personajes, pero un baile incómodo que no fluye en su totalidad y quiebra en algún momento.

Debe sentirse como la canción Roddy de Djo (2019) o U Said de Lil Peep (2017), canciones que manifiestan cierta intranquilidad, que van construyendo su propio ritmo y haciendo su propio baile dentro de su universo, para finalmente saltar abruptamente y cambiar la dirección que habían creado. Esa es la sensación que se quiere transmitir a través del montaje de Nosotros. Un ritmo intranquilo pero que se va construyendo a sí mismo poco a poco hasta llegar a un punto donde hay un cambio repentino, en este caso acompañado de una gran revelación en el guion. Estirar la tensión y el tiempo en los momentos justos para poder brindar la intensidad necesaria en los momentos adecuados.

VERSIÓN MIRILLA

Para la versión mirilla del corto, es necesario agarrar otra perspectiva desde el montaje, como se mencionó anteriormente, es un solo plano y no habrá una secuencia de imágenes en esta versión de la historia. Lo que se quiere lograr acá es el dar la sensación de estar mirando a través de la mirilla de una puerta, para poder llegar a esto es necesario tener en cuenta el





departamento de arte y fotografía. Fotografía para ver con qué óptica se grabará, qué tanto se logra este efecto de ojo de pez desde el archivo original y si este necesita ser reforzado en post. Y arte para saber cómo se logrará este efecto desde la propia puerta y si nuevamente necesita ser reforzado desde post.

Teniendo esta información, desde fotografía se utilizará una óptica Sigma 24-70 Art 2.8, la cual, en su punto más gran angular es 24mm, la cual es una distancia focal gran angular, pero no llega a ser ojo de pez por lo cual puede quedar corta para dar el efecto mirilla de puerta que se quiere lograr.




Fig. 62. Vista ojo de pez. Recuperado de <https://www.dzoom.org.es/ojo-de-pez/>



Fig. 63. Referencia grabación 24mm. Ideloff, A. 2016 Recuperado de [dehttps://www.youtube.com/watch?v=Do22vucWdQ8](https://www.youtube.com/watch?v=Do22vucWdQ8)







Las imágenes de referencias dan una idea de cómo se ve un material grabado en 24mm contra un material más ojo de pez que es el efecto al que se quiere llegar a través de la mirilla. Por otro lado, tomando la perspectiva de arte, es importante recordar que para la exhibición se instalará una mirilla real, y a través de esta se verá el plano del corto. Las mirillas de una puerta ya brindan el efecto que se busca, en este caso, ¿qué se puede hacer desde post para reforzar aún más la perspectiva ojo de pez?

Ya teniendo los factores de fotografía y arte en cuenta, para la versión mirilla se harán dos renders. Uno, en la que, debido al lente que se usará, se forzará la perspectiva ojo de pez desde post-producción. Para lograr esto, teniendo en cuenta que se editará en Adobe Premiere Pro 2022, se emplearán efectos nativos del programa como lo son Spherize, Wave Warp, Lens Distortion, entre otras herramientas para reforzar este efecto. Adicional, se añadirá una viñeta negra en forma de círculo que genere el efecto ojo de pez como se ve en la imagen de referencia de esta perspectiva.

El otro, teniendo en cuenta los elementos de arte, se hará sin esta perspectiva forzada, únicamente con la viñeta negra en forma de círculo que apoye este efecto, pero no lo tenga que recrearlo.

Para ambos renders se añadirá un grano de Film 16mm la cual le añadirá textura y relieve a la imagen, la cual apoyará aún más este efecto en cualquiera de los dos casos.





El propósito de hacer dos renders es cubrir la mayor cantidad de posibilidades y permitir que el efecto se vea de la mejor calidad posible.

BEHIND THE SCENES

Como se mencionó anteriormente, el Behind The Scenes tendrá un montaje mucho más libre pero bajo una estructura muy clara. Esta estructura se construye a partir de la exhibición y el recorrido de esta misma, todo acompañado de un Voice Over que irá explicando toda la experiencia. La estructura se organizará de la siguiente forma:

INTRODUCCIÓN

TÍTULO


EXPERIENCIA MIRILLA

EXPERIENCIA PROYECCIÓN

EXPERIENCIA TEATRO INTERACTIVO

CONCLUSIÓN

Donde la introducción resumirá la experiencia acompañado de música, buscando cortes en el beat, que sean dinámicos y capturen la atención. Esta introducción será finalizada con el título NOSOTROS: BEHIND THE SCENES. Seguido ya empezará el Voice Over que explicará las tres experiencias secuencialmente. La conclusión recapitulará lo que se ha visto, utilizando palabras de entrevistados que habrá en el evento.





Desde el montaje se jugará haciendo un paralelo entre lo que se va hablando de las experiencias, tomas grabadas del montaje de la exhibición y la exhibición real. De esta forma brindará dinamismo, mezclando lo que se ve con lo que se escucha, mostrando cómo se hizo y cómo quedó. También, parte importante del Behind The Scenes serán las entrevistas hechas al equipo e invitados del evento. El objetivo de estas entrevistas será añadir una capa más a lo que se mencionaba anteriormente e intentar crear una conversación entre el Voice Over que llevará de la mano al Behind The Scenes, los entrevistados y lo que se ve.

Al igual que todo el proyecto, esta pieza mantendrá la línea estética vintage. Utilizando herramientas como efectos de sonido de film, estática de radio y overlays que añadan textura a la imagen. Una estética que también será acompañada desde el audio, buscando música ochentera que transmita esta sensación vintage. La introducción tiene que entrar fuerte por lo que se buscará algo animado, un pop clásico que capture la esencia de esta época como puede ser alguna canción de Michael Jackson, Chic, Modern Talking, a-ha, entre otras. Mientras que para el resto se buscará algo mucho más instrumental, que tenga una esencia mística (como lo es el corto) pero vintage. Idealmente algo como la banda sonora de Stranger Things (2016), la cual tiene una esencia misteriosa pero vintage, basada en sintetizadores que logran transmitir esta estética.





FLUJO DE DATOS


En esta sección se hablará de la parte más técnica del montaje, qué equipos se utilizarán, cómo se manejará la información, qué tipo de archivos se exportarán, etc.

Equipos y especificaciones técnicas

Primero, es importante tener en cuenta los equipos que se tendrán en cuenta para el proceso de post-producción.

- La cámara con la que se grabará todo es una CANON 6D MARK II, los archivos que sacará serán .mov - avc1 H.264 - resolución full HD1920x1080.
- Para grabar audio será con una ZOOM H6, la cual grabará archivos .wav a 48kHz / 24bit.
- El equipo principal sobre el cual se trabajará y se manejará todo el proceso de edición será un MacBook Pro 13" 2020. Procesador 2GHz Quad-Core Intel Core i5, 16GB RAM y gráficos Intel Iris Plus Graphics 2536MB. Y, en caso de que se necesite, se tiene un equipo de respaldo el cual es un PC Windows 10 Pro en 64 bits, procesador AMD Ryzen 3 3200G 3.60 GHz, 6GB RAM y gráficos NVIDIA GeForce GTX 1650 SUPER.

Ambos equipos tienen la capacidad de mover el material original 1920x1080 con facilidad y sin ningún problema por lo que, al ser un proyecto que no acaba en la post-producción del corto, sino que hay una exhibición y múltiples pasos a seguir después del producto, para agilizar el proceso de post-producción, no se crearán proxies para no perder día o noche de post-producción. Decisión que se toma para aprovechar de agilizar el proceso, sabiendo que no significará ningún inconveniente en el flujo sabiendo que se está tratando con material que los equipos disponibles pueden mover sin ningún problema.



Con respecto al guardado de la información, se utilizarán dos discos, un **master** y otro de **back up**. El disco principal es un disco LaCie de 2TB, mientras que el de back up es un ADATA HD710 pro.

El proyecto se editará en Adobe Premiere Pro 2022 (última versión a la fecha v 22.0), esta versión se tiene actualizada en ambos equipos de edición.

Proyecto y manejo de la información

Teniendo en cuenta los archivos de audio y video, se creará el proyecto y secuencia de Premiere bajo los siguientes parámetros:

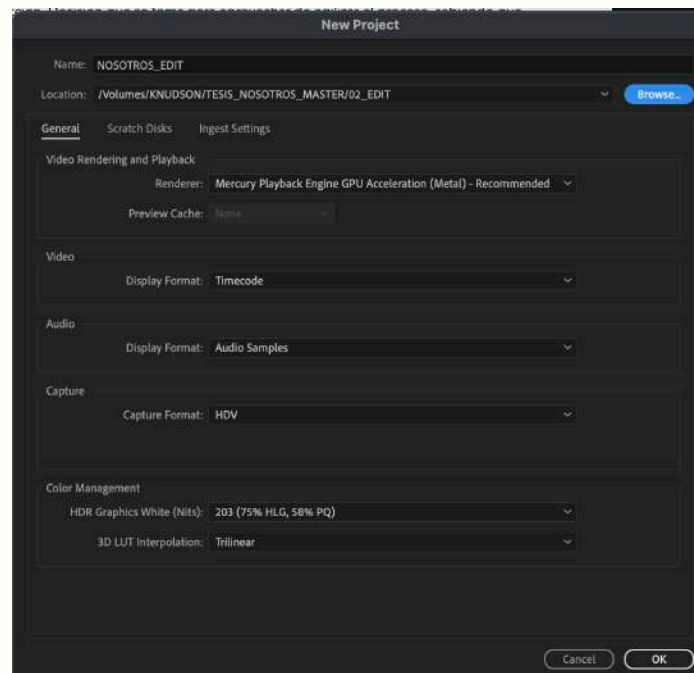


Fig. 64. Parámetros creación proyecto Premiere Pro.

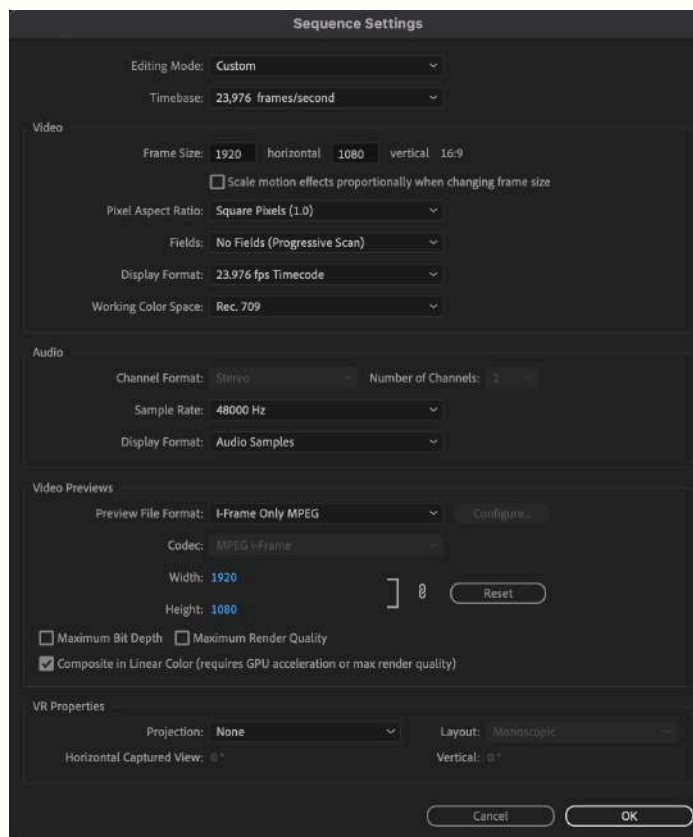



Fig. 65. Parámetros creación secuencia Premiere Pro

Teniendo esto en cuenta, toda la información se guardará en una carpeta dentro de ambos discos bajo el nombre **TESIS_NOSOTROS_MASTER** / **TESIS_NOSOTROS_BACKUP** según corresponda. Ambas carpetas estarán organizadas exactamente igual y se guardará la información de la siguiente forma:

01_MEDIA - Donde se almacenarán todos los archivos de rodaje, incluyendo archivos de video y audio, separados en su propia carpeta junto con el script.



02_EDIT - Donde se guardará el proyecto de Premiere .prproj junto con todas las carpetas que este crea automáticamente (*Auto-Saves, Video Previews, Audio Previews, etc.*)

03_GRÁFICOS - Donde se guardará todos los archivos relacionados a la graficación del proyecto. Organizados por carpetas según la procedencia del archivo, .ai, .psd y exports en .png o .jpg. Adicional, acá se guardarán todos los overlays y granos que se utilicen.


04_RENDERERS - Donde se guardarán todos los *renders*, y se organizarán dentro de carpetas bajo las siguientes características. Offline para los cortes previos al corte final de montaje, incluyendo revisiones con dirección. Para Color - Para Audio para los renders y archivos que se necesiten para la colorización y sonorización del cortometraje. Color para los renders con color. Audio para las mezclas finales. Finalizado para los renders compuestos de las piezas finales.

Esta organización se aplica para todos los archivos correspondientes a la versión de proyección y la versión mirilla, adicional, se creará una última carpeta la cual será:

05_BEHIND THE SCENES - Donde se guardarán todos los archivos que se necesiten para la elaboración del *Behind The Scenes*, incluyendo material, proyecto de Premiere, overlays y audio.

Flujo de trabajo en post y render final

Finalmente, al tener todo organizado, es necesario mencionar cómo se hará el flujo con los demás departamentos.



- Dirección: Con dirección se hará un corte de montaje inicial, el cual será revisado y tendrá correcciones. Posteriormente, se hará una sesión de trabajo presencial junto con dirección para tener el corte de montaje final.
- Color: Para facilitar el proceso, se hará un *render* en alta **.mov Apple Pro Res 422 HQ** junto con un archivo **.xml**. El colorista devolverá un archivo con estas mismas cualidades el cual se utilizará para la finalización del proyecto.
- Sonido: Se sacará un archivo **.omf** y todos los archivos de audio utilizados en una carpeta para que se puede trabajar en la mezcla final. El sonidista devolverá un archivo **.wav** que contendrá la mezcla final la cual se utilizará para la finalización del proyecto.
- Graficación: Graficación se trabajará paralelamente, se utilizarán archivos **.png** en 1920x1080 para que coincida perfecto con el material.

Nuevamente, este proceso aplica para la versión de proyección y la versión mirilla.

Teniendo esto en cuenta, para el *render* final, se sacará archivos en .mp4, h264 con los siguientes parámetros:

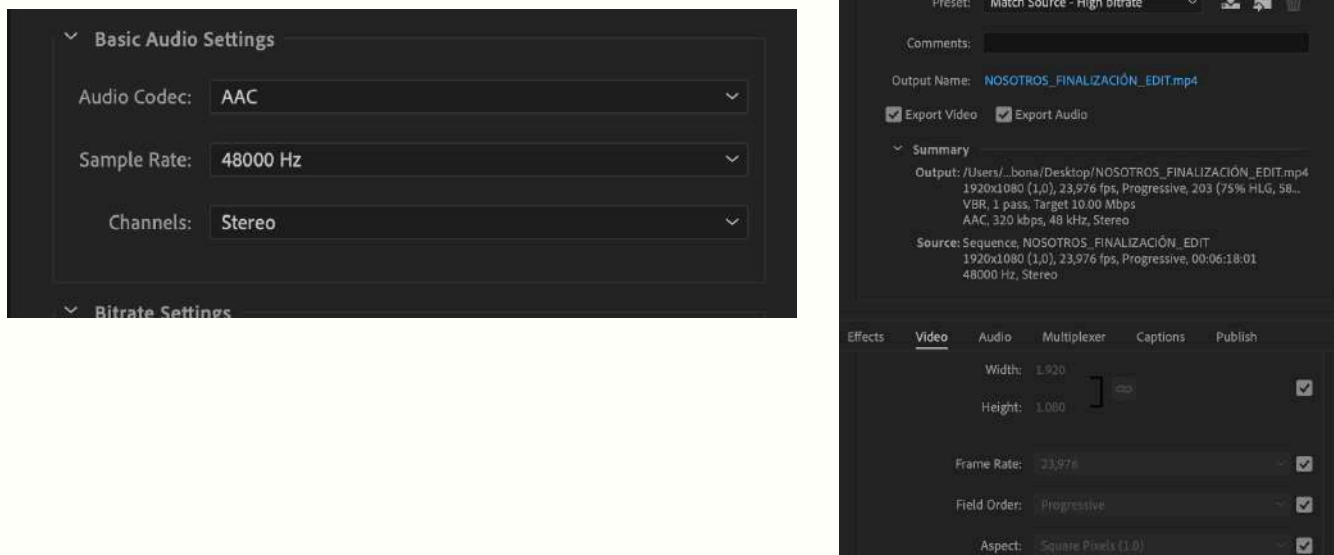


Fig. 66. Parámetros *render* audio y video Premiere Pro

El flujo del Behind The Scenes será mucho más sencillo pues color y mezcla se harán directamente desde Premiere, utilizando las herramientas que este brinda. El render final se hará bajo los mismos parámetros que el anterior propuesto para las otras dos piezas.

GRAFICACIÓN

Al igual que todos los elementos visuales dentro del proyecto, la graficación buscará plasmar la estética vintage. Para la realización de un título, fue necesario buscar una fuente que se adaptara a la idea que se quería plasmar. Se buscaba una fuente bold y serif que logre transmitir la estética que se busca, similar a lo que se muestra en la siguiente imagen.





Fig. 67. Moodboard textos vintage. Recuperado de <https://co.pinterest.com/leedelgadonyc/ded-moodboard/>.

La imagen muestra la estética vintage que se busca pero se quiere darle más seriedad al corto, por este motivo se escogió la fuente **Antonia** en su versión **Regular, Regular Italic, Light** y **Light Italic**. La fuente luce de la siguiente forma:

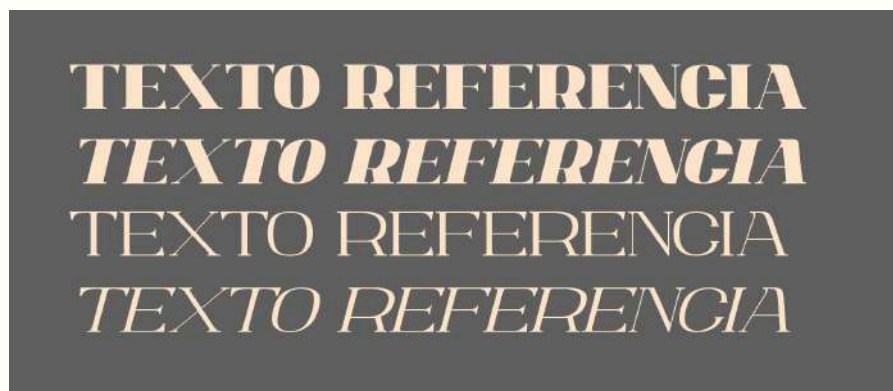


Fig. 68. Fuente escogida para graficación.



Evidenciando ser una fuente que cumple con las necesidades impuestas, transmitiendo una ideología vintage pero manteniendo cierta formalidad. Aún así, para el logo del proyecto, se buscó que fuera un poco más allá y plasmara aún más lo que es este proyecto. Otro elemento clave de este trabajo fue su misticismo y la presencia del tarot, siendo la personaje principal una guía espiritual. Por lo que, para el logo se quiere llegar a mostrar la presencia de esta estética mágica y espiritual.



Fig. 69. Moodboard estética tarot. Recuperado de <https://co.pinterest.com/pin/65724475795982850/>

Al observar imágenes de esta estética, es claro que uno de los elementos más importantes es la luna. Por este motivo, se decidió jugar con la imagen de la luna dentro del logo, concretamente con el ciclo lunar, esto para poder plasmar esta ideología de una forma sutil y que encaje con la tipografía anteriormente propuesta. Adicional, para intensificar la idea vintage, se aplicó un blur al texto, quitándole definición y dándole personalidad a través de



los pequeños detalles. Teniendo todo esto en cuenta, se realizó el logo para el corto y el behind the scenes, ambos logos lucirían de la siguiente forma:



Fig.70. Logo Nosotros y Nosotros *Behind The Scenes*

Aparte de esto, se necesitará la realización de unos textos *lower third* para el *behind the scenes*. Estos se realizarán bajo las ideas anteriormente propuestas, teniendo eso en cuenta, lucirían de la siguiente forma:

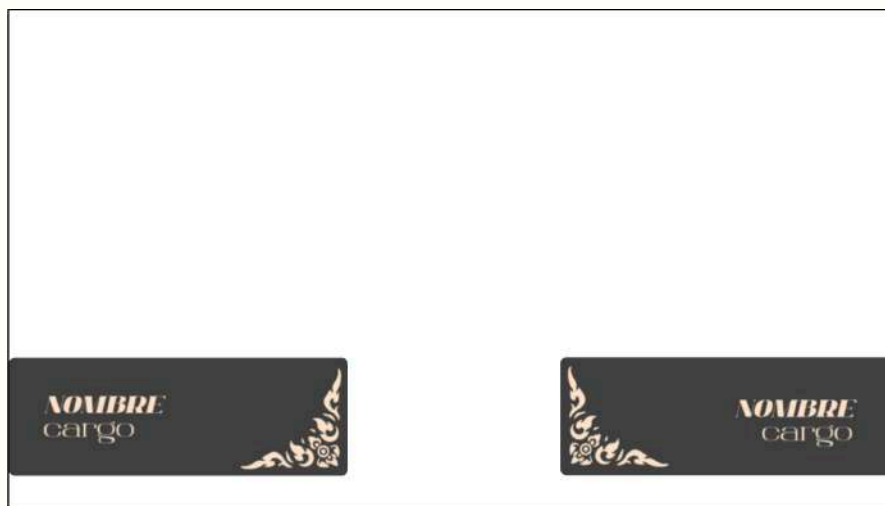


Fig. 71. Diseño *Lower Thirds* de ambos lados

Y finalmente, las últimas piezas gráficas que se premeditaron fueron las señales que vería el público a la hora de la exhibición. Imágenes que los ayudarían a entender el contexto en el que se encontraban y brindarían información relevante. Estas piezas también mantendrían la misma línea estética por lo que se verían de la siguiente forma:



Fig. 72. Diseño piezas letreros exhibición.

EXPERIENCIA "NOSOTROS"

EL RECORRIDO

La exhibición estará diseñada para llevar al espectador por todo un recorrido de experiencia de usuario, en el que cada detalle estará pensado para involucrarlo cada vez más con los personajes, la historia y el conflicto, que se presentará de tres maneras diferentes. Desde la invitación que le llegará (ver diseño más adelante), hasta el momento de finalizar la experiencia, cada elemento estará pensado para enriquecer la investigación en curso.

A continuación, se desarrollarán paso a paso los puntos de experiencia del usuario y su relevancia dentro del seguimiento planteado en el producto final.

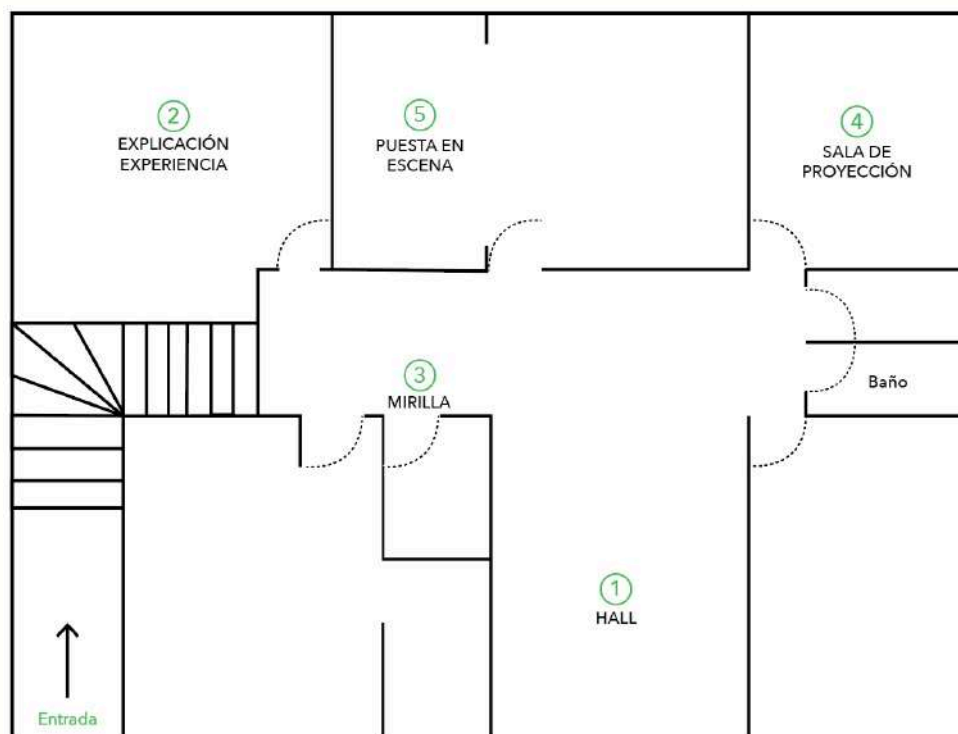


Figura 73. Plano cenital de la locación y espacios usados

LA INVITACIÓN

La invitación será el punto de partida que va a establecer la conexión inicial entre el usuario y el proyecto. Esta invitación está pensada para generar una estética mística, que cumpla con dos objetivos. Primero, conectar al espectador con el tema de la narración (pues es una carta espiritual) de un principio. Con este propósito, conserva referentes clásicos/antiguos, los que hacen referencia al misticismo del pasado y de lo viejo. Por otro lado, este diseño busca sembrar en el espectador una semilla de curiosidad y expectativa, que le hará querer conocer más sobre la experiencia, el proyecto y el relato.



Figura 74. Invitación a la experiencia

LA ENTRADA

Al llegar a la exhibición el día de la muestra, el usuario tendrá el segundo contacto con la experiencia: una entrada que reforzará el misticismo y magia propios del relato. Una entrada construida con base en referentes estéticos que conectan con la invitación enviada los días anteriores. La iluminación tenue y las telas de colores, empezarán a ambientar la noche. Con esto, el espectador comenzará un recorrido sensorial, que irá envolviéndolo desde la música hasta las imágenes que lo rodean.



Figura 75. Entrada principal evento

LOBBY-HALL

Al subir las escaleras, los asistentes se encontrarán con un espacio principal. Aquí, podrán encontrar opciones de comida y bebida, además de un espacio para sentarse y conversar. La iluminación fuerte y de color azul, generará un contraste especial con las luces cálidas del pasillo, logrando que los espectadores puedan sorprenderse con cada salón.



Este *lobby* tendrá vista a todas las habitaciones (que estarán cerradas) y estas simularán el pasillo de un ` piso de apartamentos. Cada puerta tendrá un número (de apartamento) y una mirilla. Cada espacio será desconocido y tendrá una experiencia diferente en su interior.

En este mismo espacio, los asistentes serán invitados a mirar a través de la mirilla de la puerta 102, por la cual podrán ver una primera versión del relato. Esta versión estará compuesta por un único plano general y una mezcla básica de sonido. En primera instancia, el espectador entendería muy poco de que se le está presentando.



(Figura 76. Lobby durante evento)



(Figura 77. Mecanismo mirilla)



(Figura 78. Look final a través de la mirilla)



EXPLICACIÓN EXPERIENCIA

Luego de pasar un tiempo en el *Lobby*, los asistentes pasarán a la "sala de explicación" , marcada con el número 106 en la puerta. Solo entrarán seis espectadores, pues todo el recorrido se realizará por grupos reducidos. Pasarán del *lobby*, un lugar concurrido y ruidoso, a un espacio más silencioso y personal. Aquí, la directora del proyecto dará una breve explicación del sentido de la experiencia y de cómo funcionará el resto de las presentaciones. Enseguida, los guiará a la segunda presentación del relato, la sala de proyección (tomando en cuenta que ya experimentaron la primera, mientras estaban en el *Lobby*). Este espacio tendrá una música diferente a la del *Lobby* y las paredes y el techo estarán cubiertos por patrones de luz.



(Figura 79. Grupo 3 en la Sala de Explicación)

LA MIRILLA

En caso dado de que alguno de los asistentes no haya visto a través de la mirilla, se les dará un espacio para hacerlo después de la explicación, así como aquellas que quieran volver a mirar, podrán hacerlo en ese momento.



(Figura 80. Decoración de las puertas-Mirilla)

SALA DE PROYECCIÓN

Esta sala, marcada con el número 104, es el espacio en el que se verá la narración en un formato audiovisual, tipo cortometraje clásico. Los usuarios entrarán, se sentarán y verán la historia a través de una proyección. El sonido provendrá de un parlante *sound bar*. Se busca que los espectadores logren entender la historia por primera vez (pues el espacio de la mirilla resulta ambiguo) y empiecen a conectar con el espacio psicológico de los personajes.



Figura 81.Sala de Proyección

TEATRO INTERACTIVO

Como última parte del recorrido, el usuario entrará al lugar donde se realizó el cortometraje (*set*). No sólo podrá ver el espacio, el mobiliario, la ambientación y conocer a los actores reales, sino que presenciará una obra teatral del mismo relato. Los espectadores podrán entrar al *set* mientras la historia se desarrolla, interactuar con la ambientación, cambiar la perspectiva de experiencias y cambiar el punto desde el cual observan. Son ellos los encargados de darle un punto de vista a la historia, y serán libres de hacerlo de la forma que más les llame la atención. Aquí, terminarán el recorrido. Para este punto, habrán llenado todas las interrogantes que tenían sobre la historia y se les pedirá que vuelvan al *lobby*, para iniciar otro recorrido y para que sigan disfrutando de la noche. En este momento, se les pedirá que escaneen un código QR, con el que podrán llenar una encuesta y aportar datos cuantitativos a la investigación.



Figura 82.Sala Obra de Teatro





PRODUCTO FINAL

CORTOMETRAJE AUDIOVISUAL

<https://vimeo.com/656233333>

BTS "BEHIND THE SCENES" EVENTO

<https://vimeo.com/656234238>

CORTOMETRAJE MIRILLA "PLANO ÚNICO"

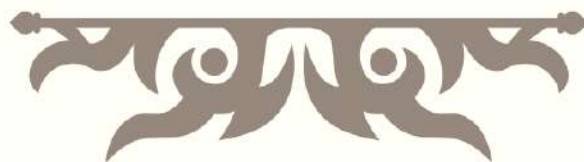
<https://vimeo.com/656234573>



RESULTADOS CUANTITATIVOS: LA ENCUESTA



Figura 83. Código QR utilizado



DEMOGRÁFICAS

Tabla 4.

Asistentes que contestaron la encuesta.

Nombre

28 respuestas

María Claudia Gómez Rivero

Daniel Franco

Carlos Reyes

Diany Sánchez

Cristian Danilo Zorro Sánchez

Maryi Valderrama

Sandra Patricia Quintero

Sebastian Rivera

Luis Eduardo Vasquez Rodriguez

Miguel casanova

Marcela Prada

Samuel

Oriana Fajardo

Alejandra Rojas

José Hugo Rojas Guzman

Ana Milena López Villabona

Daniela Benavides

Maria Clemencia Bohorquez



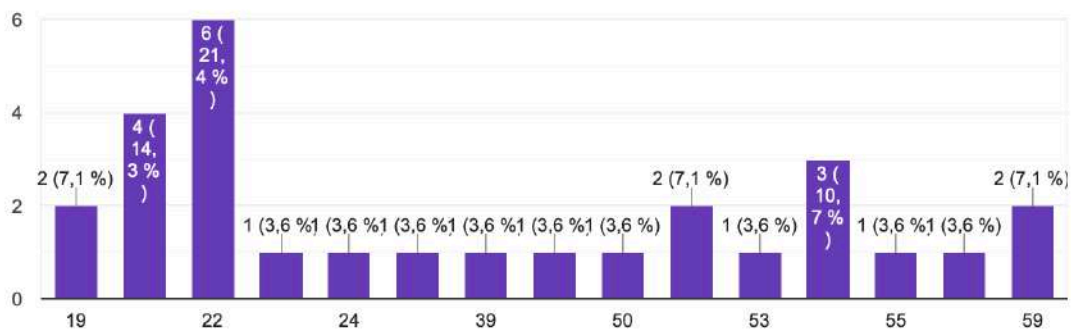
| |
|------------------|
| David |
| Santiago Cordoba |
| Adriana Orozco |
| Andres Felipe |
| Nicolas Mora |
| Édgar |
| Lida Cubillos |
| Harold Knudson |
| Cecilia Adet |
| Gustavo |

Figura 84.

Edad de los asistentes.

Edad

28 respuestas



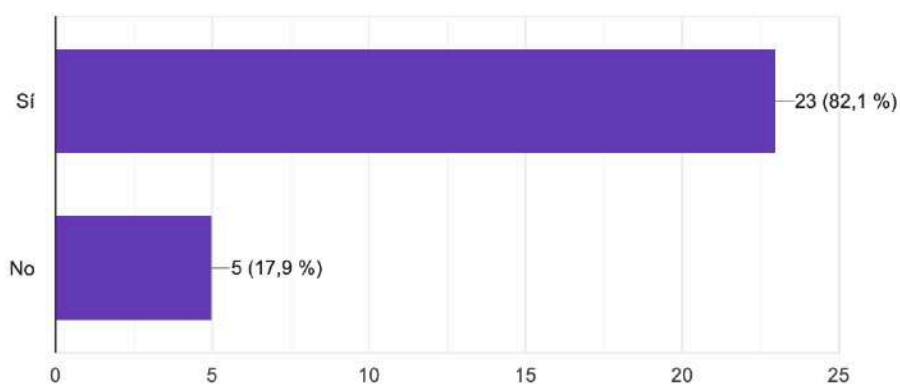
GRÁFICAS

Figura 85.

Pregunta No1y No 2 de la encuesta .

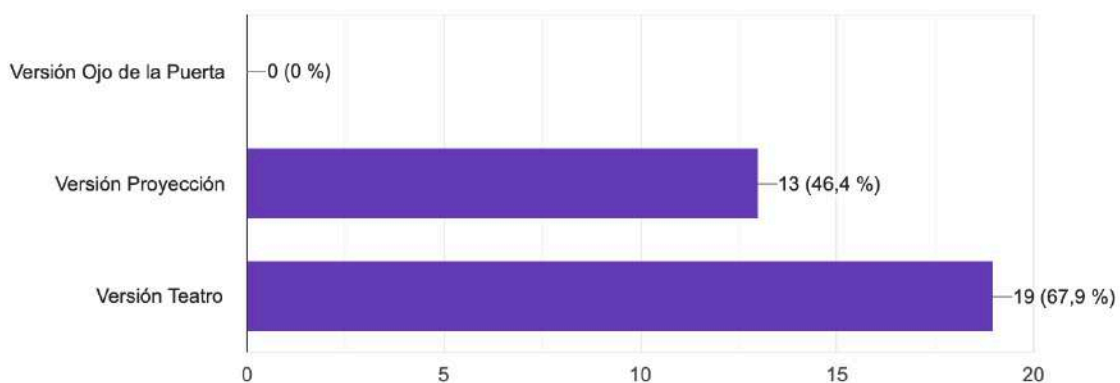
¿Cree que su entendimiento de la historia cambió según visitaba los diferentes cuartos?

28 respuestas



¿Cuál de las 3 versiones de la historia le pareció más clara (entendible)?

28 respuestas

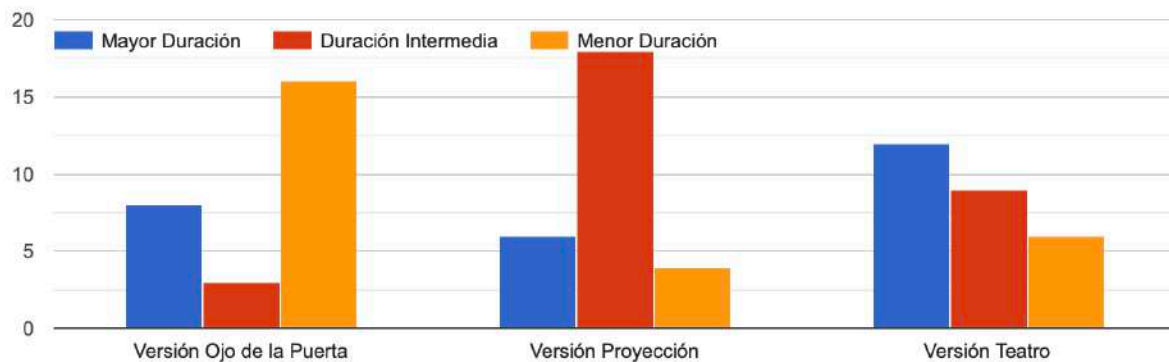


Nota. Se muestran los resultados arrojados por Google Forms.

Figura 86.

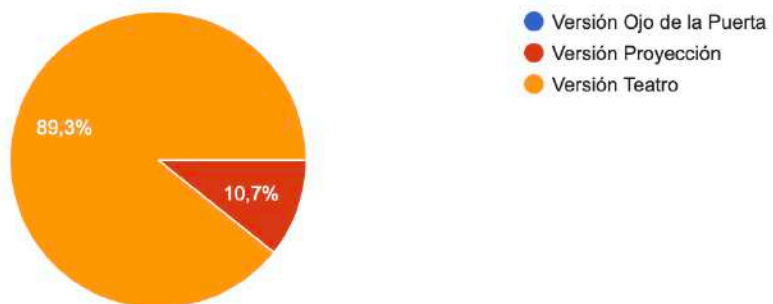
Pregunta No3y No 4 de la encuesta .

¿Cuál de las 3 versiones le pareció que tuvo una mayor duración, cuál tuvo una duración intermedia y cuál fue la que menos duró?



¿En cuál de las 3 versiones de la historia se sintió más cercano a los personajes ?

28 respuestas



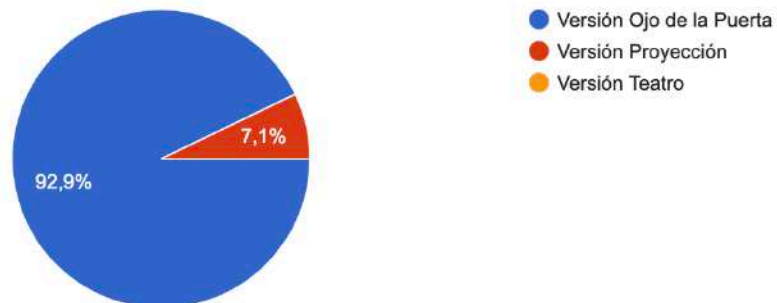
Nota. Se muestran los resultados arrojados por Google Forms.

Figura 87.

Pregunta No5, No 6 y No 7 de la encuesta .

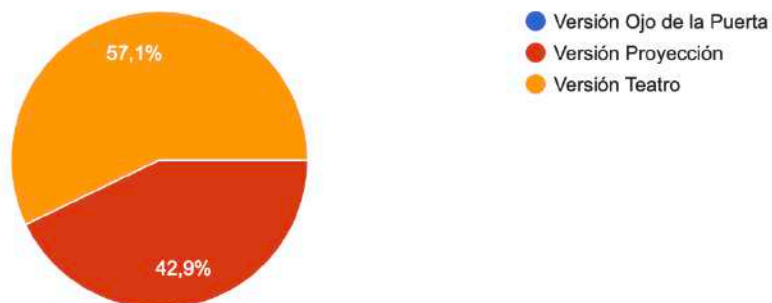
¿Cuál de las 3 versiones de la historia le pareció más confusa?

28 respuestas

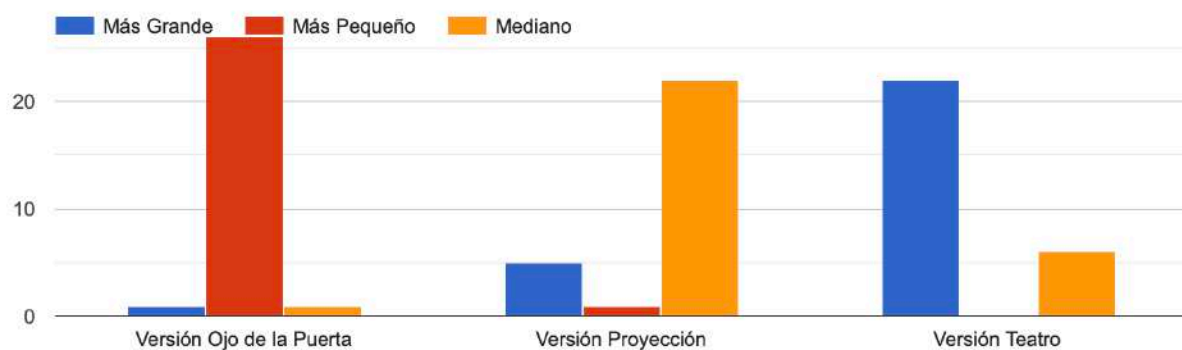


¿Con cuál de las 3 versiones de la historia se sintió más conectado emocionalmente?

28 respuestas



¿Cuál de los 3 espacios narrativos le pareció más grande, cuál le pareció mediano y cuál le pareció el más pequeño?



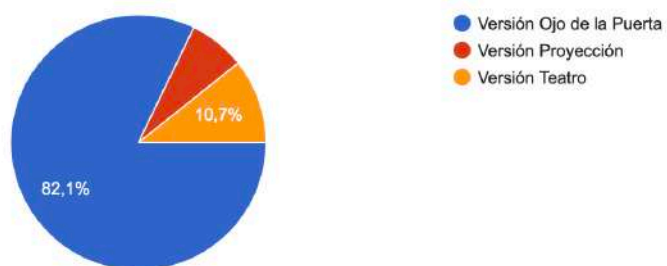
ABIERTAS

Figura 88.

Primera Pregunta abierta de la encuesta.

¿Cuál de las 3 versiones de la historia fue la que menos le gustó?

28 respuestas



Con base en la pregunta anterior, ¿qué fue lo que no le gustó?

26 respuestas

La vista no es muy clara

Es muy difícil entenderlo, no es cómodo. No se escucha

La relación entre el sonido del cuarto de al lado y los person

Ojo puerta

La exposición

No logré captar la historia desde el ojo de la puerta

La aproximación a la historia

Es muy difícil saber cuando empieza

No se podía apreciar por completo el espacio



Poe mirar por un pequeño hueco

La sensación de lejanía de los actores

El tiempo de apreciación de la historia fue muy corto, y era difícil entender que había una conversación entre dos, así como los detalles de la historia

Muy corta

Que no se alcanzaba a apreciar en su total

Que era como espiar a través de la mirilla

El ojo no me decía casi nada

No tenía clara la historia

No pude sentirme parte de la misma

El acting de los personajes se siente más plano

Sentí que ya pasando como últimos visitantes los actores que estaba un poco cansados. No se sintió igual que la versión proyección obviamente, aún así fue una experiencia interesante tener lo visto en vivo y directo.

Si me gusto, preferiría no escoger nada!

Que no entendí na'

La historia no llega a ser clara, entonces lo que puede ser un "chisme" interesante, se pierde con el tiempo.

Más difícil de entender

Menos interacción al principio

Hay muchos más factores distractores de la historia principal.

Nota. Se muestran las distintas respuestas escritas por los asistentes .

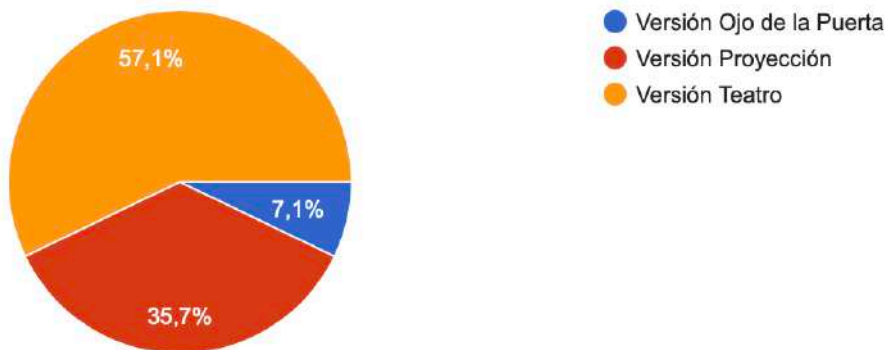


Figura 89.

Segunda Pregunta abierta de la encuesta.

¿Cuál de las 3 versiones de la historia fue su favorita?

28 respuestas



Ver de cerca a los actores

Es evidente todo el trabajo en detalle detrás de la misma

El teatro

La del ojo de la puerta

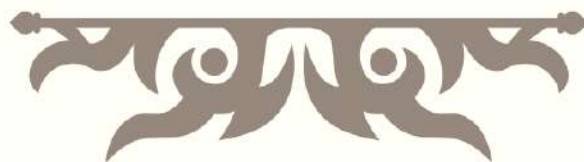
El manejo del tiempo, no errores ,

El desarrollo de la historia!!!! La incertidumbre!!

Sentir la historia tan cerca y los personajes tan cerca

Ver la historia con personas de verdad

Me gustaron las diferentes tomas lo cual hacía que se pudiera apreciar de mejor manera la historia



Por la cercanía a los actores; la actuación explicó mejor lo que sucedía

El cierre. La paradoja de soledad

Pude ver los detalles de la historia, en especial lo que decían "los del apartamento de al lado"

La excelencia en todo

Uno puede ver a los actores, el hecho de poder interactuar con la escena, sentir las emociones de los personajes

Porque el sonido aclaró la acción y la historia cobró sentido

Sentirme cerca de los personajes, sentir la angustia de Antonio. Tuve que resistir el deseo de intervenir e interactuar con los personajes.

La historia sin edición y la sensación de estar más cerca

Una forma diferente a lo que estamos acostumbrados.

El misterio detrás de la puerta. De alguna manera te convierte en parte del acto.

La emoción del momento

Llevarme las cartas

El lenguaje audiovisual dirige la narrativa de una forma más cercana a los personajes y sus conflictos.

Juego de planos

Las diferentes perspectivas

El manejo de planos y colores permite dar a entender de una forma más sencilla la trama completa de la historia y genera una conexión emocional más fuerte con el espectador.

El poder interactuar con los props

Nota. Se muestran las distintas respuestas escritas por los asistentes .







ANÁLISIS DE RESULTADOS

Los datos recolectados durante la exhibición dieron la oportunidad de conocer, confirmar y cambiar elementos y creencias que se tenían con relación al espacio, al tiempo y a la narrativa.

Se identificó que la mayor parte de la muestra que asistió a la exhibición tiene entre 19 y 25 años. Se encontró que todos ellos generaron una gran conexión con la exhibición y la narrativa en general, puesto que se recibió *feedback* positivo durante la experiencia.

En cuanto a la conexión positiva y negativa que se tuvo con el relato en sus diferentes formatos, se descubrió que la sala que menos conectó narrativamente con los espectadores fue la mirilla; esto porque no se entendía muy bien la historia y el sonido estaba muy filtrado. No existía un contexto de por qué esta estaba ahí los personajes y era difícil seguir la historia. Sin embargo, aunque pareciera un *feedback* negativo, es un resultado esperado. La mirilla se ubicó de esta manera con el propósito de que los espectadores se sintieran confundidos frente a lo que estaban viendo, ya que era como si fuera un apartamento donde no conocen a quién está adentro y estaban "*husmeando*" desde afuera. La reacción que tuvo el público en esta sección demuestra que cumplió su objetivo, el cual era empezar a cuestionarse acerca de la narrativa y generar la necesidad de buscar respuestas dentro de las otras dos salas.







Al contrario, la sala que tuvo mayor acogida por los visitantes fue la teatral. Aquí, se encontró un sentimiento general de libertad y cercanía, al poder ver a los actores reales, sentir de forma más directa sus reacciones emocionales y poder decidir cómo y desde dónde ver la obra. Incluso, al ser teatro interactivo, los espectadores pudieron entrar a la escena y cambiar los elementos. Esta libertad generó una conexión directa y emotiva, que le dio a esta sala cierto protagonismo dentro de toda la experiencia. Además, gracias a las encuestas y a las entrevistas se descubrió que esta sala no sólo fue la preferida, sino que fue la que mejor se entendió con respecto a la narrativa.


La información recolectada, resalta datos claves para la estructuración de la exhibición y de la experiencia del usuario con relación a la historia y a su experiencia. Todo este recorrido fue diseñado buscando cumplir con el objetivo de llevar al usuario por una serie de espacios que le darían dos puntos claves. El primero, pequeñas porciones de información para ir formando la historia y experiencia completa, y segundo, la curiosidad y necesidad de saber más, obligándoles a entrar con interés y expectativa al resto de salas.

Dentro de los resultados también se encontraron datos que no se esperaban, pues se dio la oportunidad de ver la exhibición, no sólo como una experiencia, sino también como un método de *testeo* narrativo o "*Focus Group*". En este sentido, se podría volver a producir el mismo cortometraje y la misma experiencia, con un terreno de aprendizaje más amplio y con un crecimiento notorio desde la perspectiva audiovisual y profesional.





Al final se abrió una puerta para retroalimentar puntos como arte, locación, actores, historia, sentimientos, diálogos, etc. Se dio la oportunidad de experimentar con todos estos elementos en cada una de las salas y decidir cuáles se consideraban eran los que tenían falencias y aciertos, dando información valiosa para el cortometraje y la puesta en escena. Toda esta exhibición, además de permitir conocer la reacción del espectador frente a los formatos de consumo, también permitió ver la historia y sus proyecciones con otros ojos, ponerse en los zapatos del consumidor y narrar desde el entendimiento profundo de los procesos comunicativos. En este sentido, se propone esta experiencia como un *Focus Group* mejora: ¿por qué no usar este método para probar historias, formas de contarlas y la validez de los universos creados?






CONCLUSIONES


La experiencia audiovisual va más allá de la creación. Es una línea de comunicación que empieza y termina con el espectador. Así, pensar en la construcción audiovisual sin ocupar el lugar omnifuncional del espectador es insostenible y, de muchas maneras, desacerado. No sólo se representa la vida, sino la vida de alguien para alguien. En otras palabras, la experiencia audiovisual también es una experiencia humana y, por lo mismo, no debe ignorarla en ninguna de sus facetas.

Después de llevar a cabo la investigación, es adecuado concluir que se analizó la importancia y la conformación del espacio/tiempo dentro de la narración audiovisual, además de comparar estos resultados en tres formatos completamente distintos. Dentro de estos, se creó una narración con la capacidad de ser contada de tres formas diferentes y se modificó su aspecto visual para poder ser vista a través de una mirilla, en una proyección cinematográfica y en una obra de teatro interactiva, sin cambiar su contenido estructural narrativo.

Es decir, se realizó un cortometraje, el cuál fue transformado en un plano único para ser presentado a través de la mirilla de una puerta y con un filtro gran angular. Finalmente, se ajustó la historia para convertirla en una obra de teatro.


Entonces, y con todos los anteriores objetivos en mente, se organizó un evento presencial en el que alrededor de 30 asistentes pudieron experimentar las tres maneras de ver una única





historia, con el fin de identificar cómo y hasta que punto cambió su perspectiva, lo cuál se cuantifico por medio de una encuesta. Tras analizar dichos resultados, es claro que hay oportunidades de mejora en los procesos técnicos. Más aún, dichos resultados se han convertido en la base de un formato de *Focus Group* que mejorará drásticamente la manera en la que el creador entiende a su espectador.

Los mayores aprendizajes del proyecto están en la verdadera importancia del entendimiento físico, narrativo y audiovisual del espacio tiempo, no sólo al momento de escribir y contar historias, sino al momento de exhibirlas. Se determinó, así mismo, el paquete de herramientas que tiene un creador para manipular la perspectiva del espacio-tiempo imaginado. Sin embargo, es pertinente concluir que no existe mejor herramienta que la constante indagación acerca del espectador y sobre la vida misma.





ANEXOS

LEGALIZACIÓN GASTOS

En el siguiente Link se encontrará tabla con legalización final de gastos de producción. Aquí se encuentran todos los gastos, ítems, valores, beneficiarios, documentos y estado de cada uno de los pagos económicos realizados durante la realización de este proyecto.

Link: <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1Ynj0YfyF1MvhQ3CTlwNBEgbz9EMoNPF4/edit?usp=sharing&oid=117494578048019725607&rtpof=true&sd=true>

GUION TÉCNICO

Link: <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1DjrEVUESDXPpxtgLADYpuswk87HFwxEO/edit?usp=sharing&oid=117494578048019725607&rtpof=true&sd=true>

PLAN DE RODAJE

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1-t_3GtJmGhFE-9rylMs3t_nzd5hVlinJ/edit?usp=sharing&oid=105958254817008537173&rtpof=true&sd=true



REFERENCIAS

10 peinados fáciles para cabello largo que te harán ver elegante en verano. (2021). Retrieved 12 December 2021, from <https://www.mujerde10.com/moda-y-belleza/cuidado-cabello-peinados/10-peinados-faciles-para-cabello-largo-que-te-haran-ver-elegante-y-chic-en-verano/2021/05/>

Walmart (2021). Retrieved 12 December 2021, from <https://www.walmart.com/ip/Hippie-Handmade-Shoulder-Beach-Bag-Tote-Boho-Chic-Patchwork-Embroidered-Purse-Red/116090335>

59 BOND ST handmade menshoes. (2011). Retrieved 12 December 2021, from https://www.justlux.com/community/59-bond-st-handmade-menshoes_a_1647344.php

962M, R. (2021). Russell Collection Mens Herringbone Work Shirt - 962M. Retrieved 12 December 2021, from <https://active-workwear.co.uk/products/russell-collection-mens-hbone-shirt-962m-1?variant=8745479569460>

A Gallery Wall Start to Finish. (2018). Retrieved 13 December 2021, from <http://www.streetfleastyle.com/2018/02/lksdjflsdk.html?m=1>

Abrahamson. L. 2015. Room. Film. Filmnation Entertainment.

Adrián, Yirda. (Última edición:4 de agosto del 2020). Definición de Espacio-Tiempo. Recuperado de: <https://conceptodefinicion.de/espacio-tiempo/>. Consultado el 13 de diciembre del 2021

Allen.W.2011.Midnight in Paris. Film. Gravier Productions Amazon (2021). Retrieved 12 December 2021, from https://www.amazon.com/gp/product/B08RYLLRM5/ref=as_li_tl?ie=UTF8&camp=1789&creative=9325&creativeASIN=B08RYLLRM5&linkCode=as2&tag=pintrest0081-20&linkId=3f50ba70438010af032a28e5bd623267&th=1

Andrade, A. (2013). Espacio y tiempo fílmico. Retrieved 13 December 2021, from <https://es.slideshare.net/armandoandradez/espacio-y-tiempo-flmico-16630287>

Aster.A. 2019. Midsommar. Film. A24

Barquero, C. (2018). Retrieved 13 December 2021, from <https://barquerosc.artstation.com/projects/dOJ3ow>

Black Suspender Braces | Dress Tuxedo Wedding Pant Suspenders for Men | OTAA. (2021). Retrieved 12 December 2021, from <https://www.otaa.com/products/black-suspender-braces?variant=33184718422098&epik=dj0yJnU9SG12Z25JamgtODRFNIJsNUJtNmtxNFZzVDJ2Und2LWUmcD0wJm49VXp4QjFUZUNUTE1uNDZrck5kaWRqUSZ0PUFBQUFBR0cyUEtZ>

Bow Tie Suspenders Set Light Pink Bow Tie Navy Blue | Etsy UK. (2021). Retrieved 12 December 2021, from <https://www.etsy.com/listing/250208533/bow-tie-suspenders-set-light-pink-bow?epik=dj0yJnU9VvkJOcHFyOEEExTnFUSWlvbmtlQm1wbUZ5SIEyUjFSbzgmcD0wJm49Z25KYUVnYjVndmVqQm1Fb0NIQWU0dyZ0PUFBQUFBR0cybzA0>

Boyle.D. 1996. Trainspotting. Film. Channel Four Films.

Candice Swanepoel enjoys leisurely stroll with boyfriend in bold maxi. (2014). Retrieved 12 December 2021, from <https://www.dailymail.co.uk/tvshowbiz/article-2713133/amp/Candice-Swanepoel-showcases-supermodel-figure-bold-patterned-maxi-dress-enjoys-daytime-date-boyfriend-Hermann-Nicoli.html>

Colomina, B. (2006). Doble exposición. Madrid: Akal

Concepto de - Definición de. 2021. ¿Qué es Espacio-Tiempo? » Su Definición y Significado [2021].

[online] Available at: <<https://conceptodefinicion.de/espacio-tiempo/>> [Accessed 13 December 2021].

Coppola. F. 1974. The godfather II. Film. Paramount Pictures .

Creamy, Eclectic Elegance - Little Blue Deer Custom Blog Design and Website Design. (2010). Retrieved 13 December 2021, from <https://www.littlebluedeerdesign.com/creamy-eclectic-elegance/>

Curtis.R 2013.About time. Film. Working Tittle Films.

Das Ende des Walzer Jahrhunderts. (2014). Retrieved 12 December 2021, from <https://walzerjahrhundert.tumblr.com>

De la Iglesia. A. 2017. Perfectos desconocidos. Film. Telecinco cinema.

Dreamers lovers & troubadours. (2012). Retrieved 12 December 2021, from <http://www.aprilpizana.com/2012/10/dreamers-lovers-troubadours/>

Díaz Gallardo, B. (2019). Arquitectura y Sonido. El evento sonoro como generador del proyecto (Pregrado Académico). Universidad Politécnica. Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid

Ecured.cu. 2021. Espacio y tiempo (Filosofía) - EcuRed. [online] Available at: <[https://www.ecured.cu/Espacio_y_tiempo_\(Filosof%C3%ADa\)#cite_note-1](https://www.ecured.cu/Espacio_y_tiempo_(Filosof%C3%ADa)#cite_note-1)> [Accessed 13 December 2021].

El cine, un arte compartido- James F Scott (1979)

Engels, Anti-Dühring, p. 69, Ediciones Pueblos Unidos, Montevideo, 1948

Filosofia.org. 2021. Sentimientos (emociones). [online] Available at: <<https://www.filosofia.org/enc/ros/se11.htm>> [Accessed 11 December 2021].

Fincher. D. 1995. Se7en. Film. New Line Cinema.

Freise.J. & Odar.B. 2020. Dark. TV. Wiedemann & Berg TV.

Frogleaps Espanol. 2021. ¿Qué es una historia y qué es narrar historias o contar cuentos? - Frogleaps Espanol. [online] Available at: <<http://www.es.frogleaps.org/blog/topic/que-es-una-historia-y-que-es-narrar-historias-o-contar-cuentos/>> [Accessed 13 December 2021].

geografía creativa archivos - Zoom F7. (2017). Retrieved 13 December 2021, from <https://zoomf7.net/tag/geografia-creativa/>

Geografía creativa. - jorge viejo. (2014). Retrieved 13 December 2021, from <https://jorgeviejo.com/2014/10/06/geografia-creativa/>

Gouveia, K. (2020). Retrieved 12 December 2021, from <https://templodemedusa.wixsite.com/gorgon/post/o-que-é-o-tarot-what-s-the-tarot>



Gutiérrez, J. (2018) Las distintas concepciones del espacio en la teoría de la narración audiovisual. Ediciones Complutense.

Handmade Men's Navy Blue Chukka Genuine Suede Lace up Boots. (2021). Retrieved 12 December 2021, from <https://www.storenvy.com/products/33268003-handmade-mens-navy-blue-chukka-genuine-suede-lace-up-boots/v/154274839?epik=dj0yJnU9VFhmT0MtUIhGME5pdEIRRWRaaTFPakdSNDIWc0JLTmQmcD0wJm49SExCMIkyeUUwUU4wcHdGeIJxSFdTdyZ0PUFBQUFBR0cybINR>

Hitchcock. A. 1954. Rear Window. Film. Patroin. Inc

Homepage - Interior Design. (2012). Retrieved 13 December 2021, from <https://interiordesign.net>

Hutton, L. (2019). 10 Stylish Indoor Plants For Obsessed Plant Moms - Society19. Retrieved 12 December 2021, from <https://www.society19.com/stylish-indoor-plants-for-obsessed-plant-moms/>

Jonathan Borba (@jonathanborba) | Unsplash Photo Community. (2019). Retrieved 12 December 2021, from <https://unsplash.com/@jonathanborba>


Kelly.R.2001.Donnie Darko. Film. Flower Films

Lerévérénd, A. (2011), The Kooples: Pete Doherty's capsule collection is ready, Fashion

Macrame Pouch Necklace Crystal Pouch Necklace Netted | Etsy. (2021). Retrieved 12 December 2021, from https://www.etsy.com/listing/475479550/macrame-pouch-necklace-crystal-pouch?gpla=1&gao=1&utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_campaign=shopping_us_e-jewelry-necklaces-crystal_necklaces&utm_custom1=_k_CjwKCAiAriH_BRB2EiwALfbH1PrsoM6nH9bm6kgEj3EvMnznHYdr_wSD57r9SQ14S07J3DwtEhwSXR0C1JYQAvD_BwE_k_&utm_content=go_1730355986_69478012762_337599019360_pla-418442856717_c_475479550_12768591&utm_custom2=1730355986&qclid=CjwKCAiAriH_BRB2EiwALfbH1PrsoM6nH9bm6kgEj3EvMnznHYdr_wSD57r9SQ14S07J3DwtEhwSXR0C1JYQAvD_BwE&epik=dj0yJnU9b21lOFZiX1gzT2dLV1hHWnJlZktLNm1PSjdRdEIPd2UmcD0wJm49Yk84dERwaVFyQ3lzeUREbF9kM2lVZyZ0PUFBQUFBR0cyUWp

Macy's (2021). Retrieved 12 December 2021, from <https://www.macys.com/shop/product/alfani-mens-classic-fit-stretch-black-tuxedo-pants-created-for-macys?ID=10504910>





Macías, J., 1998. Metamorfosis del encuadre Una aproximación a la noción de encuadre cinematográfico a través de Blade Runner ". [online] [Revistalatinacs.org](http://www.revistalatinacs.org/a/latina_art91.pdf). Available at: <http://www.revistalatinacs.org/a/latina_art91.pdf> [Accessed 12 December 2021].

Maxi Dress Skirt Smock Waist Gypsy Bohemian Hippie Festival | Etsy UK. (2021). Retrieved 12 December 2021, from <https://www.etsy.com/listing/580750764/maxi-dress-skirt-smock-waist-gypsy?epik=dj0yJnU9Z1VTSzJmWHJ4YTdwcEN4cnhISF9KSHljeVVFZnFoZm4mcD0wJm49NzBmclFDNDI3cUlyOVp0WF9EVG5iUSZ0PUFBQUFBROcyVIFr>

Mendes.S. 2012. Skyfall. Film. Danjaq. Eon Productions.

Network, Retrieved 12 December 2021, from <https://uk.fashionnetwork.com/news/the-kooples-pete-doherty-s-capsule-collection-is-ready,515418.html>

Nolan, C. 2008, Batman: The Dark Knight, filme. Warner Bros.

Old phone works (2021). Retrieved 12 December 2021, from <https://www.oldphoneworks.com/cherry-red-model-500.html>

Perec, G., & Camarero, J. (2007). *Especies de espacios*. Barcelona: Montesinos.

Photo by Eduard Militaru on Unsplash. (2016). Retrieved 13 December 2021, from <https://unsplash.com/photos/uY2kic9wlmc>

Piñeiro, MRN. El espacio en el relato cinematográfico Análisis de los espacios de un film.

Powell, P., Waltrip, A., Waltrip, A., Knoxville, M., Waltrip, A., & Waltrip, A. (2020). 25 ULTIMATE MASCULINE HOME OFFICE IDEAS. Retrieved 13 December 2021, from <https://stampinfool.com/masculine-home-office-ideas/>

Profile, V. (2011). Lampshade redo. Retrieved 12 December 2021, from <http://myartisticside.blogspot.com/2011/08/lampshade-redo.html>

Quispe Estrada, R. (2019). La creación del narrador, el espacio y el tiempo en el relato (Alma Máter del Magisterio Nacional). UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN.

Ramirez, J. (2014). Retrieved 13 December 2021, from <https://core.ac.uk/download/pdf/230611226.pdf>



Sangro, P. Medina, J. (2018) La geografía creadora: Reflexiones sobre el montaje cinematográfico de los filmes Madrid e Innisfree. Ediciones Complutense.

Scorsece. M. 2010. La isla siniestra. Film. Paramount Pictures.

Segured. 2021. La importancia del uso de ojo mágico en las puertas de su casa u oficina - Segured. [online] Available at: <<https://segured.com/2016/09/26/la-importancia-del-uso-de-ojo-magico-en-las-puertas-de-su-casa-u-oficina/>> [Accessed 13 December 2021].

Six Melting Candles by DarkenedHeart-Stock on DeviantArt. (2008). Retrieved 12 December 2021, from <https://www.deviantart.com/darkenedheart-stock/art/Six-Melting-Candles-77180253>

Sube.M. 2004. The Butterfly Effect. Film. Film Engine

Tipos de Montaje Cinematográfico | Definiciones y Ejemplos. (2021). Retrieved 13 December 2021, from <https://historiadelcine.es/glosario-terminos-cinematograficos/tipos-montaje-cinematografico-ejemplos/>

Tour The 17th-Century Italian Villa In Director Luca Guadagnino's 'Call Me By Your Name'. (2018). Retrieved 12 December 2021, from <https://www.elledecor.com/celebrity-style/celebrity-homes/a13120998/call-me-by-your-name-movie-set/>

Vesikansa, K. Aalto, A. (2021) Del mito a lo construido, un pequeño refugio cultural en Bogotá. Arkkitehti arkitekten # 6.

Vestidos, W. (2021). Women Summer Retro Floral Print Long Dress Elegant Beach Belt Sexy V-Neck Appearance Print Maxi Bohemian Dress Lady Vestidos. Retrieved 12 December 2021, from <https://bmessentials.com/products/women-summer-retro-floral-print-long-dress-elegant-beach-belt-sexy-v-neck-appearance-print-maxi-bohemian-dress-lady-vestidos?variant=32684916080720>

Villain, D., 1992. El encuadre cinematográfico. Barcelona.

Villanueva. V . 2017. Toc Toc. Film. Lazona & ATRESmedia.

Wachowskis. Lana & Lilly. & Tykwer. T.2013. Cloud Atlas: La red invisible..Cloud Atlas productions



Wan. J. 2004. Saw.Film. Evolution entertainment & Twisted Pictures.

Wayfair (2021). Retrieved 12 December 2021, from <https://www.wayfair.com/furniture/pdp/wade-logan-gaddy-228-wide-polyester-barrel-chair-w005734927.html?piid=982733462>

Zazzle (2021). Retrieved 12 December 2021, from https://www.zazzle.com/plain_and_simple_all_black_solid_black_wall_clock-256777878502164349?rf=238313078581635235&tc=pinterest&epik=dj0yJnU9SWY1MWtiMW9JaDZ5ZWUxd2RHbVdLSGdRSENNMi00SW0mcD0wJm49MIF5VldkckhfakhnSGJnZU1abkRvZyZ0PUFBQUFBR0cyZjdV

