

**SERIE UNITARIA DE FILMINUTOS:**

**UNCOUNTED  
UNVEIL  
UNFILMED  
UNMASK  
UNVOICED**

**Luciana Simeone, Alejandra Negret**

**Modalidad:**

**Proyecto Creativo de Carácter Audiovisual**

**Asesora de trabajo de grado:**

**Linda Marín**

**Universidad de La Sabana**

**Facultad de Comunicación Comunicación Audiovisual Y Multimedia Chía, Colombia**

**2023**

## **RESUMEN**

El filminuto como formato audiovisual ha sido de gran impacto para la carrera de los realizadores en cada etapa de su crecimiento profesional, desde los primeros cineastas que trabajan con cintas de apenas 46 segundos, hasta los nuevos realizadores que reconocen este formato con aras de aprendizaje y exploración.

Se entiende que mediante la dirección de fotografía se pueden contar historias con mayor calidad cinematográfica y narrativa. La combinación entre el filminuto como formato y la dirección de fotografía como pilar para el desarrollo de un contenido dan como resultado la creación de propuestas innovadoras suficientes para recibir el reconocimiento a través de diferentes festivales alrededor del mundo.

Este trabajo investigativo es el soporte teórico de la creación de la serie unitaria de cinco filminutos realizados desde una perspectiva enfocada en la dirección de fotografía y su impacto para el desarrollo de una narrativa cinematográficamente impecable.

## **ABSTRACT**

The filmminute as an audiovisual format has had a great impact on the careers of filmmakers at every stage of their professional growth, from the first filmmakers working with tapes of just 46 seconds, to the new filmmakers who recognize this format for the sake of learning and exploration.

It is understood that through cinematography, stories can be told with greater cinematographic and narrative quality. The combination between the filmminute as a format and the direction of photography as a pillar for the development of a content results in the

creation of innovative proposals sufficient to receive recognition through different festivals around the world.

This research work is the theoretical support for the creation of the unitary series of 5 filmminutes made from a perspective focused on the direction of photography and its impact on the development of a cinematographically impeccable narrative.

# TABLA DE CONTENIDO

<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>8</b>
<b>JUSTIFICACIÓN:</b>	<b>9</b>
<b>OBJETIVOS</b>	<b>11</b>
<b>ESTADO DEL ARTE</b>	<b>12</b>
HISTORIA DEL FILMINUTO	12
DEFINICIÓN	14
ESTRUCTURA NARRATIVA	15
CARACTERÍSTICAS GENERALES DEL FILMINUTO	16
FESTIVALES DE FILMINUTOS	17
GÉNERO Y FORMATO:	17
<b>DESARROLLO</b>	<b>20</b>
<b>NOTA DE DIRECCIÓN</b>	<b>21</b>
<b>UNCOUNTED</b>	<b>23</b>
Poster	23
Cargos	23
Notas de dirección	24
El argumento	24
La narrativa	24
Arte y ambientación	29
Sonido y musicalización	29
Montaje y colorización	29
Plan de Rodaje	32
Dirección de Fotografía	32
Concepto	32
Objetivo	33
Cámara:	33
Movimientos de cámara:	34
Perspectivas y composición:	35
Aspect Ratio:	35
Estética: Pictorialista	36
Referencias:	36
Colorización:	39
Propuesta de arte	39
Locación y ambientación:	39
Paletas de color:	40
Vestuario	42
Propuesta de sonido	43
Propuesta de montaje	44
<b>UNFILMED</b>	<b>46</b>
Poster	46
Cargos	46

Nota de dirección	47
El argumento	47
La narrativa	47
Fotografía y estética	49
Arte y ambientación	50
Sonido y musicalización	51
Montaje y colorización	52
Storyboard	53
Plan de Rodaje	53
Dirección de Fotografía	53
Concepto	53
Cámara	54
Objetivo	54
Movimientos de cámara	54
Perspectivas y composición	55
Aspect Ratio	55
Estética:	56
Referencias:	56
Colorización	58
Propuesta de arte	58
Locación y ambientación:	58
Paletas de color:	60
Vestuario	62
Propuesta de sonido	63
<b>UNVOICED</b>	<b>66</b>
Poster	66
Cargos	67
Nota de dirección	67
El argumento	67
La narrativa	68
Fotografía y estética	69
Arte y ambientación	72
Sonido y musicalización	74
Montaje y colorización	74
Storyboard	77
Plan de rodaje:	79
Propuesta de fotografía:	79
Concepto	79
Cámara	80
Objetivo	80
Movimientos de cámara	81
Perspectivas y composición	81
Aspect Ratio	82
Estética: Naturalista	82

Referencias:	83
Colorización:	86
Locación y ambientación:	87
Paletas de color:	88
Propuesta de Sonido:	90
Propuesta de montaje:	93
<b>UNVEIL</b>	<b>95</b>
Cargos	95
Nota de dirección	96
El argumento	96
La narrativa	96
Fotografía y estética	97
Arte y ambientación	102
Sonido y musicalización	102
Montaje y colorización	103
Dirección de Fotografía	105
Concepto	105
Objetivo	106
Movimientos de cámara	106
Perspectivas y composición	107
Aspect Ratio	107
Estética: pictorialista	108
Referencias:	108
Colorización:	111
Propuesta de arte	111
Locación y ambientación:	111
Paletas de color:	112
Propuesta de sonido	115
Propuesta de montaje	116
<b>UNMASK</b>	<b>118</b>
Cargos	118
Nota de dirección	119
El argumento	119
La narrativa	119
Fotografía y estética	122
Arte y ambientación	123
Sonido y musicalización	124
Montaje y colorización	124
<b>Storyboard</b>	<b>126</b>
<b>Plan de Rodaje</b>	<b>128</b>
Dirección de Fotografía	128
Concepto	128
Cámara	128
Objetivo	128

Movimientos de cámara	129
Perspectivas y composición	129
Aspect Ratio	130
Estética: pictorialista	130
Referencias:	130
Colorización:	133
Propuesta de arte	134
Locación y ambientación	134
Paletas de color:	134
Vestuario	136
Propuesta de sonido	136
Propuesta de montaje	138
<b>REQUERIMIENTOS</b>	<b>139</b>
<b>BITÁCORA DE PRODUCCIÓN</b>	<b>141</b>
Experiencia de campo	141
Financiación	150
Distribución:	151
<b>CONCLUSIÓN</b>	<b>153</b>

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de grado es una serie unitaria de cinco filminutos titulados [Uncounted](#), [Unveil](#), [Unfilmed](#), [Unmask](#) y [Unvoiced](#) que busca entender cómo desde el departamento de fotografía se puede aprovechar el formato de sesenta segundos para contar historias con un alcance en festivales internacionales como Cult Critic Movie awards, Minute Madness Toronto, Alternative Film Festival y Vero Becas Film Festival, en donde fuimos ganadores en diferentes categorías.

Para esto realizamos un libro de producción con micro propuestas, que cuentan con un proceso de desarrollo, preproducción, producción, postproducción y distribución que guía a la visibilidad y organización del proyecto y una bitácora en dónde se plasman las dificultades, las decisiones, retos y el resultado final de cada día.

Esta idea surge a partir de la propuesta de nuestro profesor Carlos Andrés Reyes, cineasta, guionista, animador y productor premiado con 20 años de experiencia en la industria haciendo cortometrajes (más de 100); para cumplir con el cargo de directoras de fotografía y a su vez, desarrollar nuestra tesis de grado. Además de ser cabezas del departamento de fotografía, también se nos propuso el desafío de manejar una sola distancia focal por cortometraje.

En este caso, el proyecto fue posible gracias al equipo conformado por un director (Carlos Andrés Reyes), una productora (Gabriela Parra Beleno), una sonidista (Paulina Arias) e igualmente por el apoyo de la productora 9 Bandas y la Universidad de la Sabana.

Para realizar esta serie, nos dimos cuenta que antes debíamos comprender muy bien el formato y su estructura, indagando en sus características propias que permiten crear las pautas para realizar el contenido de un minuto.

Por último este proyecto nos dio la oportunidad de aplicar de manera práctica todo lo aprendido durante los cinco años de formación académica brindada por la Universidad de La Sabana desde todas sus áreas que son esenciales para la correcta realización de un producto audiovisual.

## **JUSTIFICACIÓN:**

Nuestra motivación principal desde el departamento de fotografía para la realización de este proyecto fue explorar la versatilidad de una sola distancia focal creando una unidad visual para cada cineminuto. En conjunto con la composición, los movimientos de cámara y las perspectivas cumplen un papel indispensable en su totalidad.

Teniendo en cuenta lo que dice (Sepúlveda,2019) en su monografía “La dirección de fotografía como recurso narrativo: propuesta del cortometraje púrpura”; la Dirección de fotografía es esencial para un producto audiovisual no sólo por su estética, sino por el valor que le da a la pieza audiovisual, de igual manera (Sepúlveda,2019) menciona en su texto a Emmanuel Lubezki, productor, director y fotógrafo de cine, ganador del premio Oscar 2014 a la mejor Dirección de fotografía. “Una película sin una buena fotografía, no llega a conectar a los espectadores”.

Como mencionan estos grandes referentes de la industria audiovisual, la fotografía es crucial para cualquier producto. En especial en un cineminuto, la fotografía tiene que tener un equilibrio entre lo específico y lo metafórico para transmitir de manera visual la intención emocional del director. Cada decisión de plano, distancia focal y/o composición será clave para potencializar el mensaje que se comunica en tan solo sesenta segundos.

En el caso de este proyecto utilizamos principalmente el recurso de las distancias focales, ya que consideramos que de esta manera podemos explorar la fotografía misma por el hecho de que este aspecto altera los ángulos de visión, las perspectivas y el foco.

Este proyecto captó nuestra atención porque nos retaba, desde el departamento de fotografía, a contar una historia en un minuto, viendo esta propuesta como una gran oportunidad para nuestro crecimiento profesional y creativo en el área de nuestro interés.

De manera personal, todo surge como una excusa para concluir nuestro recorrido universitario llevando a cabo un proyecto juntas y desempeñando el cargo que más nos apasiona. La dirección de fotografía ha sido nuestro foco de atención los últimos años, por esta misma razón decidimos retornar a nosotras mismas, acompañadas de personas que nos guiaron y apoyaron durante todo el proceso. A su vez, durante el desarrollo de nuestro trabajo de grado pudimos aprender conceptos que solo se entienden en el campo de acción.

## **OBJETIVOS**

### **Objetivo General**

1. Realizar una serie unitaria de cinco filminutos y evidenciar su proceso de producción.

### **Objetivos Específicos**

1. Entender la importancia y estructura del formato del filminuto.
2. Desarrollar cinco libros de producción, uno para cada filminuto.
3. Exponer en la propuesta de fotografía la importancia de la distancia focal en la narrativa y calidad visual de los filminutos.
4. Dar cuenta del recorrido en distribución de cada filminuto.

## **ESTADO DEL ARTE**

### **HISTORIA DEL FILMINUTO**

Teniendo en cuenta que el término cineminuto o filminuto no fue utilizado hasta hace pocos años, se puede considerar el origen del cineminuto como el origen del cine en sí mismo, debido a que los primeros rollos contaban con un metraje de diecisiete metros lo que equivale a cuarenta y seis segundos en pantalla. Todas las primeras cintas cinematográficas con estas características se podrían considerar filminutos. Las dos empresas pioneras del cine más importantes eran la de Edison para América y Lumière para Europa, ambas produjeron los primeros cortos de la historia, películas de menos de un minuto y varias de algunos minutos en formato de 35 mm. (Bordwell, 1995: 453). Trioni (2015) afirma que el cine también nació con forma de cineminuto, aunque nadie fuera conocedor de ello en aquel momento.

Debido a las especificaciones técnicas de la época los primeros realizadores se enfrentaron al reto de narrar historias increíbles en el módico tiempo de 60 segundos o menos, dando los primeros pasos para los que hoy es uno de los formatos con mayor versatilidad y riqueza. Bordwell (1995) afirmó lo siguiente:

Los Lumière consiguieron un éxito popular con *El regador regado* (1895), un corto cómico de 44 segundos, que se popularizó en su momento, en donde un muchacho se las ingenia para que un jardinero se moje a sí mismo con una manguera. (p. 453)

El arte y el entretenimiento giraban en torno a estos relatos de corta duración que lograban y siguen logrando hasta la fecha cautivar todo tipo de audiencias.

Por la naturaleza misma de los primeros dispositivos cinematográficos esta corta duración pudo considerarse como un limitante que reducía las posibilidades creativas y narrativas de los primeros realizadores, sin embargo dieron origen a uno de los artes más significativos hoy en día: el cine. Este evolucionó junto con la sociedad, retratando año tras año la vida cotidiana de las masas en cada época, creando películas con un alto valor histórico, social y técnico.

Aunque el cine evolucionó y los filmes de corta duración superaron su minuto de fama, debieron pasar casi cien años, desde la aparición del cine y del primer cineminuto de la historia, para que el formato se institucionalizara como tal. Iniciada la década de los 90, el cineasta brasileño Marcelo Masagão comenzó a experimentar de forma consciente con la duración de los relatos audiovisuales. (Trioni B, 2015).

Su cortometraje *1 minuto en la vida de André y Liza* (1 minuto na vida de André e Liza) es un claro ejemplo de ello, y se estableció como el contenido fundacional del *Festival do Minuto*, primer certamen dedicado exclusivamente a proyectar y difundir obras de una duración de sesenta segundos o menos.

Desde aquí la popularidad y realización de filminutos fue creciendo hasta llegar a la época actual donde son considerados uno de los productos más importantes y uno de los principales producidos por jóvenes realizadores en aras de su aprendizaje y su crecimiento profesional.

## DEFINICIÓN

El término cineminuto podría considerarse como un concepto innovador atribuido a las nuevas formas de consumo que trajeron la era digital y el consumo de redes sociales. El desarrollo de este género o formato como parte del mundo audiovisual trae consigo un vacío teórico en torno a la definición de cineminuto o filminuto, es por eso que es necesario conducir a la creación de un concepto que supere la definición de este, como un producto audiovisual con una duración de 60 segundos.

Los términos asociados a los cortometrajes de corta duración son abundantes y diversos, todos caracterizados por la brevedad temporal: microcinemas, minificción audiovisual, celucine, cineminuto, nanometraje, clip minuto, videominuto, película de 1 minuto, cortos cortos (shorts shorts), one minute film, one minute video, 60-second films, cortometraje, micro-vídeo, microficción, vines. (Bañuelos Saldaña, 2017).

La popularidad del filminuto como producto audiovisual se puede atribuir a su “facilidad” de realización permitiendo que jóvenes realizadores tengan la oportunidad de experimentar técnicas, narrativas y conceptos de una forma menos costosa y en un tiempo más corto a diferencia de un cortometraje tradicional, “El cineminuto puede potenciar esta fórmula económica (de recursos, tiempo y esfuerzo), pensarse (sin dejar de lado su autonomía) como una conducta periódica de entrenamiento alternativo para una actividad artística compleja” (Trioni B, 2015).

## **ESTRUCTURA NARRATIVA**

Enfrentarse a experiencias del lenguaje audiovisual mediante la realización de un filminuto es un ejercicio enriquecedor en cualquier etapa profesional de un realizador. Trioni (2015) escribió:

Se trata de una forma audiovisual ultra-breve, de una duración máxima de sesenta segundos que plantea una acción concreta, una situación determinada, una anécdota aislada que generalmente no provoca transformaciones trascendentales en los personajes y/o el universo propio del relato.

Se caracterizan por sus universos únicos y sus narrativas breves que los convierten en productos atractivos, contemplativos y diversos que se podrían considerar como “un hijo entre el cortometraje y el comercial, historias mínimas. Que aunque breves, no dejan de contar una historia y desarrollar un héroe” (Jaramillo, 2016).

Simplificar el concepto de cineminuto a su duración es reductivo, invalidar la riqueza narrativa del cineminuto al definirlo simplemente por su corta duración limita las posibilidades y somete a los realizadores a guiarse por la duración más que por la narrativa. Para Meier (2013) la definición de cineminuto va más allá de la duración. Se trata de una obra audiovisual que pretende contener un discurso o universo narrativo con tratamientos diversos, tradicionales o experimentales, mediante técnicas, formatos y formas de producción diversas y libres.

Entender este formato es comprender la infinidad de posibilidades que existen para contar una historia atractiva y versátil. Los microrrelatos son los formatos naturales de comunicación, así como los autorrelatos, propiciados por el ritmo temporal que las redes

sociales y la navegación por la red imponen o se auto imponen los internautas (Guarinos & Gordillo, 2010). En la era digital lograr realizar relatos de 60 segundos es un acierto debido a las nuevas formas de consumo implícitas en las redes sociales, una de las plataformas más grandes de consumo hoy en día.

## CARACTERÍSTICAS GENERALES DEL FILMINUTO

Debido a su corta duración se han establecido ciertas características recurrentes es el filminuto como producto audiovisual.

- **Un personaje principal:** Al tener una estructura simple el tiempo es suficiente para un solo arco dramático, aunque puede llegar a contar con otros personajes secundarios que no tienen gran relevancia dramática en la trama.
- **Una sola locación:** La locación cumple un papel esencial en la narrativa, sirve para complementar la estructura del relato, cuentan con una utilería y ambientación específicamente bien constituida.
- **Elementos sorpresas (plot twist):** Narrativamente se busca impactar al espectador mediante elementos sorpresa que generen shock que le de un elemento contundente a la narrativa.
- **Situaciones del común:** No hay espacio para narrativas complejas es por eso que se busca relatar tomando como partida elementos de la cotidianidad, teniendo elementos propios de documental.
- **Montaje:** Dependiendo de lo que se busca transmitir estos tienen o muchos cortes (montaje analítico) o un gran plano largo y contemplativo (montaje sintético)
- **Fotografía:** Son de naturaleza enfocados en la dirección de fotografía, cuentan con una gran estructura técnica y con una narrativa apoyada por los planos y los movimientos de cámara escogidos detalladamente.

- **Especularidad:** Cuentan con una narrativa donde se busca tener un espacio abierto a la interpretación de la audiencia.

## **FESTIVALES DE FILMINUTOS**

**Minute Madness Toronto:** Este festival, impulsa a los participantes a contar historias en sólo 60 segundos, motivando tanto a la audiencia como a los creadores a apreciar las obras de arte micro cortadas.

**International One-Minute Film Festival:** Filminute es un festival internacional de cortometrajes de un minuto que desafía a cineastas, escritores, artistas, diseñadores y productores a desarrollar las mejores películas de un minuto del mundo.

**Life Screenings One Minute Film Festival:** Este es un concurso que presenta cortometrajes de un minuto que inspiran, animan y hacen reflexionar tanto al público como a los creadores del mismo.

**Diminuto International Minimum Film Festival:** Este es un festival que impulsa a sus participantes a celebrar las obras de breve duración, resaltando lo importante que es aprovechar cada segundo por medio de pequeños proyectos que nos dejan enormes emociones y sensaciones diversas.

## **GÉNERO Y FORMATO:**

Como en todas las producciones, el género varía y puede envolver cualquier historia, tomando en cuenta la manera en la que se abordan las narraciones. Cada cortometraje está guiado por un vínculo que une el universo, pero sin dejar a un lado su existencia independiente.

La realización del contenido de manera fraccionada radica en la idea de abordar muchos géneros dentro del mismo mundo audiovisual, sin embargo en este caso el género dominante en nuestra serie es el drama.

**-Uncounted:** Suspenso-drama. Durante todo el cortometraje se percibe el trágico suceso que se aproxima. El personaje principal toma la última decisión antes de morir e intenta disfrazar la triste realidad.

**-Unfilmed:** Drama psicológico con toques cómicos. La situación de todo el filminuto connota el estado psicológico en el que se encuentra el personaje principal, el cual nos da cuenta de cómo su imaginación vuela en medio del impedimento de poder dirigir; sin embargo el toque de comedia se propone cuando la hija aparece de manera inesperada dirigiéndolo a él.

**-Unvoiced:** Drama psicológico. A lo largo de este corto se evidencian los trastornos psicológicos a los que se enfrenta el personaje principal, esto genera sobre el espectador un efecto de intriga por la conversación y comportamientos que tiene el personaje principal.

**-Unveil:** Género dramedia. En esta historia en la que la protagonista desahoga sus penas en un programa de televisión, vemos que una situación triste y vergonzosa produce gracia a los espectadores por causa de la incomodidad.

**-Unmask:** Drama psicológico. Durante este cineminuto se evidencia la preocupación y la ansiedad del personaje principal luego de leer el mensaje y la manera en la que está narrado produce intriga y empatía en los espectadores.

En el drama, la audiencia logra empatizar con la realidad de los personajes principales y los conflictos presentados. Este género explora historias donde se desarrolle a profundidad la caracterización de los personajes de manera realista, revelando sus emociones y sus sentimientos, para que así se generen inconvenientes entre ellos, consigo mismo, con una situación o con los demás.

El género no solo se presenta en la narrativa del producto desde el departamento de desarrollo, es muy importante tomar en cuenta los otros aspectos y cargos que le dan vida, como lo hace el departamento de arte, el departamento de fotografía, la colorización, el diseño sonoro y el montaje. Todos en conjunto conforman un film dramático, que a través de todos los sentidos se perciba el género planteado.

En el caso de nuestra serie el drama no se exhibe de manera aislada, tiene otros géneros y subgéneros que lo acompañan, como el drama psicológico, la dramedia, la comedia, entre otros, ya que el formato exige una historia que impacte de forma rápida y clara.

El poco tiempo que conllevan los filminutos obliga a la realización de un guión muy bien construido para que funcione de manera exitosa. La estructura dramática demanda una ruta que atraviese la historia, desde el principio hasta el destino final del personaje. La estructura, en efecto, son las etapas de batalla del personaje. Cada acción altera la historia, en contra o a favor de lo que quiere y es la narración la enumeración de estos sucesos.

Cabe destacar que en el filminuto los personajes se muestran activos ya que, en su conflicto externo, que normalmente es lo que lo único que se muestra, de igual forma, se deja muy clara la motivación del protagonista. El corto tiempo del cineminuto da espacio para que una sola necesidad desate un solo hecho, en el que el personaje alcanza o no aquello que busca, conocido como clímax.

El filminuto tiene como objetivo principal, generar expectativa y crear recordación: esto se logra a nivel narrativo a través de un suceso que hace cambiar la historia de manera inesperada y se produce un momento de sorpresa. Esta es una de las características principales que lo definen, el elemento que impacta a la audiencia al momento de ver un producto de tan poca duración.

Efectivamente, este universo con infinitas posibilidades y a su vez una dinámica propia de cada cortometraje autónomo facilita el proceso de distribución y exhibición que amplía las posibilidades en relación al mercado, festivales y públicos.

Dado que el corto busca producir empatía inmediata hacia los personajes, el género dramático es sin duda uno de los más afines al tono del cineminuto.

## DESARROLLO

### Cargos

DIRECTORES/PRODUCTORES		
DIRECTOR		CARLOS ANDRÉS REYES
PRODUCTOR		GABRIELA PARRA
ARTE		
DIRECTORA DE ARTE		
CÁMARA		

DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA	LUCIANA SIMEONE
DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA	ALEJANDRA NEGRET
<b>SONIDO</b>	
SONIDISTA	PAULINA ARIAS
<b>POST PRODUCCIÓN-COLORIZACIÓN</b>	
EDITOR	CARLOS REYES
DISEÑO SONORO	PAULINA ARIAS
COLORIZACIÓN	LUCIANA SIMEONE, ALEJANDRA NEGRET
<b>PROMOCIÓN y DISTRIBUCIÓN</b>	
PROMOCIÓN y DISTRIBUCIÓN	CARLOS REYES
<b>ESCRITORES</b>	
UNCOUNTED	ALEJANDRA WILCHES
UNVEIL	CARLOS REYES, ANA MARÍA PEREZ
UNMASK	CARLOS REYES
UNVOICED	CARLOS REYES
UNFILMED	CARLOS REYES

## NOTA DE DIRECCIÓN

Desde la poética de Aristóteles hasta las películas de todo género, pasando por los cortometrajes y las narrativas de ficción en todos sus formatos; todas las historias tienen algo en común: son una expresión profunda de la condición humana.

Esta serie de filminutos no es la excepción. Si hay algo que Uncounted, Unfilmed, Unvoiced, Unveil y Unmask tienen en común es el drama. Y para ser más precisos, relatos trágicos, dramáticos e inusuales de ese último momento antes de que algo pase. Del miedo y el valor de robar en Unmask, de las emociones reprimidas en Unveil, de la paranoia de ver ángeles y aviones en Unvoiced, de la soledad en la mente de un director en Unfilmed, y hasta de la muerte en Uncounted.

En todos estos filminutos se ven los rasgos más profundos de lo que es ser humano: las emociones y las pasiones. El miedo, la ira, el valor, la tristeza, son entre otras emociones lo que hace la experiencia del ser humano.

Además del género, tienen en común cierta estructura narrativa in media res, que implica entrar a la narración en el momento justo antes del clímax, aprovechando el formato corto que permite el filminuto y adentrarse en la acción, captando el interés del público.

Ahora bien, hay otros valores tanto narrativos como estéticos que serán diferentes para cada uno de los filminutos; los cuales serán desarrollados a profundidad dentro de cada libro de producción junto con la respectiva propuesta de fotografía, arte, diseño sonoro y montaje.

# UNCOUNTED

## Poster



Figura 1. Poster de Uncounted. Elaboración propia.

Link: <https://youtu.be/PjDX2NGHirM>

## Cargos

DIRECTORES/PRODUCTORES	
DIRECTOR	CARLOS ANDRÉS REYES
PRODUCTOR	GABRIELA PARRA BELENO
CÁMARA	
DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA (B1)	ALEJANDRA NEGRET
DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA (B2)	LUCIANA SIMEONE
LUCES	
GAFFER	ALEJANDRA NEGRET
GAFFER	LUCIANA SIMEONE
SONIDO	
SONIDISTA	DIANA PAULINA ARIAS
POST PRODUCCIÓN	

EDITOR	CARLOS ANDRÉS REYES
DISEÑO SONORO	CARLOS ANDRÉS REYES
<b>PROMOCIÓN y DISTRIBUCIÓN</b>	
PROMOCIÓN y DISTRIBUCIÓN	CARLOS ANDRÉS REYES
<b>ESCRITORES</b>	
GUIONISTA	ALEJANDRA WILCHES

## **Notas de dirección**

### **El argumento**

Uncounted es la historia de una mujer que, a través de un juego de escondidas, manda a sus hijas a correr al bosque para dejarlas a salvo. Aunque inicialmente es una historia que podría percibirse como suspenso, en realidad es el drama de una mujer que se sacrifica hasta en sus últimos segundos de vida para lograr que sus hijas estén a salvo. A pesar de ser una historia de ficción, desafortunadamente es una situación que ocurre en muchas zonas rurales de Colombia.

### **La narrativa**

El filminuto se aborda desde dos perspectivas: la de la madre y la de las niñas. La perspectiva de la madre, por un lado, pretende mostrar su desesperación y preocupación porque sus hijas estén a salvo. Y por otro, de alguna manera la aceptación de su destino porque sabe que los asesinos están cerca. Desde la perspectiva de la madre, hay emociones de angustia, y de toda la cruda realidad como la vería un adulto.

En la perspectiva de las niñas, ellas lo toman simplemente como un juego más: esconderse como tanto lo han practicado con su madre. Ellas están lejos de entender la

realidad y lo que ha hecho su madre por ellas. Y su perspectiva de la historia transmite más inocencia y diversión.

Al final del filminuto, ambas perspectivas se balancean entre sí para explorar en poco tiempo la situación. En el sentido de las perspectivas narrativas, una influencia cinematográfica importante es *Room (2015)* de *Lenny Abrahamson*.



**Figura 2.** Fotograma de la película *Room*. Lenny Abrahamson, (2015).

*Room* aborda una historia fuerte de una mujer secuestrada hace siete años, con un hijo fruto de su propio secuestrador. Aunque es una historia difícil, gran parte de ella es narrada desde la perspectiva del niño. Y su madre, que intenta hacer juegos con él para que no vea su realidad tal cual es, ayuda a acentuar esta narrativa más inocente: todo visto desde los ojos del hijo.

En *Uncounted* la historia es muy diferente, pero también se manejan ambas perspectivas para que haya un balance narrativo en poco tiempo.

La narración de este filminuto es lineal y llega al clímax en poco tiempo, ya que, como se ha mencionado anteriormente, la estructura de los filminutos – y sobre todo de esta serie – es empezar en media res.

### **Fotografía y estética**

A nivel de fotografía, la intención se divide en tres: 1. Retratar la difícil situación de ser mujer y madre en un contexto colombiano donde prima la violencia, sobre todo en zonas rurales 2. Mostrar la angustia de la madre por proteger a sus hijas y 3. Mostrar a las niñas jugando a las escondidas, ignorando el peligro que las acecha, porque creen que solo es un juego.

Utilizaremos la cámara en mano para cumplir con las intenciones de *Uncounted*, logrando así planos mucho más rápidos, como si el público fuera el testigo de lo que está a punto de ocurrirle a la madre. Por ello, cuando las niñas corren, los movimientos de cámara dan la sensación de que la cámara las sigue y que hay un peligro que las acecha, aunque ellas no se den cuenta.

También usaremos los primeros planos a la cara de la madre, para mostrar su angustia, y cumplir con el objetivo principal que es mostrar qué es ser madre en un contexto violento.

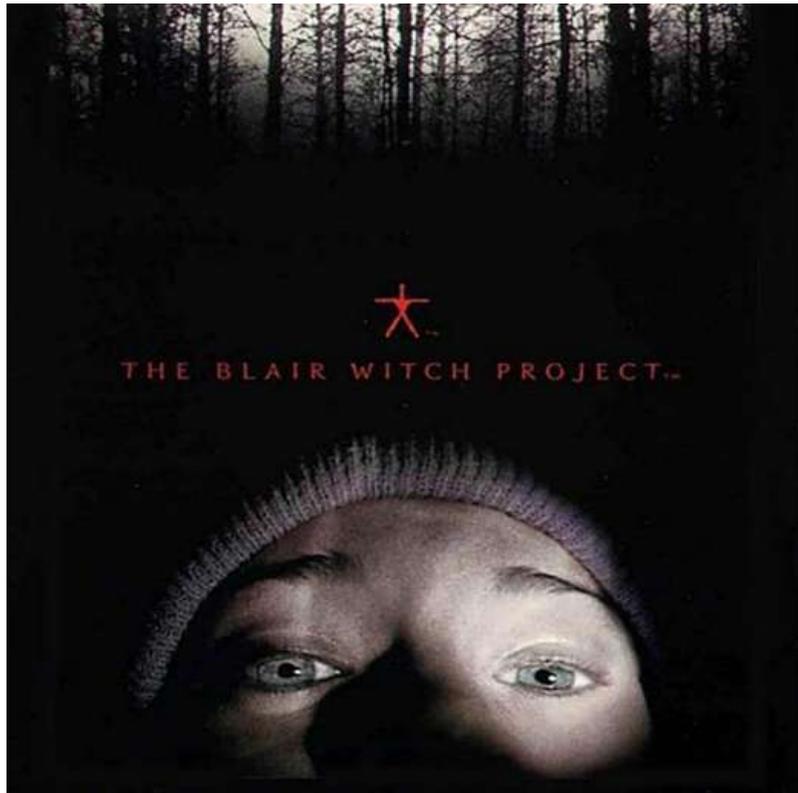
En los planos de las niñas corriendo, la idea es empezar con planos más abiertos y lejanos, y a medida que se adentran en el bosque, los planos se cierran más hacia ellas hasta dar la sensación de que las está persiguiendo; que en realidad es el peligro que ellas no saben que tienen cerca.

Así, la apertura de los planos va de lo macro hasta lo micro: Primero dando un contexto del entorno rural en el que se encuentran, lo grande del terreno, y el juego que va a iniciar la madre. Después, cuando el “juego” inicia, los planos se cierran poco a poco, lo que, acompañado del montaje, da una sensación de ritmo rápido en el clímax.

Los movimientos de cámara también tienen una progresión, pues al inicio del filminuto la cámara está más estática pero con la persecución las dinámicas internas del plano son más bruscas, retratando así la angustia de la madre porque sus hijas se adentran cada vez más en el bosque. De esta forma, el punto de vista de la madre no solo está presente en los planos de su rostro, sino en los movimientos de cámara.

Como se ha mencionado anteriormente, los movimientos de cámara pretenden mostrar las escenas del bosque como si la cámara estuviera persiguiendo a las niñas, además de dar la sensación del público como testigo de toda la situación.

Una referencia importante a nivel de fotografía es *The Blair Witch Project* (1999) de Daniel Myrick y Eduardo Sánchez. Esta película es de terror y falso documental, por lo que es una referencia para el uso de la cámara. Si bien en *The Blair Witch Project* la mayoría está grabado por los personajes – por ser falso documental – es importante su uso de la cámara en mano en las escenas de mayor suspenso, poniendo la angustia de los personajes al mismo nivel de la cámara. Así pues, la cámara es testigo del terror de los personajes.



**Figura 3.** Fotograma de la película The Blair Witch Project. Daniel Myrick y Eduardo Sánchez, (1999).

Esa misma intención tiene *Uncounted*. Aunque no hay uso de cámara operada por los personajes, sí de ‘cámara como testigo’.

La estética de *Uncounted* pretende mostrar un entorno rural pero al mismo tiempo no darle demasiado énfasis a los fondos, ya que aunque la violencia en zonas rurales es un hecho, el filminuto busca resaltar qué significa ser mujer y madre en Colombia, algo que podría suceder en distintos escenarios, terrenos y áreas. Los tonos de *Uncounted* son fríos, ya que prima el punto de vista de la madre, que ve con angustia cómo sus hijas se esconden en el bosque.

## **Arte y ambientación**

El departamento de arte tiene dos directrices principales: resaltar la casita que se ve al principio del filminuto, y de los vestuarios de los personajes. Todo esto con la intención de mostrar mujeres y niñas vulnerables, víctimas de violencia; que se ven obligadas a ser fuertes y hacer sacrificios por sus seres amados.

El vestuario y el styling de los personajes es naturalista, sus prendas muestran que son personas del campo en su día a día, y que la situación de violencia las ha encontrado en su cotidianidad.

## **Sonido y musicalización**

El trabajo del departamento de sonido consiste en una buena grabación de diálogos y de sonido ambiente, acentuando y exagerando sonidos tales como pasos, los zapatos corriendo en el bosque, matas, hojas, y con especial importancia los gritos de la madre contando.

Las risas de las niñas están en yuxtaposición con la madre gritando su conteo, para equiparar los dos puntos de vista que se han explicado anteriormente: la inocencia de las niñas pensando que es un juego vs. la angustia de los últimos segundos de la madre.

La música es sutil al principio, pero a medida que va progresando el conteo, se acentúa y se hace más presente en la narración, hasta que termina de forma abrupta después del disparo.

## **Montaje y colorización**

El montaje de *Uncounted* es ascendente, como la estructura misma de la situación. Así como la madre va contando de 1 a 100, así asciende el ritmo del montaje.

En fotografía, como se mencionó anteriormente, se va desde lo macro hasta lo micro: con planos muy abiertos y al final muy cerrados – exceptuando el plano final, que vuelve a abrirse –. El ritmo del montaje funciona de la misma manera. Con los planos abiertos, se mantiene un ritmo más lento, pero a medida que se van cerrando los planos, también aumenta el ritmo. El disparo final es lo que también acaba con el ritmo rápido para terminar en un plano más largo donde se ve todo el bosque, para darle más preguntas al público: “¿Dónde se habrán escondido las niñas? ¿Estarán bien?”

Para la colorización, se busca acentuar los tonos fríos, que expresan la dureza de la situación retratada, además de la angustia de la madre.

**Storyline:** Incluso bajo presión, una madre encuentra una forma lúdica de distraer a sus hijos.

**Tagline:** Teje tu propio destino.

esc	CONTEO	IMAGEN	ACCIÓN	SONIDO
1				
2			Una mujer en la lejania, se fofeo la ladera de la montaña cubierta de un tupido bosque.	
3			EST. CASA RURAL - DIA Una MUJER campesina (38a) de rodillas mira con interés a SARA (4) y LINA (6) mientras con sus dos manos toca sus rostros.	
4			MUJER Muy voy a contar hasta 100 SARA ¿por qué tanto mamá? MUJER Pues le digo de que... nadie pueda encontrarlas.	
5			La Mujer se incorpora, se aleja con una mirada mixta entre dolor y alegría y contra el árbol empieza el conteo.	
6			MUJER (CONT'D) Uno, dos, tres, cuatro.... Sara y Lina salen corriendo entre riasas.	
7			MUJER (CONT'D) Ocho, trece, catorce. Las niñas se pierden de vista. La mujer mira a su alrededor. La mujer enfoca su mirada con terror. Lágrimas corren por sus ojos.	

esc	IMAGEN	ACCIÓN	SONIDO
8			
9		<p>EXT. BOSQUE - DÍA</p> <p>Sara y Lina entran corriendo a un bosque.</p> <p>Se esconden entre unos rápidos arbustos.</p> <p>Sus caritas se acomodan entre las hojas. Sus ojos desaparecen dentro de la sombra de los arbustos.</p>	
		<p>Sonidos de diáscaros.</p>	
		<p><i>chron / tmo aérea.</i></p>	
			
			
			

Figura 4. Storyboard. Elaboración productora 9 Bandas.

## Plan de Rodaje

PLANCITO DE RODAJE													
Día de grabación No: 1		Fecha: 04/09	Hora llamado: 9:00 AM		Hora fin grabación: 12:30 PM			Dirección de llamado: Universidad de La Sabana/ Campus Sur					
TÍTULO	HORA	DÍA	EXT-IN-T	PLANO	IMAGEN	MOV. CÁMARA	LUCES	TIEMPO PLANO	LOCACIÓN	PROPS	PERSONAJES	DESCRIPCIONES	
9:00 - 9:45		PRUEBAS, SETEO DE CAMARA, ILUMINACIÓN, SONIDO, MAQUILLAJE											
CONTEO 100MM	9:45 - 10:15	SÁBADO	EXT	2		MOV SEMI CIRCULAR	FLEX - PANEL	30MIN	CASA DE CAMPO		MAMÁ Y NIÑAS	PASAMOS DEL CONTRAPLANO DE LA 5 NIÑAS AL CONTRAPLANO DE LA MAMA	
	10:20 - 10:35	SÁBADO	EXT	3		NO	FLEX - PANEL	15MIN	CASA DE CAMPO		MAMÁ Y NIÑAS	PLANO GENERAL ESTÁTICO. MÁSTER	
	10:40 - 10:55	SÁBADO	EXT	5		NO	FLEX - PANEL	15MIN	CASA DE CAMPO		MAMÁ Y NIÑAS	CASI EL MISMO PLANO PERO CAMBIA LA PERSPECTIVA Y LAS NIÑAS CORREN Y SALEN DE CUADRO	
	11:00 - 11:05	SÁBADO	EXT	1		NO	NO	5MIN	CASA DE CAMPO		NA	PLANO GENERAL ESTÁTICO. MÁSTER	
	11:10 - 11:25	SÁBADO	EXT	4		NO	FLEX - PANEL	15MIN	CASA DE CAMPO		MAMÁ	PRIMER PLANO, CUENTA SOBRE EL ÁRBOL	
	11:30 - 11:45 SIN INTERPLANO	SÁBADO	EXT	6		NO	FLEX - PANEL	15MIN	CASA DE CAMPO		MAMÁ	PLANO MEDIO	
	11:45 - 11:55	SÁBADO	EXT	7		NO	NO	10MIN	BOSQUE			NIÑAS	NIÑAS CORRIENDO EN EL BOSQUE
	12:05 - 12:15	SÁBADO	EXT	8		NO	NO	10MIN	BOSQUE			NIÑAS	NIÑAS CORRIENDO ENTRAN AL ARBUSTO
	12:20 - 12:30	SÁBADO	EXT	9		NO	NO	10MIN	BOSQUE			NIÑAS	NIÑAS ASOMAN SUS ROSTROS
					10				DRON STOCK				
ALMUERZO													

Figura 5. Plan de rodaje. Elaboración productora 9 Bandas.

## Dirección de Fotografía

### Concepto

Uncounted es un filminuto de drama que pretende mostrar, por medio de un contexto que aunque podría parecer dramático y poco común, una situación bastante cercana a nuestra realidad en algunas zonas de Colombia; con la presencia de una madre preocupada que logra distraer a sus hijas, incluso bajo presión. La iluminación y la composición está guiada por las líneas diagonales y horizontales que acentúan, a medida de que se desarrolla el cortometraje, la sensibilidad de la historia.

## **Objetivo**

Durante todo el cortometraje, se utilizará un Teleobjetivo con una distancia 110mm, con el fin de acercarnos literalmente a la realidad de los personajes en medio de un paisaje tan amplio y dominante, enmarcando siempre los objetos relevantes dentro del cuadro.

Por otra parte, esto permite la construcción de primeros planos poderosos en los que los fondos quedan separados y con poca profundidad de campo, proporcionando protagonismo al rostro de la madre y dejando en segundo término los paisajes, que aunque por tamaño y color siguen siendo dominantes, en cuanto a foco son casi nulos. Esta distancia seleccionada da pie a la percepción de la audiencia como un testigo que está presente en la historia, ya que el acercamiento a la situación de los personajes permite que el espectador tenga una amplia visión de la situación y pueda empatizar fácilmente con ellos.

Por otro lado, la reducida profundidad de campo posibilita, al momento de llevar a cabo movimientos bruscos con la cámara en mano, una sensación impactante de desequilibrio y suspenso que son indispensables cuando las niñas empiezan a correr al bosque, ya que aumenta el ritmo del movimiento dentro del cuadro y altera las líneas horizontales que ahora son interrumpidas por líneas diagonales inestables.

## **Cámara:**

El cineminuto se realizará con una Panasonic GH5s, este equipo fue escogido por el departamento de foto debido a que es un equipo que está orientado a video, tiene una resolución de (10Mpx), graba video en 4k (60fps) y full HD (1080p) (240fps), un sensor Live Mos enfocado en la calidad de imagen de Lumix y la posibilidad de grabar el Log y captura

mayor información de colores en las imágenes por grabar y ajustar los colores de una manera más precisa y efectiva.

### **Movimientos de cámara:**

Uncounted maneja un lenguaje muy dinámico en el que, al transcurrir la historia, los movimientos empiezan a ser cada vez más bruscos. Al comienzo se llevan a cabo movimientos controlados con el uso de un trípode pero luego se intercalan los planos con cámara en mano. Esto con el fin de representar diferentes perspectivas de manera constante, donde el espectador entienda exactamente lo que queremos mostrar mientras se adentra progresivamente a los sentimientos de los personajes y al crudo final.

Nuestro objetivo es generar un gran impacto logrando un look cinematográfico por medio del uso de varias técnicas en paralelo. A su vez, en las últimas escenas queremos enfocarnos en las expresiones de la protagonista con una perspectiva achatada, dejando el espacio en un segundo plano. Los movimientos de cámara serán cada vez más intensos, con el travelling y el track out.

Vamos a usar un estabilizador, un trípode y, para dar una sensación de desequilibrio y descontrol, la cámara en mano. La posición de las masas nos permite una sensación de grandeza de las locaciones. El entorno es amplio en comparación al personaje.

### **Perspectivas y composición:**

En cuanto a la posición de la cámara, hay mucho dinamismo dentro de las perspectivas ya que, al comienzo del filminuto los planos son picados y a nivel, pero a medida de que se acerca el clímax la cámara empieza a actuar como un testigo, modificando y desequilibrando las líneas del horizonte. Con esto se pretende crear un impacto más fuerte en los espectadores. Las líneas de fuga nos llevan a los ojos de la protagonista que, con su mirada de desesperación, nos va a revelar el trágico final.

El espacio negativo cada vez domina más el cuadro dejando a la niñas en segundo plano, demostrando cómo ellas poco a poco desaparecen dentro del bosque, provocando una sensación de vacío en la audiencia que va guiado por la tristeza y preocupación de la madre.

### **Aspect Ratio:**

El aspecto de la imagen tiene una proporción alargada de 16:9, ya que es importante mostrar lo amplio que es el lugar en comparación a las niñas. A su vez, el sitio en el que transcurre la historia representa una parte esencial de la misma, y esta se muestra a través de una óptica teleobjetiva.

Este lente tiene un ángulo bastante amplio que nos permite estar cerca de los personajes pero sin distorsión alguna. Esto brinda mayor espacio de composición en el eje horizontal, lo cual permite más posibilidades de ubicación espacial de los protagonistas y su

puesta en escena. A su vez, permite dar mayor información de manera leve en cuadro a través de la escenografía.

### **Estética: Pictorialista**

Uncounted tiene un lenguaje estético pictorialista, con colores y luces bastante marcadas estratégicamente, con el fin de construir una atmósfera de mayor tensión que brinda mayor peso a las emociones de los personajes y en la dura situación.

A pesar de ser un evento inspirado en la realidad, los colores saturados y los tonos exageradamente fríos son esenciales para lograr un final impactante por lo cual el apartado visual debe transmitir esto por medio de la iluminación y la puesta en cuadro en general, dándole un mayor peso emocional y narrativo a la historia.

### **Referencias:**

La película "Drive" del año 2011, dirigida por Nicolas Winding se destaca por su excelente cinematografía que fue realizada por Newton Thomas. Desde el comienzo del largometraje, la fiel composición y el valor de plano en conjunto con algunos movimientos de cámara como el Dolly in y el paneo funcionan como factores esenciales al momento de sumergirnos en el misterioso mundo del protagonista.



**Figura 6.** Fotograma de la película Drive. Nicolas Winding, (2011).

A lo largo de la historia, logramos captar fácilmente la visión e interés del personaje a través de la puesta en cuadro. Las imágenes están llenas de información y esto nos permite pensar como el personaje y ver lo que él observa, sin tener que usar planos subjetivos.

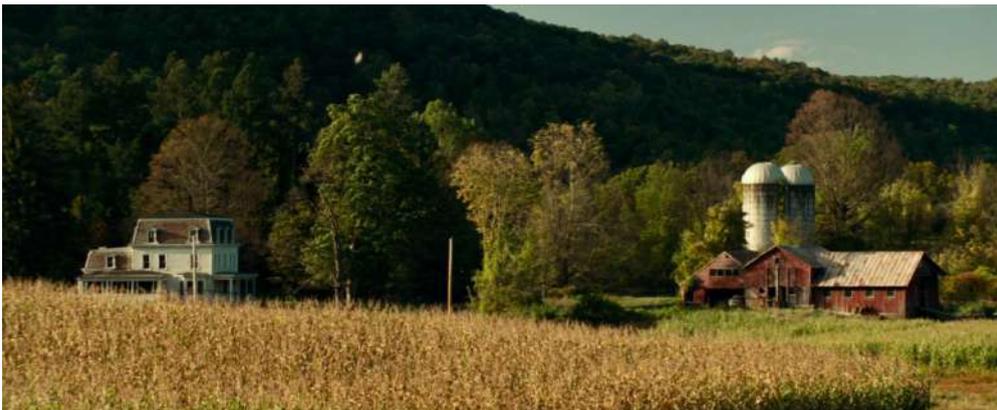
En cuanto a composición, la puesta en cuadro está llena de líneas diagonales, horizontales y verticales pero, las más relevantes al momento de guiar nuestra atención desde la visión del personaje principal son las diagonales.



**Figura 7.** Fotograma de la película Drive. Nicolas Winding, (2011).

Una segunda referencia es la película “A quiet place” del año 2018 dirigida por los reconocidos cineastas John Krasinski y Michael Sarnoski y su directora del departamento de fotografía Charlotte Bruus Christensen. En esta película, las líneas de fuga guían al espectador a los personajes principales a pesar de tener espacios muy amplios y dominantes, siendo la composición una herramienta esencial de la misma.

La iluminación tiene sombras fuertes y marcadas que dan un efecto de misterio y suspenso, que cumplen un papel fundamental en el clímax de la historia. Al igual que las líneas diagonales creadas por miradas que salen de cuadro pero te llevan al foco principal.



**Figura 8.** Fotograma de la película A Quiet Place. John Krasinski & Michael Sarnoski, (2018).



**Figura 9.** Fotograma de la película A Quiet Place. John Krasinski & Michael Sarnoski, (2018).



**Figura 10.** Fotograma de la película A Quiet Place. John Krasinski & Michael Sarnoski, (2018).

### **Colorización:**

En cuanto a la temperatura de color, se busca lograr un aspecto muy dramático con la presencia de tonos fríos, para llevar a nuestro espectador a la atmósfera de tristeza y pérdida de esperanza, ya que la historia representa a víctimas reales de nuestro país.

A su vez, el fin de este tratamiento visual es dar una reacción psicológica en la audiencia por medio de la dominancia del color azul que mantendrá la sensación de aislamiento y melancolía, durante todo el cortometraje.

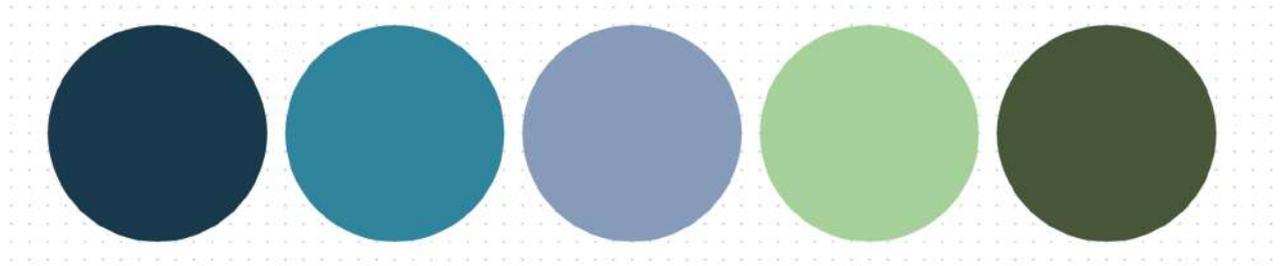
### **Propuesta de arte**

#### **Locación y ambientación:**

La ambientación, a pesar de permanecer natural y orgánica, tiene como finalidad transmitir los sentimientos de vulnerabilidad de los personajes, por medio de un bosque y una pequeña casa que parece opacarlos y aislarlos.

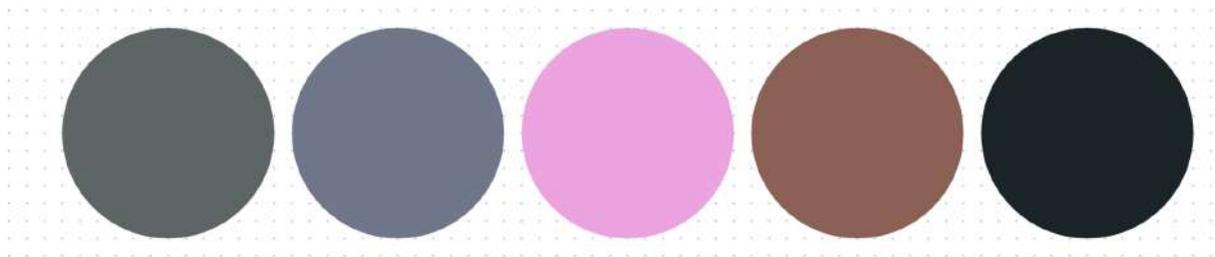
Aunque todo se desarrolla al aire libre, la casa representa un punto esencial en la narrativa dramática al encontrarse en medio de la nada. La locación, que es la misma en todo momento, se percibe de una manera dominante en comparación a los protagonistas, reafirmando los tonos fríos y tristes de la historia.

**Paletas de color:**



**Figura 11.** Paleta de color del arte en Uncounted. Elaboración propia.

En cuanto a las locaciones, la paleta de color estará guiada principalmente por tonalidades de color azul y verde ya que estos predominan en el bosque. Además, durante el proceso de postproducción se acentuarán los mismos tonos, creando una atmósfera triste y dramática.



**Figura 12.** Paleta de color del arte en Uncounted. Elaboración propia.

En cuanto al vestuario, la madre lleva un color opaco y desaturado que acompaña su abatida realidad. Mientras que las niñas tienen una paleta de color más saturada y viva, con la presencia de blancos y rosados que remarcan su inocencia.



**Figura 13.** Fotograma de la película Room. Lenny Abrahamson, (2015).



**Figura 14.** Fotograma de la película Room. Lenny Abrahamson, (2015).

El principal referente que se toma en cuenta para la dirección de arte es la película *Room* (2015) de Lenny Abrahamson, en la que la temperatura de color fría está presente en casi todo momento con la presencia de algunos colores que contrastan como lo es el rosado y

el amarillo, al igual que en nuestro corto, ya que aunque hay un ambiente dramático no pierden la esperanza.

### **Vestuario**

Para el vestuario se mantiene una paleta de color muy marcada tanto para las niñas como para la madre, con el fin de crear un contraste narrativo que separe sus puntos de vista. La ropa es muy sencilla y adaptada al clima, por tanto los personajes usan abrigos y pantalones largos.

En este caso los abrigos son ruanas tradicionales de Colombia, para resaltar la cultura del país. Aunque cada una tiene colores diferentes, tanto las niñas como la madre llevan esta prenda.



**Figura 15.** Fotograma del documental Sumercé. Victoria Solano, (2019).

Un referente importante es Sumercé (2019) de Victoria Solano, un documental colombiano que ocurre en el campo. Los personajes utilizan ruana y abrigos característicos de

la cultura colombiana, al igual que en nuestro filminuto, para crear un atuendo orgánico y natural que nutre el trasfondo de la historia.

### **Propuesta de sonido**

El diseño sonoro es indispensable para la construcción de esta historia. Al inicio, para evocar a los espectadores al lugar de los hechos, se escucha el ambiente del bosque, con los animales y el viento. Estos sonidos ubican de manera inmediata a la audiencia y le da vida a lo rural.

Como parte del contraste dramático, la voz de la madre tiene un tono muy particular, que transmite angustia y calma a la vez. Aunque el sonido de ambiente se mantiene constante, domina su voz dejando en segundo término lo demás. Las niñas, aunque no saben lo que va a ocurrir se notan dudosas pero inocentes.

La voz de la mamá aumenta de volumen e intensidad a medida que las niñas se alejan y el tiempo corre. La música, que tiene un tono de suspenso e intriga, entra a mitad del corto, adquiriendo cada vez más fuerza como advertencia a lo que a lo que vivirán los personajes.

La música se adueña del sonido ambiente y se detiene abruptamente luego de escucharse un limpio disparo, terminando con el sonido del viento.



**Figura 16.** Fotograma de la película *Life is beautiful*. Roberto Benigni, (1997).

Una referencia importante a nivel de sonido es *Life is beautiful* (1997) dirigida por Roberto Benigni, principalmente en la última escena en donde el protagonista finge estar tranquilo en el momento más trágico de la historia en donde la voz y la risa del niño dan una sensación de ternura e inocencia. El silencio cumple un rol indispensable antes de escuchar los disparos finales. Esto es lo que buscamos en el clímax de nuestro corto, ya que el diseño sonoro va construyendo el suspenso y el drama del final.

### **Propuesta de montaje**

Usamos el hard cut debido a la velocidad que va adquiriendo el corto, poco a poco la duración de cada plano disminuye para dar un toque dramático y dinámico. Los hard-cuts nos permiten dar un ritmo más claro. Los cortes en la acción aparecen al final del corto, acompañando la cuenta regresiva.



**Figura 17.** Fotograma del cortometraje LOOP II. Talo Silveyra, (2019).

Debemos destacar que el referente principal en el proceso de edición es el cortometraje *LOOP II (2019)* dirigido por Talo Silveyra y producido por Pocket\_Films, que forma parte de una serie de cortometrajes de Instagram. Los cortes no tienen ninguna transición y a medida que pasa el tiempo la duración de cada plano es menor para llegar al clímax con una percepción agitada y ansiosa del personaje.



**Figura 18.** Fotograma del cortometraje LOOP II. Talo Silveyra, (2019).

La tipografía utilizada para los créditos y para el título tiene un grosor ancho, sin serifa y de color blanco para demostrar lo imponente y serio de la historia.

# UNFILMED

## Poster



Figura 19. Poster de Unfilmed. Elaboración propia.

Link <https://vimeo.com/654309866/90744762c0>

## Cargos

DIRECTORES/PRODUCTORES	
DIRECTOR	CARLOS ANDRÉS REYES
PRODUCTOR	GABRIELA PARRA BELENO
CÁMARA	
DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA (B1)	ALEJANDRA NEGRET
DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA (B2)	LUCIANA SIMEONE
LUCES	
GAFFER	ALEJANDRA NEGRET
GAFFER	LUCIANA SIMEONE
SONIDO	
SONIDISTA	DIANA PAULINA ARIAS

<b>POST PRODUCCIÓN</b>	
EDITOR	CARLOS ANDRÉS REYES
DISEÑO SONORO	CARLOS ANDRÉS REYES
<b>PROMOCIÓN y DISTRIBUCIÓN</b>	
PROMOCIÓN y DISTRIBUCIÓN	CARLOS ANDRÉS REYES
<b>ESCRITORES</b>	
GUIONISTA	CARLOS ANDRÉS REYES

## **Nota de dirección**

### **El argumento**

Unfilmed empieza con un plano secuencia en track out de lo que aparentemente es un director dirigiendo una escena. Se mete tanto en los personajes, que al final termina solo y ensimismado en sus propias palabras. El plot twist viene en los últimos segundos, cuando se revela que en realidad todo estaba dentro de la mente del director, pues su hija le estaba grabando un video.

### **La narrativa**

Este filminuto explora la soledad, esa que todo director siente en algún momento en su oficio. La diferencia es que el personaje vive ese momento en su mente. Por ende, el punto de vista es desde el personaje principal.

En ese sentido, una gran influencia cinematográfica es *Requiem for a dream* (2000) de Darren Aronofsky. La influencia no es en términos de historia, sino de punto de vista. El personaje de Sarah Goldfarb se obsesiona tanto con la idea de adelgazar para entrar en su vestido rojo y ganar el concurso, que queda casi encerrada en su propia mente, en sus propias obsesiones y deseos.



**Figura 20.** Fotograma de la película *Requiem for a dream*. Darren Aronofsky, (2000).

Algo parecido le ocurre al personaje principal de *Unfilmed*. Su hija, quien graba un video, le pide una actuación, y él se mete tanto en el papel, que queda por momentos encerrado en su propia mente, con sus propias obsesiones, deseos y frustraciones, igual que Sarah Goldfarb en *Requiem for a dream*. Es un hombre que ha sido director de cine, pero igual que todos los directores, cuando se apagan los reflectores se siente realmente solo. Y le cuesta salir de ahí, hasta que su hija le grita “¡corte!”

A nivel de fotografía, la película también aporta, pero es una cuestión que se abordará más adelante.

En *Uncounted*, el plano final de la hija grabando el video de su padre le resta la carga dramática de la escena anterior, para darle un toque de comedia al filminuto: a veces podemos estar encerrados en nuestra propia mente, pero se puede salir de ahí. Hay más cosas allá afuera que lo que nuestra propia mente puede ver. Y aunque él se sienta solo, la realidad es que no lo está, su hija está allí con él.

La narración, entonces, se divide en dos: la mente del personaje y la grabación de la hija. Para el espectador, el inicio es la narración lineal de una escena dirigida, pero la grabación de la hija rompe dicha realidad; así ambas escenas dan un retrato más profundo del

mundo del protagonista, al tiempo que pretenden hablar sobre la soledad, las obsesiones, pero abordados de una forma divertida y amena con la escena de la hija del personaje.

### **Fotografía y estética**

La fotografía de *Unfilmed* se divide en dos: la escena dentro de la mente del protagonista, y la escena de la hija grabando a su padre. Ambos expresan tonos narrativos distintos, pero en conjunto expresan la soledad en la que se encuentra ensimismado el personaje principal vs. que realmente no está solo porque su hija está con él, y solo tiene que salir de la burbuja de su propia mente.

Para la primera escena, que es un plano secuencia del personaje dirigiendo una escena, la película *Requiem for a dream* (2000) de Darren Aronofsky también es una referencia esencial.

Como se mencionó en el apartado de narrativa, en la película Sarah Goldfarb está atrapada en sus propias obsesiones, en su caso por ser delgada. En fotografía, es esencial para *Unfilmed* destacar que la primera escena sucede en la mente del personaje. Quizás a primera vista el público no lo notará, pero tras un segundo visionado, será claro.

Por ello, la imagen inicial del filminuto es un plano cercano del rostro del personaje, así como en la imagen anterior de *Requiem for a dream*. Acercar la cámara al personaje no es casualidad, es una forma de resaltar las ideas y obsesiones que los seres humanos tienen en su propia mente, mostrando así que el protagonista está en sus propias obsesiones, frustraciones, y soledades.

En el plano secuencia, la presencia de luces es muy importante para exagerar la escena: debe ser notorio que es el rodaje de una producción. Las luces deben verse exageradas y superpuestas para acentuar el mundo del personaje.

El plano secuencia termina en un plano general del protagonista. La idea es hacer uso del espacio negativo para dar la sensación que el espacio que ha creado en su mente lo absorbe completamente, y es eso lo que le causa una sensación de soledad y tristeza infinita.

En la siguiente y última escena, se rompe completamente la estética mencionada, porque ya la narración se encuentra fuera de la mente del personaje. Aquí, el hombre se ve en un segundo plano, y lo que está en primer plano es la presencia de la hija, lo cual resalta la contrariedad de sentirse solo vs. el hecho de no estar solo realmente; y que puede salir de su cabeza y estar en una situación que lo haga más feliz.

### **Arte y ambientación**

Para la dirección de arte, hay dos aspectos fundamentales: el vestuario y styling del “director” y la puesta en escena. Para el primero, el vestuario y el estilo del personaje debe mostrar estereotipos del director ‘low budget’: camisa manga larga, cabello desarreglado, con aspecto cansado por tanta entrega al trabajo.

Como ejemplo:



**Figura 21.** Detrás de cámaras The Amazing Spiderman. Marc Webb, (2012). Fotografía por: Columbia Pictures

El uso de los colores también es muy importante: deben representar la pasión por su arte. En el vestuario hay presencia del color rojo, pero también de tonos oscuros, para demostrar el mundo interior del protagonista.

Para la puesta en escena es esencial colocar muchas luces en el plano para exagerar la sensación de que es un director hablándole a sus actores en medio de su escena. A nivel visual debe ser reiterativo que hay un rodaje en un estudio de televisión.

Para la segunda escena, se busca resaltar una puesta en escena mucho más hogareña, donde el público sienta que el personaje puede refugiarse una vez salga del ensimismamiento de su propia mente. Debe dar la impresión de ser una casa o apartamento donde vive un hombre con su hija.

### **Sonido y musicalización**

A nivel de sonido, la voz es lo más importante. Unfilmed no tiene diálogos como tal, sino intervenciones de los personajes. En la primera escena, cuando empieza el plano secuencia, la voz del personaje dando órdenes se escucha más fuerte que al final, cuando la imagen ha quedado en un gran plano general para dar la sensación de que el espacio se lo come a él. Una vez que el espacio es más grande que el personaje, su voz se escucha más lejos, para demostrar cómo se siente en su cabeza: en soledad, inferior.

En cuanto a la música, hay un tratamiento extradiegético al cambiar del tono dramático de la primera escena al tono infantil/cómico de la segunda. La referencia principal para este aspecto es *A Separation* (2011) del realizador Asghar Farhadi.



**Figura 22.** Fotograma de la película *A Separation*. Asghar Farhadi, (2011).

En *A Separation*, la música sólo aparece con los créditos, por tanto, es extradiegética. Aunque es un género diferente, funciona parecido en *Unfilmed*.

### **Montaje y colorización**

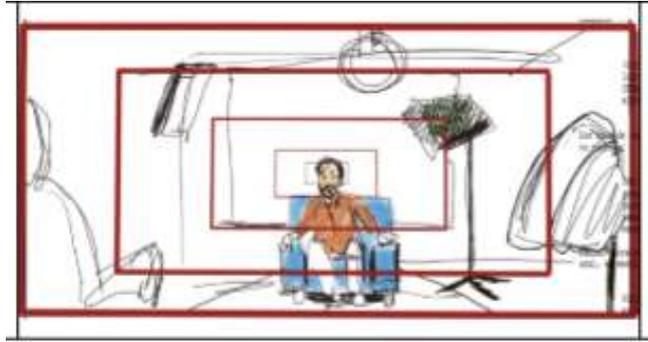
El montaje de *Unfilmed* es alterno, donde hay dos realidades subyacentes: la mente del personaje dirigiendo una escena y la hija dirigiendo a su propio padre. El ritmo entre ambas escenas no está dado por los cortes sino por la fluidez entre los planos. La primera escena funciona como un plano secuencia, por lo tanto, el ritmo de la narración la da el movimiento de cámara y el flujo de las acciones y de la voz del protagonista. La segunda escena entra de forma abrupta como quien interrumpe la realidad. Las dinámicas internas del plano determinan cómo funciona el ritmo.

Para la colorización, la idea es generar un nivel de contraste entre la primera y la segunda escena. En la primera, todo es más oscuro y algo lúgubre; mientras que en la segunda se resaltan unos tonos cálidos que cambian al tono cómico.

**Storyline:** Un padre y director de cine se pierde dirigiendo una escena en su propia imaginación hasta que un juego inocente con su hija lo hace volver a la realidad.

**Tagline:** La pasión no tiene límites: ni siquiera en tu mente.

## Storyboard



**Figura 23.** Storyboard. Elaboración productora 9 Bandas.

## Plan de Rodaje

Día de grabacion No: 1		Fecha: 04/09	Hora llamado: 3:45 PM		Hora fin grabacion: 4:30 PM		Direccion de llamado: Universidad de La Sabana/ Campus Sur					
TÍTULO	HORA	DÍA	EXT-INT	PLANO	IMAGEN	MOV. CÁMARA	LUCES	TIEMPO PLANO	LOCACIÓN	PROPS	PERSONAJES	DESCRIPCIONES
	3:45 - 4:00				PRUEBAS, SETEO DE CAMARA, ILUMINACIÓN, SONIDO, MAQUILLAJE							
<b>CORTE 35MM O OSMO</b>	4:00 - 4:30	SÁBADO	INT	1		DOLLY OUT	LEDS- LUZ PARILLA	30MIN	ESTUDIO		HOMBRE	OSMO- 35MM

**Figura 24.** Plan de rodaje. Elaboración productora 9 Bandas.

## Dirección de Fotografía

### Concepto

Unfilmed es un cortometraje que tiene como objetivo mostrar cómo en la mente del personaje ocurre una situación diferente a la realidad. En este caso, el movimiento de cámara, las luces y la proxémica en conjunto, adentran a la audiencia en la imaginación del protagonista.

## **Cámara**

La cámara escogida por el departamento de fotografía para la grabación del filminuto es la Panasonic GH5s debido a que es un equipo que está orientado a video, tiene una resolución de (10Mpx), graba video en 4k (60fps) y full HD (1080p) (240fps), un sensor Live Mos enfocado en la calidad de imagen de Lumix y la posibilidad de grabar el Log y captura mayor información de colores en las imágenes por grabar y ajustar los colores de una manera más precisa y efectiva.

## **Objetivo**

Utilizamos un lente de 24mm fijo con apertura máxima de F1/8 y una estabilización óptica de la imagen, que nos permite llevar la narrativa del corto al punto buscado desde dirección. Este hace parte de los lentes anchos que se caracterizan por brindarle al espectador una gran parte del fondo y/o contexto de los personajes y es por esto que en el cuadro se presencian la puesta en escena de manera más realistas, lo cual se alinea con nuestro objetivo: evocar un realismo inmersivo desde adentro del personaje evocando ese efecto psicológico de que lo que está pasando no es la realidad. Igualmente. Los lentes anchos brindan una profundidad de campo similar a la de la visión humana, es decir, todo en foco.

En el filminuto se utiliza un diafragma 5 con el fin tener en foco todos los elementos de arte en el cuadro y un enfoque profundo en los desplazamientos de los personajes y elementos que los rodean a medida que se hace el movimiento de cámara.

## **Movimientos de cámara**

En este filminuto se maneja un solo movimiento de cámara, en este caso, un track out que nos revela la falsa realidad del personaje. Este controlado y progresivo movimiento

permite empoderar el plot twist del final que aunque tiene un toque cómico y divertido, muestra la frustración del personaje y cómo su mente está separada de su realidad. La presencia de la cámara en movimiento le da dinamismo a la historia y permite que el espectador pueda ir construyendo su visión en partes.

A su vez, mientras transcurre la historia el protagonista va tomando poder y va demostrando cómo en su entorno, él es alguien importante, por tanto está técnica del track out cumple un rol indispensable al momento de que la audiencia llegue a sentir la emoción del final y pueda tanto empatizar cómo sorprenderse.

### **Perspectivas y composición**

La posición de la cámara siempre se mantiene a nivel del personaje, permitiendo que los espectadores conecten con su mirada y con la situación presentada. Esta perspectiva tan cercana reafirma la idea de que todo es resultado de su propia imaginación. Mientras se va conformando la puesta en escena todas las líneas de fuga se concentran en el protagonista, lo que lleva la mirada del espectador al protagonista. Aunque el espacio negativo domina cada vez más el cuadro, los elementos le dan fuerza al personaje y juntos van guiando la atención de la audiencia.

La línea horizontal se va formando a medida que transcurre la historia, acompañando el momento en el que el match cut revela la realidad. Se acaba el caos que el personaje tenía en su cabeza y esta línea horizontal se muestra como su día a día rutinario.

### **Aspect Ratio**

El aspecto tendrá una proporción de 16:9 con la intención de utilizar un amplio espacio horizontal en donde la puesta en escena pueda jugar en conjunto con la puesta en cuadro y se muestre la información necesaria. En este caso es muy importante exponer la

posición de los objetos en relación al personaje y formar una línea horizontal como fue mencionado anteriormente.

Este aspecto de la imagen tiene un ángulo bastante amplio que da pie a la percepción de la audiencia de un look cinematográfico en el que todo se revela sin excepción alguna.

### **Estética:**

Unfilmed maneja dos lenguajes estéticos. En primer lugar está la pictorialista, que se presencia en los primeros segundos del filminuto. Desde la iluminación se ubica al espectador en el espacio del protagonista por medio de luces duras que dan ese low key entre el personaje y el fondo. Sin embargo, a medida que el track out va avanzando, la iluminación de fondo es esencial para dar cuenta del contexto, igualmente la iluminación es el recurso por el cual se conecta la realidad onírica y la verdadera realidad del personaje. El halo de luz presente en el track out le da un total entendimiento a la audiencia que el personaje es un director detrás de cámaras.

En segundo lugar está la realidad misma del protagonista y aquí el naturalismo está presente por medio de una triada de iluminación básica: se tiene la luz natural de la ventana como luz principal en la niña, una luz Led G genaray SP-S-500D lateral de baja intensidad para el protagonista, el contraluz de la niña ubicado a 45 grados y a 90 grados la del personaje principal que proviene de una ventana y por último su relleno por medio de icopores que rebotan las luz situada en el costado contrario de la luz principal.

### **Referencias:**

Desde la fotografía se puede explorar la psicología interna de los personajes, para esto el director de fotografía Christopher Doyle es un experto. Según el video (Canal In Depth

Cine, Why Lens Choice Matters In Cinematography Focal Lengths, 2021, 4:53) el film *Fallen Angels* donde Doyle es director de fotografía - se caracteriza por usar distancias focales anchas con el fin de mostrar cómo los personajes viven fuera del mundo convencional de Hong Kong en el cual estos están atados por la soledad y el desapego, en donde la imagen siempre busca cierta distorsión y cercanía a los personajes sin perder el espacio negativo alrededor de los mismos, recurso clave para evidenciar su psicología interna.



**Figura 25.** Fotograma de la película *Fallen Angels*. Christopher Doyle, (1995).

La importancia de la amplitud del espacio y nitidez en todos los elementos que componen la puesta en escena del cortometraje es clave para dar cuenta de ese contexto onírico que está teniendo el personaje principal. Es importante que la audiencia lea de forma rápida que los primeros segundos transcurren en un estudio de televisión, y a medida que el plano se va alejando le cambiamos las reglas de juego al espectador cambiando de espacio con un match cut, ubicándolo en una casa.

Como referente tenemos la icónica película de Orson Welles *Citizen Kane*, en donde se hace un seguimiento a uno de los personajes principales. Hay un enfoque profundo en toda la imagen, el set se ve amplio e imponente y hasta cierto punto una distorsión en el rostro de la mujer. Esto permite un gran detalle del rostro de la actriz, el cual nos da una pista de lo que está sintiendo y experimentando su personaje.



**Figura 26.** Fotograma de la película *Citizen Kane*. Orson Welles, (1941).

### **Colorización**

El proceso de color se enfoca en emparejar la temperatura de color de ambas escenas. Por medio del ajuste de temperatura de color de Davinci buscamos emparejar la luz ya que en la escena del interior estabámos manejando luz artificial y en la segunda una mezcla entre artificial y natural. Decidimos ponerle una temperatura de 5600k, le añadimos el LUT especial para panasonic y subimos la intensidad de colores. Además, emparejamos la piel por medio del vectorescopio y aumentamos ligeramente el contraste todo con el fin de disminuir el cambio inevitablemente abrupto de locación.

### **Propuesta de arte**

#### **Locación y ambientación:**

El filminuto de Unfilmed cuenta esencialmente con dos espacios. El primero es un estudio de televisión que connota la psiquis del personaje principal. Consta de un amplio

telón de fondo y las luces distribuidas alrededor del espacio. Se pretende dar un look de detrás de cámaras que dé cuenta de un estudio de televisión profesional; con cámaras, luces y mobiliario descuidado y poco elaborado. Este espacio nos permite realizar grandes movimientos a través del espacio y justifica el movimiento de cámara seleccionado para el desarrollo de la narrativa de la historia.



**Figura 27.** Imagen tomada del portal de La Universidad Católica de Uruguay, (2017).

El segundo espacio es un apartamento que muestra la realidad del personaje principal en donde se busca que el mobiliario se vea muy casero, con el fin de que el espectador asocie el lugar con el clásico hogar de una familia bogotana de estrato socioeconómico medio alto. Los elementos de utilería pretenden representar que en esta casa habita una menor y que a pesar de ser un espacio pequeño, en la mente de un niño jugando con su padre cualquier espacio es suficiente para dejar volar la imaginación.



**Figura 28.** Imagen tomada de patrimonios inmobiliarios

### **Paletas de color:**

La paleta de color se mantiene dirigida hacia los tonos cálidos con una predominancia hacia el color rojo, que dirige la mirada y funciona para centrar la atención del espectador hacia elementos específicos que son importantes para el relato. Los tonos cálidos aportan a la narrativa al demostrar que es un espacio hogareño y dan indicios de que todo lo que sucede, pasa bajo el amor de una familia que está realizando una actividad en casa.



**Figura 29.** Paleta de color de Unfilmed. Elaboración propia

Los toques grisáceos negros del inicio son cruciales para darle protagonismo y foco a la psiquis del personaje principal. Iniciamos con altos contrastes entre el fondo y el personaje, lo que muestra espacialmente que estamos dentro de su cabeza. Pero a medida que nos vamos alejando van apareciendo más colores y esto nos permite entender que nos estamos acercando más a la realidad.



**Figura 30.** Fotograma de la película Gone Girl. David Fincher, (2014)

Un referente importante es esta escena de Gone Girl (2014) en donde el color cobra mucha relevancia para que el espectador enfoque la mirada en el personaje, pero sobre todo este genere un acercamiento a las emociones negativas de Amy en contra de su esposo Nick y la infidelidad que este cometió contra ella.

Por otro lado, la escena tiene una mezcla de colores análogos como el toque del rojo y el toque verdoso amarillento, lo cual se ve reflejado más que todo en el segundo espacio que es la realidad misma del personaje principal. El uso de colores permite entender el contexto de donde ocurre realmente la historia, y que aunque el personaje no esté en el lugar que él quisiera en cuanto a su profesión, está en un lugar seguro, es decir en su casa jugando con su hija.



**Figura 31.** Fotograma de la película Bohemian Rhapsody. Bryan Singer, Dexter Fletcher  
(2018)

La armonía de colores también puede verse en la película Bohemian Rhapsody (2018) donde Freddy a pesar de no estar en las mejores condiciones de salud, los colores cálidos dan cuenta de esa comodidad y seguridad en el espacio seguro que es el escenario.

### **Vestuario**

En cuanto al vestuario, se mantiene la estética de un artista con una selección de prendas típicas de una persona dedicada a las artes. Una prenda neutra con otra “extravagante” crean el conjunto perfecto para demostrar que nuestro personaje está inmerso en el mundo de la creatividad, sin embargo se busca tener un atuendo que bajo ciertas circunstancias pueda ser percibido como un conjunto hogareño, una pijama o ropa cómoda para estar en casa.



**Figura 32 .** Imagen de catálogo de Amazon y Falabella

En cuanto a la connotación de los colores que lleva el personaje principal, se pretende reflejar desde el color rojo su pasión por su profesión de la mano con la frustración que siente

por no poder llevarla a cabo. El negro, por lo contrario, es una analogía del poder que el personaje principal tiene tanto en la casa por ser el padre como en el set por ser el director.



**Figura 33 .** Fotograma de la película Cruella. *Craig Gillespie* (2021)

Un referente en el que se muestra esta relación entre poder (negro) y energía según la psiquis del personaje (rojo) es Cruella (2021). En la escena mostrada en la figura X es claro que a partir de sus apariciones inesperadas, Cruella muestra poder por medio de la innovación de cada vestuario y a su vez esto va muy de la mano con sus emociones de odio y competencia hacia la Baronesa von Hellman.

### **Propuesta de sonido**

El grueso sonoro del filminuto es el monólogo del personaje principal, que es el vehículo narrativo de toda la historia y crea toda la atmósfera narrativa que guía al espectador. El movimiento que hay detrás de cámara, el tono de voz del actor - que debe ser fuerte y determinado - acentúa su papel como director de lo que está ocurriendo en aquel set. Sin embargo, el sonido ambiente da indicios de lo que hay realmente tras el relato. A pesar de que lo que el director está diciendo podría llegar a tener una atmósfera ruidosa y desordenada, como lo es cualquier set de rodaje, el sonido ambiente es casi nulo, dando indicios a la

audiencia que el personaje se encuentra solo. Dramáticamente la música se adueña del relato y de cierta forma le da el tono cómico e infantil que se busca al tratarse de una actividad que tiene involucrada a una niña y su imaginación.



**Figura 34 .** Fotograma de la película Big Day. Tessa Har, (2017)



**Figura 35 .** Fotograma de la película Big Day. Tessa Har, (2017)

Un referente de esto es el cortometraje Big Day (2017) , en donde la música al igual que en Unfilmed es extradiegética. La melodía utilizada abre y cierra el corto, pero también crea una atmósfera de incertidumbre con un estilo de musicalización al inicio, y el cambio repentino de la música al final genera un cierre cómico que también tiene Unfilmed.

### **Propuesta de montaje**

El grueso visual del filminuto es un plano que inicia en un primerísimo primer plano y termina en un gran plano general, es por eso que en cuanto a la posproducción no hay espacio para la realización de cortes o disolvencias. El ritmo se da por el movimiento de cámara con que se decidió creativamente, el único corte presente en el relato es el corte súbito que se realiza para darle paso a la gran sorpresa y al punch final del filminuto.

Una referencia clara de este tipo de montaje se encuentra en una escena de la película Grease (1978). Hay un corte en la acción de los personajes sobre el carro, que coincide sin ningún tipo de transición con el siguiente plano que es en el taller. Lo que logra que el espectador identifique el cambio de espacio es la música, el corte y la transición entre imaginación y realidad. En cuestiones dramáticas, se da de manera muy similar con Unfilmed.



**Figura 36 .** Fotograma de la película Grease. Randal Kleiser, (1978)

## UNVOICED

### Poster



Figura 37. Poster de Unvoiced. Elaboración propia.

Link <https://youtu.be/KY5IscZz7gY>

## Cargos

<b>DIRECTORES/PRODUCTORES</b>		
DIRECTOR		CARLOS ANDRÉS REYES
PRODUCTOR		GABRIELA PARRA BELENO
<b>CÁMARA</b>		
DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA (B1)		ALEJANDRA NEGRET
DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA (B2)		LUCIANA SIMEONE
<b>LUCES</b>		
GAFFER		ALEJANDRA NEGRET
GAFFER		LUCIANA SIMEONE
<b>SONIDO</b>		
SONIDISTA		DIANA PAULINA ARIAS
<b>POST PRODUCCIÓN</b>		
EDITOR		CARLOS ANDRÉS REYES
DISEÑO SONORO		CARLOS ANDRÉS REYES
<b>PROMOCIÓN y DISTRIBUCIÓN</b>		
PROMOCIÓN y DISTRIBUCIÓN		CARLOS ANDRÉS REYES
<b>ESCRITORES</b>		
GUIONISTA		CARLOS ANDRÉS REYES

## Nota de dirección

### El argumento

Unvoiced muestra a un hombre que está a punto de llamar a una psiquiatra, y en la espera de la llamada habla con una inteligencia artificial que él siente que lo comprende, y hasta ve lo mismo que él: ángeles en lugar de aviones.

## La narrativa

Este filminuto sigue una narrativa de orden lineal y de tiempo fiel, donde la duración de la película coincide el tiempo de la historia, que es el minuto previo a que la psiquiatra le conteste al protagonista.

A pesar de tener un tiempo fiel, desde la narrativa cinematográfica se propone jugar con los planos y el montaje para mostrar una realidad alterada, que es como percibe el mundo el personaje; pero son cuestiones que se abordarán más adelante.

La idea de un hombre que conversa con una inteligencia artificial evidentemente muy desarrollada tiene sus cimientos en una referencia cinematográfica: la película *Her* (2013) de Spike Jonze.



**Figura 38.** Fotograma de la película *Her*. Spike Jonze, (2014)

En *Her*, Theodore desarrolla una relación amorosa con Samantha, el sistema operativo que la acompaña con la voz. Se ve una humanidad rota, desconectada de sus propias relaciones humanas hasta que recurren a la tecnología para tapar los huecos de su propia existencia. Theodore cree que Samantha lo comprende, igual que el personaje de Daniel en *Unvoiced*.

Todo el filminuto se narra desde el punto de vista de Daniel, quien ve una realidad distorsionada y encuentra en la inteligencia artificial con la que habla un nivel de comprensión que no había tenido antes.

Unvoiced es más onírico, existencial y abstracto que los demás filminutos, pero trata de igual forma lo más profundo de la condición humana: sentirse incomprendido y solo en este mundo. Daniel tiene una realidad difícil y por eso intenta huir de ella en su propia mente. Los aviones que él ve como ángeles son una alegoría sobre querer escapar; y poder navegar cuestiones que son imposibles. Por ello, los “ángeles” son muy importantes para él, y al fin se siente comprendido cuando la inteligencia artificial también habla de ellos.

### **Fotografía y estética**

En fotografía, se buscan principalmente dos objetivos: El primero trata de los conceptos de cordura vs. locura, dos estados contrarios en donde el público percibe al personaje. Él, al inicio, siente que necesita alguien que lo escuche. Entra en desespero, tiene angustia. Pero cuando la inteligencia artificial le habla de los ángeles en el cielo, se calma: ha encontrado una amiga. Es ahí donde al fin se siente comprendido.

Para el público es diferente. Al principio perciben a un hombre que parece cuerdo, aunque nervioso. Y al final del diálogo, a un hombre que ha perdido la cordura. Esa diferenciación entre los conceptos que percibe el público y los que percibe el personaje de sí mismos son importantes para plantear la pregunta: ¿Qué marca la delgada línea entre la cordura y la locura? ¿Qué es estar cuerdo?

Para abordar este concepto a nivel visual, se hace uso de planos abiertos y cerrados que unidos al ritmo de montaje (que se explicará más adelante) construirán el estado mental del personaje. En Unvoiced, la idea es ir de lo micro a lo macro. Al principio, muchos planos

detalle: del teléfono, del cable, de sus zapatos, del reloj. La desesperación de Daniel está en su punto más alto.

Cuando empieza a hablar con la inteligencia artificial, los planos se empiezan a abrir un poco: aún está desesperado, pero ya está hablando con “alguien”. Está cerca de hablar con la doctora, así que está más tranquilo.

Finalmente, cuando la voz le dice que ella también ve ángeles en el cielo – que en realidad son aviones – Daniel se siente finalmente comprendido, y los planos se abren mucho más.

El juego a nivel fotográfico con las perspectivas también es importante. Durante su conversación, hay varios planos donde se ve el reflejo de Daniel. Pero él no se está mirando a sí mismo en ellos, es el público el que lo estará viendo; y el que será testigo de su locura vs. cordura.

Hay varias películas de referencia para el tema de las perspectivas y los espejos:



**Figura 39.** Fotograma de la película Black Swan. Darren Aronofsky, (2011)



**Figura 40.** Fotograma de la película *It: Chapter Two*. Andrés Muschietti (2019)



**Figura 40.** Fotograma de la película *Inception*. Christopher Nolan, (2010)



**Figura 41.** Fotograma de la película *La mano en la trampa*. Leopoldo Torre Nilsson, (1961)

En cuanto a los movimientos de cámara, la cámara está estática en la mayor parte de los planos, para demostrar cierta estabilidad que encuentra Daniel en su propia locura.

### **Arte y ambientación**

En *Unvoiced*, el departamento de arte y de fotografía están especialmente conectados. En la puesta en escena hay varios elementos que funcionan como props importantes para el personaje, que a su vez le permiten a la dirección de fotografía jugar con distintas perspectivas y planos.

Los props principales son el teléfono, el reloj y los espejos. Con el teléfono Daniel juega mientras espera que le comuniquen con la doctora, y además enreda el cable, mostrándole al público su desesperación por tener la llamada.

El reloj es importante para mostrar el paso del tiempo. No solo el tiempo que dure la llamada, sino para denotar ansiedad y urgencia. Para Daniel, en medio de su exasperación, el tiempo pasa muy lento.

Finalmente, los espejos demuestran cómo se percibe él a sí mismo, con muchas contrariedades. Este prop es esencial porque ilustra su locura. La idea de los espejos está referenciada en la película *Black Swan* (2010) de Darren Aronofsky.



**Figura 42.** Fotograma de la película *Black Swan*. Darren Aronofsky, (2011)

Aunque en *Unvoiced* el protagonista no ve su reflejo en un espejo, sí hay un juego visual con ellos.

Para el vestuario y styling, es importante mostrar un contraste con su estado de locura: así, su estilo es el de una persona que se ve arreglada y elegante, aparentemente con todo en orden. Esto, con el propósito de mostrar que cualquiera puede cruzar la línea entre la cordura y la locura.

## **Sonido y musicalización**

En sonido se busca un ambiente naturalista y creíble. A pesar de ser un filminuto dramático con ciencia ficción, la verosimilitud es importante, y el diseño sonoro ayuda a reforzarlo. El diálogo debe quedar muy bien grabado, con un audio muy nítido.

Hay sonidos que son vitales para la construcción de esta historia, como lo son el avión, el tic tac del reloj y la conversación telefónica.

Es importante que la voz de la inteligencia artificial sea de mujer, y que aporte una sensación de calidez, así como la voz de Samantha en *Her* (2013).



**Figura 43.** Fotograma de la película Her. Spike Jonse, (2013)

En cuanto a la música, esta entra justo en el momento en que se ve el avión en el cielo, mostrando que Daniel ha pasado de sentirse incomprendido y desesperado a encontrar un ápice de comprensión; lo que tiene un tono cómico, ya que lo encuentra en una inteligencia artificial.

## **Montaje y colorización**

El montaje de Unvoiced es de ritmo descendente. Al principio, el personaje está desesperado, incomprendido, y necesita con urgencia hablar con la doctora. Pero a medida

que avanza el diálogo con la inteligencia artificial, se va calmando, los planos son más abiertos y el ritmo de los cortes es un poco más lento.

El montaje de este filminuto corresponde al sentimiento de comprensión del personaje y su delgada línea entre la locura y la cordura.

La referencia del ritmo de montaje se encuentra en el cortometraje *Esto no es un café* (2014) de Camila Guerrero; que trata sobre un hombre que no quiere ser cuerdo en un mundo donde los que no están locos utilizan cuerdas y máscaras. El tema de estar cuerdo y loco también se retrata en este cortometraje, donde el personaje a veces se imagina a sí mismo dentro de su mente.

En la escena del clímax, el protagonista es acorralado por los cuerdos con sus sogas, y hay una serie de cortes rápidos mientras él intenta escapar de ellos. Cuando lo logra, el ritmo descende de rápido a lento, y los planos son más abiertos y los cortes más lentos. Es ahí cuando el protagonista de *Esto no es un café* ha logrado salir de su encierro mental y acepta que también está cuerdo.





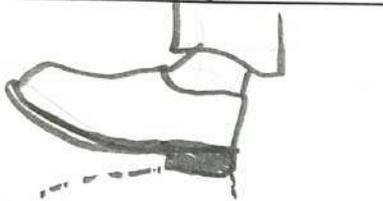
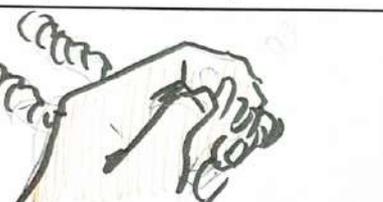
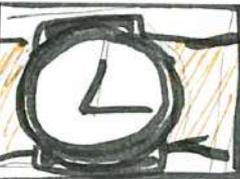
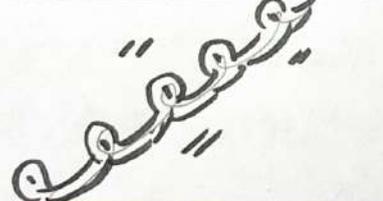
**Figura 44 y 45.** Fotogramas del cortometraje *Esto no es un café*. Camila Guerrero, (2014)

Para la colorización, se resaltan tonos fríos para demostrar el mundo interno del personaje, que así es cómo está viendo también su mundo exterior.

**Storyline:** Un hombre espera inquietamente una llamada con su psiquiatra y encuentra comprensión con la voz de una inteligencia artificial que parece resolver todos sus problemas.

**Tagline:** La voz más inesperada traspasa los límites de la cordura.

# Storyboard

esc	IMAGEN	ACCIÓN	SONIDO
			
		<p>INT. CASA DE DANIEL - DÍA</p> <p>Daniel (30s) está hablando por teléfono fijo.</p> <p>Música ambiente de llamada en espera.</p>	
		<p>LINA (V.O.)</p> <p>...Gracias Por esperar en la línea. Daniel, La doctora Pineda estará con usted exactamente en un minuto.</p> <p>DANIEL</p> <p>Ok. Gracias</p>	
		<p>LINA (V.O.)</p> <p>Hay algo más que pueda hacer por usted?</p> <p>DANIEL</p> <p>Usted es una persona real?</p>	
			
		<p>LINA</p> <p>Yo me considero una persona.</p> <p>DANIEL</p> <p>Eso sonó extraño.</p> <p>LINA (V.O.)</p> <p>Definamos qué es una persona real</p> <p>DANIEL</p> <p>Mmm... Qué puedes ver a través tu ventana?</p>	
		<p>LINA (V.O.)</p> <p>Azul y verde.</p> <p>DANIEL</p> <p>Un cielo azul y verde?</p>	



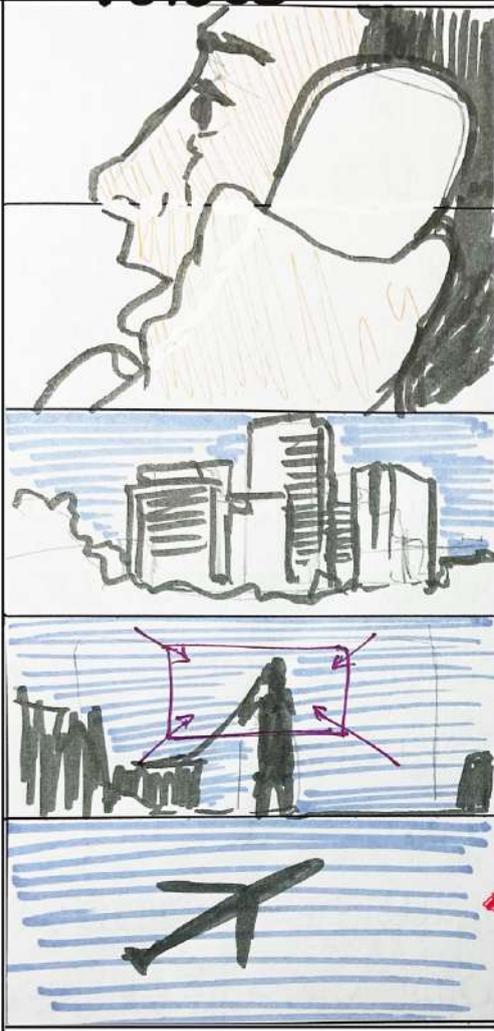
esc	IMAGEN	ACCIÓN	SONIDO
	<p data-bbox="391 212 606 257"><b>VOICES</b></p> 	<p data-bbox="925 627 1220 683">LINA (V.O.) Angeles azules y verdes...</p> <p data-bbox="925 683 1252 750">DANIEL Me puedes acompañar mientras contesta la doctora?</p> <p data-bbox="925 761 1268 817">LINA (V.O.) Si... podemos esperar contigo.</p> <p data-bbox="813 817 949 851">End Credits</p> <p data-bbox="1013 1064 1117 1142"><i>Daniel OK.</i></p>	

Figura 46 y 47. Storyboard de Unvoiced. Elaboración productora 9 Bandas.

## Plan de rodaje:

PLANCITO DE RODAJE												
Día de grabación No: 2		Fecha: 05/09		Hora llamado: 2:00 PM		Hora fin grabación: 4:30 PM		Dirección de llamado: Universidad de La Sabana/ Campus Sur				
TÍTULO	HORA	DÍA	EXT-INT	PLANO	IMAGEN	MOV. CÁMARA	LUCES	TIEMPO PLANO	LOCACIÓN	PROPS	PERSONAJES	DESCRIPCIONES
	2:00 - 2:45				PRUEBAS, SETEO DE CÁMARA, ILUMINACIÓN, SONIDO, MAQUILLAJE							
	2:45 - 3:00	DOMINGO	INT	1				15MIN		TELEFONO	DANIEL	
	3:00 - 3:15	DOMINGO	INT	8				15MIN		TELEFONO	DANIEL	
	3:15 - 3:25	DOMINGO	INT	9				10MIN		TELEFONO	DANIEL	
	3:25 - 3:40	DOMINGO	INT	11				15MIN		TELEFONO		
VOICES	3:50 - 3:55	DOMINGO	INT	27				5MIN		TELEFONO		
	4:00 - 4:05	DOMINGO	INT	3				5MIN			DANIEL	
	4:05 - 4:10	DOMINGO	INT	4				5MIN		TELEFONO		
	4:10 - 4:15	DOMINGO	INT	5				5MIN			DANIEL	
	4:15 - 4:20	DOMINGO	INT	6				5MIN			DANIEL	
	4:20 - 4:25	DOMINGO	INT	10				5MIN				
	4:25 - 4:30	DOMINGO	INT	12				5MIN				

Figura 48. Plan de rodaje Unvoiced. Elaboración productora 9 Bandas.

## Propuesta de fotografía:

### Concepto

Unvoiced es un filminuto de drama que tiene como objetivo mostrar el estado psiquiátrico de nuestro personaje principal llegando a cruzar la línea entre realidad e imaginación. Se presenta un personaje con necesidades psiquiátricas quien en su afán, contratiempo y estrés logra entablar una conversación con la contestadora de su doctora. Mediante el montaje, la composición y las angulaciones se busca retratar este estado

psicológico haciendo que la misma audiencia pueda percibir su estado mental. Es un filminuto abierto a la interpretación con un ambiente futurista y distópico.

### **Cámara**

La cámara escogida para la filmación es una Panasonic GH5s debido a que es un equipo que está orientado a video, tiene una resolución de (10Mpx), graba video en 4k (60fps) y full HD (1080p) (240fps), un sensor Live Mos enfocado en la calidad de imagen de Lumix y la posibilidad de grabar el Log. Captura mayor información de colores en las imágenes por grabar y ajustar los colores de una manera más precisa y efectiva.

### **Objetivo**

Se pretende utilizar un lente de 80 mm con apertura máxima entre de F/ 2.0 F/2.8 y F/4.0. La utilización de este lente se realiza con el fin de acercarnos lo máximo al personaje principal debido a su distancia focal y la disposición del espacio. El personaje y elementos de utilería ocupan gran parte de la imagen en pantalla, enfocando la atención en cada acción y movimiento ocurrido en la historia.

Debido a la naturaleza del relato buscamos retratar el estado mental del personaje mediante el look en pantalla. El lente 80mm es el apropiado para completar este objetivo ya que el desenfoque de los fondos específicamente en los planos detalle hace que el relato se vuelva memorable y cada detalle tome relevancia en la narrativa de la historia.

Por otro lado, la versatilidad de este objetivo permite también realizar los planos generales de la ciudad dándoles un aspecto futurista, por su distancia focal los edificios se sienten cercanos casi que atrapando a nuestro personaje en esta ciudad.

## **Movimientos de cámara**

El filminuto cuenta predominantemente con una cámara estática ya que por motivos creativos, decidimos realizar planos a través de reflejos apoyando el objetivo principal de retratar el estado mental del personaje. El uso de reflejos y espejos limita el uso de movimientos de cámara bruscos y notorios, además debido a la duración de los planos el uso de cámara estática es acertado debido a la contemplación que se busca darle al relato.

Sin embargo, específicamente en los planos detalle, se hace uso de la cámara en mano, dándole un leve movimiento que refuerza la desesperación de nuestro personaje. Se retrata la posición de tener que esperar ante una contestadora.

## **Perspectivas y composición**

La perspectiva y composición cumplen un papel esencial en el relato, tienen un rol activo en la narración y la creación del ambiente de la historia. Como se mencionó anteriormente, el principal objetivo es denotar la psiquis inestable del personaje principal; por lo cual la posición de la cámara siempre se mantiene a nivel del personaje acercándonos a él y su situación. La composición de cada plano nos revela cómo nuestro personaje principal percibe su realidad, cómo cada detalle por más mínimo que sea puede llegar a inquietarlo.

Los cambios de perspectivas también son claves para dar este tono inusual y extraño en la imagen y potencializar la intención sorpresiva de la narrativa en donde realmente no entendemos qué está pasando. El cambio de angulaciones y el uso de espejos son recursos necesarios y coherentes que contribuye a crear este espacio inestable e inquietante que refleja el estado mismo del personaje.

El uso de espejos y reflejos como elemento narrativo es un acierto creativo ya que nos permite crear esta atmósfera con una perspectiva atípica que refleja el universo del relato. A través de transparencias se atrapa al personaje dentro de su cotidianidad y dentro de su entorno, que en este caso es la ciudad caótica e incomprensible.

### **Aspect Ratio**

El aspecto tiene una proporción de 16:9 con la intención de utilizar un amplio espacio horizontal en donde la puesta en escena pueda jugar en conjunto con la puesta en cuadro y se muestre la información necesaria. Este aspecto de imagen permite demostrar esta cotidianidad que representa el realizar esta llamada para nuestro personaje principal, no se limita el espacio permitiendo que cada elemento de la imagen tenga una posibilidad de interpretación por parte del espectador.

### **Estética: Naturalista**

Unvoiced cuenta con una estética naturalista donde se pretende darle un tratamiento a las luces y los colores de la manera más realista posible con el fin de acercarnos a la cotidianidad del personaje, quién a pesar de su estado psicológico al fin cuenta con una realidad común y corriente que se ve afectada es por su forma de percibirla. Buscamos no tener sombras marcadas y un contraste muy bajo mediante el uso de un esquema de iluminación constituido por dos luces, la principal (luz de la ventana) y una contraluz para separar nuestro personaje del fondo y darle un poco de volumen a la imagen.

## **Referencias:**

La película “*Her*” dirigida por Spike Jonze y estrenada en el año 2013 se destaca por su increíble historia que mezcla la ciencia ficción y el romance. Explora cómo las relaciones y la soledad pueden convertirse en un tema complicado en un mundo donde las máquinas están cada vez más humanizadas, para ser parte de un ambiente futurista en cuanto a la fotografía. *Her* resulta ser particularmente diferente con sus predominantes colores cálidos y tonos pasteles y rojizos.

Por otra parte, la estética naturalista es predominante a través de las diferentes etapas del relato creando esa atmósfera de cotidianidad que puede llegar a sofocar al personaje principal.

El uso de primeros planos contribuye a crear una relación íntima con el personaje principal ayudando a crear empatía entre la audiencia y la situación del protagonista. Además la poca profundidad de campo cuenta con un rol activo en la narración de la historia, que presenta a Theodore como una persona distante del mundo que lo rodea evocando este sentimiento de soledad y aislamiento.



**Figura 49, 50, 51** Fotogramas de la película Her. Spike Jonze, (2014)

*Black Mirror* es una serie de Netflix con capítulos unitarios que retrata la vida de los humanos en una realidad distópica costumbrista que documenta la vida alrededor de diferentes situaciones particulares.

Be Righth Back es el capítulo uno de la segunda temporada de esta serie donde se relata cómo una joven tras la muerte de su esposo decide aceptar un servicio que permite mantenerse en contacto con la persona fallecida, documenta cómo día tras día el servicio no es suficiente y la mujer se da cuenta que nunca será lo mismo.

La fotografía de este capítulo tiene unas características principalmente naturalistas a pesar de tratarse de una inteligencia artificial que semeja a su esposo. Tiene una iluminación caracterizada por los tonos cálidos y el bajo contraste. Las distancias focales nos acercan a los personajes, aplanan el fondo y centra la atención del espectador en la situación de Marth. Nos acerca a su cotidianidad y nos hace parte de su entorno, logramos entender sus sentimientos e impotencia al no lograr tener su ser amado de vuelta.



**Figura 52 y 53.** Fotogramas del episodio Be Right Back. [Black Mirror]. Owen Harris,  
(2013)

**Colorización:**

El proceso de color se enfoca en crear el efecto Orange teal en Davinci con el fin de crear un ambiente cinematográfico semejante al estilo visual de la película tradicional, dándole una identidad visual característica reforzando el poder en cada plano y haciéndolo más atractivo visualmente.

Este efecto se logra aprovechando los tonos cian y magenta, orientando la colorización hacia los tonos naranjas y turquesa; colores que son complementos en el círculo cromático. Todo esto crea un contraste que visualmente atrae la atención del espectador.



**Figura 54** Fotogramas de la película The Joker. Todd Phillips, (2019)

Un referente visual del objetivo en colorización es *The Joker*, una película en donde el color es de suma importancia para denotar la psiquis del personaje. Este recurso de colorización en donde los colores cálidos predominan sobre todo el azul y el naranja, tiene una simbología en cuanto a las emociones que se transmiten al espectador. Es una dicotomía

entre su “estabilidad” y su locura, que se puede evidenciar en los tonos cálidos como el naranja amarillento que muestran a un personaje evidentemente inestable y por otro lado la frialdad del azul verdoso que muestra la mancha de realidad que existe en medio del problema mental que tiene tanto el Joker como el personaje principal de Unvoiced.

### **Propuesta de Arte**

#### **Locación y ambientación:**

La ambientación y locación buscan retratar el estado de soledad y vulnerabilidad del personaje principal al tener esta condición psiquiátrica. Por esta razón, se ubica en un apartamento en una gran ciudad que lo hacen ver pequeño e insignificante a comparación de todo su entorno. El relato se desarrolla dentro de su residencia, sin embargo la ciudad como espacio cumple un papel relevante para evocar estos sentimientos de desesperación e impotencia.



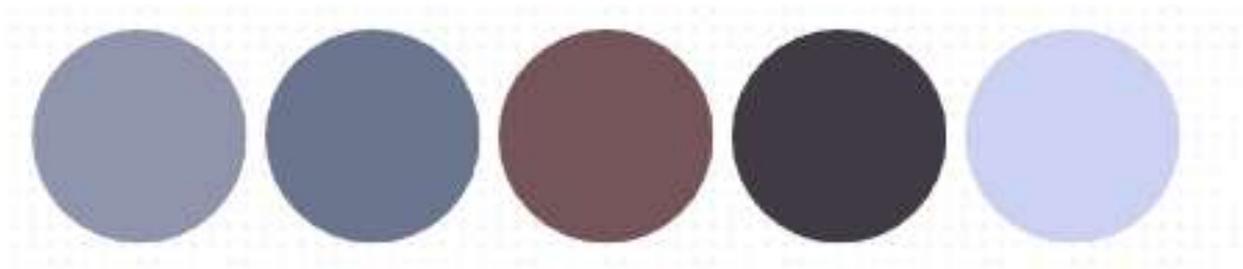
**Figura 55.** Fotograma de la película Batman. Matt Reeves, (2022)

Un buen referente sobre lo mencionado anteriormente es la película Batman (2022). En ella, retratan la inmensidad de una ciudad que cae en los hombros de Batman y este

mismo spot evoca el estado de soledad y de reflexión en el que se encuentra Bruce frente a su nuevo enemigo. La relación es directa con nuestro corto porque transmite el estar contemplando una ciudad tan grande: pensamientos y reflexiones que llevan al punto de dejar “la mente volar” como lo hace el personaje principal de Uncounted.

En los elementos de utilería se busca demostrar que el personaje principal es una persona del común que no se ve personalmente afectada por su situación psiquiátrica, quien cuenta con los recursos económicos para tratar su situación. Demuestran la normalidad ante el asunto.

**Paletas de color:**



**Figura 56** Paleta de color de Unvoiced. Elaboración propia

En cuanto a la paleta de colores el corto pretende mantener tonos neutros y con una paleta guiada hacia los tonos fríos, azules y grises que aportan a la narrativa denotando el estado mental del personaje principal, su cotidianidad y sus sentimientos en torno a la situación que está viviendo.



**Figura 57 y 58.** Fotograma de la película *Fight Club*. David Fincher, (1999)

Un referente clave que da cuenta de esto es la paleta de colores del *Fight Club*. En las dos escenas mostradas en la figura X podemos ver el color azul presente en los momentos de cotidianidad; ligados con la monotonía y locura de Richard. Y el que siempre rompe con esa “realidad” es Tyler.

**Vestuario:**

El vestuario de nuestro personaje principal connota de cierta manera su situación económica y social.



**Figura 59.** Fotograma de la película American Psycho. Mary Harron, (2000)

Un referente de esto es este icónico thriller de Mary Harron en donde sabemos que el personaje principal es narcisista y cuida su imagen pero adicional, su aspecto rompe por completo con el estereotipo clásico de un asesino en serie. Nuestro corto no limita la condición mental del protagonista sin embargo rompe con el esquema tradicional de la típica persona con trastornos que tiene una imagen descuidada y despreocupada.

Igualmente, los colores blanco y negro del vestuario dan cuenta de la dicotomía interna y psicológica del personaje principal. El color negro en su pantalón muestra no solo esa formalidad, sino también contribuye al misterio mismo del relato. Por otro lado, está el color blanco de su camisa, que le otorga al personaje cordura y es lo que logra al final crear esa sensación en el espectador de pensar o cuestionarse: ¿Hasta qué punto lo que habla este sujeto tiene sentido?

### **Propuesta de Sonido:**

El diseño sonoro pretende evocar el desequilibrio mental del personaje principal, acentuando cada efecto sonoro representando la percepción que tiene ante su entorno.



**Figura 60, 61 y 62.** Fotograma de la película *Limitless*. Neil Burger (2011)

La búsqueda por ese detalle sonoro la encontramos en la película *Limitless*, en la cual hay una escena en la que el protagonista ingiere la primera dosis de una ‘super’ pastilla. El detalle de cada sonido es importante para entender la experiencia por la que está pasando. En esta escena, el espectador escucha la bicicleta moviéndose desde lo más mínimo: desde la electricidad hasta el sudor de la persona con la que está hablando Eddie. Asimismo es la intención que buscamos en *Unvoiced* desde la psiquis del personaje: escuchar cada detalle del ambiente como lo hace el protagonista.

El grueso sonoro del relato es el diálogo entre la contestadora y el personaje principal que lleva el hilo conductor de toda la historia. La música extradiegética genera el ambiente adecuado para que la audiencia perciba el estado inestable del personaje creando una atmósfera más sombría y misteriosa.



**Figura 63.** Fotograma del cortometraje *The Gray*. Mayra Aquino, (2023)



**Figura 64.** Fotograma de la película *Her*. Spike Jonze, (2014)

Dos referentes claros para estos detalles son el corto *The Gray* en cuanto a todo el tema de paisaje sonoro como los elementos de oficina, pitidos y efectos sonoros de la atmósfera. En cuanto a la voz en off, como referente tenemos la película *Her*, en donde se

evidencia que su tono y tratamiento no es robotizada sino esta parece completamente humana.

### **Propuesta de montaje:**

El montaje al comienzo del filminuto está compuesto por planos cortos (montaje analítico) con el fin de generar un ambiente expresivo que mediante la yuxtaposición de imágenes cortas se crea un concepto global. El ritmo rápido al inicio del relato nos lleva a crear la idea que el personaje está pasando por un problema psicológico y que le afecta el tener que esperar.

La segunda parte del relato se compone de planos más largos y abiertos donde tenemos un acercamiento más amplio de la realidad. El espectador tiene espacio para la contemplación e interpretación de lo que está ocurriendo en la imagen.



**Figura 65, 66 y 67.** Fotograma de la película Baby Driver. Edgar Wright, (2017)

Uno de los referentes claves que tuvimos fue la película *Baby Driver*; específicamente la escena del robo al banco. Los numerosos planos y cortes son claves para mostrar esa expresividad en la narración de esta escena en específico, cada uno de estos puntos de vista de Baby son claves para que el espectador sienta que es una persona más en el carro. En ese orden de ideas, en *Unvoiced* buscamos que el espectador se sumerja en el lenguaje corporal del protagonista el cual transmite esa sensación de ansiedad y preocupación por la que está pasando.

# UNVEIL

## Poster



Figura 68. Poster de Unveil. Elaboración propia.

Link: <https://vimeo.com/654177641/c8b18c09df>

## Cargos

DIRECTORES/PRODUCTORES	
DIRECTOR	CARLOS ANDRÉS REYES
PRODUCTOR	GABRIELA PARRA BELENO
CÁMARA	
DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA (B1)	ALEJANDRA NEGRET
DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA (B2)	LUCIANA SIMEONE
LUCES	
GAFFER	ALEJANDRA NEGRET
GAFFER	LUCIANA SIMEONE
SONIDO	
SONIDISTA	DIANA PAULINA ARIAS
POST PRODUCCIÓN	

EDITOR	CARLOS ANDRÉS REYES
DISEÑO SONORO	CARLOS ANDRÉS REYES
<b>PROMOCIÓN y DISTRIBUCIÓN</b>	
PROMOCIÓN y DISTRIBUCIÓN	CARLOS ANDRÉS REYES
<b>ESCRITORES</b>	
GUIONISTA	ANA MARÍA PÉREZ
GUIONISTA	CARLOS ANDRÉS REYES

## **Nota de dirección**

### **El argumento**

Unveil trata sobre una chef que está haciendo un programa en vivo, y cortando cebolla, sus emociones salen a flor de piel y llora.

### **La narrativa**

En este filminuto es donde más se aborda el tema de las emociones humanas: hay que dejarlas salir. No importa si estás en un programa en vivo cortando cebolla, cuando las emociones vienen hay que soltarlas, sentirlas, y jamás reprimirlas.

El uso de la cebolla es una alegoría sobre los seres humanos. Porque todos tienen muchas capas, igual que las cebollas. En lo más profundo es donde se encuentran las emociones reprimidas, al igual que la cebolla para sacar su sabor hay que llegar hasta lo más profundo.

Para cortar una cebolla, primero hay que quitarle la capa exterior, y luego si se puede empezar a cortarla como el chef en cuestión guste. Eso también pasa con los seres humanos.

Todos tienen una capa exterior, como una coraza que le muestren al mundo. Quieren mostrarse fuertes, pero si se les quita la capa exterior, hay mucho más en su interior. Están llenos de pasiones, emociones, desencuentros, sentimientos que se contradicen unos con otros. Así como la protagonista de este filminuto, quien pierde su capa exterior en televisión en vivo, y salen sus capas más profundas a la luz.

Todo el filminuto se narra de forma lineal, desde el punto de vista de la chef, que es la protagonista. El punto del clímax es el llanto, pero el objetivo de esta historia es hacer un corto desarrollo de personaje, donde ella pasa de un punto **A** (no expresar sus emociones, tener puesta la capa exterior) a un punto **B** (ser vulnerable y llorar ante las cámaras). Esta progresión del personaje permite que el plot twist sea un cambio en el tono, que cambia de ser dramático a tener un toque cómico, con las líneas que ella dice al final sobre la persona que le rompió el corazón.

### **Fotografía y estética**

La planimetría de Unveil pasa de lo micro a lo macro: al principio, solo planos detalle de la cebolla siendo cortada. Después, los planos se abren hasta mostrar las manos con el cuchillo llevando a cabo la acción. Los planos son cada vez más abiertos hasta quedar en un cenital de la chef cortando la cebolla, donde se ve parte de su cuerpo, su cabeza y sus manos desde arriba.

Todo el filminuto está narrado desde un plano cenital, lo que cambia es el valor del plano. Hay muchas películas de referencia para el aspecto de la planimetría. En muchas películas donde la cocina es un elemento importante de la historia, utilizan un plano cenital de las manos de un personaje realizando la acción (cortando, cocinando, amasando, sirviendo).



**Figura 69 y 70.** Fotogramas del cortometraje Regresión. Ismael Egui Jon Favreau, (2017)





**Figura 71 y 72.** Fotogramas de la película *Chef a domicilio*. Jon Favreau, (2014)



**Figura 73.** Fotograma de la película *The Grand Budapest Hotel*. Wes Anderson, (2013)





**Figura 74, 75 y 76.** Fotogramas de la película Big Night. Stanley Tucci & Campbell Scott, (1996)

La visión del plano cenital pretende ubicar al espectador con un punto de vista como si fuera “el ojo de Dios”, un concepto que se ha utilizado mucho a través de toda la historia del cine.

Algunos ejemplos de referencia:



**Figura 77.** Fotogramas de la película *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*. Michel Gondry, (2014)



**Figura 78.** Fotogramas de la película *True Grit*. Joel & Ethan Coen, (2010)



**Figura 79.** Fotogramas de la película *Psycho*. Alfred Hitchcock, (1960)

El concepto del “ojo de Dios” se aplica a los espectadores de Unveil porque la cámara los hace testigos de la situación, como si estuvieran viendo el programa en vivo de la chef pero desde otra perspectiva. Son testigos de todo el ciclo de emociones que atraviesa el personaje a través del filminuto y su vista es casi una línea diagonal donde se resalta la cebolla y el posicionamiento de su cuerpo en el plano.

La idea de ir abriendo los planos a medida que avanza el filminuto tiene una lógica narrativa, pues en los planos más cerrados, la chef aún tiene la capa exterior, aún trae la coraza que le impide expresar sus sentimientos. Pero a lo largo de la narración, mientras la cebolla es cortada, sus sentimientos se van abriendo, el cuchillo alcanza más capas, y sus sentimientos salen a la luz.

### **Arte y ambientación**

El objetivo principal del departamento de arte es la ambientación y el vestuario de la protagonista. Debe ser evidente que todo ocurre en un estudio de televisión, por lo que hay que conseguir los elementos necesarios: mesa, utensilios de cocina, entre otros. Para la parte del vestuario, lo esencial es el traje de chef para que sea fácilmente identificable que es un programa de cocina.

### **Sonido y musicalización**

El diseño sonoro y la música buscan resaltar la situación del personaje: un programa de cocina en vivo. Los sonidos de los cortes se escuchan de forma exagerada, también para dejar claro un tono cómico. La voz del personaje se escucha nítida y tiene un timbre suave.

La música acompaña a la narración hasta la mitad del filminuto, en donde hay una ruptura de este cuando la protagonista empieza a llorar.

## **Montaje y colorización**

El ritmo del montaje es descendente, teniendo los primeros cortes un ritmo más dinámico, hasta llegar al último plano donde la chef empieza a llorar. A partir de ahí, el ritmo ya no viene dado por el montaje, sino por las acciones del personaje y su monólogo.

El look de Unveil tiene tonos cálidos para reforzar la idea que es un programa de televisión. La colorización refuerza al personaje a través del contraste entre el color y la historia, teniendo la primera un tono cálido y más alegre – que representa la coraza que ella tiene al principio, donde no deja salir sus emociones – mientras que, en la historia, por dentro se siente rota y vacía, pero no lo demuestra.

**Storyline:** Una chef de televisión llora en vivo cuando sus sentimientos salen a flor de piel mientras corta una cebolla.

**Tagline:** Las personas somos como cebollas.

# Storyboard

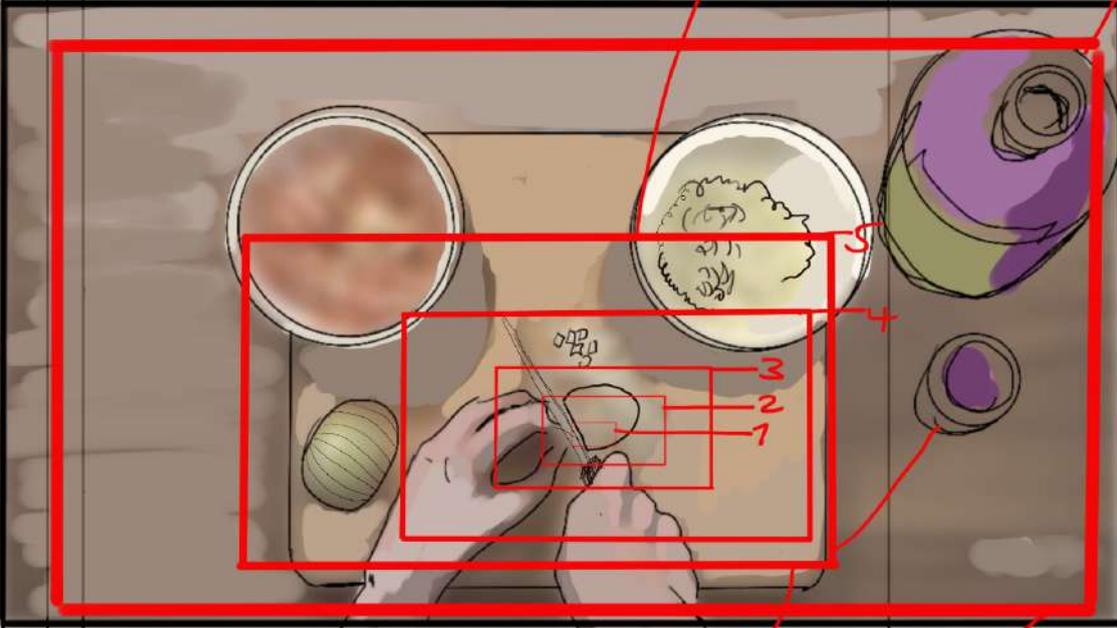
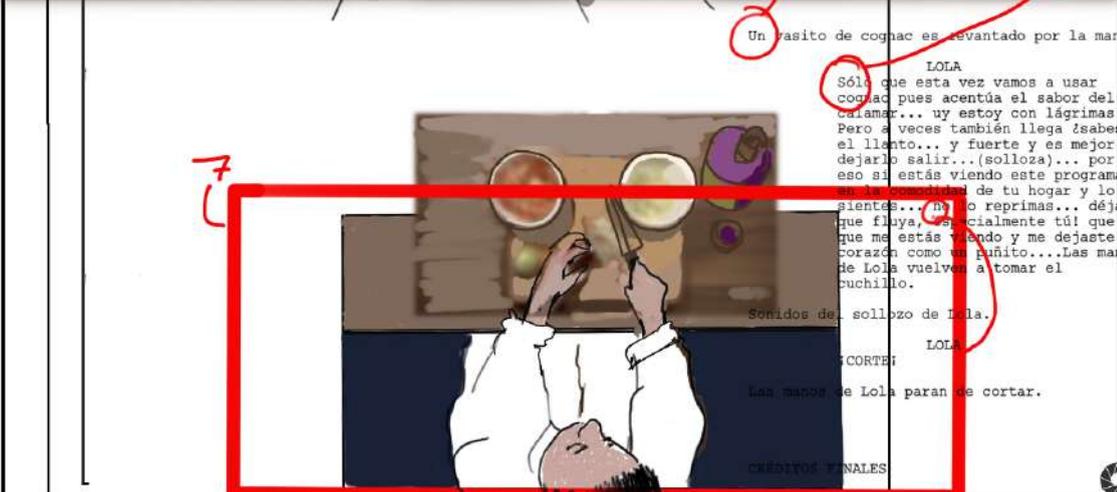
esc	Por una Cebolla	IMAGEN	ACCIÓN	SONIDO
			<p>INT. COCINA-SET GRABACIÓN - DÍA</p> <p>Una cocina de un estudio de TV. Los ingredientes están todos dispuestos en el mesón principal. La mano de LOLA, pica cebolla con un enorme cuchillo, el programa "la pilla" es medio de la preparación de un plato.</p> <p>LOLA Los calamares encebollados son bien temperamentales, el secreto está en picar la cebolla en trocitos muy pequeños. No me dio tiempo de meter la cebolla al agua y espero no llorar. Esta es la receta de Antonio...</p>	
				
			<p>Un vasito de cognac es levantado por la mano de</p> <p>LOLA Sólo que esta vez vamos a usar cognac pues acentúa el sabor del calamar... uy estoy con lágrimas... Pero a veces también llega ¿sabes? el llanto... y fuerte y es mejor dejarlo salir... (sollozo)... por eso si estás viendo este programa en la comodidad de tu hogar y lo sientes... no lo reprimas... déjalo que fluya, especialmente tú! que sé que me estás viendo y me dejaste el corazón como un puñito... Las manos de Lola vuelven a tomar el cuchillo.</p> <p>Sonidos del sollozo de Lola.</p> <p>LOLA CORTE!</p> <p>Las manos de Lola paran de cortar.</p> <p>CREDITOS FINALES</p>	<p>COR1</p>

Figura 80. Storyboard de Unveil. Elaboración propia.

## Plan de rodaje:

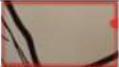
PLANCITO DE RODAJE												
Dia de grabacion No: 1		Fecha: 04/09	Hora llamado: 2:00 PM		Hora fin grabacion: 3:45 PM			Direccion de llamado: Universidad de La Sabana/ Campus Sur				
TITULO	HORA	DÍA	EXT-INT	PLANO	IMAGEN	MOV. CÁMARA	LUCES	TIEMPO PLANO	LOCACIÓN	PROPS	PERSONAJES	DESCRIPCIONES
PRUEBAS, SETEO DE CÁMARA, ILUMINACIÓN, SONIDO, MAQUILLAJE												
	2:00 - 2:30											
	2:30 - 2:35	SÁBADO	INT	1		NO	4 LEDS- LUZ PARILLA	5MIN	ESTUDIO		CHEF	MACRO- TIEMPO TRIPODE, MONTAJE
	2:35 - 2:40	SÁBADO	INT	2		NO	4 LEDS- LUZ PARILLA	5MIN	ESTUDIO		CHEF	MACRO
	2:40 - 2:45	SÁBADO	INT	3		NO	4 LEDS- LUZ PARILLA	5MIN	ESTUDIO		CHEF	MACRO
	2:45 - 2:50	SÁBADO	INT	4		NO	4 LEDS- LUZ PARILLA	5MIN	ESTUDIO		CHEF	TELE
	2:50 - 3:00	SÁBADO	INT	5		NO	4 LEDS- LUZ PARILLA	10MIN	ESTUDIO		CHEF	TELE
	3:00 - 3:10	SÁBADO	INT	6		NO	4 LEDS- LUZ PARILLA	10MIN	ESTUDIO		CHEF	TELE
POR UNA CEBOLLA 60MM	3:20 - 3:45	SÁBADO	INT	7		NO	4 LEDS- LUZ PARILLA	25MIN	ESTUDIO		CHEF	TELE, TRIPODE GRIP

Figura 81. Plan de rodaje. Elaboración propia.

## Dirección de Fotografía

### Concepto

Unveil es un filminuto de dramedia en el cual se plantea una situación atípica en donde el personaje se quiebra ante las cámaras mientras dirige su programa de cocina. La perspectiva, la puesta en escena y la iluminación logran construir esa atmósfera cómica en la que su tragedia deja de ser triste, resaltando sobre todo cómo se manifiesta la frustración del personaje a medida que se va cortando la cebolla y, ella en paralelo, va mostrando sus sentimientos.

Este cortometraje busca resaltar el humor dentro de una situación que termina triste. Aunque la perspectiva se mantiene igual todo el tiempo, es decir cenital, el cortometraje empieza a nivel de detalle y termina en un general, narrando cómo la protagonista intenta ocultar sus sentimientos pero al final se quiebra. La manera en la que se lleva a cabo la planimetría permite que, aunque no se vea en su total.

## **Objetivo**

En este filminuto se usa en todo momento un lente Macro de 30mm con el propósito de tener un acercamiento a detalle de la cebolla que representa, a su vez, los sentimientos y la manera en la que el personaje se va mostrando, revelando poco a poco sus capas, enmarcando solamente los objetos relevantes dentro del cuadro.

Por otro lado, esta distancia focal facilita darle protagonismo a la cebolla, resaltando todas sus partes con delicadeza y guiando al espectador a ella. Aunque luego se abre el plano, toda la puesta en escena crea unas líneas de fuga que mantienen el foco en la cebolla y el personaje. Este lente da paso a un acercamiento único, por tanto es indispensable para representar como la mujer va llegando a su clímax a medida que se va mostrando las capas de la cebolla.

Esta distancia seleccionada da pie a la percepción de la audiencia con un punto de vista dinámico y diferente, ya que tiene un acercamiento a la situación del personaje bastante reducida en la que solo se muestra una parte de la puesta en escena. Este lente da como resultado una poca profundidad de campo, por tanto los espacios no cumplen un rol protagónico en comparación a los objetivos enfocados.

## **Movimientos de cámara**

En este cortometraje se mantiene constante la técnica de la cámara estática para lograr planos detalles poderosos, con el apoyo de un trípode en todo momento. Nuestro fin es enfocar la atención de la audiencia en los movimientos de los personajes dentro del cuadro y de esta forma, resaltar el clímax en dónde la protagonista se quiebra. Sin embargo, mientras

más transcurre la historia, cada plano se aleja de la cebolla por medio del desplazamiento de la cámara sobre su eje vertical, simulando un zoom out.

### **Perspectivas y composición**

Como se mencionó anteriormente, la cámara se mantiene en su eje vertical desde una angulación cenital, brindando a los espectadores una visión totalmente desde arriba. Esta perspectiva brinda un punto de vista dinámico y diferente, como si la cámara estuviera vigilando al personaje. Los primeros planos del filminuto son esenciales para entender la intención del corto, demostrando cómo las emociones de la conductora del programa se van develando en capas, como la cebolla.

Este ángulo permite que la audiencia guíe su mirada por medio de la mirada del personaje que se encuentra en casi todo momento mirando los objetos que está utilizando, marcando cada una de las acciones realizadas que son relevantes en la escena. Esta perspectiva dinámica exige al espectador asumir una distancia reflexiva y cercana con la historia, construyendo, a medida que pasa el tiempo, sus argumentos y conclusiones de la misma.

Junto con la iluminación y la composición que está guiada por las líneas diagonales y horizontales, se acentúa, a medida de que se desarrolla el cortometraje, la sensibilidad de la historia.

### **Aspect Ratio**

La proporción seleccionada para este filminuto es 16:9, con el objetivo de mantener una visión amplia de la situación pero sin dejar a un lado la importancia del eje vertical que también contiene información relevante dentro de la puesta en escena y puesta en cuadro.

Por esta misma razón este aspecto de la imagen, funciona perfectamente para que el movimiento del personaje y su relación con los objetos se puedan apreciar en su totalidad pero manteniendo el aspecto cinematográfico.

### **Estética: pictorialista**

Unveil maneja un lenguaje pictorialista, con colores y luces bastante marcados estratégicamente pero sin sombras para dar ese toque televisivo y perfectamente puesto, con el fin de construir una atmósfera de mayor tensión que brinda mayor peso a las emociones del personaje.

Esta atmósfera es creada por medio de tonos fríos y cálidos que trabajan en conjunto para producir un contraste fácil de percibir. Aunque las dos tonalidades están presentes, las luces blancas dan un brillo muy particular y más frío, con la intención de mantener el aspecto cinematográfico.

### **Referencias:**

La película “*Big fish*” del año 2003, dirigida por Tim Burton se destaca por su interesante puesta en escena y puesta en cuadro realizada por Philippe Rousselot. La unión de colores fríos y cálidos hacen que durante el desarrollo de la historia se confunda la realidad con la ficción, creando un aspecto de fantasía y perfección. El blur de la imagen tiene un rol fundamental, que se percibe como parte de la imaginación de los personajes, logrando dividir las líneas de tiempo de la narrativa.

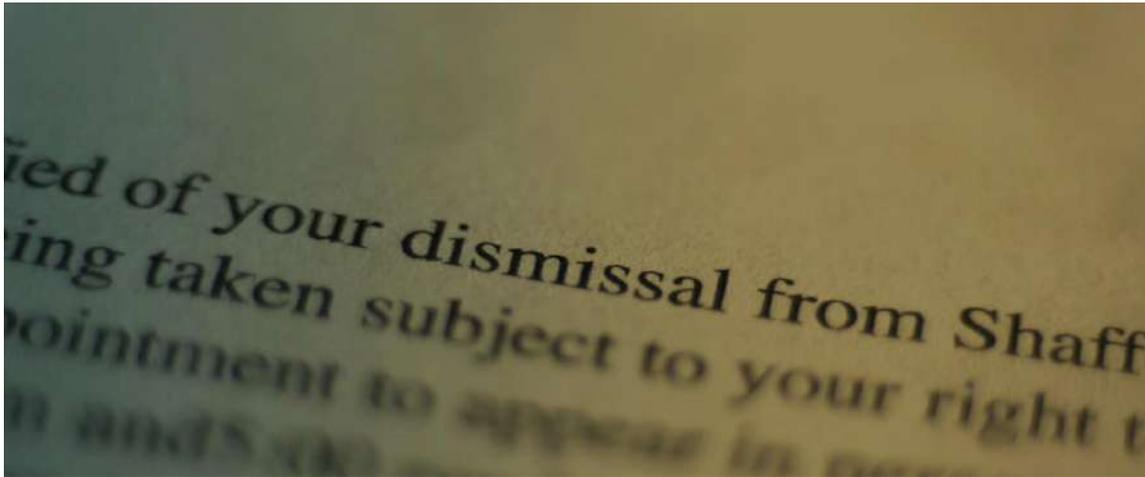
La proxemia de la cámara en relación a los personajes, en muchos momentos, es muy personal, permitiendo que, como espectadores, podamos sumergirnos en la historia de manera inmediata, dando paso a los sentimientos de los protagonistas y a su arco de transformación.



**Figura 82 y 83.** Fotogramas de la película *Big fish*. Tim Burton, (2003)

El largometraje “*Whiplash*” del año 2014, que fue dirigida por Damien Chazelle es reconocida por su cinematografía guiada por Sharone Meir, caracterizada por sus planos detalles impecables y su angulación cenital que crean dinamismo en la perspectiva de la audiencia, para acentuar los momentos épicos de la película.

La posición en la que se ubica la cámara, durante los planos detalles, alteran la información cargada en las imágenes ya que, se muestran desde una perspectiva diferente jugando con la mente del espectador y con su visión, hasta en algunas ocasiones aparentan ser planos subjetivos.



**Figura 84 y 85.** Fotogramas de la película Whiplash. Damian Chazelle, (2014)

## **Colorización:**

Como se menciona reiteradas veces en el documento, la temperatura de color tiene un papel indispensable ya que el contraste entre los tonos fríos y los tonos cálidos que no solo impactan en lo visual, también a lo narrativo, influyen en la manera en la que se percibe la historia en conjunto.

El aspecto televisivo y teatral se lleva a cabo por medio de un blur y el color blanco que iluminará como un reflector, los movimientos de la protagonista y los objetos ubicados dentro del cuadro. A su vez, se eliminan las sombras, con máscaras hechas en este proceso de post producción, para sumergir a los espectadores en el programa.

## **Propuesta de arte**

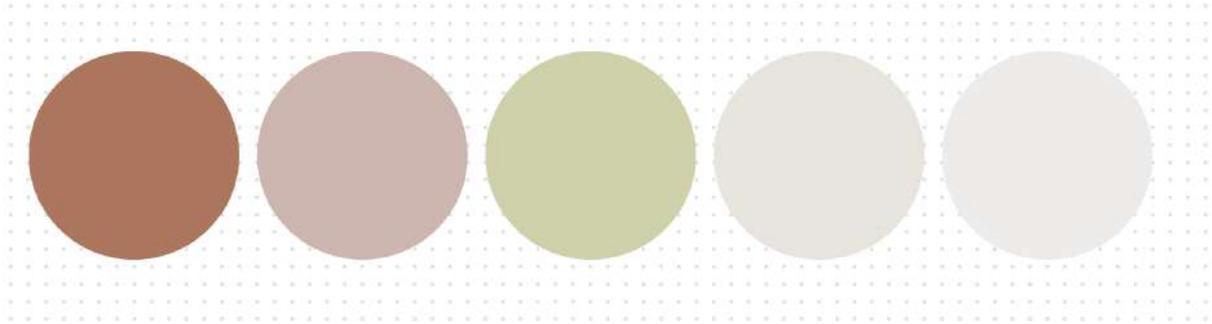
### **Locación y ambientación:**

La locación es un estudio de televisión que nos permite recrear toda la puesta en escena de manera práctica. Aunque todo se desarrolla en el mismo lugar, la mesa y todo los objetos que están presentes reafirman el aspecto teatral ya que todo está puesto de manera perfecta, sin nada aleatorio.

La locación, que es la misma en todo momento, se percibe como un espacio pequeño en el que la actriz se siente invadida, aunque realmente no lo sea.

En este filminuto, los objetos como la jarra de vidrio y el vaso son indispensables ya que denotan elegancia y experticia en el ámbito gastronómico, al igual que el cuchillo que se transforma en una herramienta para manifestar el clímax del personaje.

## Paletas de color:



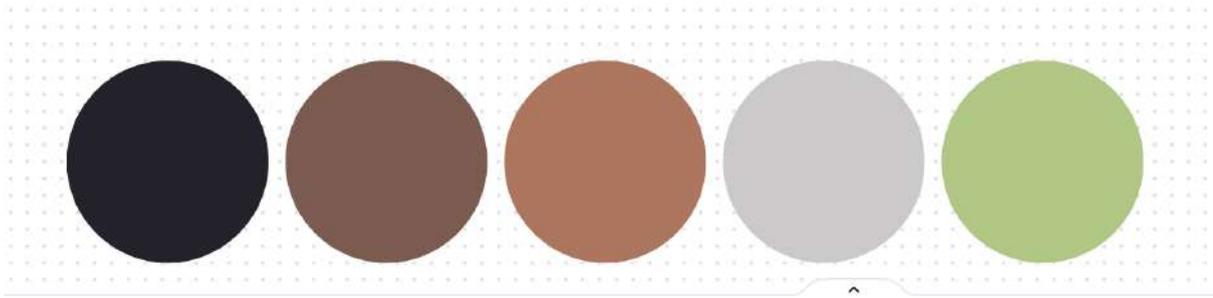
**Figura 86.** Paleta de color Unveil. Elaboración propia

Al principio se mantiene una paleta de color guiada por tonos tierra, que representan la calma y la elegancia del momento, pero a medida de que pasa el tiempo, el negro y algunos marrones más fuertes aparecen para dominar más el cuadro visual y traer el impacto final de la protagonista.

La referencia principal para las paletas de color es en la película *Her (2017)* de Spike Jonze los colores claros están presentes y se perciben en conjunto como representación de la tranquilidad y seguridad, en compañía de los tonos tierra de la naturaleza, como lo es el verde y el marrón que aparecen como contraste de los sentimientos de nostalgia y soledad.



**Figura 87 y 88.** Fotogramas de la película Her. Spike Jonze, (2014)



**Figura 89.** Paleta de color Unveil. Elaboración propia

En cuanto al vestuario, el personaje principal lleva un atuendo color blanco con la presencia de algunos detalles de color rojo y negro que revelan el tono cómico y dramático del clímax.



**Figura 90 y 91.** Fotograma de la película Dogtooth. Yorgos Lanthimos, (2009)

Un referente que tomamos en cuenta en la construcción de la puesta en escena es la película *Dogtooth (2009)* de *Yorgos Lanthimos*, en donde se emplean los colores cálidos para crear una falsa atmósfera que transmite seguridad a los espectadores pero un lugar en donde los personajes no se sienten realmente seguros. La presencia del verde revela poco a poco la verdad, percibida con una sensación de vergüenza. El blanco, al igual que en nuestro corto, está en todo momento presente representando la honestidad e inocencia.

### **Vestuario**

Para el vestuario se mantiene una paleta de color blanco, muy sencilla, en donde se demuestre que ella cumple el papel de actriz dentro de la historia también. En este caso su ropa denota su profesión que es ser chef en un programa de televisión.

### **Propuesta de sonido**

El diseño sonoro es indispensable para la construcción de esta historia. Desde el inicio, se escuchan los cortes de la cebolla de manera muy acentuada y satisfactoria, mientras que en el fondo está presente la música agradable y semejante al ambiente de un restaurante.

Como parte del contraste dramático, la voz de la protagonista aparece con un tono muy particular, que transmite calma y experticia. Aunque el sonido de ambiente se mantiene constante, domina su voz dejando en segundo término lo demás. La música disminuye constantemente a medida que ella va hablando.

En la mitad del corto la música se detiene y la voz de ella se adueña del ambiente sonoro, con cada vez más volumen y más fuerza del sonido es lo único que se escucha, terminando con el sonido del golpe del cuchillo.

Como referente principal, al principio del corto nos inspiramos en los llamados “ASMR” **Autonomous Sensory Meridian Response**, que dan una sensación de tranquilidad y placer a quien lo escucha. A su vez, tomamos en cuenta la manera en la que se percibe la atmósfera de un reality show en vivo de cocina, como lo es *The Rachel Ray Show* (2006) dirigido por Scott Preston en donde la protagonista tiene un fondo musical mientras cocina y habla a la vez. En muchas ocasiones, para conectar con la audiencia, cuenta historias personales.



**Figura 92.** Fotograma de la serie de televisión *The Rachel Ray Show*. Scott Preston, (2006)

### **Propuesta de montaje**

En cuanto al proceso de post producción, la transición de disolvencia y los cortes en la acción, están presentes para pasar de un plano a otro manteniendo por más tiempo el plano anterior.

Aunque la angulación de la cámara se mantiene igual y el plano siempre es el mismo, el zoom out del final es indispensable para crear impacto en la audiencia, ya que acompaña el momento en el que la protagonista va siendo cada vez más honesta, dándole prioridad a sus

sentimientos. El zoom out nos permite apreciar la situación desde su punto de vista. A su vez, este último plano resalta el lugar y la manera en donde se lleva a cabo el clímax y de esta manera se le da protagonismo a este.

Al comienzo, los planos pasan de forma más rápida y constante pero luego, a mitad del corto, el último plano se mantiene, demostrando al final, la realidad sale a la luz.

La tipografía que se utiliza para los créditos y para el título tiene un grosor ancho, sin serifa y de color blanco.

# UNMASK

## Poster



Figura 93. Poster de Unmask. Elaboración propia.

Link <https://youtu.be/g9NzdFwXr1A>

## Cargos

DIRECTORES/PRODUCTORES	
DIRECTOR	CARLOS ANDRÉS REYES
PRODUCTOR	GABRIELA PARRA BELENO
CÁMARA	
DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA (B1)	ALEJANDRA NEGRET
DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA (B2)	LUCIANA SIMEONE
LUCES	
GAFFER	ALEJANDRA NEGRET
GAFFER	LUCIANA SIMEONE
SONIDO	
SONIDISTA	DIANA PAULINA ARIAS

<b>POST PRODUCCIÓN</b>	
EDITOR	CARLOS ANDRÉS REYES
DISEÑO SONORO	CARLOS ANDRÉS REYES
<b>PROMOCIÓN y DISTRIBUCIÓN</b>	
PROMOCIÓN y DISTRIBUCIÓN	CARLOS ANDRÉS REYES
<b>ESCRITORES</b>	
GUIONISTA	CARLOS ANDRÉS REYES

## **Nota de dirección**

### **El argumento**

Unmask muestra a un hombre que está a punto de realizar un robo, pero realmente no quiere hacerlo. Tiene miedo. Es una narración de ideas contrarias, entre el valor vs. el miedo y la implicación de “desenmascararse”, como su nombre en español lo indica: mostrar el verdadero yo.

### **La narrativa**

La situación sobre el miedo de hacer un robo, que es a lo que el protagonista se enfrenta en esta historia; esconde algo más allá: el miedo saca a relucir el valor por desenmascararse y enmascararse al tiempo.

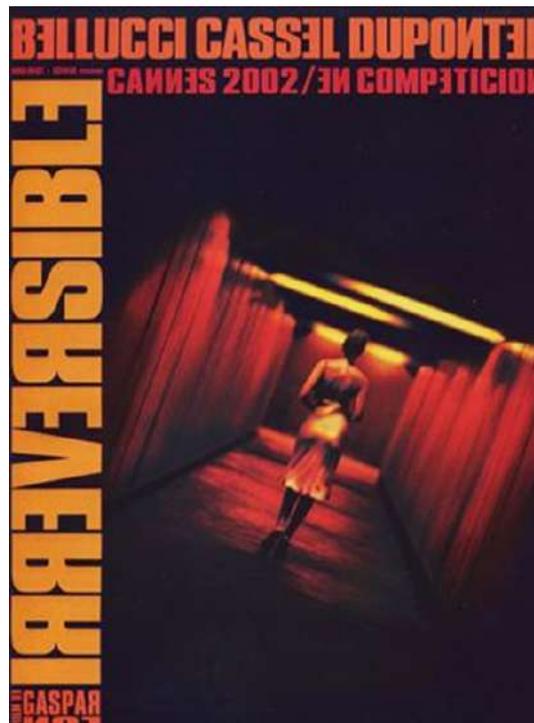
Hay tres personajes en este filminuto: el piloto y el copiloto no tienen gran desarrollo de personaje, ellos están listos para robar, no tienen miedo alguno y deben tener un aspecto que imponga miedo.

El que está sentado en la parte de atrás del carro, es en quien se centra la narrativa y el punto de vista. Es un hombre triste y solo, que ha tenido miedo toda su vida. Y siempre se ha escondido detrás de algo: de personas, de situaciones... como tener una máscara puesta todo el tiempo.

Su miedo a robar es en realidad un miedo a descubrir/mostrar su verdadero yo. Y al quitarse la máscara de forma física, también se quita la máscara imaginaria que ha llevado toda su vida. Así, pasa del miedo al valor, porque mostrar quien eres requiere valentía.

El filminuto tiene una narración invertida, por lo que los sucesos se cuentan de atrás hacia adelante. El plot twist se encuentra al final del filminuto, cuando el público se da cuenta que el orden cronológico está al revés, y lo que parece algo tan simple como un robo se transforma en algo tan profundo como tener el valor de mostrarse, yendo al robo sin una máscara.

Las influencias cinematográficas principales son las películas *Irreversible* (2002) de Gaspar Noé y *Memento* (2000) de Christopher Nolan.



**Figura 94.** Fotograma de la película *Irreversible*. Gaspar Noé, (2002)



**Figura 95.** Fotograma de la película Memento. Christopher Nolan, (2002)

En ambas películas hay una alteración del orden cronológico, aunque de forma diferente. Irreversible, es más una narración inversa, y Memento altera el orden de los acontecimientos correspondiendo a la amnesia del protagonista.

Un cortometraje que también maneja una narración inversa y que ha sido una influencia para Unmask es *Regresión* (2017) de Ismael Egui.



**Figura 96.** Fotogramas del cortometraje Regresión. Ismael Egui, (2017)

En *Regresión*, Alejandra, la protagonista, le cuenta a su psicólogo un suceso y debe volver a repetirlo varias veces. Ocurre también una alteración del orden cronológico, en donde solo

al final del cortometraje el público logra entender realmente qué ha sucedido. Algo similar ocurre en *Unmask*, que es una regresión de los hechos en sí.

En *Regresión*, Alejandra tiene miedo de mirar sus recuerdos a los ojos. En *Unmask*, el protagonista tiene miedo de mirar su verdadero yo a los ojos. Al final de ambos, logran hacer lo que tanto temen, y encuentran mucho valor en ello.

### **Fotografía y estética**

Toda la narración ocurre en el carro, por ende se hace uso de un lente que tenga una apertura óptima para mantener a todos los elementos enfocados y que la coreografía y movimientos de los personajes cobren protagonismo.

El carro también debe estar suficientemente iluminado, no solo para que los espectadores vean con claridad todas las acciones sino para que sea un robo a plena luz del día, algo que impone más miedo en el personaje principal.

De igual forma, es necesario que el carro parezca un espacio amplio donde todas las acciones puedan tener lugar, con el flujo entre los actores como en *Asalto el coche blindado*.



**Figura 97.** Fotogramas de la película *Asalto al coche blindado*. Richard Fleischer, (1950)

El movimiento de cámara es estático y está situado en un mismo lugar, al ser un plano secuencia. Lo que realmente da el ritmo de la narración son las acciones, por lo que un movimiento de cámara sólo habría desviado la atención.

La cámara se mantiene en un ligero contrapicado para acentuar la grandeza de los personajes sentados adelante vs. la inferioridad del que está sentado atrás. De esta forma, también se crean líneas diagonales que apuntan la visión de los espectadores hacia el protagonista, que se encuentra en toda la mitad del cuadro.

### **Arte y ambientación**

En el departamento de arte el vestuario y styling de los personajes tienen mucho énfasis, diferenciando a través del color y el vestuario su nivel de miedo, valentía y osadía. Los colores del vestuario resaltan al piloto y al copiloto como líderes del grupo; tienen un aspecto miedoso, para que sea evidente que no tienen miedo al momento de hacer el robo.

El personaje principal, que se encuentra en la parte de atrás del carro, tiene un vestuario con colores que no llaman tanto la atención. En *Unmask*, los colores con más saturación y brillo representan la valentía de hacer algo, mientras que los colores más opacos denotan el miedo. Este concepto se aplica también a las máscaras, que finalmente es lo que el protagonista decide quitarse.

Los props más importantes son las máscaras y las pistolas. Las primeras, representan el hecho de mostrar el verdadero yo – el miedo interno del protagonista – mientras que las pistolas implican estar en control de la situación.

## **Sonido y musicalización**

El diseño sonoro tiene como principal objetivo exagerar los sonidos de las acciones para resaltar la coreografía de los personajes, que es lo que le da ritmo a la historia. El equipo creativo tiene claro que quizás el público al primer visionado no se dará cuenta que la narración es invertida, pero la exageración de sonidos da muchas pistas. El sonido de los pasos, la puerta del carro, las pistolas y las máscaras están invertidos, y además las voces de los personajes se escuchan distorsionadas.

El sonido que se escuchará más claro es la respiración agitada del protagonista, quien solloza de miedo por realizar el robo y por desenmascarse. Los demás sonidos tienen corta duración, pero los sollozos del personaje duran varios segundos, enfatizando su drama interno.

La música acompaña al filminuto en su totalidad y refuerza el suspenso. A medida que avanza la narración, la música se hace más fuerte e incesante, dando la impresión de que también está a la inversa: la música es la consciencia del personaje principal, que al principio suena fuerte porque es cuando más tiene miedo, pero cuando alcance el valor de desenmascarse, la música es más tranquila y relajada.

## **Montaje y colorización**

Unmask es un filminuto en plano secuencia – en su mayoría – con un montaje inverso de la narración. El trabajo en montaje consiste en invertir la grabación y ensamblar con el plano detalle de la conversación donde le dicen al personaje: “¿Cuándo te vas a desenmascarar?”. El ritmo viene dado, entonces, no por la edición sino por las dinámicas internas del plano. La coreografía de los personajes es lo que le da el ritmo al relato.

En cuanto a la colorización, el filminuto tiene una temperatura de color fría, resaltando los azules de la imagen, para explorar el punto de vista de miedo y zozobra del

protagonista, tanto por el hecho de entrar a un robo como por el hecho de desenmascararse y mostrar su verdadero yo.

A nivel de color, una referencia es *Fight Club* (1999) de David Fincher. En esta película, sobretodo en la última escena, manejan una temperatura de color bastante fría, que expresa el estado mental del Narrador.



**Figura 98.** Fotogramas de la película *Fight Club*. David Fincher, (1999)

En *Unmask*, se buscan tonos parecidos para reflejar el suspenso y el miedo que siente el protagonista.

**Storyline:** Un ladrón novato encuentra valor para realizar su primer robo después de recibir un mensaje donde le preguntan cuándo se va a desenmascarar.

**Tagline:** Quitarse la máscara para enfrentar tu verdadero yo.

# Storyboard

esc	UN MASK	IMAGEN	ACCIÓN	SONIDO
			negro fade to	
			el hombre entra backwards en el carro. se sienta en el puesto de atrás	Música en reverso
			Una pistola "cae" en su mano, de guarda en su cinto	foley en reverso
			"ABRE LOS OJOS"	
			Una máscara cae en su mano y se la pone.	
			2 hombres entran backwards	
			se sientan	
			cargan sus pistolas.	

esc	UN MASK	IMAGEN	ACCIÓN	SONIDO
		<p>los hombres quitan los máscaras</p>	<p>música al reves</p>	
		<p>risas el hombre tiene los ojos cerrados funda negro.</p>	<p>Gley invertido</p>	
		<p>créditos Finales</p>	<p>POP</p>	

Figura 99 y 100. Storyboard de Unmask. Elaboración propia.

## Plan de Rodaje

PLANCITO DE RODAJE												
Día de grabación No: 2		Fecha: 05/09	Hora llamado: 10:00 AM		Hora fin grabación: 1:00 PM			Dirección de llamado: Cll 119 #4-48 Colegio Gimnasio de Los Cerros/ Parquedero hacia la ciudad				
TÍTULO	HORA	DÍA	EXT-INT	PLANO	IMAGEN	MOV. CÁMARA	LUCES	TIEMPO PLANO	LOCACIÓN	PROPS	PERSONAJES	DESCRIPCIONES
11:00 - 1:00 PRUEBAS, SETEO DE CÁMARA, ILUMINACIÓN, SONIDO, MAQUILLAJE												
UNMASK	11:00 - 1:00	SÁBADO	INT	SECUE NCIA UNICA		NO		60MIN		PISTOLAS/ MÁSCARAS	LADRONES	
ALMUERZO 1:00 - 2:00												

**Figura 101.** Plan de rodaje. Elaboración propia.

## Dirección de Fotografía

### Concepto

Unmask es un cortometraje de drama y thriller que tiene como objetivo mostrar cómo un ladrón recupera la conciencia al desenmascararse, por medio de un plano secuencia que termina con un plano revelador. El tiempo en reversa permite construir una historia que produce intriga y suspenso.

### Cámara

La cámara Panasonic GH5s fue escogida por el departamento de fotografía debido a que es un equipo que está orientado a video, tiene una resolución de (10Mpx), graba video en 4k (60fps) y full HD (1080p) (240fps), un sensor Live Mos enfocado en la calidad de imagen de Lumix y la posibilidad de grabar el Log y captura mayor información de colores en las imágenes por grabar y ajustar los colores de una manera más precisa y efectiva.

### Objetivo

Durante el filminuto, se utiliza un lente de 18 mm con apertura máxima de F1/8 y una estabilización óptica de la imagen. Este lente tiene un ángulo bastante amplio que nos permite estar cerca de los personajes y a su vez, capturar los espacios, con la intención de que se perciba rápidamente la composición simétrica y la coreografía que llevan a cabo los

personajes. A su vez, este objetivo permite que el carro se pueda apreciar en su totalidad pero sin llegar a la distorsión.

Igualmente se resalta la profundidad y la perspectiva, ya que el espacio se siente más amplio de lo que en realidad es, gracias al lente escogido. En cuanto a la narrativa, la amplia visión da pie a sumar más espacio negativo en relación al personaje principal, demostrando su vulnerabilidad.

### **Movimientos de cámara**

En este cortometraje se mantiene constante la técnica de la cámara estática para la creación de planos de un plano secuencia impactante. Nuestra intención es guiar a los espectadores a las acciones del personaje y su coreografía con los demás, permitiendo que su lectura tenga un solo foco de atención.

### **Perspectivas y composición**

La posición de la cámara siempre se mantiene en un leve contrapicado, para así lograr captar las expresiones y movimientos de los personajes mientras están sentados en el carro.

Asimismo, esta angulación de la cámara favorece a la visión amplia del espacio dentro del automóvil, para que pueda apreciarse de una manera más completa. La línea horizontal se ve marcada cuando el protagonista está solo, pero luego al entrar los otros personajes se altera la composición creando unas líneas de fuga verticales que representan el momento revelador y lleno de suspenso, permitiendo que los espectadores conecten con su mirada vulnerable y con la situación presentada. A su vez, al final queremos enfocarnos en

las expresiones del actor principal con una perspectiva achatada, que está presente muy poco, dejando el espacio en un segundo plano, por medio de la iluminación.

Las líneas se van alterando a medida que transcurre la historia, acompañando el momento en el que el clímax se acerca.

### **Aspect Ratio**

El aspecto tiene una proporción de 16:9 con la intención de utilizar un amplio espacio horizontal en donde la puesta en escena pueda jugar en conjunto con la puesta en cuadro y se muestre la información necesaria.

Este aspecto de la imagen tiene un ángulo bastante amplio que da pie a la percepción de la audiencia de un look cinematográfico en el que todo se revela sin excepción alguna.

### **Estética: pictorialista**

Unmask maneja un lenguaje pictorialista, con tonos fríos y luces blancas con sombras muy marcadas para construir ese ambiente de suspenso y drama que está atravesando el personaje.

Esta atmósfera es creada por medio de tonos fríos y cálidos que trabajan en conjunto para producir un contraste fácil de percibir. Aunque las dos tonalidades están presentes, las luces blancas dan un brillo muy particular y más frío, con la intención de mantener el aspecto cinematográfico.

### **Referencias:**

La película *Baby Driver* del año 2017, dirigida por Edgar Wright se destaca por su interesante puesta en escena, puesta en cuadro y sobre todo su actuación tan coreografiada

con la música. La interesante cinematografía fue realizada por Bill Pope, con planos muy reconocidos dentro de espacios pequeños como lo son en muchas escenas los automóviles y como juega con las líneas de fuga en conjunto con la iluminación para construir una composición dinámica.

La proxemia de la cámara en relación a los personajes, en muchos momentos, es muy personal, permitiendo que, como espectadores, podamos sumergirnos en la historia de manera inmediata, dando paso a los sentimientos de los protagonistas y a su arco de transformación.



**Figura 102, 103 y 104.** Fotogramas de la película *Baby Driver* .Edgar Wrigh, (2017)

La película *The Grand Budapest Hotel* del año 2014, dirigida por Wes Anderson se destaca por su interesante puesta en escena y puesta en cuadro tan particular y simétrica, acompañados de lentes angulares, que permiten una amplia visión de cada escena.

El departamento de fotografía fue dirigido por Robert Yeomando. En los planos se puede percibir que la posición de las masas da una sensación de grandeza en relación a las

locaciones, por tanto queremos que el carro sea amplio en comparación al personaje, como se lleva a cabo en esta película reiteradas veces, pero evitando la distorsión.



**Figura 105 y 106.** Fotogramas de la película *The Grand Budapest Hotel*. Wes Anderson, (2014)

### **Colorización:**

En cuanto a la temperatura de color, se busca lograr un aspecto muy dramático y de suspenso con la presencia de tonos fríos, para llevar a nuestro espectador a la atmósfera de vulnerabilidad e intriga.

A su vez, el fin de este tratamiento visual es dar una reacción psicológica en la audiencia por medio de la dominancia del color azul que mantendrá la sensación de aislamiento, durante todo el cortometraje.

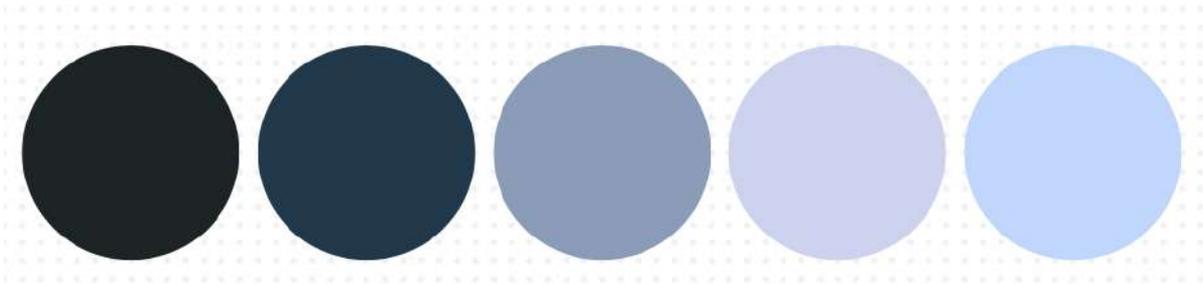
## **Propuesta de arte**

### **Locación y ambientación**

La locación es la misma durante todo el cortometraje - dentro del carro -. Más que la ambientación, se busca, por medio del vestuario, que los objetos con los que interactúan los personajes y las luces construyan una atmósfera de misterio dramático en el que el personaje principal se siente atrapado, mientras que los personajes secundarios se sientan muy cómodos.

El carro tiene un aspecto viejo y usado, con tonos grises que son indispeables en la paleta de color que se mantienen en el film.

### **Paletas de color:**



**Figura 107.** Paleta de color de Unmask. Elaboración propia.

En cuanto a la ambientación, la paleta de color está guiada por colores fríos, principalmente el azul, que crea tensión en el ambiente ya que, en este caso, construye una falsa atmósfera de calma en la que el personaje principal se encuentra confundido.

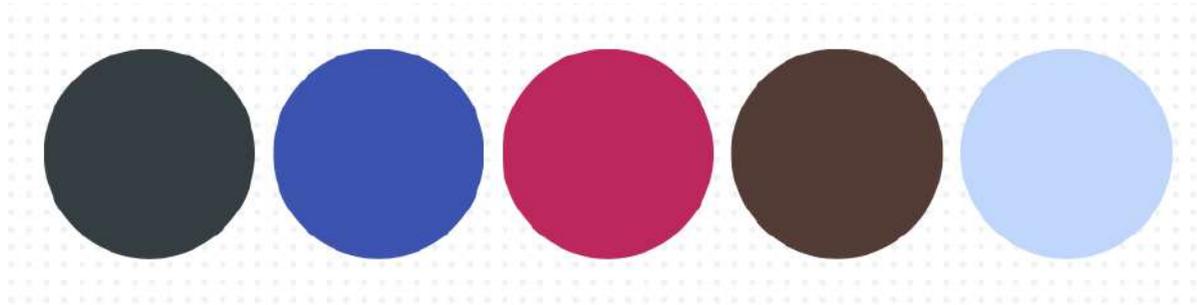


**Figura 108 y 109 .** Fotogramas de la película *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*.

Michel Gondry, (2014)

Un referente importante es la paleta de color de la película *Eternal sunshine of the spotless mind* (2014) de Michel Gondry que mantiene los tonos azules, en casi todo momento,

en algunas escenas el color hace contraste con la mente de los personajes, para confundir a la audiencia entre la realidad y sus pensamientos.



**Figura 110.** Paleta de color de Unmask. Elaboración propia.

Los colores del vestuario destacan por medio de los tonos saturados como el rosado y el azul eléctrico, demostrando que los personajes secundarios opacan al protagonista que se va perdiendo en colores opacos como lo es el marrón, denotando inseguridad.

### **Vestuario**

Para el vestuario se mantiene una paleta de color muy marcada tanto para los personajes secundarios como para el protagonista, con el fin de crear un contraste narrativo que separe sus puntos de vista. La ropa da esa sensación de intriga y suspenso por medio de chaquetas de cuero de colores oscuros y las máscaras que aparecen para interrumpir la paleta sombría.

En este caso, el protagonista lleva una chaqueta de cuero negra, con un sueter negro y un jean azul que en conjunto pasa desapercibido para representar su vulnerabilidad y misterio.

### **Propuesta de sonido**

El diseño sonoro cumple un papel fundamental para la construcción de esta historia, ya que crea una atmósfera de suspenso y drama. Al inicio, para crear expectativas en la audiencia, se escucha el room tone hasta mezclarse con el sonido de las acciones del

personaje con una distorsión bastante marcada, con el fin de mantener el misterio, dejando en primer plano la respiración agitada del mismo.

Como parte del contraste dramático, las voces no se entienden totalmente. Solo se escucharán los objetos con los que señalan sus acciones y ruidos distorsionados. Poco a poco la música aumenta su volumen hasta opacar todo lo demás, acentuando la gran decisión que debe tomar el protagonista.

La música se adueña del sonido ambiente.

Para el diseño sonoro nos inspiramos en la película Tenet (2020) de Christopher Nolan, en la que en varios momentos de la historia está presente un efecto de reverberación cuando va al revés. Desaparecen los diálogos y la música se apropia de las escenas.



**Figura 111.** Fotograma de la película Tenet. Christopher Nolan. (2020)

## Propuesta de montaje

El grueso visual del filminuto es un plano que inicia en plano general y termina, por medio de un zoom in en un plano medio medio, es por eso que en cuanto a la posproducción no hay espacio para la realización de cortes o disolvencias. El ritmo se da por el movimiento de cámara y la coreografía de los actores. El único corte presente en el relato es el corte súbito que se realiza para dar paso al mensaje final.



**Figura 112.** Fotograma de la serie web The Mute Series, episodio The Gents.

Andy Lamber. (2018)

Como referente tenemos “The Gents” (2018) dirigido por Andy Lambert que forma parte de la serie web The Mute Series. La cámara se mantiene estática y no hay cortes, para dar la sensación de cámara como testigo y se le da protagonismo a las acciones del personaje.

La tipografía que se utiliza para los créditos y para el título, tendrá un grosor ancho, sin serifa y de color blanco.

## REQUERIMIENTOS

Equipo	Días	Cantidad	Proveedor
Panasonic GH5s	2	1	70mmFilms
smallrig camera cage	2	1	70mmFilms
smallrig cage top handle	2	1	70mmFilms
smallrig 15mm rods quick release system	2	1	70mmFilms
smallrig 15mm rod top handle clamp	2	1	70mmFilms
15mm rod x 5inch	2	2	70mmFilms
15mm rod x 9inch	2	2	70mmFilms
smallrig clamp articulated arm	2	1	70mmFilms
smallrig shoulder support	2	1	70mmFilms
15mm handles	2	1	70mmFilms
Follow focus	2	1	70mmFilms
M 4/3 to EF speed booster	2	1	70mmFilms
Cargador Baterias GH5s	2	3	70mmFilms
Baterias GH5s	2	5	70mmFilms
HDMI ultra high speed dolby	2	1	70mmFilms
Atomos ninja inferno	2	1	70mmFilms
Baterias Atomos	2	4	70mmFilms
Cargador Baterias Atomos	2	2	70mmFilms
250 GB SSD	2	1	70mmFilms
Pro cinema mattebox	2	1	70mmFilms
4 x 4 NDs	2	3	70mmFilms
Rokinon Cine Ds 20mm T1.5		1	70mmFilms
Rokinon Cine Ds 35mm T1.5	2	1	70mmFilms
Canon EF 50mm F1.8	2	1	70mmFilms
Aperture AL-M9	2	2	70mmFilms
Cine Fluid Head Tripod	2	1	70mmFilms
60cm Slider	2	1	70mmFilms
Kit Arri Grande (650 x 2 - 300 x 2)	2	2	Universidad de La Sabana
Kino Flo	2	2	Universidad de La

			Sabana
Ronin M	2	1	Universidad de La Sabana
Grip Boom Luz	2	2	Universidad de La Sabana
Barracuda	2	2	Universidad de La Sabana
Banderas (con trípodes y galleta)	2	5	Universidad de La Sabana
Galletas	2	4	Universidad de La Sabana
Bases de Piso	2	4	Universidad de La Sabana
Filtros Luz Color (Azul, Aguamarina, Naranja, CTB, NDS, Rojo)	2	6 c/u	Universidad de La Sabana
			Universidad de La Sabana
Extensiones	2	5+	Universidad de La Sabana
Abrazaderas	2	1 paquete	Universidad de La Sabana
Ganchos Para Filtros Luz	2	1 paquete	Compra
Cinta Gaffer	2	1	Compra
Maquina Humo	2	1	Juliana Sabogal
Disco Duro 1Tb	N/A	1	Compra
Ronin S	1	1	Cinemarket
Papillon	2	1	Ana Marquez

## **BITÁCORA DE PRODUCCIÓN**

### **Experiencia de campo**

En este apartado se describe toda la experiencia del rodaje estructurado como una crónica del día a día. Al ser el los filminutos un formato que puede facilitar costos bajos de producción y una narrativa corta, desde producción decidimos grabar varios filminutos en un mismo día, con locaciones cercanas para facilitar el flujo del rodaje entre las distintas historias. Los rodajes de los cinco filminutos se hicieron en tres días: 14, 15, 21 y 22 de agosto del 2021.

### **14 de agosto de 2021: Uncounted, Unvail y Unfilm**

#### **Uncounted**

Transcurría un soleado sábado de agosto y el equipo se preparaba para lo que sería el rodaje más retador de todos, además del primero. Ninguno se conocía entre sí, solo nosotras (Alejandra y Luciana, directoras de fotografía). Era nuestra primera grabación con el director Carlos Reyes, por lo que al principio fue un poco incómodo mientras el equipo se acoplaba entre sí. La locación de Uncounted, el primer filminuto que rodamos, era en un terreno en frente de la Universidad de La Sabana. Atravesamos bastante camino a pie – después de venir hasta cierto punto en carro – y llegar a la acogedora casita en donde tiene lugar la historia.

Al llegar conocimos a Gabriela (producción), Diana Paulina (sonido) y a los actores. Al principio costó un poco romper el hielo, pero poco a poco nos sentimos más cómodos como equipo.

La locación no la conocíamos tampoco, por lo cual tardamos algunos minutos en recorrerla y planear en nuestra cabeza cómo hacer los emplazamientos para lograr la estética deseada por el director. La casa estaba rodeada por muchos árboles y espacio verde, que

recorrimos por completo para familiarizarnos con el lugar. Nos adentramos en el bosque, que estaba en un terreno irregular, lo que implicaba subidas y bajadas por las que transitar y además tener cuidado con los animales.

Una vez estábamos más habituadas con el bosque, nos pusimos manos a la obra para empezar a cuadrar los emplazamientos. Ahí llegó el segundo reto para nosotras, pues al ser nuestro primer rodaje como directoras de fotografía con Carlos Reyes – y tras toda la expectativa con estos filminutos – los nervios se apoderaron un poco de nosotras.

La solución para los nervios hacia la fotografía solo se resuelve en el campo de juego: haciendo más fotografía. Así que sacamos la cámara y los implementos a utilizar, y enfocamos nuestra energía para empezar el rodaje. El primer plano que grabamos fue con un teleobjetivo, que de todas formas no nos funcionaba del todo bien, ya que la cámara se movía mucho y se veía desenfocada, lo que desembocó en un poco de estrés para nosotras.

Con el pasar de las horas, agarramos mucho más el ritmo y estábamos más cómodas en nuestro cargo. Las actrices en escena desplegaban tanto poder y dinamismo con la cámara que casi parecían una sola, lo que logró romper los nervios y así apoderarnos más de nuestro rol y jugar con la cámara.

Después, llegó el momento de grabar planos desde una distancia más lejana, así que de nuevo utilizamos el teleobjetivo y nos situamos a una distancia prudente para dar un efecto de la ‘cámara como testigo’, situando a las actrices y a los árboles y matas en un primer y segundo término.

Para el siguiente plano, el plan era utilizar un estabilizador, sin embargo, no éramos expertas en usarlo, lo que significó otros retos porque las tomas quedaban desenfocadas, además de la luz solar que resultó ser un problema, impidiéndonos ver bien en el visor. El estrés volvió a apoderarse de nosotras después de unas horas de un mejor ritmo de trabajo.

Decidimos no utilizar más el estabilizador, porque eran más los problemas que causaba que las soluciones que nos traía.

Para los siguientes planos, continuamos con el uso del lente teleobjetivo, pero esta vez nos desplazamos hacia una zona más cercana a la montaña, que daba la impresión de estar más metido en el bosque que la zona anterior.

En *Uncounted* hay dos niñas que deben esconderse en el bosque. Bien es sabido que trabajar con niñas es complicado, pero ellas, al ser hijas de la actriz principal, tenían una energía muy especial y fueron muy pacientes en todo el rodaje. Aún así, hacia el final del rodaje ya estaban muy cansadas – dado que en sus planos debían ponerse a correr – y se caían; incluso en algunos momentos miraban hacia la cámara.

En la tarde terminamos el rodaje, que estuvo lleno de retos, pero de enseñanzas tanto de acoplamiento de equipo como de nuestro rol como directoras de fotografía.

## **Unveil**

El cansancio ya se apoderaba de nosotras, pero en las horas de la tarde nos desplazamos hacia la Universidad de La Sabana a grabar el segundo filminuto: *Unveil*. La locación elegida fue el estudio de televisión de la Facultad de Comunicación. Alejandra se encargó de la parte de la iluminación y Luciana más que todo de la cámara.

A pesar de que era un ambiente mucho más controlado que el anterior, hubo otros retos. Con el director planteamos una estructura de rodaje, pero al momento de ejecutarla nos dimos cuenta que no estaba funcionando bien, así que la reestructuramos en el momento de rodar. Lo más importante era tener en cuenta el dispositivo narrativo del filminuto: un plano cenital del personaje. ¿Cómo rodar todo desde esta perspectiva para facilitar tiempos de rodaje pero que al mismo tiempo tuviera variedad narrativa desde fotografía? Esa era la cuestión principal.

Una vez establecida la nueva estructura de rodaje, montamos el set para grabar desde el cenital. Los encargados del estudio de televisión nos ayudaron a montar un trípode para la cámara, de forma que el plano cenital fuera exactamente como lo necesitábamos. Pero nos enfrentamos a un nuevo reto: ninguna de las dos alcanzaba a ver bien. Carlos, el director, tuvo que montarse en una escalera y estar pendiente de los planos.

Cuando comenzamos a rodar, notamos que en el momento en que la actriz entraba a escena a cortar las cebollas, sus movimientos corporales contra la mesa hacían que la base donde estaba ubicada la cámara se moviera mucho, y eso afectaba la estabilidad del plano.

La iluminación también fue retadora, ya que, al manejar un único plano cenital, necesitábamos cero presencia de sombras. La intención de Carlos a nivel narrativo era que se notara que el personaje estaba en un estudio hablando en vivo, por lo que recreamos una iluminación muy cercana a la televisión.

Otro problema fue el sensor de la cámara: estaba bastante sucio. Nos aseguramos de limpiarlo varias veces, sin embargo, aún quedó con residuos, lo que nos complicaría más adelante en la colorización.

A pesar de estos problemas, fue un rodaje más sencillo que el anterior porque el plano era prácticamente el mismo, lo único que cambiaba era el valor del plano (más abierto o cerrado) pero todos con un mismo emplazamiento, además de utilizar una sola actriz y pocos elementos de arte.

## **Unfilmed**

Este fue el último rodaje del día. La grabación de Unfilmed se dividió en dos días, y la primera parte la grabamos después de Uncounted y Unveil, para aprovechar que ya estábamos en el estudio de televisión. Los primeros segundos de Unfilmed son de un director dirigiendo una escena, pero solo se le ve a él y a las luces en un plano secuencia. Utilizamos

un celular para grabar este filminuto, y sosteniendo el teléfono con un trípode de celular, el plano se iba alejando hasta quedar en un plano general.

En Unfilmed, la idea era que se notara un estudio de grabación donde un hombre dirigía una escena, por lo que a nivel de arte organizamos el set de tal manera que algunos elementos fueran reiterativos y hasta exagerados. A nivel visual debía ser claro que la historia transcurría en un set profesional.

Para la puesta en escena la ubicación de las luces en el espacio era muy importante. Experimentamos con varios esquemas en el plano para entender qué luces funcionaban y cuáles no, y dónde sería la ubicación ideal del personaje para que todas las líneas diagonales llevaran hacia él.

El reto de este filminuto era hacer fluido todo el movimiento, y coordinar tanto el recorrido de la cámara con la actuación del personaje. El plano secuencia iniciaba desde la cara del personaje, así que practicamos varias veces desde qué posición iniciar el movimiento de la cámara: si desde un primer plano o acercarnos más a los detalles de la cara del actor como los ojos o la boca. Probamos con tomas muy cercanas y después nos fuimos alejando, experimentando con distintas perspectivas para entender qué funcionaba y qué no.

En términos de iluminación, una luz LED se asomaba demasiado en el plano y generaba un flare que como directoras de fotografía no nos gustaba, aunque al director sí. Y al ser un celular nuestra cámara, la posibilidad de controlar los distintos factores de iluminación era poca. Esto nos hizo repetir las tomas aproximadamente veinticinco veces hasta sentirnos cómodas con lo grabado. A pesar de esto, el rodaje no duró más de hora y media.

## **15 de agosto de 2021: Unfilmed**

En este día realizamos la segunda parte del rodaje de Unfilmed. La locación era la casa del actor ya que su hija también actuaría en el filminuto. Montamos el set, que era realmente sencillo ya que este cortometraje estaba hecho con celular y debía dar la impresión de ser algo ‘casero’, como si fuera una situación grabada por la hija.

El reto fue lograr que el plano de este día hiciera un match cut con el plano secuencia que grabamos el día anterior en el estudio de televisión, por lo que nos demoramos un poco decidiendo el encuadre perfecto para que el match cut funcionara en montaje.

En términos de actuación, también hubo algunas complicaciones. La hija de Daniel Maldonado (el actor) al estar en su casa, con sus juguetes; no estaba del todo concentrada y tardó un tiempo hasta que el director obtuvo la actuación que necesitaba.

Las tomas se repitieron varias veces hasta que la coordinación de la actuación del actor y su hija fue perfecta.

## **21 de agosto de 2021: Unvoiced y Unmask**

Para este punto ya estábamos mucho más cómodas en nuestro rol, ya era clara la dinámica de rodaje con Carlos Reyes y el equipo, y había más confianza entre todos.

### **Unvoiced**

El rodaje de Unvoiced fue en el Colegio Los Cerros en Bogotá. Carlos Reyes fue profesor de ese colegio, por lo que le prestan las instalaciones para que las utilice para sus rodajes. Elegimos la oficina del rector, porque era un espacio amplio que nos permitía jugar a nivel de fotografía con los espejos, y además tenía un balcón con vista a la ciudad, donde además pasaban varios aviones, algo indispensable para este filminuto.

Daniel Maldonado, que también actuó en Unfilmed, protagonizó Unvoiced. Ese día llegó tarde al rodaje por problemas de tráfico, lo que nos dio más tiempo para revisar bien el espacio, cuadrar los emplazamientos y la iluminación perfecta para lo que requería el director en este corto.

La oficina del rector era amplia, tenía una mesa y un escritorio, y una biblioteca con diversos libros. Dejamos todos los equipos en la mesa grande de la oficina, y comenzamos a probar emplazamientos. La cámara que utilizamos fue la Panasonic GH5, con un lente teleobjetivo de 105 mm.

Como eran varios planos, hicimos varias pruebas de cámara y dejamos los seteos de cámara listos para el momento en que llegara el actor. La cámara fue seteada según el plan de rodaje que tenía Gabriela, la productora. También realizamos pruebas con los espejos, no sin antes limpiarlos muy bien para evitar toda mancha.

Cuando el actor llegó, el departamento de arte se encargó de darle su vestuario y de arreglarlo para la escena. Y ensayó el diálogo con el director para entrar en su personaje. Empezamos grabando todos los planos detalle, lo cual no es tan usual, pero con producción lo decidimos así para familiarizarnos muy bien con la técnica de los espejos.

A medida que nos volvimos hábiles en reflejar el espejo con la cámara y jugar con las perspectivas, los planos se fueron abriendo mucho más. Esto implicó una estructura de grabación para el filminuto de lo más pequeño a lo más grande.

Unvoiced no tiene movimientos de cámara y los planos son bastante cerrados para hacer sentir al personaje en un encierro en su propia mente, por lo cual utilizamos un trípode para todos los planos. El plan de rodaje se dividió en interior/exterior. Esto quiere decir que primero grabamos los planos dentro de la oficina, y después en el balcón con vista a la ciudad, importante para el diálogo entre el personaje y la inteligencia artificial.

En la parte que grabamos exterior, fue un reto la iluminación natural. Era un día soleado, así que fuimos muy cuidadosas con que ninguna toma quedara a contraluz ni sobreexpuesta. El plano donde se ve un avión navegar por el cielo fue el más retador, lo que nos requirió varias tomas. Para el director era muy importante este elemento por lo que nos aseguramos de que quedara perfecto. La intención se cumplió gracias al uso del teleobjetivo, que daba la sensación de ser algo onírico dentro de la mente del personaje.

Para hacer la actuación de Daniel más natural y fluida, el director decidió hacer la voz de la inteligencia artificial en escena y que el actor sintiera el diálogo en tiempo real.

El rodaje no tuvo pausas, grabamos de largo aproximadamente cuatro horas hasta terminar y ahí sí producción nos dio un almuerzo del restaurante MUY. Después, el departamento de sonido se dispuso a grabar audio en la sala del colegio, que era un buen espacio para hacerlo porque no generaba ningún eco. Al terminar tanto la parte de audio como la de video, hicimos backup de todo lo grabado.

## **Unmask**

Aproximadamente a las 2:00 de la tarde nos dirigimos a otra locación para grabar Unmask. Fue grabado también en el Gimnasio Los Cerros, pero esta vez en el parqueadero. El carro fue ubicado estratégicamente para que se viera la ciudad al fondo. Este filminuto estaba planteado para grabarse en un día, pero por diversos problemas a nivel de fotografía e iluminación tuvo que regrabarse al día siguiente. Esta es la primera parte.

Todo el filminuto transcurre en un carro, entonces en términos de producción no era tan complicado; los retos llegaron en forma de lluvia y de un mal rebote de la luz. Toda la tarde estuvo lloviendo, y los únicos que estaban dentro del carro eran los actores. El resto del crew estábamos afuera con sombrillas, pero con el pasar de las horas la situación se volvió más incómoda porque la lluvia nada que se detenía.

La actuación también fue difícil al principio, pues la coreografía, la actuación, y la intención dramática es lo que da el ritmo en Unmask. Fue complejo coordinar el movimiento de los actores al momento de entrar y salir.

A las 5:00 de la tarde ya la luz no nos daba más, así que el rodaje se detuvo. Esa noche, revisando el material, no quedamos satisfechos a nivel estético. Los rostros de los actores no se veían bien iluminados y eso era vital para resaltar la carga dramática en el filminuto. Se decidió grabar de nuevo al siguiente día y compramos materiales para poder rebotar la luz de forma correcta.

## **22 de agosto de 2021: Unmask**

Este día tomamos decisiones estratégicas para obtener buenos resultados. Cambiamos la cámara del día anterior, que era una GoPro. Esta vez grabamos con la cámara Panasonic GH5 con un lente de 18 mm con un diafragma cerrado para que todos los personajes estuvieran en foco.

El rodaje empezó a las 10:00 de la mañana. Lo primero al llegar a la locación fue forrar las sillas con un papel especial para que rebotara la luz y realzar los rostros en la cámara.

En términos de actuación y dirección, todo fluyó mucho más rápido que el día anterior porque los actores ya tenían interiorizada la situación y conocían bien a sus personajes, así que la primera grabación de Unmask no fue tiempo perdido: la vemos como una pre-grabación que nos permitió entender el filminuto, a los actores y sus personajes.

El rodaje duró aproximadamente tres horas y media. Dejamos la cámara dentro del carro y la microfonista se ubicó dentro del baúl para grabar el sonido directo con el Boom. De

todas formas, el filminuto no tiene diálogos así que la grabación del sonido era más de ambiente.

El filminuto es una única toma que se cuenta el revés, por lo cual lo más importante, después de tener controlados los temas de iluminación era la coordinación entre las acciones de los actores. Realizamos aproximadamente diez tomas, y el director decidió que la octava toma era la mejor.

Lo positivo de haber utilizado una Panasonic GH5 es que estaba conectada a una aplicación que nos permitía ver las tomas desde fuera del carro en un iPad, así no había que sacar la cámara del carro y ahorramos mucho tiempo y emplazamientos.

## **Financiación**

La producción de este proyecto para la realización de los cinco filminutos se realizó con la productora 9 bandas como intermediaria. Esta es una productora multiplataforma y multidisciplinaria que combina nuevas tecnologías con experiencias de contenido altamente interactivas. El grueso monetario utilizado para la realización de esta idea provino de capital de 9 bandas, junto con el apoyo en recursos técnicos por parte de la Universidad de La Sabana.

La productora se encargó de presupuestar los recursos monetarios para la realización del proyecto y nosotras como equipo ofrecimos nuestro trabajo y dispusimos de los recursos para cumplir el objetivo final. Económicamente el capital para pago de actores materiales para el departamento de arte y mantenimiento del equipo los días de rodaje fueron dispuestos por la productora.

Para efectos de la sustentación del proyecto 9 bandas nos brindó acceso al desglose de gastos donde se tiene \$2.043.855 como el total de dinero pagado para la correcta finalización del proyecto, esto debidamente distribuido entre gastos de arte y los tres días de producción.

### **Desglose de presupuesto**

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1-890Rtl3IMDWrJdDlqR2Dy7QoWsm5WHHvOH0P2qBG6Q/edit#gid=1185124132>

### **Distribución:**

Durante esta etapa de producción, por medio de una plataforma llamada "Filmfreeway", participamos en varios festivales enfocados en cortometrajes y en filminutos. Para esto, tomamos en cuenta la categoría elegida, los tiempos y los requisitos exigidos, pensando en el papel que cumplen cada uno de los cortos en cada festival.

Por tener unas características tan específicas, aplicamos en concursos en todo el mundo para ampliar nuestras posibilidades, tanto para obtener el premio como para encontrar categorías favorables en relación a nuestras filmografías.

Es importante resaltar que la productora 9 Bandas invirtió en el monto de inscripción de cada festival. La plataforma mencionada anteriormente, "Filmfreeway" es la encargada de facilitar la información y todos los datos necesarios para participar.

En este cuadro se resume el resultado de nuestra participación en festivales del el año 2021 hasta la actualidad:

FILMINUTO	FESTIVAL	CATEGORÍA	FECHA	PAÍS	ESTATUS
Uncounted	Cult Critic	One Minute	8 de	India	Ganador

	Movie Awards	Film	noviembre del 2021		
Uncounted	Minute Madness Toronto	1-Minute Films	31 de octubre del 2021	Canadá	Ganador
Uncounted	AltFF Alternative Film Festival	Ultra Short Films (15 seconds to 60 seconds)	31 de octubre del 2021	Canadá	Ganador
Uncounted	Vero Beach Film Festival	One Minute Film	12 de febrero del 2022	USA	Ganador
Uncounted	AZYL SHORTS – International Short Film Festival	Competition of 1 minute films	30 de agosto del 2022	Eslovaquia	Finalista
Unmask	Life Screenings One Minute Film Festival	One Minute Films	24 de octubre del 2021	USA	Seleccionado
Unmask	Stafford Film Festival	One Minute Film	10 de noviembre del 2021	USA	Finalista
Unmask	New York Movie Awards	Super short film	30 de abril de 2022	USA	Seleccionado
Unvoiced	60 Second Short Film Fest	Adult	30 de noviembre 2021	USA	No seleccionado
Unvoiced	ROS Film Festival	Official Section	January 4, 2023	España	En espera
Unfilmed	Luleå International Film Festival	Best 1 Minute Film	30 de diciembre del 2021	Suecia	Semifinalista
Unfilmed	SmartPhilm Festival	Drama/Myster y	11 de julio del 2022	USA	No seleccionado
Unfilmed	MoziMotion	Mobile Films	11 de julio del 2022	Países bajos	En espera

Unveil	FOOD FILM FEST - BERGAMO	Food movie	1 de enero del 2022	Italia	No seleccionado

## CONCLUSIÓN

Luego de conocer el origen y entender que el comienzo del filminuto se remonta al principio mismo del cine como arte, logramos comprender la importancia del mismo en relación a la formación académica de jóvenes realizadores y la influencia que puede llegar a tener en el desarrollo profesional de los realizadores en las primeras etapas de crecimiento, cómo este ha evolucionado para que con las nuevas formas de consumo y la llegada de la era digital, las redes sociales lograra mantenerse vigente siendo uno de los formatos más apreciados y explorados por los realizadores en cada etapa de su profesión.

El filminuto como producto nos ha demostrado tener los elementos suficientes para que varios festivales alrededor del mundo se dediquen a premiar y reconocer los más destacados en narrativa, fotografía y desarrollo como tal del producto. Realizando esta serie unitaria de cinco filminutos logramos tener un acercamiento profesional a la realización de productos de alta calidad con una técnica y narrativa suficiente para posicionar el contenido y lograr ganar en ciertos festivales enfocados específicamente en filminutos e incluso festivales no especializados en productos de un minuto.

Como equipo, entendemos y apreciamos el valor de una buena dirección de fotografía. La ejecución de este proyecto nos permitió explorar de forma práctica la

importancia de la distancia focal, los diferentes tipos de lentes y la coherencia visual para que un producto tenga un corte profesional y de calidad cinematográfica en un formato corto donde en cada plano pudimos aplicar lo aprendido a través de la formación académica brindada a lo largo de la carrera.

Tener la oportunidad de trabajar con una productora como 9 bandas como intermediario nos permitió un primer acercamiento a cómo funciona la industria audiovisual, su flujo de trabajo y el valor de cada rol en cada etapa de la producción.

Para concluir, la serie de los cinco filminutos se logró terminar con éxito, cumpliendo y hasta superando las expectativas del equipo. Durante todas las etapas de producción obtuvimos experiencias tanto personales como profesionales ya que en el rodaje pusimos en práctica lo aprendido durante nuestra formación académica, logrando así construir filminutos a pesar de los retos que se nos presentaron como el límite de tiempo y el bajo presupuesto por medio de la recursividad y el conocido "Guerilla Style" .

## **Bibliografía**

Aronofsky, D. (Director) (2000) *Requiem for a dream* [Película]. Artisan Entertainment. Thousand Words. Truth and Soul Pictures.

Aronofsky, D.(Director) (2010) *Black Swan* [Película]. Fox Searchlight Pictures Phoenix Pictures.

Aquino, M. (Director) (2023) *The Gray* [Cortometraje]. Ceren Bulca. Myra Aquino. DUST

Bellone, C. I. T. El cineminuto como práctica cinematográfica continua. *Artilugio*, (2).

Benigni, R. (Director) (1997) *Life is beautiful*. [Película]. Melampo Cinematografica

Bordwell, D., Thomson, K. (1995). *El arte cinematográfico*. Barcelona: Paidós  
Comunicación 68 Cine.

Burton, T. (Director) (2003) *Big Fish* [Película]. Jinks/Cohen Company. The Zanuck Company. Tim Burton Productions.

Brooker C, Jones, A (Productores ejecutivos) (2011-Actualidad) *Black mirror* [Serie de televisión] Zeppotron; House of Tomorrow.

Canal Steve Oakley. (2017). *Rokinon Cine DS 100mm Macro Lens Review C300 Mk2 4k* [Archivo de Vídeo]. Youtube.

[https://www.youtube.com/watch?v=G2GcbYYX2xA&ab\\_channel=SteveOakley](https://www.youtube.com/watch?v=G2GcbYYX2xA&ab_channel=SteveOakley)

Campos, Y. M. (2014). *El cortometraje: el arte de narrar, emocionar y significar*. *El ojo que piensa*. *Revista de cine iberoamericano*//e-ISSN: 2007-4999, (9).

Chazelle, D.(Director). (2014). *Whiplash* [Película]. Blumhouse Productions. Bold Films. Right of Way Films

Coen, J. Coen, E.(Director) (2010) *True Grit* [Película]. Skydance Productions. Mike Zoss Productions. Scott Rudin Productions. Amblin Entertainment

Falabella. Buzo saco elástico cuello tortuga hombre 1237. Falabella.com.co

Farhadi, A. (Director) (2011) *A Separation* [Película]. Asghar Farhadi

Favreau, J.(Director) (2014) *Chef a domicilio* [Película]. Aldamisa Entertainment

Fincher, D. (Director) (1999) *Fight Club* [Película].Fox 2000 Pictures. Regency Enterprises. New Regency Productions. Linson Films. Atman Entertainment. Knickerbocker Films. Taurus Film.

Fincher, D.(Director) (2014) *Gone girl* [Película]. Regency Enterprises. TSG Entertainment.

Filmfreeaway (2022) Minute Madness Toronto. <https://filmfreeaway.com/MinuteMadnessTO>

FilmFreeway(2023) Life Screenings One Minute Film Festival.

<https://filmfreeaway.com/LifeScreeningsOneMinuteFilmFestival>

Festhome(2023) Diminuto, Festival Internacional de Cine Mínimo.

<https://filmmakers.festhome.com/es/festival/diminuto-festival-internacional-de-cine-minimo>

Fleischer, R.(Director). (1950). *Asalto al coche blindado* [Película].

Gondry, M.(Director). (2014). *Eternal sunshine of the spotless mind* [Película]. Anonymous Content. This Is That Productions

Gaspar, N. (Director). (2002). *Irreversible* [Película]. Les Cinémas de la Zone. StudioCanal

Gillespie, C. (Director). (2022). *Cruella* [Película]. Walt Disney Pictures. Gunn Films. Marc Platt Production

Hart, T (Director) (2023) *The big day* [Cortometraje]. Simon Richards

Hitchcock, A. (Director) (1960) *Psycho* [Película]. Shamley Productions

International one-minute film festival(2023) <https://1minutefilmfestival.com/>

Jacob Bañuelos Capistrán y Carlos Saldaña (2017): “El cineminuto: festivales y contenidos de un género audiovisual”, en Miguel Hernández Communication Journal, Universidad Miguel Hernández, UMH (Elche-Alicante).

<http://ilitia.cua.uam.mx:8080/jspui/bitstream/123456789/512/1/El%20cineminuto.pdf>

Krasinski, J. (Director) (2018) *A Quiet Place* [Película]. Platinum Dunes

Kleiser, R. (Director). (1978). *Grease* [Película]. Paramount Pictures.

Lambert, A. (Director). (2018). *The Gents* [Cortometraje]. The Mute Series.

Lanthimos, D. (Director). (2009). *Dogtooth* [Película]. Boo Productions

Lupiani Sanz, C., & Novoa Montero, M. (2017). El Pictorialismo: el arte de hacer fotografía [proyecto fotográfico y memoria].

Muschietti, A.(Director) (2019) *It: Chapter Two* [Película]. KatzSmith Productions, Lin Pictures, New Line Cinema, Vertigo Entertainment.

Minguihni, M. (27 de enero de 2017). El ojo humano y la óptica fotográfica. Fotografía Esencial. Recuperado el 8 de febrero de 2023

<https://www.fotografiaesencial.com/blog/el-ojo-humano-y-la-optica-fotografica/#:~:text=Nuestro%20ojo%20funciona%20como%20una,entre%209%20y%2013%20mm.>

NicksFort. (2019). Macro lens filmmaking is epic [Archivo de Vídeo]. Youtube.

[https://www.youtube.com/watch?v=T2ePZG5KGU0&t=437s&ab\\_channel=NicksFort](https://www.youtube.com/watch?v=T2ePZG5KGU0&t=437s&ab_channel=NicksFort)

Nolan, C. (Director) (2010) *Inception* [Película]. Syncopy Films , Warner Bros. , Legendary Pictures.

Nolan, C. (Director). (2020). *Tenet* [Película]. Syncopy Inc., Warner Bros., Warner Bros. Pictures.

Nolan, C. (Director). (2002). *Memento* [Película]. Newmarket Films, Summit Entertainment, Team Todd.

Reeves, M. (Director) (2022) *Batman* [Película]. DC Films 6th and Idaho Productions.

Santanilla Cala, D. C. (Director). (2009). Análisis semiótico-visual de películas ganadoras a mejor fotografía en el festival de San Sebastián.

Sarjana Handicrafts. SARJANA HANDICRAFTS Pantalones de algodón para hombre. Amazon.es

Sánchez, E. Myrick, D. (Director). (1999). *The Blair Witch Project* [Película] . Room 101. Snoot Entertainment. Vertigo Entertainment.

Sepúlveda Callejas, I. F. (2019). La dirección de fotografía como recurso narrativo: propuesta del cortometraje Púrpura.

Silveyra, T. (Director). (2019). *LOOP II*. [Cortometraje]. Pocket Films

Solano, V (Director). (2019). *Sumercé* [Documental]. Clementina Films

Sudhakaran. S. (13 de febrero de 2019). The Focal Lengths and Lenses used by Great Directors. <https://wolfcrow.com/the-focal-lengths-and-lenses-used-by-great-directors/>

Spike Jonze (Director). (2013). *Her* (Película). Annapurna Pictures.

StudioBinder. (2022). Roger Deakins on How to Choose a Camera Lens — Cinematography Techniques Ep. 8 [Archivo de Vídeo]. Youtube.

[https://www.youtube.com/watch?v=2h4MQ8zA\\_Vg&t=491s..](https://www.youtube.com/watch?v=2h4MQ8zA_Vg&t=491s..)

Torre, L. (Director) (1961) *La mano en la trampa* [Película]. Juan Sires.

Tucci, Stanley. Scott, C (Director). (1996). *Big Night* [Película]. Rysher Entertainment. Timpano Production.

Trioni, C. I. T. (2015). El Cineminuto: Reconstrucción de una historia. *Toma Uno*, (4), 227-236.

Winding, N. (Director). (2011). *Drive* [Película]. MWM Studios. Seed Productions.

Wong, K. (Director). (1995). *Fallen Angels* [Película]. Jeffrey Lau.

Welles, O. (Director). (1941). *Citizen Kane* [Película]. Mercury Productions

RKO Pictures.

Wes, A (Director) (2013) *The Grand Budapest Hotel* [Película]. Fox Searchlight Pictures

Indian Paintbrush. Studio Babelsberg. American Empirical Pictures. Scott Rudin Productions.

TSG Entertainment.

Wright, E. (Director). (2017). *Baby Driver* [Película]. Media Rights Capital. Big Talk

Productions. Working Title Films.

Ray, R., Winfrey, O. y Vaden N, (Productores ejecutivo). (2006– 2023). *The Rachel Ray*

Show [Serie de Televisión]. Scripps Networks, Harpo Productions, CBS Television

Distribution, KWP Studios