



Facultad de Ciencias Humanas
Escuela de Artes
Escuela de Diseño de Interiores

Propuesta de diseño Escenográfico para el guión original
"El Limbo"

Sustentante
Daniel Antuñano 17-0457

Proyecto Final de Grado para optar por el Título de:
Licenciatura en Diseño de Interiores Mención Dirección de Arte para Cine

Asesora:
Genie Aimée Gonzáles Fuertes

Santo Domingo, D.N.
República Dominicana
Noviembre 2022

Índice

1 Marco General	09
1.1 <u>Objetivos Generales</u>	10
1.2 <u>Objetivos Específicos</u>	10
1.3 <u>Motivación</u>	11
1.4 <u>Justificación</u>	11
2 Marco Referencial	13
2.1 <u>Antecedentes</u>	14
2.2 <u>Referentes</u>	15
3 Marco Teórico	18
3.1 <u>El estilo Victoriano</u>	19
3.1a <i>Arquitectura</i>	20
3.1b <i>Diseño de interiores</i>	22
3.1c <i>Materiales</i>	24
3.1d <i>Colores</i>	25
3.1e <i>Mobiliario</i>	26

Índice

3.2 <u>Género Cinematográfico</u>	28
3.2a <i>Drama</i>	29
3.2b <i>Paranormal</i>	33
3.3 <u>Estrategias de Composición de Escenas</u>	34
3.3a <i>Planos cinematográficos</i>	35
3.3b <i>Bloqueo de escenas</i>	38
3.3c <i>Colorización</i>	39
3.3d <i>Pantalla verde o azul</i>	42
3.3e <i>Efectos especiales</i>	43
3.3f <i>Matte paintings</i>	44
3.3g <i>Perspectiva Forzada</i>	46
3.3h <i>Iluminación</i>	49
3.3i <i>Paneles</i>	53

Índice

4 Marco Contextual	55
4.1 <u>Ubicación y localización estudio</u>	56
4.2 <u>Planos existentes del estudio</u>	57
4.3 <u>Locaciones Externas</u>	58
5 Marco Programático	60
5.1 <u>Programa de áreas</u>	61
5.2 <u>Diagrama de burbujas</u>	63
6 Marco Conceptual	65
6.1 <u>Resumen escrito</u>	66
6.2 <u>Personajes</u>	69
6.3 <u>Construcción de los sets</u>	75
6.4 <u>Sets</u>	82
6.4a <i>Autopista</i>	82
6.3b <i>Fachada del Hotel</i>	84
6.3c <i>Pasillo del Presente</i>	105

Índice

6.3d Habitación del Presente	120
6.3e Pasillo del Pasado	140
6.3f Habitación del Futuro	162
6.3g Pasillo del Futuro	182
Anexos	229
<u>Guión</u>	230
<u>Desglose de Arte</u>	238
<u>Calendario</u>	240
<u>Plan de Rodaje</u>	244
<u>Bibliografía</u>	246

Marco General

1.1 Objetivo General

Crear una propuesta escenográfica para el guión de "El Limbo", que ocurre en una casa de estilo victoriano con interiores inspirados en la época, aportando un toque moderno contextualizado en un hotel de la República Dominicana.

1.2 Objetivos Específicos

- Investigar sobre el género de drama/sobrenatural, y su aplicación en el cine.
- Adquirir profundamente conocimientos sobre el estilo victoriano: su arquitectura y diseño interior.
- Integrar la mayor cantidad de elementos prácticos para la escenografía.
- Representar a través de la escenografía los eventos surreales que ocurren en la historia.
- Desarrollar y terminar el guión, al ser el autor de la tesis el mismo del guión, para que sea una base apropiada y completa para la realización del trabajo.

1.3 Motivación

La idea del guión fue creada por un sueño que una vez tuve, un tiempo después de la muerte de mi madre. Con la oportunidad que tuve en la clase de Taller de guión, desarrollé el texto del que está basado este proyecto. Quiero hacerlo porque me llama la atención los géneros de suspenso, miedo y terror, y siento que el guión cae dentro de ese espectro de géneros. No hay muchos filmes de este tipo que hayan sido producidos localmente.

1.4 Justificación

La industria del cine nacional finalmente está recibiendo la atención que necesitaba desde hace mucho tiempo. Su desarrollo en los últimos 10 años no ha tenido precedentes en el país. Más producciones de todo el mundo se están realizando en los estudios locales, y la calidad del cine dominicano ha incrementado proporcionalmente.

Sin embargo, el espectro de géneros cinematográficos abordados sigue siendo bastante limitado. Este proyecto pretende aportar al patrimonio local un cortometraje dramático, serio, y profundo que logre convertirse en un referente para producciones futuras en el uso de efectos especiales prácticos.

Marco Referencial

2.1 Antecedentes



Sofía es una chica reservada, estudiante de medicina, que desde la muerte de su padre empieza a recibir señales a través de tambores del más allá. A escondidas de su madre Julia, ella y su prima Miriam, junto a cuatro amigos viajan al Encaje (centro de la isla de Santo Domingo, donde se practica vudú oscuro); en el viaje el vehículo cae a un precipicio. Buscando salida llegan a una casa misteriosa donde pasan la noche. Allí descubren el secreto y el terror de una gran masacre llamada El Corte, ocurrida en 1937, ejecutada por un coronel déspota de la Era de Trujillo, y muy tarde se dan cuenta que jamás debieron entrar.

Esta película se relaciona con el trabajo en dos aspectos: la producción, porque los eventos más importantes ocurren en una misma locación. Y la historia, que pertenece al género sobrenatural, aunque difiere siendo esta directamente del cine de horror.

2.2 Referentes

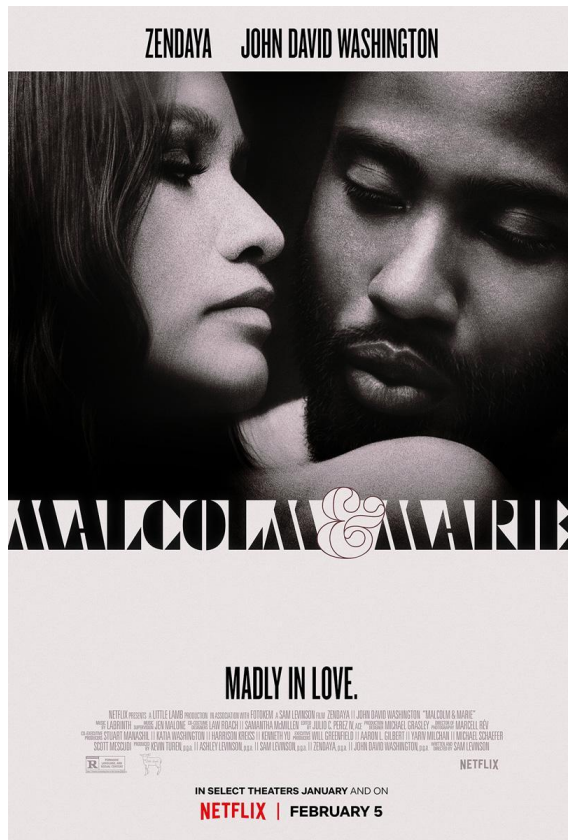


Un hombre recientemente fallecido regresa a su casa como un fantasma vestido con una sábana blanca para consolar a su esposa. En su nuevo estado espectral, invisible para los mortales, solo le queda observar cómo continúa la vida de la mujer que amaba y de la casa donde vivió. Casi toda la película ocurre en esa casa, al igual que el guión que se adaptará para el trabajo. Esto marcará pautas para expresar el paso del tiempo en un solo escenario. También es un gran ejemplo para expresar los mismos temas que hay en el guión del proyecto.

David Lowery, quien escribió y dirigió la película, caracterizó su idea de crear una película sobre un fantasma como un miasma primordial en su mente, mientras visualizaba un fantasma exactamente como el que se presenta en la película. Él cree que es una imagen muy tonta que está rompiendo con la norma en términos de cómo se cuenta una historia y las herramientas que se utilizan para ello.

Esta pieza presenta temas similares a los del proyecto propuesto: pérdida y melancolía. Con la muerte del novio al principio de la película y manifestándolo de forma directa en la historia también cae en el género sobrenatural, pero de forma más profunda e intrigante. Y los desarrolla de forma parecida al guión escrito, por mantener casi toda la historia prácticamente en la misma locación.

2.2 Referentes



Un cineasta regresa a casa con su novia después de celebrar el estreno de una película de la que espera que sea probablemente un éxito crítico y financiero. Pero la noche dará un giro cuando revelaciones sobre sus relaciones comienzan a aflorar, poniendo a prueba la fuerza de su amor.

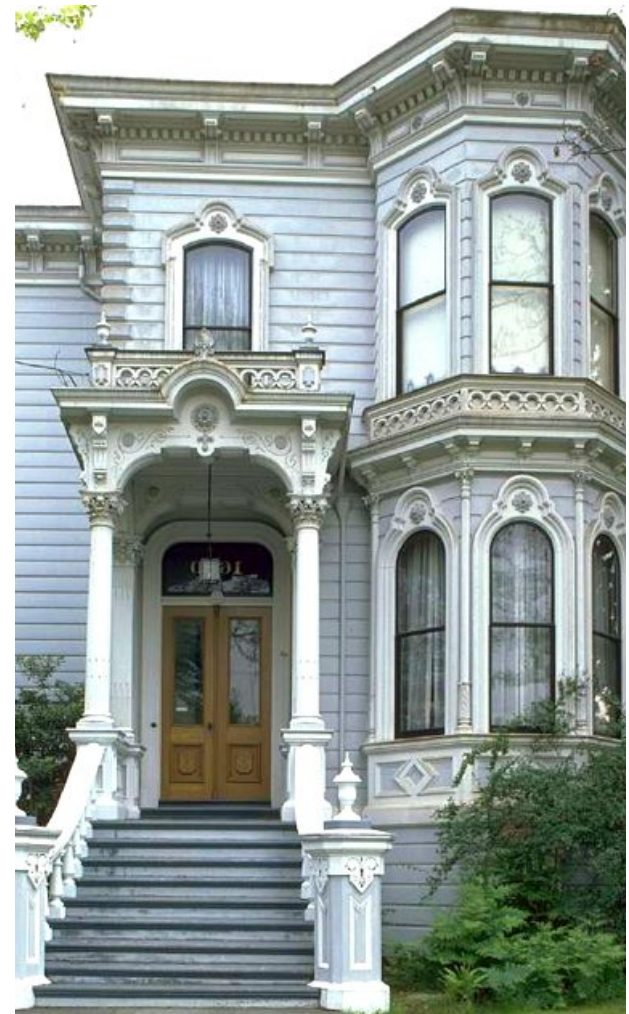
Al igual que los referentes anteriores, esta película comparte el aspecto con el trabajo de ocurrir en una sola locación. Esta vez en una casa que, a lo largo de la historia, la vamos recorriendo, haciendo más dinámica la escenografía. También cabe destacar que el drama de Malcom & Marie guarda cierta relación con el de la historia del trabajo por ser tan personal e importante para los personajes.

Marco Teórico

3.1 El estilo Victoriano

El diseño de estilo Victoriano es representante de la extensión de la experimentada Gran Bretaña y de otras partes del mundo en el segundo medio siglo XIX durante el extenso reinado de la Reina Victoria. La era victoriana influenció a varias disciplinas tales como la arquitectura, moda, literatura, artes decorativas y visuales entre otras áreas, especialmente durante su último período.

La decoración y el diseño de interiores de la época victoriana se caracterizan por el orden y la ornamentación y por ser romántico y gótico. Una casa de este período estaba idealmente dividida en habitaciones, con espacios públicos y privados cuidadosamente separados. El salón era la habitación más importante de una casa y era el escaparate para los propietarios donde se entretenía a los invitados. Una habitación vacía se consideraba de mal gusto, por lo que cada superficie estaba llena de objetos que reflejaban los intereses y aspiraciones del propietario.



3.1a Arquitectura



Via: Pinterest.com

El término arquitectura victoriana describe varios estilos arquitectónicos, predominantemente en el renacimiento, los cuales fueron populares desde mediados hasta finales del siglo XIX; este período corresponde en gran parte a la llamada era victoriana o al reinado de la reina Victoria (1837-1901), de la cual recibió su nombre. Aunque los arquitectos victorianos más importantes se guiaban más o menos por los estilos arquitectónicos de los períodos anteriores.

El estilo se caracteriza por tomar elementos del estilo gótico británico y otros estilos de la época renacentista. Podemos observar su influencia principalmente en viviendas, ya que hay muy pocos ejemplos de edificios públicos o industriales construidos bajo este estilo.

3.1a Arquitectura

La arquitectura victoriana en RD

La denominación de "victoriana" no es apropiada para el tipo de arquitectura predominante aquí, pues más bien es una arquitectura antillana, que es una versión criolla de la victoriana.

Características

Madera tallada

Galería perimetral o semiperimetral

Detalles sobre arcos, vanos y dinteles.

Edificaciones sobre un basamento

Tranzón calados

Columnas clásicas salomónicas o anillada -

Barandas torneadas en puertas y ventanas

Cornisas

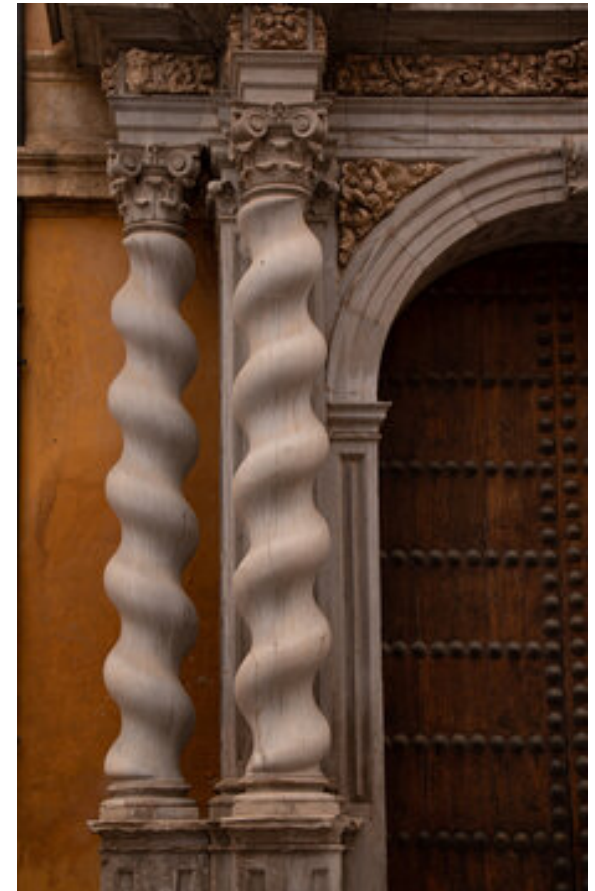
Colores blancos en combinación con colores pasteles para destacar los detalles

Cubierta de zinc liso o acanalada

Techos abuhardillado

Puerta-Ventana

Adornos Gingerbread



Via: AdobeStock.com

3.1b Diseño de Interiores

El diseño interior victoriano es un producto de la Revolución Industrial, donde la maquinaria hizo posible que la clase media poseyera piezas muy ornamentadas. A medida que la clase media se hizo más rica, trataron de demostrar su riqueza reciente ostentando objetos que anteriormente solo habían pertenecido a personas de las clases altas. Estos detalles incluyen características arquitectónicas que son comunes en la decoración victoriana, como paneles de techo de estaño, apliques de pared y tapices.

Para la mayoría de los hogares victorianos, tener muchos objetos decorativos se consideraba un signo de buen gusto. Una casa con pocos muebles indicaron que era propiedad de alguien de clase baja.

Lo que consideramos estilo "victoriano" es, en general, una fusión de la apariencia y estilo de diferentes períodos anteriores a mediados de los años 1900 y principios del siglo 20, por ejemplo, influencias góticas y medievales son evidentes en muchos ejemplos de diseño de interiores victorianos. La principal inspiración de la decoración clásica victoriana son los interiores de los castillos de la reina Victoria de Inglaterra.

3.1b Diseño de Interiores

La decoración básica de la casa victoriana era el arte, como en pinturas y grabados, cerámica, bordado, azulejos hechos a mano y muebles de arte en la parte superior de la libre utilización de fondos de pantalla de arte y decoración pintada.

Características

Para este estilo, predominan los muebles de madera oscura, pesada, y tallada en relieve. La época Victoriana también amaba el 'desorden' - los cuartos se atiborraban con sillas, sofás, muebles de madera, vitrinas y exceso de telas. Hoy en día, por las influencias modernas, el estilo es un poco más minimalista, así que, en vez de llenar todo el espacio de elementos victorianos, se buscan un par de piezas de puro estilo victoriano y se balancea la estética del cuarto con otros elementos menos saturados.



via: cafeversatil.com



via: ElleDecor.com

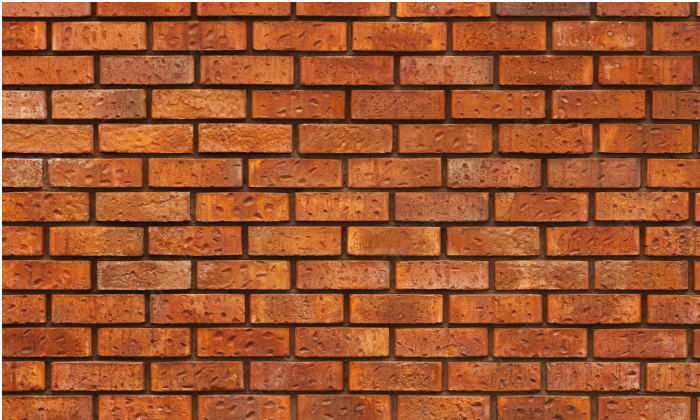


via: ElleDecor.com

3.1c Materiales



El ladrillo fue el material principal que se utilizó, pero también la cerámica se incluyó y tomó un papel importante así como las mezclas de más de dos colores en las fachadas. La expansión de los ferrocarriles permitió que los artículos prefabricados como el vidrio de las ventanas, los azulejos y el granito se pudieran enviar y obtener con mayor facilidad.

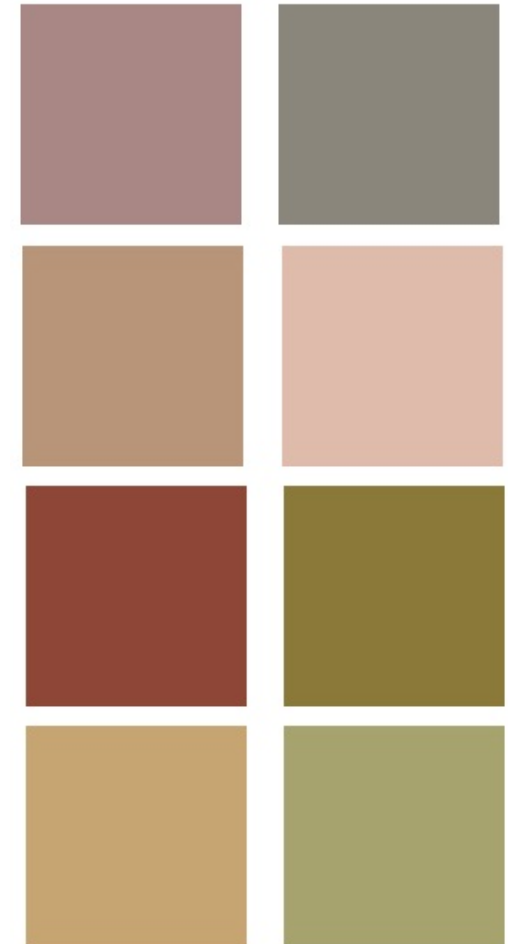


Los diseños de alfombras orientales con madera pulida o bordes de parquet fueron los preferidos en las habitaciones frecuentadas por los huéspedes. Otros tratamientos para pisos, como telas de aceite, linóleo y pintura, también eran comunes y se mantenían limpios fácilmente.

via: Freepik.com

3.1d Colores

Los colores victorianos tenían tonos apagados y suaves ausentando los colores brillantes y vivos. Pero actualmente también se pueden aplicar colores fucsia para acompañar a estos colores. Pero si se busca aplicar colores más suaves, es aceptable aplicar tonos como el gris, el blanco roto, beige y tonalidades pasteles.



via: [Blendspace.com](https://www.blendspace.com)

3.1e Mobiliario



Se asemeja al estilo "Segundo imperio" en Francia. Está caracterizado por una tendencia a la comodidad debido a la tapicería y a las formas redondeadas. Manifiesta una clara imitación de otros estilos como el gótico e isabelino, este último enmarcado entre el final del estilo gótico y el comienzo del Renacimiento.



Entre las maderas, la caoba sigue siendo la preferida, aunque de cierta forma se produce un regreso al nogal, el ébano o al roble. En la fabricación de los muebles ya se han introducido procedimientos mecanizados.

Los motivos de decoración invocan a la naturaleza, son preferentemente forestales, las plantas de esmalte o de cobre sustituyen a los bronce.

Los perfiles de las patas se agudizan ya que se producen por torneado mecánico y se decoran con esculturas.

3.1e Mobiliario

Muebles característicos de este estilo.

El Wellington chest

Es un mueble bastante alto de tipo torre, que tiene entre 6 y 12 cajones revestidos de piel.

El Davenport

Es un escritorio con cajones disimulados lateralmente y cuyo origen se remonta al siglo XVIII.

La mesa pañuelo

Se caracteriza por tener un tablero cuadrado grande, cuyas cuatro esquinas, son triángulos montados con bisagras, que se pueden recoger al centro como si fueran las esquinas de un pañuelo, con lo que queda el tablero de menor tamaño.



via: Pinterest.com

3.2 Género Cinematográfico



Los géneros cinematográficos, como los géneros de otros campos artísticos, tienen su primer origen en la cultura clásica. Los dos géneros mayores griegos: comedia y tragedia; uno de estilo ligero, tema aparentemente superficial y final feliz, y el otro afectado, profundo y de triste desenlace. Estos géneros se fueron diversificando en el teatro, y los primeros largometrajes los intentaron imitar. Sin embargo, las posibilidades del cine lo desmarcaron completamente de los géneros tradicionales creando nuevos géneros caracterizados por la escasa complejidad de su regulación.



3.2a Drama

El cine dramático es, junto a la comedia, de los principales géneros del cine y, quizás, de los más antiguos. El drama en el cine presenta historias serias, en las que prevalece el diálogo y la acción orientadas a generar tensión y presentar pasiones conflictivas más que generar humor. Se tratan temas trascendentes sin tener siempre que llevar a la muerte de sus protagonistas.

Características

- Suelen centrarse en los conflictos humanos que padecen uno o varios personajes. Estos conflictos son cruciales para los personajes, que a lo largo del filme afrontan estos problemas.
- Los conflictos dramáticos suelen centrarse en las relaciones amorosas y familiares, que suelen romperse o están cerca de hacerlo, creando así las pugnas que se desarrollarán a lo largo de la historia.



via: Google Imagenes

3.2a Drama

- Suelen presentarse giros de acción inesperados que sorprenden a los personajes y al espectador, generando tensión. Otro elemento que puede generar estos cambios pueden ser los sentimientos que sienten los personajes entre sí, haciendo que, por ejemplo, un actor está feliz pero la noticia de la muerte de su madre haga que se hunda en la más absoluta tristeza.

- El uso de los colores dentro del drama en el cine colabora en la constitución de una escena al añadirle realismo. Esto explica la asociación del drama con los colores fríos, como el azul o el violeta, que, aunque se le afilie a la serenidad, puede servir para connotar momentos tristes o situaciones misteriosas.

El blanco y negro es otro elemento clave del cine dramático. Esto puede añadir misterio y suspenso a la historia, además de que la contraposición del blanco y negro pueden marcar la posición en la historia de personajes, definiendo buenos y malos más fácilmente en función del tono predominante en la iluminación y vestuario elegido.

- La música juega un papel clave, su uso puede acentuar o acrecer los momentos más dramáticos de la historia, además de acompañar a los personajes a lo largo del viaje narrativo que viven dentro de la película.

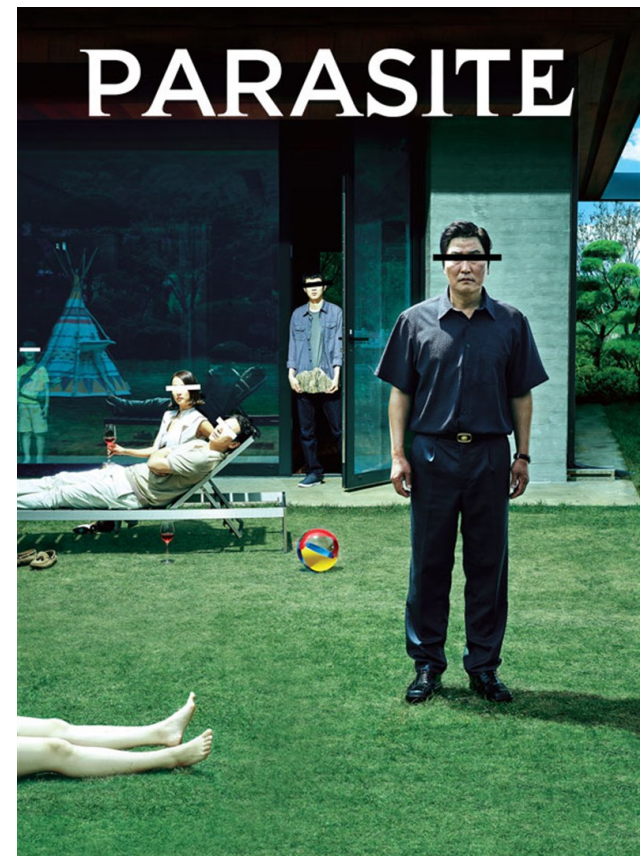
3.2a Drama

Categorías

Interno: La historia se narra desde el punto de vista del protagonista, que domina toda la escena. Los personajes secundarios apoyan el tema central. En ciertas ocasiones ellos representan un obstáculo para que el protagonista alcance su objetivo o meta.

Doméstica: Las escenas son de tipo doméstico. Casi todas se desarrollan en domicilios, bares, puestos de trabajo. Por lo general los personajes secundarios van a desestabilizar la parte emocional del protagonista y su papel en la sociedad.

Iniciación: Es una variante del drama anterior. Lo innovador aquí es la historia principal. La trama se enfoca en un grupo de adolescentes, o niños, cuyo deseo es ser vistos como adultos. El objetivo emana del vencimiento y manejo de las situaciones adversas que se van suscitando durante el desarrollo de la trama.



via: Google Imágenes

3.2a Drama

Comunitario: Se busca la aceptación por parte del protagonista del tema principal. La narrativa se desarrolla en una comunidad donde el personaje principal debe resolver el conflicto o huir de él.

Épico: Los escenarios varían entre interiores y exteriores. Destacamos especialmente los escenarios de contexto histórico o social. El protagonista desea expandir sus horizontes y experiencias. Siendo el naturalismo el estilo narrativo predominante.

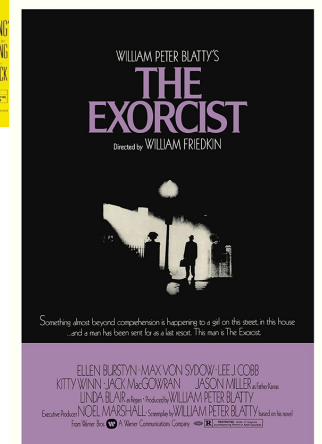


via: Google Imagenes

3.2b Paranormal

Es un subgénero del cine de terror, de una gran vigencia durante muchas décadas y, de hecho, algunos grandes hitos del cine de terror pertenecen a esta vertiente. Se trata del cine paranormal, ya sea de entes, fantasmas, demonios, o simplemente hechos paranormales, muchas veces tratado desde el realismo, ya que es frecuente jugar con el escepticismo de los personajes.

A diferencia del cine de asesinos en serie o del cine de zombis, suele alejarse de la violencia y el horror visual para centrarse más en el terror a lo desconocido, ya que muchas veces la fuerza maligna de estas películas no suele ser visible o sólo lo es en momentos determinados. Se trata, sobre todo, de un tipo de terror más psicológico. De hecho se puede decir que casi todas las películas del género cuentan con tintes paranormales. Un claro ejemplo podrían ser adaptaciones de las novelas de Stephen King como El Resplandor (1980). Otras películas de este subgénero serían: The Conjuring (2013) o El exorcista (1973).



via: Google Imágenes

3.3 Estrategias para composición de escenas

Un plano es considerado como la unidad básica del lenguaje audiovisual y su definición depende del proceso de creación de una película. Se puede decir que hay dos definiciones para referirnos a un plano cinematográfico.

1. En rodaje: «un plano» sería el equivalente a toma, que consiste en el espacio de tiempo que transcurre desde que se comienza a grabar con la cámara hasta que se detiene la grabación. Es decir, desde que se pulsa el botón REC hasta que se detiene la grabación. Las tomas de un mismo plano se repiten tantas veces como sea necesario. De esta manera, cuando lleguemos al montaje, tendremos diferentes tomas de un mismo plano y se elige la que consideremos mejor.

2. En el montaje cinematográfico: una escena o secuencia suele estar formada por numerosos planos. Y en este caso la definición de «plano» sería: el metraje o la secuencia continua entre dos ediciones o cortes. Si la escena solamente está compuesta por un plano, tenemos un plano secuencia.

3.3a Planos cinematográficos

Cada tipo de plano afecta de una forma distinta a una escena, tanto narrativamente como expresivamente.

Conocer la tipología de planos, nos hace entender mejor el lenguaje cinematográfico y, en consecuencia, transmitir correctamente lo que se quiere contar en la película o cortometraje.

Gran Plano General:

Es el plano descriptivo, tiene una vista panorámica que le da mayor protagonismo al paisaje que al personaje, muchas veces apenas se le distingue. Sirve para reforzar el contexto del lugar en donde se está realizando la acción.

Plano general:

Se utiliza para iniciar una escena o situación. Sigue siendo un escenario amplio, pero no tan alejado, es un recurso que tiene un valor descriptivo porque muestra al personaje en el ambiente.



via: Google Imagenes



via: Google Imagenes

3.3a Planos cinematográficos

Plano entero:

Los límites superiores e inferiores se encuadran con la cabeza y los pies del sujeto. El protagonista es representado en cuerpo entero para conocer sus características físicas y el estilo que trae.



Plano americano o $\frac{3}{4}$:

Este plano se originó en las películas del Oeste americano, por las escenas de duelos que necesitaban un encuadre desde la cabeza hasta justo por debajo de las rodillas.



Plano medio:

El encuadre de este plano va desde la cabeza hasta la cintura de los sujetos, con una distancia adecuada para mostrar la realidad alrededor de los personajes. La idea es transmitir la relación entre los sujetos y ver qué están haciendo con las manos. Es el plano usado mayormente para entrevistas.



Plano detalle:

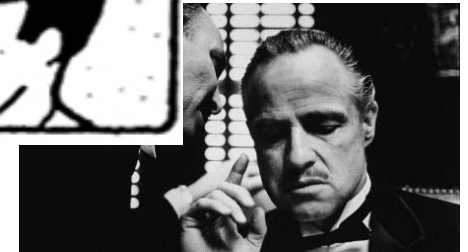
Utilizamos este plano para destacar algún objeto de relevancia en la trama. Es el plano más meticuloso y narrativo porque le muestra al público en qué objetivo fijarse sin necesidad de agregar muchos elementos.



3.3a Planos cinematográficos

Primer Plano:

Según el ángulo de la cámara, enfoca el rostro y los hombros. Describe las emociones del personaje y hace que nos centremos en él, no en el entorno. Ayuda a que el espectador empaticice y se identifique con lo que atraviesa el personaje en ese momento.



via: Google Imagenes

Primerísimo primer plano:

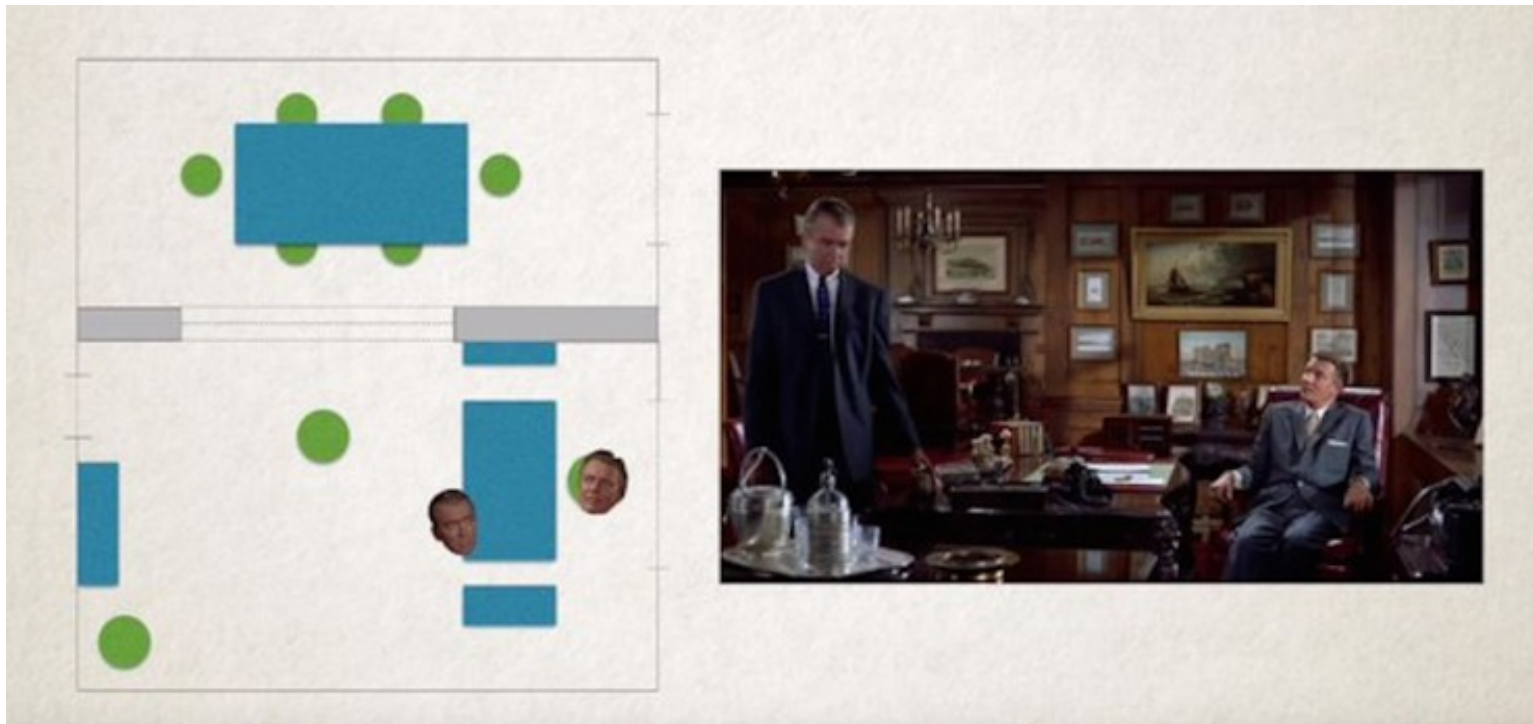
Si se quiere transmitir un sentimiento de manera muy intensa el primerísimo primer plano es nuestra mejor opción. El tipo de encuadre es desde el mentón hasta la parte superior de la cabeza. Las expresiones son muy importantes para que este plano transmita hasta lo más mínimo.



via: Google Imagenes

3.3b Bloqueo de escenas

Cuando hablamos de la puesta en escena de una película, nos referimos a cómo se coordinan los movimientos de los actores por el decorado, junto a las distintas posiciones y movimientos de la cámara. En inglés, la puesta en escena se llama *blocking*, y por eso en algunos países hispanohablantes usan el término "bloqueo" para referirse a la puesta en escena.



Via: nofilmschool.com

3.3c Colorización

Una de las partes más importantes de la post-producción es la corrección de color. Es en esta etapa que se pueden mejorar las diferencias de luz, color, contraste entre las escenas o dar una estética particular a las imágenes. Esta es una etapa muy técnica dentro de la edición de video, pero también es un proceso creativo que determina completamente el carácter artístico de una obra audiovisual.



Via: filmlifestyle.com

3.3c Colorización

Tipos de colorización en el cine

Color histórico

El color histórico es un tipo de color que el director utiliza para emular una época de la historia. Por ello cada época de la historia tiene una predominancia de colores ya establecidos, todo ello se debe a la información que tenemos de cada una de esas épocas.

Color pictórico

El color pictórico pretende emular los colores de las pinturas que se quieren representar, y a veces, también se intenta emular la misma estética y encuadre, existen muchas películas que se basan en cuadros, o en alguna de sus escenas hacen referencia a cuadros de la época que intentan emular.

Color psicológico

El color psicológico intenta expresar sentimientos, y suele ser un color ambiental en la escena. Por ejemplo, una escena muy fría transmite tristeza o soledad, mientras que una escena con un ambiente cálido, evocará una sensación acogedora, alegre y familiar. Todo ello dependiendo también del estudio que haya hecho el director y la sensación que quiera darle al espectador.

3.3c Colorización

Color simbólico

El color simbólico suele situarse en la vestimenta de algún personaje o algún objeto, queriendo simbolizar cosas como la muerte, la lujuria, etc. Se solapan mucho con el color psicológico porque a veces también puede simbolizar sentimientos. Ej. la tristeza, el amor o la rabia.

Perspectiva y color

Según qué colores se utilicen en una escena, puede transmitir la sensación de lejanía, o de cercanía, también puede dar sensación de calidez o de frialdad. Por ejemplo, un color frío hace que la escena tenga más perspectiva y los escenarios parezcan más grandes y vacíos. Sin embargo los colores cálidos dan una sensación más acogedora, pequeña, casi sin perspectiva y una imagen más "llena".



Via: filmlifestyle.com

3.3d Pantalla verde o azul

El uso de pantallas azules y verdes se inventó en la década de 1940 y desde entonces se ha vuelto común en la industria de la producción de video. La razón principal para usar el color azul y verde es porque son únicos y no chocan con los colores de la piel, a diferencia de otros colores.

Esto es importante para que la clave de croma funcione, ya que identifica el fondo de color verde o azul y lo reemplaza con un fondo diferente. Aunque, cualquier color se puede utilizar verde y azul son los colores preferidos ya que codifican el espectro de luz visible.



Via: digitalsynopsis.com

3.3e Efectos especiales

Los efectos especiales son las técnicas y elementos usados en el sector audiovisual para crear realidades, ambientes o personajes que no existen y que o bien no pueden producirse o bien no pueden grabarse “físicamente” en la vida real. Estos efectos de ilusionismo se crean durante un proceso llamado postproducción, que permite editar y modificar todo lo grabado durante la producción y el rodaje.

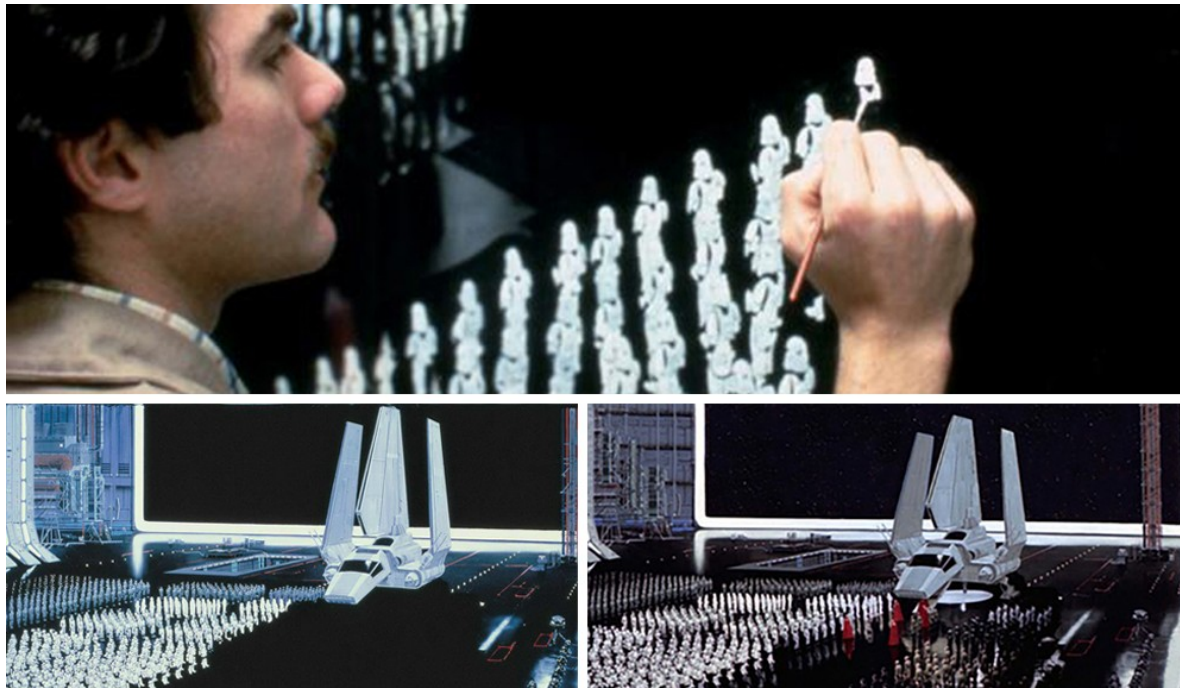
Aunque parezca un ámbito creado en el siglo XXI, los efectos especiales se empiezan a aplicar (de manera diferente y más “precaria”, claro está) a principios de siglo XX. Así, se consideran films esenciales en este ámbito títulos como “A trip to The Moon” (Viaje a la Luna), de 1902; El Mago de Oz, de 1939, “2001: A Space Odyssey”, de 1968 o Star Wars (1977).

Efectos mecánicos

Los efectos mecánicos (denominados también efectos prácticos o físicos) son los que se realizan durante el rodaje en vivo de la película. Estos incluyen marionetas mecánicas, escenografía y pirotecnia. Además de ser aquellos con los que se crean escenas como la lluvia, disparos, destrucción de murallas etc.

3.3f Matte Paintings

A partir de imágenes reales o creadas, la intención de esta técnica es generar escenarios realistas sin tener que construir escenarios carísimos o directamente, imposibles. Según Fernando R. Monroy, "actualmente, el Matte Painting se usa en cualquier medio audiovisual. Es una técnica que reduce mucho los costes, ya que no hay que levantar escenarios ni construir maquetas. Todo se hace con medios digitales, lo que permite emplearlo tanto en publicidad como en cine, videojuegos, diseño de portadas, etc."



Via: www.rocketstock.com

3.3f Matte Paintings

Curiosamente, se trata de una técnica muy antigua que nació a principios del siglo XX. Se considera que el pionero en emplearla fue el director de cine estadounidense Norman O. Dawn, quien en 1907 la utilizó para reconstruir visualmente una serie de construcciones para su película "Missions of California". Por supuesto, la técnica entonces era totalmente manual. En cine, esta técnica se realizaba pintando sobre cristal. Se superponía un cristal entre la imagen real y la cámara, y se pintaba una imagen lo más realista posible, intentando captar la luz del ambiente para generar lo que hoy creamos de manera digital.



Via: <https://www.toolbox-studio.com/>



3.3g Perspectiva Forzada

La "Perspectiva forzada" es una técnica o truco visual que se aprovecha de la pérdida de referencias de distancia y tamaño de la fotografía, para crear la ilusión de que, elementos situados en diferentes planos, se relacionan de maneras imposibles. Por supuesto, sin hacer ningún fotomontaje con ningún programa de edición.

Existen muchas formas tanto compositivas como referentes a la técnica que se pueden utilizar para conseguir imágenes con perspectiva forzada:

La yuxtaposición: es la principal manera de conseguir una fotografía con perspectiva forzada es realizar una yuxtaposición, precisamente, jugando con la perspectiva. Se encaja con exactitud dos planos separados, simulando estar en uno solo.

El punto de vista: una fotografía contrapicada engrandece al sujeto, mientras que una fotografía picada lo empequeñece. Se puede jugar con los ángulos de visión para conseguir el efecto de perspectiva forzada.

La posición de la cámara: por ejemplo, se puede girar la cámara para simular que el suelo es una pared y que la pared es el suelo. Colocando a tu sujeto en una posición estratégica, puedes conseguir fotografías muy curiosas y originales.

Cerrar el diafragma: si lo que se quiere es que dos planos diferentes parezcan estar en un mismo plano, será necesario que ambos estén enfocados. Para ello hay que cerrar bastante el diafragma para obtener una gran profundidad de campo y conseguir así que tanto el primer plano como el fondo aparezcan enfocados.

3.3g Perspectiva Forzada

Usar objetivos angulares: se necesita una profundidad de campo bastante grande para conseguir que ambos planos aparezcan enfocados. Otro aspecto que influye en la profundidad de campo es la distancia focal usada para realizar la escena. Un objetivo angular siempre proporcionará una mayor profundidad de campo que un teleobjetivo, por eso será recomendable usar objetivos angulares para jugar con la perspectiva.

Utilizar la hiperfocal: básicamente enfocar a la distancia hiperfocal permite tener nuestro fondo enfocado sin perder nitidez en el primer plano. Así se mantiene en foco toda la escena, haciendo más creíble la composición con perspectiva forzada.

Usar el zoom: en algunas composiciones puede que haga falta usar teleobjetivos. Por ejemplo, cuando haya que simular que un objeto muy pequeño y uno muy grande están en un mismo plano, el uso del zoom te ayudará a poder conectarlos mejor. Sin embargo, esto reducirá significativamente la profundidad de campo. Si cerrando el diafragma no se consigue enfocar correctamente ambos objetos, otra opción es disparar dos tomas variando el enfoque y después juntarlas en edición. Eso sí, para realizar esta edición se requerirá el uso de un trípode o sistemas de rieles para que el encuadre de ambas tomas no varíe.

3.3g Perspectiva Forzada



Via: magnet.xataka.com



Via: <http://cinemartus.blogspot.com/>



Via: <https://www.premiumbeat.com/>

3.3h Iluminación

Es un factor expresivo y funcional que ayuda a crear continuidad entre los distintos planos y a aumentar la expresión artística de la imagen. Podemos encontrar tanto iluminación natural como artificial en la cual usamos proyectores o lámparas.

Siempre ha tenido tres funciones: crear una atmósfera, la claridad visual y la autenticidad en escena. Con un uso preciso y obsesivo de la iluminación el cine nos ha dejado las mejores y más impactantes escenas en la historia del arte, haciendo uso de efectos de luz, claroscuros y perfección fotográfica.

Cuando se hace cine existen dos opciones generales de iluminación: luz natural y luz artificial.

Luz natural

La luz natural es la más barata. Por contra, es una luz cambiante que no se puede controlar a nuestro antojo, se está a expensas de cómo se dé el día.

Luz artificial

La luz artificial puede servir como refuerzo de la luz natural, o como fuente única de luz. Es decir, parte de un decorado con luz natural, y se añade luz artificial para mejorar la iluminación.

3.3h Iluminación

Alternativamente, se puede partir de la oscuridad, y construir un set de luz completamente artificial.

Este tipo de luz nos permite rodar ininterrumpidamente con una situación controlada. Esta es la principal razón por la que se rueda principalmente en sets.

Luz funcional o luz práctica

Cuando dentro del plano aparece una fuente de luz artificial, se le llama luz funcional (en inglés, practical lights). Esta fuente de luz puede ser un flexo, la pantalla de una computadora, una lámpara, etc.

Temperatura de color

Tanto si rodamos con luz natural como artificial, es muy importante tener en cuenta la temperatura de color.



Via: www.paolamikiej.com

3.3h Iluminación

Tipos de Luz

Además de si la fuente es natural o artificial, existen dos tipos de luz. Se trata de la luz dura y la luz suave, lo que se denomina en muchos manuales de fotografía como calidad de la luz.

Luz dura

La luz dura proporciona sombras con un contorno muy definido. Y por lo tanto, suele producir mucho contraste dentro del encuadre. Si se filma con luz natural, nuestra fuente principal de iluminación será el Sol. Y proporcionará una luz dura cuando el día esté despejado y sin nubes.

Los rayos de la luz dura se dirigen de forma directa hacia el sujeto u objeto a iluminar. Por eso sus rayos van en paralelo, y formarán esas sombras tan definidas.

Luz suave

La luz suave da como resultado una imagen con menos contraste, y sombras muy difusas. En exteriores, habrá luz suave cuando el día esté nublado, o podremos conseguirla también filtrando la luz. En interiores, si se usa luz artificial, es posible conseguirla directamente con fuentes de luz suave, o con una luz dura filtrada con difusores.

3.3h Iluminación

Tipos de Luz

Además de si la fuente es natural o artificial, existen dos tipos de luz. Se trata de la luz dura y la luz suave, lo que se denomina en muchos manuales de fotografía como calidad de la luz.

Luz dura

La luz dura proporciona sombras con un contorno muy definido. Y por lo tanto, suele producir mucho contraste dentro del encuadre. Si se filma con luz natural, nuestra fuente principal de iluminación será el Sol. Y proporcionará una luz dura cuando el día esté despejado y sin nubes.

Los rayos de la luz dura se dirigen de forma directa hacia el sujeto u objeto a iluminar. Por eso sus rayos van en paralelo, y formarán esas sombras tan definidas.

Luz suave

La luz suave da como resultado una imagen con menos contraste, y sombras muy difusas. En exteriores, habrá luz suave cuando el día esté nublado, o podremos conseguirla también filtrando la luz. En interiores, si se usa luz artificial, es posible conseguirla directamente con fuentes de luz suave, o con una luz dura filtrada con difusores.

3.3i Paneles

Los paneles se construyen esencialmente en madera de baja calidad. Para ello se usan maderas de diferentes grosores. Los paneles son de varios tamaños y anchos, van desde los 15 hasta los 100 cm como medidas estándar. La madera también se usan en terciados o contrachapados. La más usada es de 3 milímetros de espesor y la altura de estos paneles son de un estándar de 300 cms.

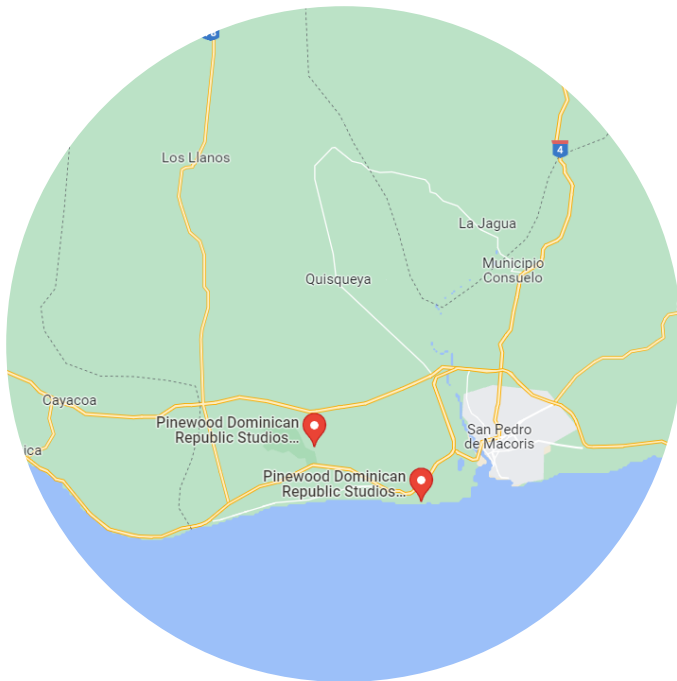
La construcción se lleva a cabo: encolando y clavando las placas a listones de madera de 2 pulgadas por 2 pulgadas. De esa forma las placas las reforzamos con estructuras de cuadrículas trasera llamada "nervios", lo que contribuye a darle dureza al panel y consistencia. Al mismo tiempo continúa siendo manejable y de poco peso. En España se les llaman "panó" y "panel" en algunos países de América. Estos se unen entre sí para formar lo que se llama "paños ", esencialmente, una pared.



Via: www.paolamikiej.com

Marco Contextual

4.1 Ubicación y localización estudio

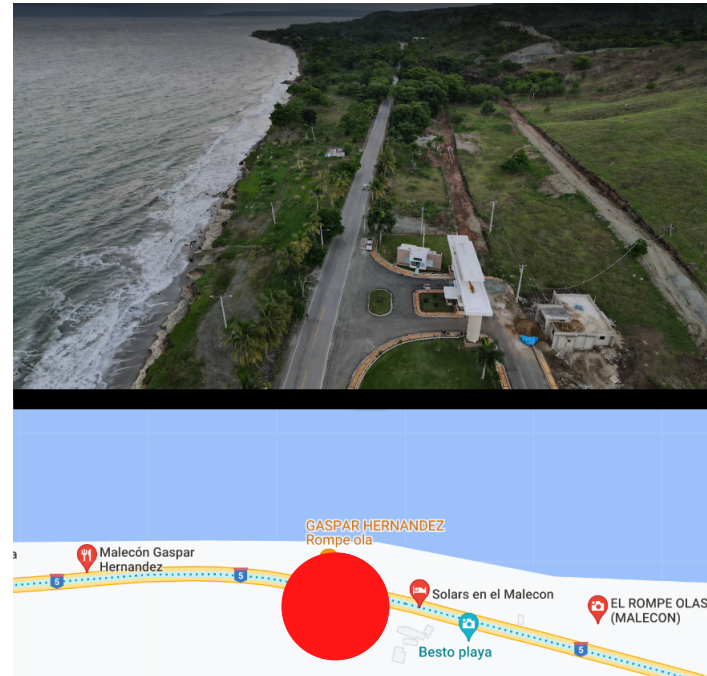


Pinewood Studios se encuentra en República Dominicana en la Provincia de San Pedro de Macorís, está ubicado en la Autovía del Este Km. 55, Playa Juan Dolio.

El estudio a utilizar es el Soundstage 1.

Ofrece una instalación de 8 acres para filmación de agua con vistas infinitas al mar, buceo profesional y apoyo marino. Los escenarios de sonido de última generación, los servicios de apoyo a la producción y el acceso a una gran cantidad de locaciones tropicales lo convierten en un destino de clase mundial para los cineastas.

4.3 Locaciones Externas



Malecón Gaspar Hernandez

En la provincia Espaillat
Para la construcción del set
de la fachada del hotel

Marco Programático

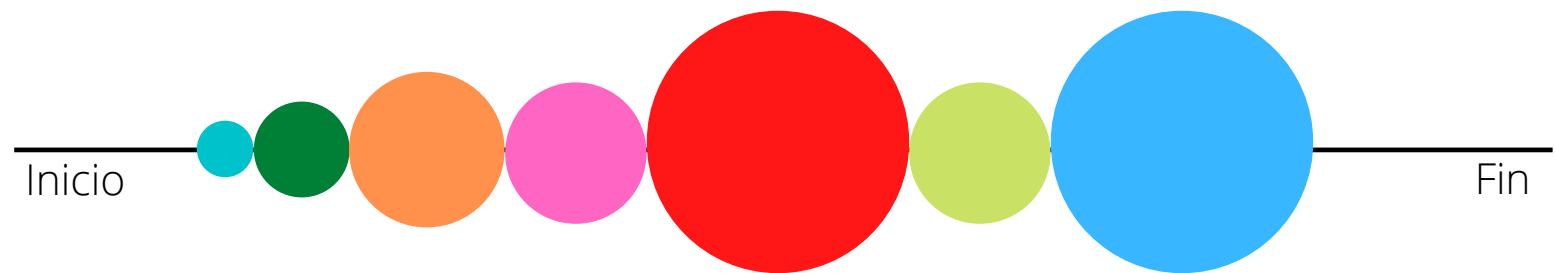
5.1 Programa de áreas

Espacios	Usuario	Necesidad	Mobiliario	~ Área
Autopista en la costa del mar	Carro con Sebastián y Manuel	Guiar a los personajes al hotel	Carteles	500m de carretera
Interior del carro	Sebastián y Manuel	Crear una conexión con los personajes	Asientos de conductor y copiloto	2.5m ²
Frente del hotel	Sebastián, Manuel y Joel	Exponer más directamente los sentimientos de los personajes	Otros vehículos, maletas, counter	50m ²
Pasillo (Presente)	Sebastián, Manuel y Joel	Establecer el tiempo presente	Lámparas colgantes, puertas de habitaciones	11.88m ²

5.1 Programa de áreas

Espacios	Usuario	Necesidad	Mobiliario	~ Área
Habitación del hotel (Presente)	Sebastián y Manuel	Desempacar	2 camas, tocador, cortina, lámpara y mesas de noche	10m ²
Pasillo (Pasado)	Manuel, Martha joven y grupo de personas	Exponer el deseo de Manuel de encontrarse con su madre	Lámparas colgantes, empapelado, alfombra, puertas antiguas	11.88m ²
Habitación del hotel (Futuro)	Sebastián	Mostrar el cambio de tiempo	2 camas, tocador, cortina, lámpara y mesas de noche	10m ²
Pasillo (Futuro)	Sebastián y Martha anciana	Enfrentar a Sebastián con su dolor	Luces de techo redondas, puertas blancas	11.88m ²

5.2 Diagrama de burbujas



Autopista en la costa del mar



Interior de la camioneta



Frente del hotel



Habitación del hotel (Presente)



Pasillo (Pasado)



Habitación del hotel (Futuro)



Pasillo (Futuro)



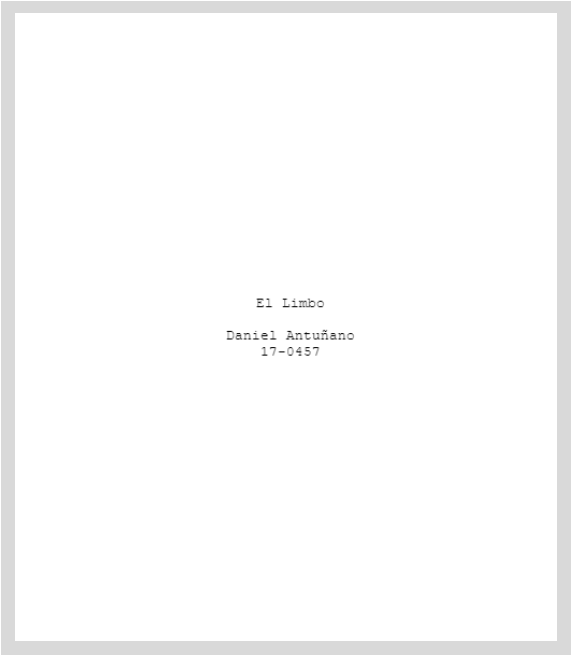
Marco Conceptual y Proyectual

6.1 Resumen Escrito

Es una historia paranormal en la que un padre y su hijo, en un viaje de carretera, se detienen a descansar en un pequeño hotel clásico. Dentro, tendrán visiones que los harán enfrentarse con su dolor por la pérdida de un ser querido, sin saber si lo que experimentaron es real o no.

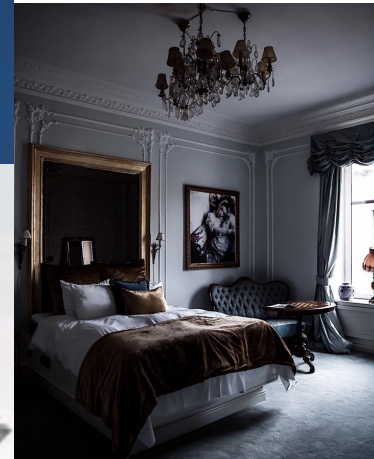
La casa donde está el hotel está inspirada en el estilo victoriano caribeño, en la que la escenografía del interior cambiará según la relación de cada personaje con el ser querido fallecido para potenciar el misterio de la situación e ir revelando detalles de la personalidad del fallecido y lo que significó su muerte para los personajes.

Con iluminación uniforme, sin muchas sombras. Usar la luz para diferenciar los diferentes estados de cada personaje. Escenografía con decoración clásica, conservadora pero moderna. Ocurre en el presente, pero no hay elementos que anclen la estética en una fecha determinada.



El Limbo
Daniel Antuñano
17-0457

Moodboard General



Paleta de colores General



6.2 Personajes

Sebastián

58 años. Tiene pérdida de audición considerable. Es padre de Manuel. Endurecido por la muerte de su esposa, trata de mantener una buena rutina para mantener la compostura. Desea que algún día, él y su esposa puedan encontrarse de nuevo.

Manuel

23 años. Es el hijo mayor de la familia. Sufrió mucho la muerte de su madre y sigue en duelo. Desea poder conversar con ella una vez más.

Joel

40 años. Ayuda en el hotel desde hace tiempo, es amable y bien educado. Siempre recuerda los nombres de los clientes que van con frecuencia.

Martha Joven

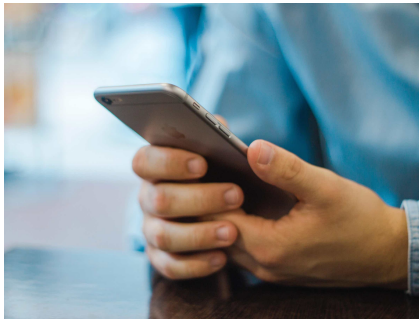
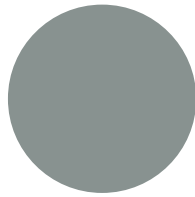
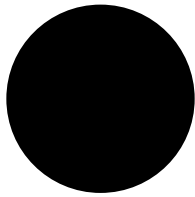
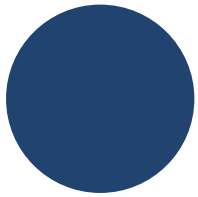
20 años. La madre fallecida. No recuerda nada de su vida adulta. Sólo quiere volver a su casa.

Martha Anciana

83 años. La versión anciana de la madre fallecida. Sólo ve a su esposo, Sebastián, a quien extrañaba encarecidamente. Desea darle paz a su familia.

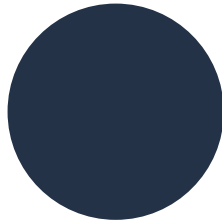
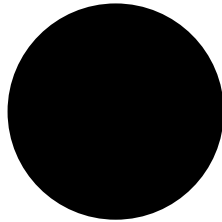
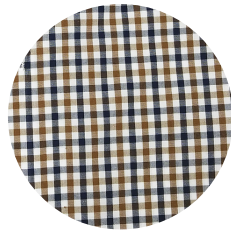
Personajes

Manuel



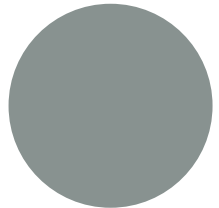
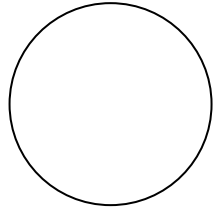
Personajes

Sebastián



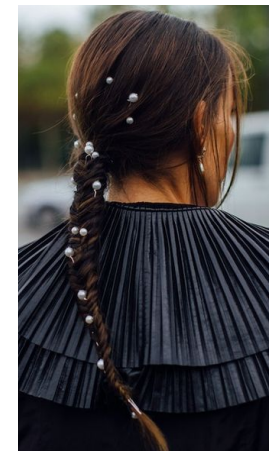
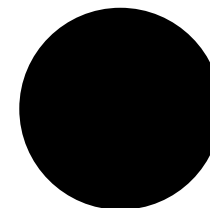
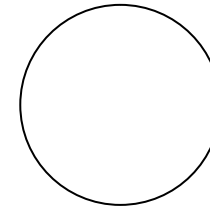
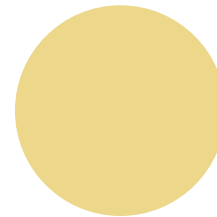
Personajes

Joel



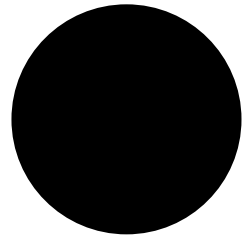
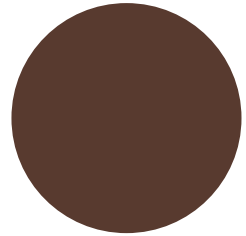
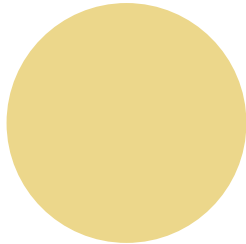
Personajes

Martha (Joven)

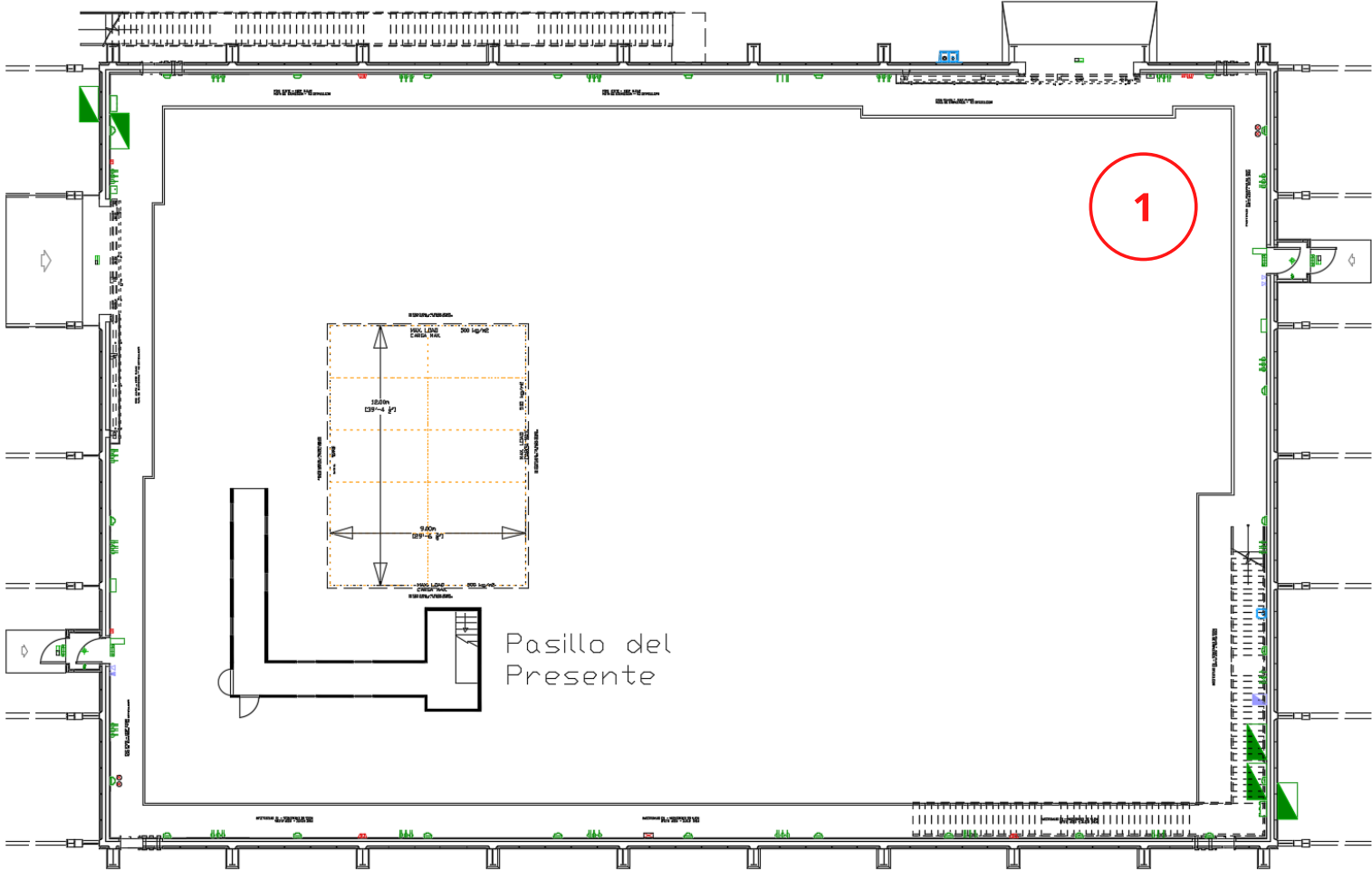


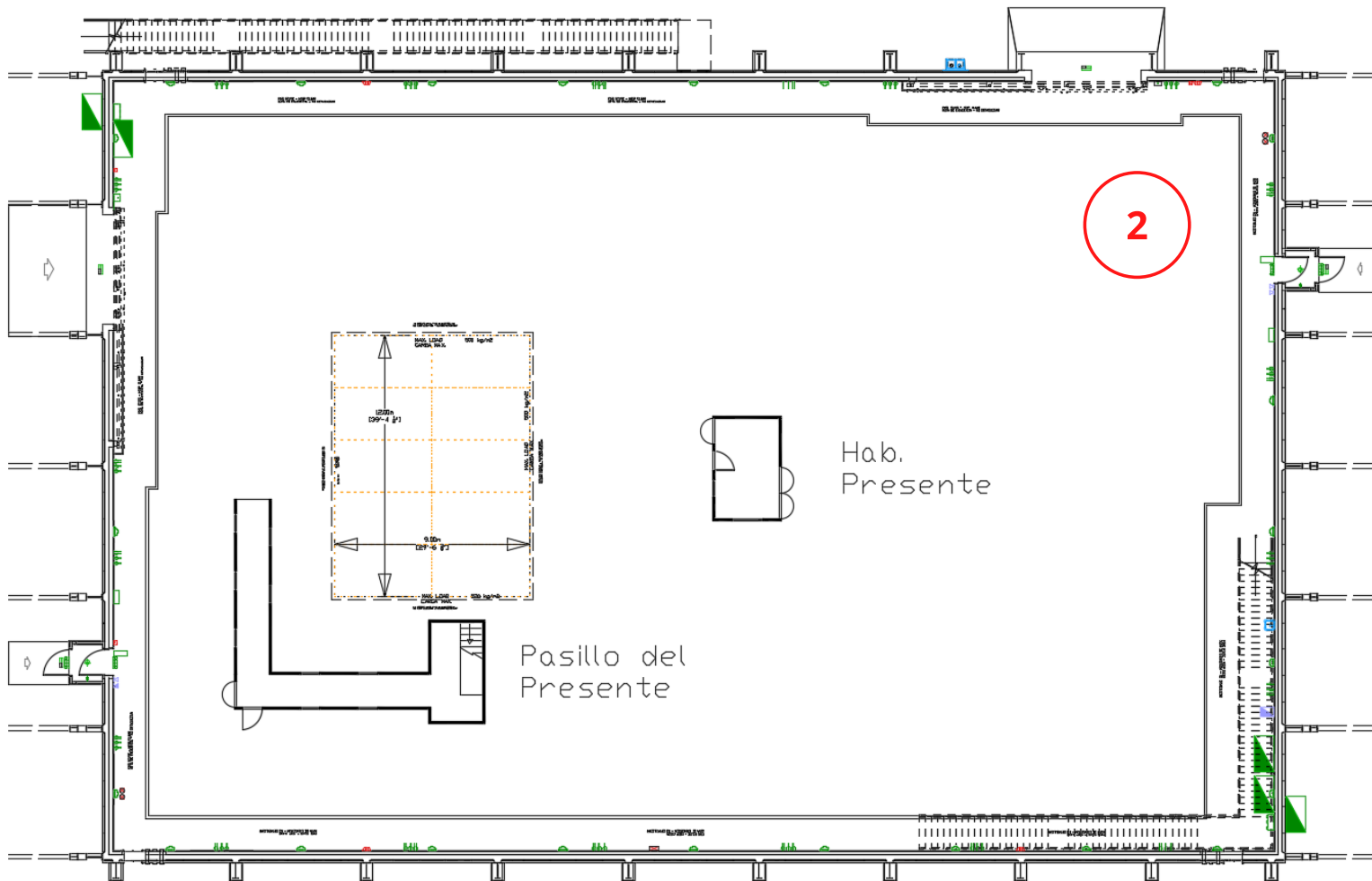
Personajes

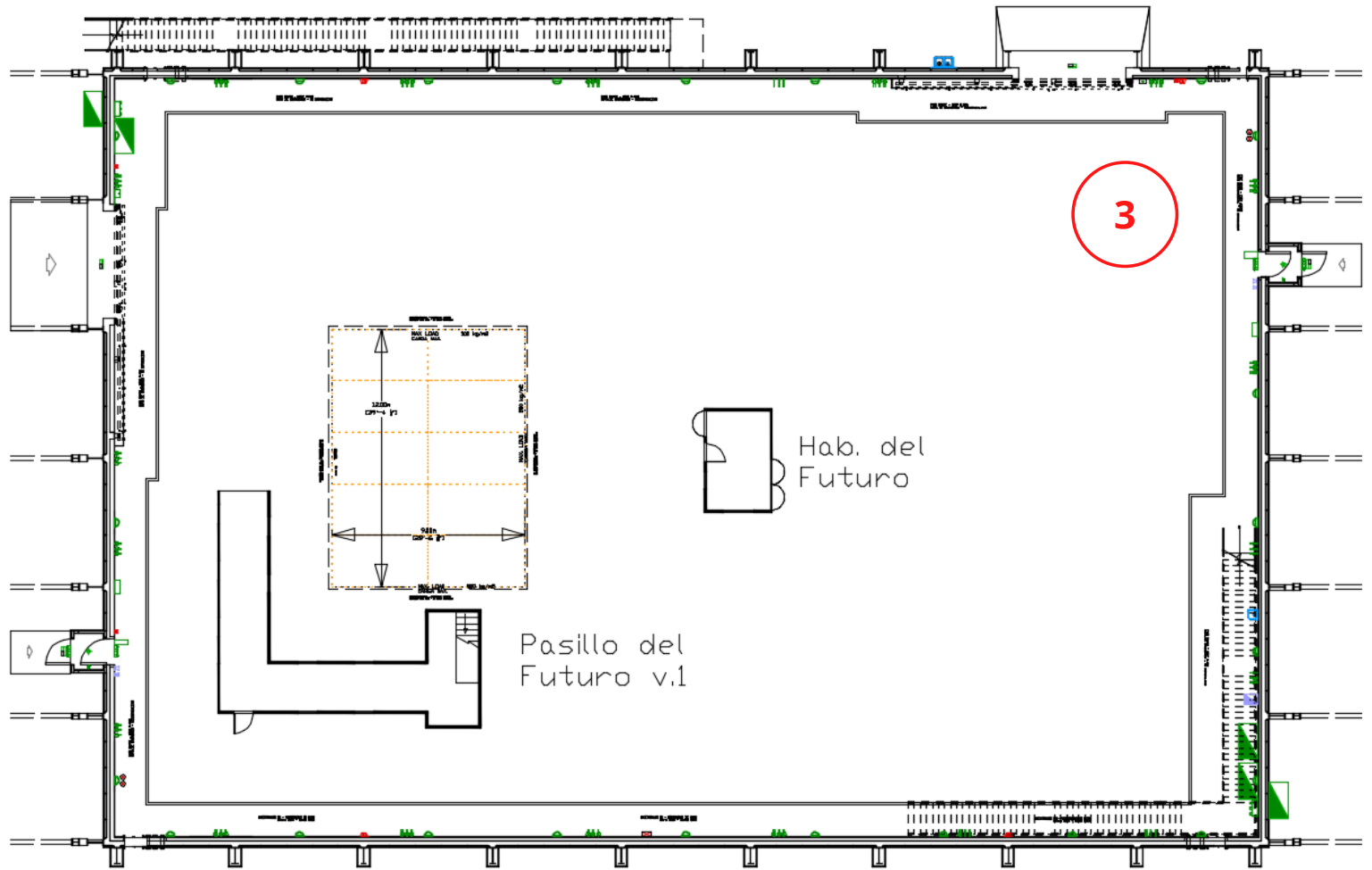
Martha (Anciana)

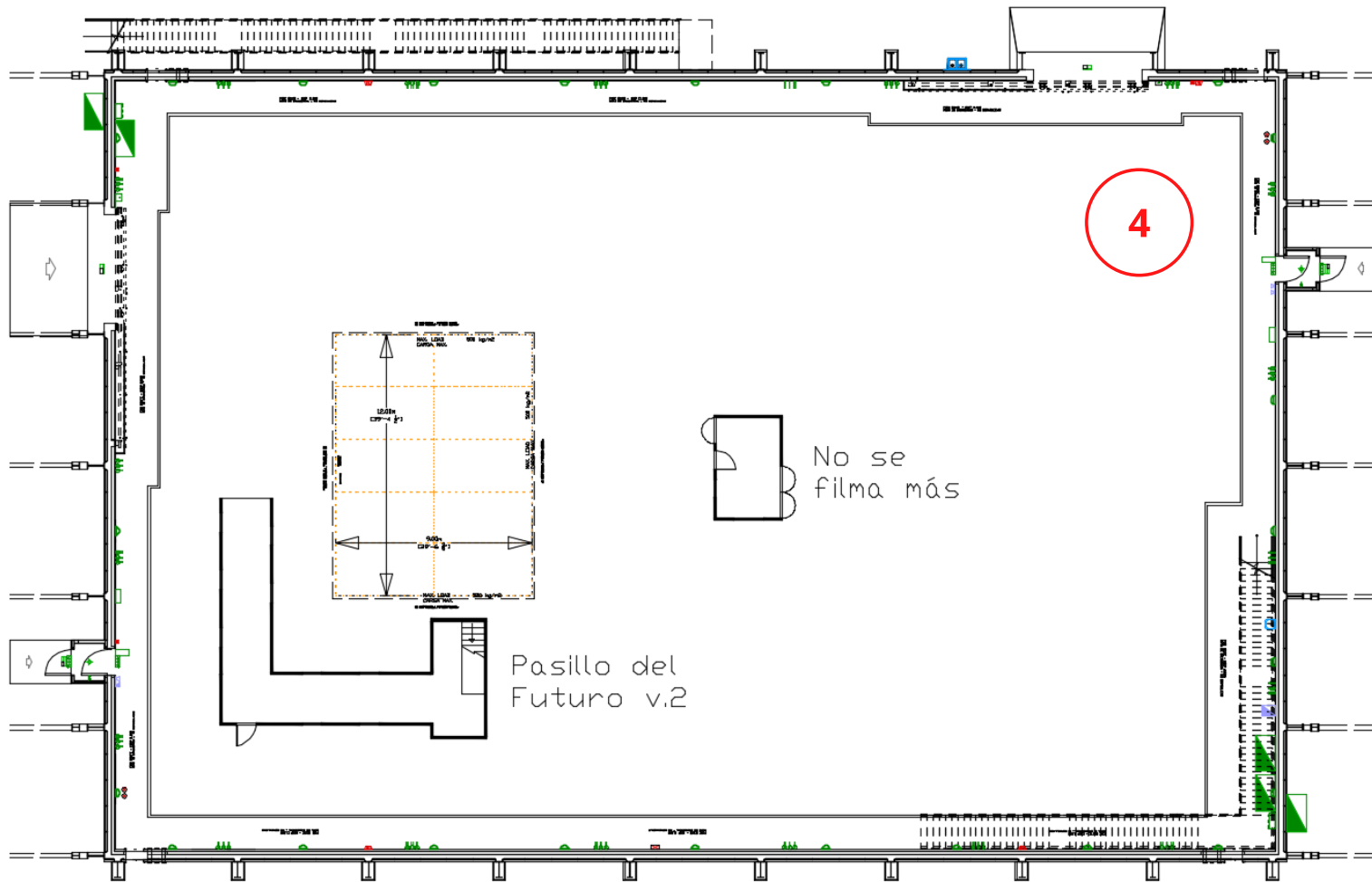


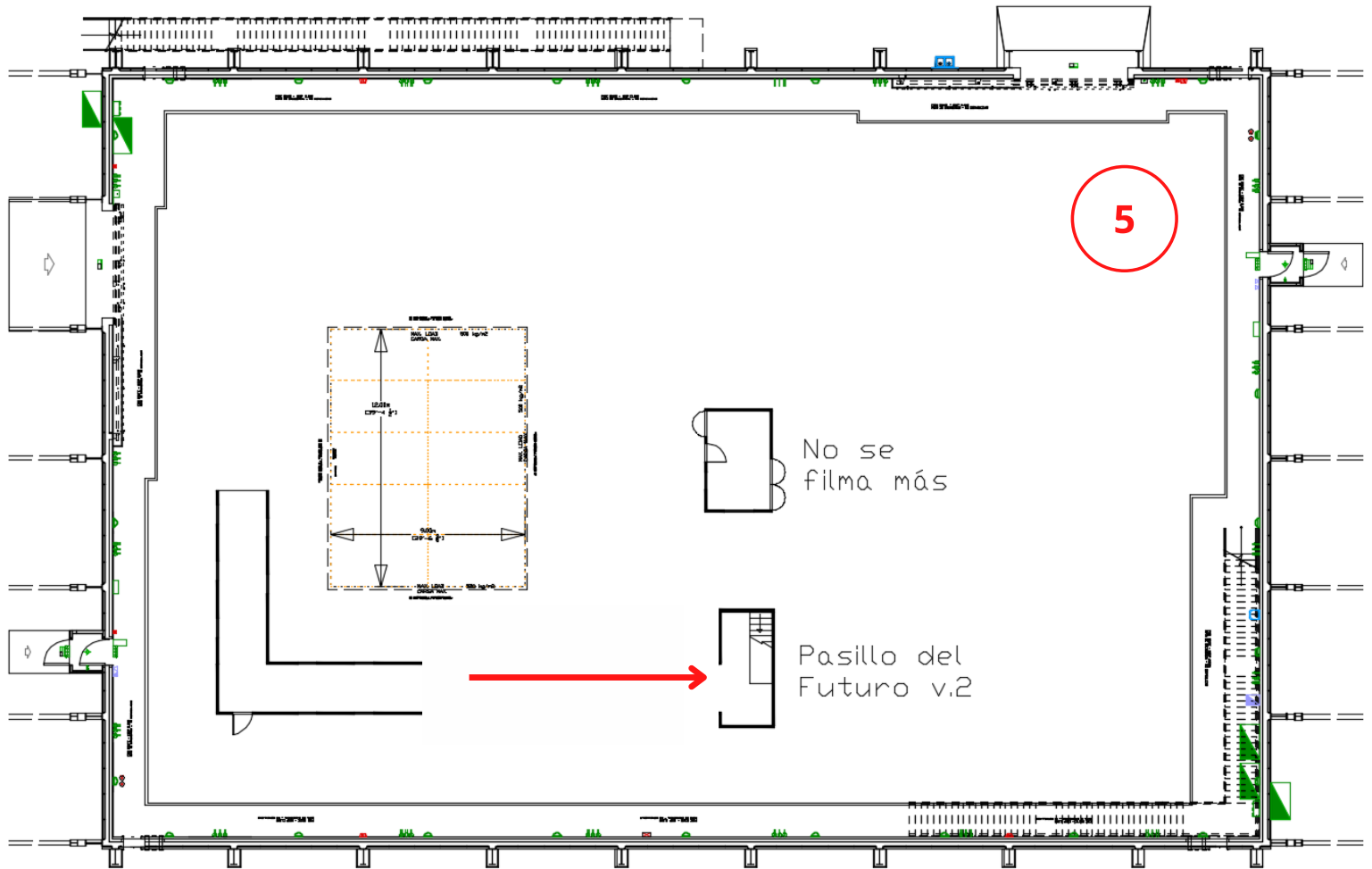
6.3 Construcción de los Sets

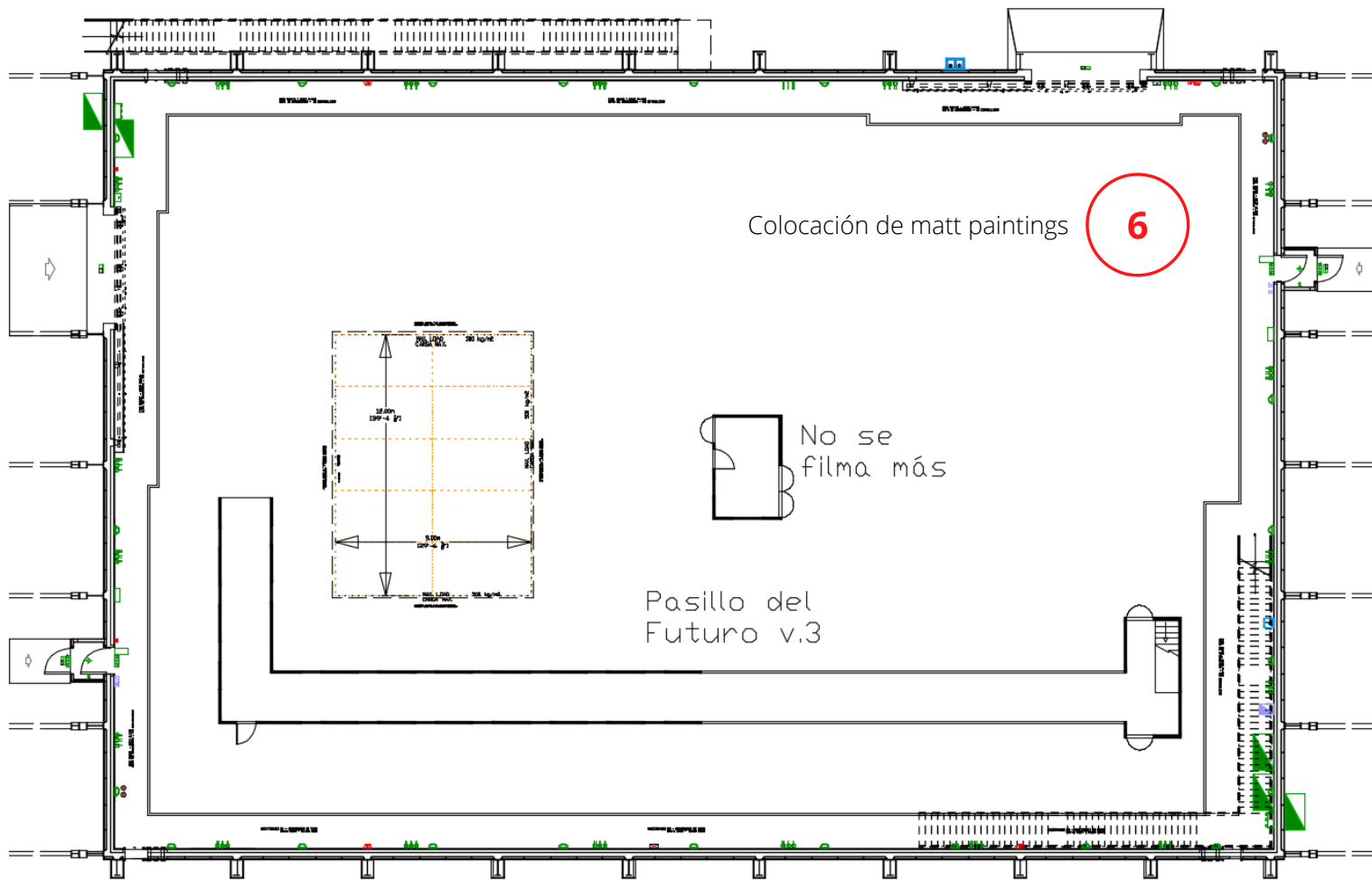










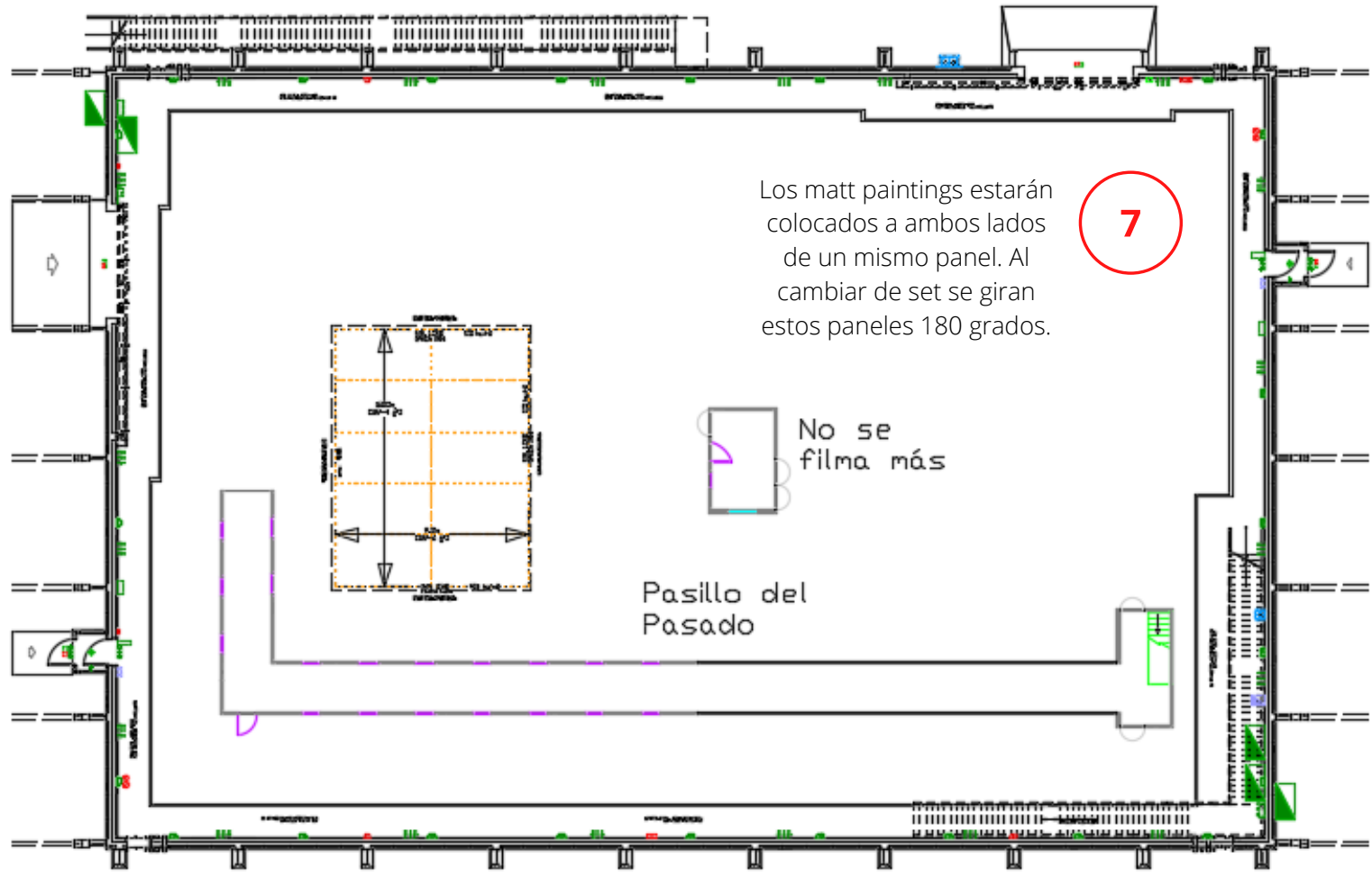


Los matt paintings estarán colocados a ambos lados de un mismo panel. Al cambiar de set se giran estos paneles 180 grados.

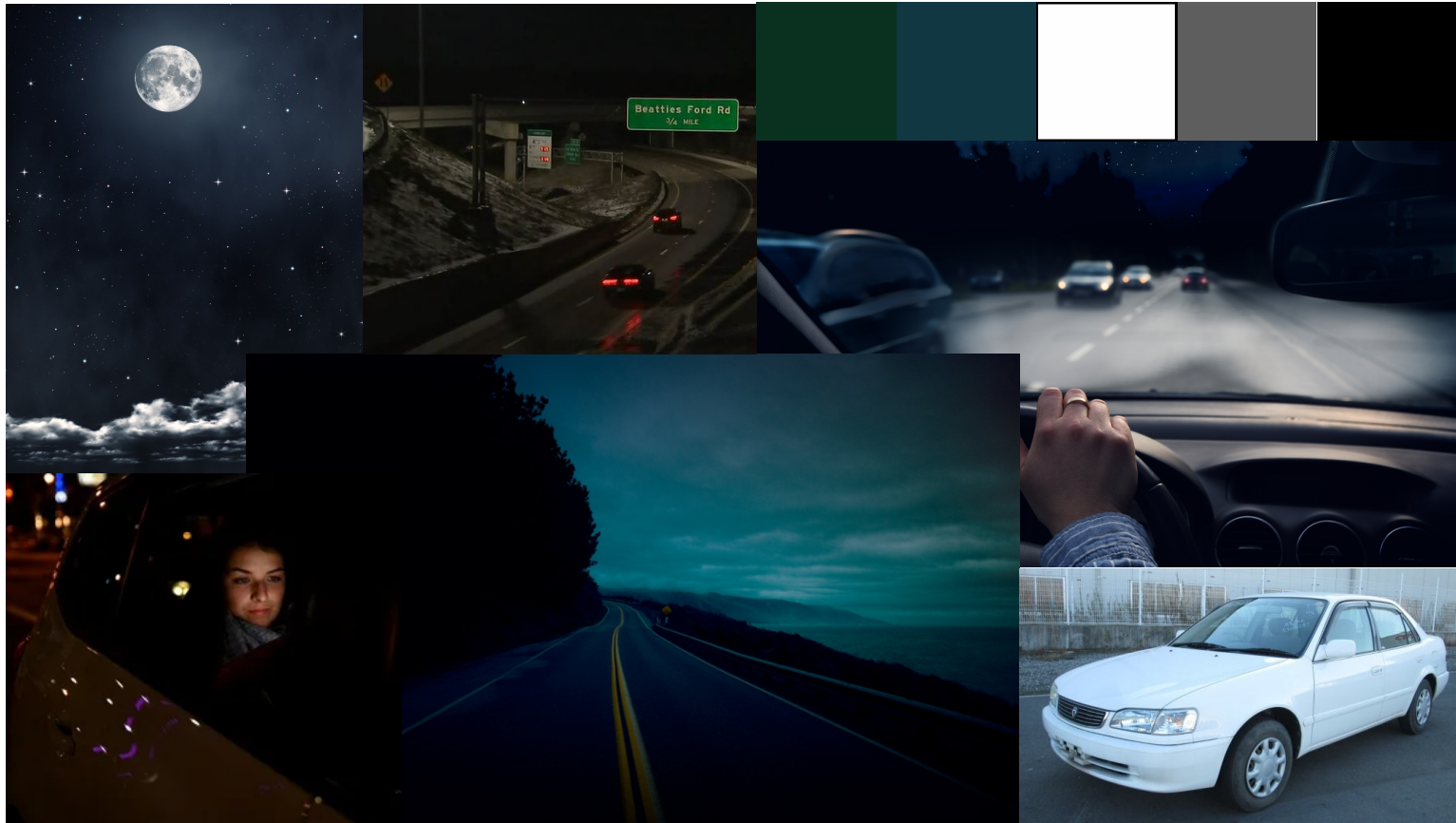
7



Pasillo del Pasado



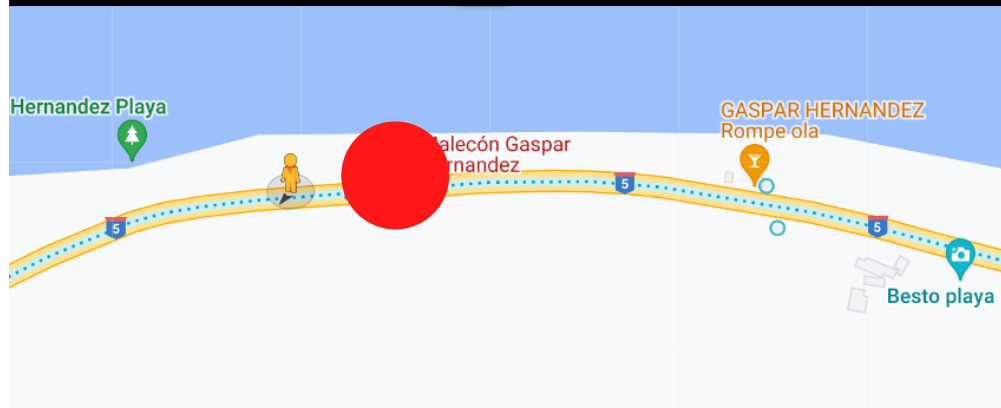
6.4 Set a: Autopista



Autopista



Sin intervenciones al camino o sus alrededores.

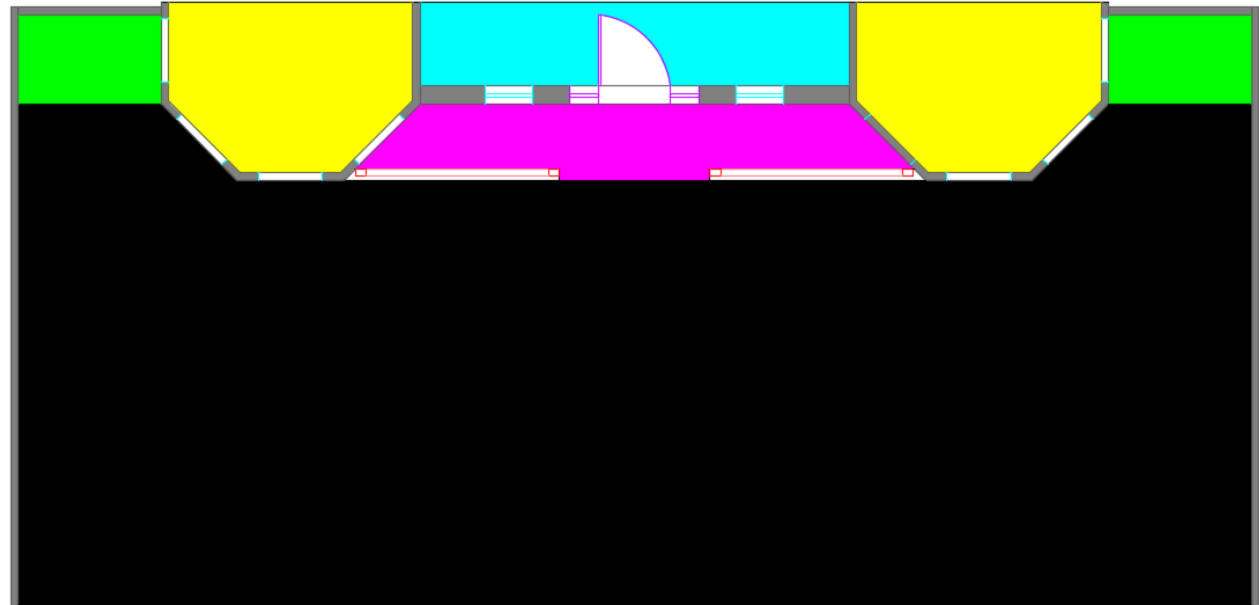


6.4 Set b: Fachada del Hotel



Fachada del Hotel: Zonificación

- Área verde
- Torres
- Interior
- Entrada
- Parqueo

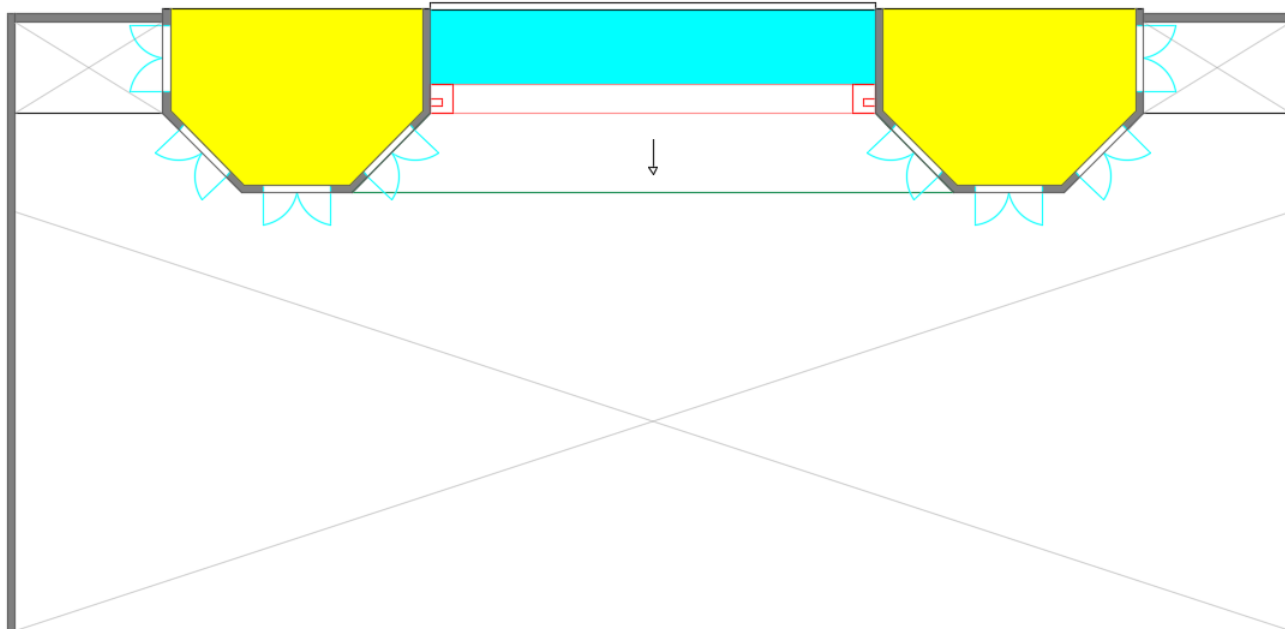



Zonificación, Frente del Hotel, 1er nivel
1:50



Fachada del Hotel: Zonificación

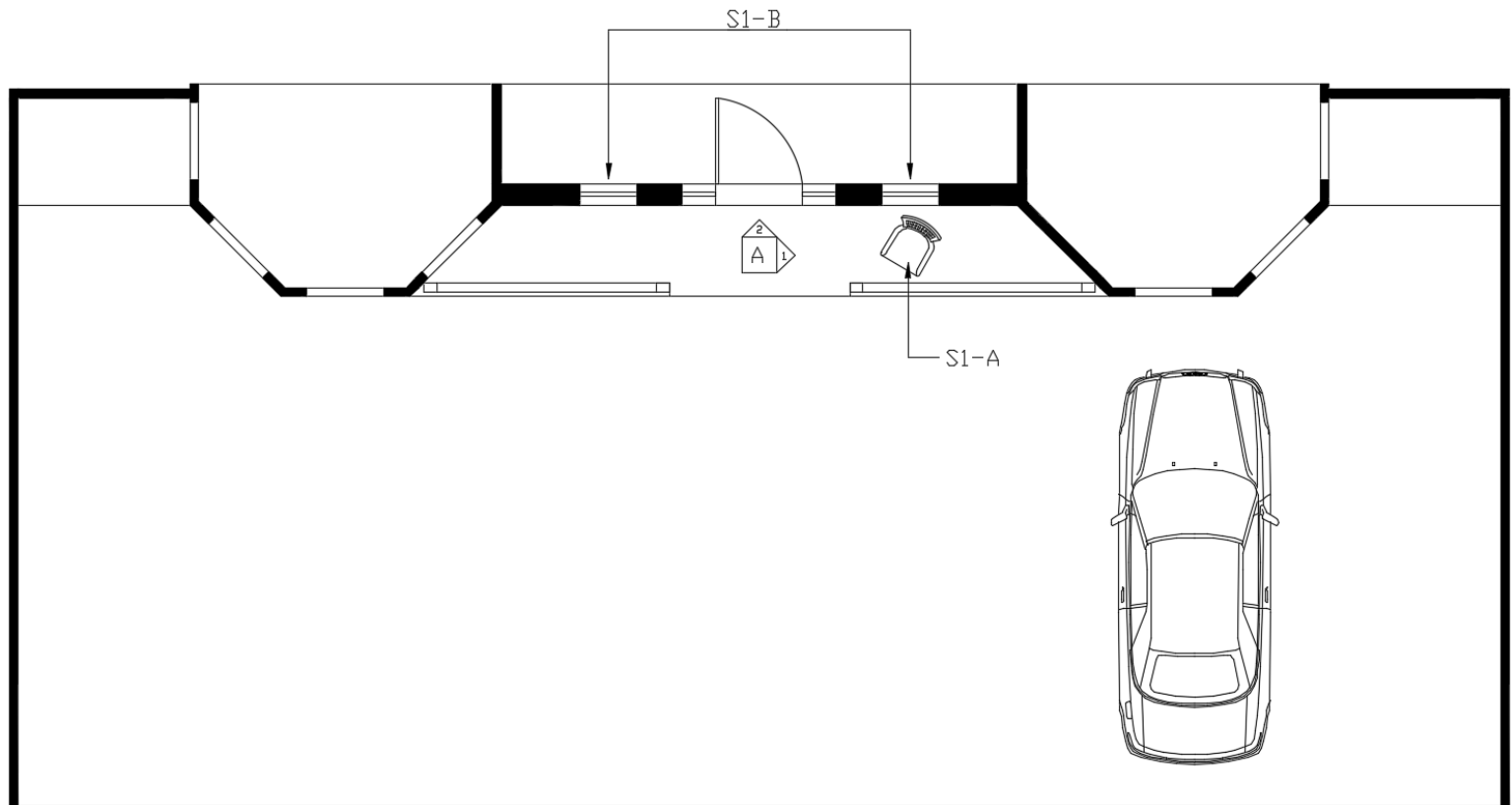
-  Balcón
-  Torres



 Zonificación. Frente del Hotel. 2do nivel
1:50



Fachada del Hotel: Arquitectónico

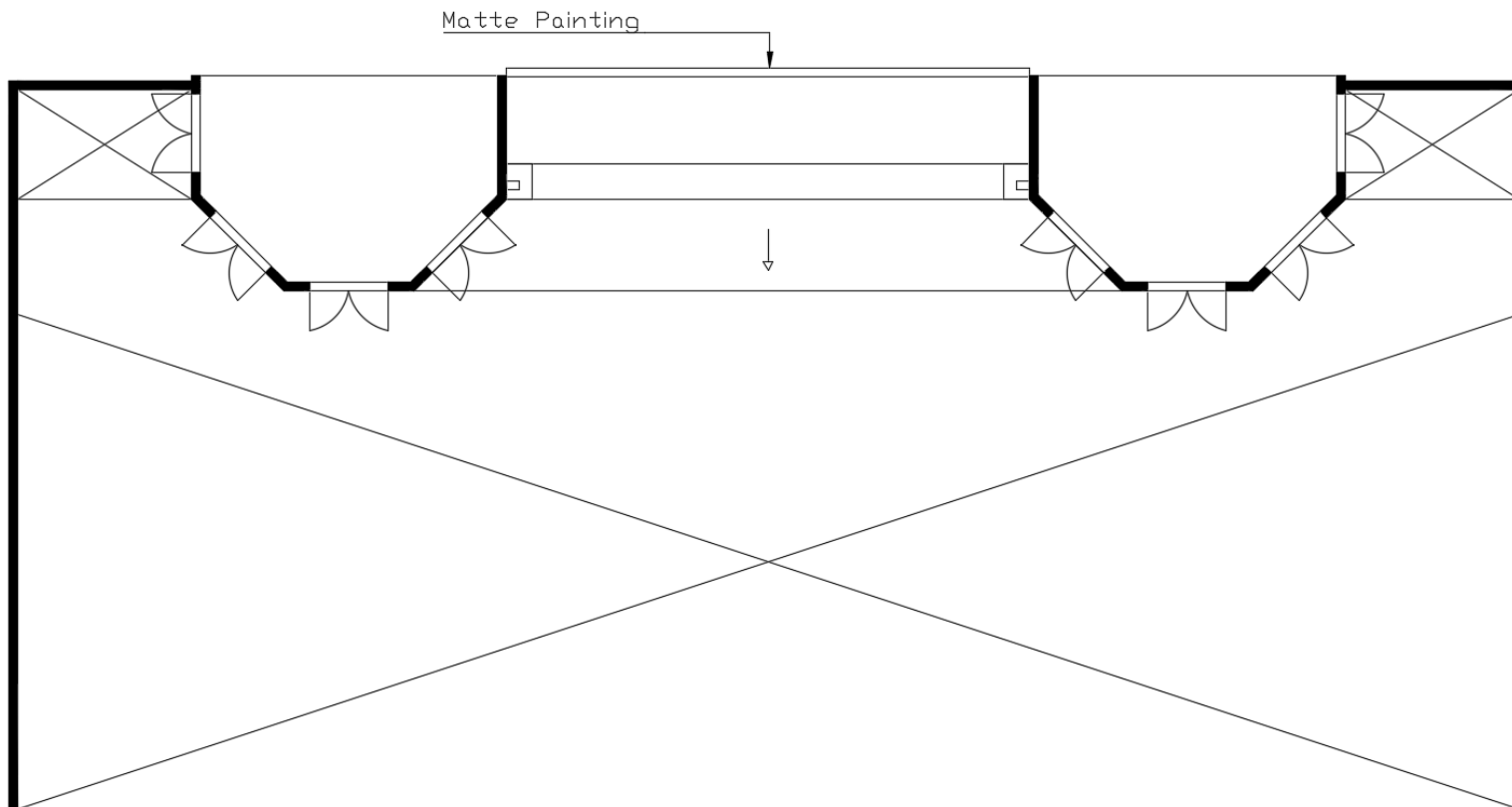


87

Plano Arquitectónico. Frente del Hotel. 1er nivel
1:50



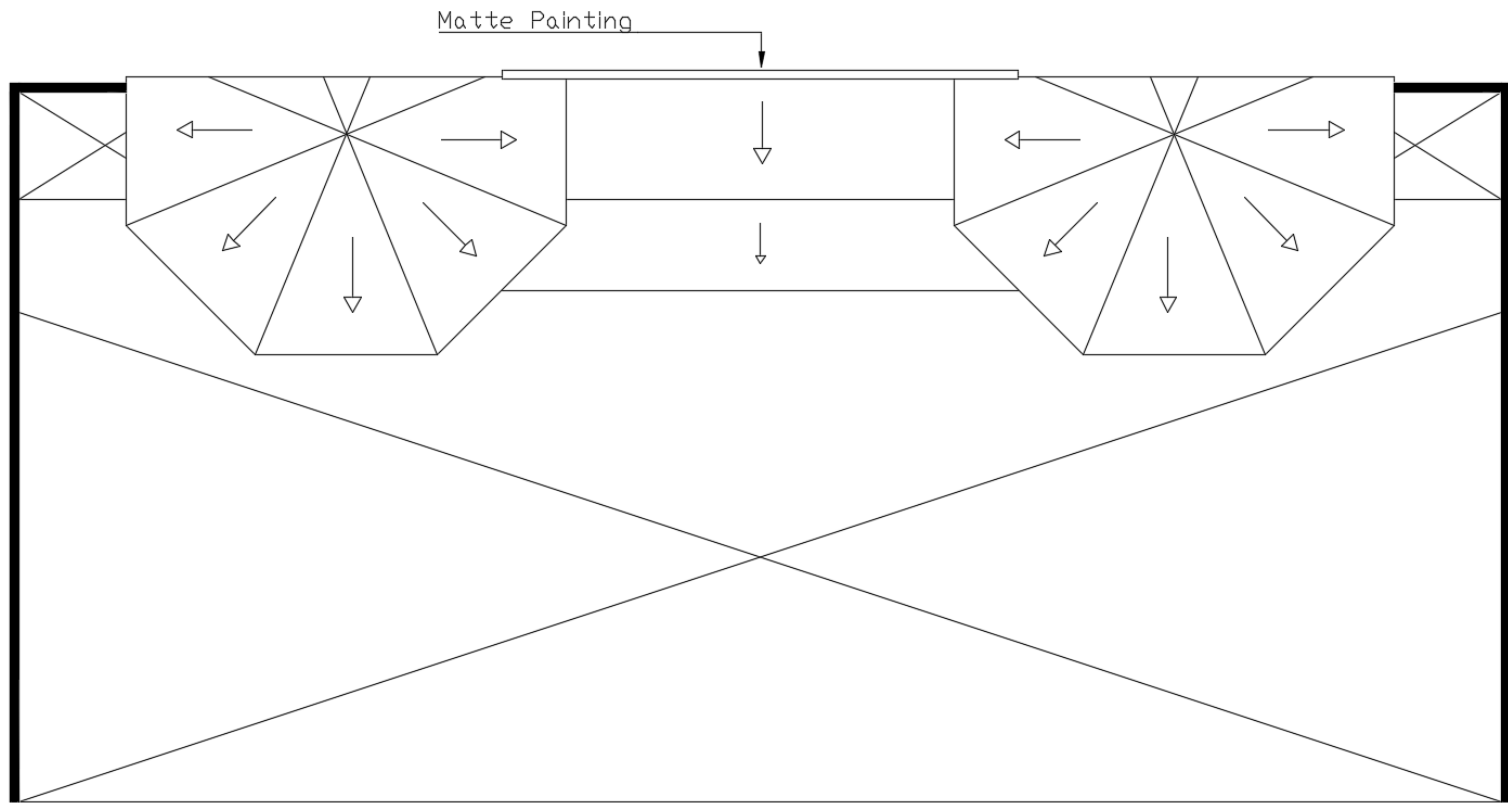
Fachada del Hotel: Arquitectónico



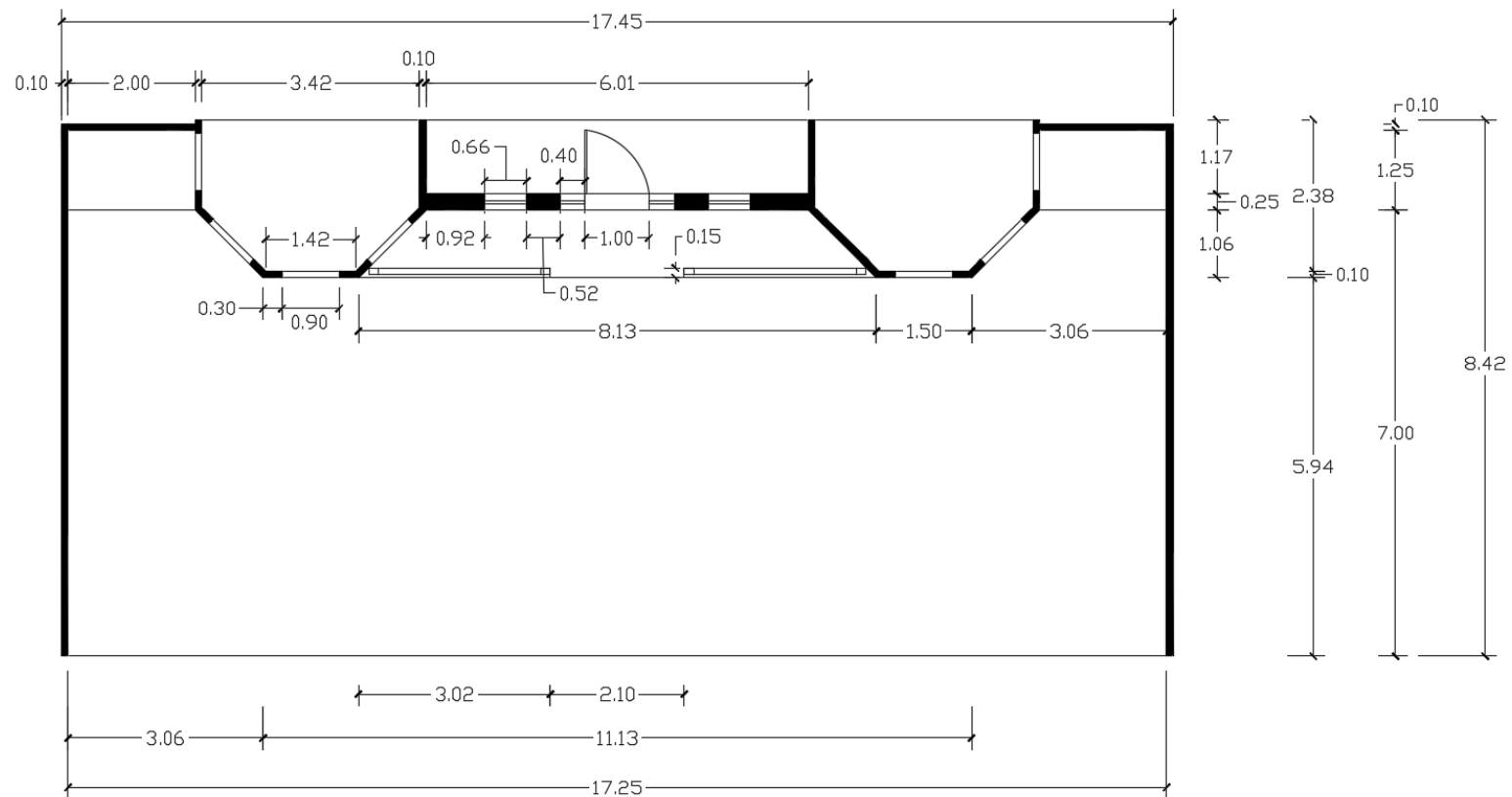
Plano Arquitectónico. Frente del Hotel. 2do nivel
1:50



Fachada del Hotel: Arquitectónico



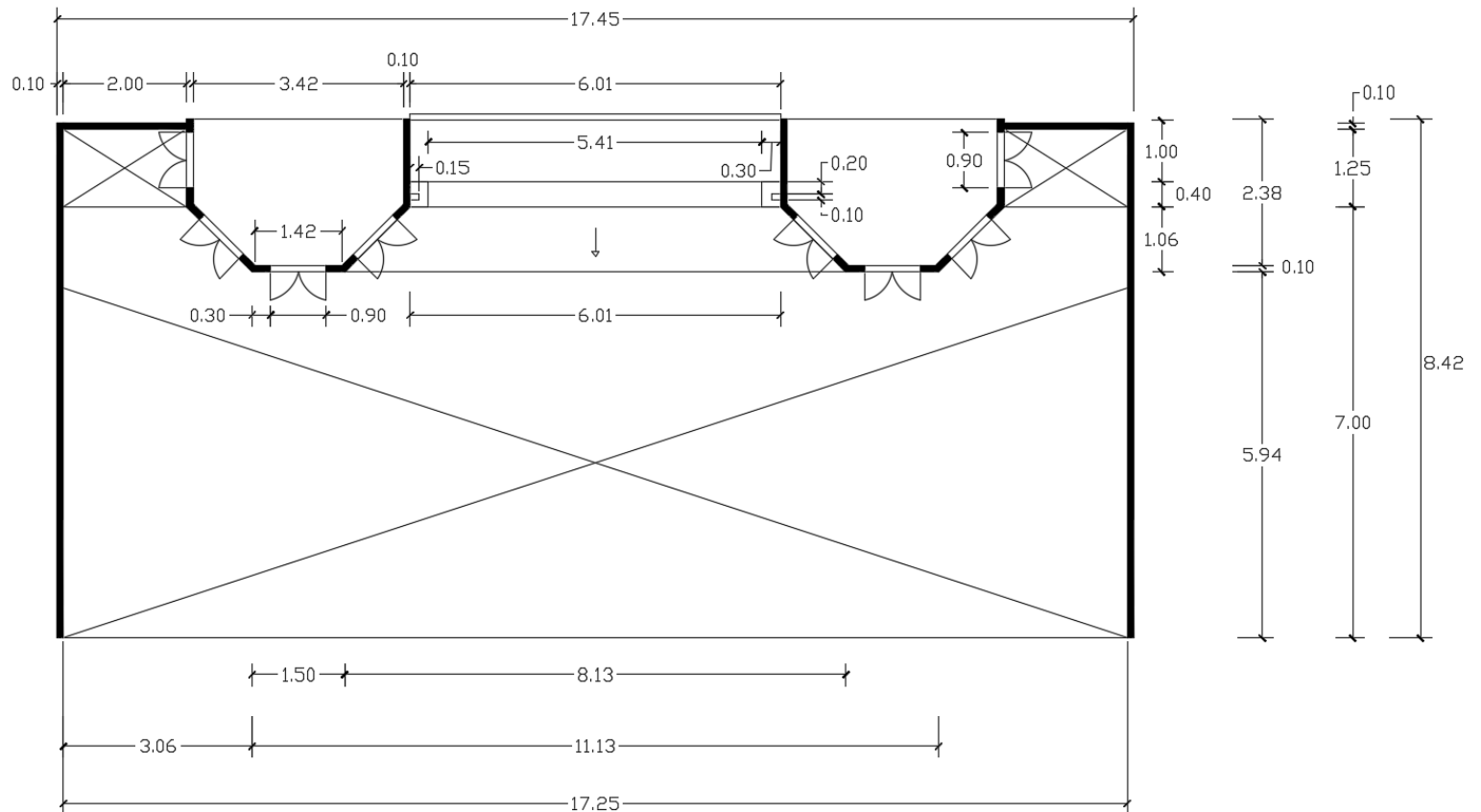
Fachada del Hotel: Dimensionado



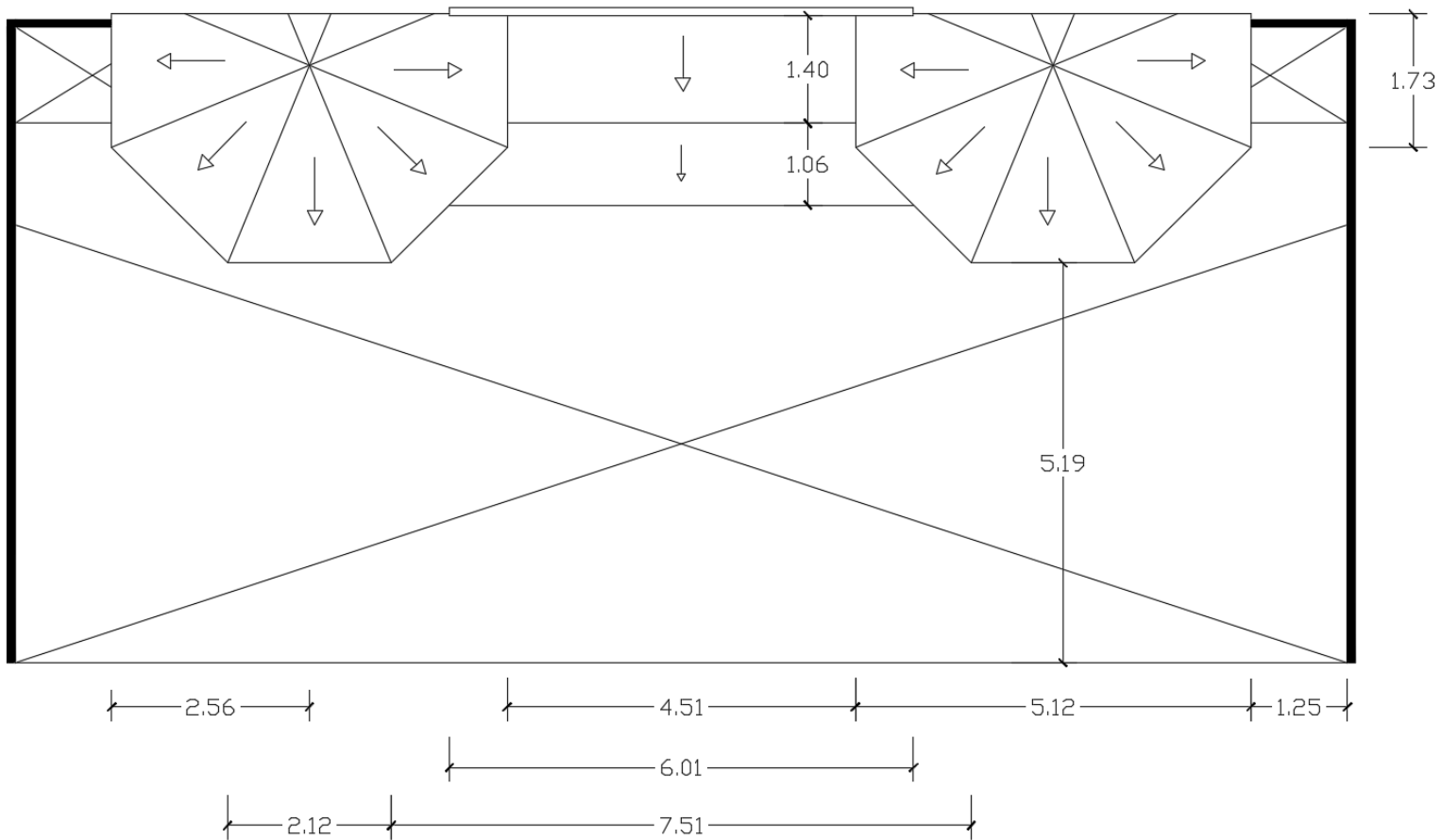
Plano Dimensionado. Frente del Hotel. 1er nivel
1:50



Fachada del Hotel: Dimensionado



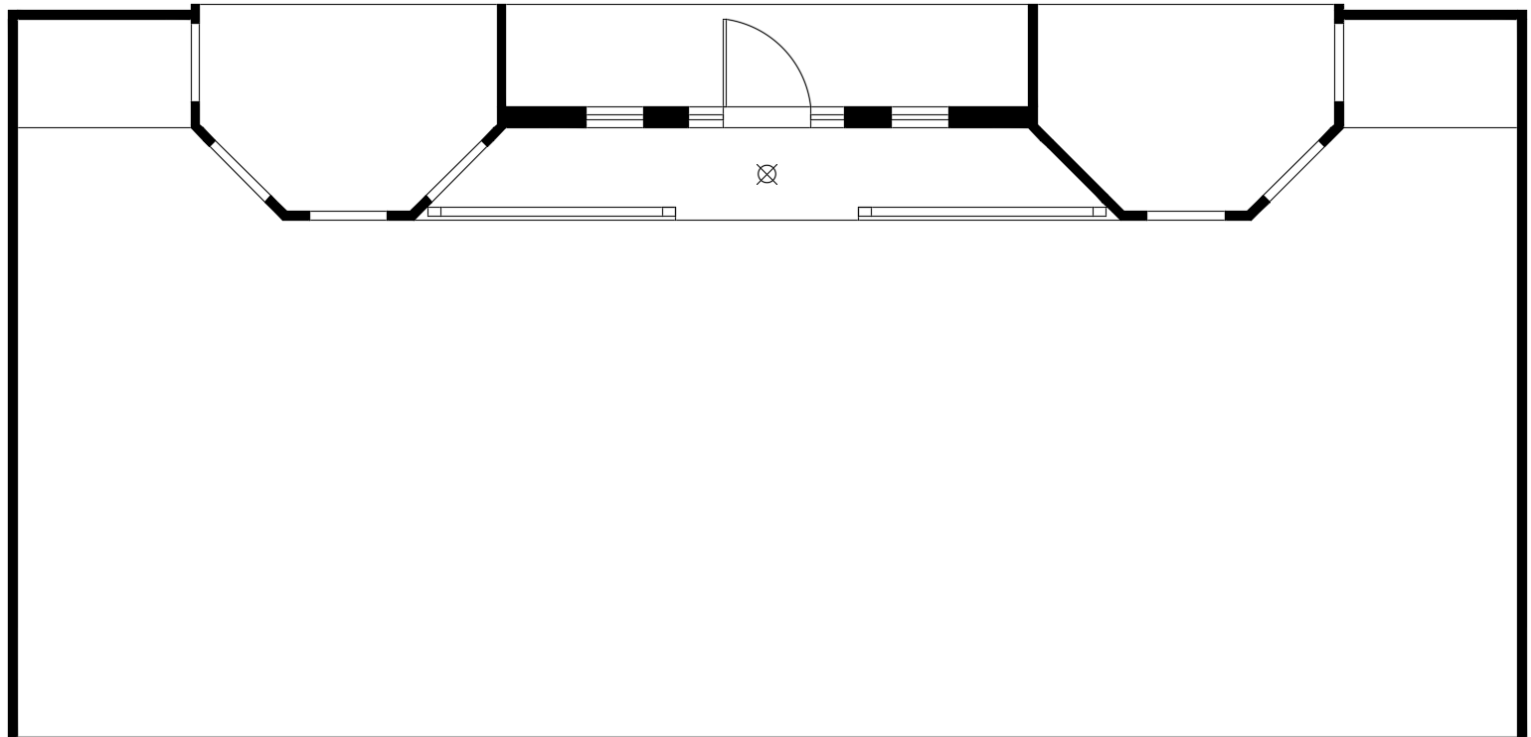
Fachada del Hotel: Dimensionado



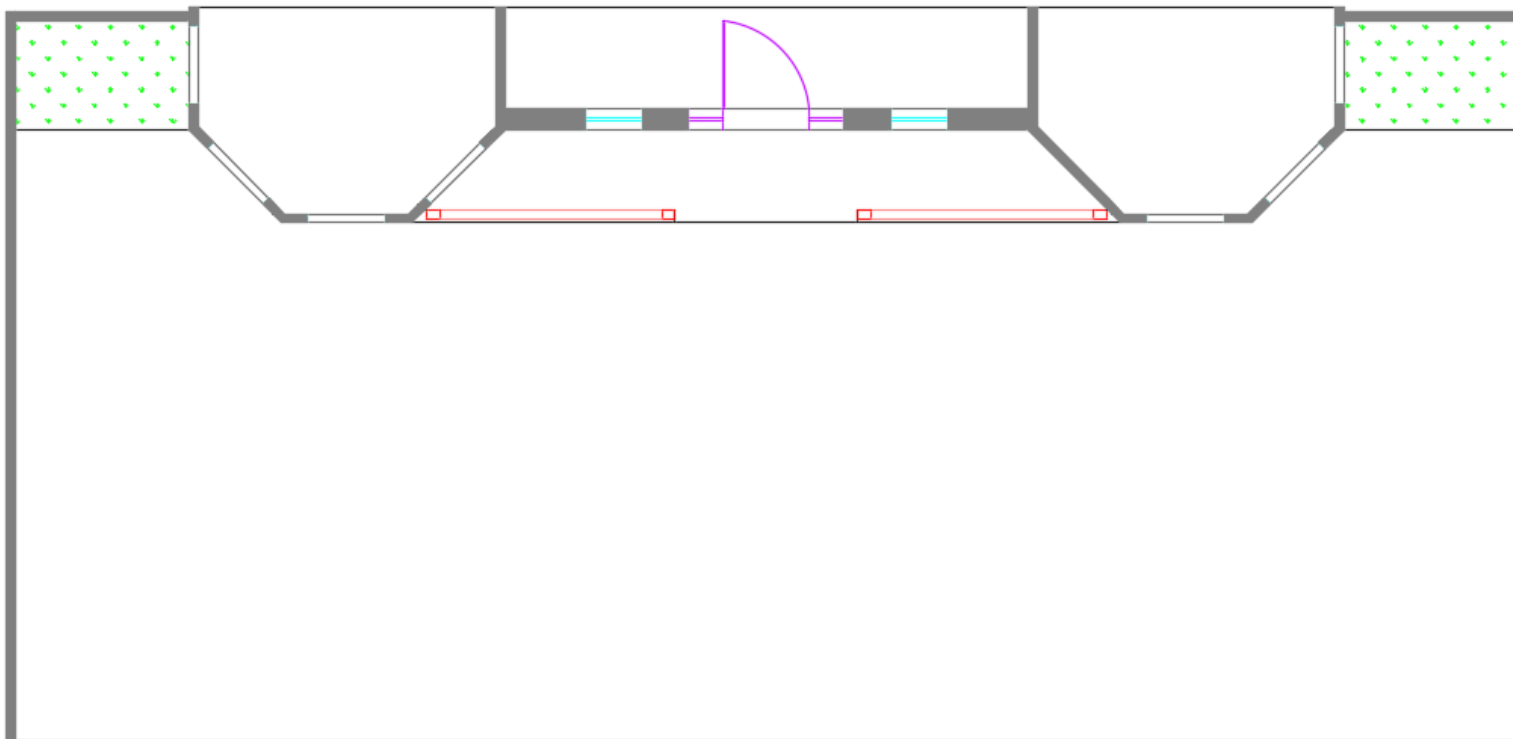
Plano Dimensionado, Frente del Hotel, 3er nivel
1:50



Fachada del Hotel: Luminarias



Fachada del Hotel: Paisajismo



Plano de Paisajismo, Fachada del Hotel
1:50



Fachada del Hotel: Elevaciones

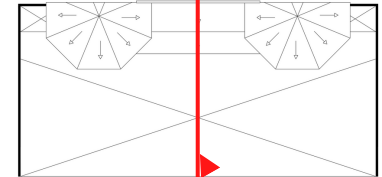
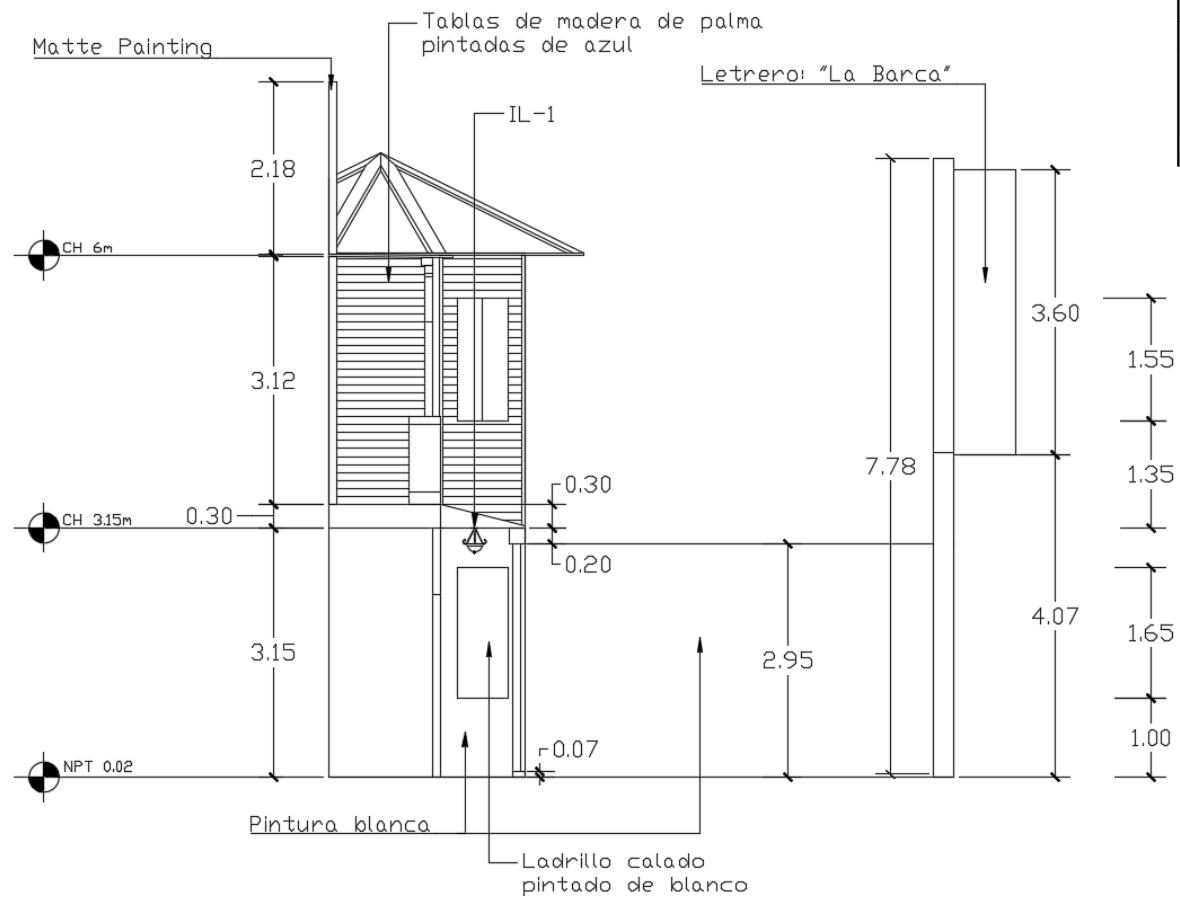


Fachada del Hotel. A-2
1:50

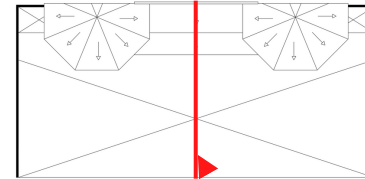
Fachada del Hotel: Elevaciones



Fachada del Hotel: Elevaciones




Fachada del Hotel: Elevaciones




Fachada del Hotel: Tabla de Materiales

Código	Nombre	Descripción	Cantidad	Suplidor	Foto
R01A	Pintura Blanca	SW 7005 Pure White	4 Galones	Sherwin Williams	
R01B	Tablas de madera de palma	0.20 x 1.46 m	323 Tablas	Madesol	
R01C	Pintura Azul	SW 6506 Vast Sky	5 Galones	Sherwin Williams	
R01D	Grava Gris	8 - 16mm	Saco de 250 kg	Ferreteria Haché	
R01E	Bloque calado	20x30cm	144 bloques	Industrias Aguayo	

Fachada del Hotel: Tabla de Mobiliario

Código	Nombre	Descripción	Cantidad	Suplidor	Foto
S1-A	Silla de Plástico	Alto: 78.5 cm Ancho: 56 cm Profundidad: 58 cm	1	Ochoa	

Fachada del Hotel: Tabla de Luminaria

Código	Nombre	Descripción	Cantidad	Suplidor	Foto
IL-1	Luces Colgantes Clásicas	Ancho: 11" Altura: 22"	1	La Casa del LED	

Fachada del Hotel: Tabla de Puertas

Código	Nombre	Descripción	Cantidad	Suplidor	Foto	Ubicación
P-4	Puerta principal	Ancho - 1.8m Alto - 2.3m	1	Tereke		Fachada del Hotel

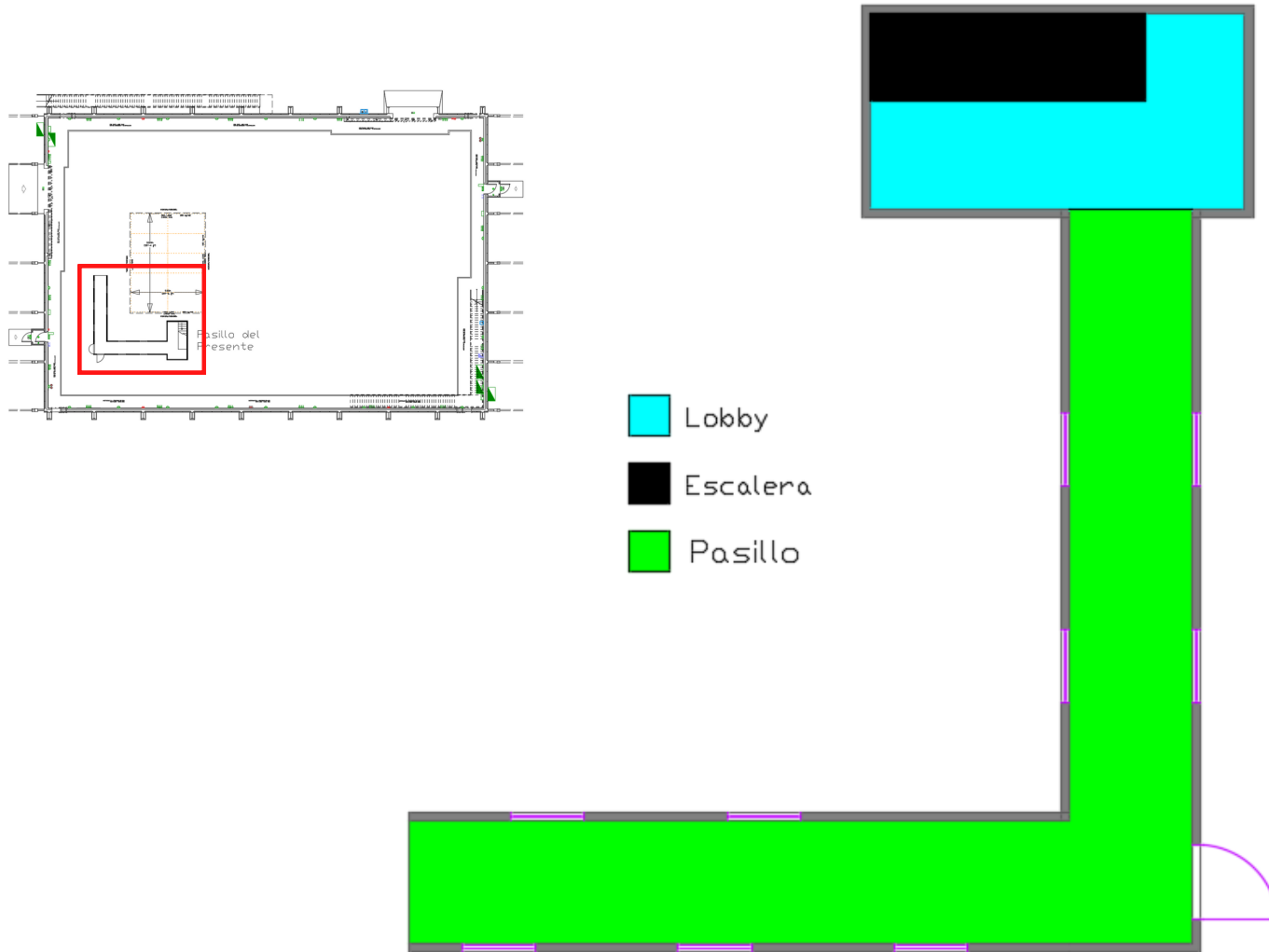





6.4 Set c: Pasillo del Presente



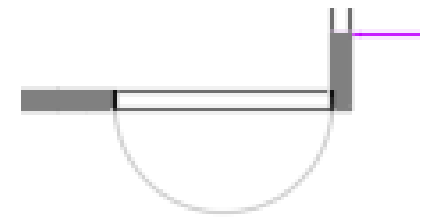
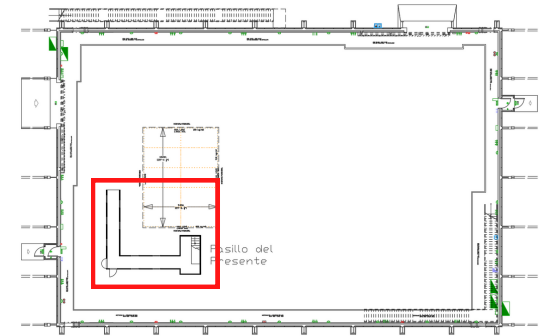
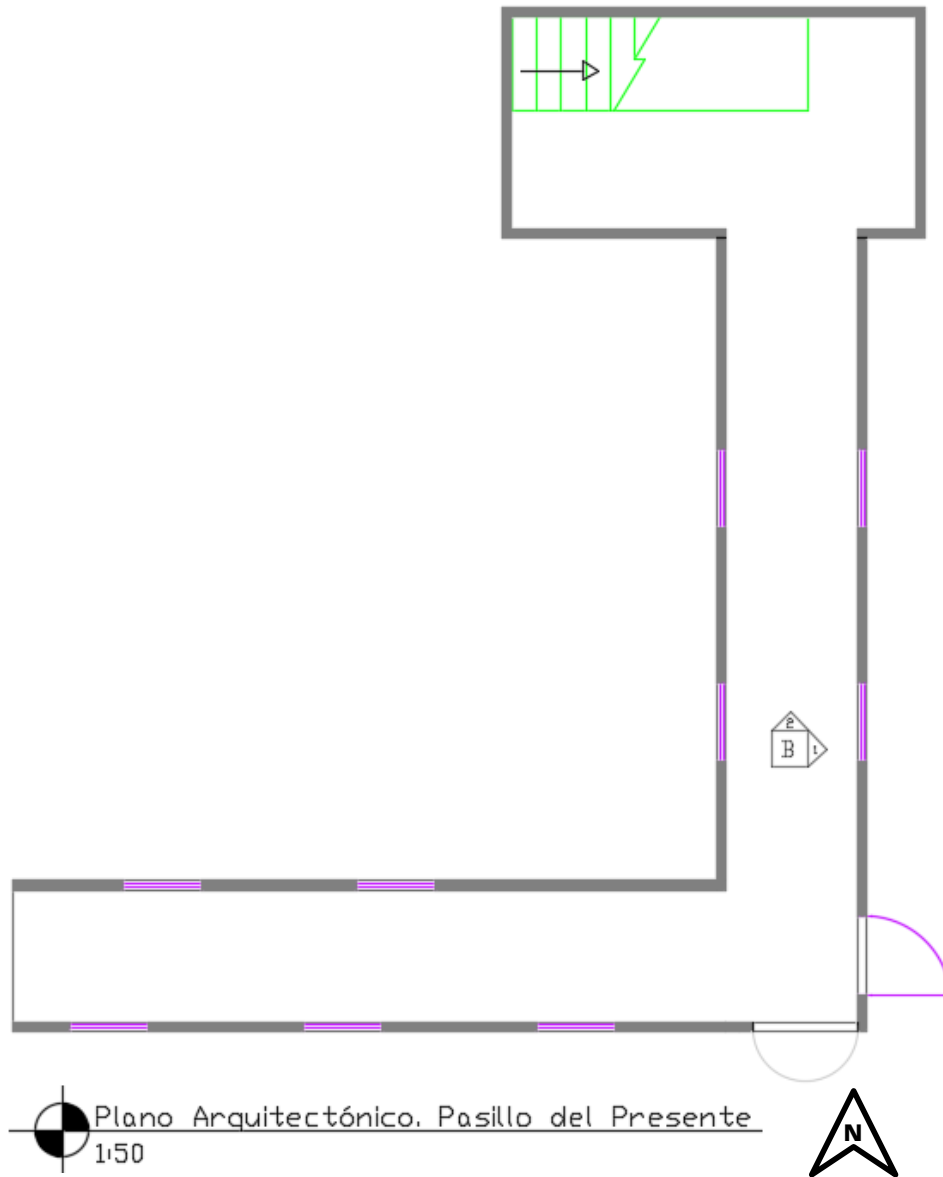
Pasillo del Presente: Zonificación



Zonificación. Pasillo. del Presente
1:50

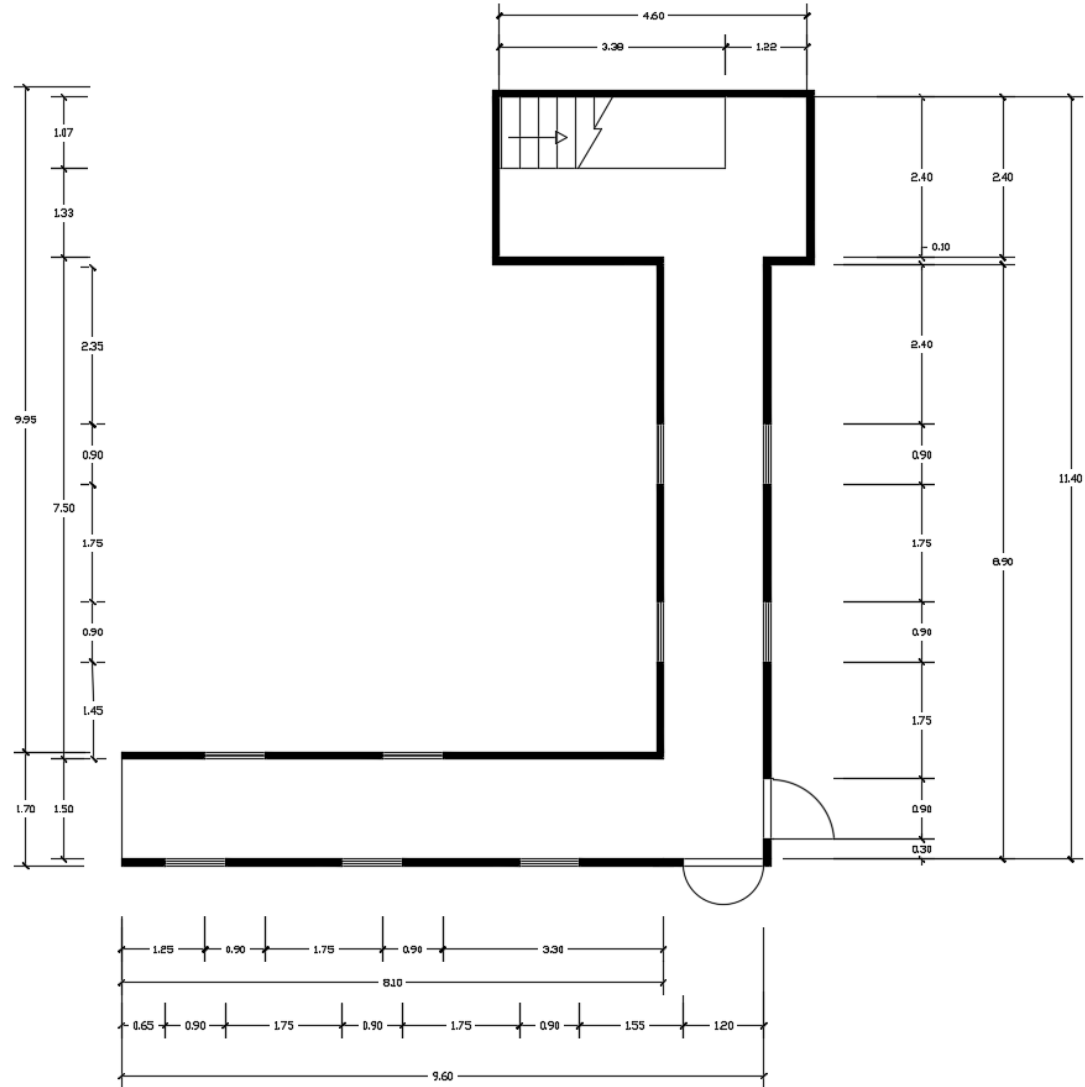
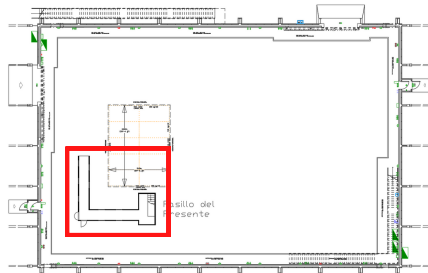


Pasillo del Presente: Arquitectónico



Panel móvil

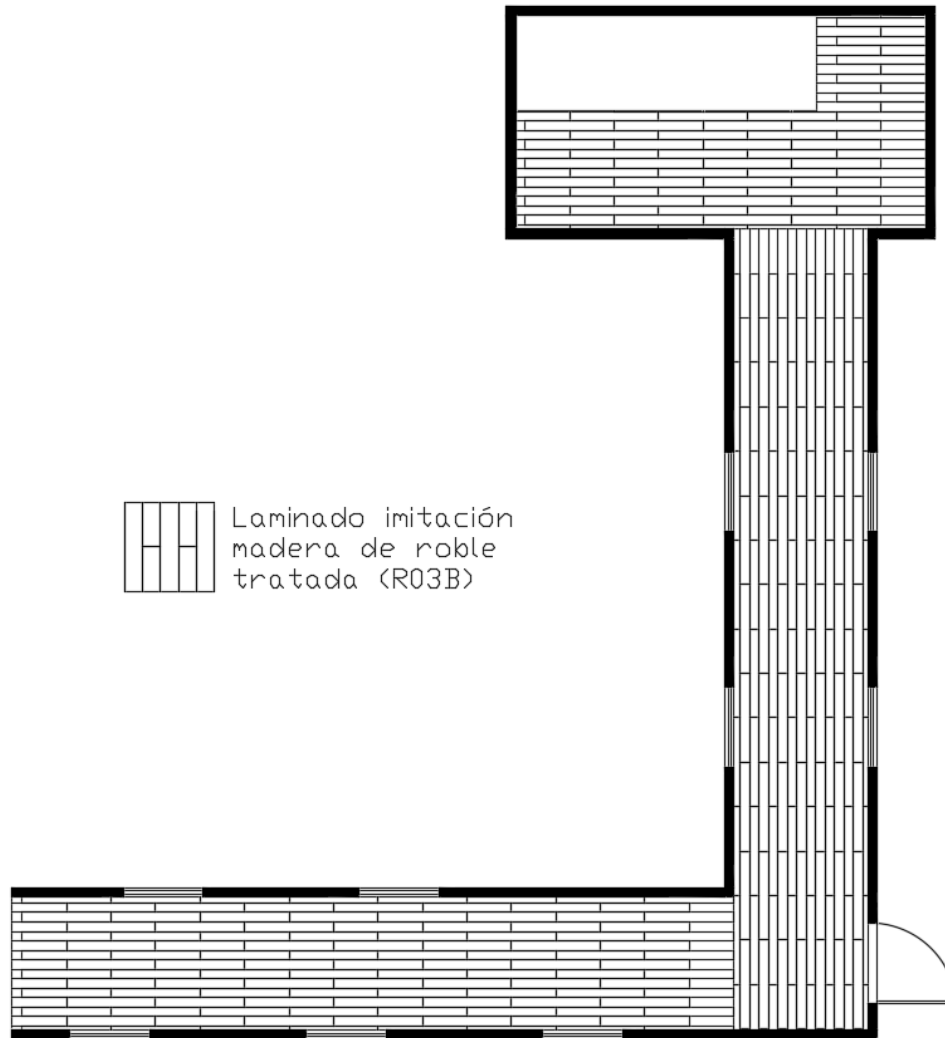
Pasillo del Presente: Dimensionado




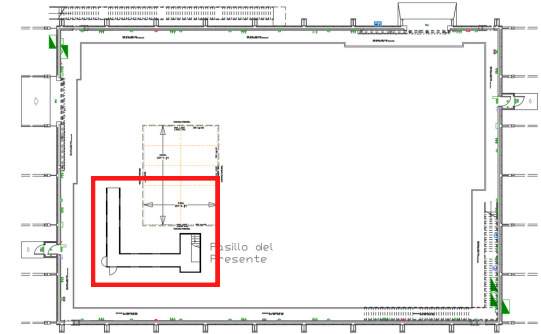
Plano Dimensionado. Pasillo del Presente
1:50



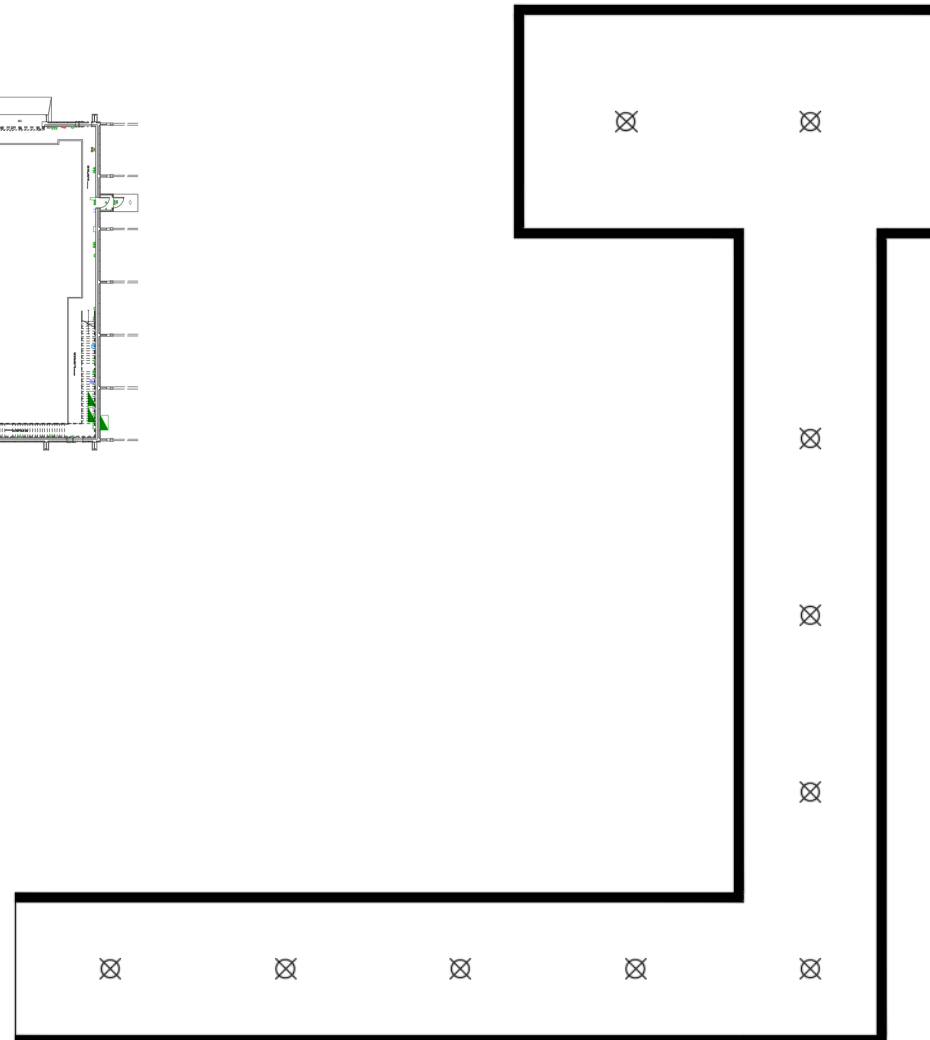
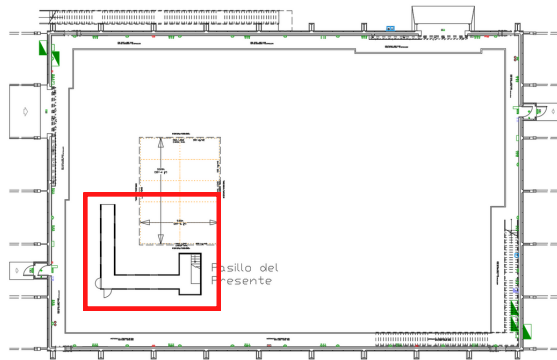
Pasillo del Presente: Pisos



 Laminado imitación
madera de roble
tratada (R03B)



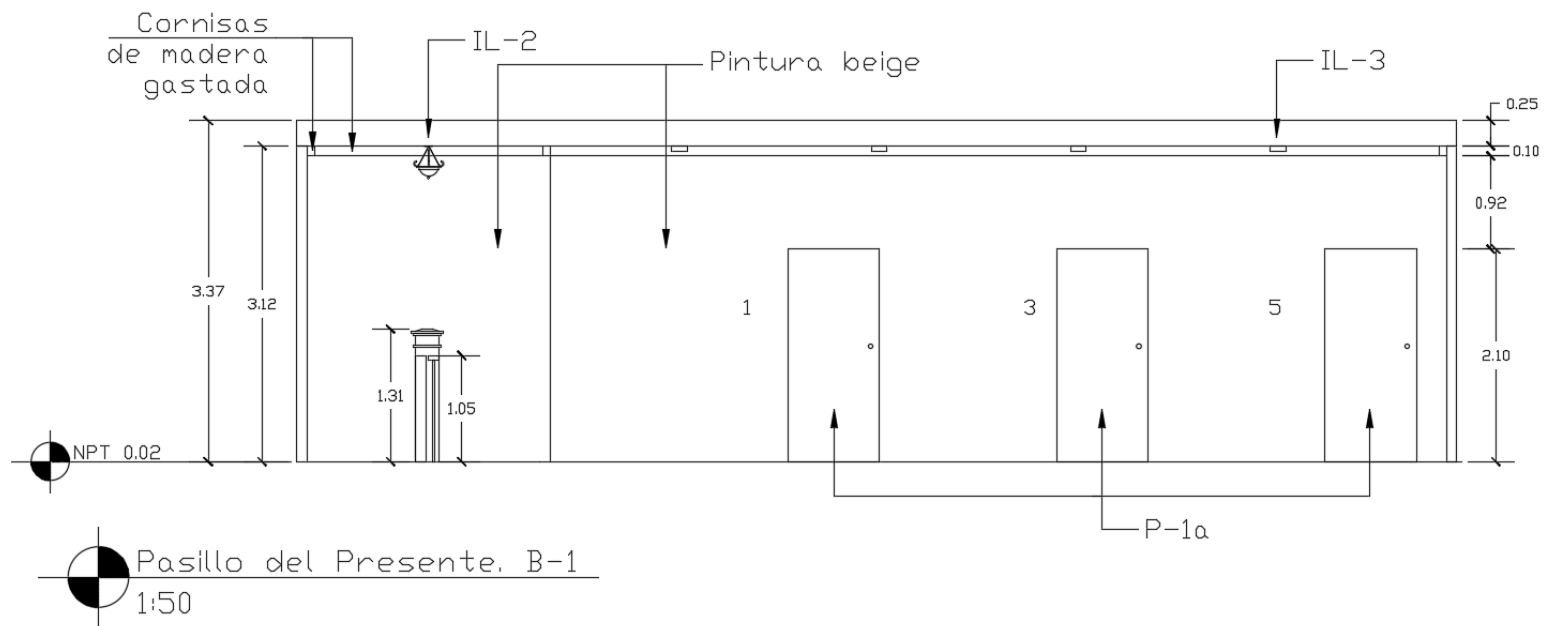
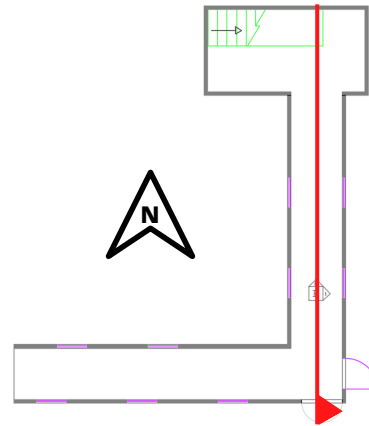
Pasillo del Presente: Luminarias



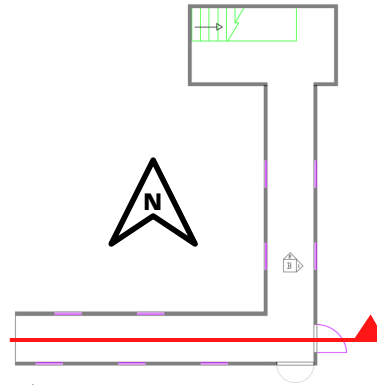
Plano de Luminarias. Pasillo del Presente
1:50



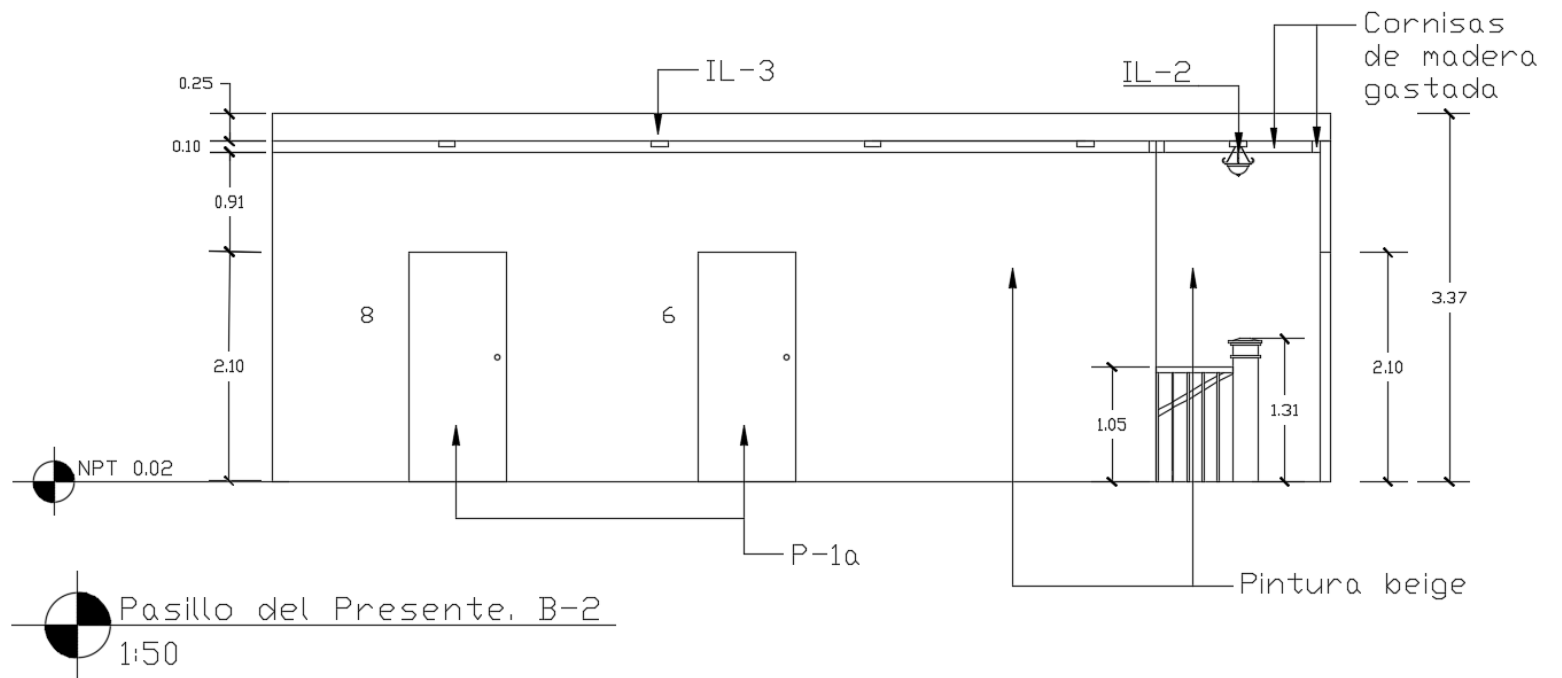
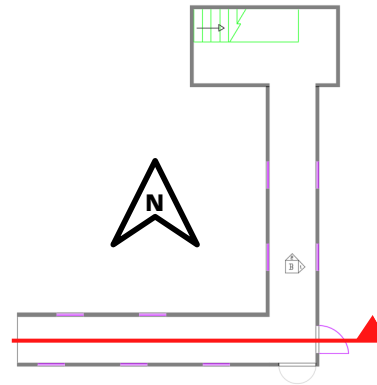
Pasillo del Presente: Elevaciones



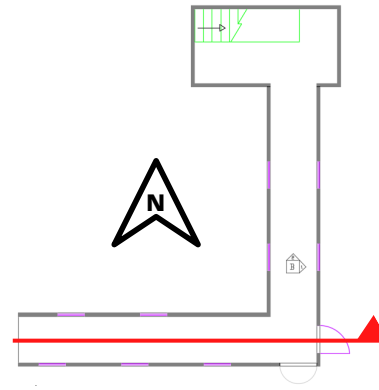
Pasillo del Presente: Elevaciones





Pasillo del Presente: Elevaciones






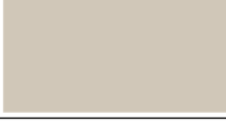
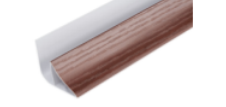
Pasillo del Presente: Elevaciones




Pasillo del Presente: Tabla de Materiales

Código	Nombre	Descripción	Cantidad	Suplidor	Foto
IL-3	Lámpara de Plafón Redonda	35 x 9.5 cm	8 unds	La Casa del LED	
IL-2	Lámpara Colgante Clásica	0.40 x 0.31 x 0.30 cm	2 unds	La Casa del LED	

Pasillo del Presente: Tabla de Luminaria

Código	Nombre	Descripción	Cantidad	Suplidor	Foto
R02A	Pintura Beige	SW 7036 Accessible Beige	4 Galones	Sherwin Williams	
R02B	Números en Latón	4"	20 unds	Innova Centro	
R02C	Piso de vinil con imitación madera	36" x 6"	36 mts2	Interdeco	
R02D	Pintura Beige	SW 7036 Accessible Beige	1 Galón	Sherwin Williams	
R02E	Cornisas de madera gastada	2 mts	50 mts	Isotex Dominicana	

Pasillo del Presente: Tabla de Puertas

Código	Nombre	Descripción	Cantidad	Suplidor	Foto	Ubicación
P-1a	Puerta del presente (pasillo)	Ancho - 0.9m Alto - 2.1m	10	Ikea		Pasillo del Presente



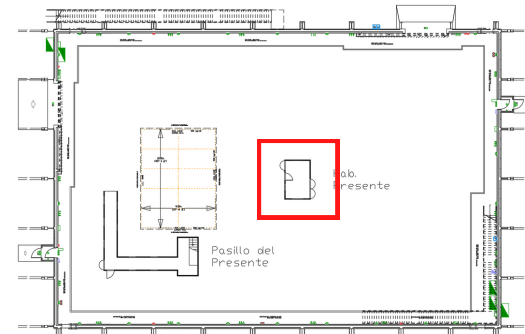
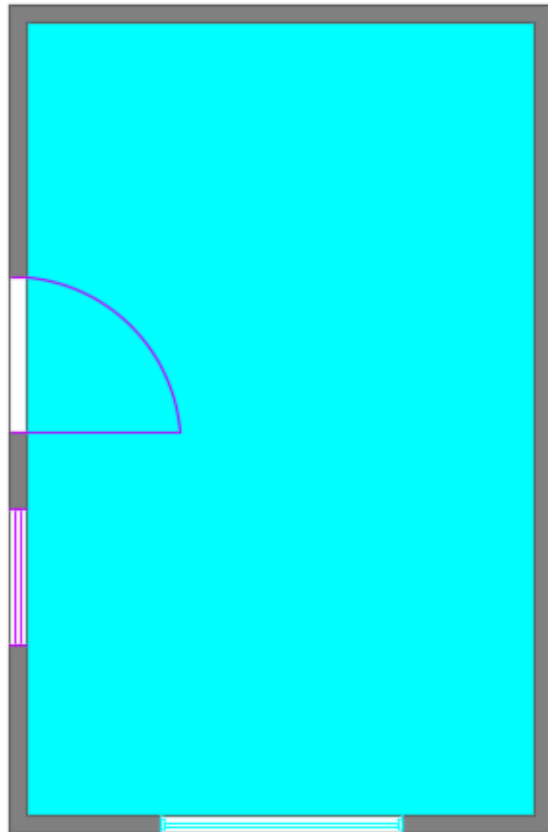


6.4 Set d: Habitación del Presente



Habitación del Presente:

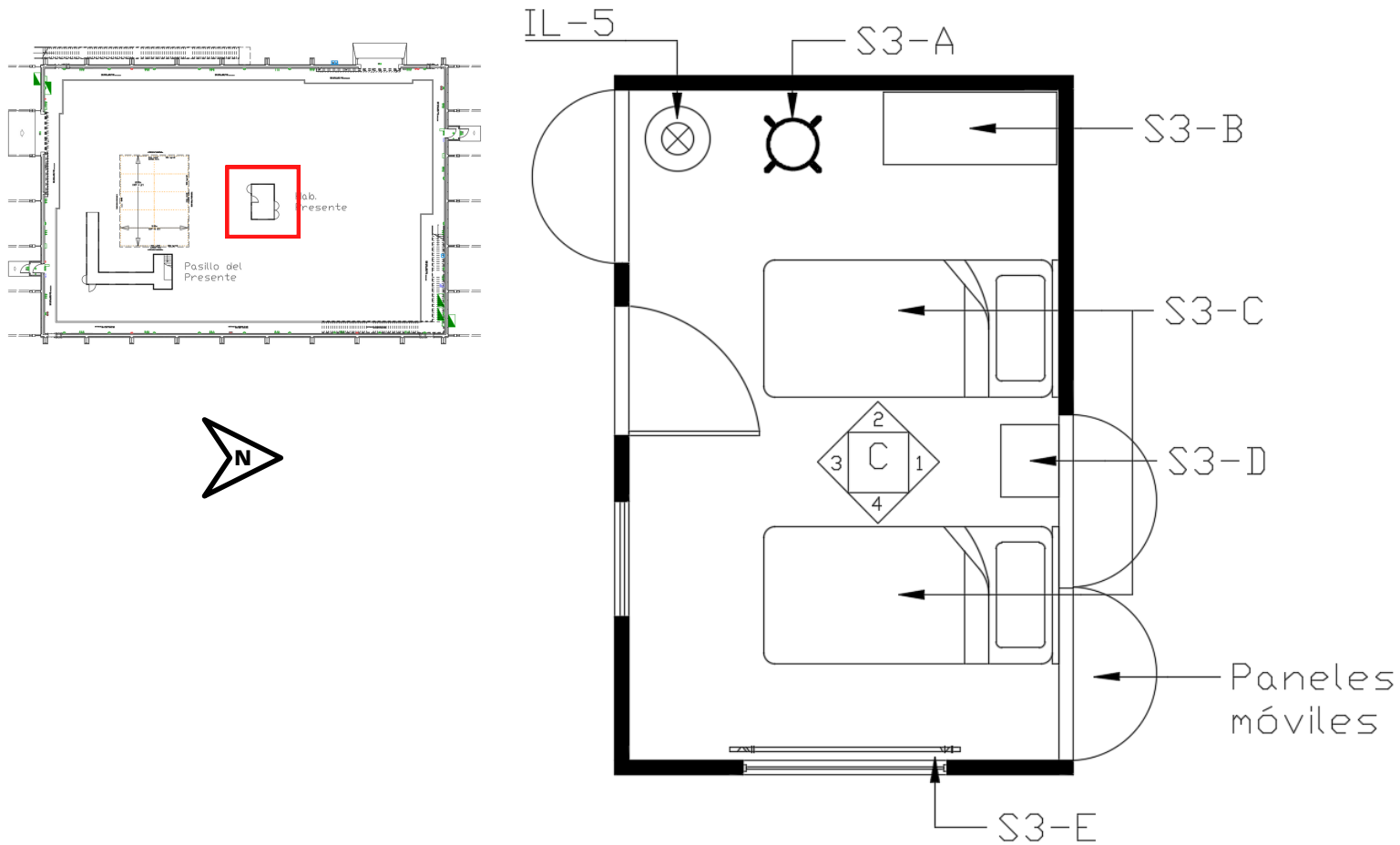
Zonificación



 Habitación

Habitación del Presente:

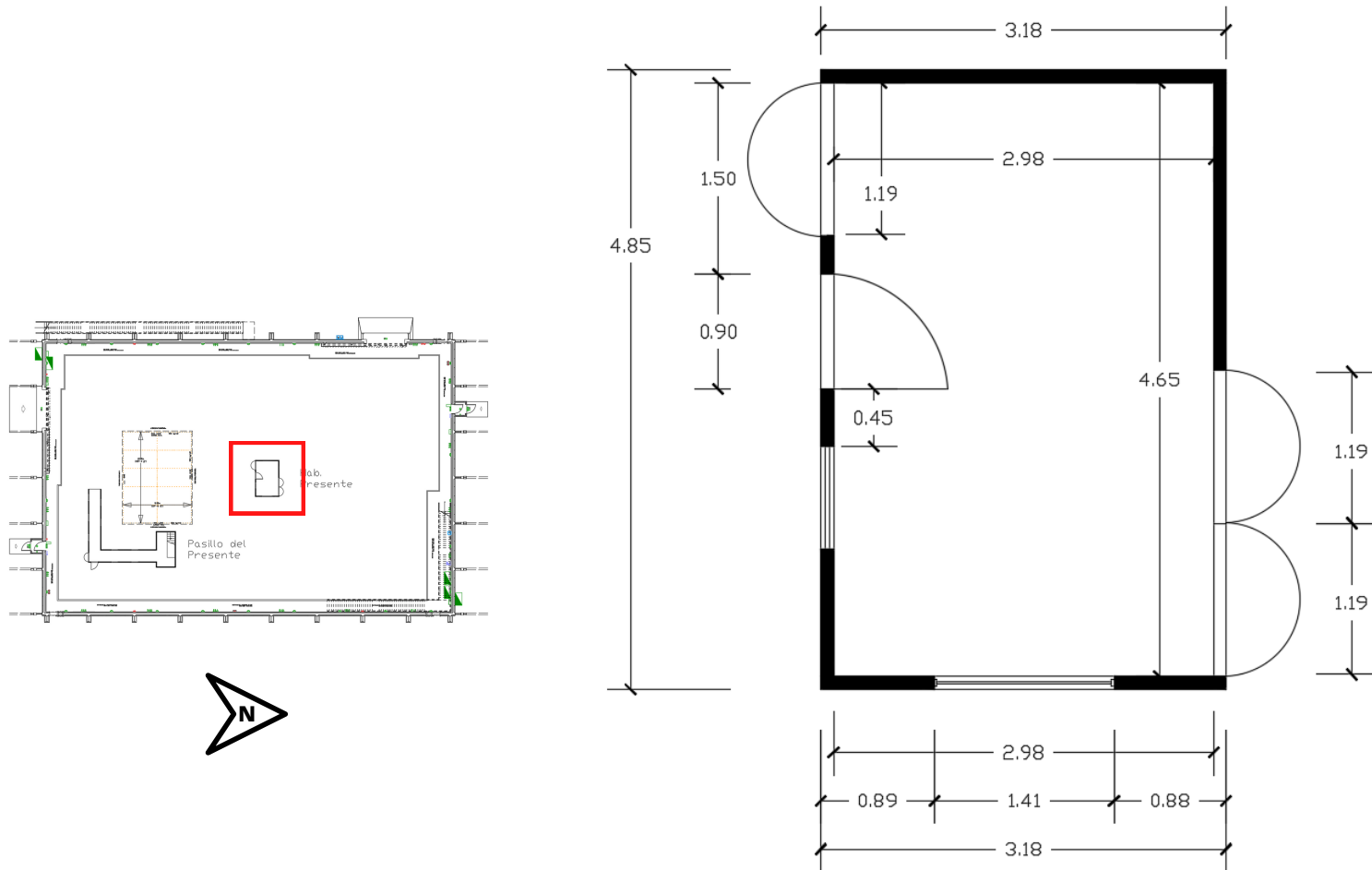
Arquitectónico



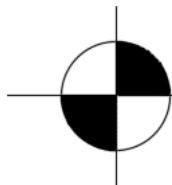
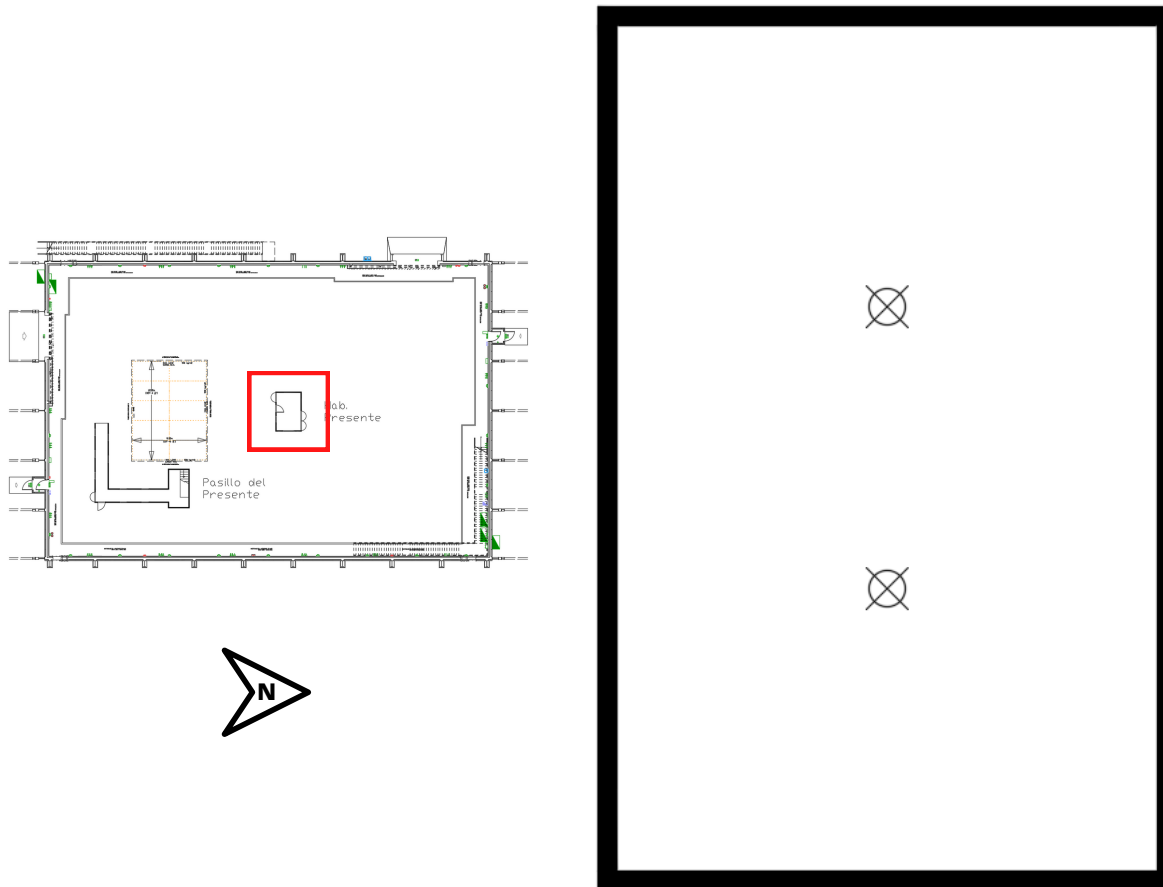
 Plano Amueblado. Hab. del Presente
1:50

Habitación del Presente:

Dimensionado



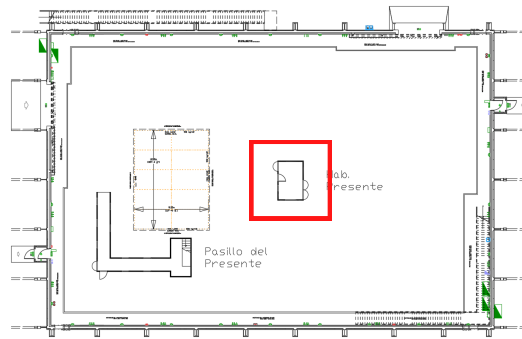
Habitación del Presente: Luminarias

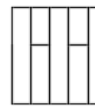


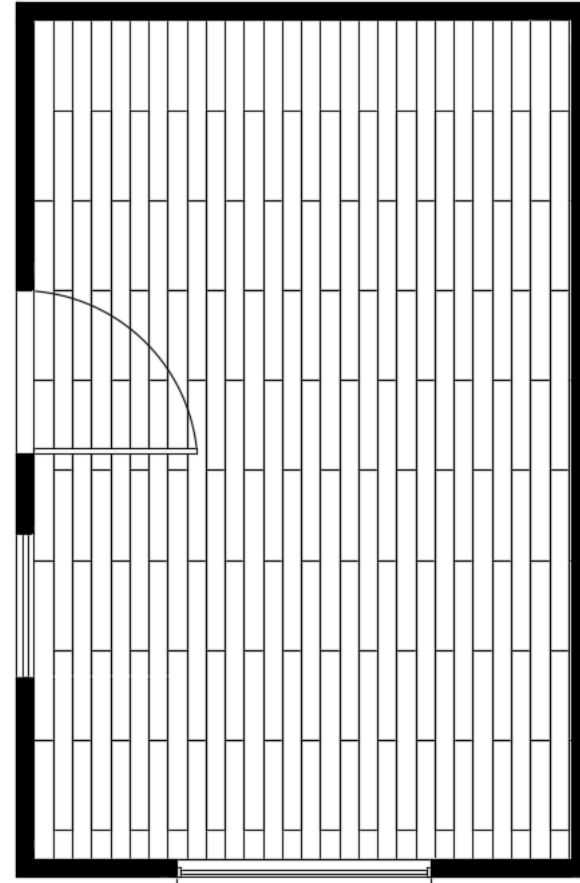
Plano de Luminaria. Hab. del Presente

1:50

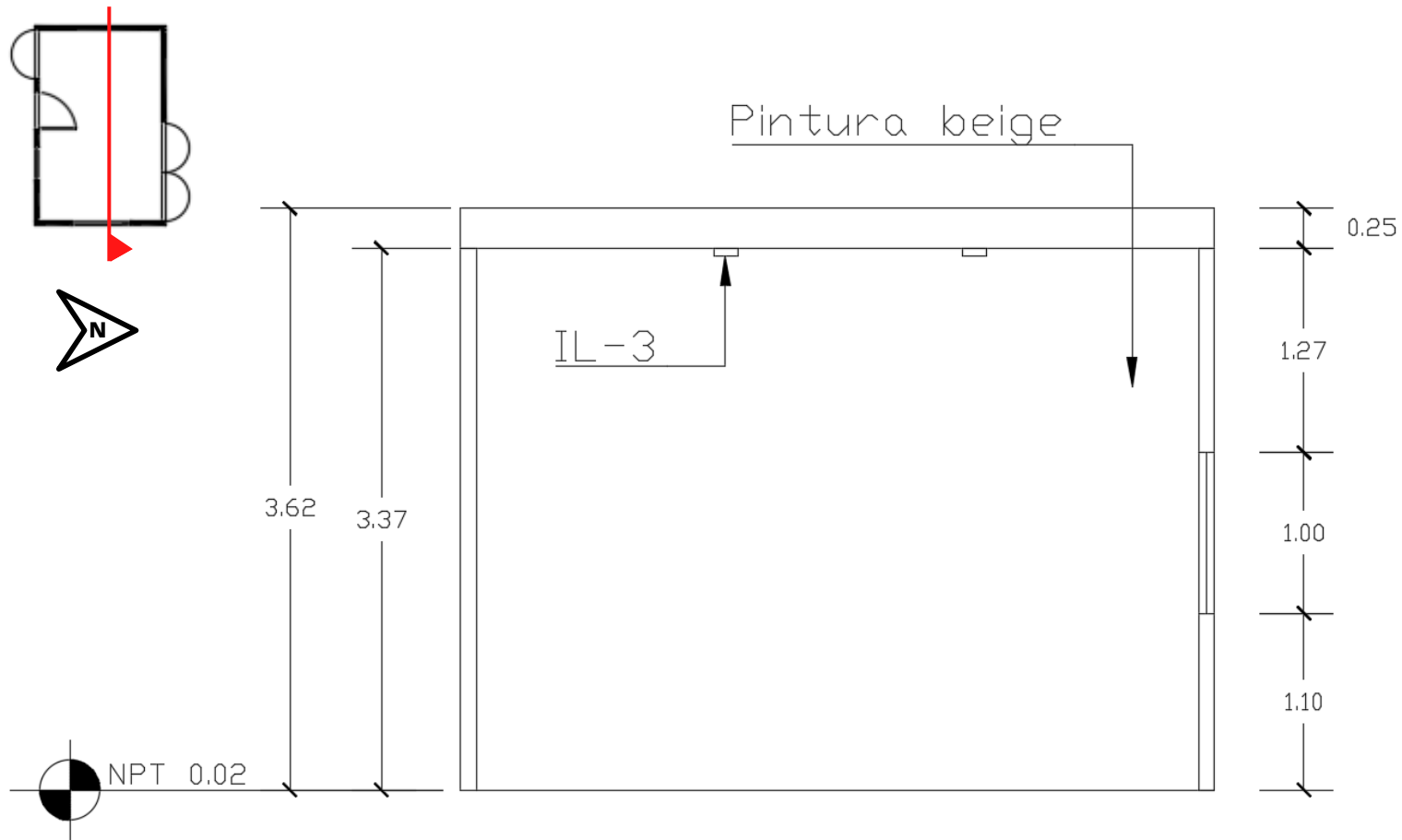
Habitación del Presente: Pisos



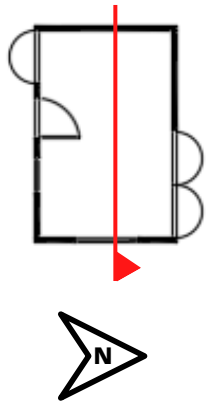
 Laminado imitación
madera de roble
tratada. R03B



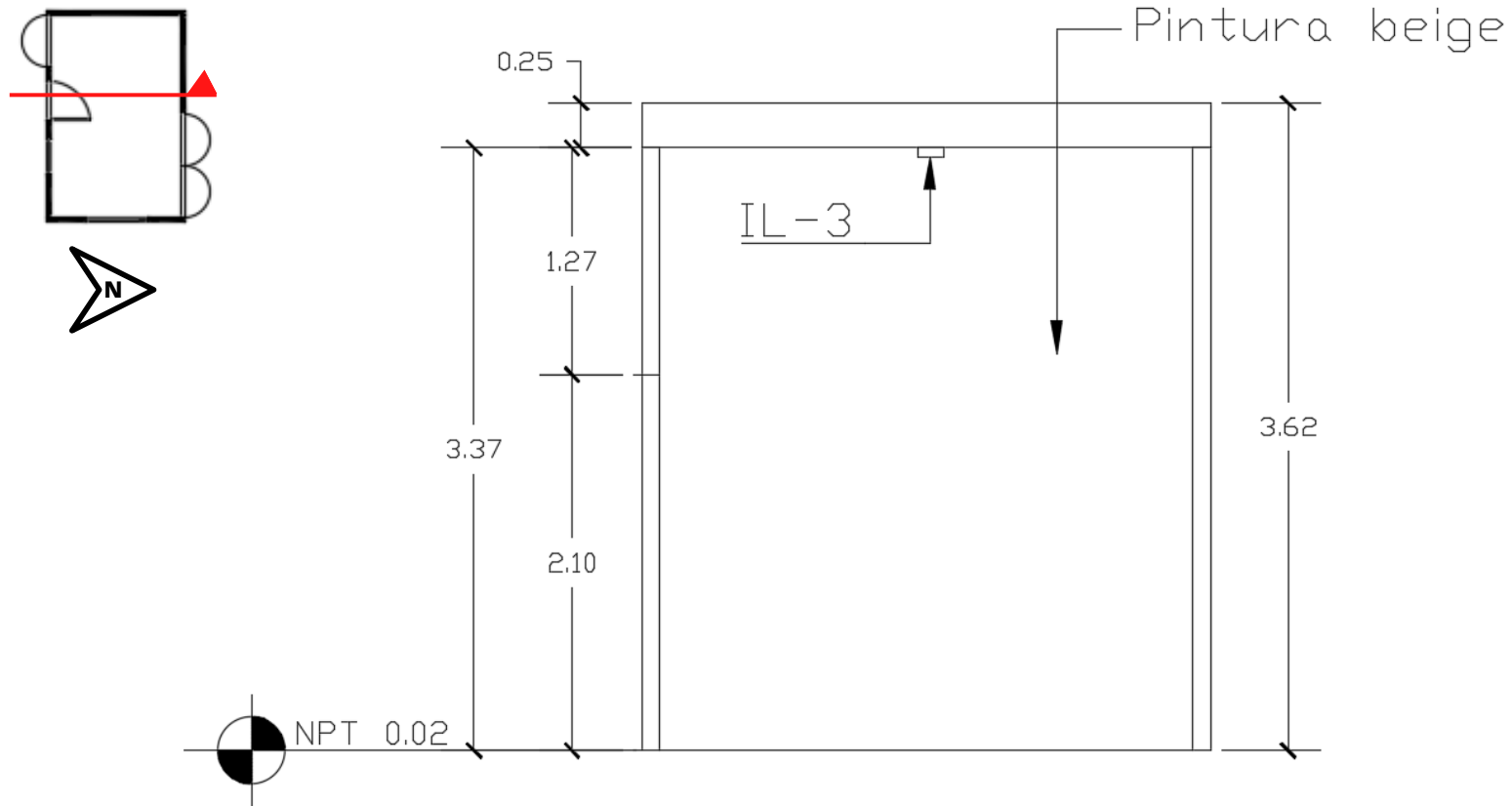
Habitación del Presente: Elevaciones



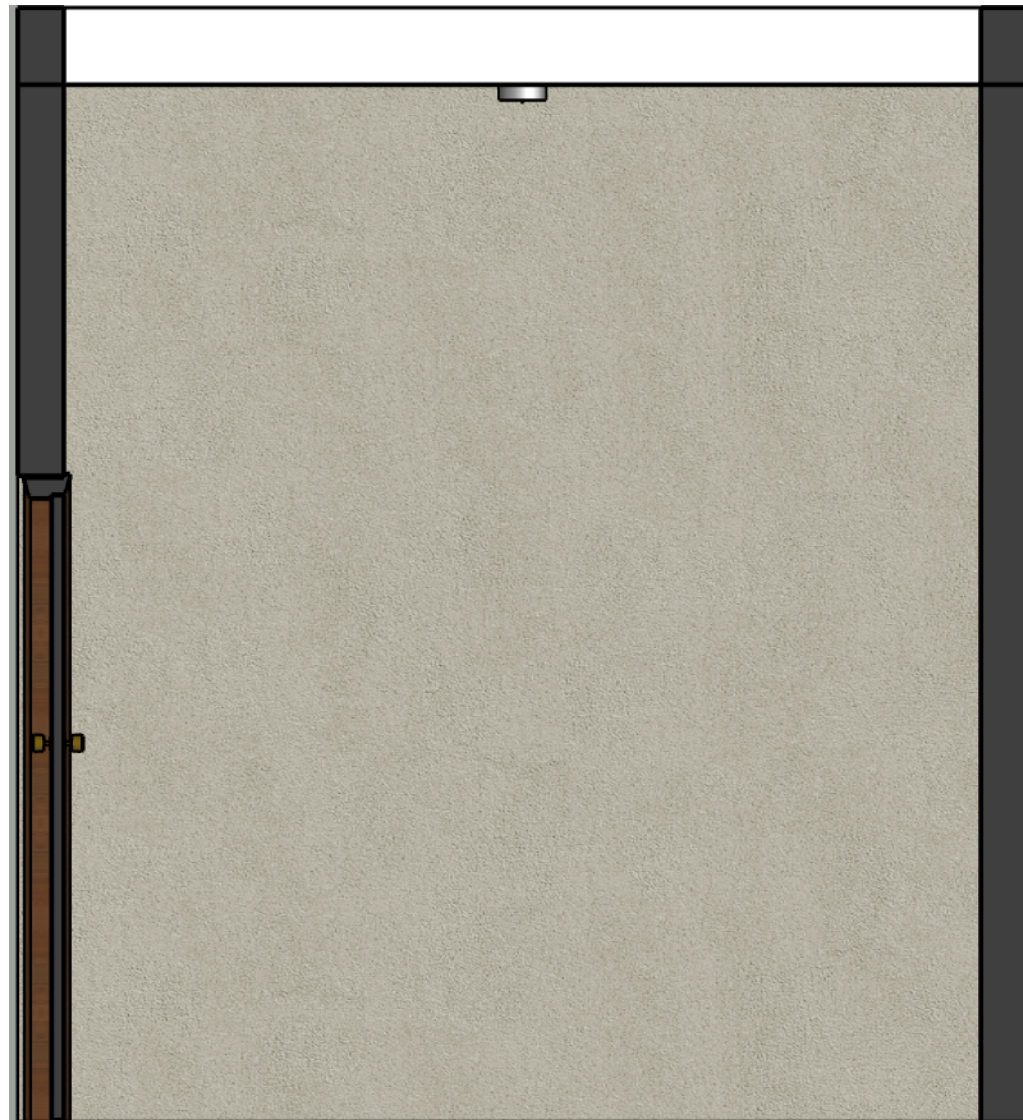
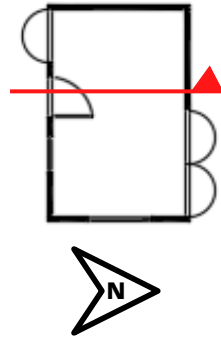
Habitación del Presente: Elevaciones



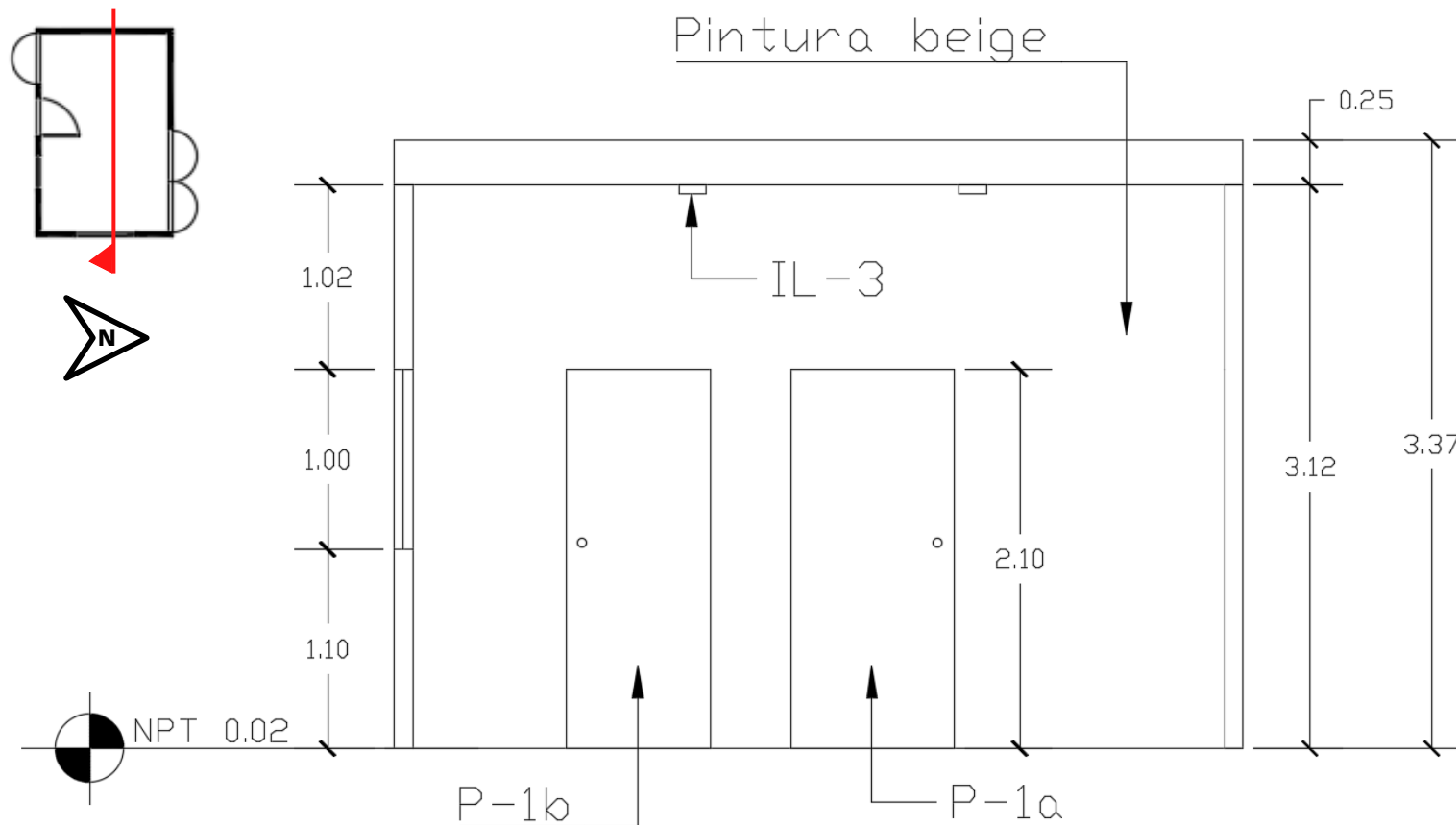
Habitación del Presente: Elevaciones



Habitación del Presente: Elevaciones



Habitación del Presente: Elevaciones

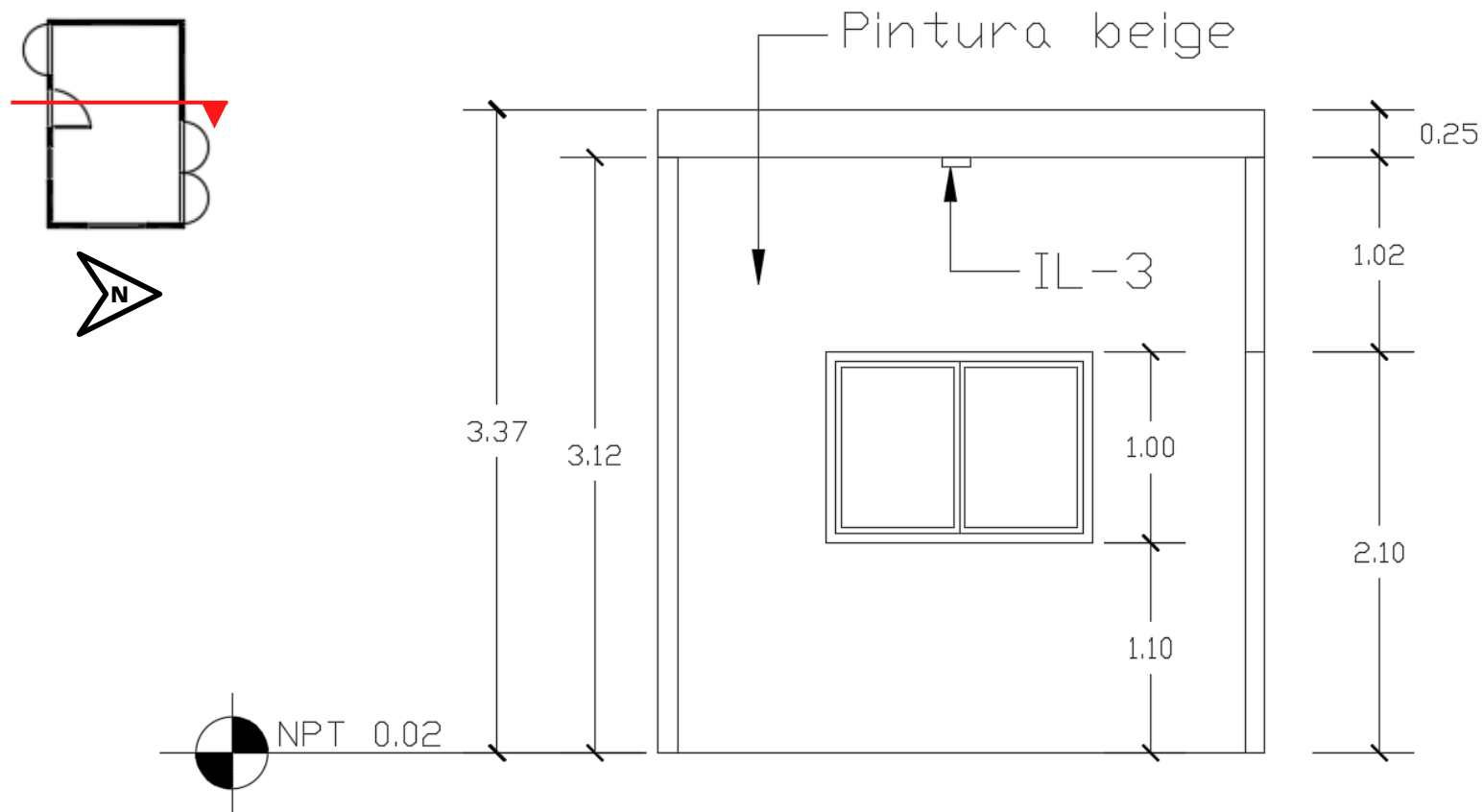


Hab. del Presente. C-3
1:50

Habitación del Presente: Elevaciones

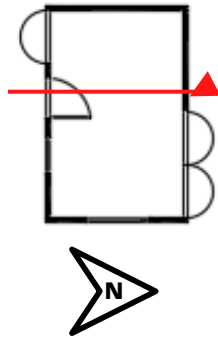


Habitación del Presente: Elevaciones






Hab. del Presente, C-4
1:50






Habitación del Presente: Elevaciones





Habitación del Presente: Tabla de Materiales

Código	Nombre	Descripción	Cantidad	Suplidor	Foto
R03A	Pintura Beige	SW 7036 Accessible Beige	1 Galón	Sherwin Williams	
R03B	Piso de vinil con imitación madera	36" x 6"	14 mts2	Interdeco	
R03C	Pintura Beige	SW 7036 Accessible Beige	1 Galon	Sherwin Williams	

Habitación del Presente: Tabla de Mobiliario

Código	Nombre	Descripción	Cantidad	Suplidor	Foto
S3-C	Cama single con marco de madera	0.90 x 1.00 m	2 unidad	Hmmueblesrd	
S3-E	Cortinas de lino beige con ojales de acero inoxidable	0.85 x 2.30 m	2 Paneles	Ikea	
S3-B	Gavetero de madera con estilo Clásico	Ancho:1.20 m Alto: 0.90 m Profundidad: 0.46 m	1 unidad	Hmmueblesrd	
S3-D	Mesa de noche de madera con estilo Clásico	Alto : 0.60 m Ancho: 0.50 m Profundidad: 0.35 m	1 unidad	Hmmueblesrd	
S3-A	Taburete de acero inoxidable	Alto: 0.45 m Ancho: 0.31m	1 unidad	Ikea	

Habitación del Presente: Tabla de Luminaria

Código	Nombre	Descripción	Cantidad	Suplidor	Foto
IL-3	Lámpara de Plafón Redonda	35 x 9.5 cm	2 Unidad	La Casa del Led	
IL-5	Lámpara de piso	alto: 60 " Ancho de la pantalla: 17 " Diámetro de la base: 11 "	1 unidad	Ikea	

Habitación del Presente: Tabla de Puertas

Código	Nombre	Descripción	Cantidad	Suplidor	Foto	Set
P-1a	Puerta del presente (pasillo)	Ancho - 0.9m Alto - 2.1m	1	Ikea		Pasillo del Presente
P-1b	Puerta del presente (baño)	Ancho - 0.8m Alto - 2.1m	1	Ikea		Hab. del Presente

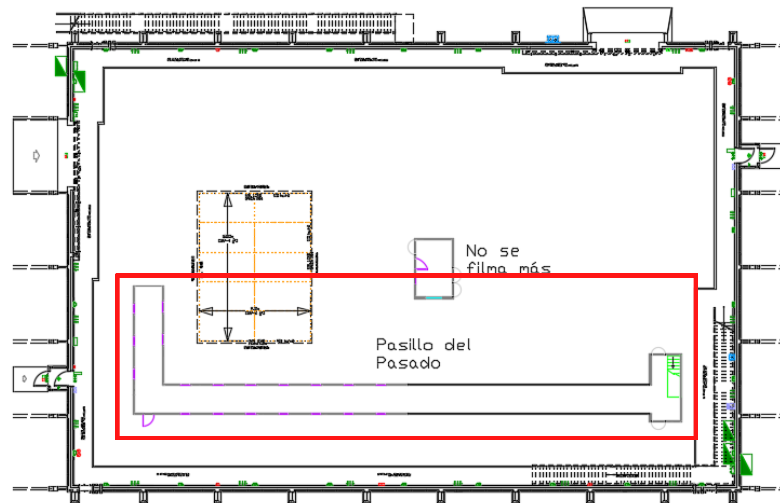
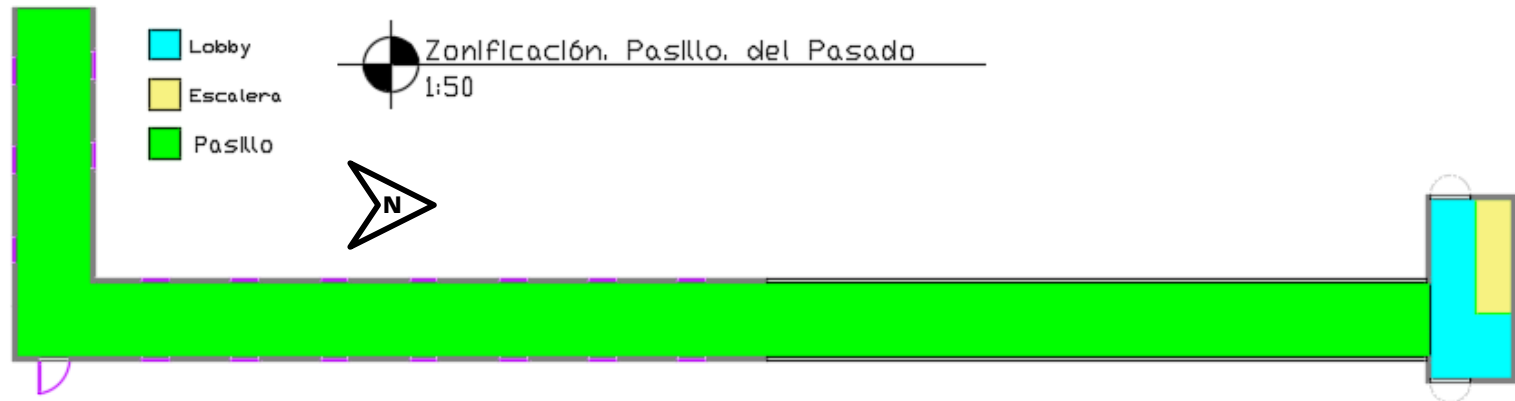




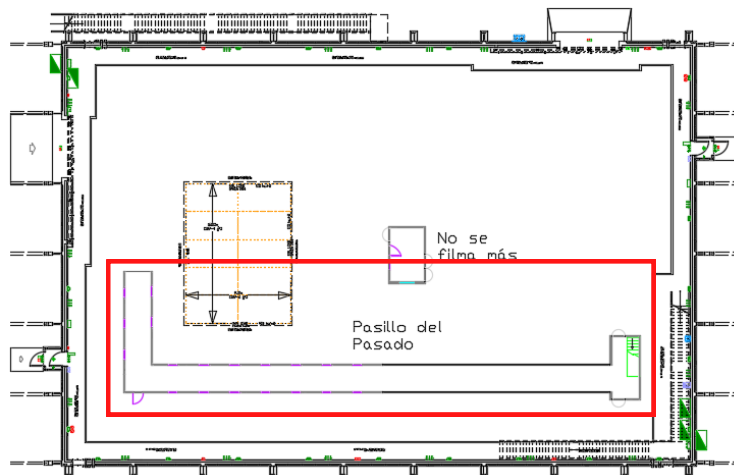
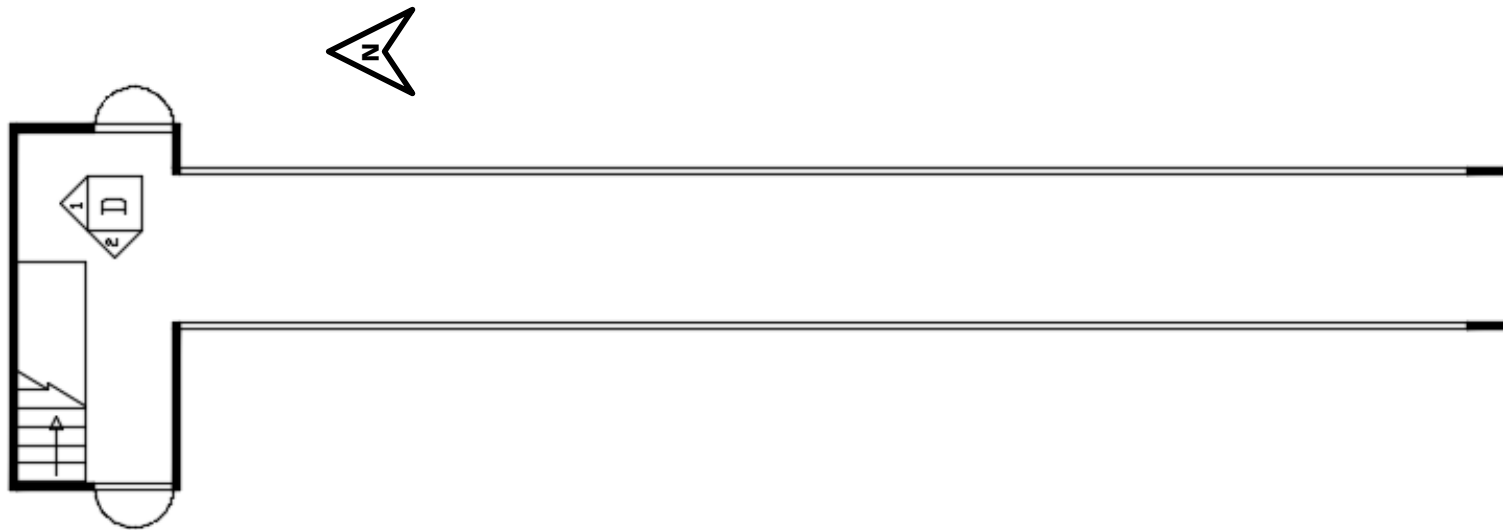
6.4 Set e: Pasillo del Pasado



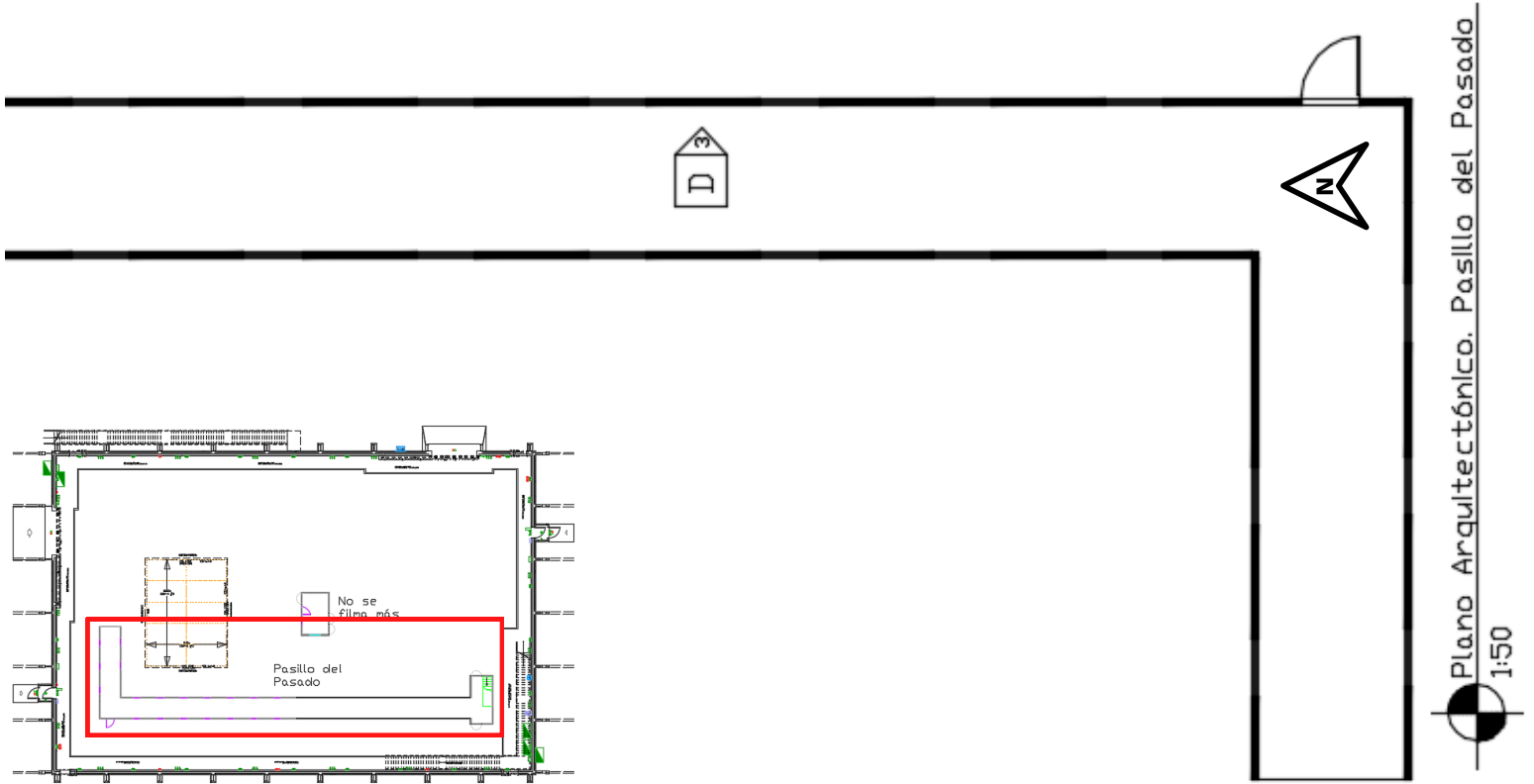
Pasillo del Pasado: Zonificación



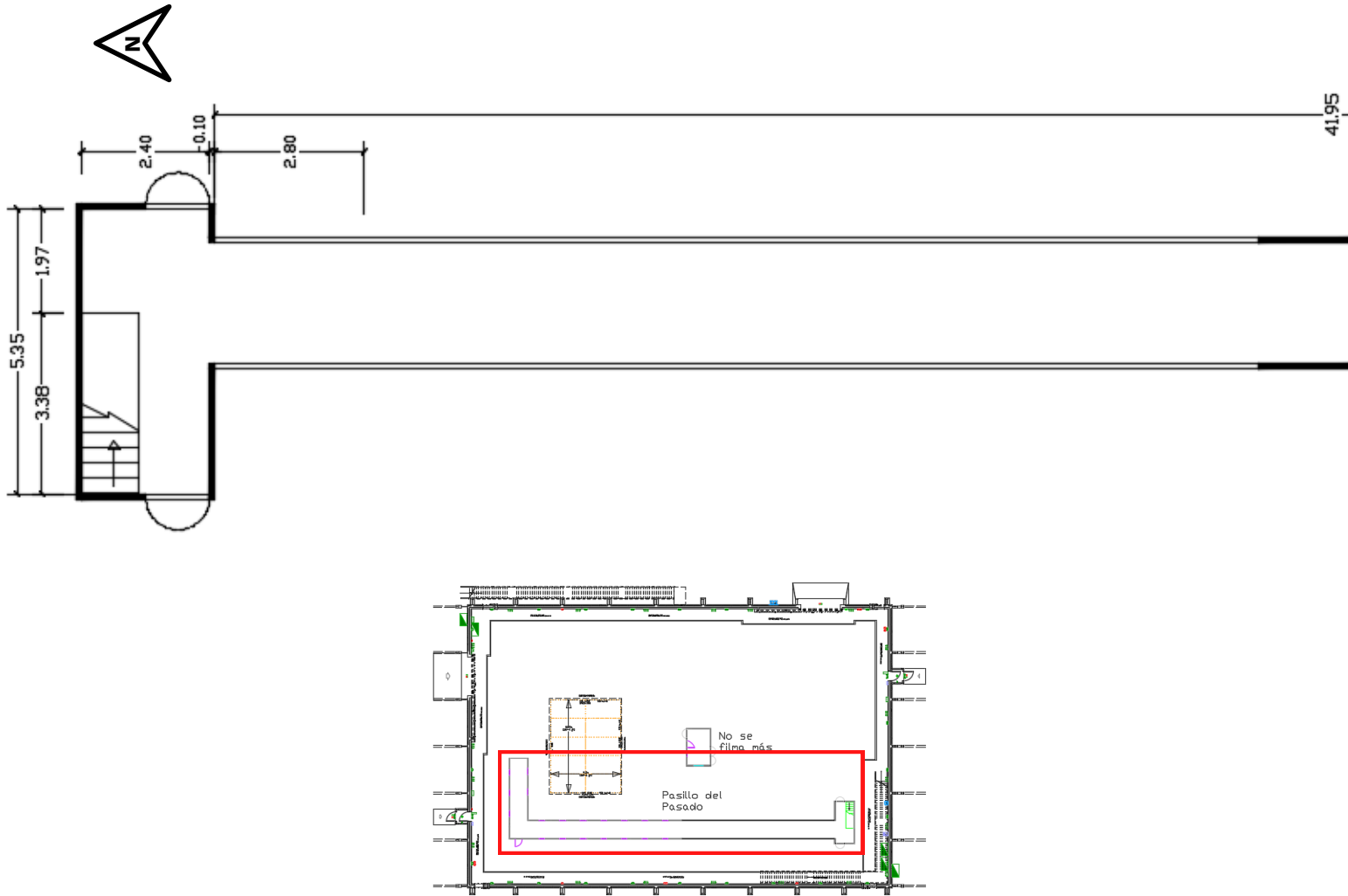
Pasillo del Pasado: Arquitectónico



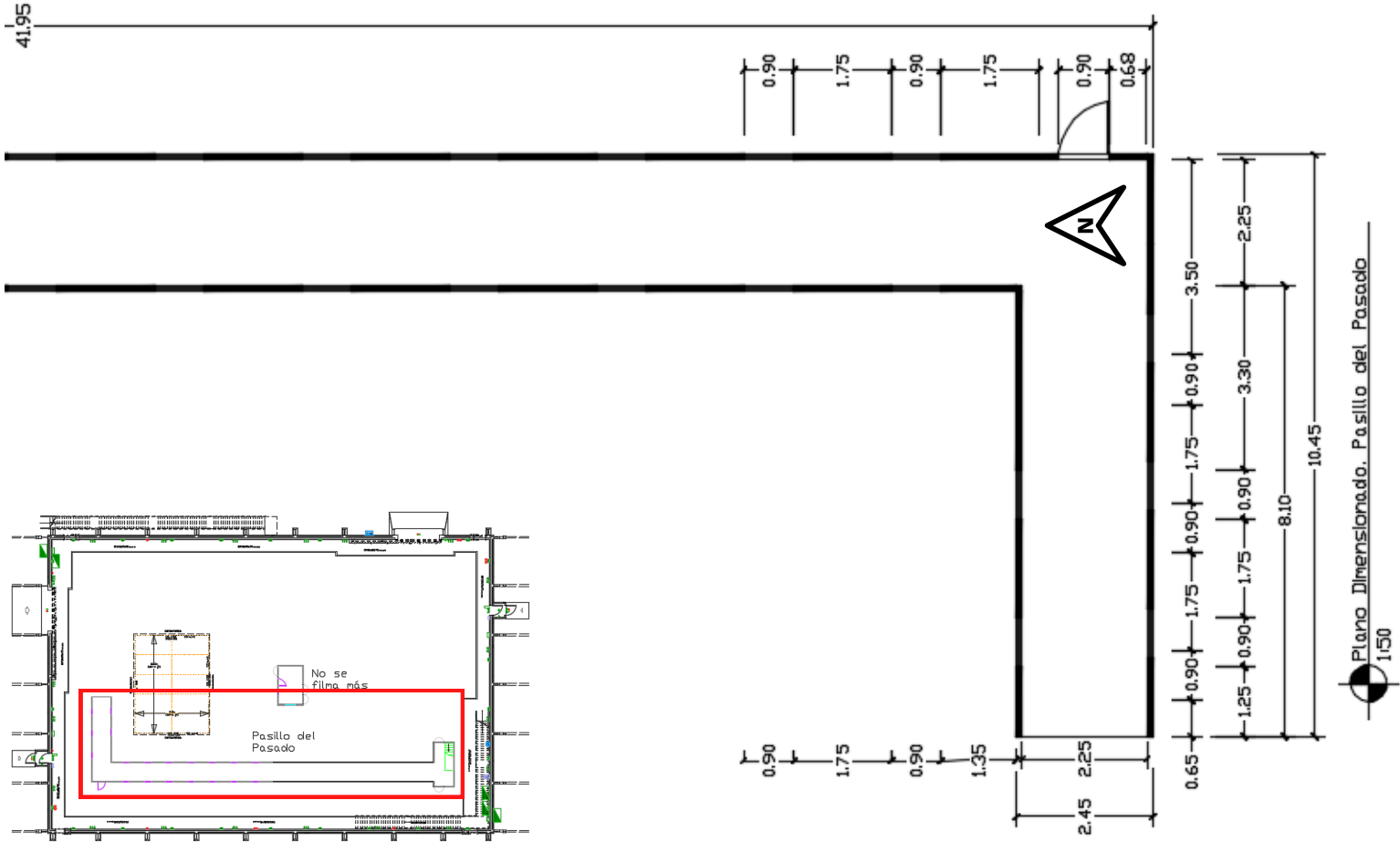
Pasillo del Pasado: Arquitectónico



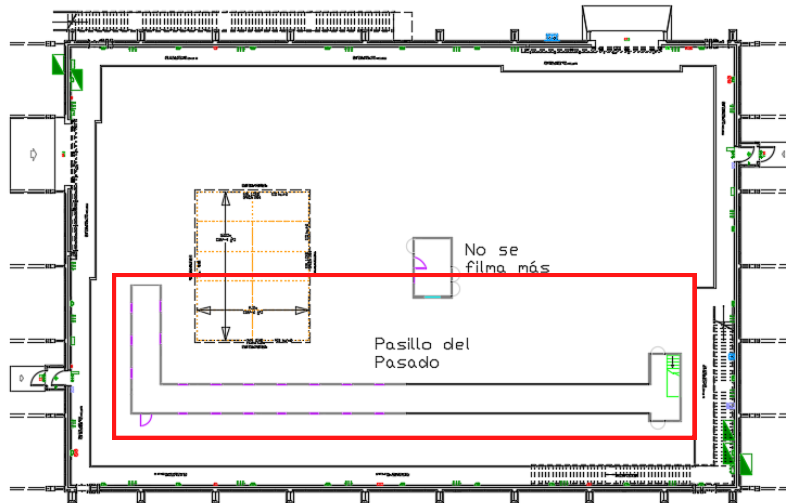
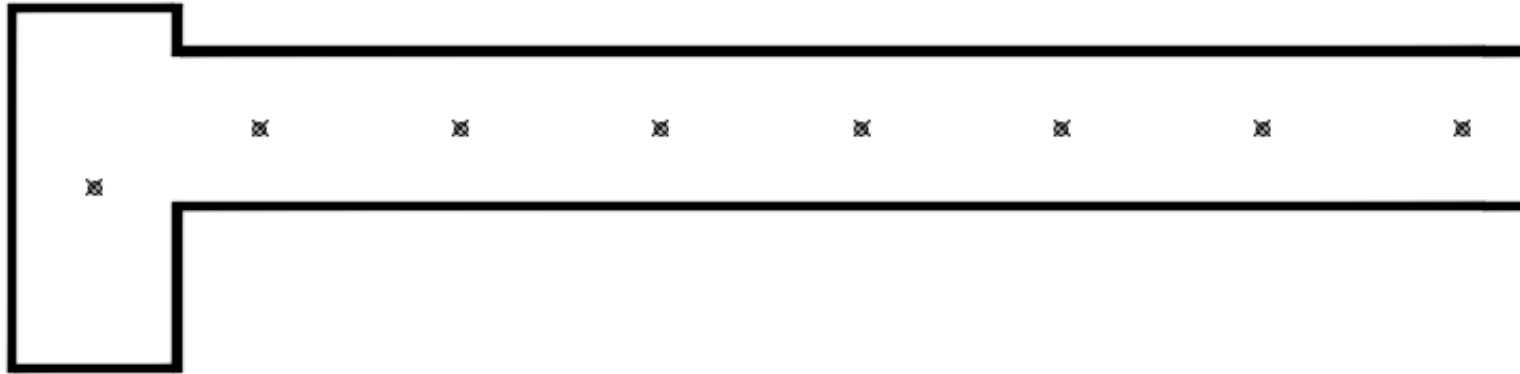
Pasillo del Pasado: Dimensionado



Pasillo del Pasado: Dimensionado



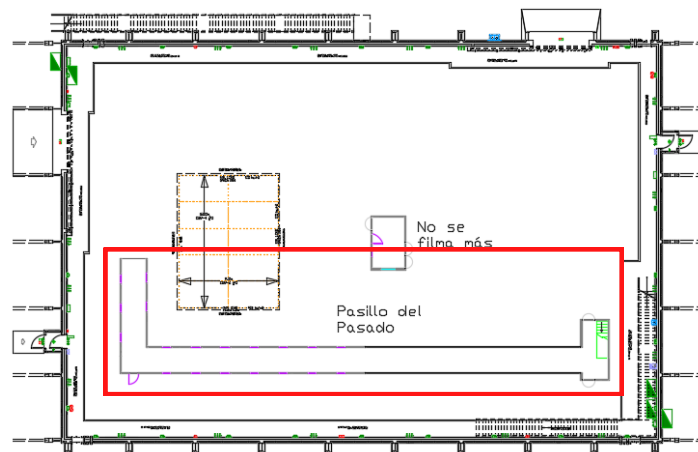
Pasillo del Pasado: Luminarias



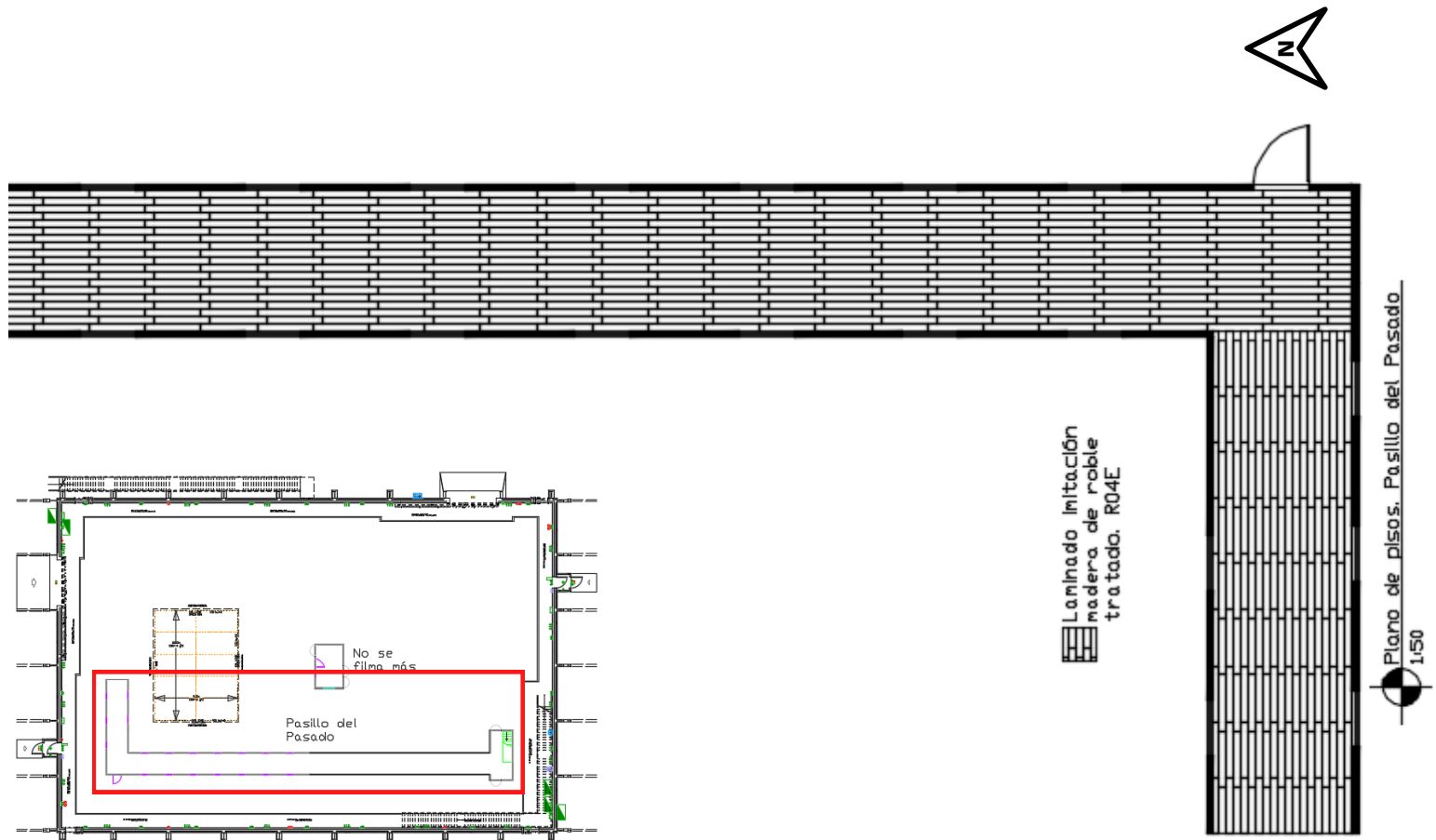
Pasillo del Pasado: Luminarias



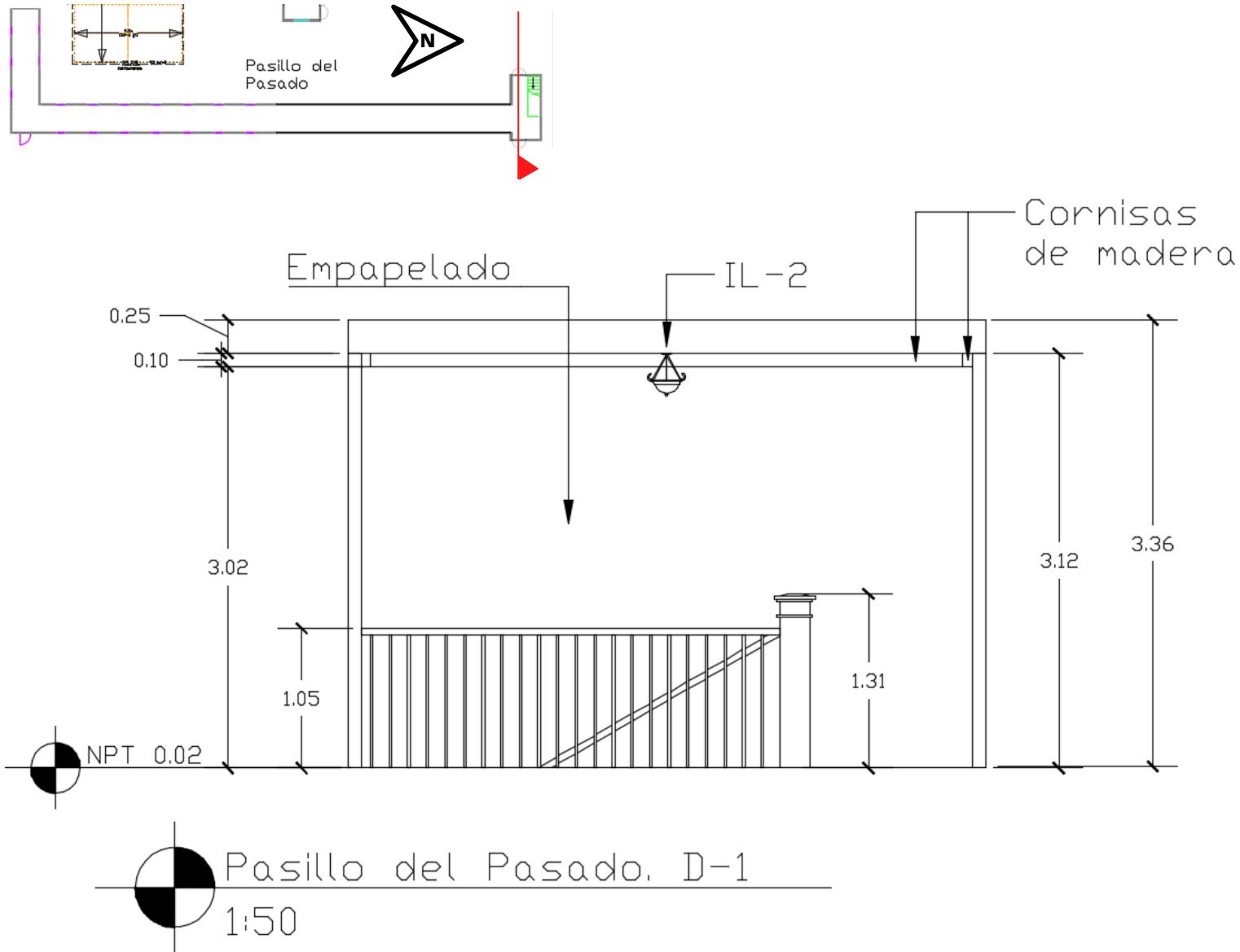
Pasillo del Pasado: Piso



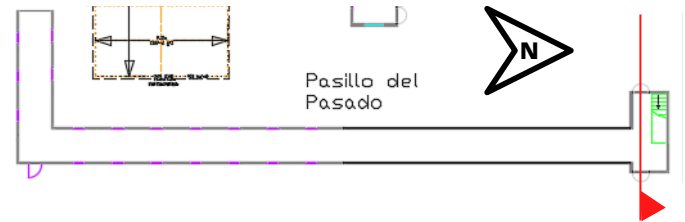
Pasillo del Pasado: Pisos



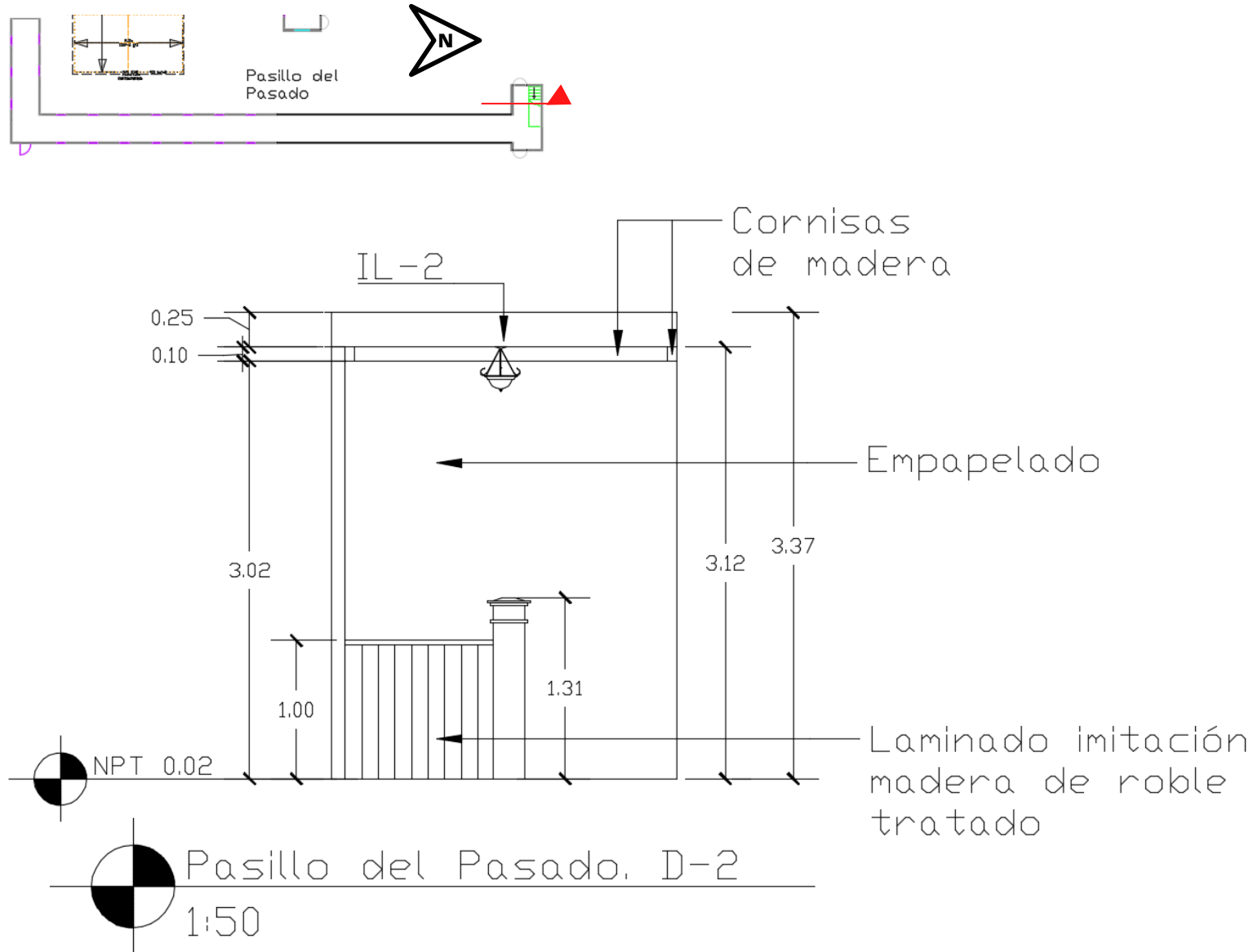
Pasillo del Pasado: Elevaciones



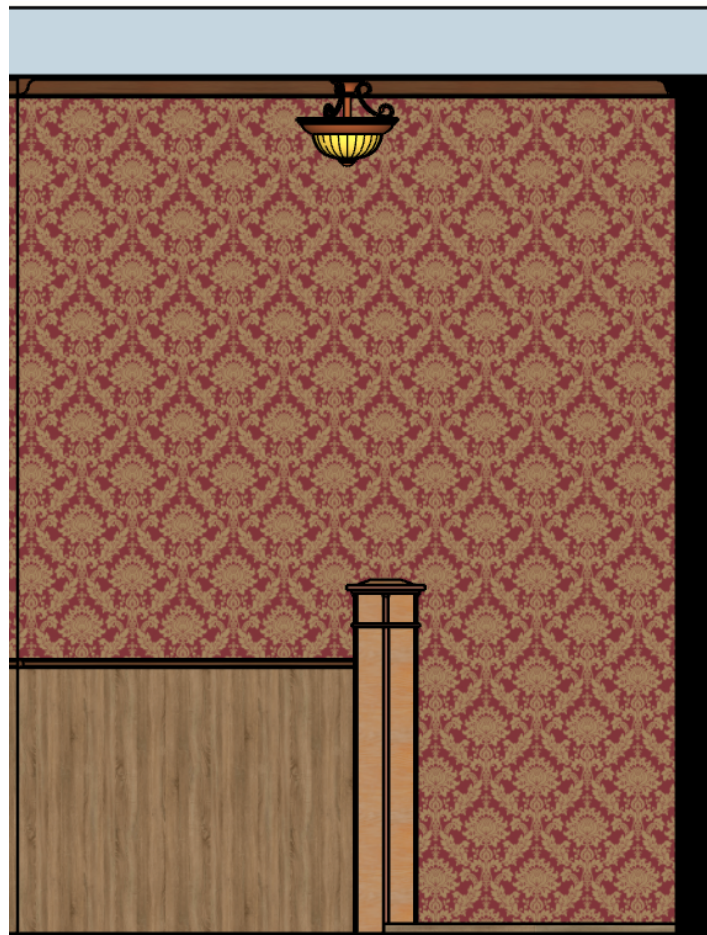
Pasillo del Pasado: Elevaciones



Pasillo del Pasado: Elevaciones



Pasillo del Pasado: Elevaciones




Pasillo del Pasado: Elevaciones



Pasillo del Pasado: Tabla de Materiales

Código	Nombre	Descripción	Cantidad	Suplidor	Foto
R04A	Papel Tapiz	10 x 0.45 m	220.91 mts2	Cortinaje	
R04B	Numeros en acero negro	4"	72 unidades	Innova Centro	
R04C	Arrimadero en madera MDF oscura	2 m	80 mts	Isotex Dominicana	
R04D	Enchapado de madera MDF	0.23 x 1.00 m	75.47 mts2	Madesol	
R04E	Vinilo con imitación de madera	36" x 6"	85 mts2	Interdeco	
R04F	Pintura Beige	SW 7036 Accessible Beige	4 Galones	Sherwin Williams	
R04G	Cornisa en Madera	2 m	115 mts	Isotex Dominicana	

Pasillo del Pasado: Tabla de Luminaria

Código	Nombre	Descripción	Cantidad	Suplidor	Foto
IL-2	Lampara colgantes Clásicas con luz cálida	0.40 x 0.31 x 0.30 cm	16 unidades	La casa del LED	

Pasillo del Pasado: Tabla de Puertas

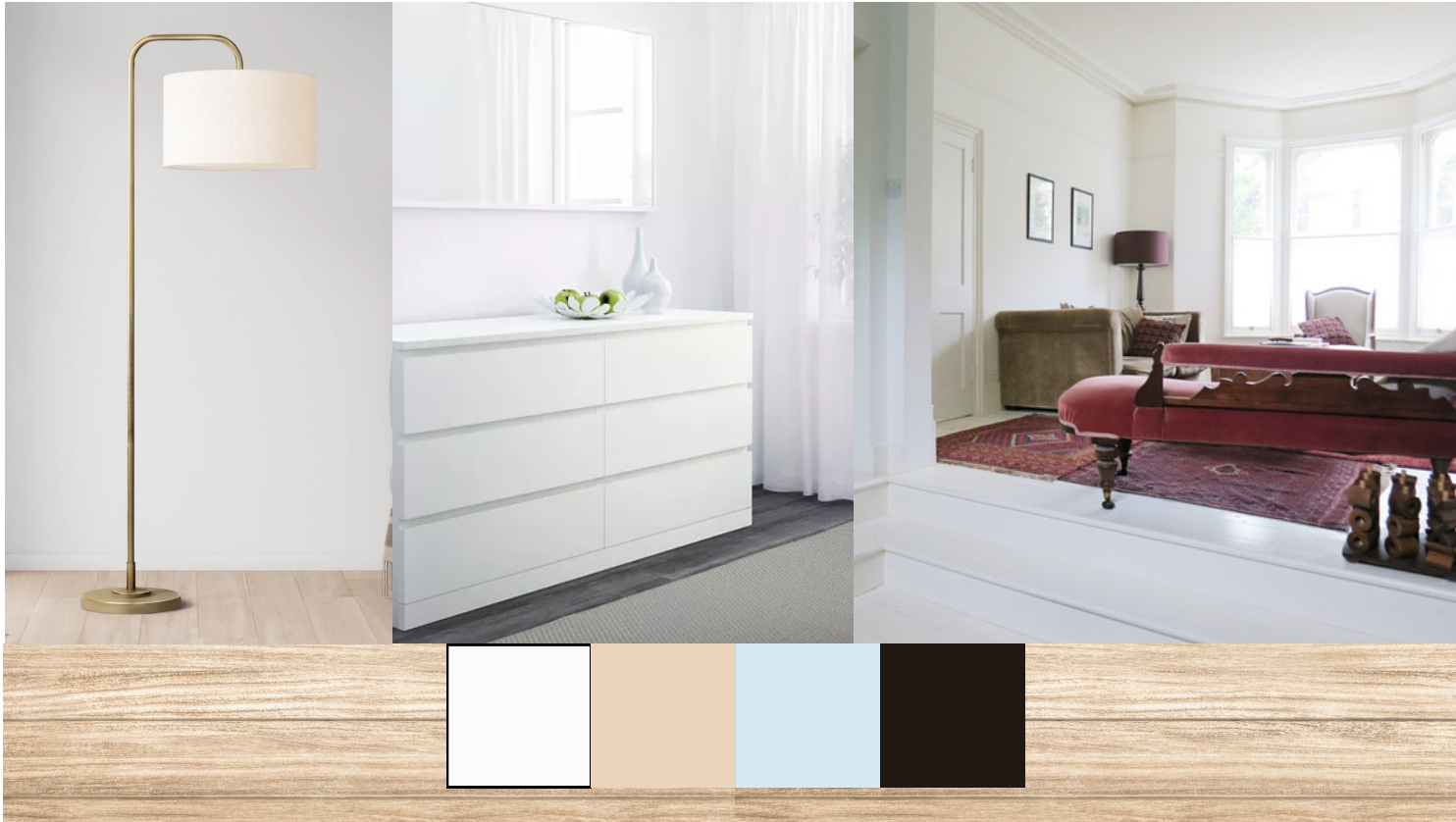
Código	Nombre	Descripción	Cantidad	Suplidor	Foto	Ubicación
P-2	Puerta del pasado	Ancho - 0.9m Alto - 2.1m	20	Impdoor Dominicana		Pasillo del Pasado



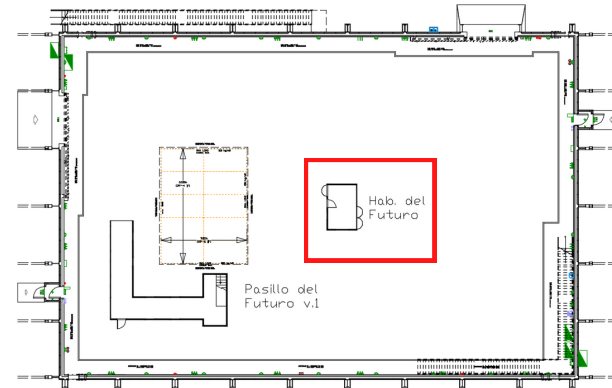
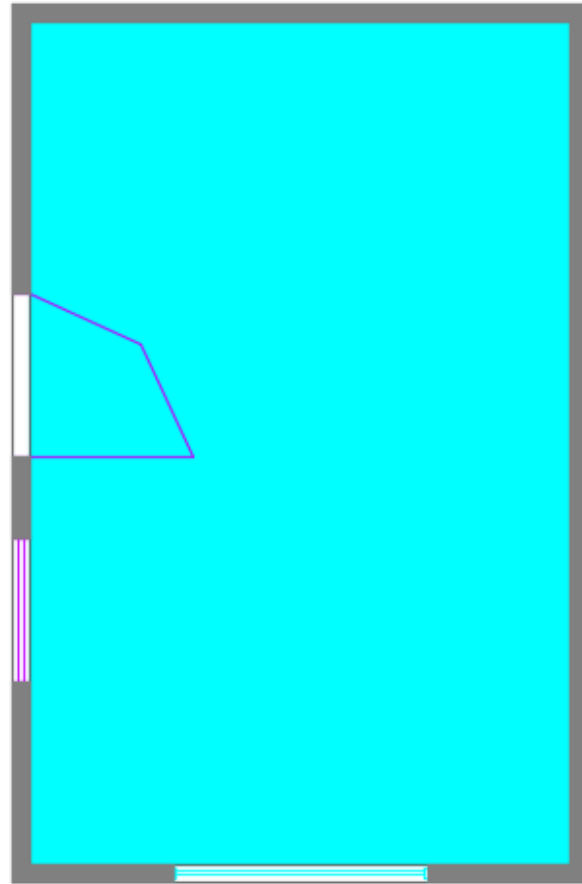




6.4 Set f: Habitación del Futuro



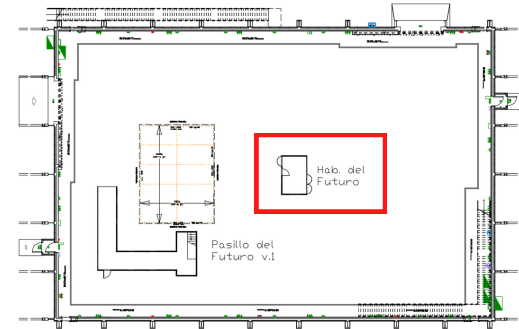
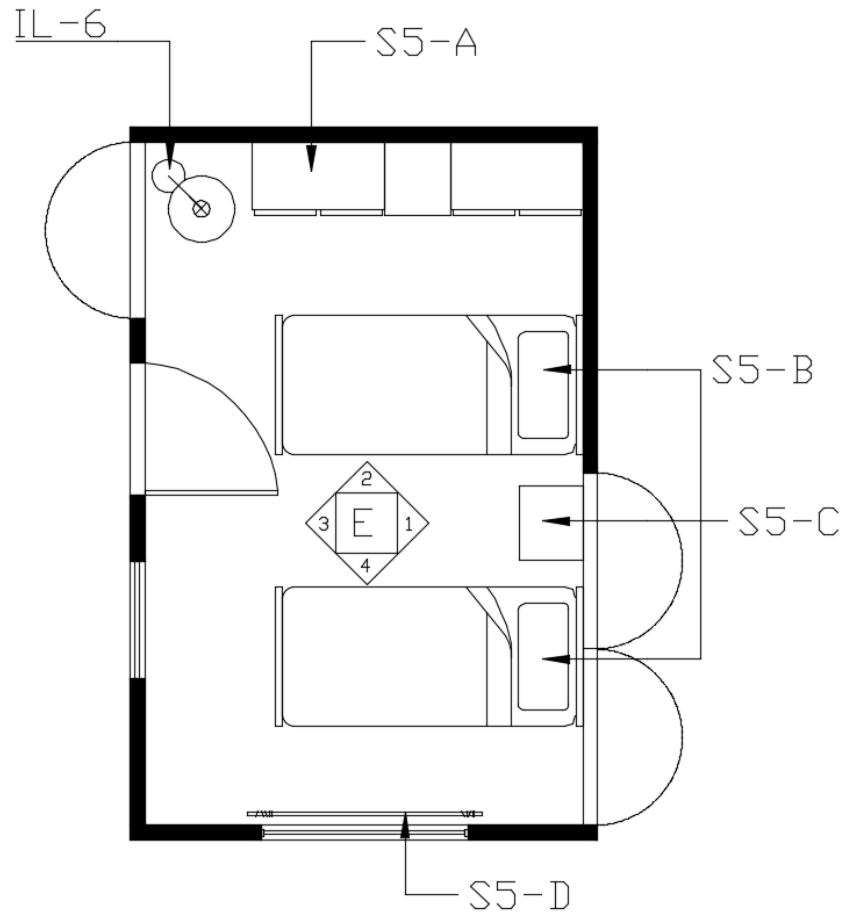
Habitación del Futuro: Zonificación



Habitación

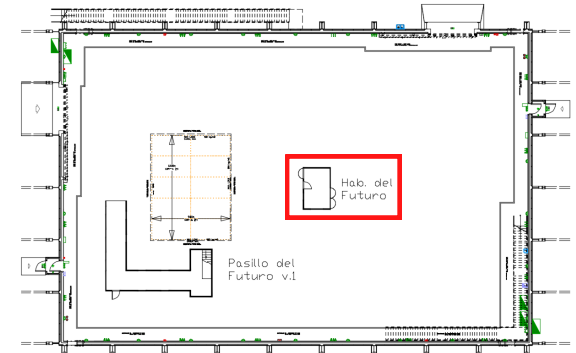
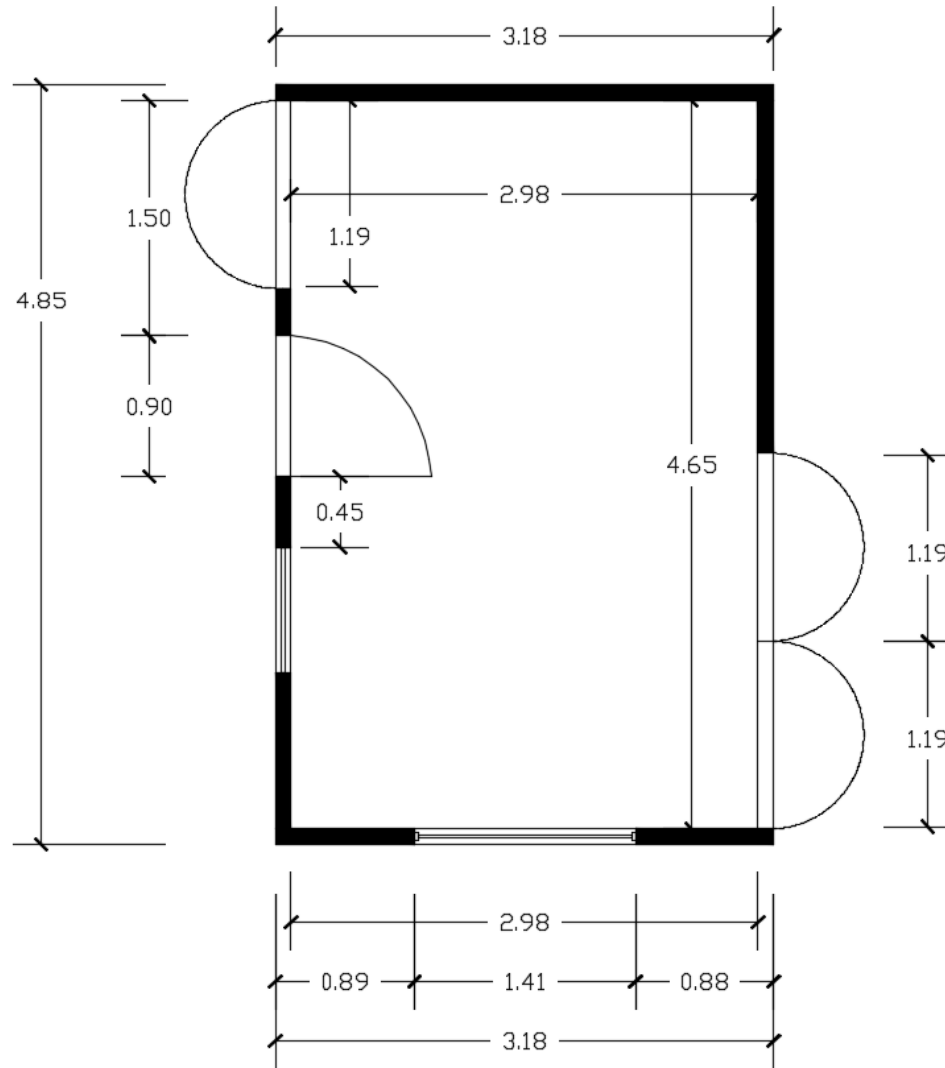


Habitación del Futuro: Arquitectónico



 Plano Amueblado, Hab. del Futuro
1:50

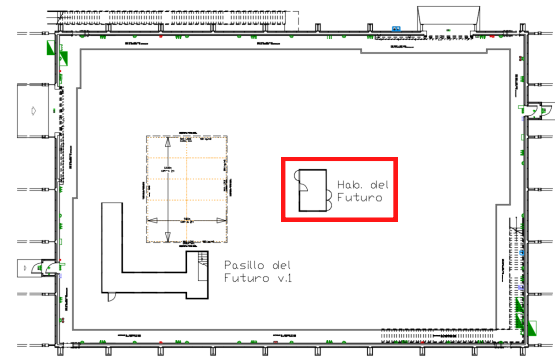
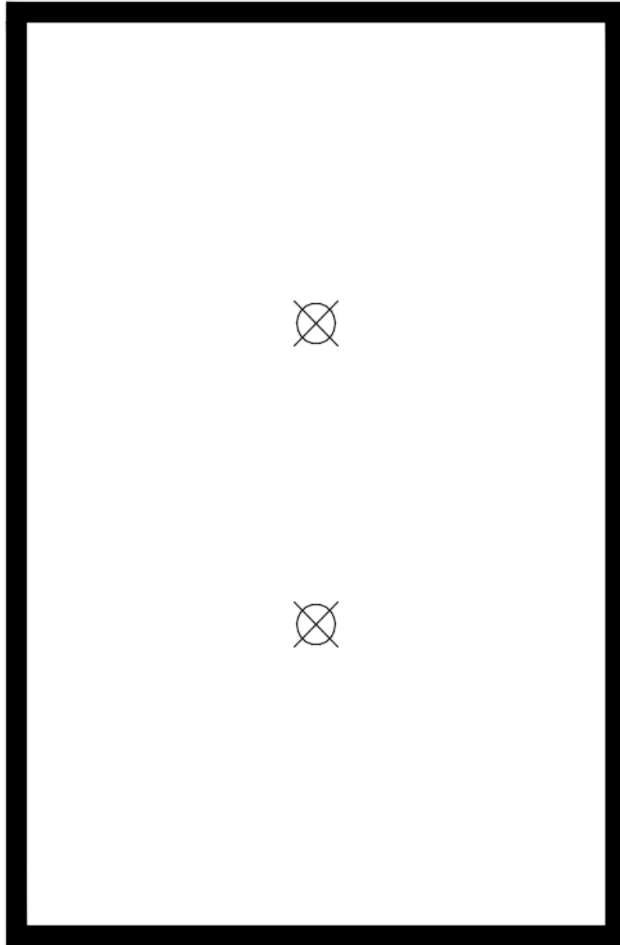
Habitación del Futuro: Dimensionado



165

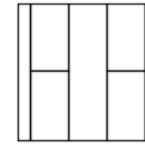
Plano Dimensionado, Hab. del Futuro
1:50

Habitación del Futuro: Luminarias

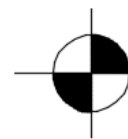
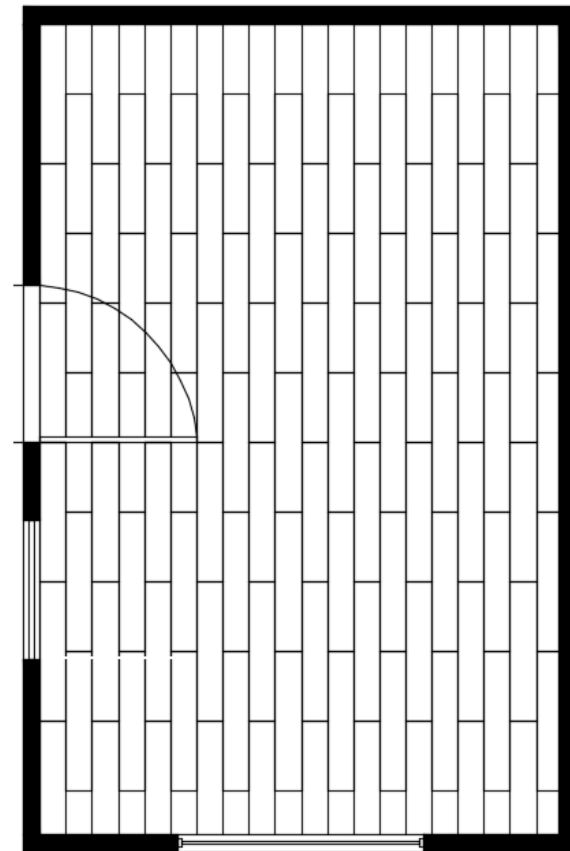
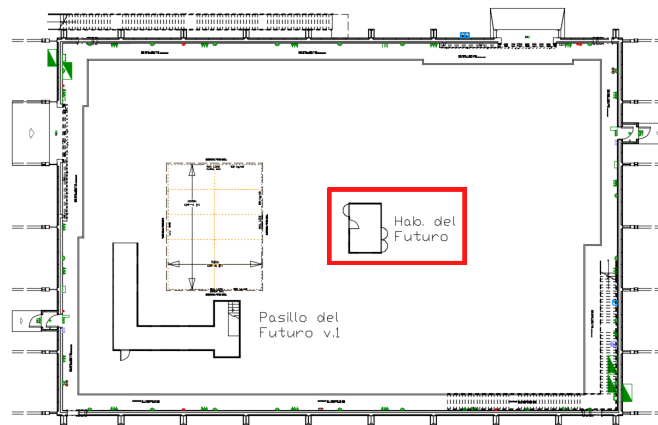


 Plano de Luminaria. Hab. del Futuro
1:50

Habitación del Futuro: Pisos



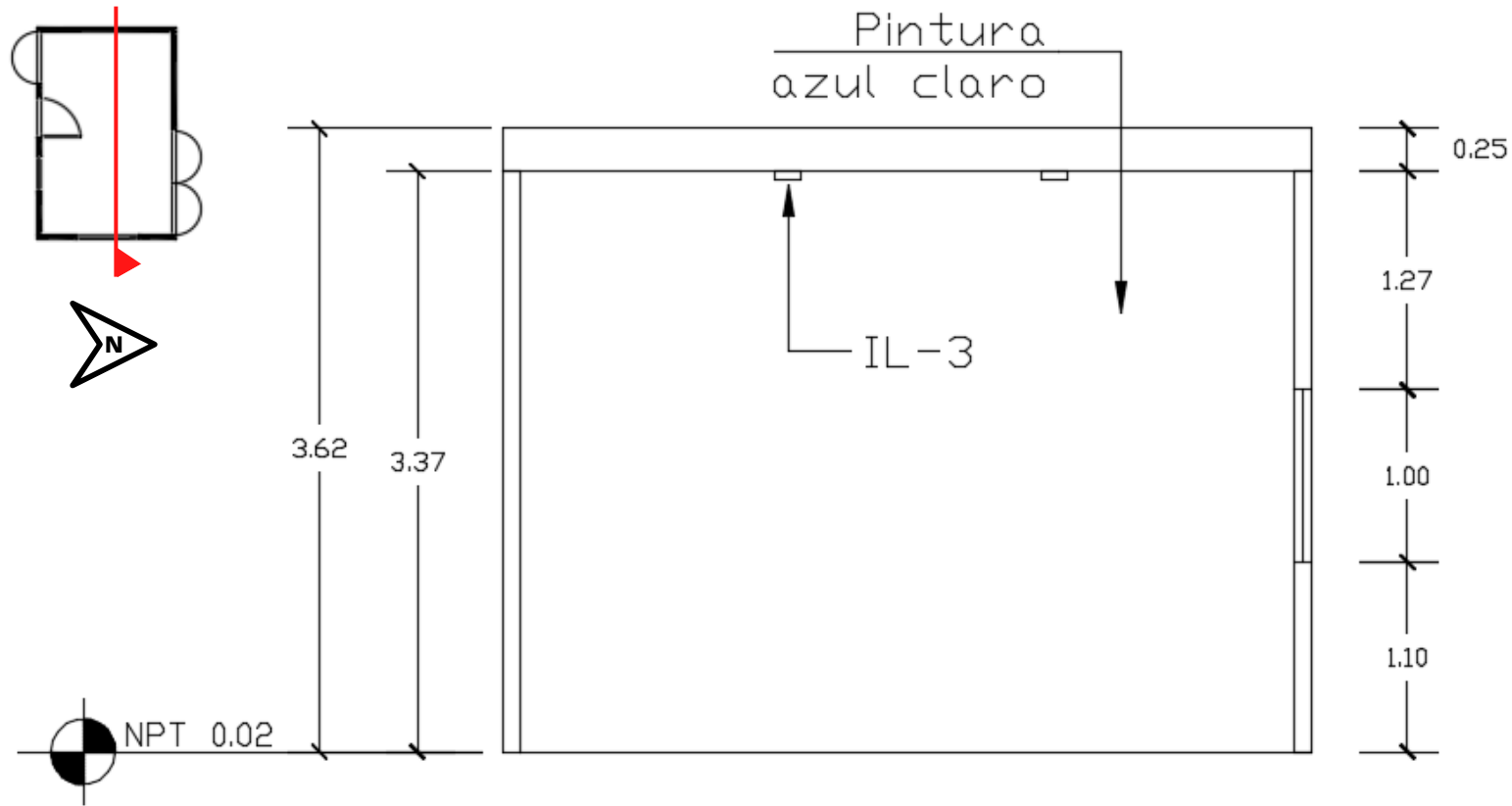
Laminado imitación
madera de pino
tratada. R05B



Plano de Pisos. Hab. del Futuro

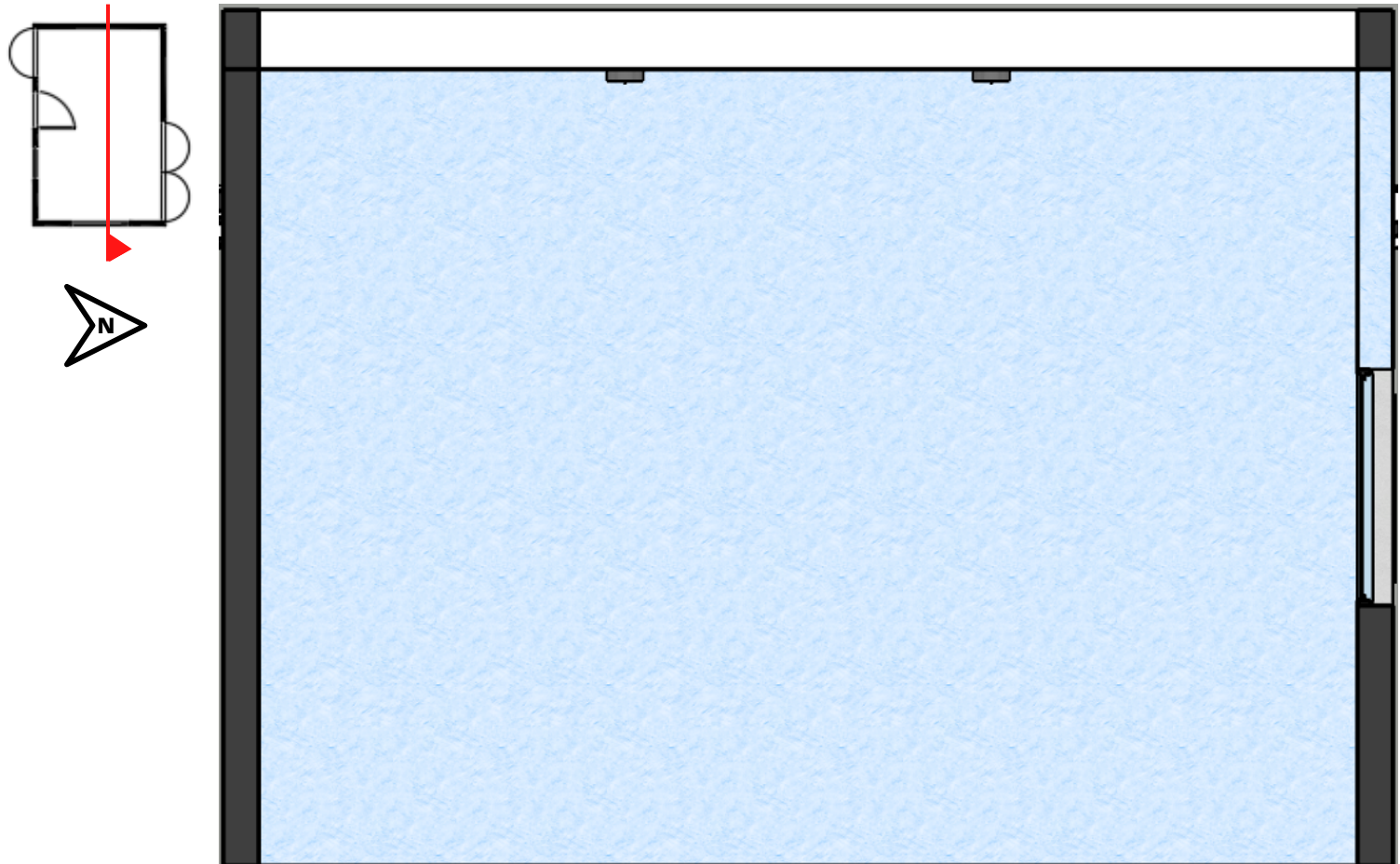
1:50

Habitación del Futuro: Elevaciones

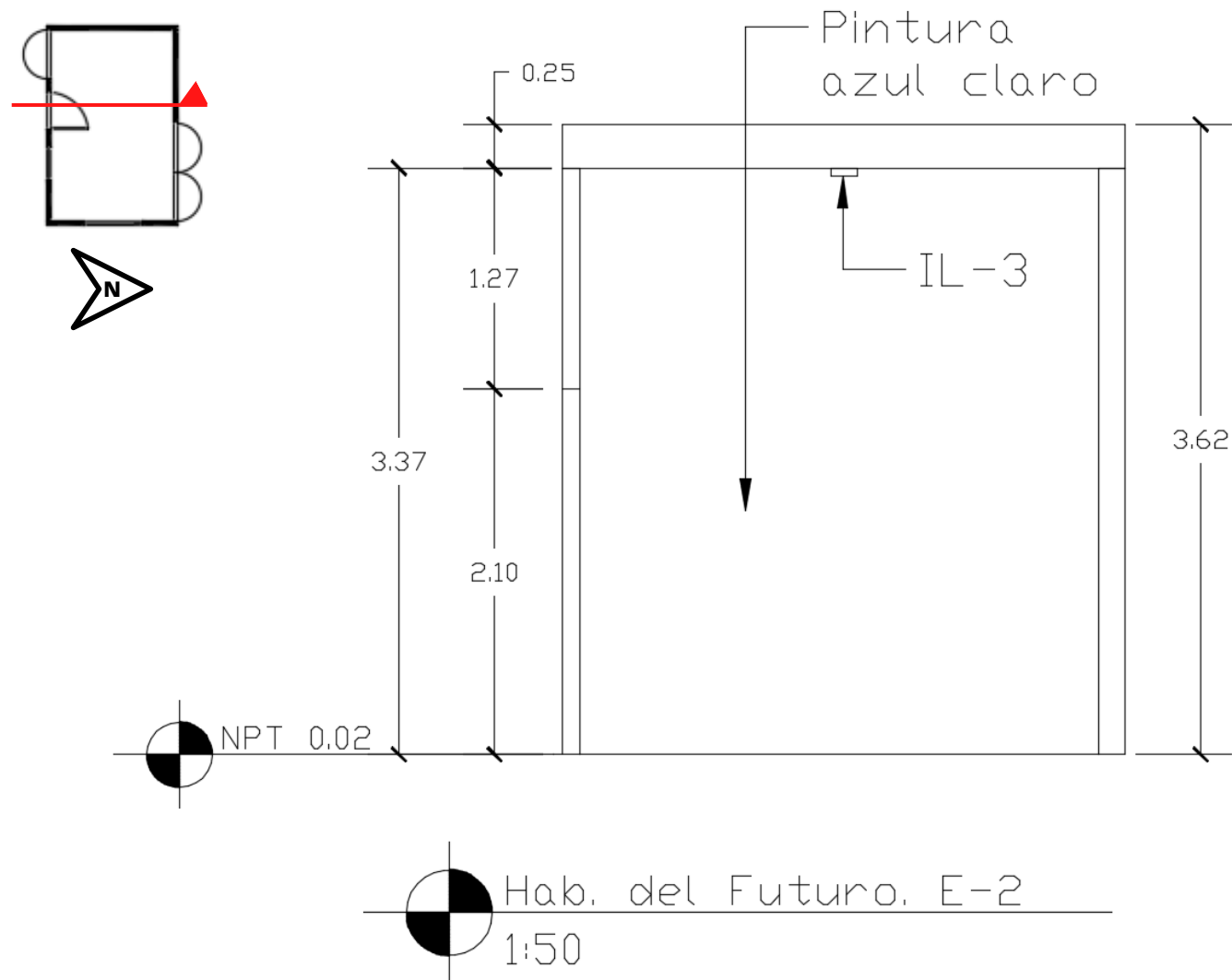


Hab. del Futuro. E-1
1:50

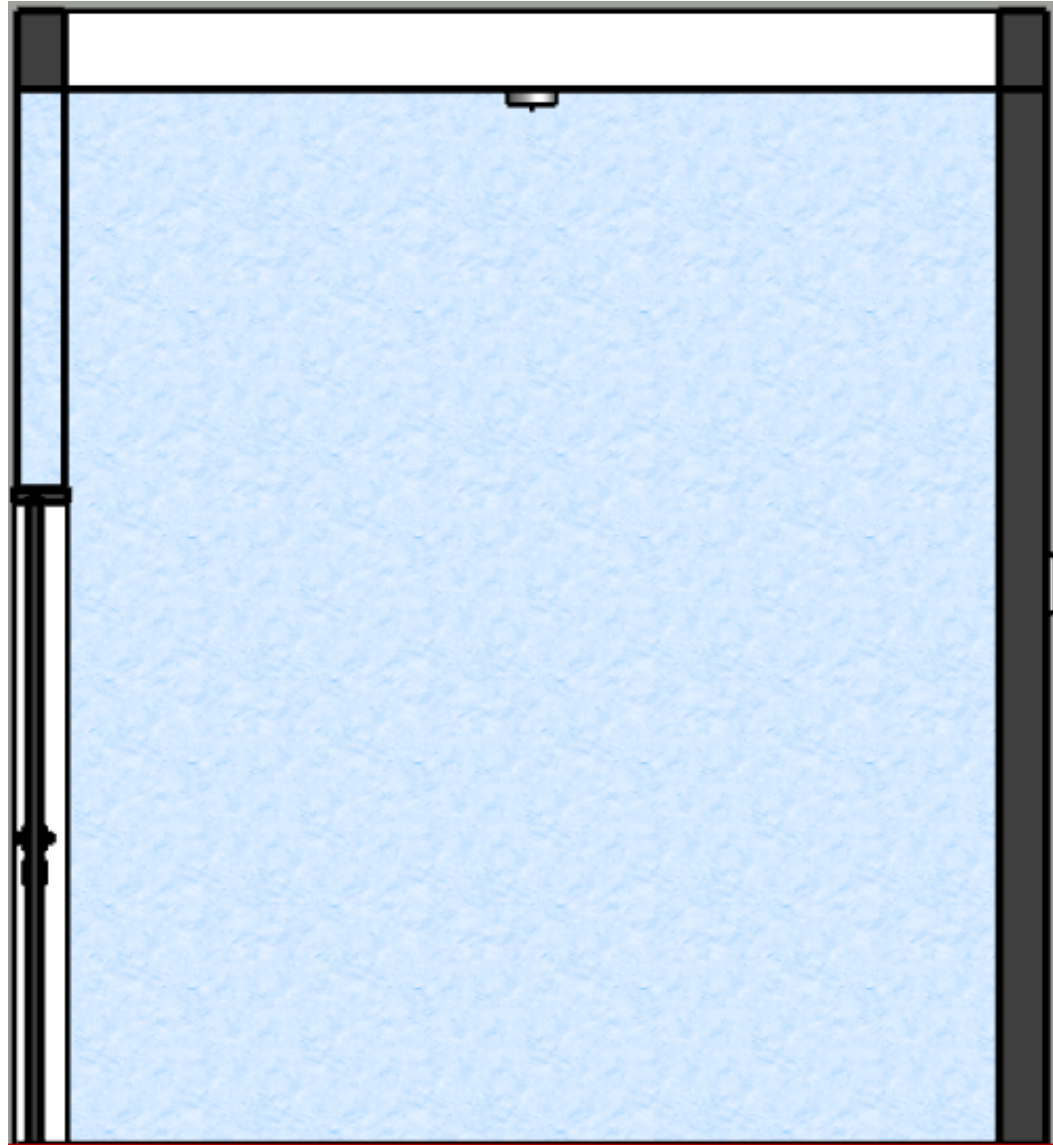
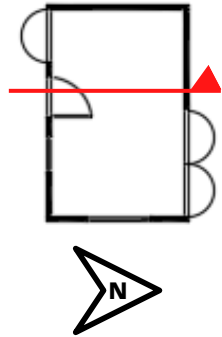
Habitación del Futuro: Elevaciones



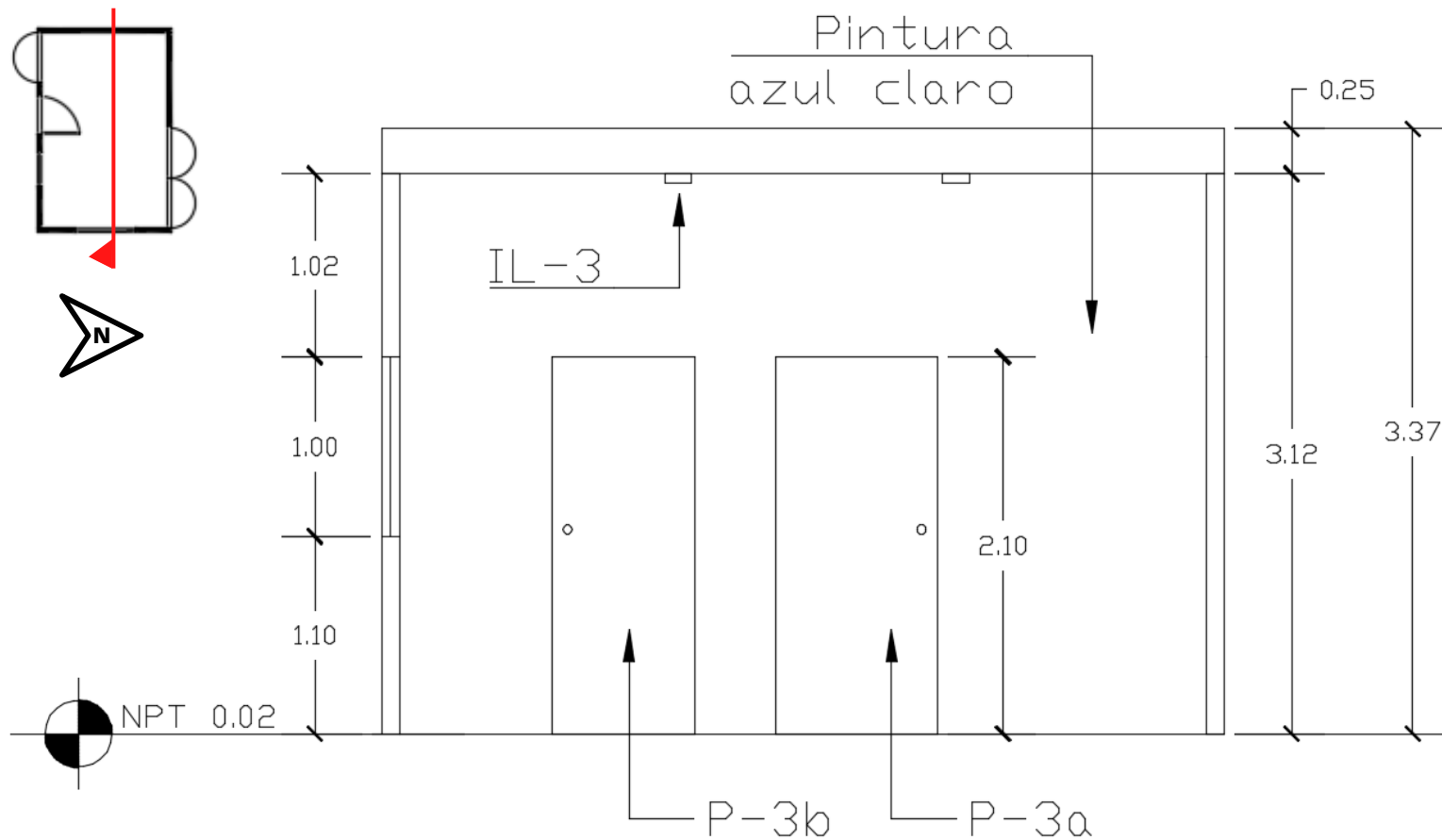
Habitación del Futuro: Elevaciones



Habitación del Futuro: Elevaciones

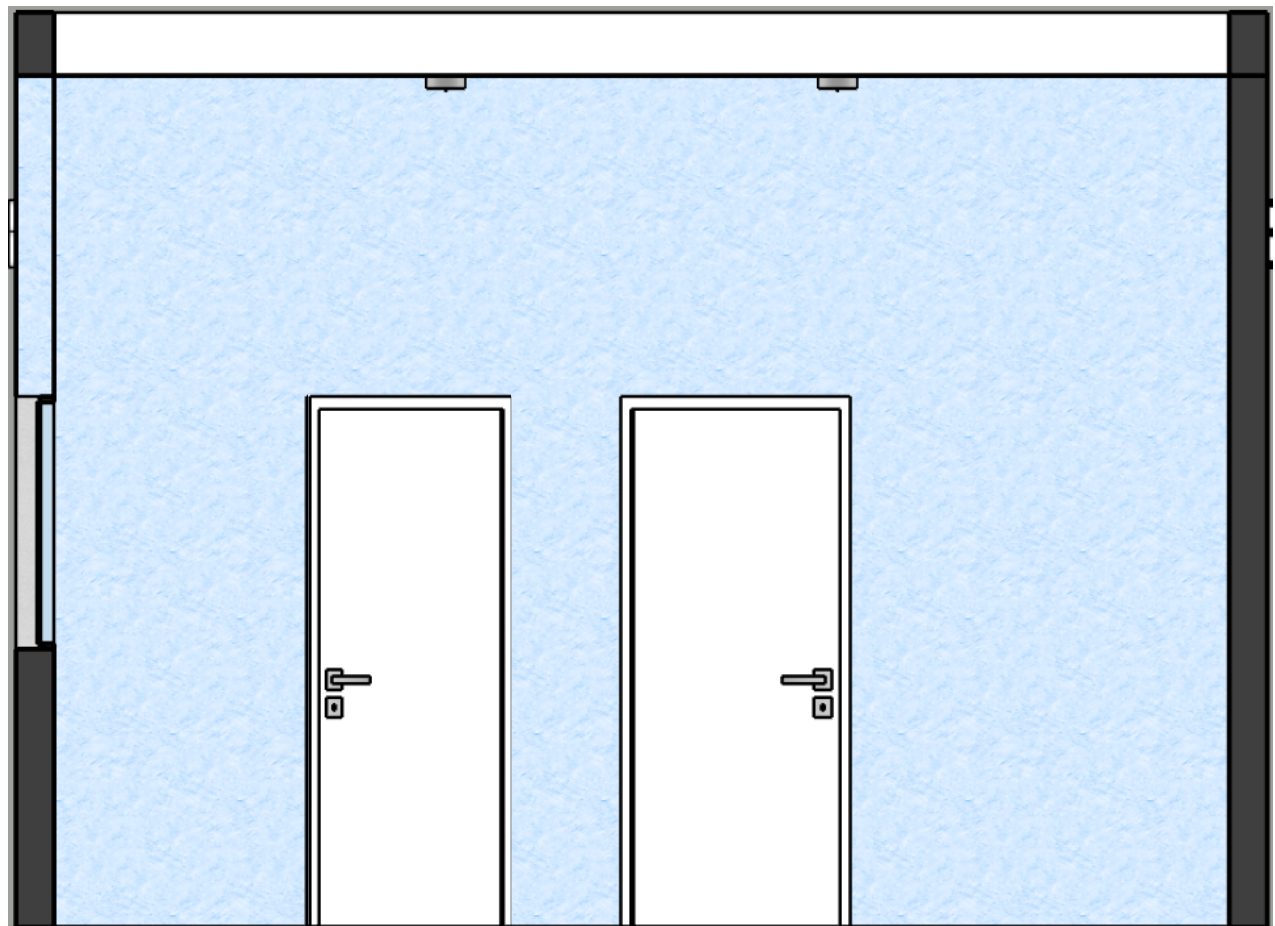
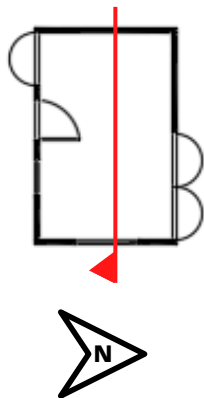


Habitación del Futuro: Elevaciones

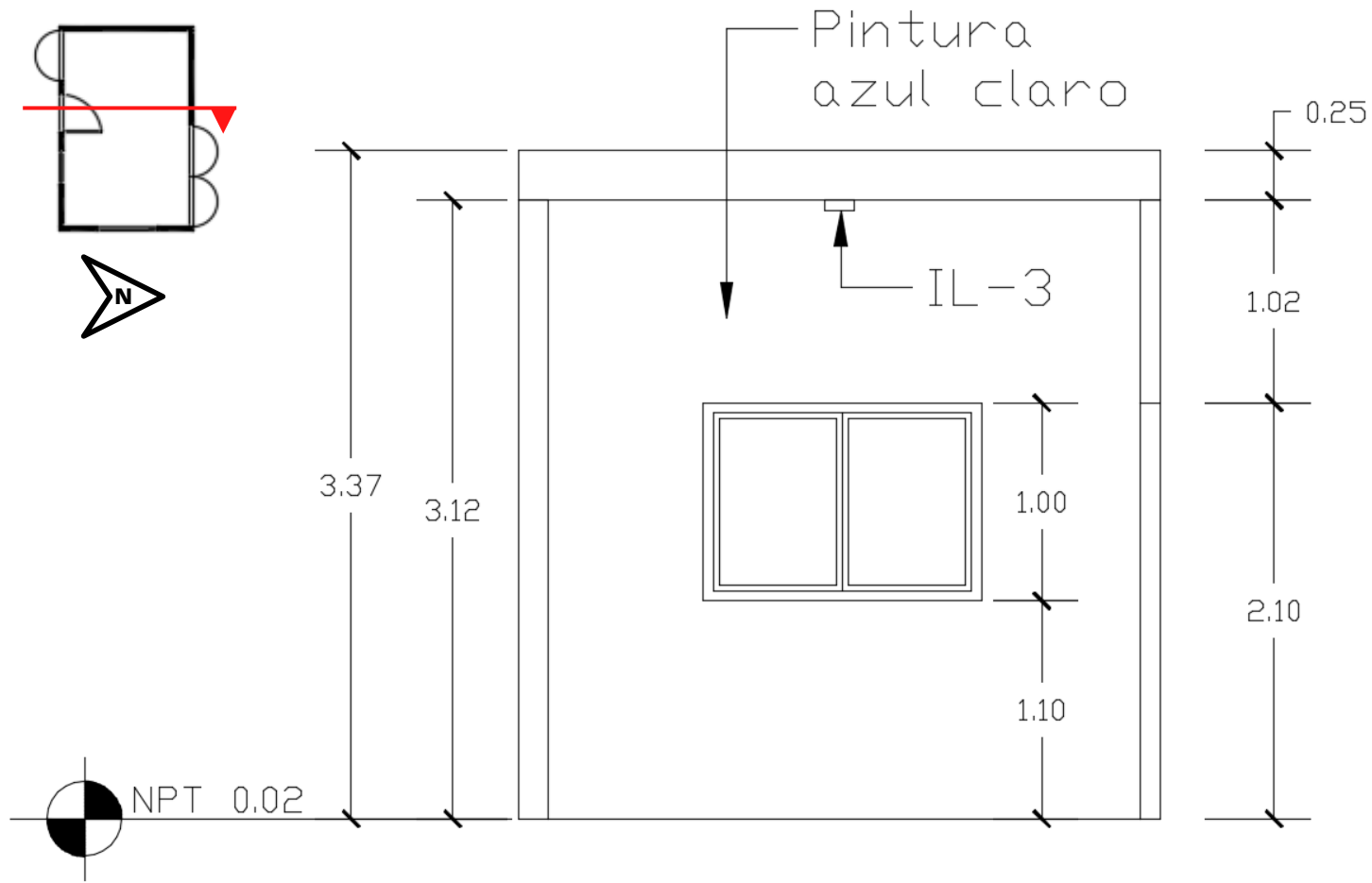


Hab. del Futuro. E-3
1:50

Habitación del Futuro: Elevaciones

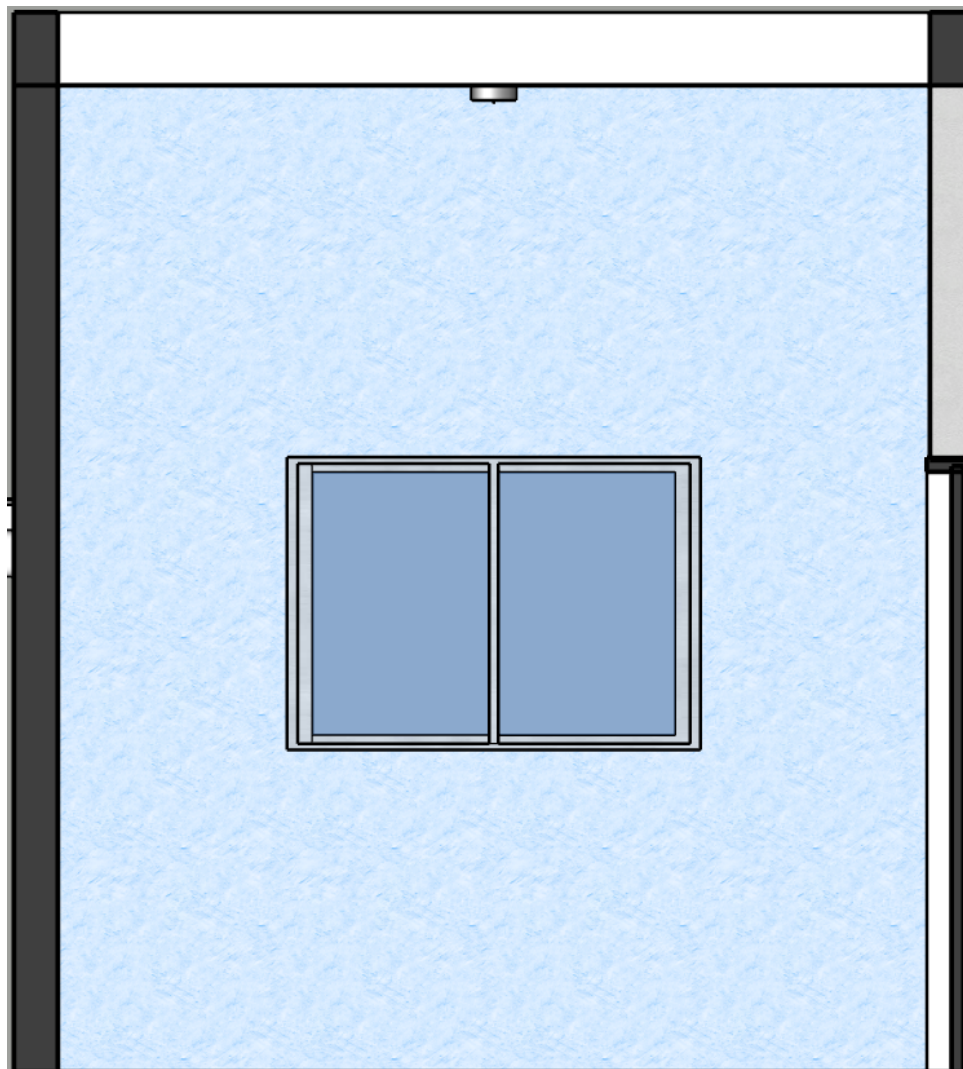
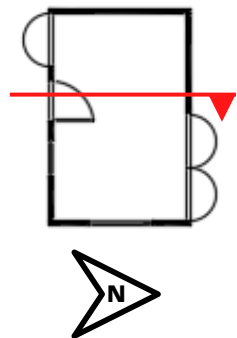


Habitación del Futuro: Elevaciones



Hab. del Futuro. E-4
1:50





Habitación del Futuro: Elevaciones





Habitación del Futuro: Tabla de Materiales

Código	Nombre	Descripción	Cantidad	Suplidor	Foto
R04A	Papel Tapiz	10 x 0.45 m	220.91 mts2	Cortinaje	
R04B	Numeros en acero negro	4"	72 unidades	Innova Centro	
R04C	Arrimadero en madera MDF oscura	2 m	80 mts	Isotex Dominicana	
R04D	Enchapado de madera MDF	0.23 x 1.00 m	75.47 mts2	Madesol	
R04E	Vinilo con imitación de madera	36" x 6"	85 mts2	Interdeco	
R04F	Pintura Beige	SW 7036 Accessible Beige	4 Galones	Sherwin Williams	
R04G	Cornisa en Madera	2 m	115 mts	Isotex Dominicana	



Habitación del Futuro: Tabla de Mobiliario

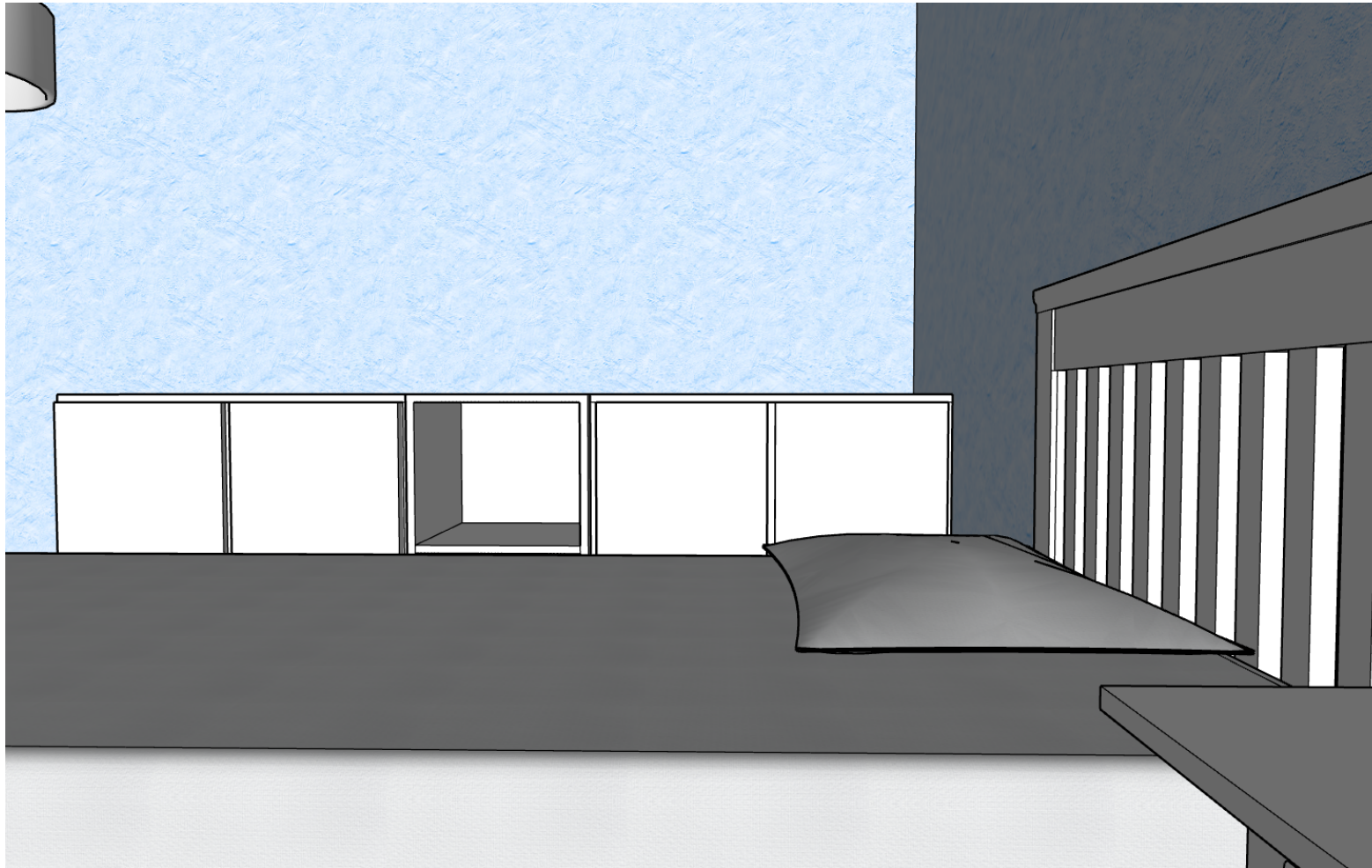
Código	Nombre	Descripción	Cantidad	Suplidor	Foto
S5-B	Cama single con marco de madera	0.90 x 1.00 m	2 unidad	Ikea	
S5-D	Cortinas de lino beige con ojales de acero inoxidable	0.85 x 2.30 m	2 Paneles	Ikea	
S5-A	Credenza de madera laqueado en blanco	longitud: 27 ½ " ancho: 82 ¾ " profundidad: 13 ¾ " alto: 82 ¾ "	1 unidad	Ikea	
S5-C	Mesa de noche de madera laqueado en blanco	ancho: 18 1/8 " profundidad: 13 3/4 " alto: 27 1/2 " Profundidad del cajón (interior): 9 "	1 unidad	Ikea	

Habitación del Futuro: Tabla de Luminaria

Código	Nombre	Descripción	Cantidad	Suplidor	Foto
IL-3	Lámpara de Plafón Redonda	35 x 9.5 cm	2 unidades	La casa del LED	
IL-6	Lampara de piso moderna con luz blanca	alto: 60 " Ancho de la pantalla: 17 " Diámetro de la base: 11 "	1 unidad	Ikea	

Habitación del Futuro: Tabla de Puertas

Código	Nombre	Descripción	Cantidad	Suplidor	Foto	Set
P-3a	Puerta del futuro (pasillo)	Ancho - 0.9m Alto - 2.1m	1	Ikea		Hab. del Futuro
P-3b	Puerta del futuro (baño)	Ancho - 0.8m Alto - 2.1m	1	Ikea		Hab. del Futuro

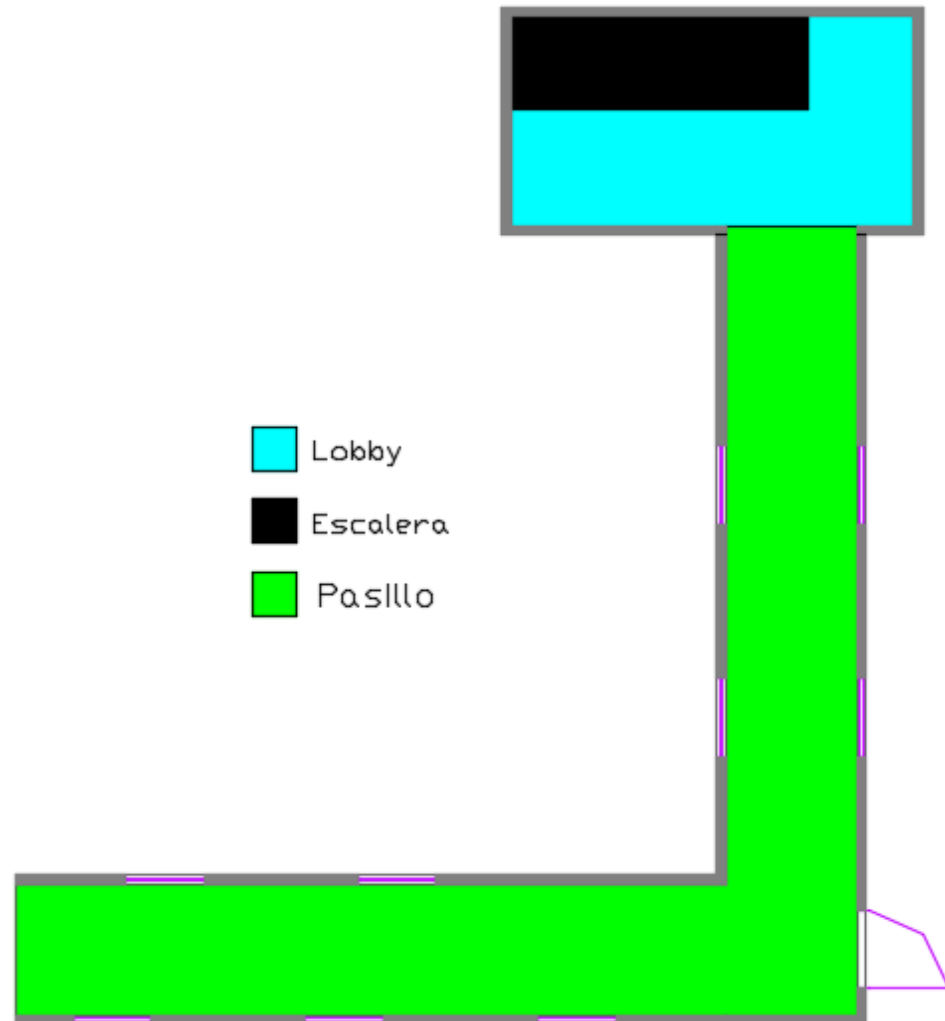
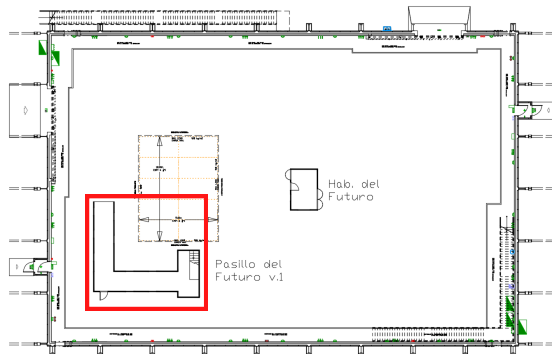




6.4 Set g: Pasillo del Futuro V.1



Pasillo del Futuro V.1: Zonificación



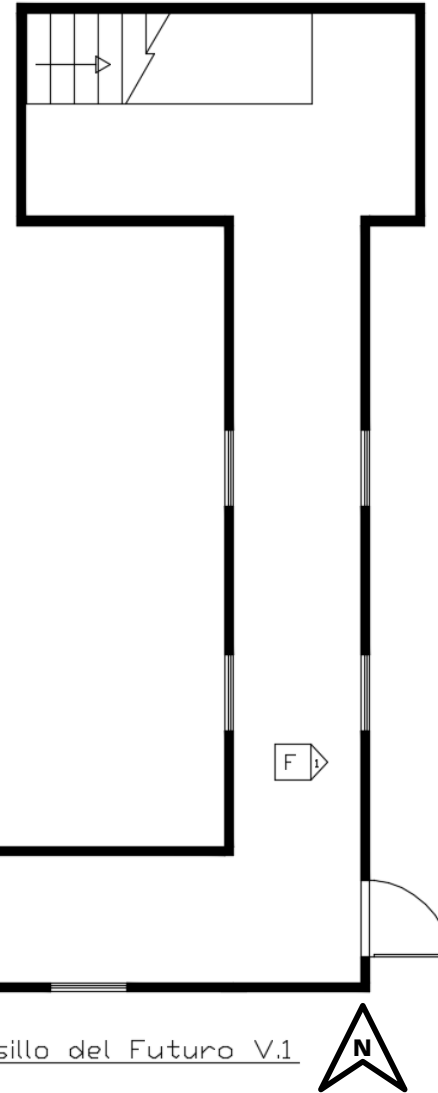
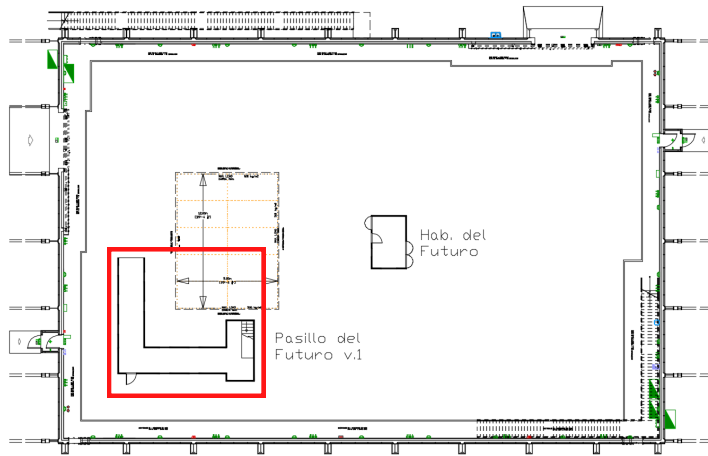
Zonificación. Pasillo. del Futuro V.1

1:50



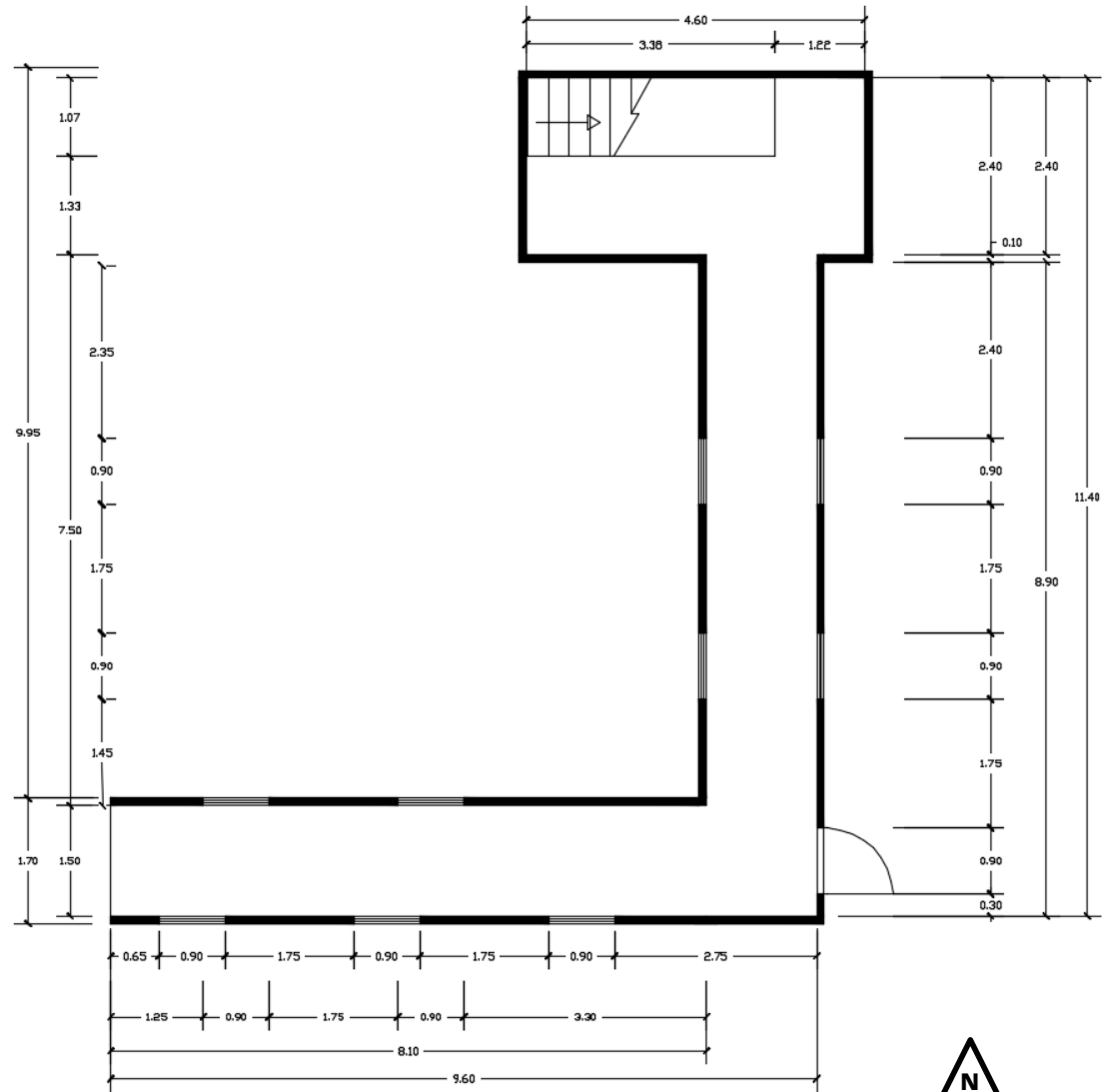
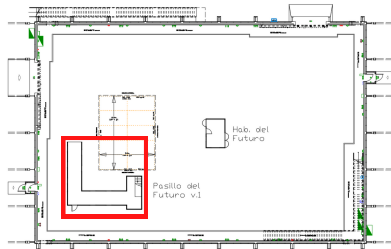
Pasillo del Futuro V.1:

Arquitectónico



Plano Arquitectónico. Pasillo del Futuro V.1
1:50

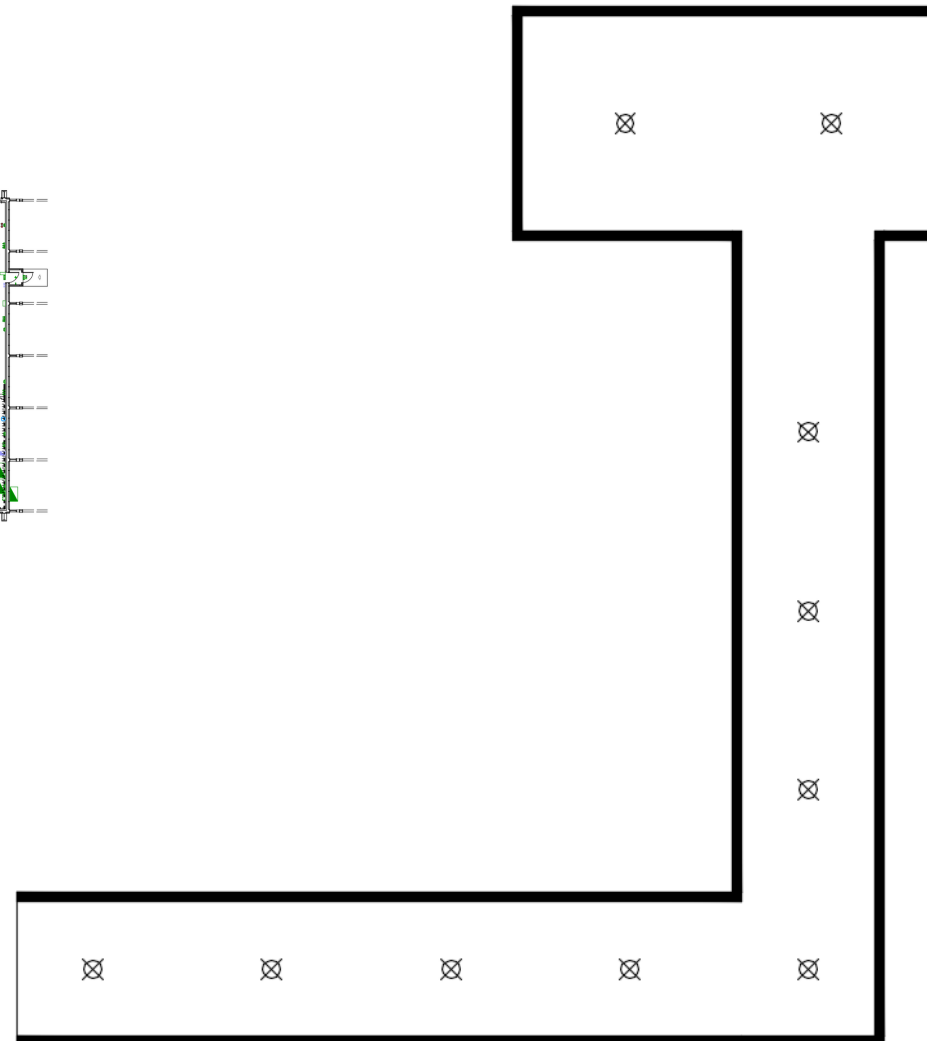
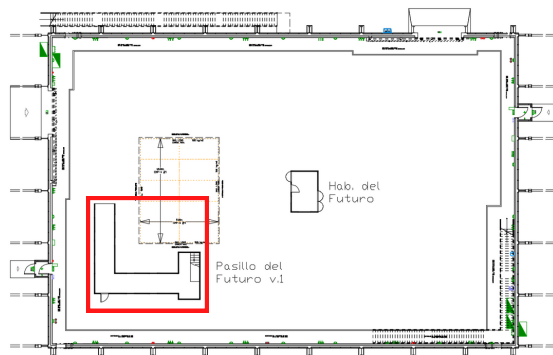
Pasillo del Futuro V.1: Dimensionado



Plano Dimensionado, Pasillo del Futuro V.1
1:50



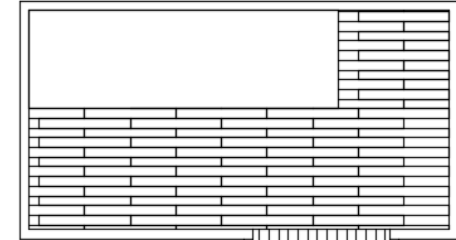
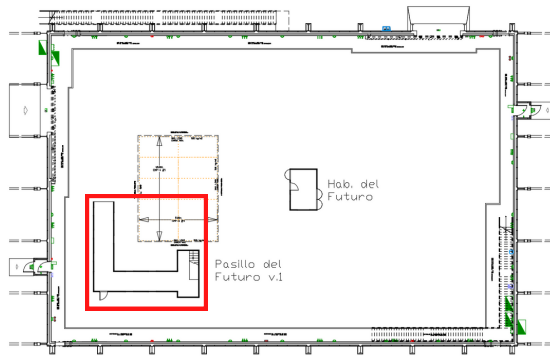
Pasillo del Futuro V.1: Luminarias




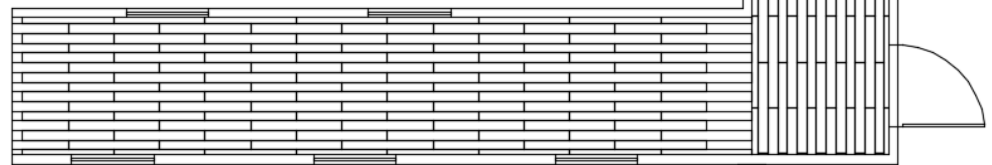
Plano de Luminarias. Pasillo del Futuro V.1
1:50




Pasillo del Futuro V.1: Pisos



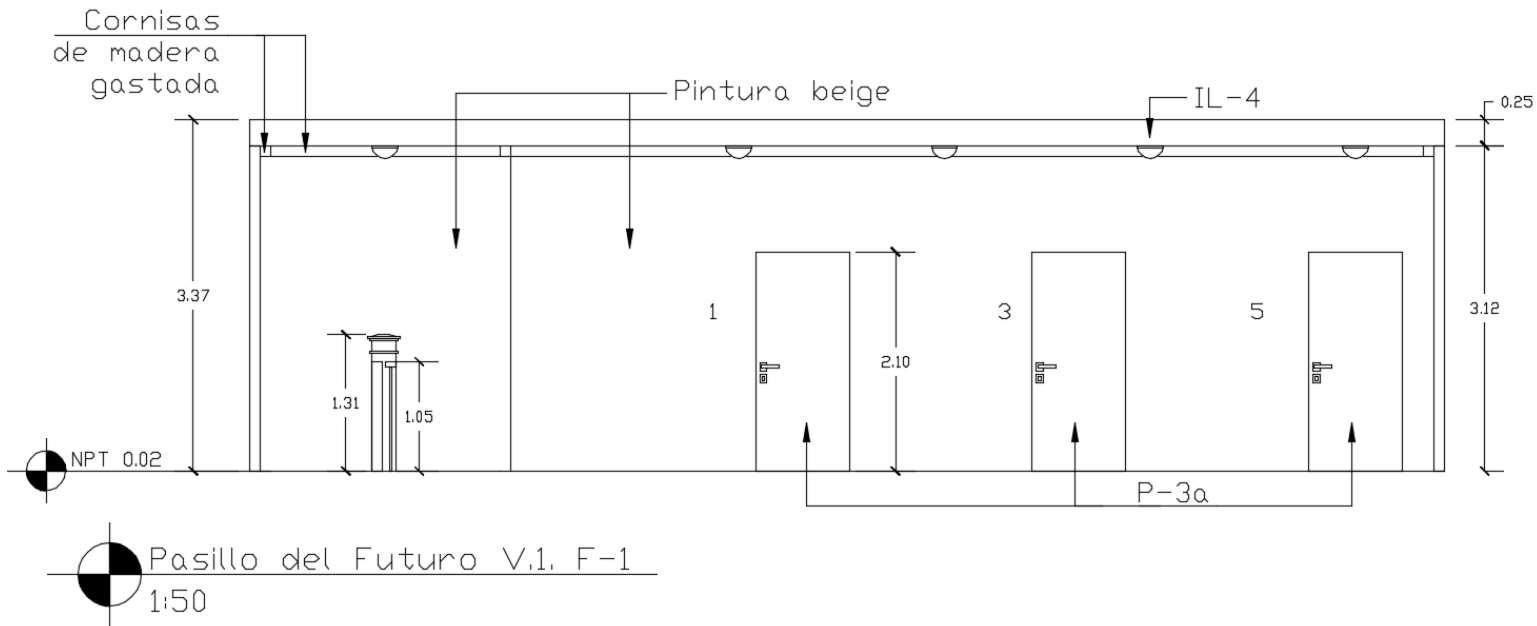
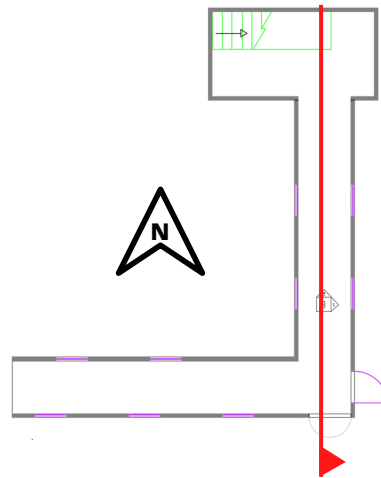
 Laminado imitación
madera de roble
tratada. R06B



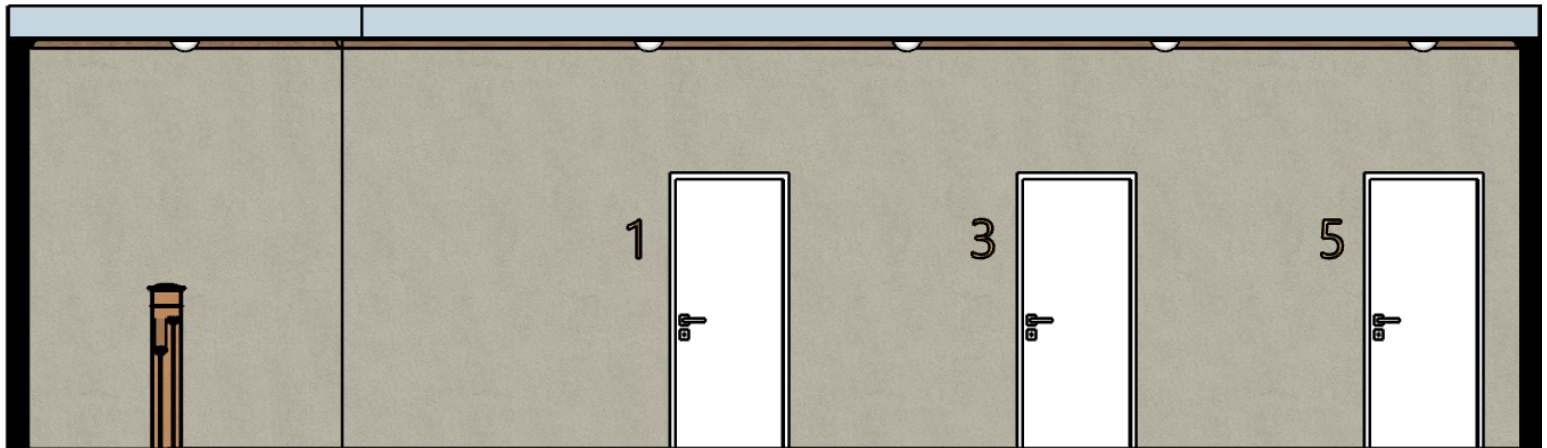
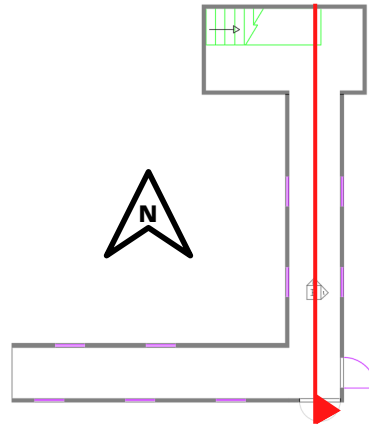
 Plano de pisos. Pasillo del Futuro V.1
1:50






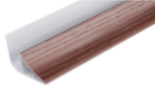

Pasillo del Futuro V.1: Elevaciones




Pasillo del Futuro V.1: Elevaciones




Pasillo del Futuro V.1: Tabla de Materiales

Código	Nombre	Descripción	Cantidad	Suplidor	Foto
R06A	Pintura beige	SW 7036 Accessible Beige	4 Galones	Sherwin Williams	
R06B	Piso de vinil con imitación madera	36" x 6"	36 mts2	Interdeco	
R06C	Pintura Beige	SW 7036 Accessible Beige	1 Galón	Sherwin Williams	
R06D	Cornisas de madera gastada	2 m	50 mt	Isotex Dominicana	
R06E	Números en latón	4"	20 Unidades	Innova Centro	

Pasillo del Futuro V.1: Tabla de Luminaria

Código	Nombre	Descripción	Cantidad	Suplidor	Foto
IL-4	Luces de techo esféricas con Luz Blanca	35 x 9.5 cm	10 Unidades	Ochoa	

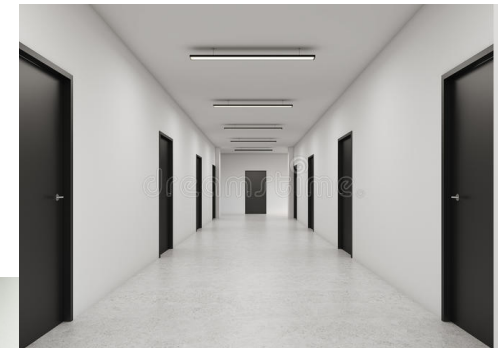
Pasillo del Futuro V.1: Tabla de Puertas

Código	Nombre	Descripción	Cantidad	Suplidor	Foto	Ubicación
P-3a	Puerta del futuro (pasillo)	Ancho - 0.9m Alto - 2.1m	10	Ikea		Pasillo del Futuro v.1



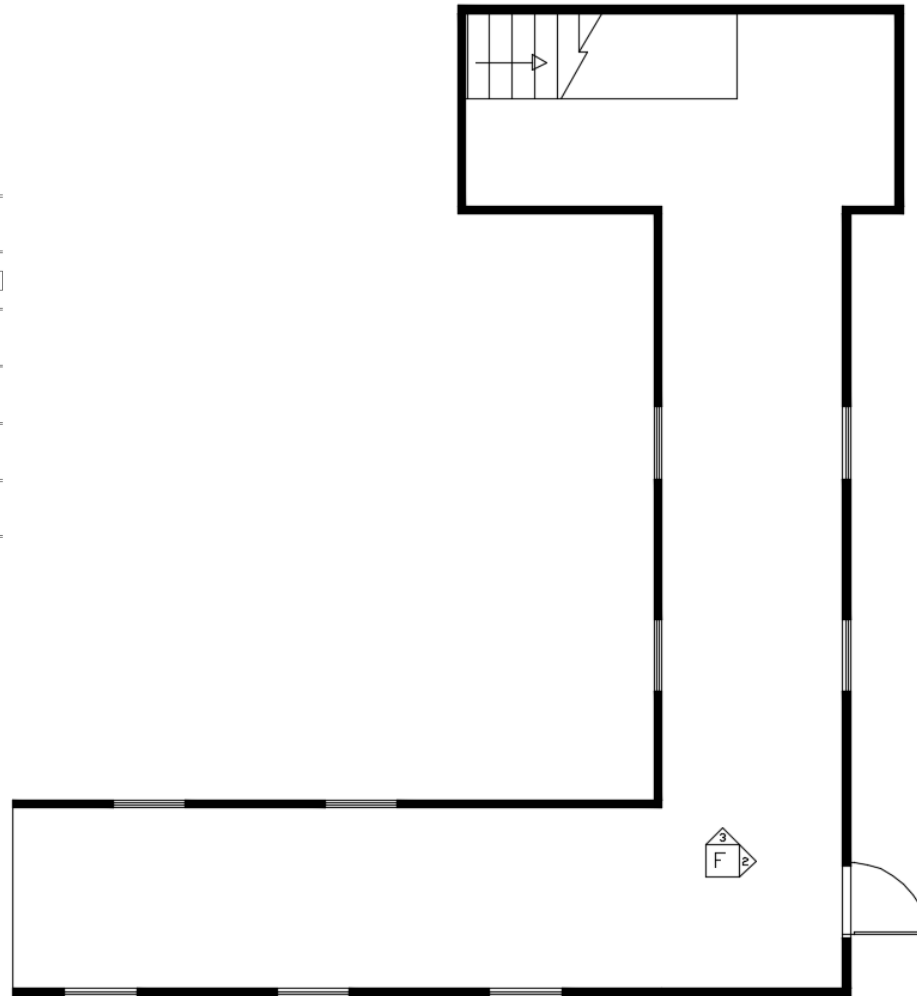
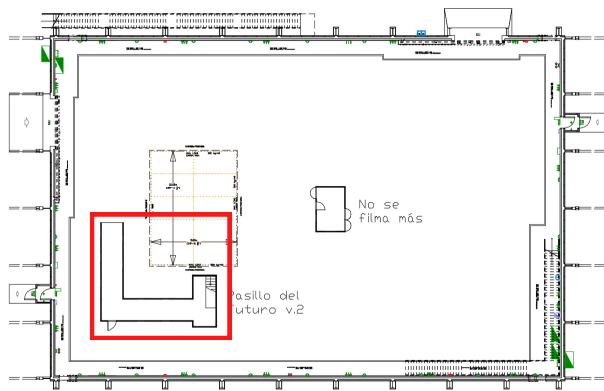


Pasillo del Futuro V.2



Pasillo del Futuro V.2:

Arquitectónico

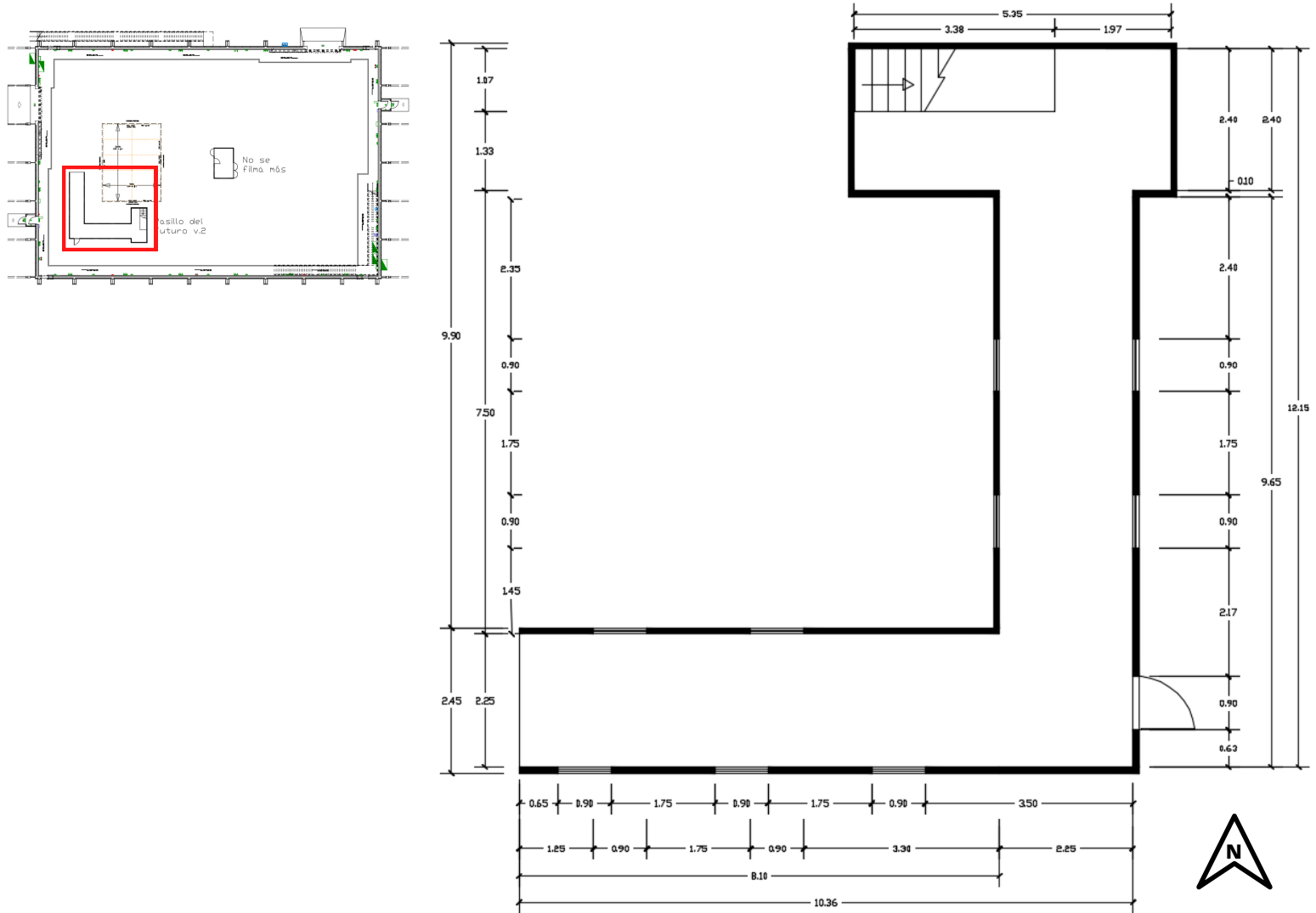


Plano Arquitectónico. Pasillo del Futuro V.2

1:50

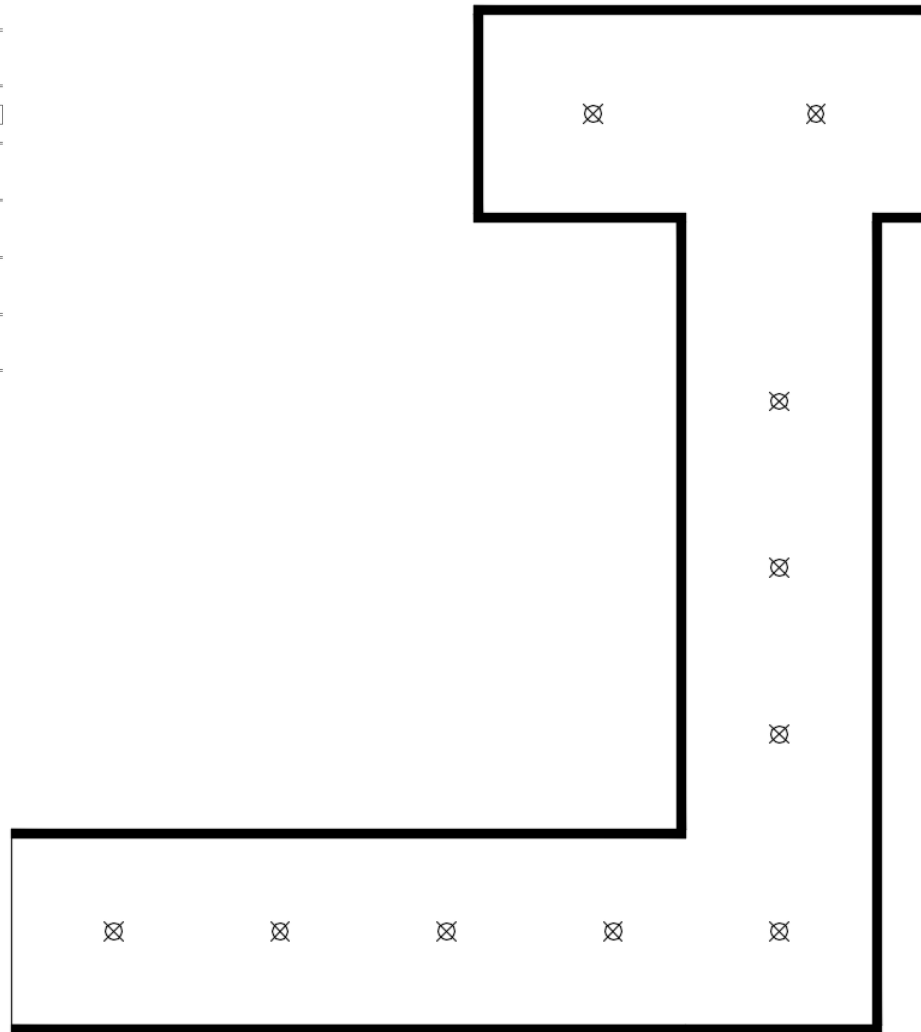
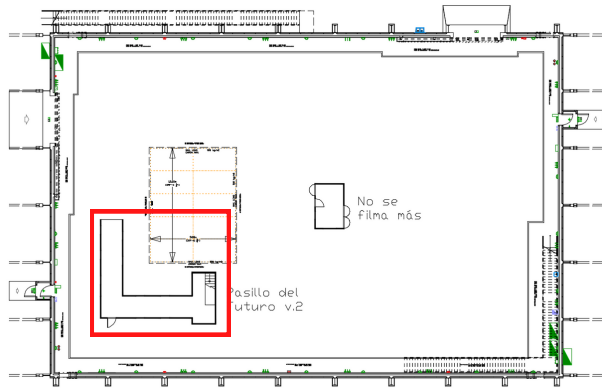


Pasillo del Futuro V.2: Dimensionado



Plano Dimensionado. Pasillo del Futuro V.2
1:50

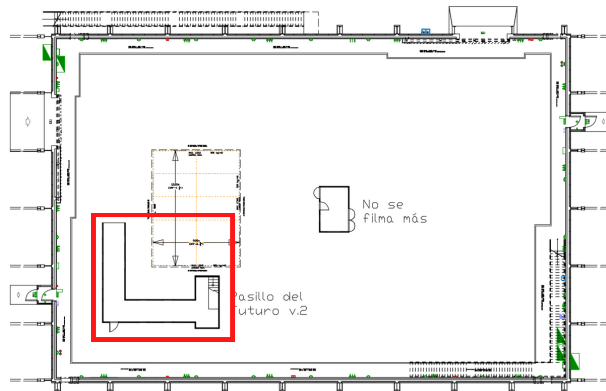
Pasillo del Futuro V.2: Luminarias



Plano de Luminarias. Pasillo del Futuro V.2
1:50

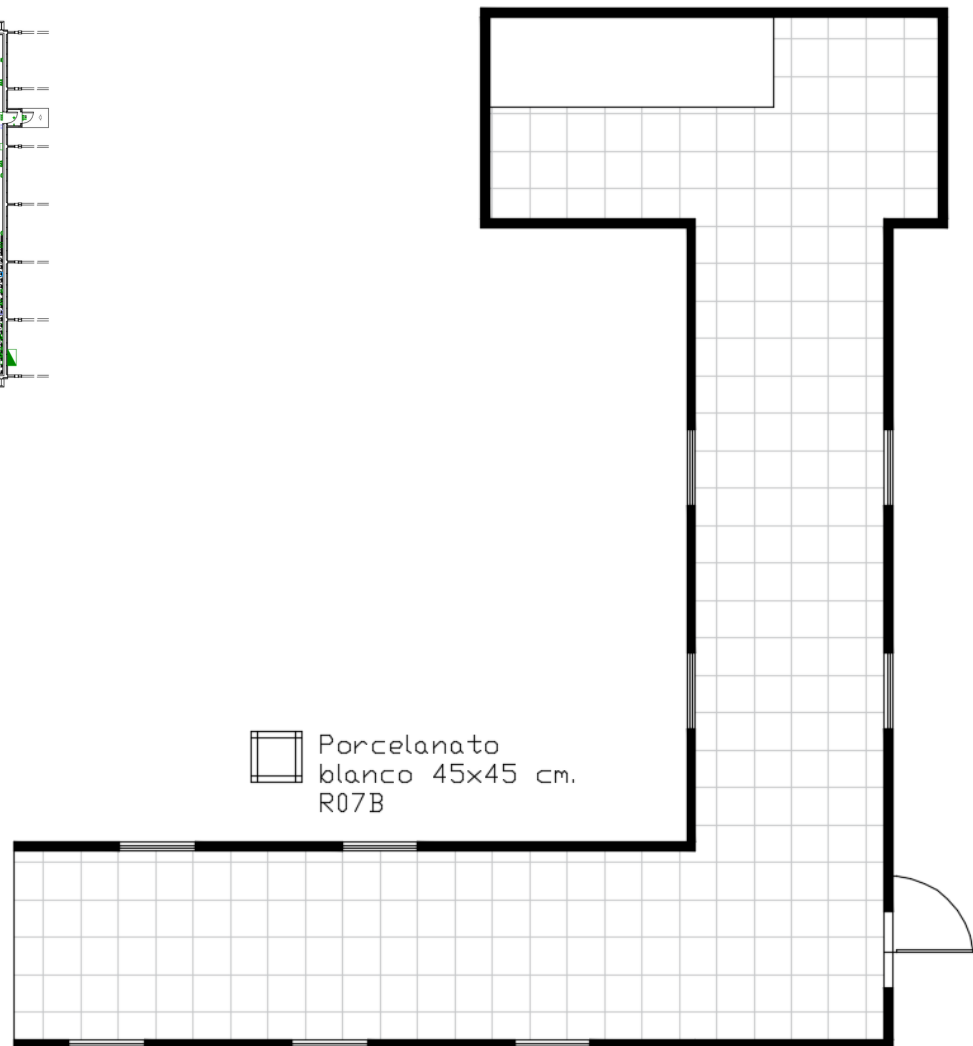


Pasillo del Futuro V.2: Pisos



No se
firma más

Pasillo del
futuro v.2



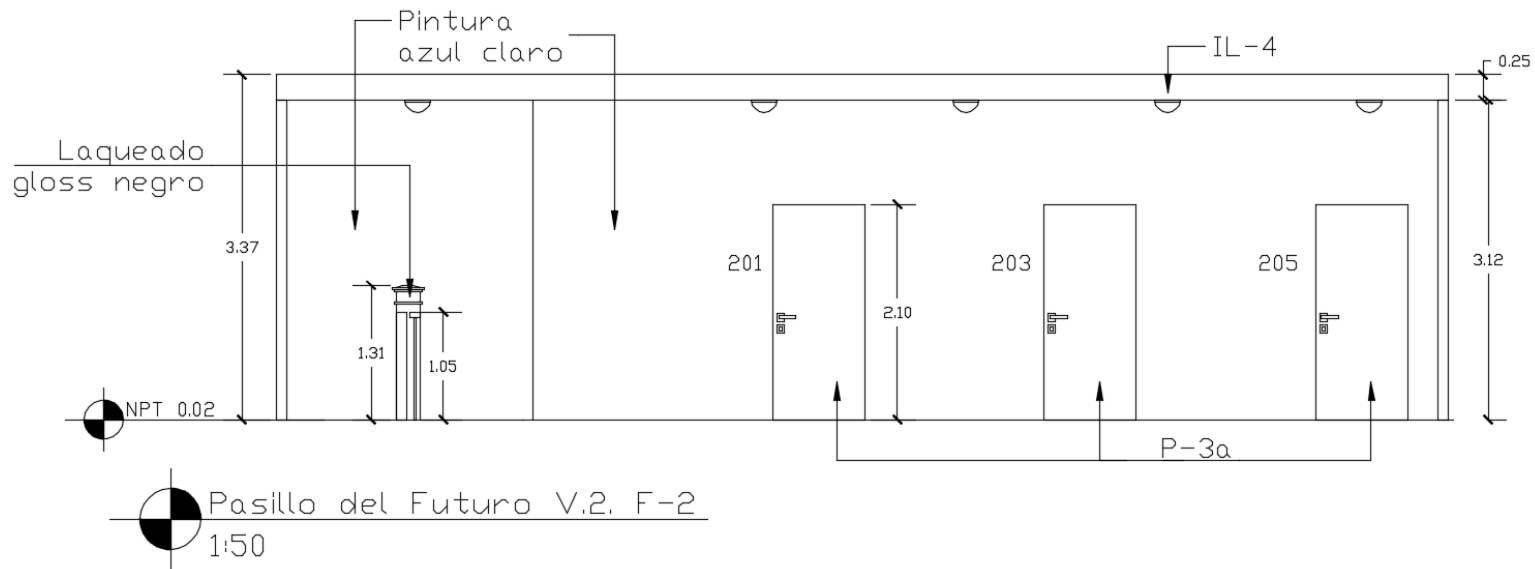
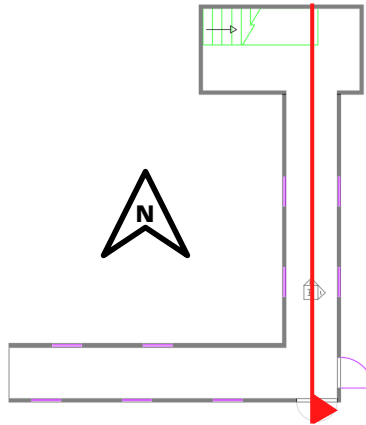
Porcelanato
blanco 45x45 cm.
R07B



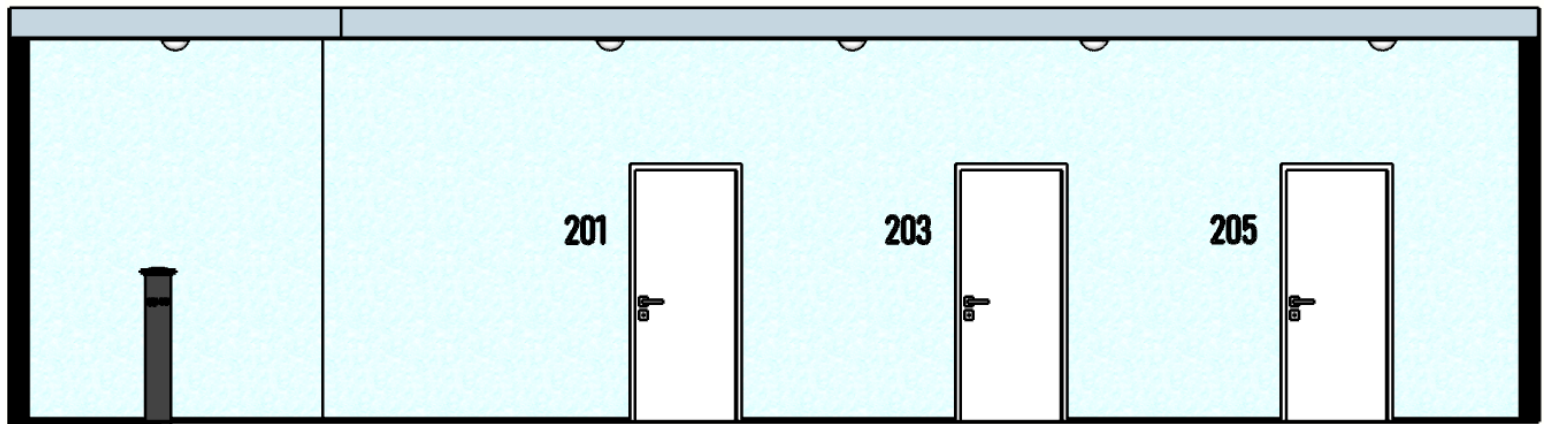
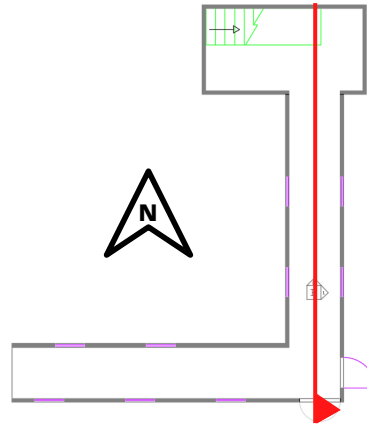
Plano de pisos, Pasillo del Futuro V.2
1:50



Pasillo del Futuro V.2: Elevaciones

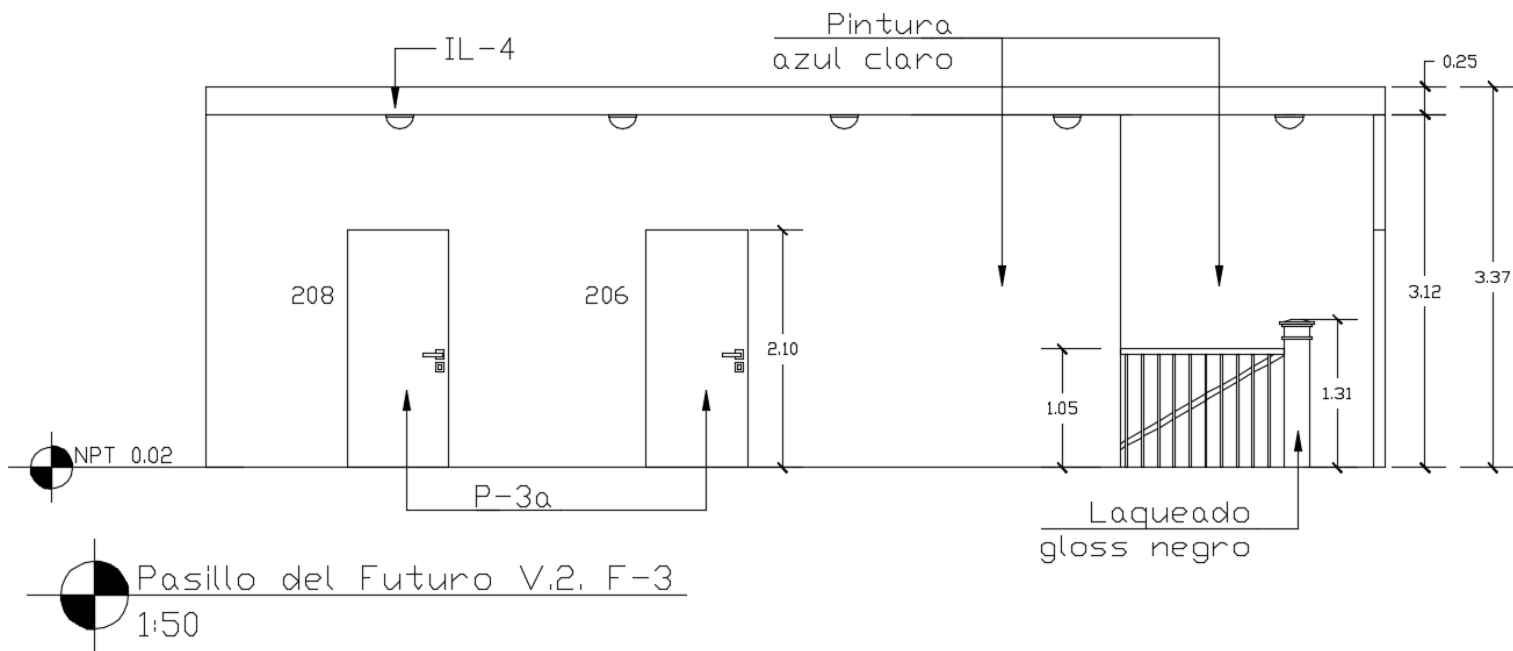
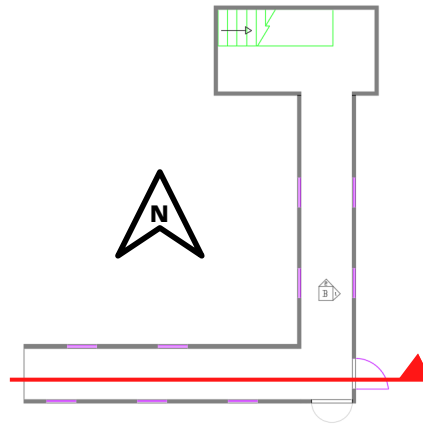


Pasillo del Futuro V.2: Elevaciones

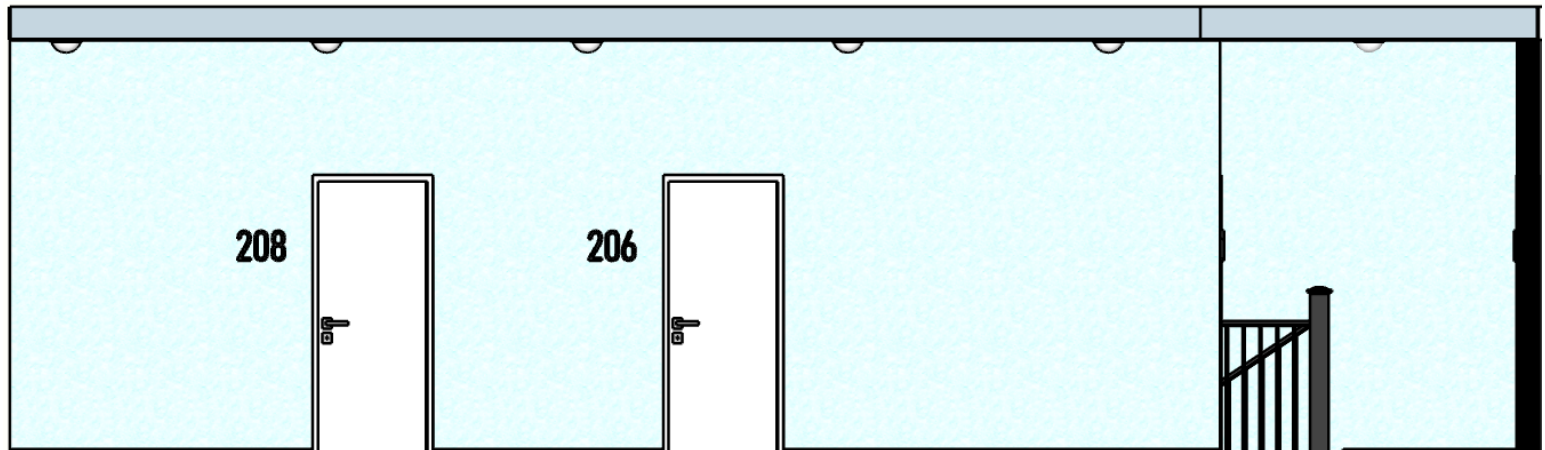
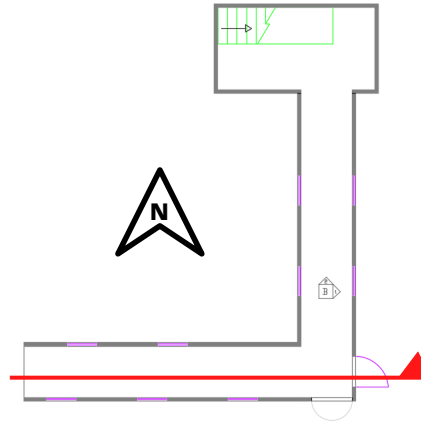


201





Pasillo del Futuro V.2: Elevaciones




Pasillo del Futuro V.2: Elevaciones




Pasillo del Futuro V.2: Tabla de Materiales

Código	Nombre	Descripción	Cantidad	Suplidor	Foto
R07A	Pintura Azul Claro	SW 6497 Blue Horizon	4 Galones	Sherwin Williams	
R07B	Piso de vinil con imitación de cerámica blanca	45x45 cm	53.12 mts2	Marmotech	
R07C	Pintura blanca	SW 7005 Pure White	2 Galones	Sherwin Williams	
R07D	Números en Acero negro	4"	20 unidades	Innova Centro	
R07E	Pintura gloss negra	SW 6991 Black Magic	1 Galón	Sherwin Williams	

Pasillo del Futuro V.2: Tabla de Luminaria

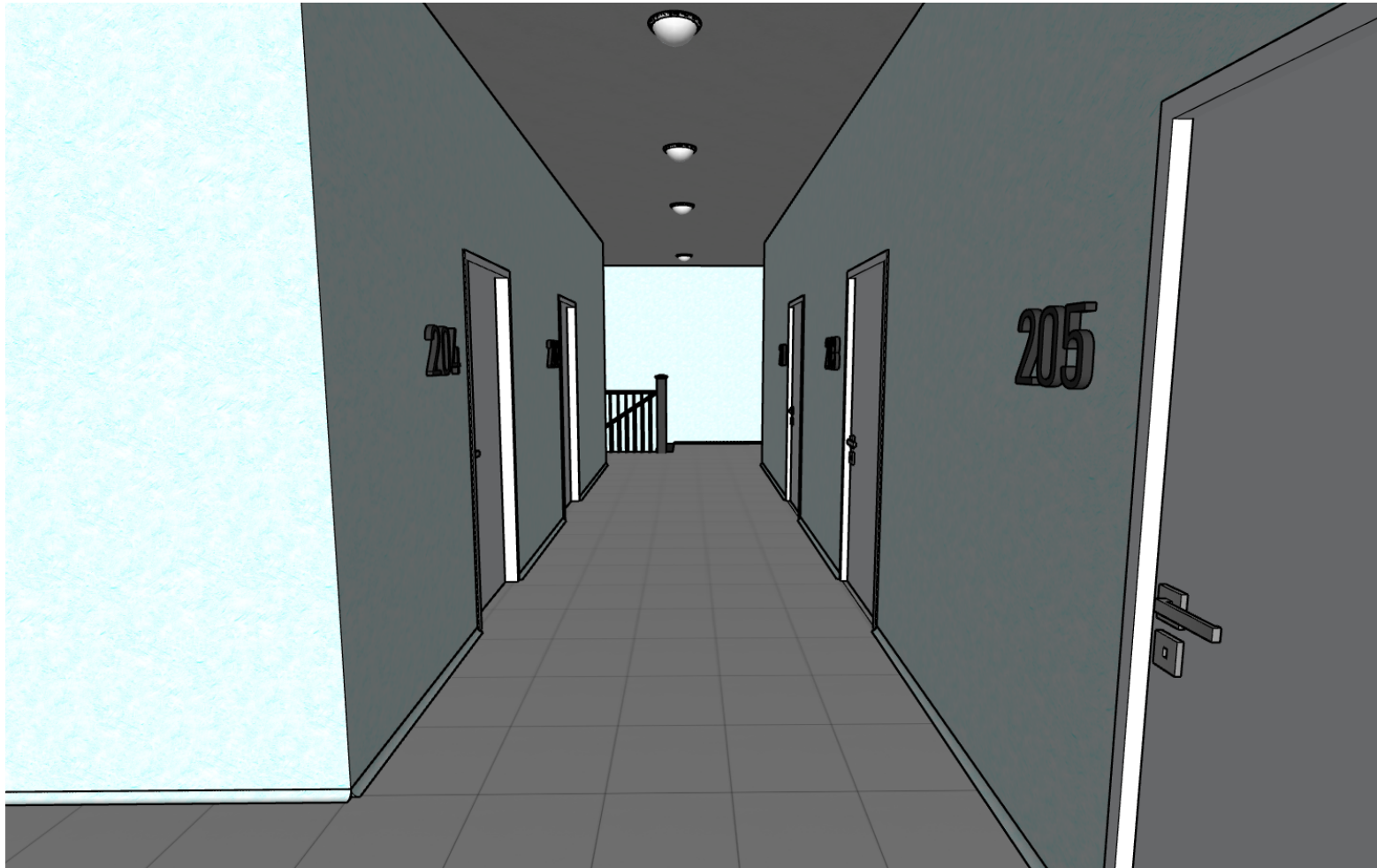
Código	Nombre	Descripción	Cantidad	Suplidor	Foto
IL-4	Luces de techo esféricas con Luz Blanca	35 x 9.5 cm	10 Unidades	Ochoa	

Pasillo del Futuro V.2: Tabla de Puertas

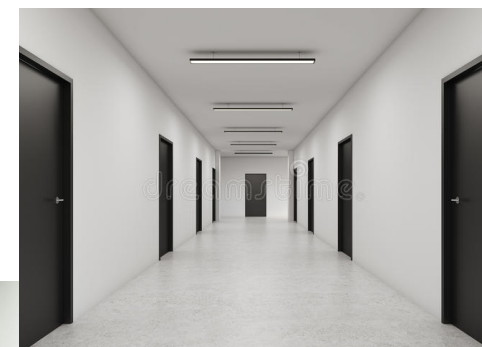
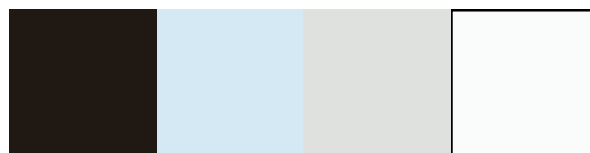
Código	Nombre	Descripción	Cantidad	Suplidor	Foto	Ubicación
P-3a	Puerta del futuro (pasillo)	Ancho - 0.9m Alto - 2.1m	10	Ikea		Pasillo del Futuro v.1



207

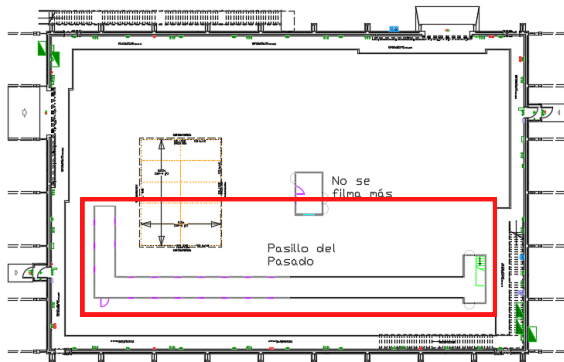
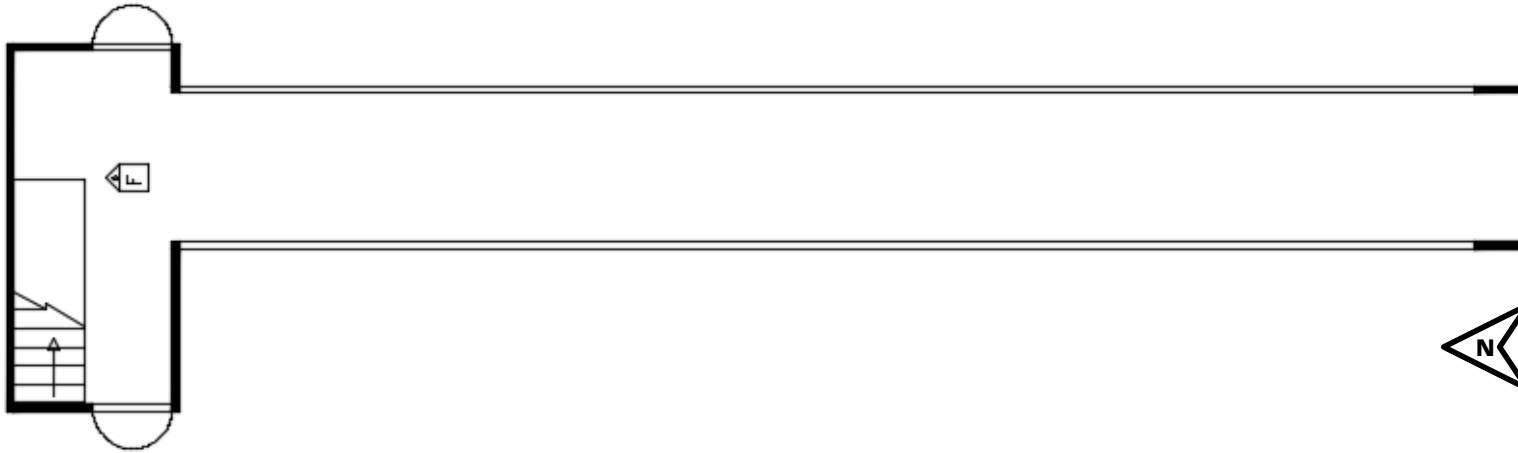


Pasillo del Futuro V.3



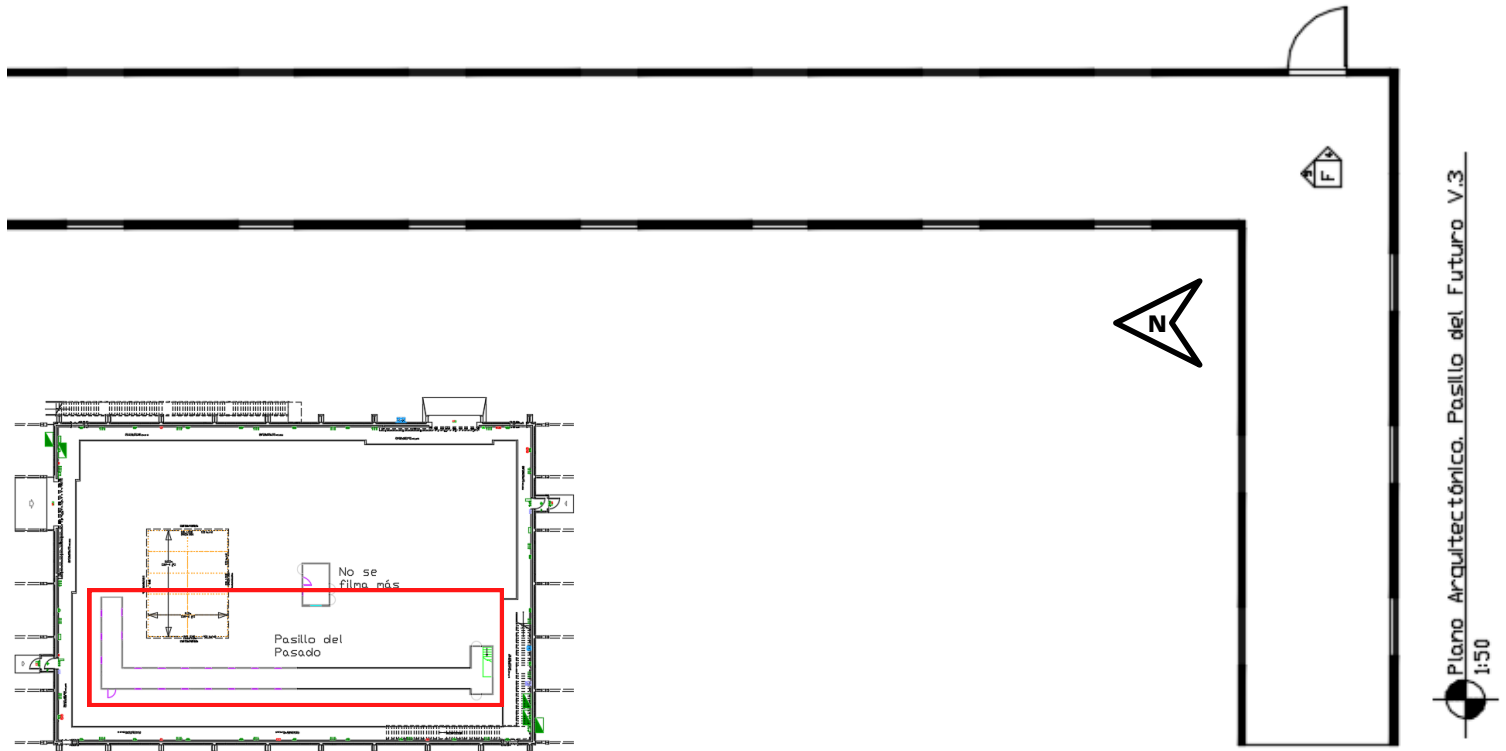
Pasillo del Futuro V.3:

Arquitectónico

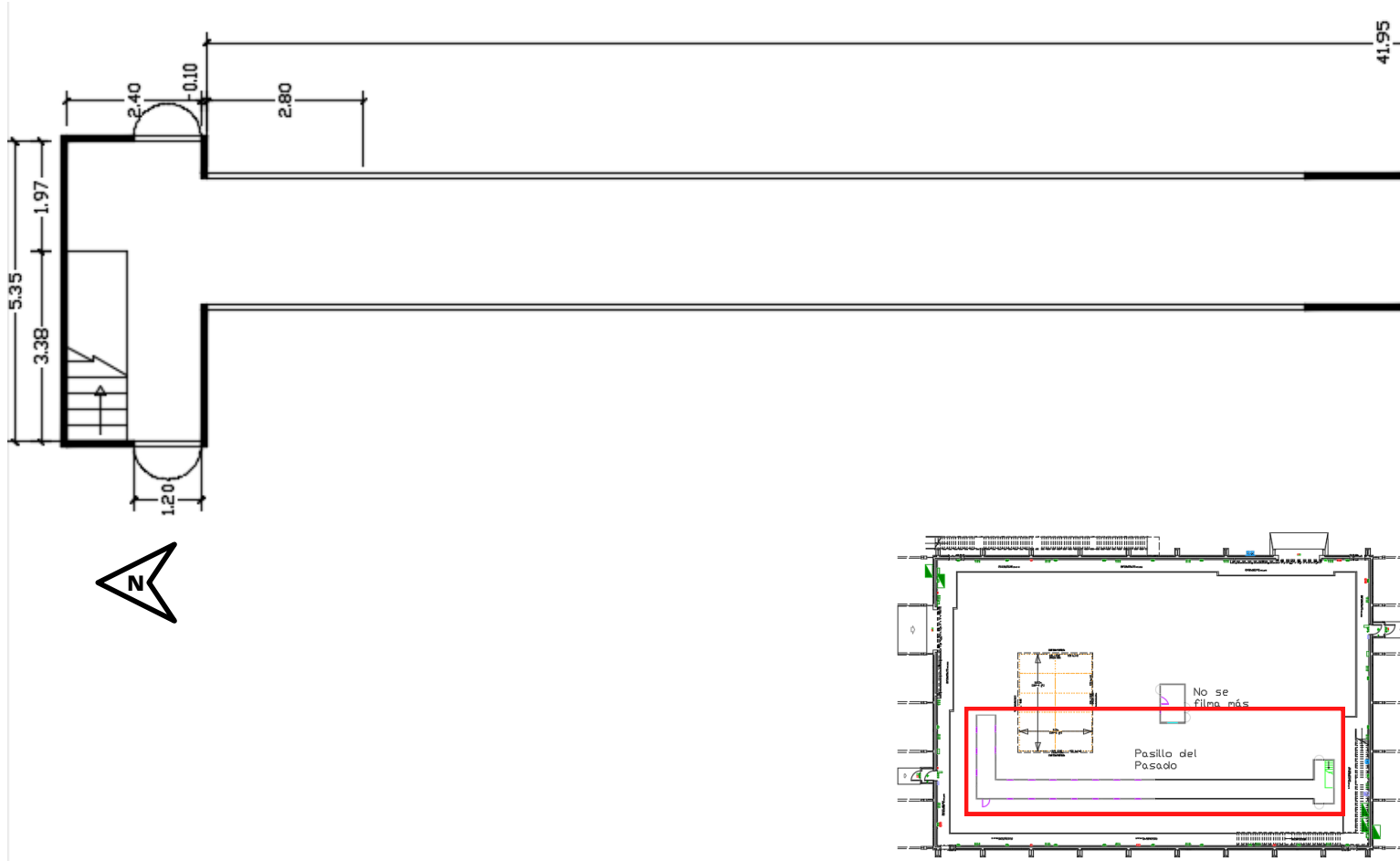


Pasillo del Futuro V.3:

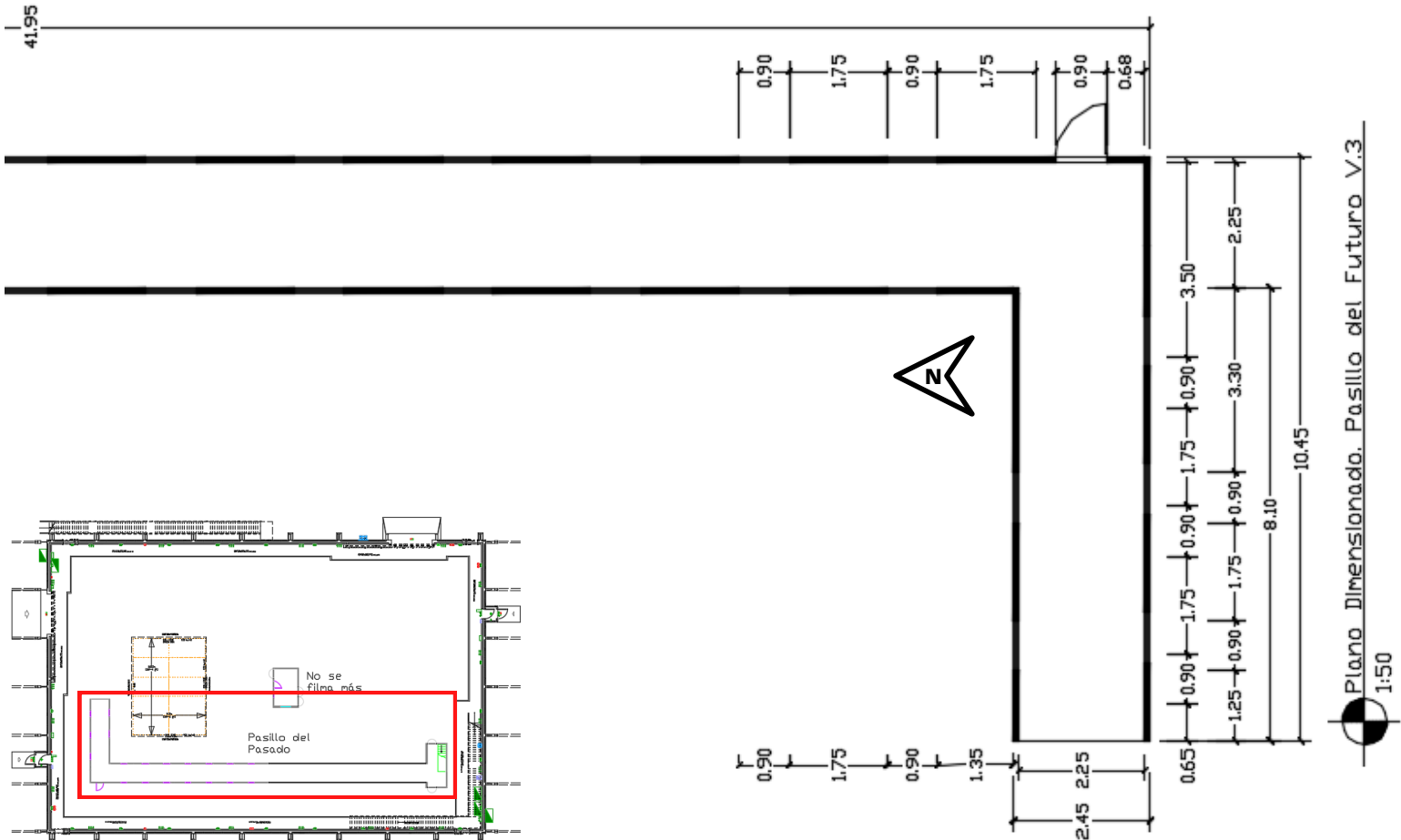
Arquitectónico



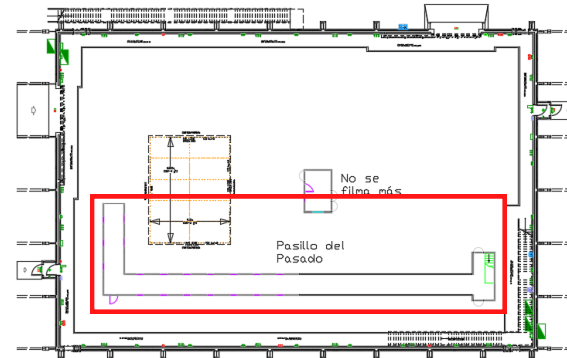
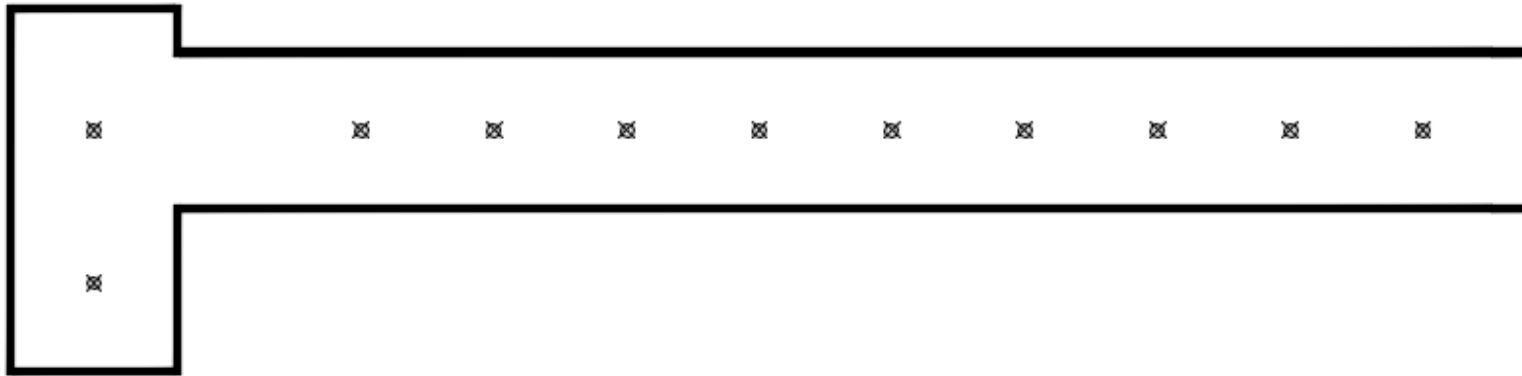
Pasillo del Futuro V.3: Dimensionado



Pasillo del Futuro V.3: Dimensionado



Pasillo del Futuro V.3: Luminarias

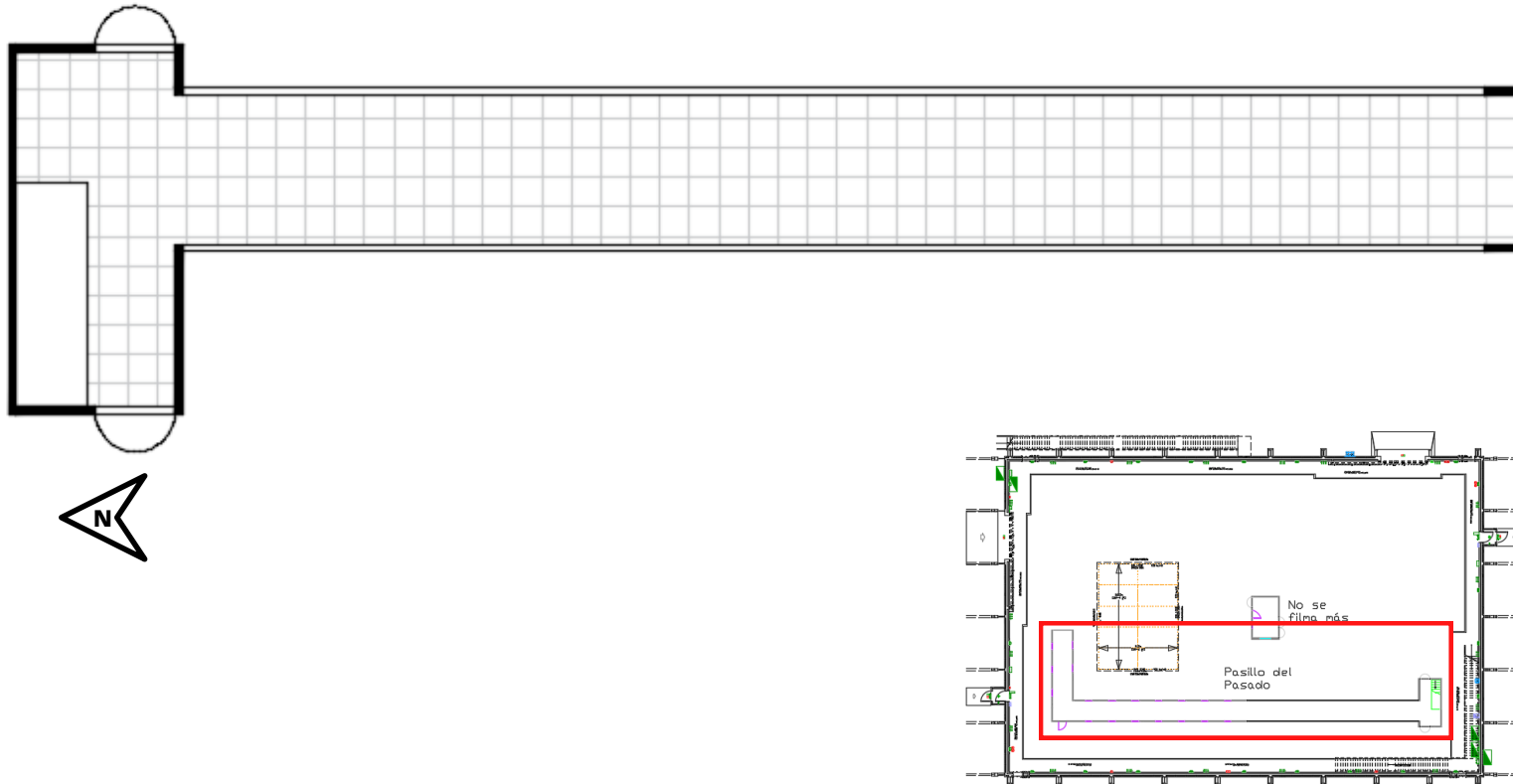


Pasillo del Futuro V.3: Luminarias

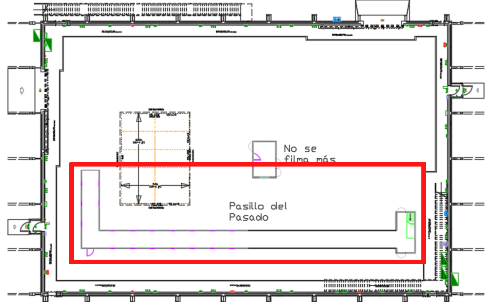
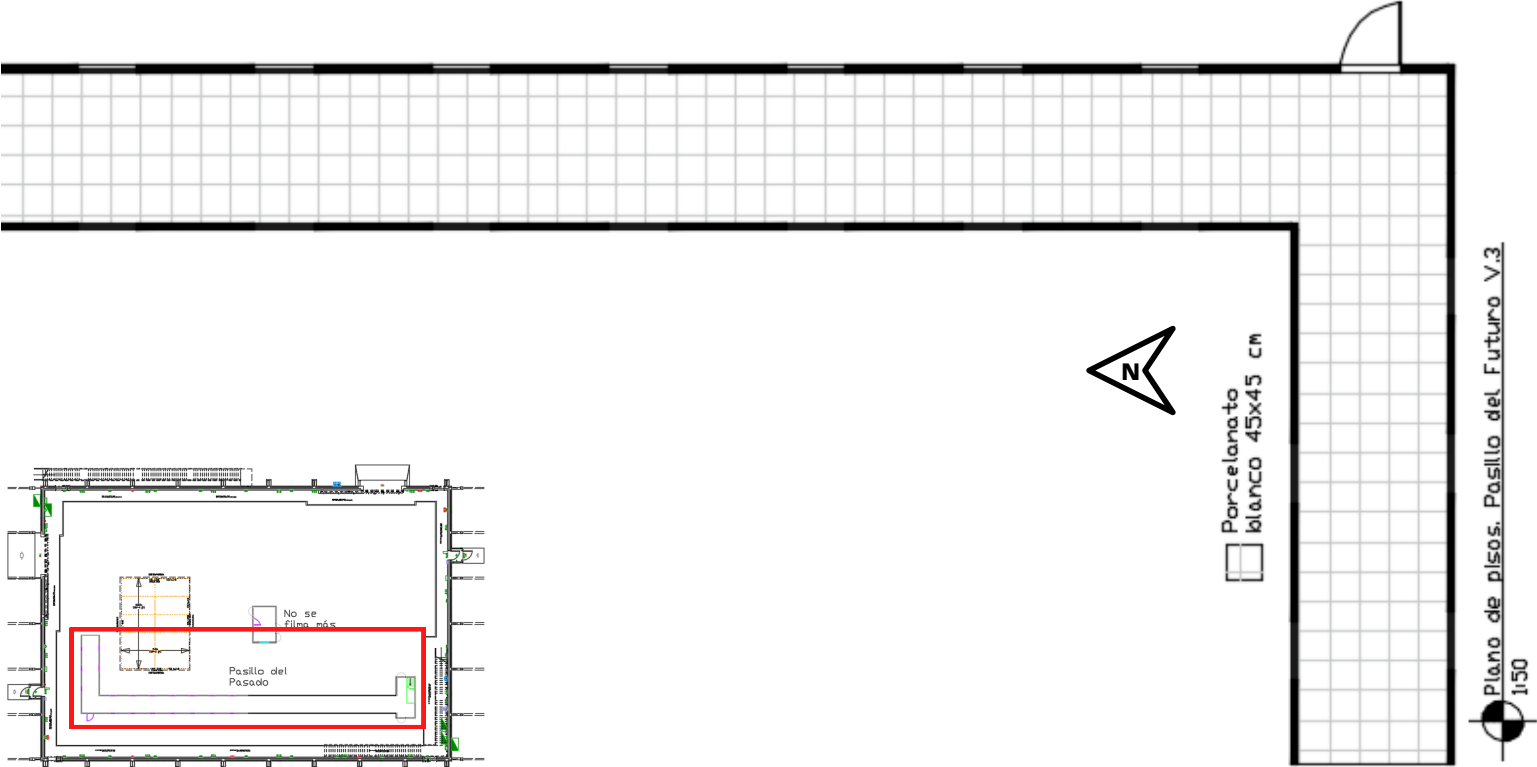


Plano de Luminarias. Pasillo del Futuro V.3
1:50

Pasillo del Futuro V.3: Piso

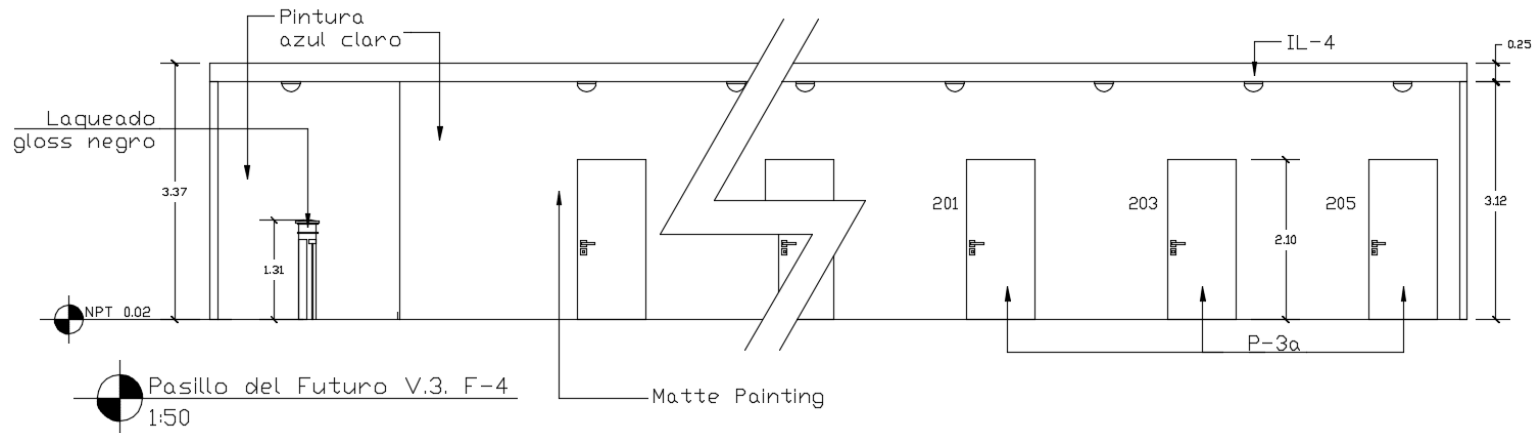
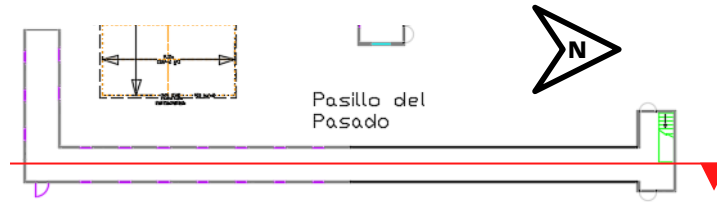


Pasillo del Futuro V.3: Piso

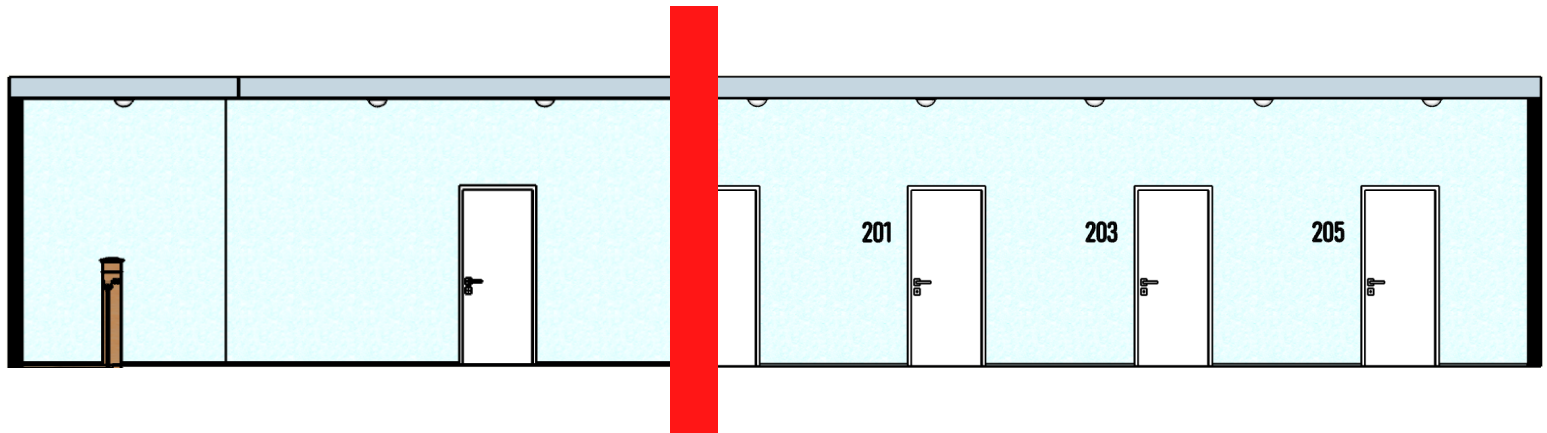
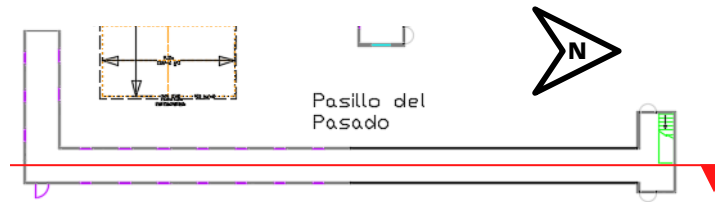


Piano de pisos. Pasillo del Futuro V.3
1:50

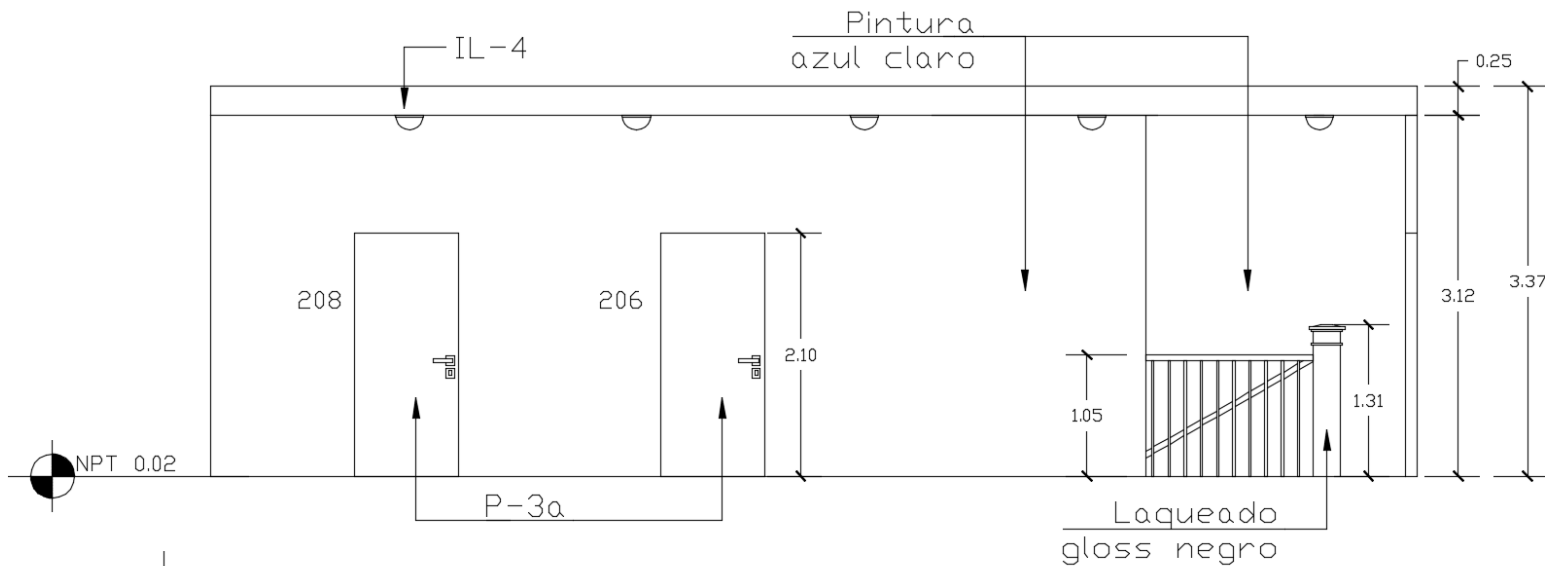
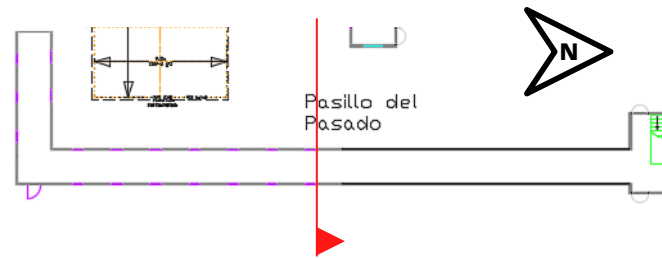
Pasillo del Futuro V.3: Elevaciones



Pasillo del Futuro V.3: Elevaciones

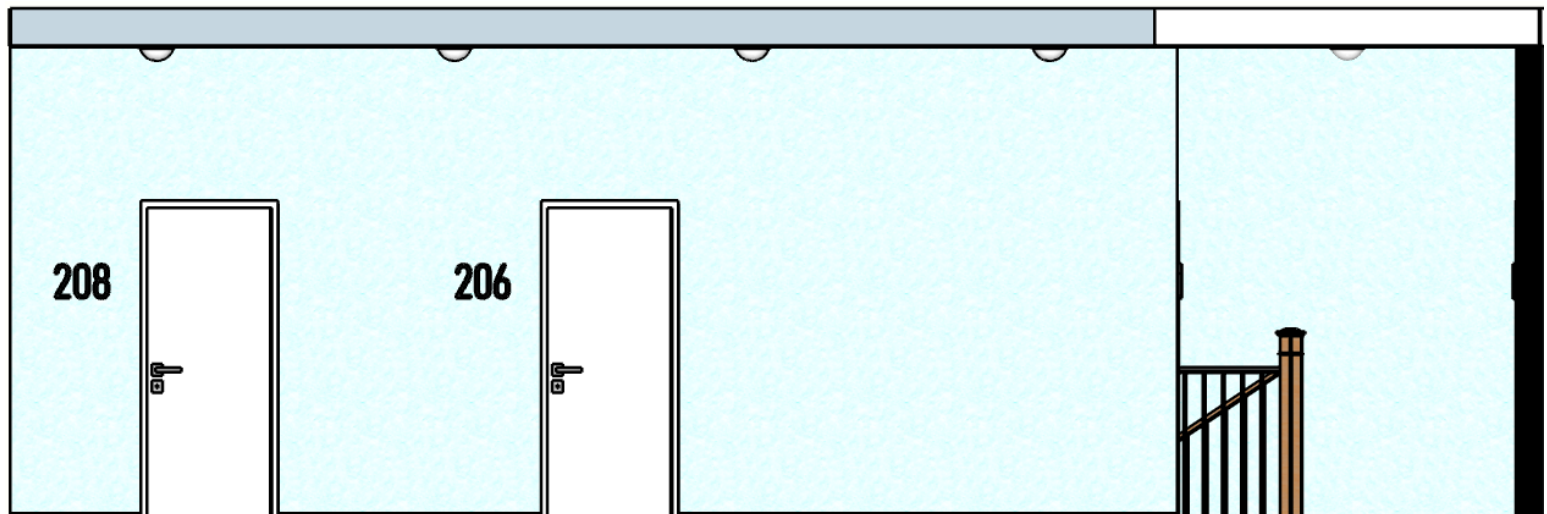
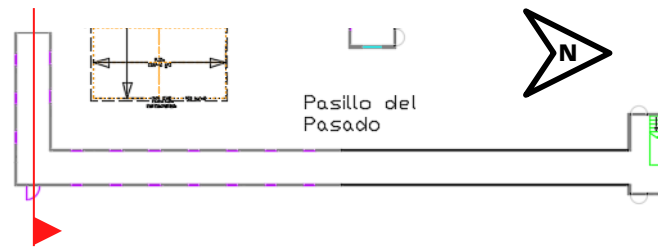


Pasillo del Futuro V.3: Elevaciones

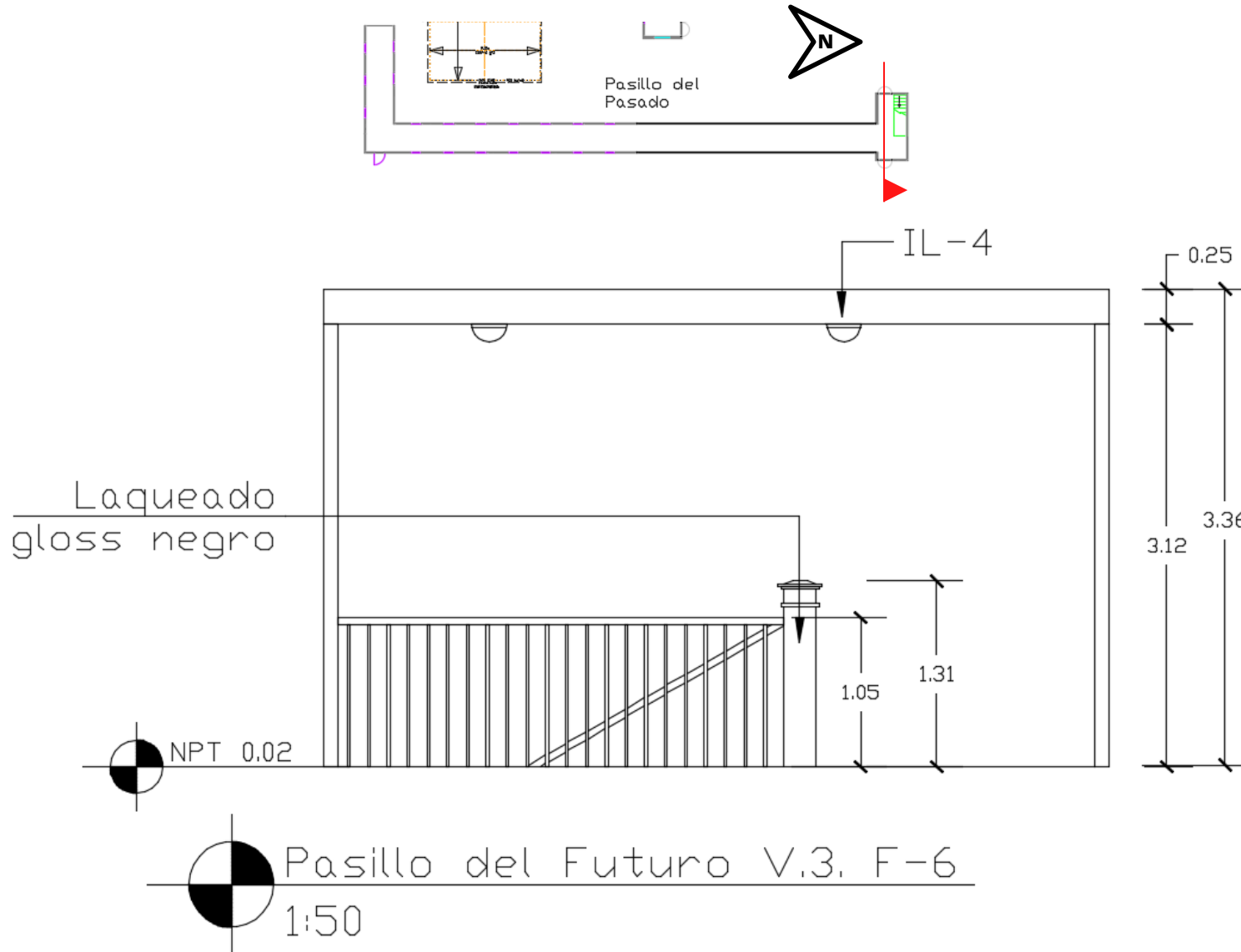


Pasillo del Futuro V.3. F-5
1:50

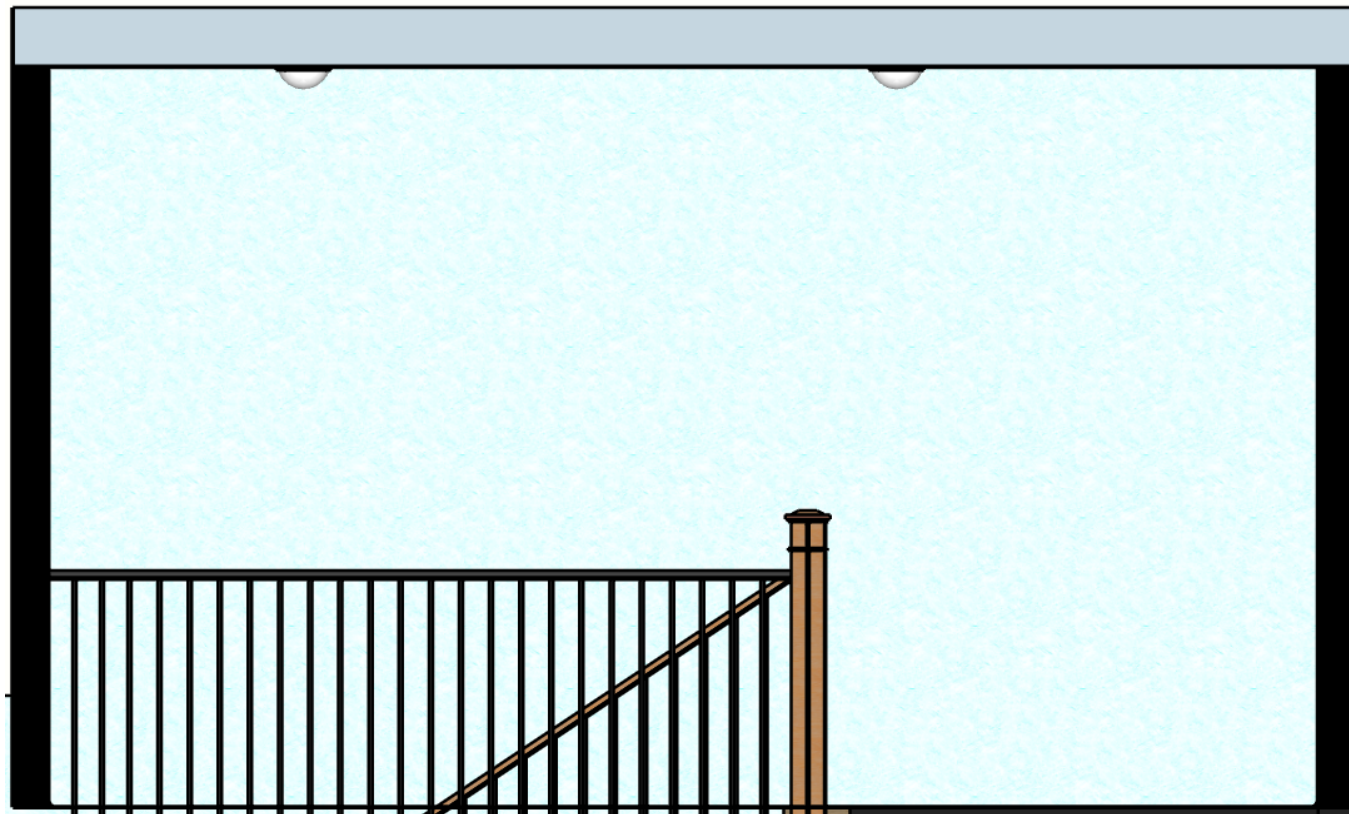
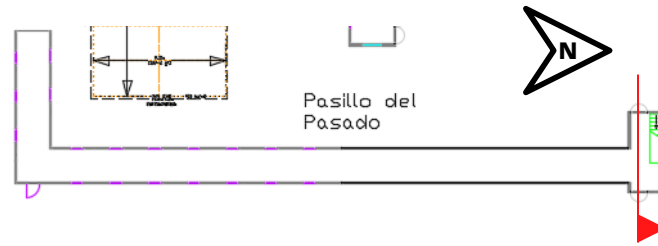
Pasillo del Futuro V.3: Elevaciones







Pasillo del Futuro V.3: Elevaciones




Pasillo del Futuro V.3: Elevaciones




Pasillo del Futuro V.3: Tabla de Materiales

Código	Nombre	Descripción	Cantidad	Suplidor	Foto
R08A	Pintura Azul Claro	SW 6497 Blue Horizon	4 Galones	Sherwin Williams	
R08B	Piso de vinil con imitación de cerámica blanca	45x45 cm	53.12 mts2	Marmotech	
R08C	Pintura blanca	SW 7005 Pure White	2 Galones	Sherwin Williams	
R08D	Números en Acero negro	4"	20 unidades	Innova Centro	
R08E	Pintura gloss negra	SW 6991 Black Magic	1 Galón	Sherwin Williams	

Pasillo del Futuro V.3: Tabla de Luminaria

Código	Nombre	Descripción	Cantidad	Suplidor	Foto
IL-4	Luces de techo esféricas con Luz Blanca	35 x 9.5 cm	28 unidades	Ochoa	

Pasillo del Futuro V.3: Tabla de Puertas

Código	Nombre	Descripción	Cantidad	Suplidor	Foto	Ubicación
P-3a	Puerta del futuro (pasillo)	Ancho - 0.9m Alto - 2.1m	20	Ikea		Pasillo del Futuro v.3





AneXOS

El Limbo

Daniel Antuñano
17-0457

1. EXT. AUTOPISTA, COSTA DEL MAR. NOCHE.

En una carretera que pasa cerca del mar, se escucha el sonido de un carro (Toyota Corolla) que se mueve con velocidad en la calle. Las olas chocan con fuerza en las rocas del risco que separa la tierra del mar. Las fuertes luces blancas de los postes de luz iluminan la carretera con mucho contraste. Un árbol grande se mueve y sus hojas suenan por la brisa de una noche sin luna, interrumpidas momentáneamente por el sonido del vehículo pasando.

2. INT/EXT. ASIENTO DEL PASAJERO DEL CARRO. NOCHE.

MANUEL(23. Es el hijo mayor de la familia. Sufrió mucho la muerte de su madre y sigue en duelo. Desea poder conversar con ella una vez más) mira con nostalgia su teléfono mientras ve fotos de su madre, unas estando sana y con la familia, luciendo su blusa marrón favorita. Y otras, fotos de ella enferma, en su bata para dormir blanca. Se detiene en una foto de ella joven con un vestido corto a medio muslo, luciendo inocente y alegre. Su rostro está iluminado por el leve brillo de la pantalla con filtro cálido.

SEBASTIÁN (58. Tiene pérdida de audición considerable. Es padre de Manuel. Endurecido por la muerte de su esposa, trata de mantener una buena rutina para mantener la compostura. Desea que algún día, él y su esposa puedan encontrarse de nuevo) Manejando, nota de reojo que Manuel está viendo una foto de su madre. Vuelve a ver la carretera con un rostro triste. Las luces de la calle van iluminando su rostro intermitentemente.

3. EXT. FACHADA DEL HOTEL. NOCHE.

Vemos todo el frente del hotel y su estilo victoriano caribeño, donde el letrero de "Hotel La Barca" ilumina el parqueo donde está el carro. El hotel es una casa antigua de 2 pisos, algo descuidada y maltratada por el salitre.

JOEL (40. Ayuda en el hotel desde hace tiempo, es amable y bien educado. Siempre recuerda los nombres de los clientes que van con frecuencia, se para de su silla y sale del hotel a ayudarlos con su equipaje. Sebastián lo reconoce y lo saluda con gusto.

SEBASTIÁN

Dimelo Joel ¿todo bien contigo?

JOEL

Todo bien don Sebastián, todo bien, gracias. ¿Y ustedes? ¿Cómo está todo allá en la capital?

SEBASTIÁN

Todo en orden, gracias a Dios.

Mientras Joel saca las maletas se da cuenta que falta alguien y le pregunta a Sebastián.

JOEL

Mi don, ¿Me dejaron a la doña?

Manuel y Sebastián estaban a punto de entrar al hotel. Pararon por un breve momento. Sus rostros se apagan por el pesar y la tristeza. Sebastián ni se voltea para decirle.

SEBASTIÁN

(baja la cabeza un poco. Responde rápido)

Sí. No pudo venir.

Joel queda un poco desconcertado por la rara reacción de ambos pero, se queda callado y continúa sacando el equipaje. Manuel y Sebastián terminan de entrar al hotel.

4. INT. PASILLO DEL PRESENTE. NOCHE.

Desde el extremo opuesto del pasillo vemos al fondo, terminando de subir por la escalera, a todos nuestros personajes. Caminan hacia su habitación ruidosamente, por la madera del piso. Manuel va con la cabeza gacha viendo sus pasos. Sebastián usa la llave para abrir la puerta. Las luces en el techo, colocadas en fila, y todas las puertas a cada lado del pasillo hacían parecer que es más largo de lo que era.

SEBASTIÁN

(mira a Joel)

Déjalo todo ahí, no te apures.

JOEL

Ta' bien mi don.

5. INT. HABITACIÓN DEL PRESENTE. NOCHE.

La pequeña habitación tiene dos camas individuales separadas por un espacio, débilmente iluminada con una lámpara de una luz muy cálida. La luz está a mano izquierda de las camas al lado de un tocador antiguo de caoba. Hay una ventana del lado opuesto al tocador, cuadrada, con cortinas pesadas de color beige gastado de muchas lavadas, que se mueven levemente por el viento de la noche. Manuel y Sebastián están desempacando sus maletas, cansados del largo viaje. Cada uno está al pie de su cama, de espaldas a la puerta.

Sebastián entra primero y usa el interruptor para encender la luz. No enciende. Sebastián ve la lámpara de piso y la enciende. Complacido, se quita los audífonos que le ayudan a escuchar mejor y los guarda en su estuche.

Casi terminan de desempacar cuando Manuel escucha una discusión fuera de la habitación. Sebastián no lo escucha. Manuel se acerca a la puerta pero Sebastián lo nota y lo interrumpe mientras Manuel la abre.

SEBASTIÁN

(Se voltea un poco hacia la puerta para hablarle a Manuel mientras sigue prestando atención a desempacar)

¿Dónde vas?

MANUEL

(se detiene justo al girar el picaporte de la puerta, sin mirar a su padre y piensa por 2 segundos qué responder. Después le dice a su padre de forma directa y rápida, con un tono algo irritado)

Se me quedó algo en el carro.

Manuel sale ágilmente de la habitación para evitar más preguntas de su padre. Sebastián mira la puerta cerrarse y sigue desempacando.

6. INT. PASILLO DEL PASADO. NOCHE

Manuel termina de cerrar la puerta. Todavía con la mano en la puerta, mira por el pasillo hacia donde viene el sonido. Esta vez el pasillo era exageradamente largo, parecía que no tenía fin. Estaba decorado de forma muy clásica: empapelado, puertas de caoba y luces colgantes antiguas a todo lo largo del pasillo. Donde estaba parado Manuel estaba bien iluminado con una luz muy cálida. No hay ni una ventana a la vista.

Manuel mira a su alrededor, un poco sorprendido pero, antes de que pudiera pensar dos veces en el cambio del pasillo, se concentra en el alboroto por el que había salido

El abismal pasillo se oscurecía hasta casi no distinguirse nada pero, al fondo, terminaba en la escalera que conectaba los pisos del hotel, cálidamente iluminada por una suave luz. En esa escalera se distinguían muchas figuras de personas que parecían estar forcejeando con alguien que quería bajar y le impedían usar las escaleras.

Manuel se acerca unos pasos hacia la escena y mira directamente a los ojos de la persona que estaba batallando

inútilmente contra el grupo. Manuel queda paralizado cuando se da cuenta quién es. Se queda inmóvil por un momento, asombrado y asustado, casi llorando mientras más pensaba en la persona que estaba viendo.

Era igual a su madre cuando era joven, MARTHA (JOVEN 20. La madre fallecida. No recuerda nada de su vida adulta. Sólo quiere volver a su casa), que había fallecido varios meses antes. Manuel está convencido de que está alucinando.

MANUEL

(en voz muy baja y quebrada por contener el llanto)
Ella... no...

Luego de recobrar el control de sí mismo, Manuel corre desesperadamente hacia el grupo para socorrer a la mujer acorralada. Mientras se acercaba escuchó con más claridad los gritos y gemidos del grupo de gente. Todos le imploraban a la mujer que no se fuera, y dicen lo que pueden para convencerla.

PERSONA #1

(con voz desgarrada por el llanto)
¡No nos dejes así!

PERSONA #2

(desesperada)
¡Quédate por favor!

PERSONA #3

¡Piensa en tu familia!

Manuel sigue corriendo, y mientras más se acerca más se da cuenta de que la mujer que está siendo bloqueada era su madre. Al llegar, se sorprende de que las personas que tratan de bloquearle el paso a la versión joven de su madre son personas allegadas a ella. Desde sus amigas más cercanas, hasta compañeros y compañeras de trabajo y de sus aficiones. Pero todos y todas son mucho mayores que ella, tienen su edad real.

Manuel comienza a abrirse desesperadamente el paso entre la gente. Empuja un par de personas, y todo el mundo se aparta desde que reconocen a Manuel. Sabían que él era su hijo, y ella era su madre. Todos saben lo que había pasado.

Cuando al fin llega a ella, no cree que está viendo a una versión joven de su madre. Manuel saca su teléfono y consulta la foto que había visto mientras venía al hotel, después mira fijamente a Martha de nuevo. Definitivamente era ella, pero tiene 20 años o menos de edad y usaba un vestido blanco a medio muslo.

Martha mira sorprendida a Manuel. Su rostro cambia al observar mejor, no lo reconoce pero, tampoco se extraña de verlo. Actúa como si fuera un amigo cercano. Manuel la abraza fuerte. Comienza a llorar al abrazarla.

Cuando se abrazan, el espacio se vuelve solamente de 4 paredes y queda completamente vacío de personas aparte de ellos dos. Un momento después, la iluminación se va tornando roja, hasta terminar siendo muy intensa. Mientras esto ocurría, 2 paredes opuestas comienzan a acercarse entre sí y todo se vuelve negro.

7. INT. HABITACIÓN DEL FUTURO. NOCHE.

Sebastián, acostado en su cama y listo para dormir, se extraña de que Manuel no ha regresado. Se levanta, toma sus lentes y sus audífonos. Después de ponerse pantalones y una camisa por encima, coloca sus audífonos mientras sale de la habitación, sin notar que la mesa de noche es blanca y la luz de la lámpara ya no es amarilla, sino blanca también, y toda la habitación ahora es de color azul muy claro, las cortinas son blancas.

8A. INT. PASILLO DEL FUTURO V1. NOCHE

Sebastián sale de la habitación, se pone sus lentes y mira rápidamente hacia el silencioso pasillo. Era el mismo pasillo que cuando llegaron, las puertas ahora son blancas y la iluminación había cambiado. En el centro, bajo una luz fría y estéril, sólo hay una anciana, de pie, apoyada en un bastón de caoba de tono muy oscuro y vistiendo una blusa marrón.

SEBASTIÁN
(sin mirar mucho a la señora)
Buenas.

Sebastián, volteado hacia la puerta, cierra con llave la habitación.

VOZ DE MUJER ANCIANA
(cariñosamente)
Hola Sebas.

8B. INT. PASILLO DEL FUTURO V2. NOCHE

Instantáneamente, Sebastián mira de nuevo a la anciana, confundido y sorprendido. Ahora las luces del techo eran redondas, adosadas directamente al techo.

SEBASTIÁN

(avergonzado)
Saludos dama. Perdona que no...

Sebastián se queda serio al reconocer en la piel arrugada y pálida de la señora a su esposa MARTHA (VIEJA 80. La versión anciana de la madre fallecida. Sólo ve a su esposo, Sebastián, a quien extrañaba encarecidamente. Desea darle paz a su familia).
Sebastián da un sutil y temeroso paso hacia atrás sin dejar de mirar a Martha. Todavía está seguro que es sólo un parecido.

MARTHA ANCIANA
(conmovida)

Es muy lindo que todavía uses tu anillo de bodas. Yo también te extraño.

8C. INT. PASILLO DEL FUTURO V3. NOCHE

Detrás de ella, el pasillo había cambiado por completo. Las paredes eran azules y el piso era de un brillante blanco. Sebastián se extraña de lo que dice la señora.

SEBASTIÁN
(muy confundido)

¿Que me extraña? Me parece que se confunde con alguien más.

MARTHA ANCIANA
(sonríe ante la incredulidad de Sebastián)

Después de 23 años casada contigo no creo que pueda confundir ese rostro afeitado con el de nadie más.

Sebastián se asusta y busca con la mirada una ruta de escape. Mira detrás de la señora hacia el pasillo que sólo se alarga y oscurece más mientras más observa.

Sebastián queda aterrado por lo que acaba de pasar con el pasillo, y mira a su alrededor tratando de entender lo que está viendo. Mira fijamente a la señora y piensa un poco en lo que ella le acababa de decir. Examina su alrededor. Se percata que ya no era el mismo pasillo por donde había llegado. Se le llenan los ojos de lágrimas y respira desorganizadamente.

SEBASTIÁN
(asustado, da otro paso hacia atrás)

¿Qué pasa?

Martha tranquilamente le extiende la mano que no tiene el bastón y Sebastián nota el anillo de su esposa.

SEBASTIÁN
(más tranquilo)

No... ¿Martha?

Sebastián acepta lo que ven sus ojos y no se contiene, se acerca rápida pero gentilmente hacia su esposa envejeciente, la abraza y lágrimas caen sobre su rostro.

SEBASTIÁN
(llorando)
Perdón. Perdón Martha...

Ambos, todavía sostienen sus brazos, se miran.

MARTHA ANCIANA
(conmovida)
No te preocupes.

Sebastián respira rápidamente y sin control mientras solloza, no deja de mirar a Martha. Sebastián parece que quiere decir algo pero, no le sale nada.

Martha le quita las lágrimas con la mano. Después la coloca en el rostro de su esposo, para calmarlo. Sebastián cierra los ojos y pone su mano en la mano de Martha. Se le escapan más lágrimas. Al abrir los ojos, Martha lo mira con el amor más profundo que la tierra o el cielo puedan tolerar.

MARTHA ANCIANA
Todo estará bien.

SEBASTIÁN
(llorando)
Debí ser yo.

MARTHA
(Tranquila)
No fue tu culpa querido, te prometo que no lo fue.

Están abrazados en medio del pasillo bajo una de las luces. Mientras la cámara se aleja de ellos, las luces se van apagando hasta que sólo queda la de ellos. No dejan de abrazarse. Se apaga la última luz y todo queda negro.

FIN

Desglose de Arte

Set	Estancia	Escena	Int./Ext.	D/N	Locación	Props	Set Dress	Gráficos	Personajes	SFX	Vehiculos	Notas
Carretera	--	1	Ext	N	Malecón Gaspar Hernández	--	--	--	-Manuel -Sebastián	Sonido del mar y del viento soplando en los árboles. Sonido del carro pasando por la carretera.	Toyota corolla 98'	Toma amplia de vehículo transitando la carretera
Asiento de pasajero	Asientos delanteros Toyota Corolla 98'	2	Int/Ext	N	Malecón Gaspar Hernández	-Audífonos de Sebastián - celular de Manuel -reloj de muñeca para Sebastián -mochila gris de manuel	-collar cruz católica en el retrovisor	Marbete del carro en el parabrisas	-Manuel -Sebastián	Sonido del carro pasando por la carretera desde el interior del carro.	Toyota corolla 98'	Manuel mira su teléfono. Sebastián maneja y mira a Manuel!
Fachada del hotel	Parqueo / Galería 1er piso	3	Ext	N	Malecón Gaspar Hernández	-Audífonos de Sebastián - celular de Manuel -reloj de muñeca para Sebastián - Silla de plástico de Joel - Radio portátil - 1 maleta grande -llavero con llaves de habitaciones -mochila gris de manuel	-collar cruz católica del retrovisor -Pintura azul claro -Pintura blanca -1 Lámpara colgante clásica de exterior -Silla plástica blanca	Letrero del Hotel	-Manuel -Sebastián - Joel	Sonido del mar y del viento soplando en los árboles.	Toyota corolla 98'	Manuel y Sebastian se desmontan del carro y Joel los ayuda con el equipaje
Pasillo del presente	Escaleras / Corredor	4	Int	N	Soundstage 1. Pinewood Studios RD	-Audífonos de Sebastián - celular de Manuel -reloj de muñeca para Sebastián - Silla de plástico de Joel - Radio portátil - 1 maleta grande -llave de la habitación -mochila gris de manuel	-Pintura beige - números en latón pared -cornisas techo en madera gastada - arrimaderos pared - Piso de vinil con imitación madera - Lámpara de Plafón Redonda -Lámpara Colgante Clásica	--	-Manuel -Sebastián - Joel	Puerta rechina al abrirse	--	Manuel, Sebastián y Joel se dirigen a la habitación a través del pasillo
Habitación del presente	Dormitorio	5	Int	N	Soundstage 1. Pinewood Studios RD	-2 camas twin -lámpara de piso -Audífonos de Sebastián -celular de Manuel -reloj de muñeca para Sebastián - 1 maleta grande -llave de la habitación -mochila gris de manuel	-2 camas single - lámpara de piso - Gavetero de madera con estilo Clásico - mesa de noche antigua -2 cuadros clásicos -cortinas beige -banqueta de metal negra -Pintura Beige -Piso de vinil con imitación madera -Lámpara de Plafón Redonda	--	-Manuel -Sebastián	Leve sonido del mar y del viento. Pitido cuando Sebastián se quita sus audífonos	--	Manuel y Sebastián desempaican. Manuel escucha algo y sale
Pasillo del pasado	Escaleras / Corredor	6	Int	N	Soundstage 1. Pinewood Studios RD	-collar dorado de mariposa	-Pintura beige techo - números en acero negro -empapelado pared -cornisas de madera techo - Arrimadero en madera MDF oscura - Enchapado de madera MDF pared - Vinilo con imitación de madera -Lampara colgantes Clásicas	--	-Manuel -Martha (joven) -familiares y amigos	Sonido ominoso leve cuando el pasillo se alarga	--	Manuel sale al pasillo cambiado y corre hacia la escalera donde está el alboroto
Habitación del futuro	Dormitorio	7	Int	N	Soundstage 1. Pinewood Studios RD	-lentes -audífonos -llave de habitación	-pintura azul claro - pintura blanca - lámpara de piso moderna -mesa de noche blanca moderna -2 camas single blancas - cortinas beige gastadas -Piso de vinil imitación madera clara -Lámpara de Plafón Redonda - Credenza de madera laqueado en blanco	--	-Sebastián	Leve sonido del mar y del viento. Pitido cuando Sebastián se pone sus audífonos	--	Sebastián se levanta de su cama para buscar a Manuel

Desglose de Arte

Pasillo del futuro v.1	Corredor	8A	Int	N	Soundstage 1. Pinewood Studios RD	anillo de bodas -bastón color caoba -collar dorado de mariposa	-Pintura beige -piso de vinil imitación madera -cornisas de madera gastada - Números en latón - Pintura gloss negra - Luces de techo esféricas	--	-Sebastián -Martha (anciana)	--	--	Sebastián sale al pasillo cambiado y habla con Martha (anciana)
Pasillo del futuro v.2	Corredor	8B	Int	N	Soundstage 1. Pinewood Studios RD	anillo de bodas -bastón color caoba -collar dorado de mariposa	-Pintura Azul Claro - Piso de vinil imitación cerámica blanca - Pintura blanca - Números en Acero negro -Luces de techo esféricas	--	-Sebastián -Martha (anciana)	--	--	Sebastián sale al pasillo cambiado y habla con Martha (anciana)
Pasillo del futuro v.3	Corredor	8C	Int	N	Soundstage 1. Pinewood Studios RD	anillo de bodas -bastón color caoba -collar dorado de mariposa	-Pintura Azul Claro - Piso de vinil imitación cerámica blanca - Pintura blanca - Números en Acero negro -Luces de techo esféricas	--	-Sebastián -Martha (anciana)	Sonido ominoso leve cuando el pasillo se alarga	--	Sebastián sale al pasillo cambiado y habla con Martha (anciana)

Calendario

	Construcción		Dressing	**	Filmación	
	Pintura		Wraps			
Día 1	Día 2	Día 3	Día 4	Día 5	Día 6	Día 7
Fachada: Galerías 1er y 2do piso y muros	Fachada: Torre izquierda	Fachada: Torre izquierda	Fachada: Torre derecha	Fachada: Torre derecha	Pasillo corto	Fachada
		Fachada: Galerías 1er y 2do piso y muros	Fachada: Torre izquierda	Fachada: Torre derecha	Habitación	Libre
				Fachada	** Autopista - Malecón Gaspar Hernández - Sc. 1 & 2 **	
					Fachada LISTA	
					** Fachada - Malecón Gaspar Hernández - Sc. 3 **	

Calendario

	Construcción		Dressing	**	Filmación	
	Pintura		Wraps			
Día 8	Día 9	Día 10	Día 11	Día 12	Día 13	Día 14
Habitación	Matte paintings Pasillo del Futuro	Matte paintings Pasillo del Futuro	Matte paintings Pasillo del Pasado	Matte paintings Pasillo del Pasado	Habitación del Presente	Libre
Pasillo del presente	Pasillo del presente	Pasillo del Presente	Habitación del Presente	** Pasillo del Presente - Pinewoods - Sc. 4 **	Habitación del futuro	
	Pasillo del Presente	Habitación del presente		Habitación del Presente	Pasillo del Presente	
	Habitación del presente	Pasillo del Presente LISTO		Hab. del Presente LISTA	Pasillo del Futuro v.1 (cambio de puertas y luces)	
				** Hab. del Presente - Pinewoods - Sc. 5 **	Pasillo del Futuro v.1 LISTO	

Calendario

	Construcción		Dressing	**	Filmación	
	Pintura		Wraps			
Día 15	Día 16	Día 17	Día 18	Día 19	Día 20	Día 21
Habitación del futuro	** Pasillo del Futuro v.1 - Pinewoods - Sc. 8A **	Pasillo del Futuro v.1	Pasillo del futuro v.2	Pasillo del futuro v.2	Pasillo del Futuro v.3 (colocación de matte paintings)	Libre
	Habitación del futuro	Habitación del Futuro		** Pasillo del Futuro v.2 - Pinewoods - Sc. 8B **	** Pasillo del Futuro v.3 - Pinewoods - Sc. 8C **	
	Hab. del Futuro LISTA	Pasillo del futuro v.2		Pasillo del Futuro v.2	Pasillo del Futuro v.3	
	** Hab. del Furuto - Pinewoods - Sc. 7 **					

Calendario

	Construcción		Dressing	**	Filmación	
	Pintura		Wraps			
Día 22	Día 23	Día 24	Día 25	Día 26	Día 27	Día 28
Pasillo del Pasado	Pasillo del Pasado	Pasillo del Pasado				
		** Pasillo del Pasado - Pinewoods - Sc. 6 **				
		Pasillo del Pasado				

Plan de Rodaje

Escena	I/E	Set/Descripción	D/N	Locación	Página/s
1	Ext.	AUTOPISTA, COSTA DEL MAR. Vemos el mar y la calle mientras el vehículo pasa rápidamente.	N	Malecón Gaspar Hernández - Provincia Esppaillat	Pág. 1
2	Int/Ext	ASIENTO DEL PASAJERO DEL CARRO. Manuel mira fotos de su madre en su teléfono, Sebastián lo nota.	N	Malecón Gaspar Hernández - Provincia Esppaillat	Pág. 1
3	Ext.	FACHADA DEL HOTEL. Joel recibe a Manuel y Sebastián, nota que falta alguien y lo menciona. Manuel y Sebastián entran al hotel.	N	Pinewood Studios	Págs. 1 y 2
FIN DEL DÍA 1 DE 6					
4	Int.	PASILLO DEL PRESENTE. Todos los personajes caminan por el pasillo para llegar a la habitación.	N	Pinewood Studios	Pág. 2
5	Int.	HABITACIÓN DEL PRESENTE. Manuel y Sebastián desempacan su equipaje. Manuel escucha ruido y sale a investigar.	N	Pinewood Studios	Págs. 2 y 3
FIN DEL DÍA 2 DE 6					
8A	Int.	PASILLO DEL FUTURO V1. Sebastián sale al pasillo y se encuentra con Martha (anciana).	N	Pinewood Studios	Pág. 5
7	Int.	HABITACIÓN DEL FUTURO. Sebastián sale de la habitación para buscar a Manuel.	N	Pinewood Studios	Pág. 5
FIN DEL DÍA 3 DE 6					
8B	Int.	PASILLO DEL FUTURO V2. Sebastián habla con Martha (anciana).	N	Pinewood Studios	Págs. 5 y 6
FIN DEL DÍA 4 DE 6					
8C		PASILLO DEL FUTURO V3. Sebastián habla con Martha (anciana).	N	Pinewood Studios	Págs. 6 y 7
FIN DEL DÍA 5 DE 6					
6		PASILLO DEL PASADO. Manuel sale al pasillo y ve de lejos a Martha (joven).	N	Pinewood Studios	Págs. 3, 4 y 5
FIN DEL DÍA 6 DE 6					

Bibliografía

- Wikimedia Foundation. (2021, May 31). Estilo Victoriano. Wikipedia. Retrieved May 14, 2022, from https://es.wikipedia.org/wiki/Estilo_victoriano
- dice:, C. G., dice:, N., Dice:, S. G., dice:, M., Dice:, J., Dice:, L. P., & Dice:, C. (2016, January 17). Decoración de interiores Al estilo victoriano. VisitaCasas.com. Retrieved May 14, 2022, from <https://www.visitacasas.com/estilos/estilo-victoriano/>
- Tok.wiki. (n.d.). Artes Decorativas Victorianas Arquitecturaydecoración y Diseño de interiores. leer wikipedia con nuevo diseño. Retrieved May 14, 2022, from https://hmong.es/wiki/Victorian_decorative_arts
- ArquitecturaXBarcelona. (2021, October 26). Arquitectura victoriana • arquitecturaxbarcelona. arquitecturaxbarcelona. Retrieved May 14, 2022, from <https://arquitecturaxbarcelona.net/arquitectura-victoriana/>
- Arkirama. (2022, May 25). Estilo Victoriano y sus características. Arquinétpolis. Retrieved May 14, 2022, from <https://arquinetpolis.com/estilo-victoriano/>
- Marlin Williams Seguir Olorin Industrial. (n.d.). Arquitectura Victoriana. Share and Discover Knowledge on SlideShare. Retrieved May 14, 2022, from <https://es.slideshare.net/marlin27/arquitectura-victoriana-27867141>
- arki2020. (2020, May 19). Estilo de Decoración Victoriano. Arkiplus. Retrieved May 14, 2022, from <https://www.arkiplus.com/estilo-de-decoracion-victoriano/>

Bibliografía

- Camarillo, A. M. M., Ufizzi, L., Arantza, Arredondo, N., antelo, L., Miguel, Cruz, C. R. A., rueda, C., Silvia, Almendárez, M., mabel, E., Martha, Blanca, & Ricardo. (2019, March 25). Estilos de interiorismo: Victoriano. Canvas Lab. Retrieved May 14, 2022, from <https://canvaslab.com/blogs/decoracion/estilos-de-interiorismo-victoriano#:~:text=Se%20trata%20de%20una%20decoraci%C3%B3n,la%20presencia%20de%20los%20brillos>.
- Cruzito. (2020, December 9). ▷ Historia victoriana del diseño de interiores. Estudiando. Retrieved May 14, 2022, from <https://estudiando.com/historia-victoriana-del-diseno-de-interiores/>
- Corrochano, I., H.G, R., Martín, S., Ghablou, Y., Casa, A., García, N. J., & Solana, A. (n.d.). Qué Es el estilo victoriano y cómo aplicarlo en tu hogar . Qué es el estilo victoriano y cómo aplicarlo en tu hogar - Moove Magazine. Retrieved May 15, 2022, from <https://moovemag.com/2020/05/que-es-el-estilo-victoriano-y-como-aplicarlo-en-tu-hogar/>
- Muebles Estilo Victoriano. (n.d.). Retrieved May 15, 2022, from <http://www.sabelotodo.org/hogar/estilovictoriano.html>
- Redacción. (2022, October 12). Cómo diseñar Centros de Salud: La guía completa. BibLus. Retrieved May 15, 2022, from <https://biblus.accasoftware.com/es/como-disenar-centros-de-salud-la-guia-completa/>

Bibliografía

- Neufert, E. (2013). Hospitales. In Arte de Proyectar en Arquitectura: Generalidades, Normas, directrices sobre disposición, construcción, diseño, superficies requeridas, Relaciones Espaciales, Medidas Para edificios, espacios, Instalaciones, aparatos con el ser humano como medida y fin (14th ed., pp. p. 490). essay, Gustavo Gili.
- Wikimedia Foundation. (2022, September 23). Género Cinematográfico. Wikipedia. Retrieved May 15, 2022, from https://es.wikipedia.org/wiki/G%C3%A9nero_cinematogr%C3%A1fico
- José, P. (2021, November 13). ▷ Cine dramático 【 género del drama en el cine 】 . Historia del Cine.es. Retrieved May 18, 2022, from <https://historiadelcine.es/generos-cinematograficos/cine-dramatico-drama/>
- Drama: Género Cinematográfico. Series y películas. (2021, February 21). Retrieved May 18, 2022, from <https://series-y-peliculas.com/drama/>
- Wikimedia Foundation. (2022, October 27). Cine de Terror. Wikipedia. Retrieved May 18, 2022, from https://es.wikipedia.org/wiki/Cine_de_terror
- Guerra, T. (2022, November 9). ▷ cine de terror: Historia, características del género y tipos. Historia del Cine.es. Retrieved May 18, 2022, from <https://historiadelcine.es/generos-cinematograficos/cine-terror-caracteristicas-historia/#subgeneros-cine-terror>
- ¿Conoce cuántos tipos de planos cinematográficos existen! UCAL. (n.d.). Retrieved May 18, 2022, from <https://www.ucal.edu.pe/blog/comunicacion/tipos-de-planos-cinematograficos-existen>
- Guerra, T. (2022, October 16). ¿Cuáles son los tipos de planos cinematográficos?: Ejemplos. Historia del Cine.es. Retrieved May 18, 2022, from <https://historiadelcine.es/glosario-terminos-cinematograficos/tipos-planos-en-cine/>

Bibliografía

- Pérez, L. F. (2021, June 7). Puesta en Escena con ejemplos: Qué Es el blocking O bloqueo. Aprendercine.com. Retrieved May 20, 2022, from <https://aprendercine.com/puesta-en-escena/>
- Wwv.darkmoonx.com. (n.d.). Colorización - KINÉ imágenes - post Producción Cine. Retrieved May 20, 2022, from <https://k-i.cl/color.shtml>
- ¿Qué es la corrección de color en una edición de video? <https://www.crehana.com>. (n.d.). Retrieved May 20, 2022, from <https://www.crehana.com/blog/video/que-es-la-correccion-de-color-en-edicion-de-video/>
- Wikimedia Foundation. (2020, April 28). Colorimetría en el cine. Wikipedia. Retrieved May 20, 2022, from https://es.wikipedia.org/wiki/Colorimetr%C3%ADa_en_el_cine
- Giné, S. (2021, March 10). Efectos Especiales: La guía completa. IE Periodismo y Comunicación. Retrieved May 20, 2022, from <https://ieperiodismo.com/efectos-especiales/#:~:text=Los%20efectos%20especiales%20son%20las,f%C3%ADsicamente%20en%20la%20vida%20real>
- Giné, S. (2021, March 10). Efectos Especiales: La guía completa. IE Periodismo y Comunicación. Retrieved May 20, 2022, from <https://ieperiodismo.com/efectos-especiales/#:~:text=Los%20efectos%20especiales%20son%20las,f%C3%ADsicamente%20en%20la%20vida%20real>

Bibliografía

- Rodríguez, F. (2021, March 8). ¿Qué es el matte painting? ESDIP Madrid. Retrieved March 20, 2022, from <https://www.esdip.com/blog-escuela-de-arte/que-es-el-matte-painting/>
- Xxxxx. (n.d.). La técnica de la Perspectiva forzada. Fotolarios. Retrieved May 20, 2022, from <https://www.fotolarios.es/2017/03/perspectiva-forzada.html>
- León, N., dice, A. taboas, Dice, J. T., Dice, J., Dice, M. B., dice, E., dice, C. G., Dice, A., dice, M. R., dice, S., Dice, M. M., dice, N. G. C., dice, L., dice, L., dice, eduardo del C., dice, J., dice, A., dice, N. L., L. Fco. J. Casillas C. dice, ... Dice, H. A. (2021, February 17). Aprende a dominar la técnica de la perspectiva forzada con estos 10 consejos. dzoom. Retrieved May 20, 2022, from <https://www.dzoom.org.es/6-magnificos-consejos-para-dominar-la-perspectiva-forzada/#:~:text=La%20perspectiva%20forzada%20es%20una,si%20estuvieran%20en%20uno%20solo>
- Admin, & Nacional, C. (2016, June 21). La Iluminación en el cine. Cinemateca Nacional Nicaragua. Retrieved May 20, 2022, from <https://www.cinemateca.gob.ni/la-iluminacion-en-el-cine/#:~:text=La%20iluminaci%C3%B3n%20en%20el%20cine%20es%20la%20herramienta%20m%C3%A1s%20importante,expresi%C3%B3n%20art%C3%ADstica%20de%20la%20imagen.https://aprendercine.com/iluminacion-para-cine-conceptos-basicos/>
- Color, Textura, Arquitectura. (n.d.). Retrieved May 20, 2022, from <http://materiadearte.blogspot.com/p/color-textura-arquitectura.html>

