

**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL**



**Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual**

Cortometraje de ficción sobre el duelo y el aislamiento en una sociedad líquida a través de las nuevas tecnologías.

**PROYECTO INTEGRADOR**

Previo la obtención del Título de:

**Licenciado en Producción para Medios de Comunicación**

Presentado por:

Guamantica Pesantes Melany Victoria

Triviño Pinto Emy Mayline

GUAYAQUIL - ECUADOR

Año: 2024

## **DEDICATORIA**

Con amor y gratitud, dedico este proyecto a mis padres por darme todo lo necesario para alcanzar mis sueños. A mi abuelito cariño, cuyo recuerdo me inspira diariamente, a mis hermanos, a mi familia, y a David, mi querido amor, cuyo apoyo me da fuerzas ante cualquier obstáculo. A Caty, por siempre creer en mí, a mis mascotas Copi y Abby, y a mis increíbles amistades, les dedico este proyecto por su acompañamiento y amor.

**Melany V. Guamantica Pesantes**

Para todos aquellos que avivaron en mí la pasión por la cinematografía y la escritura, para quienes me vieron luchar y cumplir cada una de mis metas, para todos los que estuvieron a mi lado cuando derramé lágrimas pensando que no lo lograría, les dedico este trabajo y cada letra escrita en mi vida. Agradezco su amor y apoyo incondicional siempre.

**Emy Mayline Triviño Pinto**

## **AGRADECIMIENTOS**

Agradezco a Dios por darme amor y valentía. Gracias sinceras a mis padres, Ingrid y Julio, a David, a Caty y a mis amigos Dinamita por su ayuda. Gracias a mi amiga Emy, quien se aventuró conmigo en esta producción llena de pasión. Agradezco a mis profesores, en particular a Marcelo Báez, por su guía y motivación.

**Melany V. Guamantica Pesantes**

Le doy gracias a Dios por mostrarme su amor y voluntad a lo largo de mi vida y carrera. A mis padres y hermano, por estar siempre a mi lado, por escucharme y entenderme. A Bellatrix, gracias por darme tu amor y tener fe en mí. A Nicole, porque sin ella no podría haber sobrevivido a esto, gracias por tu apoyo incondicional. Al equipo Dinamita, por haberlos encontrado y ser mi apoyo durante estos años. A mi prima Romi, que siempre tuvo las mejores palabras y estuvo conmigo hasta el final y a nuestro tutor, Marcelo Báez, por creer en nosotras y en este proyecto.

**Emy Mayline Triviño Pinto**

## DECLARACIÓN EXPRESA

Nosotros, Emy Mayline Triviño Pinto y Melany Victoria Guamantica Pesantes acordamos y reconocemos que:

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

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

Guayaquil, 5 de febrero del 2024.



---

Melany Guamantica



---

Emy Triviño

# EVALUADORES



Handwritten signature of Marcelo Báez in blue ink, featuring a stylized 'M' and 'B'.

---

**Omar Rodríguez**  
PROFESOR DE LA MATERIA

---

**Marcelo Báez**  
PROFESOR TUTOR

## RESUMEN

La sociedad líquida se caracteriza por la volatilidad y efimeridad de las relaciones humanas, generando consecuencias al enfrentar el duelo y el aislamiento en un entorno donde los vínculos humanos son cada vez más escasos y difíciles de conservar, mediados por las nuevas tecnologías. Este proyecto, respaldado por la teoría de la modernidad líquida de Bauman, tiene como objetivo la creación de un cortometraje que reflexione sobre la pérdida, abordando el aislamiento emocional en medio de la inmersión en mundos virtuales. En la fase de desarrollo, se establecieron objetivos específicos para la planificación creativa y técnica en la preproducción, producción y postproducción. La metodología cualitativa se aplicó para explorar cambios sociales y tecnológicos a raíz de la pandemia, fundamentándose en las ideas de Bauman. El cortometraje, titulado "Hogar Líquido", con una duración aproximada de 12 minutos, logró plasmar la problemática de la pérdida de vínculos en la modernidad líquida. En conclusión, "Hogar Líquido" destaca en el panorama audiovisual ecuatoriano, abordando la alienación de los jóvenes por las nuevas tecnologías. El proyecto demuestra que es posible realizar producciones novedosas de alta calidad con recursos limitados, ofreciendo una valiosa contribución al análisis de la sociedad contemporánea y sus desafíos emocionales.

**Palabras clave:** Modernidad líquida, Duelo, Aislamiento emocional, Cortometraje.

## **ABSTRACT**

*The liquid society is characterized by the volatility and ephemerality of human relationships, resulting in consequences when facing grief and isolation in an environment where human connections are increasingly scarce and challenging to preserve, mediated by new technologies. This project, supported by Bauman's theory of liquid modernity, aims to create a short film that reflects on loss, addressing emotional isolation amid immersion in virtual worlds. In the development phase, specific objectives were set for creative and technical planning in pre-production, production, and post-production. Qualitative methodology was employed to explore social and technological changes stemming from the pandemic, grounded in Bauman's ideas. The short film, titled "Liquid Home", with an approximate duration of 12 minutes, successfully captures the challenges of losing connections in liquid modernity. In conclusion, "Liquid Home" stands out in the Ecuadorian audiovisual landscape, addressing the alienation of youth due to new technologies. The project demonstrates the possibility of creating innovative, high-quality productions with limited resources, offering a valuable contribution to the analysis of contemporary society and its emotional challenges.*

**Keywords:** *Liquid Modernity, Grief, Emotional Isolation, Short Film.*

# ÍNDICE GENERAL

EVALUADORES .....	I
RESUMEN .....	I
<i>ABSTRACT</i> .....	II
ÍNDICE GENERAL .....	III
ABREVIATURAS .....	V
ÍNDICE DE FIGURAS .....	VI
ÍNDICE DE TABLAS .....	VII
CAPÍTULO 1 .....	1
1. Introducción.....	1
1.1. Problemática por tratar desde el audiovisual.....	1
1.2. Justificación del problema o propósito del proyecto. ....	2
1.3. Objetivos .....	2
1.3.1. Objetivo General .....	2
1.3.2. Objetivos Específicos .....	2
1.4. Marco referencial .....	3
CAPÍTULO 2 .....	5
2. Metodología.....	5
2.1. Preproducción.....	5
2.2. Producción .....	11
2.3. Postproducción .....	12
CAPÍTULO 3 .....	15
3. Resultados Y ANÁLISIS.....	15
3.1. Resultados de la Propuesta Audiovisual .....	15
3.2. Análisis de Costos .....	15
3.3. Reflexiones Finales.....	16

CAPÍTULO 4 .....	17
4. Conclusiones Y Recomendaciones.....	17
4.1. Conclusiones .....	17
4.2. Recomendaciones .....	17
BIBLIOGRAFÍA .....	18
APÉNDICES .....	19

## **ABREVIATURAS**

ESPOL Escuela Superior Politécnica del Litoral

IA Inteligencia Artificial

FPS Fotogramas por segundo

Kbps Kilobits por segundo

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 2.1.1 Cronograma de Producción .....	8
---	---

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 2.1 Equipo de Rodaje.....	9
Tabla 2.2 Cast.....	9
Tabla 2.3 Presupuesto Proyectado y Real.....	11

# CAPÍTULO 1

## 1. INTRODUCCIÓN

La modernidad compulsiva, controlada por una minoría empeñada en diluir los sólidos para su propio beneficio, produce desperdicios, sobrantes, tanto de objetos como de sujetos, que difícilmente puedan volver a insertarse en un mundo cada vez más veloz y cambiante (Bauman, 2006).

La fluidez de las interacciones modernas ha llevado a una serie de transformaciones sociales y emocionales que ofrecen un sentido de conexión, pero también plantean desafíos importantes en la experimentación del duelo. Bauman, al referirse a la era de fluidez, expone cómo la liquidez de nuestras relaciones transmite fragilidad y una constante pérdida de lo tangible.

Por otra parte, en el escenario de rápida evolución tecnológica nos encontramos con la digitalización que convierte a los espacios de interacción tradicionales en espacios virtuales. Diversos aspectos de la vida cotidiana de las personas se desarrollan en estos nuevos espacios de manera complementaria y, en ocasiones, paralela a la realidad física. (Polo, 2020)

En este contexto, elementos inherentes de la condición humana se encuentran ante la preocupante realidad de enfrentar nuevas dimensiones en este entorno fluido. La pérdida de relaciones humanas en un estado de duelo lleva al individuo a la inestabilidad emocional, desafiando la propia identidad mediatizada por las conexiones virtuales.

### 1.1. Problemática por tratar desde el audiovisual

Los avances tecnológicos aumentan en una competencia de innovación que progresa de forma rápida desestabilizando las estructuras sociales y transformando las relaciones humanas en algo volátil, cambiante y efímero. Este proyecto de autor busca

evidenciar las consecuencias del duelo en una modernidad líquida, donde los vínculos humanos son cada vez más escasos y difíciles de perseverar.

## **1.2. Justificación del problema o propósito del proyecto.**

Modernidad líquida, obra escrita por el sociólogo Zygmunt Bauman, sostiene que la sociedad contemporánea se caracteriza por la rapidez de los cambios y la constante innovación tecnológica. Es por eso que las estructuras sociales son más volátiles y las relaciones humanas se vuelven perecederas (Bauman, 2000).

En base a esto y a la creciente ola de innovación digital se han desestabilizado estructuras sociales que han generado desafíos significativos para la adaptación de individuos a un entorno en constante transformación. Uno de estos desafíos es la nueva forma de relacionarse entre sí.

Para Bauman, en la sociedad líquida, todo es provisional y nada es seguro. Este panorama destaca la incertidumbre de un futuro incierto, donde los vínculos no son más que inversiones a corto plazo y mantener relaciones duraderas y reales se vuelve una tarea desafiante.

Enfrentar el duelo en esta sociedad moderna, donde las conexiones humanas se han convertido en un intercambio sin sentido, puede tener consecuencias importantes en la salud mental y emocional de una persona. Cuando alguien lucha con una pérdida y carece de inteligencia emocional, se arriesga a experimentar una serie de impactos negativos.

## **1.3. Objetivos**

### **1.3.1. Objetivo General**

Crear una narración audiovisual que reflexione sobre la pérdida, abordando el aislamiento emocional en medio de la inmersión en mundos virtuales.

### **1.3.2. Objetivos Específicos**

- Planificar los aspectos creativos, técnicos y logísticos de la obra audiovisual. Esto incluirá la escritura del guion literario, casting, storyboard, scouting, plan de rodaje, desglose de guion y presupuesto.

- Realizar las actividades de la etapa de producción del proyecto audiovisual, incluyendo la filmación, la dirección de actores, la iluminación, el control de calidad, la continuidad y la dirección artística.
- Diseñar la narrativa audiovisual, colorización y sonorización que se utilizará en la postproducción del cortometraje.

#### 1.4. Marco referencial

- **Concepto** (ligado a un contexto de experiencia de la propia realidad; de experiencia individual, cultural, social, etc.).

El proyecto está ligado a las expresiones de las nuevas tecnologías, especialmente la esfera de *social media* en la que constantemente se tensionan conceptos como el de la identidad, las relaciones humanas, el tiempo y el espacio.

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

El montaje será contemporáneo, es decir, se utilizarán planos de corta duración siguiendo los parámetros de la estética de *videoclip*. Se utilizará efectos especiales para dar vida a la realidad tanto virtual como el mundo real.

- **Propuesta de estilo de dirección:**

Se aplicará una paleta diferente para cada mundo. En el mundo real, se utilizará como referencia los colores fríos, con fondos blancos del capítulo 'Playtest' de la serie *Black Mirror* del director Dan Trachtenberg.

Para el primer mundo virtual, utilizaremos el efecto Dream Glow de la escena final de la película *La La Land* de Damien Chazelle y una paleta impresionista, siguiendo la estética de pintores como Monet y Renoir. La luz juega un papel central en este mundo, iluminando cada rincón con matices cambiantes, transportando al espectador a un lugar donde la realidad y la imaginación se entrelazan.

En el segundo mundo virtual nos inspiramos en la visión futurista de la película *Blade Runner* para implementar hologramas capaces de interactuar realísticamente con las personas. La diferencia radica en que estos hologramas que

trascienden la representación visual no pueden establecer conexiones significativas con sus creadores.

Para la tercera realidad virtual se usarán técnicas cinematográficas al estilo de Zach en *I'd rather go alone*, utilizando una paleta barroca con un enfoque especial en el contraste, inspirado en el efecto *chiaroscuro* característico de la época.

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

Como referencia narrativa, se tomaron a consideración los siguientes productos audiovisuales:

- Best Friends (Francia, 2018) de Nicholas Olivieri, Shen Yi, Juliana De Lucca, Varun Nair, David Feliu  
<https://www.youtube.com/watch?v=j01Hg4QJ6NE>
- Distrito 9 (Nueva Zelanda, 2009) de Neill Blomkamp
- Identidad Sustituta (Estados Unidos, 2009) de Jonathan Mostow

Para la idealización de la estética y visión de los diferentes mundos que se presentaran en nuestro cortometraje, se tomaron como referencia los siguientes trabajos:

- Black mirror - 'Playtest' Ep.2 T.3 (Reino Unido, 2017) de Dan Trachtenberg  
<https://www.youtube.com/watch?v=sQRLCi8QdEg>
- La La Land – Ending (Estados Unidos, 2016) de Damien Chazelle  
<https://www.youtube.com/watch?v=swdAphAfDUc>
- I'd rather go alone (2023) de Zach  
<https://youtube.com/shorts/JLFRUabMHDE?si=dKzOWGR-NYDfTI50>

# CAPÍTULO 2

## 2. METODOLOGÍA

Este proyecto utilizó el método cualitativo, el cual se sumerge en la exploración detallada y la interpretación subjetiva, utilizando técnicas como análisis de contenido, investigación y contextualización. Debido a su naturaleza, los resultados no son medibles o generalizables, ya que busca entender las cualidades y los significados que cada persona le da a lo tangible e intangible (Quecedo & Castaño, 2002).

La investigación inicial se centró en la comprensión profunda de los cambios sociales y tecnológicos surgidos a raíz de la pandemia, a través de la revisión y análisis de estudios académicos y artículos especializados de expertos en sociología y tecnología, como lo fueron las ideas de Zygmunt Bauman en su libro “*Modernidad Líquida*” y “*Amor Líquido*”.

A raíz de los conceptos de Bauman, se desarrolló la idea de enfocar el proyecto en las cicatrices que provoca el duelo y el aislamiento en una sociedad líquida.

Posteriormente, se llevó a cabo el trabajo de guionización, utilizando herramientas de narrativa visual y diálogo que permitieron abordar de manera auténtica y sensible las interacciones entre los personajes, su relación con las nuevas tecnologías y el conflicto emocional que comprende adaptarse a una nueva realidad en medio de una pérdida familiar.

### 2.1. Preproducción

#### - Sinopsis

Este cortometraje sigue a Anthony, quien explora los mundos virtuales de *Real Interactio* a través de un *Heim*, una nanopartícula que permite a cada individuo conectarse virtualmente a diferentes mundos donde las personas pueden escapar de la realidad postpandemia que los envuelve y vivir como versiones ideales de sí mismas.

Mientras Anthony documenta su experiencia con DreamGlow, una famosa creadora en el *Heim*, se revela que ella es en realidad su exnovia Vanesa, quien ha perdido su identidad en la búsqueda de una vida perfecta en línea. Al mismo tiempo, Anthony lucha por recuperar a sus hermanos, Enrique y Esther, dos jóvenes que viven en el *Real Interactio* mediante una conexión múltiple que les permite hacer su vida en la virtualidad sin necesidad de regresar al mundo real.

Ambos están atrapados en el mundo que han creado para escapar del dolor que les ocasionó la pérdida de sus padres, pero la conexión múltiple les ha borrado los recuerdos que tenían de su vida antes del Heim, haciendo que no reconozcan a Anthony como su hermano.

El protagonista enfrenta la verdad sobre su propia soledad, el dolor de la pérdida de sus padres y el abandono que ha sufrido tras la ausencia de sus seres queridos que han preferido vivir en una realidad falsa e idealista.

#### - **Tratamiento de Guion**

"Hogar Liquido" es un cortometraje que sumerge al espectador en la vida de Anthony, un joven de 27 años cuya existencia se ve transformada por la pandemia global y la consiguiente inmersión en Real Interactio, un mundo virtual avanzado. La historia comienza con Anthony, a través de imágenes de archivo, recordando la vida antes del confinamiento y cómo la pandemia cambió todo, incluyendo su naturaleza social.

Anthony, ahora un joven más retraído, navega por Real Interactio. Allí, se encuentra con DreamGlow, una creadora famosa en el mundo virtual. A medida que Anthony documenta su encuentro con DreamGlow, descubre que ella, quien es en realidad su exnovia, Vanesa, ha perdido su identidad tras haberse sumergido en una vida perfecta en línea. El arco de

Anthony muestra su intento por comprender este mundo virtual mientras se enfrenta a su propia soledad y al conflicto emocional de encontrarse con Vanesa después de tanto tiempo.

Simultáneamente, Anthony se embarca en una búsqueda desesperada por rescatar a sus hermanos, Enrique y Esther, atrapados en Real Interactio durante dos años. El arco de sus hermanos muestra cómo han adoptado esta vida virtual como su realidad, perdiendo gradualmente sus recuerdos de la vida anterior. Afectados por el fallecimiento de sus padres durante la pandemia, Enrique y Esther se sumergieron en este mundo virtual como una forma de lidiar con la pérdida. Anthony se debate entre intentar convencerlos de volver a la realidad y aceptar su decisión de quedarse en el mundo virtual.

El clímax de la historia llega cuando Anthony, decidido a recuperar a sus seres queridos, intenta persuadir tanto a Vanesa como a sus hermanos para que regresen al mundo real y enfrenten sus problemas. Este momento culminante es crucial tanto para Anthony, quien lucha por restaurar las conexiones humanas genuinas, como para sus hermanos, quienes se enfrentan a la difícil decisión de abandonar la vida virtual que han adoptado como su nueva realidad.

"HEIM" explora temas profundos como la identidad, el aislamiento y la lucha por mantener conexiones humanas auténticas en un entorno digitalizado.

#### - **Guion y guion técnico**

El guion de este cortometraje tiene una estructura no lineal. El personaje principal se muestra en dos diferentes mundos virtuales simultáneamente, es por eso que se utilizará un montaje en paralelo.

Los diálogos evitan frases o expresiones artificiales para que sean naturales y realistas, reflejando el conflicto interno que ocasiona el dilema moral del personaje dentro de la historia.

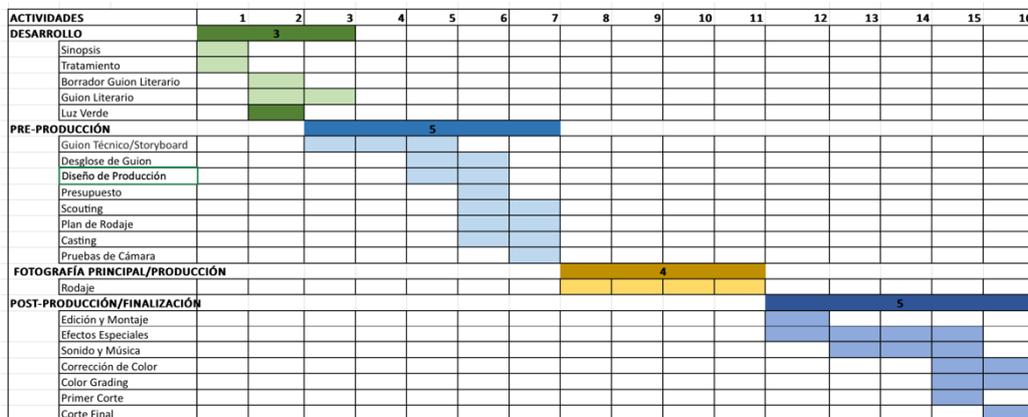
En el guion técnico se utilizó distintas técnicas audiovisuales para transmitir el mensaje de aislamiento, pérdida y mundos virtuales, teniendo a los movimientos de cámara, entre los más destacados.

**- Cronograma / plan de rodaje**

La organización y realización de este proyecto cubre los meses de octubre, noviembre, diciembre y enero. Este trabajo se dividió en 4 etapas: Desarrollo, Preproducción, Producción y Postproducción; y se planificó cada etapa por número de semanas.

Para la etapa de desarrollo se utilizaron tres semanas que abarcó la idealización, escritura de guion, tratamiento y sinopsis. En la etapa de preproducción se trabajó durante cinco semanas, en donde se realizó el guion técnico, desglose de guion, diseño de producción, presupuesto, scouting, casting, plan de rodaje y pruebas de cámara.

En la producción, el rodaje duró 5 días que se distribuyó alrededor de las cuatro semanas planificadas en el cronograma, para luego entrar en la última etapa que abarcó otras cinco semanas en las que se realizó la edición y montaje, efectos especiales, sonido, música, corrección de color, color grading y el corte final.



**Figura 2.1.1 Cronograma de Producción**

- **Equipo de rodaje**

El equipo humano que se utilizó para la realización de este proyecto fue el siguiente:

**Tabla 2.1 Equipo de Rodaje**

<b>Cargo</b>	<b>Nombres</b>
Directora y Productora	Emy Triviño
Directora y Productora	Melany Guamantica
Guion	Emy Triviño
Guion	Melany Guamantica
Dirección de fotografía	Emy Triviño
Dirección de arte	Melany Guamantica
Operador de Boom 1	David Medina
Operador de Boom 2	Catherine Cortés
Gaffer	Kevin Barberán
Maquillaje y Peinado	Pamela Ortiz
Edición y Montaje	Emy Triviño
Asistente de edición	Ayrton Garzón
Efectos Especiales	Melany Guamantica

- **Casting**

Los actores que se detallarán a continuación son, en su mayoría, estudiantes en sus últimos semestres de actuación y dirección de las diferentes universidades de arte de la ciudad de Guayaquil.

**Tabla 2.2 Cast**

<b>Personaje</b>	<b>Actor</b>
Anthony	Angel Sánchez
Dreamy	Carolina Palma
Esther	Sumaya Veas

Enrique	Álvaro López
Padre	Julio Guamantica S.
Madre	Ingrid Pesantes
Vanesa	Melany Guamantica
Extra-1	Catherine Cortes
Extra-2	Pamela Ortiz
Extra-3	Kevin Barberán

- **Lista de locaciones**

Se utilizaron diferentes locaciones de la ciudad de Guayaquil y Salinas que se asemejaran con la estética que se buscaba reflejar en el producto audiovisual.

- Jardín Botánico de Guayaquil
- Casa en Salinas, Santa Elena: Ciudadela Mar del Sol
- Casa en Guayaquil: Nicolás Segovia y Venezuela
- Casa en Guayaquil: Sauces 6
- Las Peñas
- Universidad Estatal Península de Santa Elena
- Estudio de TV de FADCOM, ESPOL
- Estudio de Sonido de FADCOM, ESPOL
- Media Lab de la Unidad Educativa Salinas Innova School

- **Lista de equipos**

- Cámara Canon M50 Mark II
- Estabilizador Zhiyun Crane V2
- 2 Luces Led Yongnuo YN600I
- Tascam DR 05
- Micrófono Rode Videomic de segunda mano
- Difusor-Reflector de luz

- 2 trípodes
- Objetivo 15-45 mm
- Tarjeta de memoria 128 GB
- MacBook Pro 13-inch, M1, 2020
- MacBook Pro 15-inch, Intel Core i7, 2016

- **Presupuesto real y proyectado**

Se proyectó un presupuesto general de gastos del cortometraje total de \$17.789,99. Considerando costos de personal, equipamientos, talento, atrezzo, vestuario, maquillaje, gastos de insumos y materiales de cada etapa, del desarrollo inicial, preproducción, producción y posproducción.

En cuanto al presupuesto real, se consideraron las mismas etapas. No obstante, los costos de personal se omitieron, se redujeron equipamientos, el talento trabajó a cambio de cobertura de viáticos, entre otras disminuciones. Este presupuesto fue de \$3.805,40 contando los costos de equipos que ya se habían adquirido antes de la planificación de este proyecto o que fueron prestados. A continuación, se muestra la tabla comparativa de presupuestos generales proyectado y real:

**Tabla 2.3 Presupuesto Proyectado y Real**

PRESUPUESTO	ESTIMADO	REAL
COSTOS DE DESARROLLO INICIAL	\$1.494,00	\$-
COSTOS DE PREPRODUCCION	\$4.785,39	\$523,00
COSTOS DE PRODUCCION	\$6.748,60	\$1.203,40
COSTOS DE POST- PRODUCCION	\$4.762,00	\$2.079,00
GRAN TOTAL	\$17.789,99	\$3.805,40

**2.2. Producción**

La fase de producción se inició en diciembre, adaptándonos a la agenda de los actores involucrados en este cortometraje. Nos trasladamos al cantón de Santa Elena para comenzar el primer día de rodaje en la Universidad Estatal Península de Santa Elena. Previamente, realizamos la documentación necesaria para obtener los

permisos requeridos para filmar en ese lugar. Dado que la escena a filmar no incluía diálogos en pantalla, no fue necesario utilizar micrófonos.

En el segundo día de rodaje, se realizaron pruebas de sonido, iluminación y cámara antes de iniciar la grabación. Se completó la filmación de la gran mayoría de las escenas que formaban parte del mundo virtual de Enrique y Esther. Sin embargo, la escena inicial de ese mundo, que tiene lugar en una cocina con los padres de los personajes, se realizó en enero del siguiente año (2024) en dos ubicaciones diferentes. Se filmaron las interacciones entre los personajes Anthony, Enrique y Esther, mientras que los padres de estos fueron filmados frente a una pantalla verde en el Media Lab de la Unidad Educativa Salinas Innova School.

La grabación del mundo virtual de Dream Glow requirió dos días de rodaje en dos locaciones diferentes. La primera fue el Jardín Botánico de Guayaquil, que aportó la vitalidad y el entorno verde necesarios para los visuales de ese mundo. La segunda locación la encontramos en las escaleras que conducen al faro de las Peñas, ya que su sendero florido se asemejaba a la estética y psicología del personaje al que pertenece ese mundo.

Esta etapa concluyó con la filmación de las escenas que solo involucraban al personaje principal, por razones de fluidez y cumplimiento del cronograma. Se filmó la totalidad de la parte correspondiente al mundo real y se grabaron fragmentos de la última escena en el estudio de televisión de la ESPOL. Además, se usó el estudio de sonido de la misma institución para capturar la voz del personaje, incorporada en la última escena.

### **2.3. Postproducción**

Se comenzó esta etapa en medio de la fase de producción para realizar pruebas de cómo se integrarían los diferentes mundos. El material en bruto se cargaba en un Drive, organizándolo en diversas carpetas y clasificándolo en categorías de video y sonido.

Para la edición y montaje del proyecto audiovisual, se utilizó Adobe Premiere. El montaje se dividió en varias secuencias, cada una correspondiente a los distintos mundos presentes en la narrativa del cortometraje, tales como:

- Mundo 1: DreamGlow
- Mundo 2: Enrique y Esther
- Mundo 3: Calle
- Mundo real: Anthony
- Lobby de real interactio

Esta metodología de trabajo facilitó la tarea de darle forma, ritmo y armonía al proceso de montaje y colorización, ya que el montaje de este proyecto no es lineal si no intercalado.

En la primera escena, se emplearon materiales de stock con licencia adquirida para revelar, a través de un montaje estilo publicidad, todo el contexto de la historia. Asimismo, se contó con la asistencia de una inteligencia artificial (IA) de código abierto para dar vida a la voz de esta escena y a las demás voces robóticas que representan al *HEIM* a lo largo del producto audiovisual.

En cuanto a los efectos especiales, se realizaron pruebas en la etapa de preproducción para garantizar una puesta en escena favorable en el rodaje. Una vez previsto todo esto y después del montaje de las secuencias, se distribuyeron las partes que requerían estos efectos, siguiendo las técnicas que se usarían con los programas de Adobe: Premiere Pro y After Effects.

Sumado a esto, se obtuvo elementos personalizables (HUD) con la misma licencia mencionada anteriormente. En conjunto con la dirección de arte, se siguió una línea de diseños para los hologramas y para los menús de opciones que se mostraron en ciertas partes el corto.

Las técnicas que se usaron fueron máscaras y rotoscopia. Con el pincel de rotoscopia se apartaron elementos que debían separarse de su fondo para interactuar con los hologramas o cuadros. Esto se usó mayormente en la segunda y tercera escena. Las máscaras se usaron para crear un efecto similar, pero en partes donde el movimiento no era muy difícil de seguir con las mismas. Además, en la escena dos hay una toma de un portarretrato digital que requirió del rastreo de movimiento de After Effects editando el destino para poner una pre-composición que simule el deslizamiento con cambio de fotos.

En la escena seis se tuvo que integrar a los personajes de los padres, que fueron grabados con pantalla verde. Tras hacer una corrección con la rueda de colores para destacar más el verde del fondo, se incrustó el croma y se escaló a los actores para integrarlos en la escena. Una vez hecho esto, se usaron máscaras para acoplarlos mejor y se ajustó la opacidad con keys.

En la última escena se sobrepusieron tomas grabadas con trípode para crear efectos diferentes. También, se aplicaron máscaras para desaparecer a un personaje añadiéndole un glitch, entre otros usos de estos efectos para darle esa particularidad que distingue el cierre del cortometraje.

Se aprovechó el uso del glitch para hacer transiciones, efectos y cubrir máscaras. La rotoscopia aportó una facilidad al momento de posicionar hologramas o elementos HUD detrás del personaje. Las sobreposiciones de estos mismos elementos se integraron en las escenas con los efectos de 3D que tiene Premiere Pro siguiendo los movimientos de los actores. Finalmente, el proyecto se exportó con un formato 1920 x 1080 píxeles, códec H.264, estéreo 16 bits 48Kbps y 30 FPS.

# CAPÍTULO 3

## 3. RESULTADOS Y ANÁLISIS

Como resultado, se ha creado un cortometraje de ficción titulado "Hogar Líquido", con una duración aproximada de 12 minutos. Este producto audiovisual reflexiona sobre la pérdida, explorando el aislamiento emocional en medio de la inmersión en mundos virtuales. Para lograrlo, se llevaron a cabo distintos procesos de preproducción, producción y posproducción, culminando en una narrativa audiovisual que aborda de manera impactante los temas sociales relacionados con nuestro problema.

### 3.1. Resultados de la Propuesta Audiovisual

El objetivo de crear un cortometraje que reflexionara sobre el duelo y el aislamiento en una sociedad líquida mediante las nuevas tecnologías se materializó en "Hogar Líquido". A través de una cuidadosa planificación y ejecución, se logró plasmar la problemática, utilizando recursos limitados pero efectivos. El cortometraje ofrece una narrativa impactante que aborda las consecuencias de la pérdida de vínculos en la modernidad líquida, donde las relaciones humanas son frágiles y efímeras.

La esencia de "Hogar Líquido" se nutre de las teorías de modernidad líquida y amor líquido propuestas por Zygmunt Bauman. La representación visual de la sociedad líquida, caracterizada por la volatilidad de las relaciones y la búsqueda constante de satisfacción instantánea, se evidencia a lo largo del cortometraje. La propuesta de valor de la tesis se traduce en la exploración de las relaciones humanas conflictivas en los mundos virtuales, destacando el duelo y la pérdida en este contexto fluido.

### 3.2. Análisis de Costos

El presupuesto estimado para el proyecto fue de \$16,429.99, reflejando las limitaciones propias de un cortometraje de bajo presupuesto. Sin embargo, el costo real fue significativamente menor, alcanzando \$3,755.40. Este logro se debe a una gestión eficiente de recursos, toma de decisiones estratégicas y colaboraciones voluntarias que contribuyeron al éxito económico del proyecto.

El análisis detallado de costos abarca aspectos como la adquisición de equipos, gastos de producción, vestuario, maquillaje, y otros elementos necesarios para la realización del cortometraje. Este análisis respalda la viabilidad económica del proyecto.

### **3.3. Reflexiones Finales**

El cortometraje "Hogar Líquido" no solo cumple con los objetivos propuestos, sino que también ofrece una representación visual y emocional de la problemática abordada. La combinación de elementos narrativos y visuales, respaldada por una gestión económica eficiente, refleja la capacidad de realizar proyectos audiovisuales incluso con recursos limitados.

# CAPÍTULO 4

## 4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 4.1. Conclusiones

La realización del cortometraje "Hogar Líquido" representa un paso significativo hacia la suplencia de una carencia evidente en el panorama audiovisual ecuatoriano. La problemática de los jóvenes alienados por las nuevas tecnologías, abordada desde una perspectiva filosófica en consonancia con la teoría de la modernidad líquida de Bauman, se revela como un tema relevante y urgente en la sociedad actual.

### 4.2. Recomendaciones

Con base en nuestra experiencia al hacer este cortometraje, aconsejamos a nuestros futuros colegas involucrados en proyectos integradores y que deseen hacer un audiovisual similar, que la clave radica en la elección de un tema que resuene con intereses propios. Sumergirse profundamente en la investigación y adquirir un conocimiento exhaustivo les permitirá abordar cuestiones sociales a través de narrativas dinámicas. Este enfoque facilitará la creación de un guion sólido, capaz de generar un impacto significativo en la audiencia. La conexión personal con el tema no solo alimenta la pasión por el proyecto, sino que también contribuye a la autenticidad y relevancia de la narrativa visual resultante.

De igual manera, los desafíos vinculados al presupuesto ajustado y a un equipo reducido ofrecen una oportunidad única para potenciar la creatividad. Optar por la simplicidad y la precisión brinda la posibilidad de concentrarse en la excelencia de la narrativa, priorizando la ejecución y la calidad por encima de los recursos técnicos.

En conclusión, la creatividad y la innovación pueden florecer incluso en condiciones limitadas, y abordar estas limitaciones desde el principio puede conducir a un proyecto único y significativo.

# BIBLIOGRAFÍA

Bauman, Z. (2003). Modernidad líquida. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica de Argentina.

Bauman, Z. (2005). Amor líquido: Acerca de la fragilidad de los vínculos humanos. México: Fondo de Cultura Económica.

Polo Roca, A. (2020). Sociedad de la Información, Sociedad Digital, Sociedad de Control. Inguruak. Revista Vasca De Sociología Y Ciencia Política, (68). <https://doi.org/10.18543/inguruak-68-2020-art05>

# APÉNDICES

## APÉNDICE A GUION LITERARIO

F\_\_A\_\_D\_\_E\_\_IN\_\_:

### 1. MATERIAL DE ARCHIVO / ILUSTRACIONES

Fragmentos audiovisuales de la pandemia, redes, internet y mundos virtuales.

### 2. INT. HABITACIÓN DE ANTHONY - DÍA

ANTHONY

(FUERA DE ESCENA)

Tenía 7 años cuando empezó el confinamiento. Antes de eso, yo era un niño bastante social.

ANTHONY esta de pie junto a una ventana tecnológica. El va cambiando la vista hasta que encuentra una que le agrada.

ANTHONY (V.O.)

La vida como se conocía cambió, las interacciones, el modo en el que trabajamos, estudiamos... ya nada es igual.

Anthony está ahora sentado hablando de frente a la cámara.

ANTHONY

Ahora vivimos a través de un heim. La nanopartícula que nos permite conectarnos a los mundos virtuales de Real Interactio. Lo que ha ayudado a tantos a crear esa utopía que necesitaban. Vidas perfectas, creadas

a su manera... Pero ¿vale la pena perder las interacciones reales y adentrarnos en esta nueva normalidad?

Anthony está parado en medio de la habitación completamente solo. Se mueve alrededor y agarra algo que parece ser un portarretrato holográfico en donde están tres niños juntos.

ANTHONY (V.O.)

Nunca me sentí cómodo con eso. No lo sé, no se siente como mi hogar... O lo que un día fue mi hogar.

CORTE A NEGRO:

3. INT. REAL INTERACTIO LOBBY - NOCHE

Se ve un cuarto oscuro con un ícono de un ojo que cambia a un



Created using Celtx

cerebro mientras dice "cargando". Luego, se abre un menú donde Anthony selecciona la opción de "Top Reals".

ANTHONY (V.O.)

Para saber cómo es vivir en estos mundos, visitaré a DreamGlow20, una de las creadoras más famosas en el Heim. Ella logró posicionarse en el top 5 hace un año cuando cambio todo el escenario de su Real y recibió muchas visitas y monetas.

Un cuadro con distintos mundos se abre y Anthony elige el 4to nombre "DREAMGLOW20". El cuarto oscuro lentamente va cambiando a un campo de flores.

CORTE A:

\_4\_.\_E\_XT\_.\_CA\_M\_P\_O\_ D\_E\_ F\_LO\_R\_E\_S\_ /\_R\_EA\_L\_ D\_E\_D\_R  
\_EA\_M\_Y\_ -\_D\_I\_A

El lugar se convierte en un campo con muchas flores y vegetación. Las luces son muy brillantes y todo luce tan limpio y fresco. Hay personas alrededor con coronas de flores conversando y pasando el rato. Anthony gira su cabeza y aparece DREAMY, una mujer joven muy bonita y sonriente.

DREAMY

¡Hola!

Dreamy tiene unas flores en sus manos, lleva también una corona con flores y el cabello suelto.

DREAMY (CONT'D)

Mi red me avisa que estás usando la cámaraPOV. ¿Quieres grabar mi Real?

ANTHONY

Sí (nervioso), mmm.. hola... de hecho, estoy grabando para un documental, quisiera hacerte unas preguntas y recorrer tu Real.

DREAMY

¡OMG! ¿Un documental? ¿Lo mostrarás en el Cinevirtual?

ANTHONY

Mmm... probablemente.

DREAMY

Ok, entonces tienes todos los

2.



Created using Celtx

permisos. ¿En qué puedo ayudarte?

Quiero que todos en el Heim vean mis creaciones, será fantástico.

Dreamy luce feliz y emocionada.

ANTHONY

Gracias, déjame configuro todas las  
cámaras del lugar.

Se abre un cuadro de diálogo, Anthony activa las cámaras que  
necesita y aparecen unos cuantos planos diferentes. Anthony  
activa modo cinematográfico y escoge un plano.

ANTHONY (CONT'D)

Listo. Puedo comenzar con las  
preguntas, DreamGlow.

DREAMY

Lllámame Dreamy y sí... pero, espera,  
¿Qué tal estoy? (mira su vestimenta)  
no creo que debería salir con estas  
fachas en una película.

Dreamy cambia toda su imagen con un solo movimiento de sus  
manos.

DREAMY (CONT'D)

Dale, empecemos.

Dreamy se comienza a mover y Anthony la sigue.

ANTHONY

¿Qué es lo que más te gusta de tu

Real?

DREAMY

El espacio, la naturaleza, mis flores.  
Es algo que falta mucho en nuestra  
realidad. Lo construí con ayuda de  
algunas monetas y mucha creatividad  
para que todos mis visitantes se  
sientan super cómodos.

Dreamy se acerca a un columpio y toma asiento.

ANTHONY

¿Ha sido difícil la popularidad que resultó de todas esas visitas?

3.



Created using Celtx

DREAMY

Mmm... no del todo, me gusta hacer nuevos amigos, conocer gente como los que ves aquí.

ANTHONY

¿Cómo es hacer amigos en un mundo

virtual?

DREAMY

¿Hay otra manera de hacerlos?

ANTHONY

En la vida real, gente de carne y hueso.

Dreamy comienza a reír a carcajadas.

DREAMY

¿Eso aún se hace? ¿Tú tienes amigos en

la vida real?

Anthony se queda en silencio. Agacha la mirada un rato, hace una sonrisa ladina, mira a Dreamy y responde.

ANTHONY

Tenía.

CORTE A:

5. INT. SALA / REAL DE LOS HERMANOS - DIA

La sala es pequeña, hogareña y cálida. No hay aparatos electrónicos, solo muebles y una mesita de centro. Se ven unos cuadros con fotos de ESTHER(17), ENRIQUE(18) y sus PADRES(50). Anthony lo agarra y luego lo deja en su lugar.

ANTHONY

¿Enrique? ¿Esther?

Anthony camina hasta acercarse a la cocina.

CORTE A:

6. INT. COCINA / REAL DE LOS HERMANOS - DIA

El lugar es una cocina abierta. En el mesón se ve a Esther mezclando algo en un bowl y a Enrique cortando unas frutillas.

4.



Created using Celtx

ESTHER

(Riendo)

¿Se supone que esas son rosas de frutilla?

ENRIQUE

Ey, hago mi mayor esfuerzo.

Anthony se acerca más a ellos, pero se acercan dos personas en forma de holograma junto a Esther y Enrique.

PADRE

Estás cortando mal (ríe). Para hacerlas solo debes partirlas a la mit-

Anthony tose e interrumpidos al padre. Los hologramas de los padres se glitchean un poco y los hermanos lo miran.

ESTHER

Anthony, llegaste justo a tiempo para

el pastel.

Esther luce muy sonriente y dulce, al igual que Enrique.

ESTHER (CONT'D)

Siéntate, solo pondré las fresas de  
Kike y ya estará listo.

Esther coloca las fresas dentro del bowl y con solo un  
movimiento de sus manos lo cambia por un pastel.

ANTHONY

Se ve muy bueno (sonríe), pero lo  
siento, Es, no tengo el sistema de  
digestión virtual.

ENRIQUE

¿y no lo intentarás? El mes pasado  
dijiste que...

MADRE

Enrique, no presiones a Anthony.

La madre mira a Anthony y sonríe en complicidad.

ESTHER

Si si, además, Anthony es nuestro  
único amigo, no lo espantes. (mira a  
Anthony) ¿Viniste a ver películas con  
nosotros?

5.



Created using Celtx

ANTHONY

De hecho, vine a hacer una... Bueno,  
no, es más bien como un documental y  
quiero que ustedes participen. ¿Les  
gustaría?

ENRIQUE

Obvio, sabes que siempre te ayudamos  
con eso.

Esther asiente emocionada. Anthony ve a los hermanos  
sonriendo, luego mira a los padres, quienes se están  
glitcheando, y su sonrisa disminuye.

CORTE A:

\_7.\_ \_E\_XT\_. \_C\_A\_M\_P\_O\_ DE \_F\_LO\_R\_E\_S\_/\_R\_E\_A\_L\_D\_E\_DR\_  
E\_A\_M\_Y\_ - \_D\_IA\_

Dreamy está sonriendo, pero tiene un ligero glitcheo en su  
rostro.

DREAMY

Los amigos que he hecho aquí son muy  
importantes para mí. Me encanta tener  
mucha compañía. Las actividades que  
realizamos para mantenernos en  
contacto con nuestro yo...

ANTHONY

(interrumpe)

¿Con tú yo real? ¿Cómo es tu vida en  
el mundo real?

Dreamy se queda pensando y se pone nerviosa al escuchar la  
pregunta de Anthony.

DREAMY

No quisiera hablar de eso...

Dreamy intenta sonreír, pero está muy nerviosa. Así que,  
termina con una sonrisa extraña.

DREAMY (CONT'D)

El mundo real ya no es como lo  
conocemos, esta es nuestra vida ahora.

CORTE A:

8. INT. SALA / REAL DE LOS HERMANOS - DIA

Enrique y Esther están sentados uno al lado del otro.

6.



Created using Celtx

ENRIQUE

Hemos vivido en este Real desde hace 2 años. Somos unos de los primeros en probar la conexión múltiple.

ESTHER

Nosotros no tenemos Heim. Estamos conectados a un sistema que nos permite mantener una vida completa aquí.

ANTHONY

¿Extrañan algo del mundo real?

ESTHER

No recordamos mucho antes del vínculo. Así que, este es nuestro mundo real.

ENRIQUE

Y si algo fuese tan importante, no lo olvidaríamos. Estamos bien, esta es nuestra vida ahora.

CORTE A:

9. EXT. CAMPO DE FLORES/ REAL DE DREAMY - DIA

ANTHONY

Antes se desconocía, pero ahora se ha visto que las personas con conexión múltiple tienden a olvidarse de su vida anterior, de su vida en el mundo real... ¿Estarías dispuesta a

renunciar a tus recuerdos y a la  
autonomía de tu cuerpo?

Dreamy empieza a borrar su sonrisa lentamente. Su rostro se  
glitchea con más intensidad.

DREAMY

Yo... sí... no lo sé.

ANTHONY

¿Hay algo o alguien que no quieras

olvidar?

Los elementos del campo comienzan a glitchearse al igual que  
el rostro de Dreamy. Ella está poco nerviosa, se queda  
callada y mira a Anthony que parece estar triste.

CORTE A:

7.



Created using Celtx

10. INT. SALA / REAL DE LOS HERMANOS - DIA

Anthony con el rostro entristecido se coloca frente al  
portarretrato de la sala.

ANTHONY

¿Me creerían si les digo qué yo los  
conocí en el mundo real?

ENRIQUE

Eres nuestro único amigo acá, no me  
sorprendería que hubieses sido nuestro  
único amigo allá también.

ESTHER

¡Es cierto! No lo había pensado así.

ANTHONY

Sus padres...

ENRIQUE

(interrumpe)

Están aquí.. están con nosotros.

Anthony se queda callado y mira a los hermanos con tristeza.

ANTHONY

(Susurrando)

Esther, Enrique... los extraño  
muchísimo.

Anthony baja la mirada, aún más triste.

CORTE A:

11. EXT. CAMPO DE FLORES/ REAL DE DREAMY - DIA

DREAMY

Es complicado. Claro que extraño a  
ciertas personas del mundo real...  
pero acá tengo más compañía. Acá todos  
aman a DreamGlow.

ANTHONY

¿Tú amas a DreamGlow?

DREAMY

Por supuesto que sí.

ANTHONY

¿Crees que DreamGlow es perfecta?

8.



Created using Celtx

Dreamy se glitchea totalmente con un rostro paralizado. Baja  
la mirada nerviosa.

DREAMY

DreamGlow... Yo soy..

ANTHONY

(interrumpe)

Si no tuvieras todo esto, todo lo que  
la realidad virtual te permite..  
¿Seguirías pensando lo mismo?

DREAMY

(balbucea)

Pues, supongo que... si

ANTHONY

¿Por qué... por qué te fuiste, Vanesa?

DREAMY

...¿Qué?

El mundo de Dreamy empieza a desvanecerse, al mismo tiempo  
que su rostro y cuerpo cambian al glitchearse, el verdadero  
rostro de Vanesa aparece. Dreamy sacude la cabeza y vuelve a  
su apariencia normal respirando un poco agitada.

DREAMY (CONT'D)

Tú... ¿lo sabías?... Anthony

CORTE A:

12. INT. SALA / REAL DE LOS HERMANOS - DIA

Vemos el rostro de Anthony que está perdido en sus  
pensamientos.

ESTHER

(Fuera de cámara)

¡¡ANTHONY!!

Anthony vuelve en sí y mira a sus hermanos.

ESTHER (CONT'D)

¿Qué dijiste?

ANTHONY

Ustedes.. ni siquiera recuerdan cómo  
era nuestra vida antes y yo... no  
puedo lidiar solo con el duelo.



Created using Celtx

ENRIQUE

...¿Qué? ¿Con el duelo?

ANTHONY

Yo también los extraño, ¿ok?. Pero no pueden seguir evadiendo la realidad. Mamá y papá no están, nunca volverán a estar. Aunque también disfruto de tenerlos aquí, sé que no son reales. Ustedes lo son... aún pueden serlo.

Esther y Enrique están atónitos. Anthony tiene un nudo en la garganta, ve a sus hermanos con tristeza e impotencia al mismo tiempo. El fondo se glitchea y cambia repentinamente.

ANTHONY (CONT'D)

Yo... no solo perdí a mis padres, también perdí a mis hermanos.

CORTE A:

13. EXT. CAMPO DE FLORES/ REAL DE DREAMY - DIA

DREAMY

¿Desde cuándo sabes que soy yo?

ANTHONY

Vanesa, no tienes idea de lo mucho que te extraño.

Dreamy sigue respirando agitada.

DREAMY

¡NO!...Ya no soy más Vanesa.

ANTHONY

Sé que el mundo real es una mierda y tú sabes lo horrible que fue para mis hermanos. Entiendo que esta vida perfecta sea lo que te guste más.

DREAMY

Anthony, yo no quiero hablar de esto.  
El mundo vuelve a tener fallos más constantes. Elementos en la vestidura de Dreamy cambian a ropa más ordinaria. Dreamy empieza a caminar hacia otra dirección, Anthony la sigue.

ANTHONY

Vanesa, deja de huir de la vida real,  
de los problemas reales. Deja de huir

10.



Created using Celtx

de ti. Tú eres suficient-  
Dreamy se detiene y voltea hacia Anthony interrumpiéndolo.

DREAMY

¡Anthony, yo odio ser Vanesa! Tú lo  
sabes mejor que nadie. Aquí soy feliz,  
puedo ser quien quiera. ¡Mírame!

ANTHONY

¡Yo siempre he amado a Vanesa!

DREAMY

¡Mentiroso, no siempre lo hiciste!

ANTHONY

No es así, yo solo necesitaba tiempo.  
Ambos se quedan callados.

CORTE A:

14. INT. SALA / REAL DE LOS HERMANOS - DIA

ANTHONY

Las veces que les cuento esto, ustedes  
siempre lo vuelven a borrar de sus  
recuerdos. No lo hagan otra vez, por  
favor.

ENRIQUE

No puedo creer todo esto...

ESTHER

Anthony, ¿por qué nos cuentas esto?

ANTHONY

Vuelvan a la vida real. Vuelvan a ser mis hermanos.

Todas las cosas alrededor empiezan a glitchearse. Esther comienza a enojarse y Enrique está en medio de un ataque de ansiedad.

ENRIQUE

¿Mamá y papá murieron? ¿Eres nuestro hermano?

ESTHER

No, no.. no debiste decirnos esto.

11.



Created using Celtx

ANTHONY

Solo no borren esta conversación de sus recuerdos, ¿si? La vida se trata de pasar por altos y bajos. Estos mundos virtuales no nos pueden hacer huir de nuestros problemas.

ESTHER

Anthony, no...

ENRIQUE

¿Murieron en serio?

ESTHER

(grita)

¡No le creas!, Eso no ha pasado

ANTHONY

Yo de verdad soy su hermano. Y aunque duela, nuestros padres murieron hace 3 años.

ESTHER

(grita)

¡Cállate! Todo esto es tu culpa. Mira a Enrique, mira a mis padres. Ya no puedo tenerte aquí. Lo siento, Anthony.

Esther bloquea y saca a Anthony de su real.

CORTE A:

15. EXT. CAMPO DE FLORES/ REAL DE DREAMY - DIA

ANTHONY (CONT'D)

¿De verdad eres feliz aquí? (pausa) No tienes que ser DreamGlow para agradarle a un montón de desconocidos.

DREAMY

¡Anthony, basta!

ANTHONY

Ellos no saben ni tu verdadero nombr-

DREAMY

(enojada)

Cállate, nunca debí dejarte entrar.

Dreamy bloquea y saca a Anthony de su Real.

12.



Created using Celtx

CORTE A:

16. EXT. CALLE/ REAL DE ANTHONY - NOCHE

Vemos una calle oscura, en el fondo hay una luz que comienza a titilar, la calle está completamente solitaria y entre las sombras vemos a Anthony. La luz se queda encendida y Anthony comienza a aparecer de un lado a otro.

ANTHONY (V.O.)

Es mi culpa. (pausa) Yo, permití que probaran la conexión múltiple. Pensé que era lo mejor para ellos.

Los rostros de Enrique y Esther comienzan a aparecer y desaparecer. El mundo de Anthony se parte en forma de espejo y arriba de él ve a sus dos hermanos. Anthony alza una mano para alcanzarlos, pero no lo logra.

ANTHONY (CONT'D)

Cuando empezaron a olvidar todo lo que les hacía daño, cuando olvidaron la realidad, cuando me olvidaron...

Anthony queda solo, sus hermanos desaparecieron.

ANTHONY (CONT'D)

Me sentí devastado, tan culpable. Intenté recuperarlos... Solo quería convencerlos de que vuelvan a vivir en el mundo real, en mi mundo... Pero, sin importar lo que les dijera, ellos terminaban borrando la conversación de sus memorias.

A lo lejos Anthony ve a Dreamy, que se va transformando con el verdadero rostro de Vanesa. Anthony corre hacia ella y cuando llega Vanesa suelta una lágrima y se va.

ANTHONY (CONT'D)

Estaba tan vacío y triste que descuidé mi relación con Vanesa y la perdí.

Intenté buscarla, recuperarla... Pero  
era demasiado tarde, DreamGlow era  
todo lo que ella siempre quiso ser  
(pausa) Fue mi culpa.

Anthony regresa a la soledad de la calle.

ANTHONY (CONT'D)

Todo esto fue una farsa, este

13.



Created using Celtx

documental es mi último intento de  
recuperar a las únicas personas que  
tenía... O lo que quedaba de ellas. No  
funcionó, estoy solo. No importa  
donde, ya no hay lugar para mí.

La luz se apaga, todo se vuelve oscuro hasta quedar en negro.  
Aparece un ícono de un ojo que cambia a un cerebro tachado  
mientras dice la leyenda "Heim sin portador".

\_F\_AD\_E\_\_\_O\_U\_T

14.



Created using Celtx

## APÉNDICE B

### GUIÓN TÉCNICO

SECUENCIA	PLANO	DESCRIPCIÓN	ENCUADRE	ÁNGULO	MOVIMIENTO DE CÁMARA	DIÁLOGO	SONIDO	Duración Plano	Duración total
2	1	Pantalla negra.	-	-	Fija	ANTHONY Tenía 7 años cuando empezó el confinamiento . Antes de eso, yo era un niño bastante social.			
2	2	Anthony de pie junto a una ventana proyectada y va cambiando los paisajes que quiere ver.	P.M.L.	Lateral	Fija	ANTHONY (V.O.) La vida como se conocía cambió. <b>Las interacciones, el modo en el que trabajamos, estudiamos...</b> ya nada es igual.			
2	3	Anthony está ahora sentado hablando de frente a la cámara.	P. M.	Normal	Fija	ANTHONY Ahora vivimos a través de un heim. La nanopartícula que nos permite			

						conectarnos a los mundos virtuales de Real Interactio.			
2	4	Anthony continúa sentado hablando de frente a la cámara.	P.P.	3/4	Fija	Lo que ha ayudado a tantos a crear esa utopía que necesitaban. Vidas perfectas, creadas a su manera...			
2	5	Anthony continúa sentado hablando de frente a la cámara.	P.M.	Normal	Fija	Pero ¿vale la pena perder las interacciones reales y adentrarnos en esta nueva normalidad?			
2	6	Anthony está parado en medio de la habitación completamente solo. Se mueve alrededor y agarra algo.	P.G.	Normal	Fija	ANTHONY (V.O.) Nunca me sentí cómodo con eso. No lo sé...			

2	7	Anthony agarra algo que parece ser un portarretrato o holográfico en donde están tres niños juntos. Vuelve a dejar el portarretrato en la mesita y se va. La cámara queda en el portarretrato.	P.D.	Picado	Seguimiento al objeto.	No se siente como mi hogar... O lo que un día fue mi hogar.			
3	1	Se ven los ojos de Anthony conectándose al Heim.	P.D.	Normal 3/4	Fija				
3	2	Se ve un cuarto oscuro con un ícono de un ojo que cambia a un cerebro mientras dice "cargando". Luego, se abre un	POV SHOT	Normal	FIJA	Anthony (v.o.) Para saber cómo es vivir en estos mundos, visitaré a DreamGlow20, una de las creadoras más famosas en el Heim.			

		<p>menú donde Anthony selecciona la opción de "Top Reals". Un cuadro con distintos mundos se abre y Anthony elige el 4to nombre "DreamGlo w20". El cuadro oscuro lentamente va cambiando a un campo de flores.</p>				<p>Ella logró posicionarse en el top 5 hace un año cuando cambio todo el escenario de su Real y recibió muchas visitas y monetas.</p>			
--	--	--	--	--	--	---	--	--	--

4	1	<p>El lugar se convierte en un campo con muchas flores y vegetación. Las luces son muy brillantes y todo luce tan limpio y fresco. Hay personas alrededor con coronas de flores conversando y pasando el rato.</p> <p>Anthony gira su cabeza y aparece Dreamy, una mujer joven muy bonita y sonriente.</p>	POV P.A. de Dreamy a P.M. de Dreamy	NORMAL	SECUENCIA	<p>DREAMY ¡Hola! Mi red me avisa que estás usando la cámaraPOV. ¿Quieres grabar mi Real? ANTHONY Sí (nervioso), mmm.. hola... de hecho, estoy grabando para un documental, quisiera hacerte unas preguntas y recorrer tu Real. DREAMY ¡OMG! ¿Un documental? ¿Lo mostrarás en el Cinevirtual? ANTHONY Mmm... probablemente. DREAMY Ok, entonces tienes todos los permisos.</p>	Sonidos ambientales de naturaleza. Música muy bajita.		
---	---	--	--	--------	-----------	---	--	--	--

						¿En qué puedo ayudarte? Quiero que todos en el Heim vean mis creaciones, será fantástico.			
4	2	Se abre un cuadro de diálogo, Anthony activa las cámaras que necesita y aparecen unos cuantos planos diferentes. Anthony activa modo cinematográfico y	POV	Normal	Fija	ANTHONY (CONT'D) Listo. Puedo comenzar con las preguntas, DreamGlow.	"		

		escoge un plano. <u>NOTA:</u> <u>Grabar en diferentes planos y ángulos.</u>							
4	3	Dreamy habla.	P.M.C.	45°		DREAMY Llámame Dreamy y sí... pero, espera, ¿Qué tal estoy?	"		
4	4	Dreamy cambia toda su imagen con un solo movimiento de sus manos.	Escorzo de A. hacia Dreamy en P.E.	Normal	Fija	(mira su vestimenta) no creo que debería salir con estas fachas en una película.  DREAMY (CONT'D) Dale, empecemos.	"		
4	5	Dreamy se comienza a mover y Anthony la sigue viendo a la cámara y "moviéndola" con el movimiento de sus	P.P. de Anthony cambia a escorzo hacia Dreamy en P.M.L.	Normal	SECUENCIA	ANTHONY ¿Qué es lo que más te gusta de tu Real?  DREAMY El espacio, la naturaleza, mis flores. Es algo que falta	"		

		<p>manos.  Dreamy se voltea para ver la cámara sin dejar de caminar.  Dreamy se acerca a un columpio y toma asiento.</p>				<p>mucho en nuestra realidad. Lo construí con ayuda de algunas <i>monetas</i> y mucha creatividad para que todos mis visitantes se sientan super cómodos.</p>			
4	6	<p>Anthony le habla a Dreamy.</p>	<p>P.M.  Anthony</p>	<p>Contrapicado</p>	<p>Fija</p>	<p>ANTHONY  ¿Ha sido difícil la popularidad que resultó de todas esas visitas?</p>	<p>"</p>		
4	7	<p>Dreamy le responde a Anthony.</p>	<p>P.M.  Dreamy</p>	<p>Picado</p>	<p>Fija</p>	<p>DREAMY  Mmm... no del todo, me gusta hacer nuevos amigos, conocer gente como los que ves aquí.</p>	<p>"</p>		
4	8	<p>Anthony le pregunta a Dreamy mientras se sienta frente a ella.</p>	<p>P.M  Anthony</p>	<p>Normal</p>	<p>Traveling  vertical  hacia  abajo</p>	<p>ANTHONY  ¿Cómo es hacer amigos en un mundo virtual?</p>			

4	9	Dreamy habla. Anthony responde y Dreamy comienza a reír a carcajadas.	P.M. Dreamy	Contrapicado	Fijo	DREAMY: ¿Hay otra manera de hacerlos? ANTHONY: En la vida real, gente de carne y hueso. DREAMY: ¿Eso aún se hace? ¿Tú tienes amigos en la vida real?	Se detiene la música		
4	10	Anthony se queda en silencio. Agacha la mirada un rato, hace una sonrisa ladina, mira a Dreamy y responde.	De P.M.C. a P.P.	Picado	Traveling in (de acercamiento)	ANTHONY Tenía.			
5	1	Anthony ve a la cámara y abre el plano con sus manos. Mueve la cámara mostrando el lugar.	P.M.C. de Anthony a un P.A.	Normal	Traveling out y Paneo de 360°				

5	1.2	Anthony agarra un portarretrato en donde está una familia. Vuelve a dejar el portarretrato en la mesita y se va.	P.D.	Picado	Secuencia				
5	1.3	Anthony habla y sale de cuadro.	P.M.C.	Dorsal	Secuencia	ANTHONY ¿Enrique? ¿Esther?			
5->6	1	El lugar es una cocina abierta. En el mesón se ve a Esther mezclando algo en un bowl y a Enrique cortando unas frutillas.	P.G.	Normal	Traveling horizontal	Esther (Riendo) ¿Se supone que esas son rosas de frutilla? ENRIQUE Ey, hago mi mayor esfuerzo.			
6	2	Anthony se acerca más a ellos, pero se detiene.	P.M.	Normal	Fijo				

6	3	Se acercan los padres en forma de holograma junto a Esther y Enrique. Son interrumpidos por la llegada de Anthony que tose. Los hologramas de los padres se glitchean un poco y los hermanos lo miran.	P.G.	Normal	Fijo	PADRE Estás cortando mal (ríe). Para hacerlas solo debes partirlas a la mitad-			
6	4	Anthony hace un gesto de saludo.	P.M.	Normal	Fijo				
6	5	Esther habla a Anthony.	P.M.	Normal	Fijo	ESTHER Anthony, llegaste justo a tiempo para el pastel. Siéntate,			
6	6	Se ven a todos en pantalla. Anthony se sienta.	P.A.	45°	Fijo	Solo pondré las fresas de Kike y ya estará listo.			

6	7	Esther coloca las fresas dentro del bowl y con solo un movimiento de sus manos lo cambia por un pastel.	P.M.	Normal	Fijo			
6	8	Anthony habla.	P.M.	Normal	Fijo	ANTHONY: Se ve muy bueno (sonríe), pero lo siento, Es, no tengo el sistema de digestión virtual.		
6	9	Enrique y la madre hablan. La madre mira a Anthony y sonríe en complicidad.	P.M.	Normal	Fijo	ENRIQUE ¿y no lo intentarás? El mes pasado dijiste que...  MADRE Enrique, no presiones a Anthony.		
6	10	Anthony sonríe de vuelta. La cámara se voltea hacia Esther. Ella habla y luego la	P.M.	3/4	Paneo en barrido	ESTHER: Si si, además, Anthony es nuestro único amigo, no lo espantes. (mira a Anthony)		

		cámara vuelve a apuntar a Anthony, quien hace un gesto con la mano para girar la cámara y ve directo. Anthony habla.				¿Viniste a ver películas con nosotros? ANTHONY: De hecho, vine a hacer una... Bueno, no, es más bien como un documental y quiero que ustedes participen. ¿Les gustaría?			
6	11	Enrique responde y Esther asiente emocionada.	P.M. Conjunto	Normal	Fijo	ENRIQUE Obvio, sabes que siempre te ayudamos con eso.			
6	12	Anthony ve a los hermanos sonriendo y luego ve a los padres y su sonrisa disminuye.	P.M.C.	Normal	Fijo				
6	13	Los padres están viendo a los hermanos y se glitchean.	P.M.C. Conjunto a P.P	Normal	Traveling in				

7	1	Dreamy está sonriendo, pero tiene un ligero glitcheo en su rostro.	P.P. a P.M.C	3/4	Traveling out	Dreamy Los amigos que he hecho aquí son muy importantes para mí. Me encanta tener mucha compañía. Las actividades que realizamos para mantenernos en contacto con nuestro yo...			
7	1.2	Anthony mueve la cámara con sus manos e interrumpe a Dreamy	P.M.C	3/4	PAN. BARRIDO	Anthony (interrumpe) ¿Con tú yo real? ¿Cómo es tu vida en el mundo real?			
7	1.3	Anthony regresa la mirada de la cámara hacia dreamy con sus manos. Dreamy se queda pensando y se pone nerviosa al	P.M.C	3/4	PAN. BARRIDO	DREAMY No quisiera hablar de eso...			

		escuchar la pregunta de Anthony.							
7	1.4	Dreamy intenta sonreír, pero está muy nerviosa. Así que, termina con una sonrisa extraña.	P.M.C a P.M.	3/4	PAN. BARRIDO a Traveling out	DREAMY El mundo real ya no es como lo conocemos, esta es nuestra vida ahora.  ENRIQUE (V.O.) Hemos vivido en este Real desde hace 2 años.			
8	1	Enrique y Esther están sentados uno al lado del otro.	P.M. Largo	Normal	Fija	ENRIQUE Hemos vivido en este Real desde hace 2 años. Somos unos de los primeros en probar la conexión múltiple.  ESTHER Nosotros no tenemos Heim.			

8	2	Los padres están junto a sus hijos que degustan felices el pastel. Están en la cocina.	P.M. Largo Conjunto	Normal	Traveling semi- circular	ESTHER Estamos conectados a un sistema que nos permite mantener una vida completa aquí.			
8	3	Anthony pregunta.	P.M.	Normal	Fija	Anthony ¿Extrañan algo del mundo real?			
8	4	Enrique y Esther están sentados uno al lado del otro.	P.M.	Normal	Fija	ESTHER No recordamos mucho antes del vínculo.			
8	5	Esther habla.	P.P.	Normal	Fija	Así que, Este es nuestro mundo real.			
8	6	Enrique continúa hablando.	P.P.	Normal	Fija	ENRIQUE Y si algo fuese tan importante, no lo olvidaríamos. Estamos bien, esta es nuestra vida ahora.			

8	7	Anthony los mira sin expresión.	P.P.	Normal	Fija	-			
9	1	Anthony habla.	P.P. a P.M.C	Normal	Traveling out	ANTHONY Antes se desconocía, pero ahora se ha visto			
9	2	Dreamy empieza a borrar su sonrisa lentamente. Su rostro se glitchea con más intensidad.	P.M.C. de Dreamy	Normal	Fija	ANTHONY que las personas con conexión múltiple tienden a olvidarse de su vida anterior en el mundo real			
9	3	Antony continúa hablando.	P.M.C.	Normal	Fija	ANTHONY ¿Estarías dispuesta a renunciar a tus recuerdos y a la autonomía de tu cuerpo?			
9	4	Dreamy responde.	P.M.C.	Normal	Fija	Dreamy Yo... sí... no lo sé.	Música tensa gradualment		

9	5	Anthony hace una pregunta a Dreamy.	P.M.C.	Normal	Fija	Anthony ¿Hay algo o alguien que no quieras olvidar?	“		
9	6	Los elementos del campo comienzan a glitchearse al igual que el rostro de Dreamy. Ella está poco nerviosa, se queda callada y mira a Anthony.	Escorzo hacia Dreamy P.M.	Normal	Fija	-	“		
10	1	Anthony se pone de pie y mueve la cámara con sus manos para que lo siga. Anthony se coloca frente al portarretrato de la sala y habla.	Escorzo hacia Anthony P.M. a P.M.C	Normal	SECUENCIA	Anthony ¿Me creerían si les digo que yo los conocí en el mundo real?  ENRIQUE Eres nuestro único amigo acá, no me sorprendería que hubieses sido nuestro único amigo allá también.			

10	2	Esther responde.	P.M.C	Normal / Lateral	Cámara en mano	Esther ¡Es cierto! No lo había pensado así.			
10	3	Anthony está mirando el portarretrato.	P.M.C	Contrapicado	Cámara en mano	Anthony Sus padres...			
10	4	Enrique responde mirando hacia sus padres que están en el fondo.	P.M.C.	Normal	Cámara en mano	ENRIQUE (interrumpe) Están aquí... están con nosotros.			
10	5	Anthony se queda callado y mira a los hermanos con tristeza. Anthony habla y baja la mirada, aún más triste.	P.M.C. a Escorzo hacia Anthony P.M.	Normal	Traveling out	Anthony (Susurrando) Esther, Enrique... los extraño muchísimo.			

11	1	Dreamy comienza hablando, Anthony pregunta y ella reacciona como si lo que le pregunta es algo obvio.	Escorzo de A. hacia Dreamy en P.M.	Normal	Cámara en mano	DREAMY: Es complicado. Claro que extraño a ciertas personas del mundo real... pero acá tengo más compañía. Acá todos aman a DreamGlow.  ANTHONY: ¿Tú amas a DreamGlow?  DREAMY: Por supuesto que sí.			
11	2	Anthony vuelve a preguntar.	Escorzo de D. hacia Anthony en P.M.	Normal	Cámara en mano	Anthony ¿Crees que DreamGlow es perfecta?			
11	3	Dreamy se glitchea totalmente con un rostro paralizado. Baja la mirada nerviosa.	P.P	Normal	Cámara en mano	Dreamy DreamGlow... Yo soy..			

11	4	Anthony le pregunta a Dreamy	P.P	Normal	Cámara en mano	Anthony (interrumpe) Si no tuvieras todo esto, todo lo que la realidad virtual te permite.. ¿Seguirías pensando lo mismo?			
11	5	Dreamy responde	P.P	Normal	Cámara en mano	Dreamy (balbucea) Pues, supongo que... si			
11	6	Anthony responde	P.P	Normal	Cámara de mano	Anthony ¿Por qué... por qué te fuiste, Vanesa?			
11	7	El mundo de Dreamy empieza a desvanecerse, al mismo tiempo que su rostro y cuerpo cambian al glitchearse, el verdadero rostro de	P.M.C	Normal	Cámara en mano	Dreamy ...¿Qué?  Dreamy (cont'd) Tú... ¿lo sabías?...			

		Vanesa aparece. Dreamy sacude la cabeza y vuelve a su apariencia normal respirando un poco agitada.							
11	8	Anthony	P.M.C	Normal	Cámara en mano	DREAMY (cont'd): Anthony ESTHER(Fuera de cámara) ¡¡ANTHONY!!			
12	1	Vemos el rostro de Anthony que está perdido en sus pensamientos. Se escucha la voz de Esther y vuelve en sí.	P.M.C	Normal	Cámara en mano	ESTHER ¡¡ANTHONY!!			
12	2		P.M.C	Normal	Cámara en mano	Esther (Cont'd) ¿Qué dijiste?			

12	3		P.M.C	Normal		ANTHONY: Ustedes... ni siquiera recuerdan cómo era nuestra vida antes y yo... no puedo lidiar solo con el duelo.			
12	4		P.M.C	Normal		ENRIQUE ...¿Qué? ¿Con el duelo?			
12	5		P.M.C	Normal		Anthony Yo también los extraño, ¿ok?. Pero no pueden seguir evadiendo la realidad. Mamá y papá no están, nunca volverán a estar. Aunque también disfruto de tenerlos aquí, sé que no son reales. Ustedes lo son... aún pueden serlo.			

12		Esther y Enrique están atónitos. Anthony tiene un nudo en la garganta, ve a sus hermanos con tristeza e impotencia al mismo tiempo. El fondo se glitchea y cambia repentinamente	P.CONJUNTO	Lateral	fijo	ANTHONY (CONT'D) Yo... no solo perdí a mis padres, también perdí a mis hermanos.			
13	1	Anthony y Dreamy están en la misma posición en la que estaban Anthony y sus hermanos en la escena anterior	P.CONJUNTO	Lateral	Fijo				
13	1.2	El plano conjunto comienza a moverse para	P.Conjunto	3/4	Traveling circular	Dreamy ¿Desde cuándo sabes que soy yo?			

		comenzar el traveling circular. Anthony intenta acercarse a Dreamy, pero ella lo aleja				Anthony Vanesa, no tienes idea de lo mucho que te extraño.			
13	1.3	El traveling circular termina frente a Dreamy mientras comienza a caminar como si quisiera huir de él.	P.M de Dreamy. Anthony en el fondo		Secuencia	Dreamy ¡NO! ...Ya no soy más Vanesa.  ANTHONY Sé que el mundo real es una mierda y tú sabes lo horrible que fue para mis hermanos.			
13	1.4	Dreamy para, Anthony sigue hablando y mientras él habla, Dreamy gira. Anthony mueve la cámara con sus manos para	P.M.L de Dreamy	Dorsal a 45°	Secuencia	ANTHONY: Entiendo que esta vida perfecta sea lo que te guste más.  DREAMY: Anthony, yo no quiero hablar de esto.  ANTHONY: Vanesa, deja			

		<p>enfocar a Dreamy.</p> <p>Mientras Dreamy habla el mundo vuelve a tener fallos más constantes. Elementos en la vestidura de Dreamy cambian a ropa más ordinaria.</p> <p>Dreamy gira y empieza a caminar hacia otra dirección, Anthony la sigue, le habla y Dreamy vuelve a girar para hablarle</p>				<p>de huir de la vida real, de los problemas reales. Deja de huir</p> <p>DREAMY: ¡Anthony, yo odio ser Vanesa! Tú lo sabes mejor que nadie. Aquí soy feliz, puedo ser quien quiera. ¡Mírame!</p>			
13	1.5	Anthony se acerca a Dreamy y mueve la cámara con un	P.M.L de Anthony a P.M / P.M.C	45°	Sec. Travelling in	Anthony ¡Yo siempre he amado a Vanesa!			

		movimiento de manos							
13	1.6	Dreamy toma el control y mueve la cámara hacia ella y luego abre el plano. Después de que Anthony habla. Ambos se quedan callados.	P.M. / P.M.C A Conjunto	45° A lateral	Sec.	Dreamy ¡Mentiroso, no siempre lo hiciste!  Anthony No es así, yo solo necesitaba tiempo.			
14	1		P.CONJUNTO	Lateral	mano	ANTHONY Las veces que les cuento esto, ustedes siempre lo vuelven a borrar de sus recuerdos. No lo hagan otra vez, por favor.			

14	2	Enrique habla, Esther está a su lado, pero no se la ve hasta que el su turno de hablar.	P.M.C	Lateral	Mano	ENRIQUE: No puedo creer todo esto... ESTHER: Anthony, ¿por qué nos cuentas esto?			
14	3	Anthony habla	P.M.C	Lateral	Mano	Anthony Vuelvan a la vida real. Vuelvan a ser mis hermanos.			
14	4	Todas las cosas alrededor empiezan a glitchearse. Esther comienza a enojarse y Enrique está en medio de un ataque de ansiedad.	P.M.C conjunto	Normal	Mano	ENRIQUE: ¿Mamá y papá murieron? ¿Eres nuestro hermano?  ESTHER: No, no.. no debiste decirnos esto.			
14	5		P.P			Anthony Solo no borren esta conversación de sus recuerdos, ¿sí? La vida se trata de			

						pasar por altos y bajos. Estos mundos virtuales no nos pueden hacer huir de nuestros problemas.			
14	6		P.P			Esther Anthony, no...			
14	7		P.P			ENRIQUE ¿Murieron en serio?			
14	8		P.M			Esther(grita): ¡No le creas!			
14	9	Esther abraza a Enrique que está entrando en un ataque de pánico	P. G			ANTHONY Yo de verdad soy su hermano. Y aunque duela, nuestros padres murieron hace 3 años.			
14	10	Esther mueve la cámara con sus manos hacia ella y la atrae	P.G A PM		Crash zoom	Esther (grita) ¡Cállate! Todo esto es tu culpa. Mira a Enrique, mira a mis padres. Ya no puedo tenerte aquí.			

						Lo siento, Anthony.			
15	1	Vemos a Dreamy mientras habla Anthony	P.P			ANTHONY (CONT'D) ¿De verdad eres feliz aquí? (pausa)			
15	2	Anthony sigue hablando	PP			ANTHONY (CONT'D) No tienes que ser DreamGlow para agradarle a un montón de desconocidos.			
15	3	Dreamy mueve la cámara con sus manos y habla ya enojada				Dreamy ¡Anthony, basta!			
15	4					Anthony Ellos no saben ni tu verdadero nomb			

15	5					Dreamy (enojada) Cállate, nunca debi dejarte entrar.			
16	1	La calle está oscura y completam ente vacía. Entre las sombras vemos a Anthony.	G.P.G	Normal	Travelling in				
16	2	Anthony está con una expresión perdida.	P.M. a P.M.C.	Normal	Jump cuts	ANTHONY (V.O.) Es mi culpa. (pausa)			
16	3	Anthony está con una expresión perdida. (Intentar en velocidad normal y en velocidad lenta)	P.P.	Ligeramnte Contrapicado	Traveling circular 360	Yo, permití que probaran la conexión múltiple			
16	4	Aparecen los rostros de Enrique y Esther de forma intercalada.	P.M.C.	Normal	Fija	ANTHONY (V.O.) Pensé que era lo mejor para ellos.			

16	5	Esther y Enrique aparecen juntos.	P.M.C. a P.M.L.	Normal	Traveling out mientras se voltea la cámara				
16	6	Anthony viendo hacia arriba levantando el brazo para intentar alcanzar algo.	P.M.C a P.M.L.	Lateral	Traveling out	Cuando empezaron a olvidar todo lo que les hacía daño,			
16	7.1	El mundo de Anthony se parte en forma de espejo y arriba de él ve a sus dos hermanos.	G.P.G. (P.G. por si acaso)	Lateral	Fija	ANTHONY (CONT'D) Cuando olvidaron la realidad,			
16	7.2	Los hermanos desaparecen del plano espejo.	G.P.G. (P.G. por si acaso)	Lateral	Fija	ANTHONY (CONT'D) Cuando me olvidaron...			
16	8	Anthony ve arriba desconcertado, baja la mirada y su brazo. (También intentarlo en el plano de arriba)	P.M.C.	Subjetivo(También intentarlo en picado)	SnorriCam	ANTHONY (CONT'D) Me sentí devastado, tan culpable. Intenté recuperarlos...			

		Sigue muy desorientado.							
16	9	Enrique y Esther están sonriendo viendo a la cámara. Están en la sala de su casa.	P.M.C.	Normal	Fija	Solo quería convencerlos de que vuelvan a vivir en el mundo real,			
16	10	Anthony está viendo una pantalla holográfica con la escena de sus hermanos ahí.	P.A. (Probar cerrado)	Dorsal	Fija	en mi mundo... Pero, sin importar lo que les dijera,			
16	11	Enrique y Esther angustiados, volteando la espalda a la cámara. Están en la sala de su casa.	P.M.C.	Normal	Fija	ellos terminaban borrando la conversación de sus memorias.			
16	12.1	Anthony cierra el holograma.	P.A. (Probar cerrado)	Dorsal	Fija				

16	12.2	Vemos el rostro angustiado y triste de Anthony.	P.A. (Probar cerrado)	Frontal	Circulación hacia su rostro	Estaba tan vacío y triste			
16	13	Anthony corriendo hacia Vanesa.	VARIOS	VARIOS	VARIOS	que descuidé mi relación con Vanesa y la perdí.			
16	14	Tomas varias de Vanesa y Anthony	VARIOS	VARIOS	VARIOS	Intenté buscarla, recuperarla... Pero era demasiado tarde,			
16	15	Dreamy interactuando con los extras. Riendo y conversando.	P.M.C.	Normal	Fijo	ANTHONY (CONT'D) DreamGlow era todo lo que ella siempre quiso ser (pausa)			
16	16	Anthony grita en la calle.	VARIOS	VARIOS	VARIOS	ANTHONY (CONT'D) Fue mi culpa.			
16	17	Anthony habla, pero está con la cabeza agachada.	P.M.	Lateral		ANTHONY (CONT'D) Todo esto fue una farsa			
16	18	ANTHONY está mirando a la cámara. El escenario cambia a	P.M. (P.M.L.)	FRONTAL	Fijo	este documental es mi último intento de recuperar a las únicas personas que			

		todas las locaciones del corto.				tenía... O lo que quedaba de ellas.			
16	19	Anthony habla a cámara.	(P.M.C) P.P A P.P.P.	Frontal	Fljo	No funcionó, estoy solo. No importa donde, ya no hay lugar para mí.			

## APÉNDICE C

### PLAN DE RODAJE

#### PLAN DE RODAJE

Cortometraje:	HEIM						
Dirección:	Emy Triviño	Melany Guamantica					
Productor a cargo:	Emy Triviño	Melany Guamantica					
Citación:							
Fecha:	11/12/2023						

#### LUNES 11 DE DICIEMBRE DEL 2023

Hora	Esc	Plano	I/E	D/N	Locación	Descripción	Personajes y/o extras	Observaciones	Tiempo
08:00	<b>RECOGER ACTORES</b>								1h
09:00	<b>MAQUILLAJE Y VESTUARIO/ PUESTA DE SET</b>								1h
10:00	4	1 - 10	EXT.	Dia	Jardín - Real de Dreamy	Anthony entra al mundo de Dreamy	Anthony, Dreamy y extras	Travellings	1h
11:00	7	1 - 4	Ext.	Dia	Jardín - Real de Dreamy	Anthony se encuentra con Dreamy y tienen una conversa	Anthony, Dreamy y extras	PAN. BARRIDO	30 min
11:30	9	1 - 6	Ext.	Dia	Jardín - Real de Dreamy		Anthony, Dreamy y extras	Plano y contraplano	30 min
12:00	<b>REFRIGERIO / DESCANSO</b>								30 min
12:30	11	1 - 8	Ext.	Dia	Jardín - Real de Dreamy	.	Anthony, Dreamy y extras	Plano secuencia plano y contraplanos	1h

13:30	13	1 - 6	Ext.	Dia	Jardín - Real de Dreamy	.	Anthony, Dreamy y extras	Plano secuencia	1h
14:30	15	1 - 5	Ext.	Dia	Jardín - Real de Dreamy	Dreamy bloquea a Anthony de su real (final de escena)	Anthony, Enrique, Esther, Padres	Planos secuencia t plano y contraplanos	1 h
15:30	<b>REMOVER EL SET</b>								30 min
16:00	<b>ALMUERZO</b>								1h
17:00	<b>FIN DE RODAJE</b>								

### PLAN DE RODAJE

Cortometraje:	HEIM								
Dirección:	Emy Triviño	Melany Guamantica							
Productor a cargo:	Emy Triviño	Melany Guamantica							
Citación:									
Fecha:	9/12/2023								

### SÁBADO 09 DE DICIEMBRE DEL 2023

Hora	Esc	Plano	I/E	D/N	Locación	Descripción	Personajes y/o extras	Observaciones	Tiempo
14:00	<b>SALIDA DE GUAYAQUIL A SALINAS</b>								2H
16:00	<b>LLEGADA A SALINAS / DESCANSO</b>								1H

17:00	<b>MAQUILLAJE Y VESTUARIO</b>								30 min	
17:30	<b>IR A LOCACIÓN</b>								30 min	
18:00	<b>PUESTA DE SET</b>								30 min	
18:30	16	Secuencia		ext	Noche	Calle- Real de Anthony	Secuencia de Anthony, Enrique y Esther	Anthony, Enrique, Esther y Vanesa	Plano Secuencia	2h30min
21:00	<b>FIN DEL RDOAJE</b>									
21:30	<b>REMOVER EL SET</b>									

<b>DOMINGO 10 DE DICIEMBRE DEL 2023</b>									
Hora	Esc	Plano	I/E	D/N	Locación	Descripción	Personajes y/o extras	Observaciones	Tiempo
08:30	<b>DESAYUNO</b>								1h
09:30	<b>MAQUILLAJE Y VESTUARIO/ PUESTA DE SET</b>								30 min
10:00	5	Secuencia	Interior	Dia	Sala- Real de los hermanos	Secuencia de Anthony entrando en el real de Enrique y Esther	Anthony	Plano Secuencia	30 min
10:30	6	1 -13	Interior	Dia	Cocina – Real de los hermanos	Anthony se encuentra con Enrique	Anthony, Enrique, Esther, Padres	Planos fijos y travellings	1 h
11: 30	8	2-7	Interior	Dia	Sala- Real de los hermanos	y Esther y tienen una conversa	Anthony, Enrique, Esther	Plano y contraplano	30 min
12:00	10	1 - 5	Interior	Dia	Sala- Real de los hermanos	.	Anthony, Enrique, Esther, Padres	Plano secuencia plano y contraplanos	30 min
12:30	12	1 - 6	Interior	Dia	Sala- Real de los hermanos	.	Anthony, Enrique,	Plano y contraplanos	30 min

							Esther, Padres		
<b>13:00</b>	<b>ALMUERZO</b>								1 hora
<b>14:00</b>	<b>MAQUILLAJE Y VESTUARIO</b>								30 min
<b>14:30</b>	14	1 -10	Interior	Dia	Sala- Real de los hermanos	Esther bloquea a Anthony de su real (final de escena)	Anthony, Enrique, Esther, Padres	Planos secuencia t plano y contraplanos	2 horas
<b>16:30</b>	<b>FIN DEL RDOAJE</b>								
<b>17:00</b>	<b>REMOVER EL SET</b>								

## APÉNDICE D

### PRESUPUESTO DESGLOSADO

**10**

**Presupuesto de Gastos de Desarrollo Inicial**

**PRODUCTOR/Producto** Melany  
Guamantica/Hogar  
:  
Líquido

**PRODUCTION**  
**NUMBER:** 2023-1  
**PRODUCTOR**  
**EJECUTIVO:** Emy Triviño

**ELABORADO POR:** Melany Guamantica y  
Emy Triviño  
**FECHA PRESUPUESTO:** 06/11/2023

<b>DIRECTOR:</b>	Emy Triviño y Melany Guamantica	<b>LOCACION:</b>	Guayaquil
<b>FECHA SCRIPT:</b>	23/10/2023	<b>DIAS:</b>	112
<b>FECHA DE FINALIZACION:</b>	19/01/2023	<b>SEMANAS:</b>	16
		<b>MESES:</b>	3

PRO-CODE- Nivel III	RUBRO	ESTIMADO	REAL
10-100	PERSONAL	\$1.494,00	\$-
<b>TOTAL</b>		<b>\$1.494,00</b>	<b>\$-</b>

**20**

**Presupuesto de Gastos de Pre-Produccion**

**PRODUCTOR/Product** Melany  
Guamantica/Hogar  
o:  
Líquido

<b>PRODUCTION NUMBER:</b>	2023-1	<b>ELABORADO POR:</b>	Melany Guamantica y Emy Triviño
<b>PRODUCTOR EJECUTIVO:</b>	Emy Triviño	<b>FECHA PRESUPUESTO:</b>	06/11/2023
<b>DIRECTOR:</b>	Emy Triviño y Melany Guamantica	<b>LOCACION:</b>	Guayaquil
<b>FECHA SCRIPT:</b>	23/10/2023	<b>DIAS:</b>	112
<b>FECHA DE FINALIZACION:</b>	19/01/2023	<b>SEMANAS:</b>	16
		<b>MESES:</b>	3

PRO-CODE- Nivel III	RUBRO	ESTIMADO	REAL
20-100	PERSONAL	\$3.400,00	\$-

20-200	EQUIPAMIENTOS	\$500,00	\$500,00
20-300	INSUMOS Y MATERIALES	\$365,00	\$-
20-500	ESTUDIO Y SET	\$520,39	\$23,00
<b>TOTAL</b>		<b>\$4.785,39</b>	<b>\$523,00</b>

**30**

**Presupuesto de Gastos de Produccion**

**PRODUCTOR/Product** Melany  
 o: Guamantica/Hogar  
 Líquido

<b>PRODUCTION NUMBER:</b>	2023-1	<b>ELABORADO POR:</b>	Melany Guamantica y Emy Triviño
<b>PRODUCTOR EJECUTIVO:</b>	Emy Triviño	<b>FECHA PRESUPUESTO:</b>	06/11/2023
<b>DIRECTOR:</b>	Emy Triviño y Melany Guamantica	<b>LOCACION:</b>	Guayaquil
<b>FECHA SCRIPT:</b>	23/10/2023	<b>DIAS:</b>	112
<b>FECHA DE FINALIZACION:</b>	19/01/2023	<b>SEMANAS:</b>	16
		<b>MESES:</b>	3

PRO-CODE- Nivel III	RUBRO	ESTIMADO	REAL
30-100	PERSONAL	\$2.800,00	0
30-120	TALENTOS	\$1.450,00	0
30-200	EQUIPAMIENTOS	\$1.481,00	1061
30-300	INSUMOS Y MATERIALES	\$420,00	105
30-400	ATREZO, VESTUARIO, MAQUILLAJE, OTROS	\$597,60	37,4
<b>TOTAL</b>		<b>\$6.748,60</b>	<b>\$1.203,40</b>

**40**

**Presupuesto de Gastos de Post-Produccion**

Melany  
**PRODUCTOR/Producto:** Guamantica/Hogar  
 Líquido

<b>PRODUCTION NUMBER:</b>	2023-1	<b>ELABORADO POR:</b>	Melany Guamantica y Emy Triviño
<b>PRODUCTOR EJECUTIVO:</b>	Emy Triviño	<b>FECHA PRESUPUESTO:</b>	06/11/2023
<b>DIRECTOR:</b>	Emy Triviño y Melany Guamantica	<b>LOCACION:</b>	Guayaquil
<b>FECHA SCRIPT:</b>	23/10/2023	<b>DIAS:</b>	112
<b>FECHA DE FINALIZACION:</b>	19/01/2023	<b>SEMANAS:</b>	16
		<b>MESES:</b>	3

PRO-CODE- Nivel III	RUBRO	ESTIMADO	REAL
40-100	PERSONAL	\$2.600,00	\$-
40-200	EQUIPAMIENTOS	\$2.162,00	\$2.079,00
<b>TOTAL</b>		<b>\$4.762,00</b>	<b>\$2.079,00</b>

# APÉNDICE E

## LICENCIA DE ELEMENTOS



### Envato Elements Pty Ltd

PO Box 16122  
Collins Street West  
Melbourne, Victoria 8007  
Australia  
Email: help.elements@envato.com  
VAT #: EU372010001  
Registration #: 87 613 824 258

### Invoice

Invoice # 13834311  
Billed On Jan 12, 2024  
Terms On-Receipt  
Due On Jan 12, 2024

Bill To

### Melany Guamantica

Cdla. Mar del Sol  
Salinas, Santa Elena 240207  
Ecuador

PAID

on Jan 12, 2024

**\$23.00** USD

Date	Description	Qty	Price	Subtotal
Jan 12 - Feb 12, 2024	Elements Student \$23	1	\$23.00	\$23.00

Subtotal \$23.00

**Total \$23.00**

Paid (\$23.00)

**Amount Due \$0.00**

### Payments

Jan 12, 2024 \$23.00 Payment from MasterCard ... 3486

### Notes

*Please treat this invoice as a Tax Invoice. To convert the amounts in your local currency, please use the average monthly exchange rate.*

*Cancel any time at [account.elements.envato.com/subscription](https://account.elements.envato.com/subscription)*

All amounts in United States Dollars (USD)