

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Cortometraje de ficción:
“Al Final”

Anabel Paulina Llerena Montenegro
Armando Salazar, Director del trabajo

Trabajo de titulación presentado como requisito
para la obtención del título de Licenciado en Cine y Video

Quito, diciembre de 2012

Universidad San Francisco de Quito
Colegio de Comunicación y Artes
Contemporáneas

HOJA DE APROBACIÓN DE
PROYECTO DE TITULACIÓN

CORTOMETRAJE DE FICCIÓN: "AL FINAL"

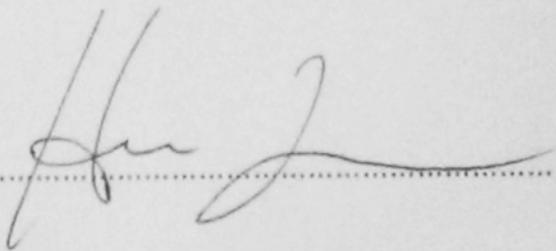
Anabel Llerena

Armando Salazar
Asesor del proyecto de titulación



.....

Hugo Burgos Ph.D.
Decano del Colegio de
Comunicación y Artes
Contemporáneas



.....

Quito, diciembre del 2012

© DERECHOS DE AUTOR

Por medio del presente documento certifico que he leído la Política de Propiedad Intelectual de la Universidad San Francisco de Quito y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo de investigación quedan sujetos a lo dispuesto en la Política.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de investigación en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

A rectangular box containing a handwritten signature in black ink. The signature is cursive and appears to read 'Anabel Llerena'.

Firma:

Nombre: Anabel Llerena

C. I.: 1712942919

Fecha: 21 – 12 - 2012

POLÍTICA DE PROPIEDAD INTELECTUAL DE LA UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO

PREÁMBULO

I. DISPOSICIONES GENERALES

1. Objetivos
2. Campo de aplicación
3. Propiedad de los Derechos de Propiedad Intelectual
4. De los Derechos Morales y Patrimoniales
5. Principios Rectores

II. CONCEPTOS GENERALES

6. Definición de términos

III. RESPONSABILIDADES ASOCIADAS CON LA PROPIEDAD INTELECTUAL

7. Responsabilidades de la Universidad
8. Responsabilidades de los creadores de PI

IV. RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

V. DISPOSICIONES GENERALES

PREÁMBULO

La Universidad San Francisco de Quito, creada bajo los principios de las Artes Liberales, promueve el desarrollo integral de las personas. De ahí que, su principal objetivo es la educación de excelencia, la investigación, la producción intelectual y la difusión de conocimiento, de tal manera que este conocimiento sea aplicado en beneficio de la sociedad. En consecuencia, es de interés de la Universidad San Francisco de Quito el poner los frutos de su investigación en las distintas áreas del conocimiento, a disposición de la comunidad, fomentando así su desarrollo integral.

La Universidad San Francisco de Quito tomando como base estos principios y con el fin de incentivar la investigación, inventiva y creatividad de las personas que conforman la comunidad universitaria, expide la presente Política de Propiedad Intelectual, que protegerá los derechos de los autores e inventores, que son parte de la USFQ, sobre sus obras y desarrollos, en todos los aspectos del conocimiento y tecnologías que conforman el mundo de la cultura y

conocimiento, investigación y desarrollo inventivo; de igual manera protegerá los derechos patrimoniales de la Universidad de conformidad a lo dispuesto en este instrumento.

La presente Política de Propiedad Intelectual ha sido desarrollada con base en la normativa nacional e internacional vigente, así como bajo la consideración de estándares internacionales.

La Universidad San Francisco de Quito

A C U E R D A:

Expedir la presente Política de Propiedad Intelectual. En el ámbito académico se aplicarán las siguientes normas de Propiedad Intelectual, siempre y cuando no existiese un acuerdo entre las partes que regulara esta materia. Esta política se refiere a los derechos de autor y derechos conexos sobre las creaciones artísticas, científicas y literarias; la propiedad industrial; las obtenciones vegetales; y, la biotecnología.

En todos los casos se respetará y seguirá las normas vigentes, en particular las constitucionales, la ley de propiedad intelectual, así como los convenios internacionales y otras disposiciones aplicables.

I. DISPOSICIONES GENERALES

1. Objetivos: La presente política tiene por objetivos:

- a) Promover, preservar, fomentar e incentivar la investigación y desarrollo científico, artístico y cultural en todas las áreas del conocimiento.
- b) Proteger y respetar el derecho de los autores sobre sus obras e inventores sobre sus desarrollos científicos, así como cualquier manifestación del conocimiento que pueda ser sujeto de protección bajo los derechos de propiedad intelectual.
- c) Establecer normas que regularán los derechos de la propiedad intelectual, entendiéndose por ésta derechos de patentes, de autor, conexos, marcas e información no divulgada, y todos los aspectos relacionados con esta área en la Universidad San Francisco de Quito, entre los catedráticos, estudiantes, personal administrativo y demás miembros de la comunidad universitaria.
- d) Proveer de una estructura organizacional y procedimientos que permitan poner los resultados de las investigaciones, realizadas en la Universidad San Francisco de Quito, a disponibilidad de la sociedad, de conformidad con los derechos de propiedad intelectual.
- e) Establecer parámetros para determinar derechos y obligaciones entre la Universidad, los creadores de propiedad intelectual y sus auspiciantes (de ser el caso) con respecto a los inventos y creaciones realizadas en la Universidad San Francisco de Quito.
- f) Fortalecer el reconocimiento de la Universidad como una institución de investigación académica.

2. Campo de aplicación: La presente política aplica a todas las iniciativas, invenciones, descubrimientos, creaciones intelectuales, cátedras, seminarios de cualquier nivel académico, en fin cualquier desarrollo que sea susceptible de protección bajo los derechos de propiedad intelectual; generados por los miembros que conforman la comunidad universitaria o por aquellas personas que de alguna forma se encuentran relacionadas a la Universidad San Francisco de Quito por cualquier clase de vínculos. De esta manera, se encuentran regidos por esta política, catedráticos, personal administrativo, estudiantes, becarios, profesores visitantes y cualquier otra persona que participe en proyectos de investigación en la Universidad San Francisco de Quito. Esta Política de Propiedad Intelectual se aplicará cuando no exista un convenio expreso entre las partes, en dónde se encuentren regulados estos temas.

3. De la Propiedad Intelectual:

- a) El creador tendrá los derechos de propiedad intelectual en los siguientes casos:
 - La propiedad intelectual generada sin el uso de recursos de la USFQ o del gobierno o cualquier fondo externo obtenido por medio de la USFQ.
 - Todos los derechos de autor sobre obras literarias o artísticas originales, derechos conexos y demás creaciones que se enmarquen dentro de esta categoría, siempre y cuando estas creaciones no hayan sido desarrolladas bajo el control o dirección de la USFQ, ni generadas a partir de una investigación patrocinada o de cualquier acuerdo con un tercero.
 - Todos los derechos de autor sobre trabajos, tesis y disertaciones escritas como estudiantes para la obtención de créditos o para satisfacer los requisitos de titulación, siempre y cuando éstos no sean parte de un proyecto o investigación que esté bajo el control de la USFQ.
- b) Otras formas de propiedad: Mediante mutuo acuerdo el creador podrá ceder sus derechos de propiedad intelectual, que poseía bajo esta política, a la Universidad. Los creadores podrán poner sus obras, invenciones y descubrimientos en el dominio público. De esta forma, se elimina toda posibilidad de obtener una patente o dar un licenciamiento sobre estas creaciones.
- c) Publicaciones: Nada en esta política podrá limitar o restringir el derecho que tienen los catedráticos o estudiantes para publicar los resultados de sus investigaciones.
- d) Repartición de Beneficios: La Universidad deberá compartir con los creadores/inventores/autores de forma justa y equitativa las regalías o cualquier otro ingreso derivado del licenciamiento de propiedad intelectual, transferencia de tecnología o cualquier otra forma en que se haya explotado la propiedad intelectual. La forma en la que se realizará la repartición de beneficios se realizará de conformidad con el acuerdo de las partes.
- e) La USFQ tendrá los derechos patrimoniales de la propiedad intelectual siempre y cuando se hayan utilizado recursos de la USFQ en el proyecto de investigación o si el proyecto ha sido financiado por el gobierno o cualquier fondo externo obtenido por medio de la USFQ. Los creadores deberán proporcionar a la USFQ todos los documentos necesarios para perfeccionar los derechos de propiedad intelectual de la USFQ.

- f) Las partes tienen pleno derecho a suscribir convenios de investigación con la USFQ. Este documento deberá establecer claramente cómo se realizará el manejo de la propiedad intelectual generada, en caso de que no exista una cláusula que de un tratamiento adecuado al tema, éste será tratado de conformidad con lo establecido en esta norma.

4. De los Derechos Morales y Patrimoniales:

4.1 Derechos Morales.- la participación directa y efectiva en la creación y elaboración de una obra o creación da Derechos Morales a todo miembro de la comunidad universitaria sobre ella, siempre que estas se den en el marco de las actividades académicas. Cuando estas creaciones sean producto de proyectos institucionales o propuestas hechas por la USFQ y se hayan desarrollado por equipos formados por la misma Universidad, además de los derechos individuales de los miembros, se reconocerán los créditos institucionales de los ejecutores y de quienes financien la actividad.

4.2 Derechos Patrimoniales.- los derechos patrimoniales de las obras o creaciones se establecerán de acuerdo a las siguientes reglas:

a) La Universidad tendrá los derechos patrimoniales de toda obra, creación o patente que se realice por parte de cualquier miembro de la comunidad, como profesores, estudiantes, investigadores, cuando éstas sean producto de la relación laboral o contractual con la USFQ; cuando los estudiantes desarrollen actividades operativas en el marco de proyectos institucionales que implique recolección de información, bases de datos, instrumentos de la USFQ o se den por encargo de la USFQ; y, en las obras, investigaciones o publicaciones financiadas, coordinadas, comercializadas por la Universidad o por terceros (gobierno o grants obtenidos a través de la USFQ). Cuando se desarrollen obras, creaciones, investigaciones en el marco de contratos de prestación de servicios con la USFQ se estará a lo establecido en cada contrato. Los derechos de la Universidad incluye la divulgación de estos trabajos por cualquier medio, con las excepciones que se establezcan expresamente a nivel contractual. Respecto a los Derechos Morales se estará a lo previamente establecido en esta materia.

b) Los derechos patrimoniales y morales de las obras, productos y creaciones intelectuales resultado de la iniciativa particular de profesores, investigadores o personal administrativo le corresponde a cada uno de sus autores, excepto en los casos señalados en las sección anterior, en estos casos los derechos patrimoniales corresponderá a la USFQ en los términos descritos.

Las clases, lecciones y conferencias son de propiedad de cada profesor. La trasmisión, publicación, difusión pública, la reproducción, de todo o en parte, de estas conferencias, lecciones o clases se podrá hacer con la autorización escrita del profesor

que dictó la conferencia, lección o clase. Esta autorización también se requerirá para la reproducción de contenidos de forma virtual, digital, o de cualquier tipo, que puedan ser difundidas por Internet u otros medios.

c) Los estudiantes tienen derechos patrimoniales sobre sus creaciones intelectuales realizadas en el marco de sus actividades académicas, siempre que se haya realizado de manera independiente y por iniciativa propia.

También se considerará obra del estudiante cuando se haya hecho el trabajo bajo la dirección de un profesor, siempre que el estudiante haya realizado las tareas de manera independiente y dicho profesor no haya tenido participación directa en la ejecución de la creación u obra, en el proyecto, método, contenidos, etc.

Se excluye de estas reglas las actividades desarrolladas en el marco de un contrato de trabajo, de servicios profesionales con la USFQ, o como parte de equipos de trabajo o investigación formados por la Universidad o en los casos que son resultado de actividades operativas en el marco de proyectos institucionales que implique recolección de información, bases de datos, instrumentos, etc. de la Universidad.

d) La USFQ, en los casos que tiene derechos patrimoniales exclusivos, podrá establecer condiciones de coparticipación de estos con profesores, investigadores, estudiantes, personal administrativo, de acuerdo a los convenios o contratos que se suscriban para el efecto.

e) En todos los casos se podrá ceder total o parcialmente los derechos patrimoniales en favor de un tercero por parte de la USFQ, o viceversa, pero esta cesión deberá constar por escrito.

f) Plazos de protección de los derechos patrimoniales: Los derechos patrimoniales tienen una protección limitada en el tiempo, que en la ley ecuatoriana es:

- Durante la vida del autor. En caso de colaboración compartida debidamente establecida, el término de 50 años se contará a partir de la muerte del último autor. Cuando la titularidad de los derechos corresponda a una persona jurídica, el plazo de protección será de 100 años, contados a partir de la fecha de otorgamiento de los derechos de autor en que tuvo lugar la interpretación o ejecución, o de la fijación, si éste fuere el caso, o la primera publicación.

g) Obras de dominio público: Se consideran las siguientes:

- La obra una vez vencido el tiempo de protección de los derechos patrimoniales.

- Las obras folclóricas y tradicionales de autores desconocidos. Las obras cuyos autores hayan renunciado a sus derechos.
- Las obras extranjeras que no gocen de protección en la República.

h) Limitaciones de los derechos patrimoniales: Las limitaciones a los derechos patrimoniales de autor permiten la utilización de la obra sin autorización, ni contraprestación alguna. Y entre las cuales se encuentran:

- Derecho de cita: Citar en un documento otras obras publicadas, siempre que se indique la fuente y el nombre del autor, transcribiendo los pasajes pertinentes, con la condición que éstos no conformen una cantidad significativa del texto, que puedan considerarse como una reproducción simulada y sustancial.
- Reproducción para fines de enseñanza: Reproducir por diversos medios como fotocopia, fotografía, etc. para fines de enseñanza, publicados en periódicos o colecciones periódicas, o breves extractos de obras lícitamente publicadas, a condición de que tal utilización se haga conforme a los usos honrados, en la medida justificada por el fin que se persiga, y que no sea objeto de transacción a título oneroso, ni tenga directa o indirectamente fines de lucro.
- Reproducción en biblioteca o centro de documentación: Reproducir una obra en forma individual por la biblioteca o un centro de documentación, sin fines de lucro, con el fin de:
 - Preservar el ejemplar o sustituirlo en caso de extravío, destrucción o inutilización.
 - Sustituir en la colección permanente de otra biblioteca o centro de documentación un ejemplar que se haya extraviado, destruido o inutilizado.
- Copia de seguridad: Es permitido realizar una copia de los programas de ordenador, sobre el ejemplar del cual la Universidad San Francisco de Quito sea propietaria, siempre y cuando:
 - Sea indispensable para la utilización del programa.
 - Sea con fines de archivo en el caso de que la copia legítimamente adquirida se haya perdido, destruido o sea inutilizable.
- Reproducción y comunicación para fines de información: Reproducir o comunicar una obra cuando el acto tenga como exclusivo fin de informar al público, y con carácter de noticia o acontecimiento de actualidad en los casos siguientes:
 - Reproducir y distribuir en periódicos, boletines, emitir por radiodifusión o transmisión pública, fotografías, ilustraciones

que hayan sido difundidos por otros medios de comunicación social, salvo que esos derechos se hayan reservado expresamente.

- Reproducir, distribuir y comunicar al público conferencias, discursos, alocuciones, debates judiciales o de autoridades administrativas y otras obras similares que hayan sido pronunciadas en público y que no hayan sido previa y expresamente reservadas.
- Reproducir y comunicar y poner al alcance del público, informaciones sobre hechos o sucesos, que hayan sido públicamente difundidos por los medios de comunicación.
- Reproducción de obras expuestas en lugares públicos: Reproducción de obras expuestas de manera permanente en lugares públicos, por un medio distinto al empleado para la elaboración del original (por ejemplo por medio de la pintura, el dibujo y la fotografía).
- Comunicación para fines didácticos: No se requiere la autorización del autor para la utilización de una obra, cuando la comunicación se realice con fines exclusivamente didácticos, en instituciones de enseñanza, en el curso de las actividades académicas, por ejemplo, la representación de una obra de teatro o la ejecución de una obra musical; siempre que no persiga fines de lucro.
- Copia privada: Reproducir por cualquier medio una obra literaria o científica, ordenada u obtenida por el interesado, en un solo ejemplar para uso privado y sin fines de lucro.

5. Principios rectores: La Universidad San Francisco de Quito respetará los derechos de propiedad intelectual que se generen, con base en los siguientes principios:

a) Principio de cooperación: La Universidad San Francisco de Quito impulsará entre los miembros de la comunidad universitaria la generación de descubrimientos, nuevos inventos, mejoras de los existentes, publicación de obras apoyándolos y auspiciándolos con recursos tendientes a incentivar su ejecución, por lo cual la Universidad San Francisco de Quito como contraprestación tendrá una participación en las utilidades o regalías, en la proporción establecida en los contratos que se suscriban con los ejecutores intelectuales de las producciones intelectuales.

b) Principio de la buena fe: Los miembros de la comunidad universitaria que participen en proyectos de investigación deberán obrar bajo el principio de buena fe. De esta manera, toda obra, invención, descubrimiento, en general cualquier creación del intelecto humano que se

repute como propia será reconocida por la Universidad San Francisco bajo la presunción de que las mismas son realizadas por los miembros de la comunidad universitaria, sin que se hayan violado derechos de la propiedad intelectual de terceras personas. En caso de que se produzca una situación de reclamo por parte de terceros, la responsabilidad de cualquier acción que se inicie por estos hechos recaerá sobre el infractor, liberando a la Universidad San Francisco de Quito de cualquier tipo de acción o reclamo que se pudiera iniciar.

c) Principio de favorabilidad: En caso de conflicto o de duda en la interpretación o en la aplicación de la presente política, convenios y actas que regula la propiedad intelectual en la USFQ, se aplicará la norma más favorable al creador de la propiedad intelectual.

d) Principio de responsabilidad: Las inventivas e ideas expresadas en las obras e investigaciones, descubrimientos e inventos, que sean divulgadas por la Universidad San Francisco de Quito, como resultado de los trabajos de cualquiera de los miembros de la comunidad universitaria, son de exclusiva responsabilidad de sus autores y no comprometen a la Universidad en ninguna forma, ni por su contenido, ni su pensamiento, ni por los resultado.

e) Principio de la integración del patrimonio: Todos los trabajos intelectuales que sean realizados por la comunidad universitaria, son parte del patrimonio de la Universidad San Francisco de Quito.

f) Principio de la comercialización: La Universidad San Francisco de Quito podrá comercializar las producciones intelectuales, originadas en las actividades de docencia, proyección social e investigación, en razón a la titularidad derivada que obtenga sobre éstas y que le permita su explotación económica. En caso de que se generen regalías por este concepto, éstas serán compartidas con el creador, de conformidad con el acuerdo de las partes.

g) Principio de la presunción de autoría: La Universidad San Francisco de Quito tendrá como autor a la persona natural cuyo nombre o seudónimo aparezca expresado.

h) Principio de la independencia material: El o los autores de una obra ejecutada o realizada dentro de los programas académicos de la Universidad San Francisco de Quito, otorgarán la autorización a la Universidad para hacer uso de ella en la forma que crea conveniente; Cualquier otra obra realizada por el autor fuera del marco universitario no tiene ningún vínculo con esta política.

II. CONCEPTOS GENERALES

6. Definición de términos: Sin perjuicio de las definiciones contenidas en el marco normativo vigente en propiedad intelectual, las expresiones que siguen y sus respectivas formas derivadas tienen el significado siguiente:

1. Términos generales

1.1. Propiedad intelectual: Es la protección a las producciones del talento de sus creadores por el tiempo y mediante las formalidades que establezca la ley. La expresión propiedad intelectual se utiliza en términos amplios para hacer referencia a todas las creaciones del ingenio humano y se define como la disciplina jurídica que tiene por objeto la protección de bienes inmateriales de naturaleza intelectual y de contenido creativo, así como de sus actividades conexas.

1.2 Derecho de autor: Conjunto de facultades que la ley reconoce a favor del creador de obras literarias o artísticas originales, otorgándole protección para que goce de dos prerrogativas, una de carácter moral o personal, llamada derechos morales, y la otra de contenido económico, llamada también derechos patrimoniales.

1.3 Derechos conexos al derecho de autor: Son el conjunto de facultades reconocidas a artistas intérpretes o ejecutantes, productores de fonograma y organismos de radiodifusión en relación con sus interpretaciones o ejecuciones, fonogramas y emisiones de radiodifusión respectivamente.

1.4 Propiedad industrial: Es el conjunto de disposiciones cuyo objeto es la protección de las creaciones que tienen aplicación en el campo de la industria y el comercio.

1.5 Nuevas variedades vegetales: Actualmente, en Ecuador, existe otra modalidad de propiedad industrial llamada "Certificación de especies vegetales", la cual se regula en forma independiente de las creaciones industriales. Esta modalidad protege a los creadores de variedades de especies vegetales obtenidas por medio de tecnologías, entre ellas la biotecnología.

2. Términos relativos a los derechos de autor y derechos conexos:

2.1 Autor: Es la persona natural que realiza la creación intelectual.

2.2 Artista intérprete o ejecutante: Es la persona que representa, canta, lee, recita, interpreta o ejecuta en cualquier forma una obra.

2.3 Titularidad originaria: El título originario sobre la obra pertenece a quien la ha creado, esta condición le permite conservar al autor los derechos morales que son intransferibles y transferir, de manera total o parcial, los patrimoniales sobre la obra.

2.4 Titularidad derivada: Es la que surge de circunstancias distintas del hecho de la creación, en virtud de la cual los derechos patrimoniales pueden transmitirse a un tercero, sea por mandato o presunción legal, o bien por cesión mediante acto entre vivos o por transmisión mortis causa.

2.5 Obra: Es toda creación intelectual original de naturaleza artística, científica o literaria, susceptible de ser divulgada o reproducida en cualquier forma.

2.6 Obra en colaboración: Es la creada conjuntamente por dos o más personas naturales que hacen aportes propios. Para que haya colaboración es preciso, además, que la titularidad del derecho de autor no pueda dividirse sin alterar la naturaleza de la obra. En la obra en colaboración se da la coautoría entre partícipes.

2.7 Obra colectiva: Es la creada por varios autores, que realizan su trabajo según un plan diseñado por un director que puede ser persona natural o jurídica y es quien la produce, dirige, edita, divulga y publica con su propio nombre y solo tiene, respecto de los autores, las obligaciones que haya contraído para con éstos en el respectivo contrato.

2.8 Obras creadas por encargo: Es la realizada por uno o varios autores por mandato expreso de un comitente, según un plan señalado por éste y por su cuenta y riesgo. Los autores solo percibirán por la ejecución del plan los honorarios pactados en el respectivo contrato, y por este solo acto se entiende que el autor o autores transfieren los derechos patrimoniales sobre la obra al comitente, pero conservan las prerrogativas morales consagradas en la ley.

2.9 Obras audiovisuales: Es la expresada por medio de una serie de imágenes asociadas, para ser mostradas a través de aparatos de proyección o cualquier otro medio de comunicación de la imagen y de sonido.

2.10 Reproducción: Es la fijación material de la obra por cualquier forma o procedimiento que permite hacerla conocer al público y obtener copias de toda o parte de ella.

2.11 Comunicación pública: Es todo acto por el cual una pluralidad de personas puede tener acceso a la obra, por cualquier medio o procedimiento que no consista en la distribución de ejemplares. Todo el proceso necesario y conducente a que la obra se ponga al alcance del público, constituye comunicación.

2.12 Distribución al público: Es el acto por el cual se pone a disposición del público el original o copia de una obra o fonograma, mediante su venta, alquiler, préstamo o cualquier otra forma.

2.13 Emisión: Difusión a distancia de una obra que incorpore sonidos o imágenes para la recepción por el público.

2.14 Publicación: Producción de ejemplares realizada con el consentimiento del autor y puesto al alcance del público.

2.15 Reproducción reprográfica: Es la realización de copias en facsímil de ejemplares originales o de copias de una obra por medios distintos de la impresión, como la fotocopia.

2.16 Medidas tecnológicas: Toda técnica, dispositivo o componente que en su funcionamiento normal, esté destinado a impedir o restringir actos referidos a obras o prestaciones protegidas que no cuenten con la autorización del titular de los derechos de autor o de los derechos afines a los derechos de autor establecidos en la presente política y en la ley.

2.17 Base de datos: Es la compilación de obras, hechos o datos en forma impresa, en unidades de almacenamiento de computador o de cualquier otra forma.

2.18 Programas de computador o software: Es la expresión de un conjunto de instrucciones mediante palabras, planes, códigos o cualquier otra forma que, al ser incorporados en un dispositivo de lectura autorizado, hace que un aparato electrónico realice el proceso de datos para obtener información, ejecute determinadas tareas u obtenga determinados resultados.

3. Términos relativos a la propiedad industrial

3.1 Invención: En términos generales, se entiende por “inventar”, lograr a fuerza del ingenio algo nuevo que tenga alguna utilidad, sea que se trate de un producto o de un procedimiento.

3.2 Propiedad Industrial

3.2.1 Patente: Constituye el título, certificado o documento oficial que emite el Estado, a través de la oficina competente, para explotar en forma exclusiva una invención.

3.2.2 Patente de invención de producto: Es un título de propiedad (certificado), otorgado por la Superintendencia de Industria y Comercio y concede un monopolio temporal, con cobertura que se limita al país, sobre aquellas creaciones que tienen forma tangible, como sustancias, composiciones, materiales, aparatos, máquinas o cualquier otro objeto.

3.2.3 Patentes de invención de procedimiento: Consisten en una serie de operaciones o actividades técnicas enunciadas en un orden determinado, cuyo cumplimiento tiene como consecuencia la obtención de un producto o un resultado. Puede estar constituida por un método, una operación o un conjunto de operaciones, una aplicación o un uso de un producto.

3.2.4 Patente de modelo de utilidad: Es un título de propiedad que protege aquellas pequeñas invenciones que agregan valor en la forma, configuración o disposición de elementos de algún artefacto, herramienta, instrumento, mecanismo u otro objeto o de alguna parte de él, que permita un mejor o diferente funcionamiento, utilización o fabricación del objeto que lo incorpora o que le proporcione alguna utilidad, ventaja o efecto técnico que antes no tenía.

3.2.5 Diseño industrial: Es una creación intelectual que se incorpora a un producto industrial o de artesanía para darle una apariencia particular, sin cambiar su propósito o la finalidad de dicho producto y sirva de tipo o patrón para su fabricación.

3.3 Signos distintivos: Son las señales o figuras que sirven para identificar al comerciante y al establecimiento de comercio en el mercado y diferenciarse de sus competidores y son susceptibles de protección mediante el sistema de la propiedad industrial, solo aquellos que expresamente señala la ley.

3.3.1 Marca: Es cualquier signo que permite que sirva para individualizar y distinguir un producto o un servicio en el mercado.

3.3.2 Nombre comercial: Es el signo denominativo, que tiene por finalidad identificar a una empresa o a un establecimiento.

3.3.3 Emblema: Se denomina “emblema” al nombre comercial cuando lo integran figuras o palabras y elementos figurativos.

3.3.4 Expresión o señal de publicidad comercial: Es toda leyenda, anuncio, lema, frase, combinación de palabras, diseño, grabado o cualquier otro medio similar, que sea original y característico, que se emplee con el fin de atraer la atención de los consumidores o usuarios sobre un determinado producto, servicio, empresa, establecimiento o local comercial.

3.3.5 Denominación de origen: Es el nombre geográfico empleado para designar un bien como originario de un lugar, cuya calidad, reputación o características se deben, esencialmente, a ese medio geográfico o a los factores naturales o humanos existentes en ese lugar.

4. Información no divulgada: Las personas físicas y jurídicas tendrán la posibilidad de impedir que la información que esté legítimamente bajo su control se divulgue a terceros o sea adquirida o utilizada por terceros sin su consentimiento de manera contraria a los usos comerciales honestos, en la medida en que dicha información:

- a) sea secreta en el sentido de que no sea, como cuerpo o en la configuración y reunión precisas de sus componentes, generalmente conocida ni fácilmente accesible para personas introducidas en los círculos en que normalmente se utiliza el tipo de información en cuestión; y
- b) tenga un valor comercial por ser secreta; y
- c) haya sido objeto de medidas razonables, en las circunstancias, para mantenerla secreta, tomadas por la persona que legítimamente la controla.ⁱ

5. Recursos: Entiéndase por recursos a todo aporte en forma de grant dado por la USFQ, auspicio, uso de las instalaciones, equipo, tiempo de trabajo, network y demás facilidades que han aportado al desarrollo de la obra o creación susceptible de protección bajo los derechos de propiedad intelectual.

III. RESPONSABILIDADES ASOCIADAS CON LA PROPIEDAD INTELECTUAL

7. Responsabilidades de la Universidad: Considerando que la Universidad San Francisco de Quito tiene como misión la educación e investigación, y que dentro de sus objetivos está la

generación de conocimiento, por medio del incentivo al desarrollo de obras, invenciones y demás creaciones del intelecto humano, con el fin de poner estos resultados a disposición de la sociedad, por medio de esta política se obliga a:

- a) Educar a la facultad con respecto a temas asociados con propiedad intelectual en el ámbito de la investigación. Proveer apoyo si fuese necesario para la obtención de derechos de propiedad intelectual. Facilitar la transferencia de propiedad intelectual para el uso público, por medio de mecanismos como las licencias.
- b) Proveer apoyo legal y económico para el registro de derechos de autor, marcas y patentes ante las entidades nacionales e internacionales, previa aprobación del comité de investigación.
- c) Proveer apoyo legal para defender y proteger los intereses de la Universidad y de los creadores de PI en acciones en contra de terceros o uso no autorizado. Compartir justa y equitativamente las regalías o cualquier otro ingreso, proveniente de la propiedad intelectual desarrollada en la USFQ, con sus creadores.
- d) Proveer un procedimiento para resolución de conflictos referentes a la titularidad y manejo de la propiedad intelectual generada en la USFQ, para los miembros de la comunidad o vinculados a la USFQ.

8. Responsabilidades de los creadores de Propiedad Intelectual: El creador de Propiedad Intelectual está obligado a:

- a) Divulgar oportunamente todas las invenciones, descubrimientos, obras y demás trabajos susceptibles de protección bajo los derechos de PI, que se hayan desarrollado en la USFQ.
- b) El creador deberá prestar la debida asistencia dentro del proceso de transferencia de tecnología o conocimiento, facilitando todos los records y documentos necesarios para el pleno uso y aplicación de la invención, obra o creación.
- c) Facilitar todos los documentos o records necesarios para asegurar la debida y adecuada protección de los intereses y derechos patrimoniales de propiedad intelectual de la USFQ sobre esas creaciones del intelecto humano.
- d) El creador se encontrará obligado a respetar todos aquellos acuerdos celebrados en licencias, acuerdos de investigación y demás documentos relacionados con el proyecto de investigación y su resultado.
- e) El creador deberá oportunamente divulgar todos aquellos posibles conflictos de intereses relacionados con la invención, obra o creación del intelecto humano.

IV. RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

9. Resolución de Conflictos: Cualquier disputa o conflicto relacionado con propiedad intelectual o con la interpretación y aplicación de esta política será analizado y resuelto por un Comité Disciplinario de Investigación.

V. DISPOSICIONES GENERALES

10. La USFQ proporcionará a los diferentes colegios los formularios, contratos modelo y demás instrumentos que sirvan para la aplicación de esta política de propiedad intelectual, los que podrán ser modificados de acuerdo a las necesidades de cada área. No obstante, esta política será la que gobierne los temas de propiedad intelectual. La existencia o no de un documento escrito que regule cada caso en particular no impedirá la aplicación de este instrumento. El desconocimiento de esta política y de la ley no constituye excusa para su incumplimiento.

En el caso de los derechos de autor, el orden de autoría para efectos de publicaciones será definido por cada colegio.

Esta política de propiedad intelectual dictada por la USFQ, podrá ser revisada o actualizada de acuerdo con las necesidades que se presenten sobre la materia.

ⁱ Estos son los estándares establecidos en la Ley de PI y en el ADPIC. En caso de que se presente un problema en este sentido se evalúa la efectividad de los mecanismos utilizados para mantener la información secreta. Lo importante es mantener mecanismos razonables de seguridad.

Lista de equipos “Al Final”

Directora:

Anabel Llerena

Director de foto:

Pablo Secaira

Foto:

Canon 5d (alquilado)
Kit lentes Carl zeiss (alquilado)
Shoulder mount (alquilado)
Kit filtros (alquilado)
Baterías (alquilado)
Memorias (alquilado)
Follow focos
Pluma

Luces:

1 luz de 2000 wttts
2 luces de 1000
4 luces de 650
7 trípodes

Filtros:

6 filtros ND
3 2D
3 6D

Grip:

4 banderas
8 cookies
4 trípodes
5 extensiones
4 pares de guantes
8 apple box
2 rebotes
10 bolsas de arena
2 portapicos
Gelatinas de color

Sonido:

Grabadora Kit cine
Kit boom
4 lavaliers

Guión

1 INT. CUARTO DE PREPARACIÓN - DÍA

José (22) está acostado leyendo un libro. Se abre la puerta de la habitación, entra la enfermera (30) linda, nerviosa, quien trae utensillos, una razuradora, y otras cosas y las deja sobre una mesa.

ENFERMERA
José Palacios

José levanta la mano feliz.

ENFERMERA
Cáncer no seminoma, testículo
izquierdo.

JOSÉ
Alhuevoazo.

ENFERMERA
¿como estás, José? Acércate al filo
de la cama y levántate la bata por
favor.

José dobla la punta de la página del libro "Cosas que hacen BUM" y lo cierra. La enfermera prepara y limpia sus utensillos. José se aproxima al filo de la cama y se levanta la bata. La enfermera le rasura con cuidado. José le ve, y, en un cruce de miradas, José le guiña el ojo.

FADE OUT - CRÉDITOS

2 INT. HABITACIÓN HOSPITAL - DÍA

En la habitación hay 3 hombres. PEDRO (60), un hombre con rasgos fuertes, con pelo muy corto, serio, deprimido; Benjamín (50), un hombre calvo, juvenil y tranquilo; y HUMBERTO (80) un hombre maduro, muy enfermo, con una bolsa en el estómago, calvo y casi inmóvil. Es un ambiente pesado. Los 3 tienen conectado un suero. Pedro ve televisión, Benjamín lee, Humberto mira a la ventana. Se abre la puerta de la habitación, haciendo un gran ruido, entra José en una silla de ruedas, sonreído, cargando una caja y un playstation, atrás la enfermera llevándole a su cama.

JOSÉ
!Hola, hola! ¿Cómo estamos?

Todos regresan a ver lentamente. Al pasarse a su cama, levanta los brazos como niño, para que la enfermera le cargue. La enfermera sonríe. Benjamín sonríe levemente.

(CONTINÚA)

ENFERMERA

(sonreída)

Ya te dije que ya puedes moverte tranquilamente. A ver José apura, ya estás bien.

José regresa a ver a la operación. Se levanta la bata.

JOSÉ

(riéndose)

Fresco nomás...

ENFERMERA

Si te duele o te está estorbando algo me avisas.

José, se cambia a su cama sin dificultad. La enfermera se lleva la silla de ruedas y sale.

JOSÉ

¿Qué más vea?, ¿cómo se llama?

BENJAMÍN

Benjamín

JOSÉ

José... ¿Y qué hace por aquí, Benjamín?

BENJAMÍN

Aquí, haciéndole la pelea a esta pendejada.

En el fondo vemos a Pedro, caminando con el suero, hacia la televisión; golpea la televisión, enojado, y la intenta arreglar con un armador.

JOSÉ

¿Y a dónde le tocó?

BENJAMÍN

Al estómago.

JOSÉ

Uuuuuu, eso es huevadas, pana. A mi me cayó en la bola izquierda, pero ya no está ya, ya me dejaron tuerto.

Benjamín se ríe levemente. Suena el fútbol en la televisión y se sube el volumen, José y Benjamín regresan a ver a la tele, regresan a ver a la habitación y ven a Pedro fruncido el ceño, con el control remoto, atento a los comentarios del partido. José y Benjamín se acomodan y ven la tele.

(CONTINÚA)

JOSÉ
(viéndole de reojo a Pedro, en
vos baja)
¿Y porqué están tan cabreados
todos?

BENJAMÍN
Es más el aburrimiento.

José regresa a ver y encuentra a Humberto acostado viendo la tele que se volvió a dañar. Pedro, enojado cambia de canales, mientras insulta entredientes y luego apaga la televisión. José coge su celular, está entretenido jugando. Regresa a ver disimuladamente a cada uno. Humberto empieza a silbar en volumen muy bajo, aburrido. Benjamín lee. Pedro mal genio, intenta acomodarse con los botones de la cama. José, deja a un lado su celular.

JOSÉ
Ya pues, una rondita de cachos.

Nadie responde, están acostados.

JOSÉ
Vooooos, el de la esquina, un
cachito, un ananai.

Humberto, con mucho esfuerzo, levanta la cabeza, regresa a ver, y se vuelve a acostar, mirándolos. José y Benjamín se ríen.

JOSÉ
(sonreído)
Uuu, y ahora? Cómo hacemos?... A
ver... entra un calvo a la
peluqueria y el peluquero le
pregunta: ¿señor lo pelo, o lo
pulo?

Benjamin se ríe, Humberto sonrío y empieza a reirse lentamente, Pedro no reacciona, los ignora.

JOSÉ
(a Pedro)
Uuu este man. Ni una. ¿Qué pasa
loco, estás bien?

Pedro regresa a ver a José como queriendo responder y hace un gesto de iras con su brazo.

JOSÉ
Ya pana, acolita alquitoff.

Pedro ignora a José y coge su libro de sodoku.

3 INT. HABITACIÓN HOSPITAL - TARDE

Han pasado unas horas. Pedro sigue jugando sudoku. Humberto está acostado intentando dormir. Benjamín ve a la televisión que está apagada. José escribe en un cuaderno. Benjamín regresa a ver a José.

BENJAMÍN
(sonreído, viéndole a José)
Qué más, compañerito?

JOSÉ
Aquí nomás, igual, deshuevado.

BENJAMÍN
¿Y ya se le pasó el cuarto de hora?

JOSÉ
No que va.

Pedro, frunciendo la ceja ve de reojo, molesto. José regresa a ver a cada uno.

JOSÉ
(habla a Benjamín,
refiriéndose a Pedro)
Qué bestia este man llenaaando
numeritos, como si nos sobrara
el tiempo.

Benjamín se ríe levemente.

PEDRO
callarás nomás.

JOSÉ
No, en serio, yo de vos haría lo
mismo, se te ve de una felicidaaad.

PEDRO
(sin regresar a ver, enojado)
Mejor que vos guambrito... evitando
esta puta realidad.

Benjamín, incómodo, se acuesta, y abre un libro, los observa, sin meterse.

JOSÉ
Sale, naaada de realidades aquí.

Entra la enfermera con un carrito donde tiene inyecciones y frascos. Saludan. La enfermera se acerca a la cama de José. José estira el brazo sin problema. Inserta un líquido al

(CONTINÚA)

suero y lo cuelga. Inyecta a José en la mano, quien ve detalladamente al suero. La enfermera inyecta en el suero un líquido rosado. Sale. José mira al suero que se mezcla lentamente.

4 INT - HABITACIÓN HOSPITAL/NOCHE

Las luces están apagadas, José está acostado con los ojos abiertos, viendo a la ventana. Luce pálido, débil y asustado. Regresa a ver y ve que todos están dormidos. El ambiente es tétrico. Ve las gotas que caen del suero. Les ve lejanos, como desconocidos. Lentamente, con dolor, levanta las cobijas, y chequea su operación. Luce asustado. Coge su celular y timbra, no le contestan. Se levanta lentamente y camina con el suero sin hacer ruido hacia afuera, con miedo. Mientras pasa por donde sus compañeros les ve con algo de timidez. Sale de la habitación, camina por el pasillo, pasa por una habitación que tiene la puerta entreabierta, intenta ver adentro. Camina de regreso hacia su cama. Benjamín se despierta.

BENJAMÍN
(en voz baja)
¿Qué haces, estás bien?

José se sorprende, inmediatamente cambia de actitud.

JOSÉ
(riéndose, feliz)
sí, siempre bien. Al baño nomás,
pana.

Regresa a su cama.

5 INT - HABITACIÓN HOSPITAL/DÍA

Todos ven a la televisión donde se escucha un partido de fútbol.

JOSÉ
(a Benjamín y señalando a la televisión) En el fútbol mismo puedes ver como es cada persona, (numerando con la mano), están los conflictivos; los que se sacan la madre hasta el último; los que juegan callados pero bien; los vagos que no hacen nada; los que solo disfrutan; los que se comen mierda y culpan al resto...(sin dejar de ver el partido)

BENJAMÍN

Simóon, loco; y como son en el
partido son siempre.

José asienta. Se ve algo del partido. Pedro se levanta y va al baño. Siguen viendo.

JOSÉ

Oye loco, ¿y vos si te pondrías la
prótesis, en mi caso?

A Humberto le llama la atención el comentario y regresa a ver, como siendo parte de esto. Benjamín piensa en la pregunta.

BENJAMÍN

(sonreído)

No, mucho relajó, para que, pues?

JOSÉ

Para hechar pinta nomás, porque
guaguas ya parece que no hubo como.

Humberto se ríe ligeramente. José regresa a ver a Humberto.

JOSÉ

(a Humberto)

Usted ya para qué, no?

Humberto intenta responder, no le sale.

HUMBERTO

¡Qué bestialidad este guambrito,
cómo viene a meter relajó aquí!

José se ríe. Benjamín sonrío. Pedro sale del baño, las risas paran lentamente, regresa a ver, entre enojo y envidia. Se acuesta. Siguen viendo el partido. José regresa a ver a Pedro, nota esto.

JOSÉ

(a Pedro)

Y tú, qué más? ¿Todo bien ahí
abajo?

Benjamín y Humberto ríen levemente, con algo de miedo. Pedro sonrío ligeramente sin que noten. No responde y vuelve a acostarse.

Entra la enfermera con una plantilla.

HUMBERTO
 (acomodándose, sonreído)
 !Doña Ceci!

La enfermera saluda, anota en su plantilla. Sale.

6 INT - HABITACIÓN HOSPITAL/NOCHE

Las luces están apagadas, están prendidas solo las lámparas de Benjamín y Pedro que leen, Humberto está acostado. José está acostado con la luz apagada con los ojos abiertos que lucen con miedo de la oscuridad, cierra y abre los ojos, como que no puede dormir, el espacio de José luce tenebroso, regresa a ver al suero que tiene conectado a su mano; sigue con la vista al tubo lentamente hasta llegar a la funda del suero. Ve caer las gotas, luce asustado. Ve caer cada gota con detenimiento, las gotas empiezan a crecer, en tamaño y sonido. Cierra los ojos para no pensar en eso, abre los ojos, con miedo, y se agita la respiración. José empieza a ponerse ansioso y busca con quien conversar. Se gira rápidamente hacia Benjamín.

JOSÉ
 (a Benjamín) Oye y vos eres casado?

BENJAMÍN
 Sí hermano, 25 años. (25,
 haciéndolo sonar más grande)

José habla con esfuerzo, queriendo disimular, pero aun asustado. Se sienta en el filo de la cama dándole la espalda a Benjamin.

JOSÉ
 (sonreído otra vez)
 Y naaada que asoma.

BENJAMÍN
 (pequeña risa)
 El otro día estuvo aquí, una nueva
 almohada me trajo, me leyó el
 horóscopo...

José se levanta, caminando hacia la ventana, desconcentrado, con mirada de miedo, que sus compañeros no ven.

JOSÉ
 ¿Y, que dice?

BENJAMÍN
 Naada, que están todos pendientes,
 rezando por mi...

JOSÉ
(interrumpiendo)
El horóoscopo.

Benjamín se ríe indignado y se calla. José se ríe.

JOSÉ
(pensativo)
Y tienes hijos?

BENJAMÍN
sí, mis 2 chiquitos, Pablo y
Juan...

Benjamín sigue hablando, ya casi no le escuchamos. José no responde, tiene la mirada perdida, ve a su operación.

BENJAMÍN
Tú sí que no has de tener enamorada
¿no?

JOSÉ
(reacciona)
Toditas son mis enamoradas... pero
ya me botaron, ya.

BENJAMÍN
Chuta loco ahí si estás fregado, yo
sin mi Elenita estuviera...

Benjamin lo piensa y con la mirada le apunta a Pedro.

BENJAMÍN
...sin almohada.

JOSÉ
22 años pana, aguanta.

BENJAMÍN
Pasa demasiado rápido, ya vas a
ver.

Vemos a Humberto con los ojos abiertos, algo sonreído. Pedro tiene su libro abierto y la mirada perdida en el piso, apaga la luz. Benjamín saca de su cajón una mandarina y come, relajado. José está parado contra la ventana, asustado.

7 EXT. CIUDAD - TARDE

RECUERDO. Vemos a José y dos amigos y una chica, están tomando y riéndose fuertemente en un auto. Suena música muy alta. José tiene las piernas levantadas y está abrazado de la chica. Tiene un brazo apoyado en la cabeza. No escuchamos de lo que está hablando, se ríen.

8 INT. HABITACIÓN HOSPITAL - DÍA

José se está tocando la cabeza, se retira la mano, y caen grandes mechones de pelo. Han pasado un par de días. La habitación ha cambiado ligeramente. En su mesa hay más libros, un gato chino, y un carro a control remoto. La mesa de Benjamín tiene un postre y unas fotos. Se enoja, regresa a ver al suero.

JOSÉ
(murmurando, deprimido)
veeeerga.....

Benjamín está comiendo, se sorprende de esta actitud. Regresa a ver a Humberto y a Pedro que lucen también sorprendidos.

HUMBERTO
Traquilo José, así hay algunos días.

Se coge la cabeza con iras, se enoja más.

JOSÉ
(murmurando, enojado)
veeeerga.....!

BENJAMÍN
José, te dejaron ahí el desayuno.

José sin ánimos, empuja la mesa del desayuno y se tapa con las cobijas. Se da vueltas en la cama, como con iras e insomnio, sin fijarse en el suero que se enrolla mientras gira. Benjamín, Pedro y Humberto lo ven, preocupados y asustados.

9 INT - HABITACIÓN HOSPITAL - TARDE

Se ven unos pies descalzos parados junto a la cama. Reconocemos a José levantado desperezándose, sonríe, como olvidando su anterior crisis. La comida está a un lado, el plato vacío. Benjamín lee, Pedro escribe, Humberto sigue comiendo.

(CONTINÚA)

JOSÉ
Yaa, ¿que hacemos?!...

Todos sonríen, como si esto los ha tranquilizado.

JOSÉ
Quién me debe un desayuno? ... Que bestia no respetan a los enfermos.

Pedro sonríe casi imperceptiblemente. José nota esto.

JOSÉ
Bueno, bueno, y ¿de que me perdí?

BENJAMÍN
(sonreído)
No mucho verás.

JOSÉ
(señalando a Pedro)
¿Este man no andaba preocupadísimo?

BENJAMÍN
Sí, medio llorón andaba.

Todos se ríen ligeramente. Pedro sonríe como burlándose de él mismo.

José regresa a ver. Ve el suero, se voltea rápidamente.

JOSÉ
(a Benjamín, molestando) oye,
¿y a vos alguna vez te ha dado ladilla?

Pedro, regresa a ver curioso, casi sonreído. Humberto sonríe.

BENJAMÍN
No pues, habla serio.

JOSÉ
Ya cuenten, ¿quién aquí es ladillero?

Benjamín ríe fuertemente, Humberto se ríe; después de un momento Pedro deja su esfero y sonríe, moviendo la cabeza con una resignación feliz. José sonríe.

BENJAMÍN
Yaaa, ya que estamos aquí, yo sí.

Se ríen, Humberto se incorpora, con ganas y dificultad.

JOSÉ
(riéndose) No sea loco pana. A
ver cuentaf.

BENJAMÍN
(riéndose y hecho el loco)
Ahííí esas guambras del 24...
Eufrasia... Condamine...

JOSÉ
La Alborada, el Sek, el Alemán...

Risas.

PEDRO
(serio y en bajo volumen) Esa
guambra del suero, más bien.

Todos se ríen a carcajadas, casi incrédulos.

BENJAMÍN
(riéndose) Novs así con doña
Ceci.

JOSÉ
Yo aquí sí me doy unos lujoos. La
Cecilita hasta me peluquea las
bolas.

PEDRO
(riéndose)
Que envidia hermano.

HUMBERTO
(interrumpiendo)
Llamémosle, llamémosle.

TODOS
Dale, dale.

Todos le regresan a ver. Humberto toca el timbre. Todos
esperan. Entra la enfermera. Todos sonríen levemente,
aguantándose.

HUMBERTO
Doctorita, cámbieme la bolsita.

Se ríen fuertemente.

PEDRO
Los que juegan calladitos pero
bien.

La enfermera se sonroja y suspira.

10 INT - HABITACIÓN HOSPITAL/NOCHE

José está levantado conectando el play station.

JOSÉ

Un amigo sí me dijo, no hay nada más inteligente que vivir como un enfermo.

BENJAMÍN

Entonces somos unos genios.

PEDRO

(sonreído)

Mi amigo dice! eso dijo Thomas Mann! y él hablaba de cuidarse, no de coquetear a enfermeras, shunsho.

JOSÉ

Ah chch, el norio... Cada uno como le convenga

Se ríen.

BENJAMÍN

Ya, ya, no sean conflictivos.

HUMBERTO

Ah no, habló el de las ladillas.

Risas.

JOSÉ

Vee ese man, robándome el show.

HUMBERTO

Calle Chullahuevo.

PEDRO

(feliz riéndose)

Yaa, pobre Benjamin; ladillas, cáncer, esa cara de menso. Ya no le fastidien al pobre.

BENJAMÍN

Graciasfff

Risas que se acaban.

PEDRO

(viendo al play station)

Qué será de un jueguito más bien.

(CONTINÚA)

JOSÉ

A ver, toma.

José se sienta en la cama de Benjamín, le pasa el control a Pedro, que no llega hasta su cama. Pedro se acerca al filo de su cama, coge el control y ve los botones confundido.

JOSÉ

Es frescazo. Con X pasas o quitas,
cuadrado pateas al arco. Con
círculo pases altos y triángulo
pase largo.

Pedro ve el control más confundido, viendo cada botón.

PEDRO

O sea, ¿cuadrado gol?

JOSÉ

Eso, eso mismo.

11 MONTAJE

Juegan FIFA.

BENJAMÍN

(a Pedro)

¡Corre! ¡loco! ¡pasa!

Pedro confundido, les regresa a ver.

HUMBERTO

¡x y cuadrado!

Siguen jugando. Se ve en la pantalla un jugador sin moverse, y un rival le quita la pelota. Pedro empieza a toser, sigue jugando, vuelve a toser más fuerte. Suelta el control. Benjamín timbra a la enfermera. Entra la enfermera.

12 INT. HABITACIÓN HOSPITAL - DÍA

Se recorre la habitación por partes. Las cortinas están cerradas. Humberto está acostado con los ojos abiertos, tristes, viendo a la pared. Se siente un silencio trágico. La cama de Pedro está tendida, y su velador vacío. Benjamin desayuna lentamente. José ve a la ventana, tiene los ojos muy abiertos, como incrédulo, con miedo y tristeza, respira fuertemente. Se abre la puerta, todos regresan a ver desanimados, saliendo se sus pensamientos. Entra un joven (25) vendado la cabeza, en silla de ruedas, muy débil y enfermo, muy asustado, la enfermera empujándolo. Se dirige a donde era la cama de Pedro. José le ve preocupado.

(CONTINÚA)

JOSÉ

(con esfuerzo, señalándolos,
intentando sonreír)

Hola, como estás? El Benjamin y el
Humberto.

FELIPE

(tímido)

Hola, soy Felipe, me dicen patacón.

Felipe se acerca a la cama de Pedro y deja sus cosas en el
velador. José se sonríe imperceptiblemente casi queriendo
reírse al respecto, le regresa a ver ligeramente a Benjamín,
como burlándose, Benjamín sonríe levemente.

TITULO: AL FINAL

Escena # : 1

Fecha:

Pagina de Guion: 1

Pagina de Desglose: #1

Conteo de Paginas: 4/8

HOJA DE DESGLOSE

Int/Ext: INT

Día/Noche: DIA

Descripción de la escena: enfermera razura

ELENCO José	FIGURANTES enfermera	EXTRAS
	UTILERIA Libro, razuradora, utensilios	AMBIENTACION Cosas que hacen bum libro
VESTUARIO	MAQUILLAJE	FOTOGRAFIA CAMARA Y GRIP
SONIDO	VEHICULOS Y ANIMALES	EFFECTOS ESPECIALES
MISCELANEOS	NOTAS	

TITULO: AL FINAL

Escena # : 2

Fecha:

Pagina de Guion: 1, 2, 3

Pagina de Desglose: #2

Conteo de Paginas: 20/8

HOJA DE DESGLOSE

Int/Ext: Int

Día/Noche: DIA

Descripción de la escena: José entra a la habitación

ELENCO PEDRO, BENJAMIN, HUMBERTO,	FIGURANTES enfermera	EXTRAS
VESTUARIO	UTILERIA Bolsa de estomago, suero x3, televisión, silla de ruedas, caja, playstation, armador, control remoto, celular, libro de sudoku	AMBIENTACION
SONIDO Puerta se abre con ruido, suena el fútbol	MAQUILLAJE	FOTOGRAFIA CAMARA Y GRIP
MISCELANEOS	VEHICULOS Y ANIMALES	EFFECTOS ESPECIALES
	NOTAS	

TITULO: AL FINAL

Escena # : 3

Fecha:

Página de Guion: 4, 5

Página de Desglose: #3

Conteo de Páginas: 10/8

HOJA DE DESGLOSE

Int/Ext: Int

Día/Noche: Tarde

Descripción de la escena: José es inyectado líquido rosado

ELENCO Pedro, Humberto, José, Benjamín	FIGURANTES enfermera	EXTRAS
VESTUARIO	UTILERIA Televisión, cuaderno, sudoku, libro, carrito, inyecciones y frascos, líquido, suero, líquido rosado	AMBIENTACION
SONIDO	MAQUILLAJE	FOTOGRAFIA CAMARA Y GRIP
	VEHICULOS Y ANIMALES	EFFECTOS ESPECIALES

TITULO: AL FINAL

Escena # : 4

Fecha:

Pagina de Guion: 5

Pagina de Desglose: #4

Conteo de Paginas: 4/8

HOJA DE DESGLOSE

Int/Ext: Int

Día/Noche: noche

Descripción de la escena: José se levanta asustado.

ELENCO José, compañeros	FIGURANTES	EXTRAS
	UTILERIA celular	AMBIENTACION Luces apagadas
VESTUARIO	MAQUILLAJE	FOTOGRAFIA CAMARA Y GRIP
SONIDO	VEHICULOS Y ANIMALES	EFFECTOS ESPECIALES
MISCELANEOS	NOTAS	

TITULO: AL FINAL

Escena # : 5

Fecha:

Pagina de Guion: 5, 6, 7

Pagina de Desglose: #5

Conteo de Paginas: 14/8

HOJA DE DESGLOSE

Int/Ext: Int

Día/Noche: Día

Descripción de la escena: ven el partido de fútbol.

ELENCO José, Pedro, Benjamín, Humberto	FIGURANTES enfermera	EXTRAS
	UTILERIA Televisión, plantilla	AMBIENTACION
VESTUARIO	MAQUILLAJE	FOTOGRAFIA CAMARA Y GRIP
SONIDO Partido de futbol	VEHICULOS Y ANIMALES	EFFECTOS ESPECIALES
MISCELANEOS	NOTAS	

TITULO: AL FINAL

Escena # : 6

Fecha:

Pagina de Guion: 7, 8

Pagina de Desglose: #6

Conteo de Paginas: 14/8

HOJA DE DESGLOSE

Int/Ext: Int

Día/Noche: Noche

Descripción de la escena: José habla con Benjamín, no puede dormir.

ELENCO José, Benjamín, Pedro Humberto	FIGURANTES	EXTRAS
	UTILERIA Gotas, suero, libro, mandarina	AMBIENTACION Apaga la luz
VESTUARIO	MAQUILLAJE	FOTOGRAFIA CAMARA Y GRIP
SONIDO Gotas crecen. Casi no se le escucha a benjamín	VEHICULOS Y ANIMALES	EFFECTOS ESPECIALES
MISCELANEOS	NOTAS	

TITULO: AL FINAL

Escena # : 7

Fecha:

Pagina de Guion: 9

Pagina de Desglose: #7

Conteo de Paginas: 2/8

HOJA DE DESGLOSE

Int/Ext: Ext

Día/Noche: Tarde

Descripción de la escena: recuerdo de José

ELENCO José	FIGURANTES Dos amigos, una chica	EXTRAS
	UTILERIA bebida	AMBIENTACION Espejo, manos manchadas de pintura
VESTUARIO	MAQUILLAJE	FOTOGRAFIA CAMARA Y GRIP
SONIDO Música muy alta, no se escucha lo que hablan	VEHICULOS Y ANIMALES Un auto	EFFECTOS ESPECIALES
MISCELANEOS	NOTAS	

TITULO: AL FINAL

Escena # : 8

Fecha:

Pagina de Guion: 9

Pagina de Desglose: #8

Conteo de Paginas: 6/8

HOJA DE DESGLOSE

Int/Ext: Int

Día/Noche: Día

Descripción de la escena: José se da cuenta que pasa el tiempo.

ELENCO José, Humberto, Pedro, Benjamín	FIGURANTES	EXTRAS
	UTILERIA Más libros, gato chino, carro a control remoto, postre, fotos, mesa de desayuno	AMBIENTACION Benjamín comiendo
VESTUARIO	MAQUILLAJE	FOTOGRAFIA CAMARA Y GRIP
SONIDO	VEHICULOS Y ANIMALES	EFFECTOS ESPECIALES
MISCELANEOS	NOTAS	

TITULO:AL FINAL

Escena # : 9

Fecha:

Pagina de Guion: 9, 10, 11

Pagina de Desglose: #9

Conteo de Paginas: 18/8

HOJA DE DESGLOSE

Int/Ext: Int

Día/Noche: Tarde

Descripción de la escena: José se recupera de su crisis y bromea.

ELENCO José, Humberto, Pedro, Benjamín	FIGURANTES Enfermera	EXTRAS
	UTILERIA Comida, plato vacío, esfero,	AMBIENTACION timbre
VESTUARIO	MAQUILLAJE	FOTOGRAFIA CAMARA Y GRIP
SONIDO timbre	VEHICULOS Y ANIMALES	EFFECTOS ESPECIALES
MISCELANEOS	NOTAS	

TITULO: AL FINAL

Escena # : 10

Fecha:

Pagina de Guion: 12, 13

Pagina de Desglose: #10

Conteo de Paginas: 12/8

HOJA DE DESGLOSE

Int/Ext: Int

Día/Noche: Noche

Descripción de la escena: José conecta el play station

ELENCO José, Benjamín, Humberto, Pedro	FIGURANTES	EXTRAS
	UTILERIA Play station, control de play	AMBIENTACION Balcón
VESTUARIO disfraz de princesa	MAQUILLAJE	FOTOGRAFIA CAMARA Y GRIP
SONIDO	VEHICULOS Y ANIMALES	EFFECTOS ESPECIALES
MISCELANEOS	NOTAS	

TITULO: AL FINAL

Escena # : 11

Fecha:

Pagina de Guion: 13

Pagina de Desglose: #11

Conteo de Paginas: 3/8

HOJA DE DESGLOSE

Int/Ext: -

Día/Noche: -

Descripción de la escena: montaje FIFA

ELENCO	FIGURANTES enfermera	EXTRAS
	UTILERIA	AMBIENTACION
VESTUARIO	MAQUILLAJE	FOTOGRAFIA CAMARA Y GRIP
SONIDO OFF Benjamín y Humberto. timbre	VEHICULOS Y ANIMALES	EFFECTOS ESPECIALES
MISCELANEOS	NOTAS	

TITULO: AL FINAL

Escena # : 12

Fecha:

Pagina de Guion: 13, 14

Pagina de Desglose: #12

Conteo de Paginas: 6/8

HOJA DE DESGLOSE

Int/Ext: Int

Día/Noche: Día

Descripción de la escena: entra el nuevo paciente.

ELENCO Humberto, Bejamín, José	FIGURANTES Felipe, enfermera	EXTRAS
	UTILERIA Silla de ruedas, cosas de Felipe	AMBIENTACION Cortinas cerradas, cama de Pedro tendida, velador vacío
VESTUARIO	MAQUILLAJE	FOTOGRAFIA CAMARA Y GRIP
SONIDO	VEHICULOS Y ANIMALES	EFFECTOS ESPECIALES
MISCELANEOS	NOTAS	

Plano	Ext/Int	Escena - Set/Locoación - Descripción	Día/Noche	Elenco - Ext	Páginas	H Inicio	Tiempo Est.	H Final
Llamado y Seteo						08:00	30 m	08:30
1a	Int	1 Cuarto Preparación / Hospital PP-PM / Desde libro baja a PM Frontal José diálogo hasta que cierra el libro. MA	Día	1,5 0 ex	3/8	08:30	40 m	09:10
1e	Int	1 Cuarto Preparación / Hospital POV PM / José desde que le reparan hasta el final	Día	1,5 0 ex	3/8	09:10	40 m	09:50
1d	Int	1 Cuarto Preparación / Hospital OS / Enfermera desde que prepara hasta el final	Día	1,5 0 ex	3/8	09:50	30 m	10:20
1f	Int	1 Cuarto Preparación / Hospital PP / José guiña el ojo	Día	1,5 0 ex	3/8	10:20	15 m	10:35

Cambio de Set

10:35 55 m 11:30

5d	Int	5 Habitación / Hospital PM 2s / José y Benjamín hablando	Día	1,2,3,4,5 0 ex	1 3/8	11:30	40 m	12:10
5c	Int	5 Habitación / Hospital BS / MA José	Día	1,2,3,4,5 0 ex	1 3/8	12:10	50 m	13:00
5f	Int	5 Habitación / Hospital PM / Humberto oyendo conversación hasta el final	Día	1,2,3,4,5 0 ex	1 3/8	13:00	30 m	13:30
5e	Int	5 Habitación / Hospital PM Tr / Pedro le seguimos yéndose al baño	Día	1,2,3,4,5 0 ex	1 3/8	13:30	30 m	14:00

Almuerzo / Descanso

14:00 60 m 15:00

5b	Int	5 Habitación / Hospital PG PAN/ Desde tv todos viendo	Día	1,2,3,4,5 0 ex	1 3/8	15:00	40 m	15:40
5h	Int	5 Habitación / Hospital PG / Conversan de prótesis, hasta Pedro se cuesta. Desde fuera ventana	Día	1,2,3,4,5 0 ex	1 3/8	15:40	30 m	16:10
5a	Int	5 Habitación / Hospital PPP / Partido fútbol. Oscurece para pasar a 6	Día	1,2,3,4,5 0 ex	1 3/8	16:10	30 m	16:40
5g	Int	5 Habitación / Hospital PG-PP Pan / Pedro vuelve a su cama, se acuesta, entra enfermera	Día	1,2,3,4,5 0 ex	1 3/8	16:40	30 m	17:10
6a	Int	6 Habitación / Hospital PG / Picado luces apagadas. Lámparas prendidas	Noche	1,2,3,4 0 ex	1 7/8	17:10	30 m	17:40
6c	Int	6 Habitación / Hospital POV PPP HH / Desde mano hasta suero. Acercar para jump cut	Noche	1,2,3,4 0 ex	1 7/8	17:40	30 m	18:10

Plano	Ext/Int	Escena - Set/Locoación - Descripción	Día/Noche	Elenco - Ext	Páginas	H Inicio	Tiempo Est.	H Final
6b	Int	6 Habitación / Hospital PP / Cenital José	Noche	1,2,3,4 0 ex	1 7/8	18:10	30 m	18:40
6d	Int	6 Habitación / Hospital PM / MA José sentado y Benjamín atrás	Noche	1,2,3,4 0 ex	1 7/8	18:40	50 m	19:30
6e	Int	6 Habitación / Hospital PG / Lateral Benjamín, José de espaldas	Noche	1,2,3,4 0 ex	1 7/8	19:30	30 m	20:00
6g	Int	6 Habitación / Hospital PG Tr / Cada uno hasta José en la ventana	Noche	1,2,3,4 0 ex	1 7/8	20:00	40 m	21:40

Personajes

- 1 - José
- 2 - Benjamín
- 3 - Pedro
- 4 - Humberto
- 5 - enfermera
- 6 - novia
- 7 - Felipe

AL FINAL

Cronograma de Rodaje - DÍA 01

Plano	Ext/Int	Escena - Set/Locoación - Descripción	Día/Noche	Elenco - Ext	Páginas	H Inicio	Tiempo Est.	H Final
Llamado y Seteo						11:00	30 m	11:30
2b	Int	2 Habitación Hosp / Hospital PG Tr / Negro. Cocemos enfermos, entra José	Día	1,2,3,4,5 0 ex	2 3/8	11:30	60 m	12:30
2d	Int	2 Habitación Hosp / Hospital PM 2s / José levanta brazos, se cambia (Benj fondo). Todo diálogo, pasa a cama.	Día	1,2,3,4,5 0 ex	2 3/8	12:30	40 m	13:10
2e	Int	2 Habitación Hosp / Hospital PM 2s Pan / José Benjamín diálogo hasta "más el aburrimiento". Volumen, paneo Pedro	Día	1,2,3,4,5 0 ex	2 3/8	13:10	40 m	13:50
2f	Int	2 Habitación Hosp / Hospital PG - PP / Desde tv Pedro se acerca, la golpea y se acuesta	Día	1,2,3,4,5 0 ex	2 3/8	13:50	50 m	14:40
2h	Int	2 Habitación Hosp / Hospital PG / MA José deja celular, cuenta cacho, se rien	Día	1,2,3,4,5 0 ex	2 3/8	14:40	50 m	15:30
2i	Int	2 Habitación Hosp / Hospital PM / José con cel, deja cel regresa a ver: "Ya pues quien se cuenta". José cuenta	Día	1,2,3,4,5 0 ex	2 3/8	15:30	40 m	16:10
2g	Int	2 Habitación Hosp / Hospital PM / Pedro enojado con control, se acomoda con botones, los ignora	Día	1,2,3,4,5 0 ex	2 3/8	16:10	30 m	16:40

Almuerzo / Descanso

16:40 60 m 17:40

2j	Int	2 Habitación Hosp / Hospital PM / Benjamín lee, se ríe	Día	1,2,3,4,5 0 ex	2 3/8	17:40	30 m	18:10
2k	Int	2 Habitación Hosp / Hospital PM / Humberto silba, reacción lenta la cabeza, se ríe	Día	1,2,3,4,5 0 ex	2 3/8	18:10	30 m	18:40
2l	Int	2 Habitación Hosp / Hospital PA 2s / José y Benjamín se rien	Día	1,2,3,4,5 0 ex	2 3/8	18:40	20 m	19:00
2m	Int	2 Habitación Hosp / Hospital PP Pan / José "uu ya este man..." "ya pana..." a Pedro	Día	1,2,3,4,5 0 ex	2 3/8	19:00	40 m	19:40
4a	Int	4 Habitación / Hospital PM / MA José celular, chequea operación, se levanta	Noche	1,2,3,4 0 ex	5/8	19:40	40 m	20:20
4b	Int	4 Habitación / Hospital PP / José celular, no contestan, operación, ve asustado al suero	Noche	1,2,3,4 0 ex	5/8	20:20	35 m	20:55
4c	Int	4 Habitación / Hospital PPP / Suero	Noche	1,2,3,4 0 ex	5/8	20:55	20 m	21:15

Plano	Ext/Int	Escena - Set/Locoación - Descripción	Día/Noche	Elenco - Ext	Páginas	H Inicio	Tiempo Est.	H Final
4d	Int	4 Habitación / Hospital POV PM HH / José ve dormir a cada uno	Noche	1,2,3,4 0 ex	5/8	21:15	30 m	21:45
4e	Int	4 Habitación / Hospital PG-PP Pl / MA José camina. Pasillo, se acerca, confundido, regresa, diálogo, se acuesta	Noche	1,2,3,4 0 ex	5/8	21:45	80 m	23:05
4f	Int	4 Habitación / Hospital PM / Benjamín despierta	Noche	1,2,3,4 0 ex	5/8	23:05	30 m	23:35

Personajes

- 1 - José
- 2 - Benjamín
- 3 - Pedro
- 4 - Humberto
- 5 - enfermera
- 6 - novia
- 7 - Felipe

AL FINAL

Cronograma de Rodaje - DÍA 02

Plano	Ext/Int	Escena - Set/Locoación - Descripción	Día/Noche	Elenco - Ext	Páginas	H Inicio	Tiempo Est.	H Final
-------	---------	--------------------------------------	-----------	--------------	---------	----------	-------------	---------

Llamado y Seteo

09:55 30 m 10:25

1c	Int	1 Cuarto Preparación / Hospital Carrito enfermera. Brazo mágico	Día	1,5 0 ex	3/8	10:25	20 m	10:45
2a	Int	2 Habitación Hosp / Hospital PG Tr / Pasillo entra al cuarto sin ellos. Negro. (Fuera de cuarto). Quitar cuadros	Día	1,2,3,4,5 0 ex	2 3/8	10:45	45 m	11:30
3a	Int	3 Habitación / Hospital PG Tr / Cruza enfermera, sale. Habitación mov horizontal. José ya está con suero	Tarde	1,2,3,4,5 0 ex	8/8	11:30	50 m	12:20
3g	Int	3 Habitación / Hospital PG / Enfermera se acerca hasta final	Tarde	1,2,3,4,5 0 ex	8/8	12:20	50 m	13:10
3h	Int	3 Habitación / Hospital PM 2s / Enfermera y José. Suro y líquido	Tarde	1,2,3,4,5 0 ex	8/8	13:10	40 m	13:50
3b	Int	3 Habitación / Hospital PM 2s / José y Benjamín, José hasta "que bestia..."	Tarde	1,2,3,4,5 0 ex	8/8	13:50	40 m	14:30
3d	Int	3 Habitación / Hospital PM 2s / Pedro, Benjamín	Tarde	1,2,3,4,5 0 ex	8/8	14:30	40 m	15:10
3f	Int	3 Habitación / Hospital PP / José "nada de realidades" se acuesta. regresa a ver suero	Tarde	1,2,3,4,5 0 ex	8/8	15:10	30 m	15:40
3c	Int	3 Habitación / Hospital PP / Pedro frunce el ceño, todo su diálogo	Tarde	1,2,3,4,5 0 ex	8/8	15:40	30 m	16:10

Almuerzo

16:10 60 m 17:10

10a	Int	10 Habitación / Hospital PM Pl / Lateral José conectando el play. Hasta que se sienta. MA resto viendo.	Noche	1,2,3,4 0 ex	1 2/8	17:10	50 m	18:00
10c	Int	10 Habitación / Hospital PM / Pedro diálogo y juega	Noche	1,2,3,4 0 ex	1 2/8	18:00	40 m	18:40
10g	Int	10 Habitación / Hospital PP / Pedro cara de confundido	Noche	1,2,3,4 0 ex	1 2/8	18:40	20 m	19:00
10d	Int	10 Habitación / Hospital PM 2s / Benjamín diálogo y José	Noche	1,2,3,4 0 ex	1 2/8	19:00	30 m	19:30
10e	Int	10 Habitación / Hospital PM / Humberto	Noche	1,2,3,4 0 ex	1 2/8	19:30	30 m	20:00
10f	Int	10 Habitación / Hospital PPP / Botones control	Noche	1,2,3,4 0 ex	1 2/8	20:00	15 m	20:15
10h	Int	10 Habitación / Hospital PPP / TV (y jugador se queda quieto, esc 11)	Noche	1,2,3,4 0 ex	1 2/8	20:15	20 m	20:35

Plano	Ext/Int	Escena - Set/Locoación - Descripción	Día/Noche	Elenco - Ext	Páginas	H Inicio	Tiempo Est.	H Final
-------	---------	--------------------------------------	-----------	--------------	---------	----------	-------------	---------

11a	Int	11 Habitación / Hospital PG / MA lateral jugando	Noche	1,2,3,4,5 0 ex	3/8	20:35	20 m	20:55
11d	Int	11 Habitación / Hospital PM 2s / José y Pedro jugando. Pedro empieza a toser	Noche	1,2,3,4,5 0 ex	3/8	20:55	30 m	21:25
11c	Int	11 Habitación / Hospital PM / Benjamín hasta que timbra a la enfermera	Noche	1,2,3,4,5 0 ex	3/8	21:25	20 m	21:45

Personajes

- 1 - José
- 2 - Benjamín
- 3 - Pedro
- 4 - Humberto
- 5 - enfermera
- 6 - novia
- 7 - Felipe

AL FINAL

Cronograma de Rodaje - DÍA 03

Plano	Ext/Int	Escena - Set/Locoación - Descripción	Día/Noche	Elenco - Ext	Páginas	H Inicio	Tiempo Est.	H Final
-------	---------	--------------------------------------	-----------	--------------	---------	----------	-------------	---------

Llamado y Seteo

10:30 30 m 11:00

7a	In/Ex	7 Auto / Ciudad PG / Auto	Día	1,6 2 ex	1/8	11:00	40 m	11:40
7b	In/Ex	7 Auto / Ciudad PM / José	Día	1,6 2 ex	1/8	11:40	30 m	12:10

Cambio de Set

12:10 20 m 12:30

12a	Int	12 Habitación / Hospital PPP / Cortinas	Día	1,2,4,5,7 0 ex	4/8	12:30	15 m	12:45
12b	Int	12 Habitación / Hospital PG Tr / Mov cada uno hasta José	Día	1,2,4,5,7 0 ex	4/8	12:45	40 m	13:25
12d	Int	12 Habitación / Hospital PG / Entra Felipe y se acerca	Día	1,2,4,5,7 0 ex	4/8	13:25	35 m	14:00
12c	Int	12 Habitación / Hospital PM / José, regresa a ver, habla	Día	1,2,4,5,7 0 ex	4/8	14:00	30 m	14:30
12g	Int	12 Habitación / Hospital PM 2s / Sonrisa Benjamín y José	Día	1,2,4,5,7 0 ex	4/8	14:30	30 m	15:00
12f	Int	12 Habitación / Hospital PP / Sonrisa José	Día	1,2,4,5,7 0 ex	4/8	15:00	20 m	15:20
12h	In/Ex	12 Habitación / Hospital PG / Contraplano desde afuera	Día	1,2,4,5,7 0 ex	4/8	15:20	40 m	16:00

Almuerzo

16:00 60 m 17:00

8a	Int	8 Habitación / Hospital PPP / Gato chino y otras cosas	Día	1,2,3,4 0 ex	6/8	17:00	30 m	17:30
8b	Int	8 Habitación / Hospital PPP-PP / Pelo a José cenital	Día	1,2,3,4 0 ex	6/8	17:30	30 m	18:00
8c	Int	8 Habitación / Hospital PG / MA José deprimido dando vueltas	Día	1,2,3,4 0 ex	6/8	18:00	45 m	18:45
8d	Int	8 Habitación / Hospital PM / Reacción Humberto	Día	1,2,3,4 0 ex	6/8	18:45	20 m	19:05
8e	Int	8 Habitación / Hospital PM / Reacción Pedro	Día	1,2,3,4 0 ex	6/8	19:05	20 m	19:25

Plano	Ext/Int	Escena - Set/Locoación - Descripción	Día/Noche	Elenco - Ext	Páginas	H Inicio	Tiempo Est.	H Final
-------	---------	--------------------------------------	-----------	--------------	---------	----------	-------------	---------

8f	Int	8 Habitación / Hospital PM / Reacción Benjamín	Día	1,2,3,4 0 ex	6/8	19:25	20 m	19:45
9a	Int	9 Habitación / Hospital PPP-PM HH / MA Pies, sube hasta José con brazos levantados	Tarde	1,2,3,4,5 0 ex	2 3/8	19:45	60 m	20:45
9f	Int	9 Habitación / Hospital PG / OS José, viéndoles a los 3	Tarde	1,2,3,4,5 0 ex	2 3/8	20:45	50 m	21:35
9b	Int	9 Habitación / Hospital PM / Reacción de tranquilo Humberto hasta el final	Tarde	1,2,3,4,5 0 ex	2 3/8	21:35	30 m	22:05
9c	Int	9 Habitación / Hospital BS / Reacción de tranquilo Pedro hasta final	Tarde	1,2,3,4,5 0 ex	2 3/8	22:05	30 m	22:35
9d	Int	9 Habitación / Hospital PM / Reacción Benjamín hasta el final	Tarde	1,2,3,4,5 0 ex	2 3/8	22:35	30 m	23:05
9g	Int	9 Habitación / Hospital PG / Enfermera	Tarde	1,2,3,4,5 0 ex	2 3/8	23:05	30 m	23:35

Personajes

- 1 - José
- 2 - Benjamín
- 3 - Pedro
- 4 - Humberto
- 5 - enfermera
- 6 - novia
- 7 - Felipe

AL FINAL

Cronograma de Rodaje - DÍA 04

DIA 1 - Sábado 18 de Agosto de 2012

Ext/Int	Escena - Set/Locoación - Descripción	Día/Noche	Elenco - Ext	Páginas
Int	1 Cuarto Preparación / Hospital La enfermera raliza a José para operación. José guiña le guiña el ojo.	Día	1,5 0 ex	3/8
Int	5 Habitación Hosp / Hospital José compara jugadores de fútbol con vida real. Habla sobre prótesis con Benjamin y Humberto.	Día	1,2,3,4,5 0 ex	1 3/8
Int	6 Habitación Hosp / Hospital José asustado, ve gotas suero; para evitar esto conversa con Benjamín. Hablan de amor.	Noche	1,2,3,4 0 ex	1 7/8

DIA 2 - Domingo 15 de Julio de 2012

Ext/Int	Escena - Set/Locoación - Descripción	Día/Noche	Elenco - Ext	Páginas
Int	2 Habitación Hosp / Hospital José entra a habitación, conoce a compañeros, conversa con Benjamín. Chiste Humberto.	Día	1,2,3,4,5 0 ex	2 3/8
Int	4 Habitación Hosp / Hospital José no puede dormir, se levanta, sale de la habitación. Benjamin despierta. José vuelve.	Noche	1,2,3,4 0 ex	5/8

DIA 3 - Lunes 16 de Julio de 2012

Ext/Int	Escena - Set/Locoación - Descripción	Día/Noche	Elenco - Ext	Páginas
Int	3 Habitación Hosp / Hospital Pedro y José pelean, por distinta manera de afrentar cancer. Enfermera los revisa.	Tarde	1,2,3,4,5 0 ex	1 1/8
Int	10 Habitación Hosp / Hospital José explica como jugar playstation a Pedro. Se nota que todos son mas amigos, bromean.	Noche	1,2,3,4 0 ex	1 2/8
Int	11 Habitación Hosp / Hospital MONTAJE: José y Pedro juegan ps, Humberto y Benjamin ayudan. Pedro tose, llaman enferme.	Noche	1,2,3,4,5 0 ex	3/8*

DIA 4 - Martes 17 de Julio de 2012

Ext/Int	Escena - Set/Locoación - Descripción	Día/Noche	Elenco - Ext	Páginas
In/Ex	7 Auto / Ciudad Imágenes borrosas y coloridas. Amigos y chica sentados en auto tomando y riéndose.	Tarde	1,6 2 ex	1/8*
Int	12 Habitación Hosp / Hospital La cama de Pedro está vacía, llega Felipe.	Día	1,2,4,5,7 0 ex	4/8
Int	8 Habitación Hosp / Hospital José despierta deprimido, nota que su pelo cae. Compañeros se sorprenden. él vuelve a dormir.	Día	1,2,3,4 0 ex	6/8
Int	9 Habitación Hosp / Hospital José despierta, supera su crisis. Todos conversan de ladillas y de la enfermera, la llaman, rien.	Tarde	1,2,3,4,5 0 ex	2 3/8

Personajes

- 1- José
- 2 - Benjamín
- 3 - Pedro
- 4 - Humberto
- 5 - enfermera
- 6 - novia
- 7 - Felipe

AL FINAL

Plan de Rodaje



COLEGIO DE COMUNICACIÓN
Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

HOJA DE LLAMADO

AL FINAL

PRODUCTORA GENERAL: Daniel Montenegro
DIRECTORA: Anabel Llerena

LLAMADO EN SET 08h00 am
LLAMADO PARA FILMAR 08h30 am

FECHA: 18 de Agosto de 2012
DIA DE RODAJE: 1 de 4
SOL SALE: 6:00
SOL CAE: 18:00
PRONOSTICO DE TIEMPO: Nublado

ALMUERZO EN LOCACION: 13:50

LUGAR DE FILMACION: Casa de reposo "Ciudad de la Alegría"

INDICACIONES ESPECIALES PARA EL EQUIPO TECNICO:

ESC	DESCRIPCION	ELENCO	EXTRAS	D/N	PLAN	PAG
1	La enfermera razura a José para operación. José guiña el ojo.	1,5	0	D	5	3/8
5	José compara jugadores de fútbol con vida real, habla de prótesis.	1,2,3,4,5	0	D	8	1 3/8
6	José asustado, ve gotas suero, conversa con Benjamin. Hablan de amor.	1,2,3,4	0	N	6	1 7/8

#	PERSONAJE	ACTOR/ACTRIZ	ST	LUGAR DE CITACION	P/U	EN LOC	MAQ/VES	EN SET
1	José	Juan David		FLACSO	7:15	8:00	8:10	8:30
2	Benjamin	John Espinosa		FLACSO	7:15	8:00	8:10	11:35
3	Pedro	Danilo Vega		FLACSO	7:15	8:00	8:10	11:35
4	Humberto	Horst Moeller		FLACSO	7:15	8:00	8:10	11:35
5	Enfermera	Natalia Torres		FLACSO	7:15	8:00	8:10	8:30
6	Novia	Anabel Llerena		---	--	--	--	--
7	Felipe	José Palacios		---	--	--	--	--

EXTRAS	CITACION	AMBIENTACION/UTILERIA
		esc1: libro, razuradora, utensillos esc5: Televisión, plantilla esc6: Suero, gotas, libro, celular benjamin

MAQUILLAJE	VESTUARIO

VEHICULOS	FOTOGRAFIA CAMARA Y GRIP

SEGURIDAD	NOTAS
	esc5: sonido, juego de futbol tv

HORARIOS DE SALIDA DE CADA MIEMBRO DEL EQUIPO AL REVERSO

LLAMADO ANTICIPADO

FECHA:	Domingo 19 Agosto 2012	Ciudad de la Alegría
	Equipo Técnico	10:15
	Actores	10:15

FECHA:	Lunes 20 Agosto 2012	Ciudad de la Alegría
	Equipo Técnico	9:10
	Actores	9:10

LLAMADO DE FILMACION

TITULO
LUGAR DE CITACION:
FECHA:

Al Final
FLACSO
18/06/2012

PRODUCCION	CITACION	MAKING OF/FOTO FIJA			CITACION	
Productor General: Daniel Montenegro	7:15					
Productor de Campo: Israel Montenegro	7:15					
Asistente de Producción: Josefina Viteri						
Asistente de Producción: Grace Serrano						
		LOCACIONES				
		Gerente de Locaciones:				
		Asistente de Locaciones:				
DIRECCION						
Director: Anabel Llerena	7:15	TRANSPORTE			7:00	
1er Asistente de Dirección: Felipe Mena	7:15					
2o Asistente de Dirección						
Script / Data Manager: Paula Llerena	7:15					
CAMARA		SEGURIDAD Y TRAFICO				
Director de Fotografía: Pablo Secaira	7:15	Policía Nacional (PAX)				
1er Asistente de Cámara: Diego Benitez	7:15					
2o Asistente de Cámara: Jota	7:15	CATERING				
Operador de Cámara						
ILUMINACION						
Gaffer:	7:15					
Asistente de Iluminación:		SERVICIO DE COMIDAS	EQUIPO Y ACTORES	EXTRAS/POLICIA		
Grip: --	7:15	Desayuno	Cantidad	Horas	Cantidad	Horas
		Almuerzo	19	8:00		
		Snack	22	13:50		
			22	19:55		
ARTE						
Director de Arte: Ma. Emilia Escudero	7:15	TOTAL EQUIPO EN SET:	17			
Maquillaje y Vestuario: Alegría Chiriboga	7:15	TOTAL ACTORES EN SET:	5			
Asistente de arte y Utería: Heliana Obregón	7:15					
SONIDO						
Mixer: David Echeverría	7:15					
Boom: --	7:15					

NOTAS DE PRODUCCION:



COLEGIO DE COMUNICACIÓN
Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

HOJA DE LLAMADO

AL FINAL

PRODUCTORA GENERAL: Daniel Montenegro
DIRECTORA: Anabel Llerena

LLAMADO EN SET 11h00 am
LLAMADO PARA FILMAR 11h30 am

FECHA: 19 de Agosto de 2012
DIA DE RODAJE: 2 de 4
SOL SALE: 6:00
SOL CAE: 18:00
PRONOSTICO DE TIEMPO: Parcialmente Nublado

ALMUERZO EN LOCACION: 15:30

LUGAR DE FILMACION: Casa de reposo "Ciudad de la Alegría"

INDICACIONES ESPECIALES PARA EL EQUIPO TECNICO:

ESC	DESCRIPCION	ELENCO	EXTRAS	D/N	PLAN	PAG
2	José entra a habitación, conoce compañeros, chiste.	1,2,3,4,5	0	D	12	2 3/8
4	José no puede dormir, se levanta, sale de habitación. Benjamin despierta.	1,2,3,4	0	N	8	5/8

#	PERSONAJE	ACTOR/ACTRIZ	ST	LUGAR DE CITACION	P/U	EN LOC	MAQ/VES	EN SET
1	José	Juan David		FLACSO	10:15	11:00	11:10	11:30
2	Benjamin	John Espinosa		FLACSO	10:15	11:00	11:10	11:30
3	Pedro	Danilo Vega		FLACSO	10:15	11:00	11:10	11:30
4	Humberto	Horst Moeller		FLACSO	10:15	11:00	11:10	11:30
5	Enfermera	Natalia Torres		FLACSO	10:15	11:00	11:10	11:30
6	Novia	Anabel Llerena		---	--	--	--	--
7	Felipe	José Palacios		---	--	--	--	--

EXTRAS	CITACION	AMBIENTACION/UTILERIA
		esc2: Bolsa de estomago, suero x 3, televisión, silla de ruedas, caja, play station, armador, control remoto, celular, libro sodoku esc4: celular

MAQUILLAJE	VESTUARIO

VEHICULOS	FOTOGRAFIA CAMARA Y GRIP

SEGURIDAD	NOTAS
	Sonido: puerta se abre, suena el futbol

HORARIOS DE SALIDA DE CADA MIEMBRO DEL EQUIPO AL REVERSO

LLAMADO ANTICIPADO

FECHA:	Lunes 20 Agosto 2012	Ciudad de la Alegría
	Equipo Técnico	10:15
	Actores	10:15

FECHA:	Martes 21 Agosto 2012	Ciudad de la Alegría
	Equipo Técnico	10:30
	Actores	10:30

LLAMADO DE FILMACION

TITULO
LUGAR DE CITACION:
FECHA:

Al Final
FLACSO
19/06/2012

PRODUCCION	CITACION	MAKING OF/FOTO FIJA			CITACION	
Productor General: Daniel Montenegro	10:15					
Productor de Campo: Israel Montenegro	10:15					
Asistente de Producción: Josefina Viteri						
Asistente de Producción: Grace Serrano						
		LOCACIONES				
		Gerente de Locaciones:				
		Asistente de Locaciones:				
DIRECCION						
Director: Anabel Llerena	10:15	TRANSPORTE			10:00	
1er Asistente de Dirección: Felipe Mena	10:15					
2o Asistente de Dirección						
Script / Data Manager: Paula Llerena	10:15					
CAMARA		SEGURIDAD Y TRAFICO				
Director de Fotografía: Pablo Secaira	10:15	Policía Nacional (PAX)				
1er Asistente de Cámara: Diego Benitez	10:15					
2o Asistente de Cámara: Jota	10:15	CATERING				
Operador de Cámara						
ILUMINACION						
Gaffer:	10:15					
Asistente de Iluminación:		SERVICIO DE COMIDAS	EQUIPO Y ACTORES	EXTRAS/POLICIA		
Grip: --	10:15	Desayuno	Cantidad	Horas	Cantidad	Horas
		Almuerzo	22	9:00		
		Snack	22	14:40		
			22	21:35		
ARTE						
Director de Arte: Ma. Emilia Escudero	10:15	TOTAL EQUIPO EN SET:		17		
Maquillaje y Vestuario: Alegría Chiriboga	10:15	TOTAL ACTORES EN SET:		5		
Asistente de arte y Utería: Heliana Obregón	10:15					
SONIDO						
Mixer: David Echeverría	10:15					
Boom: --	10:15					

NOTAS DE PRODUCCION:



COLEGIO DE COMUNICACIÓN
Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

HOJA DE LLAMADO

AL FINAL

PRODUCTORA GENERAL: Daniel Montenegro
DIRECTORA: Anabel Llerena

LLAMADO EN SET 09h55 am
LLAMADO PARA FILMAR 10h25 am

FECHA: 20 de Agosto de 2012
DIA DE RODAJE: 3 de 4
SOL SALE: 6:00
SOL CAE: 18:00
PRONOSTICO DE TIEMPO: Parcialmente Nublado

ALMUERZO EN LOCACION: 17:00

LUGAR DE FILMACION: Casa de reposo "Ciudad de la Alegría"

INDICACIONES ESPECIALES PARA EL EQUIPO TECNICO:

ESC	DESCRIPCION	ELENCO	EXTRAS	D/N	PLAN	PAG
3	Pedro y José pelean, enfermera los revisa.	1,2,3,4,5	0	D	9	8/8
10	José explica como jugar playstation a Pedro. Se nota todos más amigos.	1,2,3,4	0	N	8	10/8
11	MONTAJE: J y P juegan ps, H y B ayudan. Pedro tose, llaman enfermera	1,2,3,4,5	0	N	6	3/8
1	La enfermera razura a José para operación. José guiña el ojo.	1,5	0	D	1	3/8
2	José entra a habitación, conoce compañeros, chiste.	1,5	0	D	1	2 3/8

#	PERSONAJE	ACTOR/ACTRIZ	ST	LUGAR DE CITACION	P/U	EN LOC	MAQ/VES	EN SET
1	José	Juan David		FLACSO	9:10	9:55	10:05	10:25
2	Benjamin	John Espinosa		FLACSO	9:10	9:55	10:05	10:25
3	Pedro	Danilo Vega		FLACSO	9:10	9:55	10:05	10:25
4	Humberto	Horst Moeller		FLACSO	--	11:10	11:15	11:30
5	Enfermera	Natalia Torres		FLACSO	9:10	9:55	10:05	10:25
6	Novia	Anabel Llerena		---	--	--	--	--
7	Felipe	José Palacios		---	--	--	--	--

EXTRAS	CITACION	AMBIENTACION/UTILERIA
		esc 1: carrito esc 2: silla de ruedas esc 3: televisión, cuaderno, sodoku, libro, carrito, inyecciones y frascos esc 10: Playstation, controles de play esc 11: Playstation, controles de play, timbre enfermera

MAQUILLAJE	VESTUARIO
Maquillaje Pedró con ataque de tos.	

VEHICULOS	FOTOGRAFIA CAMARA Y GRIP

SEGURIDAD	NOTAS

HORARIOS DE SALIDA DE CADA MIEMBRO DEL EQUIPO AL REVERSO

LLAMADO ANTICIPADO

FECHA:	Martes 21 Agosto 2012	Ciudad de la Alegría
	Equipo Técnico	9:45
	Actores	9:45

FECHA:

LLAMADO DE FILMACION

TITULO
LUGAR DE CITACION:
FECHA:

Al Final
FLACSO
20/06/2012

PRODUCCION	CITACION	MAKING OF/FOTO FIJA			CITACION	
Productor General: Daniel Montenegro	9:10					
Productor de Campo: Israel Montenegro	9:10					
Asistente de Producción: Josefina Viteri						
Asistente de Producción: Grace Serrano						
		LOCACIONES				
		Gerente de Locaciones:				
		Asistente de Locaciones:				
DIRECCION						
Director: Anabel Llerena	9:10	TRANSPORTE			9:00	
1er Asistente de Dirección: Felipe Mena	9:10					
2o Asistente de Dirección						
Script / Data Manager: Paula Llerena	9:10					
CAMARA		SEGURIDAD Y TRAFICO				
Director de Fotografía: Pablo Secaira	9:10	Policía Nacional (PAX)				
1er Asistente de Cámara: Diego Benitez	9:10					
2o Asistente de Cámara: Jota		CATERING				
Operador de Cámara						
ILUMINACION						
Gaffer:	9:10					
Asistente de Iluminación:		SERVICIO DE COMIDAS	EQUIPO Y ACTORES	EXTRAS/POLICIA		
Grip: --	9:10	Desayuno	Cantidad	Horas	Cantidad	Horas
		Almuerzo	22	10:15		
		Snack	22	16:10		
			22	21:45		
ARTE						
Director de Arte: Ma. Emilia Escudero	9:10	TOTAL EQUIPO EN SET:		17		
Maquillaje y Vestuario: Alegría Chiriboga	9:10	TOTAL ACTORES EN SET:		5		
Asistente de arte y Utería: Heliana Obregón	9:10					
SONIDO						
Mixer: David Echeverría	9:10					
Boom: --	9:10					

NOTAS DE PRODUCCION:

Llegar comiendo buen desayuno, el almuerzo este día es hasta tarde.



COLEGIO DE COMUNICACIÓN
Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

PRODUCTORA GENERAL: Daniel Montenegro
DIRECTORA: Anabel Llerena

HOJA DE LLAMADO

AL FINAL

LLAMADO EN SET 10h30 am
LLAMADO PARA FILMAR 11h00 am

FECHA: 21 de Agosto de 2012

DIA DE RODAJE: 4 de 4

SOL SALE: 6:00

SOL CAE: 18:00

PRONOSTICO DE TIEMPO: Parcialmente Nublado

ALMUERZO EN LOCACION: 16:15

LUGAR DE FILMACION: Casa de reposo "Ciudad de la Alegría"

INDICACIONES ESPECIALES PARA EL EQUIPO TECNICO:

ESC	DESCRIPCION	ELENCO	EXTRAS	D/N	PLAN	PAG
7	Amigos y chica sentados en auto tomando y riéndose.	1,6	3	D	2	1/8*
12	La cama de Pedro está vacía, llega Felipe.	1,2,4,5,7	0	D	8	4/8
8	MONTAJE: J y P juegan ps, H y B ayudan. Pedro tose, llaman enfermera	1,2,3,4,5	0	D	6	6/8
9	José despierta, supera crisis. Todos conversan de ladillas y la llaman enfer	1,2,3,4,5	0	T	6	19/8

#	PERSONAJE	ACTOR/ACTRIZ	ST	LUGAR DE CITACION	P/U	EN LOC	MAQ/VES	EN SET
1	José	Juan David		FLACSO	9:45	10:30	10:40	11:00
2	Benjamin	John Espinosa		FLACSO	10:45	11:30	12:10	12:30
3	Pedro	Danilo Vega		FLACSO	10:45	11:30	12:10	12:30
4	Humberto	Horst Moeller		FLACSO	10:45	11:30	12:10	12:30
5	Enfermera	Natalia Torres		FLACSO	--	19:15	19:25	19:45
6	Novia	Anabel Llerena		Ciudad de la Alegría	9:45	10:30	10:40	11:00
7	Felipe	José Palacios		Ciudad de la Alegría	12:00	12:00	12:10	12:30

EXTRAS	CITACION	AMBIENTACION/UTILERIA
3 extras parte del equipo técnico, dos H y una M		esc 7: botella licor esc 12: silla de ruedas, cosas felipe, cortinas esc 8: mas libros, gato chino, postre, mesa de desayuno, desayuno esc 9: comida, plato vacío, esfero, timbre umberto

MAQUILLAJE	VESTUARIO

VEHICULOS	FOTOGRAFIA CAMARA Y GRIP
1 Auto	

SEGURIDAD	NOTAS

HORARIOS DE SALIDA DE CADA MIEMBRO DEL EQUIPO AL REVERSO

LLAMADO ANTICIPADO

FECHA:

FECHA:

LLAMADO DE FILMACION

TITULO
LUGAR DE CITACION:
FECHA:

Al Final
FLACSO
21/06/2012

PRODUCCION	CITACION	MAKING OF/FOTO FIJA			CITACION	
Productor General: Daniel Montenegro	9:45					
Productor de Campo: Israel Montenegro	9:45					
Asistente de Producción: Josefina Viteri						
Asistente de Producción: Grace Serrano						
		LOCACIONES				
		Gerente de Locaciones:				
		Asistente de Locaciones:				
DIRECCION						
Director: Anabel Llerena	9:45	TRANSPORTE			9:45	
1er Asistente de Dirección: Felipe Mena	9:45					
2o Asistente de Dirección						
Script / Data Manager: Paula Llerena	9:45					
CAMARA		SEGURIDAD Y TRAFICO				
Director de Fotografía: Pablo Secaira	9:45	Policía Nacional (PAX)				
1er Asistente de Cámara: Diego Benitez	9:45					
2o Asistente de Cámara: Jota						
Operador de Cámara		CATERING				
ILUMINACION						
Gaffer:	9:45					
Asistente de Iluminación:		SERVICIO DE COMIDAS	EQUIPO Y ACTORES	EXTRAS/POLICIA		
Grip: --	9:45	Desayuno	Cantidad	Horas	Cantidad	Horas
		Almuerzo	22	10:30		
		Snack	23	16:00		
			22	23:00		
ARTE						
Director de Arte: Ma. Emilia Escudero	9:45	TOTAL EQUIPO EN SET:		17		
Maquillaje y Vestuario: Alegría Chiriboga	9:45	TOTAL ACTORES EN SET:		10		
Asistente de arte y Utería: Heliana Obregón	9:45					
SONIDO						
Mixer: David Echeverría	9:45					
Boom: --	9:45					

NOTAS DE PRODUCCION:

Llegar comiendo buen desayuno, el almuerzo este día es hasta tarde.

Al Final

Esc 5

- 1) PD Partido fútbol
- 2) PG picado desde tv todos viendo
- 3) PP José (Máster)
- 4) 2 shot José y Benjamín hablando
- 5) PM Pedro le seguimos yéndose al baño
- 6) Bust Shot Humberto oyendo conversación hasta el final
- 7) PP de espaldas José, Pedro vuelve a su cama
- 8) PP Pedro viéndoles reirse
- 9) PG paneo conversación Humberto, Benjamín, José
- 10) PG entra la enfermera que se acerca hasta cama Benjamin

Esc 6

- 1) PG Paneo de cada uno hasta José
- 2) PP José
- 3) PD desde mano hasta suero
- 4) PM José sentado y Benjamín atrás
- 5) PG lateral Benjamín, José de espaldas
- 6) PP Benjamín ve a Pedro
- 7) PG Paneo de cada uno hasta José en la ventana

Esc 7

- 1) PG Caroo
- 2) PM José

Esc 8

- 1) PD gato chino y otras cosas
- 2) PG traveling de cada uno
- 3) PP José
- 4) PA José deprimido
- 5) PG José deprimido dando vueltas
- 6) PM reacción Humberto
- 7) PM reacción Pedro
- 8) PM reacción Benjamín

Esc 9

- 1) PG master desde esquina José
- 2) PD pies, sube hasta PM de José con brazos levantados
- 3) PM reacción de tranquilo Humberto hasta el final

- 4) Bust Shot reacción de tranquilo Pedro hasta final
- 5) PM reacción Benjamín
- 6) 2 shot Benjamín José
- 7) POV José, viéndoles a los 3
- 8) PP Benjamín todo
- 9) PM Pedro deja el esfero y les ve, habla.
- 10) PG a PM de enfermera

Esc 10

- 1) Pg lateral José conectando el play (master)
- 2) PP José conectando, el resto viendo.
- 3) PM Pedro diálogo y juega
- 4) PM Benjamín diálogo
- 5) PM Humberto
- 6) PD botones control
- 7) PP Pedro cara de confundido
- 8) PD tv

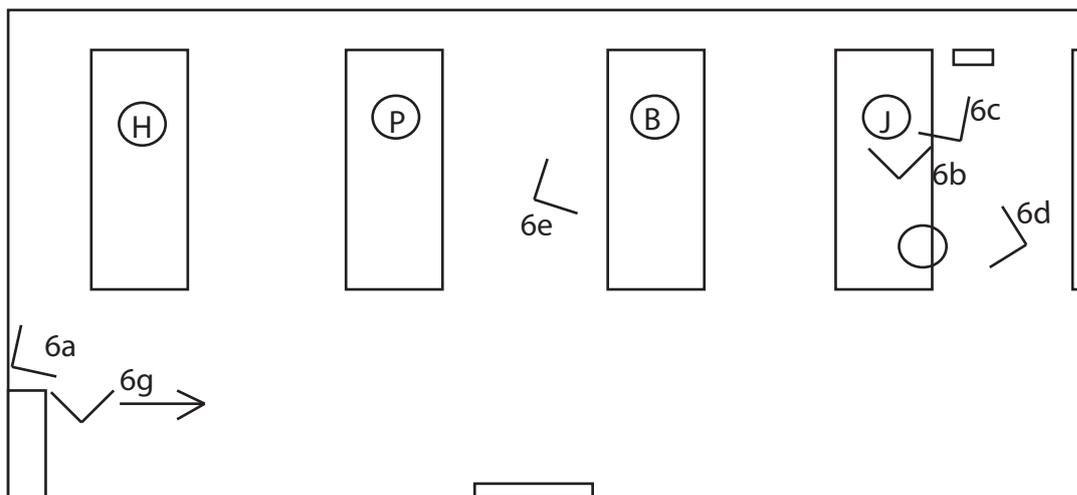
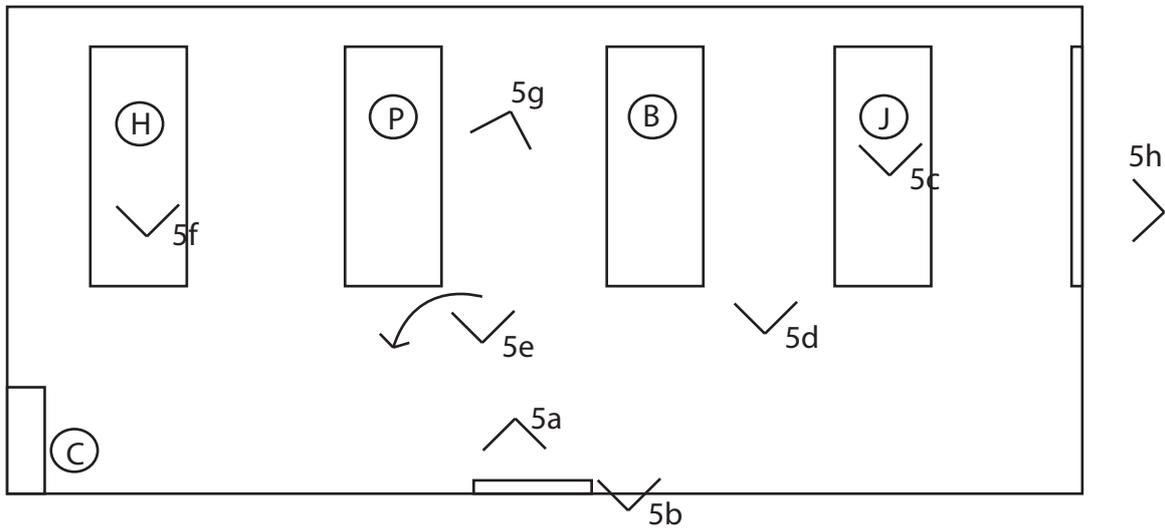
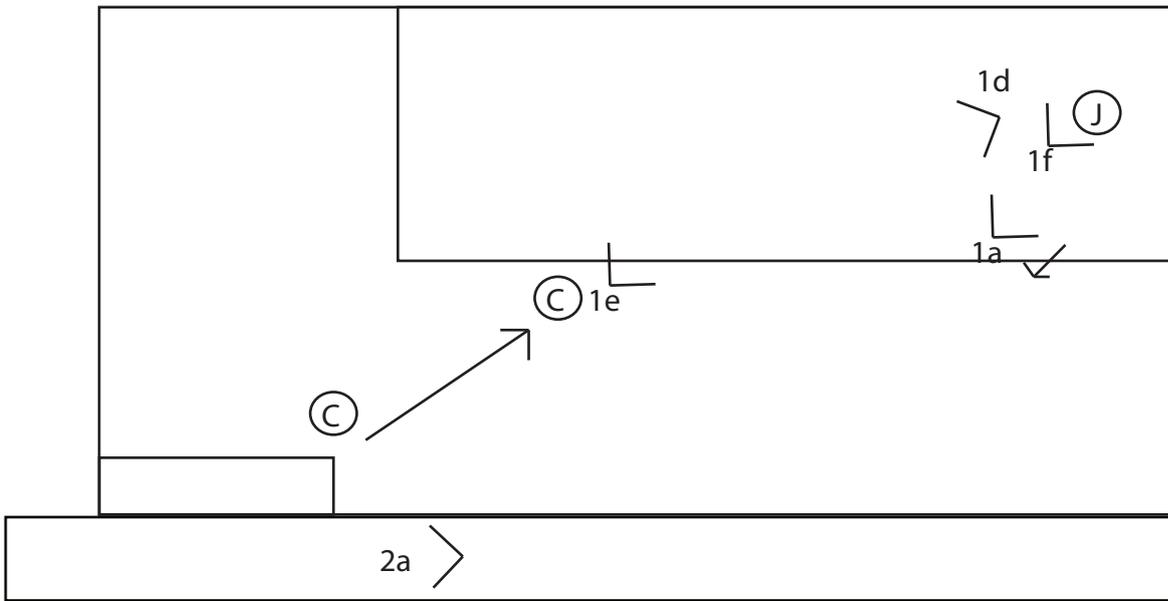
Esc 11

- 1) PG lateral jugando (master)
- 2) PM Humberto
- 3) PM Benjamín hasta que timbra a la enfermera
- 4) 2 shot José y Pedro jugando
- 5) PP Pedro tose
- 6) PA enfermera entra

Esc 12

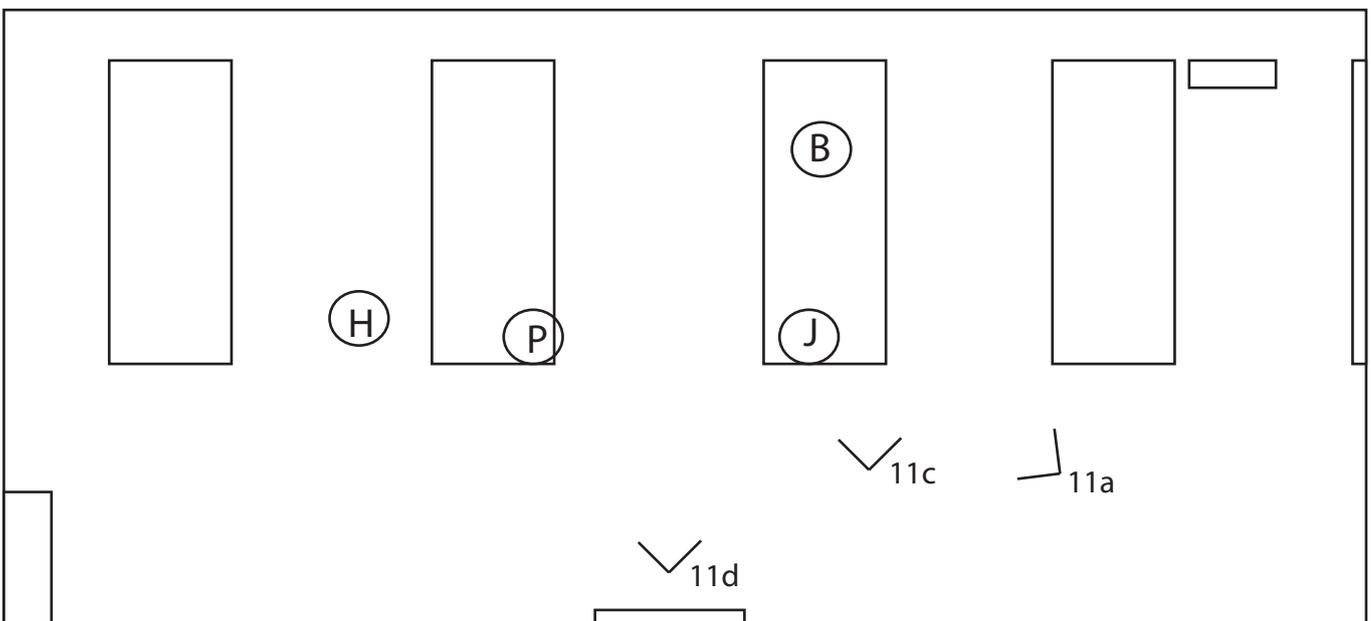
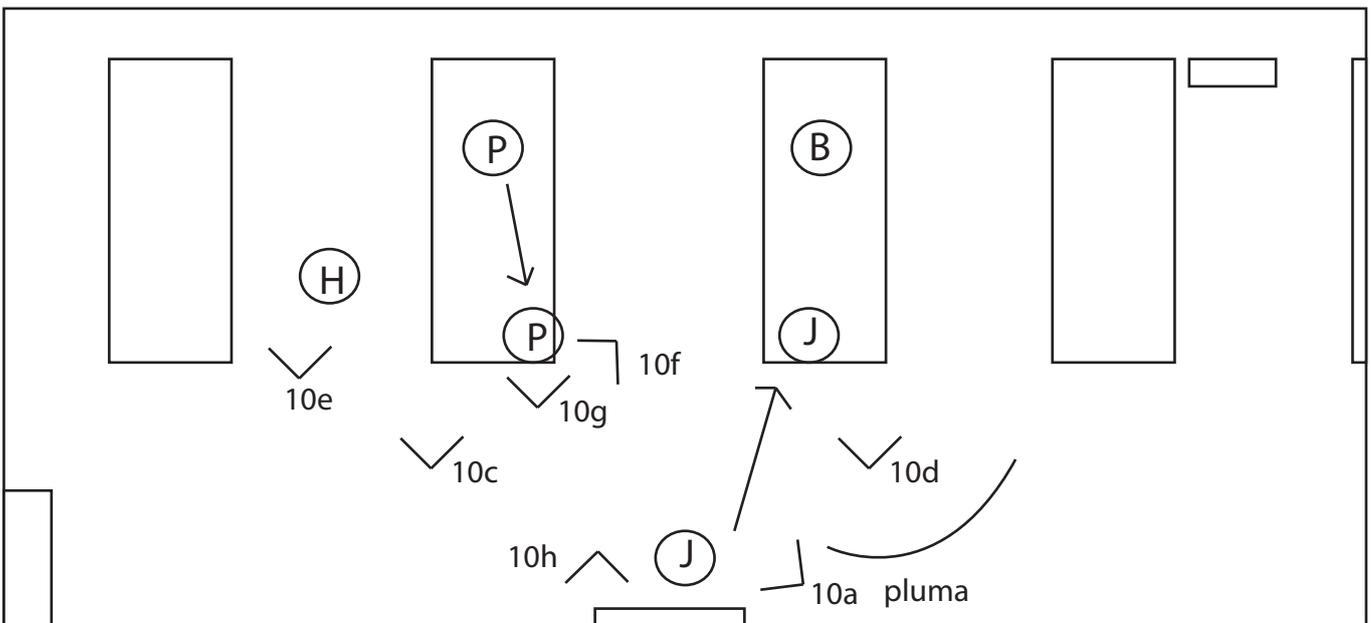
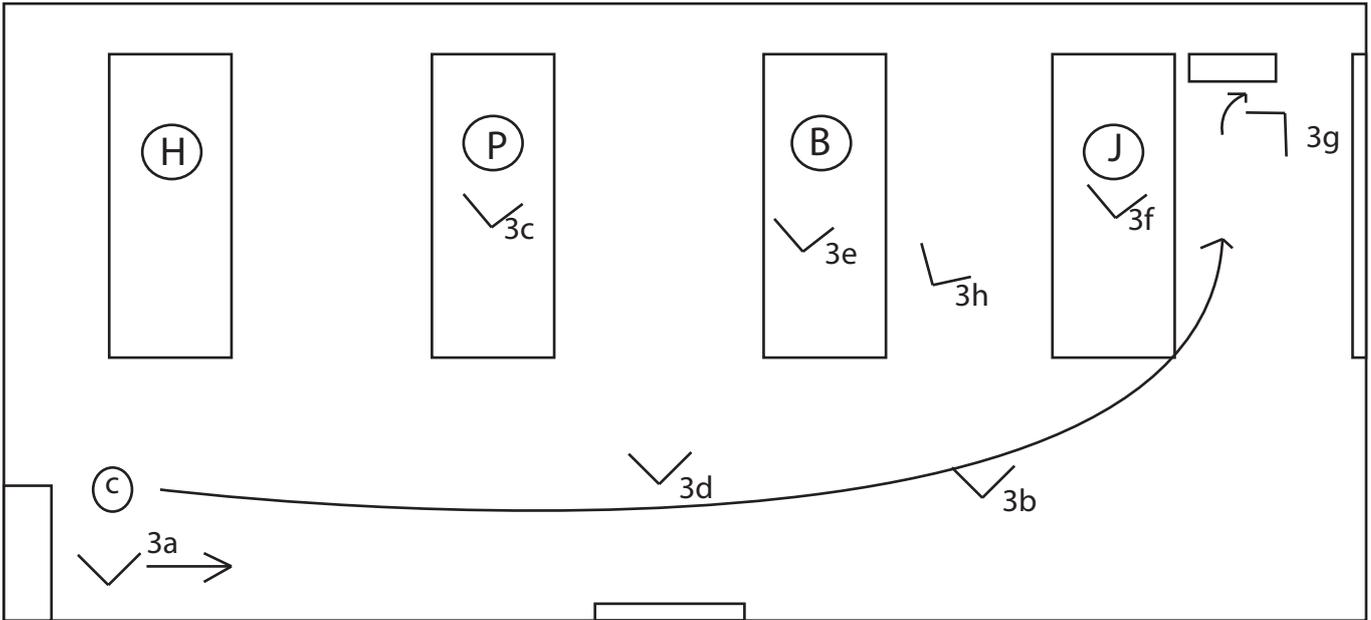
- 1) PD cortinas
- 2) PD piso, a PD cama, a PP Humberto a cama Pedro vacía, a velador, a PP Benjamín, a suero Benjamín, a cama José a PP Benjamín.
- 3) PG traveling de Humberto a José
- 4) PM José, regresa a ver, habla
- 5) PG entra Felipe y se acerca
- 6) PM seguimos a Felipe
- 7) PP sonrisa José
- 8) PP sonrisa Benjamín

PLANTAS ARQUITECTONICAS
Día 1



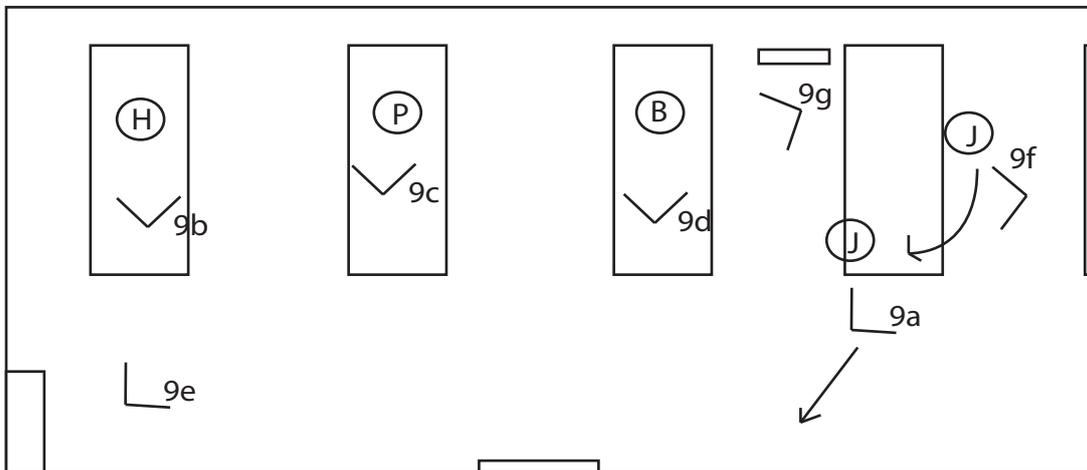
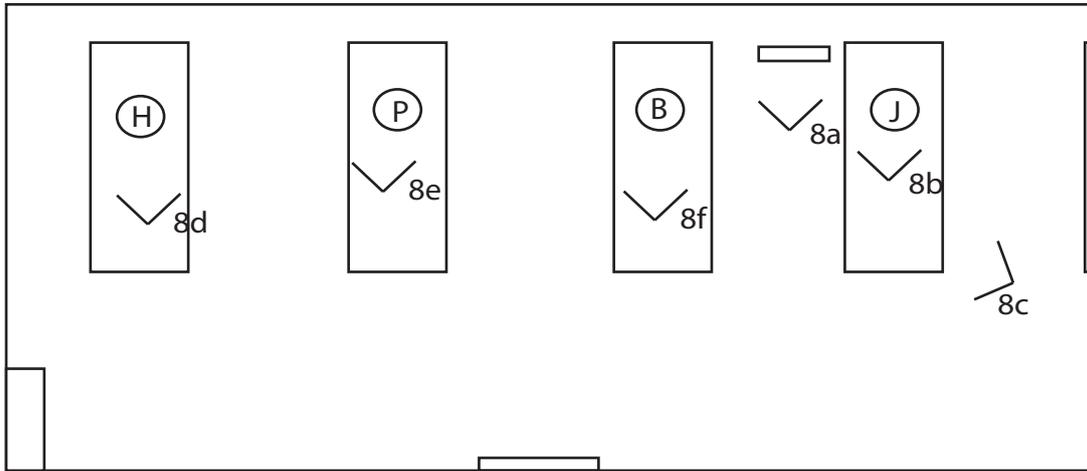
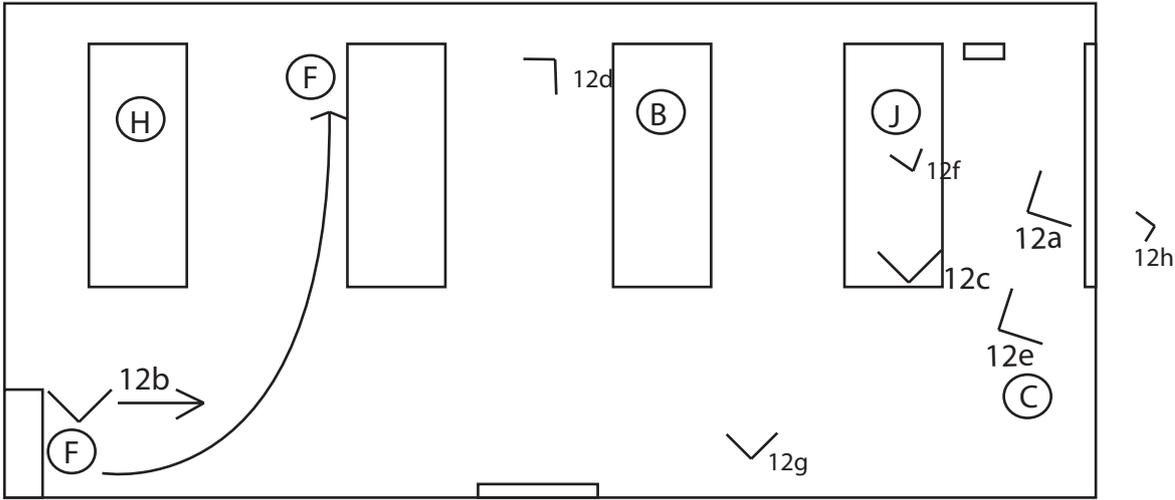
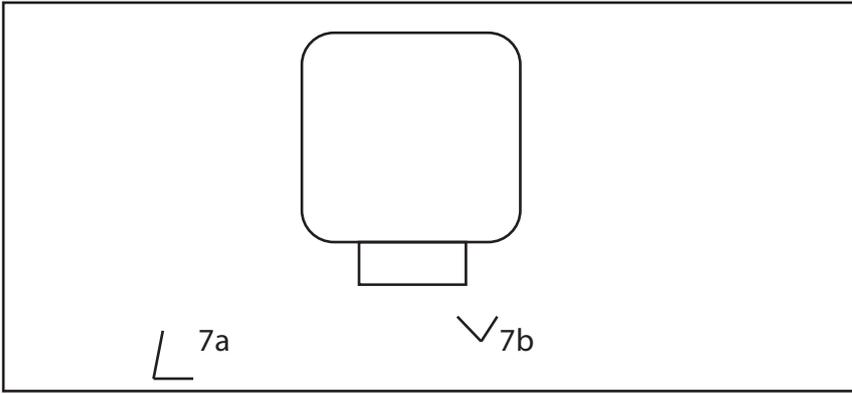
PLANTAS ARQUITECTONICAS

Día 3



PLANTAS ARQUITECTONICAS

Día 4



Corto “ Al Final” de Anabel Llerena

Crew:

Departamento de Dirección:

Director: Anabel Llerena

AD: Felipe Mena

Script y data manager: Paula Llerena

Departamento de Producción:

Productor: Daniel Montenegro

Jefe de locación: Israel Montenegro

1er Asis. De Producción: Josefina Viteri

2do Asis. De producción: Sebastián Benalcázar

Departamento de Fotografía:

Director de Fotografía: Pablo Secaira

1er Asis. De fotografía: Esteban Valladolid

Gaffer: Diego Benítez

Departamento de Arte:

Director de Arte: Ma. Emília Escudero

Asis. De Arte: Alegría Chiriboga

2 Asis. De Arte: Heliana Obregón

Departamento de Sonido:

Sonido: David Echeverría / Nicolás Fernández

Corto “ Al Final”
de Anabel Llerena

Elenco Actores:

Juan José Franco como: José Palacios.

Leonardo Escobar como: Benjamin.

Danilo Vega como: Pedro.

Horst Moeller como: Humberto.

Josefina Viteri como: Enfermera.

Anabel Llerena como: novia.

AL FINAL

DIA1				
ESC	PLANO	TOMA	CLIPS	DURACION OBSERVACIONES
1 a		1	1	36.9 foto pide 1 mas
			2	41.8 direccion
			3	45.4 doble clack
			4	39.3 se cambia de libro a cosas que hacen bum. Buena
			5	40 QUEDA
1 e		1	6	Actuación
		2	7	01:24.3 direccion
		3	8	01:52.5 problema con la tapa de la razuradora
		4	9	01:50.2 problema puerta, gasas/sonido:radio
SONIDO RUEDA CLIP				
		5	10	01:37.3 QUEDA
1 d		1	11	CAMARA RUEDA CLIP
		1	12	sonido podadora/actor no guiño
		2	13	no usa liquido porque ya viene esterilizado. QUEDA
WILD SONIDO SIN NOMBRE				
1 f		1	14	sin sonido. Dirección.
		2	15	QUEDA
5 d		1	16	01:18.2 direccion.
		2	17	01:18.1 QUEDA
5 c		1	18	01:30.3 foto. Mal claqueta. Risa extra antes "usted..."
		2	19	1:40 bien. Numero de toma en claqueta: 3.
		3	20	1:37 numero de toma en claqueta: 4.
5 f		1	21	36.40 doble clack. Corte por avion.
		2	22	32.00 boom en cuadro
CAMARA RUEDA CLIP				
		3	24	52.20 direccion.
		4	25	39.80 Se alarga cobertura hasta fin de la esc.
		5	26	59.40 cambian bolsa de orina. Actor repite texto. Bulla pasillo
		6	27	54.10 QUEDA
5 e		1	28	
		2	29	22.00 direccion.Sombra caña y boom
		3	30	22.00 bien. Sonido pide 1 mas.
		4	31	28.10 direccion.
		5	32	37.70 mal claqueta. QUEDA
5 g		1	33	56.90 Falto texto Jose
		2	34	01:46.4 fotografia.
		3	35	1:40 fotografia. Dirección.
		4	36	01:23.9 QUEDA
5 bh		1	37	1:50
		2	38	01:48.6
WILD SONIDO NO SIRVE				
WILD SONIDO NO SIRVE				
WILD SONIDO QUEDA TOMA 3				
6 a		1	39	QUEDA
		2	40	

6 c	1	41	31.1 sin sonido
	2	42	53.6
	3	43	55 segunda claqueta.
	4	44	52.1 QUEDA
6 b	1	47	bien.
	2	48	48.7 QUEDA.
6 d	1	49	Avion. Actor se olvida texto de horoscopo.
	2	50	01:27.5 Actor se adelanta.
	3	51	2:03 bien.
	4	52	02:01.8 respaldo. QUEDA
	5	53	Cubre la mitad. QUEDA
6 e	1	54	CAMBIO PILAS SONIDO
	1	55	0:01 doble clack. Direccion
6 g	2	56	1:40 QUEDA
	1	57	19 fotografia.
	2	58	53.1 fotografia.
	3	59	45.3 direccion pide 1 más.
	4	60	45.5 sonido de perros. Numero de toma en claqueta:3
	5	61	01:01.1 QUEDA. Numero de toma en claqueta 4.

WILD SONIDO TOMA 1
WILD SONIDO TOMA 2
WILD SONIDO TOMA3

DIA 2

2 i	1	1	02:03.1 direccion.
	2	2	02:19.4 bien. Se cambia escenografia.
2 ii	1	3	02:47.3 doble clack. Bien.
	2	4	59.00 respaldo. Problema foto.
	3	5	02:23.1 QUEDA
2 d	1	6	01:00.1 aparece boxer actor. Mal claqueta
	2	7	00:00.0 problema en dialogo. Mal claqueta
	3	8	02:25.5 bien. Mal claqueta
	4	9	2:20 QUEDA. Mal claqueta
2 k	1	10	01:16.3 doble clack. Bien.
	2	11	27.00 actuacion.
	3	12	38.00 QUEDA.
2 g	1	13	58.00 direccion.
	2	14	01:16.3 bien. Añaden rag focus
		15	CAMARA RUEDA CLIP
	3	16	01:39.3 QUEDA
2 j	1	17	01:04.7 Aparece camiseta blanca actor.
	2	18	01:04.1 QUEDA.
2 m	1	19	01:05.0 Bien.
	2	20	QUEDA.
2 l	1	21	
	2	22	31.70
	3	23	47.80
	4	24	01:22.9
2 b	5	25	01:23.6

	1	26	16.10	
	2	27	18.00	
	3	28	15.30	
	4	29	54.50	
	5	30	56.00	
	6	31	44.30	
	7	32	CAMARA RUEDA CLIP	
	8	33	58.20	Bien. Foto pide 1 mas.
	9	34	43.00	QUEDA.
2 f	1	35	01:03.8	pick up. Mancha en tv.
	2	36	57.50	luz fondo.
	3	37	1:04	doble clack. Luz Pedro.
	4	38	1:06	QUEDA
4 e	1	39	actuacion muy lenta. Sonido con voces.	
		40	CAMARA RUEDA CLIP	
	2	41	02:45.6	Se vio paul. Sin boom.
	3	42	01:46.6	jose se golpea contra cámara.
	4	43	03:27.2	QUEDA.
4 f	1	44	19.00	aparece mano del DP.
	2	45	14.90	Bien.
	3	46	15.70	segundo clack. QUEDA
	4	47	CAMARA RUEDA CLIP	
	5	48	18.00	Se fue la señal.
	6	49	25.00	QUEDA.
4 a	1	50	52.10	Bien.
	2	51	56.00	cambia mov camara. Bien.
	3	52	9.30	tarjeta llena
	4	53	53.90	QUEDA.

DIA 3

1 c	1	1	16.60	puerta cerrada
	2	2	11.50	sonidista se enreda
	3	3	10.40	QUEDA.
2 a	1	4	21.60	muy rapido
	2	5	18.30	marca nike
	3	6	39.10	bien.
	4	7	35.40	respaldo. Problema con foco.
	5	8	33.30	QUEDA.
3 g	1	9	6.20	ad en cuadro.
	2	10	01:03.3	actuacion
	3	11	2:18	muy larga.
	4	12	01:54.7	QUEDA.
3 h	1	13	18	problema con luz.
	2	14	33.3	problema con bandera.
	3	15	20	QUEDA.
3 b	1	16	1	direccion.
	2	17	1	bien.
	3	18	1:02	QUEDA.
3 f	1	19	1	continuidad cuaderno acentado.

	2	20	1:11 QUEDA.
3 c	1	21	1:20 direccion.
	2	22	1:18 actores se confunden textos.
	3	23	01:13.8 bien.
	4	24	42.70 falto un texto
	5	25	33.20 problema con un texto.
	6	26	01:00.8 QUEDA.
3 a	1	27	29.2
	2	28	29.2 bien.
	3	29	30 QUEDA.
10 a		30	CAMARA RUEDA CLIP
	1	31	30 tripode en cuadro.
	2	32	01:42.9 bien.
	3	33	27.4 boom en cuadro.
	4	34	1:18 tarjeta de memoria llena.
	5	35	31.1 luz en cuadro
	6	36	01:29.5 bien.
	7	37	01:40.1 QUEDA.
10 d	1	38	direccion.
11	2	39	01:16.9 dialogo.
	3	40	01:34.5 bien.
	4	41	01:44.3 direccion.
	5	42	01:27.7 QUEDA.
10 e	1	43	26.70 camara corto
	2	44	42.40 problema con el foco.
	3	45	35.00 QUEDA.
10 g	1	46	37.10 QUEDA.
11 c	1	47	51.90 bien.
	2	48	46.70 QUEDA.

DIA4

7 b	1	49	20.00 direccion.
	2	50	25.00 segunda claqueta.
7 a	1	51	sonido taxi.
	2	52	QUEDA.
12 b	1	53	57.00 sombra anticipada de enfermera.
	2	54	01:23.8 problema con sonido. Direccion
	3	55	01:29.3 bien.
	4	56	01:06.9 problema con fotografia.
	5	57	01:52.1 doble clack. QUEDA
12 F	1	58	46.20 direccion.
	2	59	54.70 QUEDA.
12 g	1	60	18.30 Brazo del DP en cuadro
	2	61	29.20 Brazo del DP en cuadro
	3	62	25.00 problema con una sombra.
	4	63	37.50 bien.
	5	64	27.40 problema con un texto.
	6	65	38.00 QUEDA.
12 d	1	66	28.70 direccion.

	2	67	direccion.
	3	68	32.30 bien.
	4	69	respaldo. Actuacion.
	5	70	30.70 bien
	6	71	30.4 respaldo. QUEDA
8 c	1	72	01:23.4 bien.
	2	73	59 QUEDA.
8 f	1	74	57.6 QUEDA.
8 d	1	75	13.6 cubre 8e. Bien.
	2	76	10.3 QUEDA.
8 a	1	77	7 sin sonido. QUEDA
10 f	1	78	QUEDA.
10 h	1	79	QUEDA.
9 a	1	80	0.31 bien
	2	81	0.26 respaldo. QUEDA
9 ai	1	82	37.5 bien.
	2	83	bien.
	3	84	bien.
	4	85	bien
	5	86	03:07.4 QUEDA.
9 f	1	87	2:15 actuacion.
	2	88	02:09.6 bien.
	3	89	02:23.1 QUEDA.
9 b	1	90	56.10 bien
	2	91	48.70 QUEDA.
9 c	1	92	52.30 bien.
	2	93	01:17.3 QUEDA.
9 d	1	94	01:50.1 QUEDA.

AL FINAL

Sinopsis (200) :

Basada en una historia real; José (20), ha ingresado al pabellón de oncología de un hospital: tiene cáncer y están por extirparle un testículo. Para él, esta es solo otra oportunidad de reír y delirar, de no tomarse las cosas muy en serio, no por simplicidad, sino porque es la única manera de responder a esa broma de mal gusto que es la muerte. Al entrar a la habitación, donde recibirá quimioterapia, conoce a sus 3 compañeros: Benjamín, un señor en crisis de mediana edad, quien le seguirá el juego; Humberto (80), un sabio anciano que mantendrá un equilibrio entre los compañeros; y Pedro, quien, sufriendo con su situación, el tener a un joven que llega a reírse del mundo, no es para él sino una situación insoportable. Entre chistes, intimidaciones y juegos de video; se crea un espacio, en el que uno por uno, y finalmente Pedro, ceden a la idea que José propone para dismantelar este ambiente triste y tenebroso: burlarse de uno mismo. Pero José es quien tiene una gran depresión y ansiedad, después de su primera quimio. Con un último recuerdo feliz, entre risas, Pedro muere. José, deja caer una lágrima, con pena, luego con temor, aceptando la realidad.

Sinopsis (100) :

José (20) tiene cáncer al testículo y entra al hospital a recibir quimioterapia. Conoce en la habitación a Benjamín (50), quien le sigue el juego; Humberto (80) un anciano que mantiene el equilibrio; y Pedro, (60) con quien se enfrenta constantemente, por su distinta manera de enfrentar su situación. José intenta crear un ambiente de risas, ligereza y burla, para ocultar así el miedo que siente. Sin embargo, al recibir su primera quimioterapia, siente una profunda ansiedad y depresión. Luego de recuperar su estado de ánimo, crea un ambiente de risas y afecto entre sus compañeros. Cuando Pedro finalmente cede, muere inesperadamente. José, deja caer una lágrima, con pena, luego con tranquilidad, aceptando la realidad.

Sinopsis (50) :

José entra al hospital, por cáncer al testículo. Intenta aquí tomar la situación a la ligera. Sin embargo, al recibir su primera quimioterapia, siente una profunda ansiedad y depresión. Intenta levantarse al final, creando un ambiente de risas y afecto entre sus compañeros. Cuando Pedro finalmente cede, muere inesperadamente.

Notas del director

AL FINAL

Al Final se basa en la historia real de José, un amigo que tuvo cáncer al testículo, y, al contarme su estancia en el hospital, decía recordarlo como una época feliz.

Si tuviera que describirle al José sería la persona menos seria, más feliz, y más rara que conozco. Entonces sabía que si ninguna situación era ni distinta ni intimidante que otra, tampoco iba a ser la habitación del hospital. Después de varias quimios y meses, me contó de una sesión donde le tocó compartir la habitación con 3 señores, y la describió con alegría. Este corto, "Al Final" no se trata sobre una persona con cáncer, sino de ésta persona en particular con cáncer.

La idea del cortometraje es contar de una manera casi alegre, llegando casi al humor negro, una situación que generalmente es vista como una tragedia. José, el protagonista, intenta crear un buen ambiente en la habitación del hospital, y contagiar a sus otros 3 compañeros este buen humor. Sin embargo, mientras pasan los días, José empieza a sentir el miedo y la ansiedad de su enfermedad. No quiere hacerlo notar al resto, pues ya lo han visto como la persona que esta tomándose todo a la ligera; aun así, no lo puede ocultar, y es quien más fuerte se ha deprimido. Al final, tiene un tono de drama y algo de humor negro. Se puede ver como una melancolía feliz, o una comedia triste. Se habla de la esperanza, pero también de la fragilidad, de cómo todo puede terminar repentinamente

Los temas que topa esta historia son: La muerte, el miedo, la ansiedad, y, sobre todo, el tomar la vida de una manera feliz y despreocupada, independiente de la situación.

La habitación del hospital es un espacio suspendido, sin tiempo. Los días pasan, y, entre chistes, intimidades, y enojos se crea una comunidad, dónde se muestran distintas perspectivas temas y situaciones, con la idea de la muerte siempre flotando sobre ellos.

Es un despertar todos los días enfrentado directamente la posibilidad de morir, y de encontrar una manera de manejarse, de distraerse, y hasta divertirse.

Pedro, quien es el que se ha enfrentado constantemente a José, termina por ceder a esta idea que el protagonista propone, de destruir este ambiente tenebroso y burlarse de uno mismo. Termina un día antes de morir, siendo feliz, jugando play station.

Luego de que Pedro muere, la habitación tiene un ambiente pesado y triste, hasta que entra Felipe quien ocupará la cama de Pedro. La llegada de Felipe, crea en José la idea de que debe ayudarlo al nuevo compañero y ser fuerte. Termina así la historia, con una sonrisa de complicidad entre José y Benjamín, algo ambigua, pareciendo que pronto esa habitación se convertirá en ese ambiente feliz que lograron tener.