

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO
USFQ**

**Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas
COCOA**

KUBO

Mateo Borja Figueroa

Cine

Trabajo de fin de carrera presentado como requisito
para la obtención del título de
Licenciado en Cine

Quito, 13 de mayo de 2024

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

**Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas
COCOA**

**HOJA DE CALIFICACIÓN
DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA**

KUBO

Mateo Borja Figueroa

Nombre del profesor, Título académico

Alfredo León León, BA Cine y Video

Quito, 13 de mayo de 2024

DERECHOS DE AUTOR

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

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

Nombres y apellidos: Mateo Borja Figueroa

Código: 00214155

Cédula de identidad: 1721392163

Lugar y fecha: Quito, mayo de 2024

ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN

Nota: El presente trabajo, en su totalidad o cualquiera de sus partes, no debe ser considerado como una publicación, incluso a pesar de estar disponible sin restricciones a través de un repositorio institucional. Esta declaración se alinea con las prácticas y recomendaciones presentadas por el Committee on Publication Ethics COPE descritas por Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing, disponible en <http://bit.ly/COPETHeses>.

UNPUBLISHED DOCUMENT

Note: The following capstone project is available through Universidad San Francisco de Quito USFQ institutional repository. Nonetheless, this project – in whole or in part – should not be considered a publication. This statement follows the recommendations presented by the Committee on Publication Ethics COPE described by Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing available on <http://bit.ly/COPETHeses>.

RESUMEN

"Kubo" es un cortometraje de ciencia ficción que fusiona el surrealismo con la realidad de la depresión laboral. Esta obra audiovisual explora cómo la depresión en el ámbito laboral puede generar un profundo deseo de evadir la realidad y buscar soluciones ilusorias como medio de escape. Este deseo puede llevar a la negación de la realidad y a buscar cualquier tipo de escape posible en lugar de enfrentarla directamente. "Kubo" invita a reflexionar sobre las diversas formas en que las personas afrontan la depresión y destaca la importancia de abordarla de manera constructiva en lugar de recurrir a soluciones temporales.

Palabras clave: Cortometraje, ciencia ficción, surrealismo, depresión, escapismo, vida laboral.

ABSTRACT

"Kubo" is a science fiction short film that fuses surrealism with the reality of workplace depression. This audiovisual work explores how depression in the workplace can generate a deep desire to evade reality and seek illusory solutions as a means of escape. This desire can lead to denial of reality and seeking any possible escape rather than facing it directly. "Kubo" invites reflection on the various ways in which people cope with depression and highlights the importance of addressing it constructively rather than resorting to temporary solutions.

Keywords: Short film, science fiction, surrealism, depression, escapism, work life.

TABLA DE CONTENIDO

<u>INTRODUCCIÓN</u>	9
<u>DESARROLLO DEL TEMA</u>	10
<u>La depresión en la era contemporánea</u>	10
<u>El Escapismo como Mecanismo de Afrontamiento</u>	11
<u>Escapismo a Través del Cine</u>	12
<u>LIBRO DE PRODUCCION</u>	15
<u>Ficha Técnica</u>	15
<u>Logline</u>	15
<u>Sinopsis</u>	15
<u>Perfil del director</u>	16
<u>Motivación del Director</u>	16
<u>Target</u>	17
<u>Plan de Difusión y Distribución</u>	17
<u>Guion</u>	17
<u>Propuesta fotográfica</u>	28
<u>Propuesta de arte</u>	29
<u>Desglose guion ficción</u>	30
<u>Plan de rodaje y shotlist</u>	31
<u>Presupuesto</u>	33
<u>Contratos</u>	37
<u>CONCLUSIONES</u>	43
<u>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</u>	44

ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1: Referencia fotográfica</i>	28
<i>Figura 2: Referencia fotográfica</i>	28
<i>Figura 3: Referencia fotográfica</i>	29
<i>Figura 4: Elementos gráficos disponibles del proyecto</i>	30
Figura 5: plan de rodaje y shotlist 1	31
Figura 6: plan de rodaje y shotlist 2	32
Figura 7: plan de rodaje y shotlist 3	33

INTRODUCCIÓN

¿Por qué queremos escapar cuando la realidad se siente abrumadora? Ya sea el estrés del trabajo, las presiones económicas o simplemente la rutina diaria que parece ahogarnos, la realidad a veces puede sentirse como un peso en nuestros hombros. Pero ¿qué hacemos cuando la vida se siente como una carga demasiado pesada? Para muchos, el cine se convierte en un refugio, una vía de escape de la realidad. La depresión laboral es particularmente relevante en el contexto contemporáneo y ecuatoriano, donde las presiones económicas y profesionales son una constante preocupación. ¿Cómo el cine a servido como escape de la realidad en momentos difíciles?

DESARROLLO DEL TEMA

La depresión en la era contemporánea

De acuerdo a la Organización Mundial de la Salud (WHO), la depresión es un trastorno mental que puede afectar a cualquier persona. Implica un estado de ánimo deprimido o la pérdida del placer o el interés por actividades durante largos períodos de tiempo y afecta a todos los ámbitos de la vida, tales como: relaciones familiares, laborales, de amistad y comunitarias. Se estima que el 3,8% de la población mundial experimenta depresión, incluido el 5% de los adultos (4% entre los hombres y el 6% entre las mujeres) y el 5,7% de los adultos mayores de 60 años. En la sociedad contemporánea la depresión se ha convertido en un fenómeno de preocupación creciente y particularmente en el entorno laboral. La presión constante, las demandas excesivas y la incertidumbre económica son solo algunas de las fuerzas que contribuyen al aumento de los trastornos mentales en la vida laboral. En un mundo impulsado por el rendimiento y la productividad, el bienestar emocional de los trabajadores a menudo se descuida tanto por abuso o descuido de un individuo, lo que puede llevar a un aumento de los niveles de estrés y ansiedad.

En la sociedad contemporánea la depresión se ha convertido en un fenómeno de preocupación creciente y particularmente en el entorno laboral. La presión constante, las demandas excesivas y la incertidumbre económica son solo algunas de las fuerzas que contribuyen al aumento de los trastornos mentales en la vida laboral. En un mundo impulsado por el rendimiento y la productividad, el bienestar emocional de los trabajadores a menudo se descuida tanto por abuso o descuido de un individuo, lo que puede llevar a un aumento de los niveles de estrés y ansiedad.

El trabajo se ha convertido en una parte central de la identidad y el sentido de propósito de muchas de las personas en nuestra sociedad moderna. Sin embargo, esta misma importancia

también puede contribuir a la aparición de problemas de salud mental cuando las expectativas laborales son excesivas o las condiciones de trabajo son poco saludables.

La depresión laboral, en particular, puede surgir cuando los individuos se sienten atrapados en trabajos monótonos o estresantes, carecen de apoyo en el lugar de trabajo o enfrentan una falta de reconocimiento por sus esfuerzos, lo cual hace que se origine la “Fatiga laboral” o “Depresión laboral” ya que “la fatiga laboral se origina al hacer actividades excesivas, monótonas y ciclos largos que son perjudiciales para el organismo del individuo, causando una disminución del rendimiento laboral acompañado o no de sensación de cansancio” (Chuñir García & Manzano Merchán, 2023), hoy en día la supervivencia se basa en el trabajo, si uno no trabaja, este no es parte de la sociedad y no tiene el derecho a una buena vida. Este pensamiento está siempre presente en las cabezas de los trabajadores creando ansiedad o miedo de perder su trabajo o no encontrar trabajo.

Este miedo se conecta con nuestro instinto de supervivencia, ya sea por motivos económicos o por la necesidad de mantener la estabilidad financiera, y puede alimentar aún más la depresión laboral, sirviendo como un conductor al escapismo como una forma de evadir temporalmente la realidad abrumadora.

El Escapismo como Mecanismo de Afrontamiento

En un mundo cada vez más estresante y demandante, el escapismo emerge como un mecanismo de afrontamiento común para aquellos que luchan contra la depresión laboral. El escapismo se define como “la tendencia a escapar del mundo real para deleitarse o sentirse seguro en un mundo de fantasía” (Chandel, 2023). Es la búsqueda de distracciones o actividades que permitan a las personas

evadir temporalmente sus problemas y preocupaciones, sumergiéndose en un mundo de fantasía o entretenimiento.

En el contexto laboral, este fenómeno puede manifestarse de diversas formas, desde la procrastinación en el trabajo hasta la búsqueda de actividades de ocio fuera del horario laboral.

El escapismo puede adoptar muchas formas, desde el consumo excesivo de medios de entretenimiento como series de televisión, videojuegos o películas, hasta la participación en actividades recreativas como el deporte o la lectura. Estas actividades ofrecen una vía de escape temporal de la realidad, permitiendo a las personas desconectar de sus preocupaciones y encontrar un respiro de la presión del estrés del trabajo o la vida diaria. Sin embargo, si se utiliza de manera excesiva o como una forma de evadir responsabilidades importantes, el escapismo puede convertirse en un mecanismo de afrontamiento poco saludable, que conllevaría al ciclo de la depresión y el malestar emocional.

El cine, con su capacidad única para transportar a los espectadores a mundos imaginarios y emocionantes, se convierte en una poderosa herramienta de escapismo para aquellos que buscan evadir temporalmente las realidades de la vida cotidiana.

Escapismo a Través del Cine

El cine ha sido durante mucho tiempo una forma popular de escapismo para las personas de todas las edades y culturas, ya que “El cine puede ser ese acontecimiento que encienda ese fuego, que inicie pensamientos y reflexiones sobre cómo está situado el mundo y cómo puede ser.” (Hållander,

2021), con su capacidad para transportar a los espectadores a mundos imaginarios y emocionantes, el cine ofrece una vía de escape única de las presiones y preocupaciones de la vida cotidiana.

Las películas ofrecen una experiencia inmersiva que permite a los espectadores desconectarse de sus problemas y sumergirse en historias. Un claro ejemplo de las películas como método de escape de la vida laboral fue La Gran Depresión de la década de 1930, " En agosto de 1929 la Reserva Federal aumentó la tasa de interés, resultando en una baja de precios y afectando en gran medida a los prestamistas y deudores, dada la imposibilidad del pago de obligaciones (Cortés, 2003, p23)," este fue un período de angustia económica y social que afectó a millones de personas en todo el mundo. En medio de la devastación económica y el desempleo, el escapismo se convirtió en una estrategia de afrontamiento importante para muchas personas que enfrentaban la incertidumbre y la desesperación. Una de las formas más populares de escapismo durante la Gran Depresión fue el cine. Las salas de cine ofrecían una vía de escape de las dificultades de la vida diaria, permitiendo a las personas sumergirse en historias imaginativas y emocionantes que ofrecían un alivio momentáneo de sus preocupaciones.

Hollywood respondió a la Gran Depresión casi inmediatamente después del crack de 1929.

Las películas que se produjeron eran dramas de «conciencia social» que reflejaban la difícil situación de los granjeros y los trabajadores de cuello blanco que de repente se encontraban en la cola del pan, comedias screwball o musicales de evasión. (King, 1991)

Las películas de Hollywood, con su glamour y fantasía, ofrecían una ilusión de escapar de la realidad y sumergirse en un mundo de romance, aventura y fantasía.

Durante la Gran Depresión, las salas de cine experimentaron un auge en la popularidad, ya que las personas buscaban una distracción bienvenida de sus dificultades económicas y sociales. Los estudios de cine respondieron a esta demanda produciendo una gran cantidad de películas que ofrecían entretenimiento escapista y esperanza en tiempos difíciles. Películas musicales, comedias

ligeras y dramas románticos se convirtieron en éxitos de taquilla, proporcionando a las audiencias un respiro bienvenido de la realidad.

El cine, como forma de escapismo, ofrece un refugio para aquellas personas que enfrentan la depresión laboral. A través de las narrativas visuales, las personas pueden alejarse temporalmente de sus preocupaciones diarias y sumergirse en mundos alternativos llenos de posibilidades y esperanzas. Este escape, aunque momentáneo, proporciona un alivio emocional significativo, permitiendo a los individuos desconectar de la realidad estresante y encontrar consuelo en las historias y personajes con los que pueden identificarse o que les inspiran. En tiempos de crisis personal y profesional, el cine no solo entretiene, sino que también actúa como una herramienta terapéutica, ayudando a las personas a sobrellevar sus desafíos emocionales y a recuperar un sentido de equilibrio y bienestar.

LIBRO DE PRODUCCION

Ficha Técnica

- Título del Proyecto: Kubo.
- Nombre del Guionista y director: Mateo Borja.
- Nombre del Productor: Gabriel Ruiz.
- Duración en minutos: 8 - 10 minutos.
- Formato de grabación: Cortometraje estudiantil.
- Género: Ciencia ficción
- Idioma: español

Logline

Un hombre atrapado en la monotonía laboral recibe un cubo Rubik capaz de cambiar la realidad. Tras intercambiar vidas con su exitoso jefe, descubre que su decisión pone en peligro la vida de ambos.

Sinopsis

Adrián, un hombre de 28 años, está cansado de su vida laboral y de sus problemas financieros. Un día, su exitoso jefe, Tomás, le informa que su trabajo mediocre y su baja motivación están poniendo en riesgo su empleo. Todo cambia cuando Adrián recibe un misterioso e-mail que le ofrece el poder de un cubo Rubik capaz de cambiar la realidad, con la única regla de no poder alterar el pasado. Al principio, Adrián utiliza el cubo para pequeños deseos como arreglar su escritorio y completar sus tareas, pero se da cuenta de que su vida no mejora significativamente. En un momento de desesperación, desea intercambiar vidas con su exitoso jefe. Aunque al principio disfruta de su nueva vida, pronto se da cuenta de que ser jefe no es tan ideal como esperaba. En un momento de distracción, Tomás toma el cubo y accidentalmente cambia algo en

el pasado, rompiendo la única regla del cubo. Ambos se encuentran atrapados en un limbo y deben trabajar juntos para salir de él. Finalmente, destruyen el cubo Rubik, lo que permite a Tomás escapar del limbo, pero dejando a Adrián atrapado.

Perfil del director

Mi nombre es Mateo Borja y desde pequeño, he disfrutado grabar historias con la cámara de un celular. Actualmente, lo que más me apasiona de mi carrera es la postproducción, especialmente la edición de video. Desde que en secundaria nos enseñaron a usar el software de edición Sony Vegas, me apasioné por armar videos e historias y ayudar a mi colegio en concursos de video. Hoy en día, aplico todo lo que he aprendido en edición de video a trabajos audiovisuales como documentales, videos empresariales, comerciales, cortometrajes de ficción y un piloto para una serie de ciencia ficción. Quiero seguir mejorando mis habilidades y elevar el nivel de postproducción en el país.

Motivación del Director

Kubo es un cortometraje de ciencia ficción el cual tiene de fondo la depresión y el deseo de escapar de tu vida de cualquier manera. Como una persona que ha sido diagnosticada con depresión se lo duro que es vivir con este desorden mental y se lo muy poco en serio que las personas lo toman y mas que nada en mis ultimas experiencias en entornos laborales tóxicos. Primero que nada escogí ciencia ficción por que siempre he buscado escapes de la realidad sea por películas o juegos pero uno siempre me ha escapado mas de mis peores momentos el cual es la ciencia ficción con sus tramas de no solo poder escapar tu casa o ciudad si no tu mundo o inclusive tu realidad, aquí es donde va mi historia, mi protagonista el cual quiere escapar su realidad encuentra una manera gracias a la ciencia ficción, encontrando un cubo Rubik que puede alterar dimensiones, pero este se dará cuenta como yo que no importa cuánto escapes la depresión siempre estará ahí, no es algo de

lo cual te curas como un resfrió, es algo parte de ti, eres tú mismo y te tienes que aceptar tanto a ti como tu realidad.

Target

El target de mi cortometraje son personas en su 20s quienes recién están entrado al mundo laboral.

Plan de Difusión y Distribución

El cortometraje primero pasara por festivales de cine nacionales, luego tendrá un mes de difusión en redes sociales como Instagram y tiktok para alcanzar su target y finalmente tendrá un estreno en vivo en youtube en su propio canal oficial.

Guion

1 VACÍO NEGRO

Todo está en negro. De repente se prende un monitor cuadrado en el vacío, en ella está un hombre con terno desarreglado y corbata sucia, Adrián (30) mirando al techo, la pantalla de la computadora se acerca hacia nosotros.

2 INT. ESCRITORIOS - DÍA

En una oficina hay varias personas terminando sus trabajos y alistándose para irse, vemos a Adrián en el medio mirando el techo. Suena una notificación, Adrián mira hacia la ventana, suena el teléfono. Cierra los ojos, suena el teléfono, Adrián da un profundo respiro y contesta.

ADRIÁN

Buenas tardes, habla Adrián, como le...

Ve a sus compañeros salir, Adrián se hace para adelante tratando de esconderse.

ADRIÁN

(bajo)

Si al fin del mes.

Mira como sus compañeros de oficina se van. Espera a que salga el

último. Abre su escritorio y coge uno de los papeles, el cual es de facturas atrasadas, le da la vuelta y empieza a escribir cifras.

ADRIÁN

Sé que estoy atrasado con el pago, pero, esta vez...
¿Aló?

Adrián cuelga el teléfono, se pone sobre el escritorio frustrado con las manos en la cabeza y empieza a agitar la pierna.

De repente suena una notificación en su computador, sé incorpora, mira al computador, en la pantalla tiene un email nuevo con el título: "¡C4mb1a tu v1da c0n un cl1ck!". Adrián lo mira por un momento y lo elimina.

3 INT. PASILLO - DIA

Se ve una puerta cerrada con una lámina que dice TOMAS NOCEDA. Esta se abre, vemos unos zapatos relucientes salir.

4 INT. ESCRITORIOS - DÍA

Adrián rápidamente se pone a arreglar el escritorio.

Tomas entra con bastantes archivos y carpetas. Los pone con fuerza en el escritorio de Adrián.

TOMAS

Adrián que chuchas es esto.

ADRIÁN

Los reportes de hoy.

TOMÁS

¿En serio? No me digas, ¿y cuándo planeabas hacerlos?

ADRIÁN

Ya voy, solo tengo que..

TOMÁS

¿Que cosa?

ADRIÁN

Ya los hago Tomás

Adrián mira al piso, Tomás suspira.

TOMÁS

Escucha, no podemos seguir así...

ADRIÁN

Tomas espera

TOMAS

Acaba tus archivos y hablamos

Tomas sale, Adrián se echa para atrás en su silla. Suena una notificación en su computador. Se incorpora al escritorio. En ella tiene un mail nuevo que dice "Cambia tu vida con un clic!". Adrián frunce el ceño, mira alrededor suyo, está solo, da clic al mail. La pantalla se apaga.

5 VACÍO PC

Vemos a Adrián inspeccionando la pantalla, desde adentro del computador.

6 INT. ESCRITORIOS - LATER

Adrián se acerca a la pantalla, esta se prende enseguida con ruido asustándolo.

Sale un cubo Rubik caricatura de mala calidad con voz de IA.

KUBO

¿Hola, estás cansado de tu vida?

Al fondo aparecen varias imágenes de stock de oficina.

KUBO

La vida laboral, La supervivencia en el mundo moderno. Un dolor de cabeza.

¿Pero qué tal si puede cambiar? Con este cubo rubik tu...

Adrián da una risa y mueve el mouse para cerrar el video.

KUBO

Puedes cambiar tu vida Adrián.

ADRIÁN

¿Qué?

KUBO

¿Te llamas Adrián no?

Adrián se acomoda y mira alrededor suyo.

KUBO

¿No estás cansado de las facturas?
¿Las responsabilidades? ¿Tu vida?

ADRIÁN

No tengo dinero

KUBO

No se paga con dinero

En la pantalla sale un COMPRAR gigante. Adrián duda un momento.

KUBO

¿Qué esperas? La única regla es no puedes cambiar tu pasado, ¿simple no?

Adrián mira alrededor suyo, da a comprar. Mira alrededor suyo, de repente hay un cubo Rubik en su escritorio.

KUBO

| Ármalo y pide un cambio

Este lo inspecciona y se pone a armar una cara. Se escuchan pasos atrás suyo. Se ven los zapatos de Tomás.

KUBO
Cambia algo

ADRIAN
Un segundo.

TOMÁS
Como van esos archivos.

Adrián le da la última vuelta a la cara. TRANSICIÓN

7 INT. ESCRITORIOS - LATER

Adrián mira alrededor suyo, todo sigue igual, nota que en el escritorio los archivos ahora están ordenados por carpetas. Llega Tomás.

TOMÁS
Escucha Adri...

Tomas mira los archivos ordenados.

TOMAS
Qué chuchas como acabaste tan rápido.

Adrián encoge los hombros.

ADRIÁN
Muy bien que tal sí pedimos algo entonces.

Tomas saca una billetera gorda y le da un billete a Adrián.

TOMÁS
Eso debe cubrir mi parte.

Tomas empieza a irse.

TOMÁS
Y arregla tu escritorio, se ve horrible.

Adrián mira su escritorio, regresa a ver al cubo. Lo agarra.

ADRIÁN
¿Necesito arreglar mi escritorio?

Arma otra cara del cubo. TRANSICIÓN

CUBO

8 INT. ESCRITORIOS - DÍA

Adrián mira su escritorio completamente arreglado, este lo inspecciona. Da una sonrisa, en el escritorio ahora está ordenado los papeles de facturas atrasadas, Adrián las queda viendo, mira el billete que le dio Tomás.

ADRIÁN

Quiero ser el jefe.

LA PANTALLA SE APAGA COMO TELEVISOR ANTIGUO.

9 VACIO NEGRO

Todo está en negro. De repente se prende un monitor cuadrado en el vacío, en ella está Tomás en el escritorio de Adrián, *la pantalla de la computadora se acerca hacia nosotros.*

10 INT. ESCRITORIOS - LATER

Vemos a Tomás en el escritorio de Adrián. Adrián mira alrededor suyo, ahora tiene el traje de Tomás.

TOMAS

Pero sr Adrián qué chuchas voy a hacer ahora.

Adrián se inspecciona, mira su ropa, agarra sus bolsillos y saca una billetera gorda llena de billetes.

ADRIÁN

Estaré en mi oficina.

Adrian camina.

TOMÁS

Adrian

Adrian empieza a caminar con el cubo en su mano.

11 INT. PASILLO - DIA

En el pasillo de la puerta de Tomás, Adrián se pone enfrente, mira la lámina y ahora dice Adrián Paz.

12 INT. OFICINA GRANDE - DIA

Adrian entra a una oficina y es un desastre, mira alrededor suyo,

pone el cubo en el escritorio, se sienta en la silla. De repente suena una notificación, Adrian la ignora, suena otra, Adrián frunce el ceño, empiezan a sonar varias notificaciones en la computadora, Adrián se acerca a ella y empieza a mover el mouse, suena el teléfono, empieza a agitar la pierna, apaga la computadora y desconecta el teléfono. Se incorpora. Suenan golpes en la puerta.

ADRIAN

¿Qué pasa?

Entra Tomás con varios papeles en la mano.

TOMAS

Traje los archivos que falta..

Tomas mira el cubo en la mesa. Y se queda frío.

ADRIAN

Si?

TOMÁS

A la verga un rubik's no he usado hace mil años.

Adrian se pone las palmas en la cara de frustración.

TOMAS

Solo me acuerdo como armar una cara no tengo ni idea como hacer las otras.

ADRIAN

¿Espera qué?

Adrian regresa a ver a Tomas quien tiene una cara nueva en el cubo.

TOMAS

Desearía acordarme que hacía antes.

Se apagan y prenden las luces. Tomas

mira alrededor suyo.

TOMAS

¿¡Idiota, Qué hiciste con mi vida!?

Adrian se levanta hacia Tomas.

TOMÁS
Nunca debí contratarte.

ADRIÁN
Espera ten cuidado con lo que deseas.

TOMÁS
¿Que por qué?

Tomas gira el cubo con fuerza. Se hace la pantalla en negro.

13 INT. LIMBO - DIA?

Adrián y Tomás están en un vacío. Con un escritorio en el centro con una computadora. Tomas y Adrián miran alrededor suyo.

TOMAS
¿Qué hiciste?

ADRIÁN
¿Qué hice yo? ¿Qué hiciste tú?

Adrián va hacia Tomás. Tomás da un paso atrás.

ADRIÁN
Dame ese cubo

Se ponen a jalar el cubo entre los dos. le **SE PELEAN**. Adrián quita el cubo.

ADRIÁN
Deseo volver a ser el jefe

Nada ocurre. Adrian mira el cubo y le empieza a dar vueltas. La computadora se prende. Adrian se pone a dar ctrl z.

KUBO
Wow Adrian solo había una regla y lograste romperla.

ADRIÁN
Pero yo no desee eso.

KUBO
Reglas son reglas.

TOMAS
Qué chuchas hiciste!? ¿Vendiste tu alma al diablo o qué?

Adrián suspira y camina en la habitación, Tomás también.

14 VACIO DE PC

Vemos la pantalla de una computadora en la cual están caminando Adrián y Tomás en la Habitación.

15 INT. LIMBO - DIA?

Adrián está sentado en la silla del escritorio. Tomas está caminando de lado a lado.

ADRIAN

Perdón Tomás, yo solo quería..

TOMAS

¿Mi puta vida?

Adrian suspira y hace la cabeza para atras.

ADRIÁN

No tu vida, igual era una mierda, pero queria algo que no fuera la mía.

Tomas mira a Adrian.

TOMAS

Si talvez era una mierda, pero era mi mierda.

ADRIÁN

Al principio pensé que podía mejorar la mía, pero, ya la cague mucho como para arreglar esa mierda.

Tomas trata de decir algo, pero Adrian se tira contra la mesa.

ADRIAN

Puto cubo.

Adrian bota el cubo, el aspect ratio tiembla, ambos miran alrededor suyo.

TOMÁS

¿Qué hiciste ahora?

Tomas mira el cubo y lo agarra. Le da unos golpesitos. SUENAN GOLPES RETUNDANTES EN EL VACIO.

Adrian y Tomas se regresan a ver y afirman.

Ponen el escritorio, el cubo, la computadora se prende.

KUBO

Ahora que...

Ambos toman la computadora y la golpean contra el cubo con fuerza destruyéndolo.

Todo se hace blanco.

16 INT. OFICINA GRANDE - LATER

Vemos a Tomás en su oficina, este se inspecciona y sonríe. Ve que está solo y sale de su oficina.

TOMÁS

Adrian!

17 INT. ESCRITORIOS - DÍA

Tomas llega al escritorio de Adrian sonriendo, pero no hay nadie.

18 LIMBO

Adrián está solo en el limbo. Se escucha una risa robotica. Vemos una computadora en el suelo.

KUBO

¿Es en serio? Te dije que no se paga con dinero. Tu amigo, por otro lado, es una pena.

Mira alrededor suyo.

KUBO

Ya no hay donde correr, ponte a trabajar.

Fin.

Propuesta fotográfica

La propuesta fotográfica de "Kubo" se divide en tres partes, cada una reflejando el estado emocional y psicológico del personaje principal, Adrián. Para ello, se utilizarán tanto lentes esféricos como anamórficos, aprovechando sus diferencias para jugar con los aspect ratios y transmitir a la audiencia los cambios en la realidad que experimenta el protagonista.

En el mundo normal, el aspect ratio será de 17:9. Esta parte busca mostrar la vida rutinaria y monótona de Adrián. Se utilizarán lentes esféricos para capturar la cotidianidad y la sensación de encierro en su entorno laboral. A medida que la ansiedad laboral de Adrián aumenta, los planos se cerrarán progresivamente, transmitiendo su creciente sensación de agobio y claustrofobia. La elección de este ratio y técnica ayudará a subrayar la tensión y la monotonía de su vida diaria.

Figura 1: Referencia fotográfica



Cuando Adrián comienza a utilizar el cubo Rubik y altera su realidad, se utilizarán lentes anamórficos con un aspect ratio de 2.39:1. Este cambio radical en el aspecto visual servirá para sumergir a la audiencia en una realidad distorsionada y ampliada, reflejando cómo Adrián manipula su entorno. El uso de lentes anamórficos permitirá un campo de visión más amplio y una estética cinematográfica distinta, acentuando el contraste con su vida cotidiana y resaltando la sensación de que está en un mundo diferente, donde las reglas de la realidad no se aplican de la misma manera.

Figura 2: Referencia fotográfica



En la parte final, cuando Adrián y su jefe Tomas se encuentran en el limbo, se emplearán lentes esféricos con un aspect ratio de 16:9. Este ajuste es tanto práctico como estilístico. Debido a las limitaciones del espacio físico del estudio, este ratio permitirá una mayor flexibilidad en la composición de los planos. Visualmente, el aspecto 16:9 crea una sensación de confinamiento y simplicidad, adecuada para representar el limbo, un espacio vacío y sin características definidas, simbolizando la confusión y la falta de control que sienten los personajes.

Figura 3: Referencia fotográfica



Propuesta de arte

La propuesta de arte de "Kubo" se fundamenta en la utilización de los colores del cubo Rubik como la base de la paleta cromática a lo largo de toda la historia. La idea es que estos colores no solo sean elementos visuales, sino que también jueguen un papel simbólico, representando los estados emocionales y los cambios en la realidad que experimenta Adrián, cada vez que cambia la realidad se cambia los colores de luces y props.

Figura 4: Elementos gráficos disponibles del proyecto



Desglose guion ficción

Tabla 1: Desglose de guion, ficción

Elenco

Actor 1 Adrian

Actor 2 Tomas

Vestuario

Terno y ropa de oficina.

Maquillaje

Base para bajar brillo en la cara.

Vehículos y animales

Vehículos de transporte equipo

Vehículo transporte crew

Misceláneos

Figurantes

Empleado

Gerente

Utilería

Todo con estilo retro y colores del Rubik.

Fotografía y Grip

Paquete de cámara

Ópticas

Luces

Equipo de grip

Kit de limpieza lentes

Cintas de cámara

Efectos especiales

Pantalla verde para la computadora.

Extras

Trabajador 1

Trabajador 2

Trabajadora 1

Trabajadora 2

Ambientación

Ambientación oficina en el 2000.

Sonido

Lavalier

Kit boom

Protector viento boom

Tape micro poro

Stand para boom

Grabadora de sonido

Notas

Plan de rodaje

Figura 5: plan de rodaje y shotlist 1

DIRECTOR	Mateo Borja
AD	Geraldine Falconette
DP	Joaquin Bowen

KUBO

FECHA	7/4/24
LLAMADO GENERAL	06:30
DESAYUNO	6:30-6:50
LPF	

DÍA	HORA INICIO	MPQ ESTIMADA	HORA FINAL	ESC	PLANO	VALOR DE PLANO	LENTE	MOV	LOCACIÓN	INT/EXT	DÍA/NOCHE	ELENCO	DESCRIPCIÓN	UTILERÍA	OBSERVACIONES
ABRIL 07	6:50 a. m.	10:00	7:00 a. m.	BLOQUEO ESC 5											
	7:00 a. m.	30:00	7:30 a. m.	SETEO GENERAL Y ENSAYO											
	7:30 a. m.	15:00	7:45 a. m.	5 (7)	B	PG	35mm	FLUJO	ESCRITORIOS	INT	DIA	1,2	Adrian mirando su escritorio ordenado		Plano picado
	7:45 a. m.	10:00	7:55 a. m.	SETEO PLANO C											
	7:55 a. m.	15:00	8:10 a. m.	5 (7)	C	PGL	35mm	FLUJO	ESCRITORIOS	INT	DIA	1,2	Adrian y Tomas		
	8:10 a. m.	10:00	8:20 a. m.	BLOQUEO ESC 6											
	8:20 a. m.	30:00	8:50 a. m.	SETEO GENERAL Y ENSAYO											
	8:50 a. m.	15:00	9:05 a. m.	8 (6)	A	PM	28mm	FLUJO	ESCRITORIOS	INT	DIA	1	Adrian		
	9:05 a. m.	10:00	9:15 a. m.	SETEO PLANO B											
	9:15 a. m.	15:00	9:30 a. m.	8 (6)	B	PHL	28mm	FLUJO	ESCRITORIOS	INT	DIA	1	Monitor		
	9:30 a. m.	10:00	9:40 a. m.	BLOQUEO ESC 15											
	9:40 a. m.	30:00	10:10 a. m.	SETEO GENERAL Y ENSAYO											
	10:10 a. m.	15:00	10:25 a. m.	9 (15)	A	PG							Tomas escritorio Adrian		Picado de frente (Vado) CAMBIO DE ROPA
	10:25 a. m.	10:00	10:35 a. m.	BLOQUEO ESC 7											
	10:35 a. m.	30:00	11:05 a. m.	SETEO GENERAL Y ENSAYO											
	11:05 a. m.	15:00	11:20 a. m.	10 (7)	A	PM		GRUA	ESCRITORIOS	INT		1,2	MASTER		CAMBIO DE ROPA
	11:20 a. m.	15:00	11:35 a. m.	SETEO PLANO B											
	11:35 a. m.	15:00	11:50 a. m.	10 (7)	B	PM		FLUJO	ESCRITORIOS	INT		1,2			CAMBIO DE ROPA
	11:50 a. m.	10:00	12:00 p. m.	BLOQUEO ESC 8											
	12:00 p. m.	30:00	12:30 p. m.	SETEO GENERAL Y ENSAYO											
	12:30 p. m.	1H	1:30 p. m.	BREAK ALMUERZO											
	1:30 p. m.	10:00	1:40 p. m.	11 (8)	B	PD		FLUJO	PASILLO	INT		1	Placa		CAMBIO DE ROPA
	1:40 p. m.	20:00	2:00 p. m.	SETEO PLANO A											
	2:00 p. m.	15:00	2:15 p. m.	11 (8)	A	PM		Dolly	PASILLO	INT		1	Adrian llega a su oficina y entra	Pasillo	CAMBIO DE ROPA
	2:15 p. m.	10:00	2:25 p. m.	BLOQUEO ESC 2											
	2:25 p. m.	15:00	2:40 p. m.	SETEO GENERAL Y ENSAYO											
	2:40 p. m.	15:00	2:55 p. m.	3 (2)	A	PM	28mm	Dolly	PASILLO	INT	DIA	2	Pies de Tomas		ROPA NORMAL
	2:55 p. m.	10:00	3:05 p. m.	BLOQUEO ESC 16											
	3:05 p. m.	15:00	3:20 p. m.	SETEO GENERAL Y ENSAYO											
	3:20 p. m.	15:00	3:35 p. m.	16 (16)	A	PM		DOLLY	INT OFI			1,2			ROPA NORMAL
	3:35 p. m.	10:00	3:45 p. m.	BLOQUEO ESC 9											
	3:45 p. m.	30:00	4:15 p. m.	SETEO GENERAL Y ENSAYO											
	4:15 p. m.	15:00	4:30 p. m.	12 (9)	A	PM		FLUJO	INT OFI			1,2	Tomas		CAMBIO DE ROPA
	4:30 p. m.	15:00	4:45 p. m.	SETEO PLANO B											
	4:45 p. m.	15:00	5:00 p. m.	12 (9)	B				INT OFI			1,2			CAMBIO DE ROPA
	5:00 p. m.	15:00	5:15 p. m.	SETEO PLANO C											
	5:15 p. m.	15:00	5:30 p. m.	12 (9)	C				INT OFI			1,2			CAMBIO DE ROPA
	5:30 p. m.	1H	6:30 p. m.	WRAP											

Figura 6: plan de rodaje y shotlist 2

DÍA	DRA INICIO	PO ESTIMADO	HORA FINA	ESC	PLANO	LOR DE PLA	LENTE	MOY	LOCACIÓN	INT/EXT	H/A/NOCH	ELENGO	DESCRIPCIÓN	UTILERÍA	DBSERVACIONES
ABRIL 04	8:20 a. m.	10:00	8:30 a. m.	BLOQUEO ESC 10											
	8:30 a. m.	IH	8:30 a. m.	SETEO GENERAL Y ENSAYO											
	9:30 a. m.	20:00	9:50 a. m.	10	A	PG		FUJO	LIMBO	INT	-	1,2	"Adrian, tomas y la mesa en el centro"		
	9:50 a. m.	15:00	10:05 a. m.	SETEO PLANO C											
	10:05 a. m.	15:00	10:20 a. m.	10	B	PM		FUJO	LIMBO	INT	-	1,2	Adrian		
	10:20 a. m.	15:00	10:35 a. m.	SETEO PLANO B											
	10:35 a. m.	15:00	10:50 a. m.	10	C	PM		FUJO	LIMBO	INT	-	1,2	OT'S Tomas		
	10:50 a. m.	10:00	11:00 a. m.	BLOQUEO ESC 11											
	11:00 a. m.	IH	12:00 p. m.	SETEO GENERAL Y ENSAYO											
	12:00 p. m.	20:00	12:20 p. m.	11	A	PG	28mm	Dolly in	LIMBO	INT	-	1,2	Mesa Céntrica con Tomas		
	12:20 p. m.	15:00	12:35 p. m.	SETEO PLANO B											
	12:35 p. m.	15:00	12:50 p. m.	11	B	PM	35mm	FUJO	LIMBO	INT	-	1,2	Adrian		Tal vez Dolly
	12:50 p. m.	15:00	1:05 p. m.	SETEO PLANO C											
	1:05 p. m.	15:00	1:20 p. m.	11	C	PM	35mm	FUJO	LIMBO	INT	-	1,2	Tomas		Tal vez Dolly
	1:20 p. m.	15:00	1:35 p. m.	SETEO PLANO D											
	1:35 p. m.	10:00	1:45 p. m.	11	D	PD	50mm	FUJO	LIMBO	INT	-	1,2	Adrian Recoge el Cubo		Tal vez Cam Mano
	1:45 p. m.	15:00	2:00 p. m.	SETEO PLANO E											
	2:00 p. m.	10:00	2:10 p. m.	11	E	PD	50mm	FUJO	LIMBO	INT	-	1,2	Adrian Limpia el Cubo		Tal vez Cam Mano
	2:10 p. m.	IH	3:10 p. m.	BREAK ALMUERZO											
	3:10 p. m.	15:00	3:25 p. m.	SETEO PLANO F											
	3:25 p. m.	15:00	3:40 p. m.	11	F	PGL	35mm	FUJO	LIMBO	INT	-	1,2	Adrian se tira contra		
	3:40 p. m.	15:00	3:55 p. m.	SETEO PLANO G											
	3:55 p. m.	15:00	4:10 p. m.	11	G	PM	35mm	FUJO	LIMBO	INT	-	1,2	Ponen cubo en la mesa		
	4:10 p. m.	15:00	4:25 p. m.	SETEO PLANO H											
	4:25 p. m.	15:00	4:40 p. m.	11	H	PM/D	50mm	FUJO	LIMBO	INT	-	1,2	OT'S se prende la computadora		
	4:40 p. m.	15:00	4:55 p. m.	SETEO PLANO I											
	4:55 p. m.	10:00	5:05 p. m.	11	J	PD	50mm	FUJO	LIMBO	INT	-	1,2	KUBO habla		
	5:05 p. m.	15:00	5:20 p. m.	SETEO PLANO J											
	5:20 p. m.	15:00	5:35 p. m.	11	K	PM	35mm	FUJO	LIMBO	INT	-	1,2	Toman la computadora y golpean Cubo		
	5:35 p. m.	10:00	5:45 p. m.	BLOQUEO ESC 14											
	5:45 p. m.	IH	6:45 p. m.	SETEO GENERAL Y ENSAYO											
	6:45 p. m.	20:00	7:05 p. m.	14	A	PG	35mm	Dolly	LIMBO	INT	-	1,2	Adrian en el limbo		
7:05 p. m.	15:00	7:20 p. m.	SETEO PLANO C												
7:20 p. m.	10:00	7:30 p. m.	14	B	PM	50mm	FUJO	LIMBO	INT	-	1,2	Cubo hablando			
7:30 p. m.	15:00	7:45 p. m.	SETEO PLANO B												
7:45 p. m.	15:00	8:00 p. m.	14	C	PM	35mm	FUJO	LIMBO	INT	-	1,2	Adrian			
8:00 p. m.	15:00	8:15 p. m.	SETEO PLANO G												
8:15 p. m.	15:00	8:30 p. m.	14	D	PG	21mm	FUJO	LIMBO	INT	-	1,2	Adrian en el medio del Limbo			
8:30 p. m.	IH	8:30 p. m.	WRAP												

Figura 7: plan de rodaje y shotlist 3






DIA	HORA INICIO	EMPO ESTIMADA	HORA FINAL	ESC	PLANO	VALOR DE PLANO	LENTE	MOV	LOCACIÓN	INT/EXT	DIA/NOCHE	ELENCO	DESCRIPCIÓN	UTILERÍA	OBSERVACIONES
ABRIL 15	8:20 a. m.	10:00	8:30 a. m.	BLOQUEO ESC 10											
	8:30 a. m.	1H	9:30 a. m.	SETEO GENERAL Y ENSAYO											
	9:30 a. m.	20:00	9:50 a. m.	10	A	PG		FUO	LIMBO	INT	-	1,2	"Adrian, tomas y la mesa en el centro"		
	9:50 a. m.	15:00	10:05 a. m.	SETEO PLANO C											
	10:05 a. m.	15:00	10:20 a. m.	10	B	PM		FUO	LIMBO	INT	-	1,2	Adrian		
	10:20 a. m.	15:00	10:35 a. m.	SETEO PLANO B											
	10:35 a. m.	15:00	10:50 a. m.	10	C	PM		FUO	LIMBO	INT	-	1,2	OTS Tomas		
	10:50 a. m.	10:00	11:00 a. m.	BLOQUEO ESC 11											
	11:00 a. m.	1H	12:00 p. m.	SETEO GENERAL Y ENSAYO											
	12:00 p. m.	20:00	12:20 p. m.	11	A	PG	28mm	Dolly in	LIMBO	INT	-	1,2	Mesa Centrada con Tomas		
	12:20 p. m.	15:00	12:35 p. m.	SETEO PLANO B											
	12:35 p. m.	15:00	12:50 p. m.	11	B	PM	35mm	FUO	LIMBO	INT	-	1,2	Adrian		Tal vez Dolly
	12:50 p. m.	15:00	1:05 p. m.	SETEO PLANO C											
	1:05 p. m.	15:00	1:20 p. m.	11	C	PM	35mm	FUO	LIMBO	INT	-	1,2	Tomas		Tal vez Dolly
	1:20 p. m.	15:00	1:35 p. m.	SETEO PLANO D											
	1:35 p. m.	10:00	1:45 p. m.	11	D	PD	50mm	FUO	LIMBO	INT	-	1,2	Adrian recoge el Cubo		Tal vez Cam Mano
	1:45 p. m.	15:00	2:00 p. m.	SETEO PLANO E											
	2:00 p. m.	10:00	2:10 p. m.	11	E	PD	50mm	FUO	LIMBO	INT	-	1,2	Adrian Limpia el Cubo		Tal vez Cam Mano
	2:10 p. m.	1H	3:10 p. m.	BREAK ALMUERZO											
	3:10 p. m.	15:00	3:25 p. m.	SETEO PLANO F											
	3:25 p. m.	15:00	3:40 p. m.	11	F	PGL	35mm	FUO	LIMBO	INT	-	1,2	Adrian se tira contra la mesa		
	3:40 p. m.	15:00	3:55 p. m.	SETEO PLANO G											
	3:55 p. m.	15:00	4:10 p. m.	11	G	PM	35mm	FUO	LIMBO	INT	-	1,2	Foran cubo en la mesa		
	4:10 p. m.	15:00	4:25 p. m.	SETEO PLANO H											
	4:25 p. m.	15:00	4:40 p. m.	11	H	PM/D	50mm	FUO	LIMBO	INT	-	1,2	OTS se prende la computadora		
	4:40 p. m.	15:00	4:55 p. m.	SETEO PLANO I											
	4:55 p. m.	10:00	5:05 p. m.	11	I	PD	50mm	FUO	LIMBO	INT	-	1,2	KUBO habla		
	5:05 p. m.	15:00	5:20 p. m.	SETEO PLANO J											
	5:20 p. m.	15:00	5:35 p. m.	11	K	PM	35mm	FUO	LIMBO	INT	-	1,2	Toman la computadora y golpean Cubo		
	5:35 p. m.	10:00	5:45 p. m.	BLOQUEO ESC 14											
	5:45 p. m.	1H	6:45 p. m.	SETEO GENERAL Y ENSAYO											
	6:45 p. m.	20:00	7:05 p. m.	14	A	PG	35mm	Dolly	LIMBO	INT	-	1,2	Adrian en el limbo		
	7:05 p. m.	15:00	7:20 p. m.	SETEO PLANO C											
	7:20 p. m.	10:00	7:30 p. m.	14	B	PM	50mm	FUO	LIMBO	INT	-	1,2	Cubo hablando		
	7:30 p. m.	15:00	7:45 p. m.	SETEO PLANO B											
	7:45 p. m.	15:00	8:00 p. m.	14	C	PM	35mm	FUO	LIMBO	INT	-	1,2	Adrian		
	8:00 p. m.	15:00	8:15 p. m.	SETEO PLANO G											
	8:15 p. m.	15:00	8:30 p. m.	14	D	PG	21mm	FUO	LIMBO	INT	-	1,2	Adrian en el medio del Limbo		
	8:30 p. m.	1H	9:30 p. m.	WRAP											







Presupuesto








Tabla 2: presupuesto

Razón del gasto	Número de factura	Departamento	Estado del pago	Comprobante	FOTO	Monto
Compras de producción	023-906-000249977	Producción	PAGADO	----	----	190
Gasolina Juan David		Producción	PAGADO	----		20
Gasolina Gabriel		Producción	PAGADO	-----		20
Catering abono		Producción	PAGADO			310.41

Equipos VULTUR		Fotografía	Se le debe a Diego			150
Gasolina Joaquin		Producción	PAGADO			10
Ubers día 1 y 2		Producción	PAGADO			23,94
Ubers mañana día 1		Producción	PAGADO			11,57
Fruta día 1		Producción	PAGADO			3
Parqueadero día 1		Producción	PAGADO			4
Panes día 2		Producción	PAGADO			5
Ubers Bowen		Producción	PAGADO			65,25
Compras produ Panocha		Producción	PAGADO			15,65
VAN		Producción	PAGADO			90
Catering final		Producción	PAGADO			30
Compras produ día 2		Producción	PAGADO			6,34
Compras produ día 3		Producción	PAGADO			24,48
Actor 1		Producción	PAGADO			90
Actor 2		Producción	PAGADO			90
Total						849,23

Razón del gasto	Número de factura	Departamento	Estado del pago	Comprobante	FOTO	Monto
kywi piola y sprays	007-902-000615981	Arte	PAGADO			9,12
kywi spray extra	007-902-000616018	Arte	PAGADO			2,86
superpaco corchos	011-103-000426916	Arte	PAGADO			4,4
papeleria	006-010-000001932	Arte	PAGADO			15,54
tapices y colores	002-003-000353798	Arte	PAGADO			28,74

importadora fantasias stefy scc	001-100-000041075	Arte	PAGADO			1,59
coni comercializadora oni sa	001-001-000471977	Arte	PAGADO			27,63
supermaxi	110-092-000023094	Arte	PAGADO			2,06
superpaco 2.0	001-112-000234030	Arte	PAGADO			13,85
el viejo almacen	001-001-000000945	Arte	PAGADO			39
kywi 3.0	004-907-000843461	Arte	PAGADO			14,63
sari papeleria sa	001-040-000423816	Arte	PAGADO			22,8
print partners	001-002-000002396	Arte	PAGADO			26,9
gasolina	007-006-000102918	Arte	PAGADO			30
parqueadero	X	Arte	PAGADO	057-008-000116982		6

cable de poder	X	Arte	PAGADO			2
el gran trueque alquiler	X	Arte	PAGADO		X	35
placas	al correo	Arte	PAGADO		X	20
cartones y periodicos	X	Arte	PAGADO		X	3
airbnb	X	Arte	PAGADO		X	40
mesa	X	Arte	PAGADO		X	30
alquiler de monitor (Karen)	X	Arte	PAGADO		X	30
cajas de carton	X	Arte	PAGADO		X	35
uber 1	X	Arte	PAGADO			2,74
uber 2	X	Arte	PAGADO			2,4
uber 3	X	Arte	PAGADO			3,62
uber 4	X	Arte	PAGADO			4,55
uber 5	X	Arte	PAGADO			11,28
uber 6	X	Arte	PAGADO			2,45
Total						467,16

Shotlist

Tabla : shotlist

DIR. Mateo Borja DOP: Joaquín Bowen					
ESC	PLAN	DESCRIPCIÓN	LENTE	MOV CÄM	NOTAS
11	PG	MesaCéntrica con Tomas y Adrian	28mm	Dolly in	
	PM	Adrian	35mm	Fijo	Tal vez D
	PM	Tomas	35mm	Fijo	Tal vez D
	PD	Adria Recoge el Cubo	50mm	Fijo	Tal vez Cam
	PD	Adrian Limpia el Cubo	50mm	Fijo	Tal vez Cam
	PGL	Adrian se tira contra la mesa	35mm	Fijo	
	PM	ponen cubo en la mesa	35mm	Fijo	
	PM/D	OTS se prende la computadora	50mm	Fijo	
	PD	KUBO habla	50mm	Fijo	
	PM	Toman la computadora y golpean Cubo	35mm	Fijo	
14	PG	Adrian en el limbo	35mm	Dolly	Orbita
	PM	Cubo hablando	50mm	Fijo	
	PM	Adrian	35mm	Fijo	
	PG	Adrian en el medio del Limbo	21mm	Fijo	
1	PG	Adrian en su escritorio, mirando al techo	35mm	Dolly in	
	PM	Adrian	35mm	Fijo	
	PML	Adrian contesta su teléfono	35mm	fijo	
	PP	Adrian habla por telefono	28mm	fijo	
	PD	pierna temblorosa	35mm	Fijo	
	PD	detalle de adrian agarrando las facturas	35mm	Fijo	
	PM	OTS	35mm	Fijo	
2	PM	Pies Tomas	28mm	Dolly	con gru
3	PP	adrian arreglsndo	28mm	Fijo	maste
	PM	Tomas	28mm	Fijo	maste
	PML	Tomas se hecha hacia atrás	35mm	_Fijo	
	PD	OTS	28mm	Fijo	
Vacio	PP	POV computadora	28mm	Fijo	
4	PP	Adrian se acerca a la compu	28mm	Fijo	
	PP	computadora	28mm	Fijo	
	PD	mouse	28mm	Fijo	
	PD	computadora COMPRA GIGANTE	28mm	Fijo	
	PM	Cubo asoma	28mm	Fijo	
	PD	Cubo	35mm	Fijo	rackfocus
5	PP	Adrian mira alrededor suyo	21mm	Fijo	maste
	PMCP	Tomas	35mm	Fijo	
	PM	OTS Tomas	35mm	Fijo	
	PD	Billetera		Fijo	
	PML	Tomas se va		Fijo	
	PD	Cubo		Fijo	
	PP	Transición Cubo	28mm	Fijo	
6	PP	Adrian	28mm	Fijo	

	CPP	monitor	28mm	Fijo	
7	PP	Adrian			master
	PM	OTS a Tomas	28mm	Fijo	
	PD	Adrian se inspecciona (billetera)	35mm	Fijo	
	PM	Adrian se va	35mm	Dolly	
	PD	Cubo	50mm	dolly	
8	PG	Adrian llega a su oficina		Fijo	
	PD	Placa		Fijo	
	PM	Adrian abre la puerta		Fijo	
9	PG	Adrian observa oficina y entra		Fijo	
	PM	Adrian se sienta			
	PM	Tomas entrea		Fijp	Contraplano, contrapi
	PD	Cubo			
10	PG	Adrian, tomas y la mesa en el centro		Fijo	
	PM	Adrian		Fijo	Tal vez Cam Mano
	PM	OTS Tomas		Fijo	Tal vez Cam Mano
12	PM	Tomas		Fijo	

Contratos

CESIÓN DE DERECHOS DE USO DE IMAGEN

KUBO

(Actores, Figurantes y Extras)

1. A través del presente contrato de cesión de derechos (en adelante el "Contrato") el abajo firmante, en adelante el "CEDENTE" cede de manera irrevocable a favor de *Ricardo Gabriel Ruiz Tintín con número de cédula ecuatoriana 1726298159* y *Mateo Borja Figueroa con número de cédula ecuatoriana 1721392163*, sus licenciatarios, sucesores y cesionarios, a quienes en adelante se denominará conjuntamente "PRODUCTOR", el derecho ilimitado de uso de las imágenes de video y audio captadas a su persona, con el objetivo de filmar, grabar, fotografiar imágenes y sonidos para la producción audiovisual con título de trabajo "KUBO" (en adelante "LA PRODUCCIÓN"), con el derecho ilimitado para usar, exhibir y/o explotar, y licenciar a otros para que usen, transmitan, exhiban y/o exploten la producción, en todo o en parte, a través del universo y de manera perpetua, y en cualquier manera y en cualquier tipo de medio conocido o diseñado ahora o en el futuro, sin importar si la PRODUCCIÓN contiene o no reproducciones audiovisuales del CEDENTE y sin importar si el CEDENTE es o no identificado.
2. El CEDENTE reconoce también el derecho del PRODUCTOR a cambiar, editar, modificar, y revisar en cualquier momento LA PRODUCCIÓN en todo o en parte, y a combinar la misma, en todo o en parte, con otros materiales o trabajos. El CEDENTE no tendrá derecho a reclamar compensación alguna, de naturaleza económica o cualquier otra, ni tendrá derecho a reclamo alguno que surja de cualquier uso, desenfoque, distorsión, alteración, efecto de ilusión, o reproducción errónea que pueda ocurrir en conexión con la PRODUCCIÓN.
3. EL PRODUCTOR se compromete a poner el nombre del CEDENTE dentro de la secuencia de créditos que considere pertinente bajo el nombre o seudónimo de

Javier Ordóñez

4. El CEDENTE reconoce y acepta que todo aquello no previsto en este Contrato se sujetará al Contrato de Actuación firmado con EL PRODUCTOR en esta fecha.

Fecha: 07-04-2024

Firma: 

Nombre: Javier Ordóñez

Dirección: Guápula, Camino de Orillana

Teléfono: 0995000357

CESIÓN DE DERECHOS DE USO DE IMAGEN


KUBO

(Actores, Figurantes y Extras)

1. A través del presente contrato de cesión de derechos (en adelante el “**Contrato**”) el abajo firmante, en adelante el “**CEDENTE**” cede de manera irrevocable a favor de *Ricardo Gabriel Ruiz Tintín con número de cédula ecuatoriana 1726298159 y Mateo Borja Figueroa con número de cédula ecuatoriana 1721392163*, sus licenciatarios, sucesores y cesionarios, a quienes en adelante se denominará conjuntamente “**PRODUCTOR**”, el derecho ilimitado de uso de las imágenes de video y audio captadas a su persona, con el objetivo de filmar, grabar, fotografiar imágenes y sonidos para la producción audiovisual con título de trabajo “**KUBO**” (en adelante “**LA PRODUCCIÓN**”), con el derecho ilimitado para usar, exhibir y/o explotar, y licenciar a otros para que usen, transmitan, exhiban y/o exploten la producción, en todo o en parte, a través del universo y de manera perpetua, y en cualquier manera y en cualquier tipo de medio conocido o diseñado ahora o en el futuro, sin importar si la PRODUCCIÓN contiene o no reproducciones audiovisuales del CEDENTE y sin importar si el CEDENTE es o no identificado.
2. El CEDENTE reconoce también el derecho del PRODUCTOR a cambiar, editar, modificar, y revisar en cualquier momento LA PRODUCCIÓN en todo o en parte, y a combinar la misma, en todo o en parte, con otros materiales o trabajos. El CEDENTE no tendrá derecho a reclamar compensación alguna, de naturaleza económica o cualquier otra, ni tendrá derecho a reclamo alguno que surja de cualquier uso, desenfoque, distorsión, alteración, efecto de ilusión, o reproducción errónea que pueda ocurrir en conexión con la PRODUCCIÓN.
3. EL PRODUCTOR se compromete a poner el nombre del CEDENTE dentro de la secuencia de créditos que considere pertinente bajo el nombre o seudónimo de Emilio Yépez

4. El CEDENTE reconoce y acepta que todo aquello no previsto en este Contrato se sujetará al Contrato de Actuación firmado con EL PRODUCTOR en esta fecha.

Fecha: 07 de Abril 2024

Firma: 

Nombre: Victor Emilio Utreras Yépez

Dirección: Parque Carlos y Av. Pampite, Combaya

Teléfono: 0927744387

CONCLUSIONES

El cine ha sido siempre una herramienta poderosa de escapismo, proporcionando a las personas un refugio temporal de la realidad cotidiana. En "Kubo," exploramos este concepto a través de la historia de Adrián, un hombre atrapado en la desesperación de la depresión laboral, el cortometraje ofrece una reflexión sobre la naturaleza del trabajo, la insatisfacción personal y la búsqueda de una vida significativa. Kubo fue un proyecto difícil ya que quería hacer un cortometraje de ciencia ficción pero tenía muchas limitantes como presupuesto, tiempo, equipo, etc. Entonces el reto era crear una historia que se mantenga dentro de las limitantes, pero también que se mantenga dentro del género de ciencia ficción, así que este fue un proyecto donde dirección, fotografía, producción y arte, trabajaron en conjunto desde las etapas principales del proyecto, para que todo el lenguaje audiovisual sea un apoyo hacia nuestra meta, a la final logramos crear nuestro propio mundo surrealista con su propia ambientación y dentro del género.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Chandel, D., & Parthi, K. (2023). To View the Next Episode or Not: Analyzing Problematic Series Watching and Escapism among Young Adults. *Indian Journal of Health and Wellbeing*, 14(3), 325-330. <https://www.proquest.com/scholarly-journals/view-next-episode-not-analyzing-problematic/docview/2878438792/se-2>
- Chuñir García, H. M., & Manzano Merchán, F. O. (2023, September 1). Factores asociados a la fatiga laboral de conductores de mixer de una planta de hormigón. *Revista Religación*, 8(37), e2301091. <https://doi.org/10.46652/rgn.v8i37.1091>
- Cortés-Conde, R. (2003). *Historia económica mundial: desde el Medioevo hasta los tiempos contemporáneos*. Ariel.
- Hållander, M. (2021, July 18). “Never Again the Everyday”: On Cinema, Colportage and the Pedagogical Possibilities of Escapism. *Studies in Philosophy and Education*, 40(5), 493–505. <https://doi.org/10.1007/s11217-021-09781-w>
- King S. How hollywood dealt with great depression: [orange county edition]. *Los Angeles Times* (pre-1997 Fulltext). Feb 24 1991:8. Available from: <https://www.proquest.com/newspapers/how-hollywood-dealt-with-great-depression/docview/281334306/se-2>
- World Health Organization. (2023, March 31). *Depresión*. World Health Organization. <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/depression#:~:text=Se%20estima%20que%20el%203,personas%20sufren%20depresión%20>