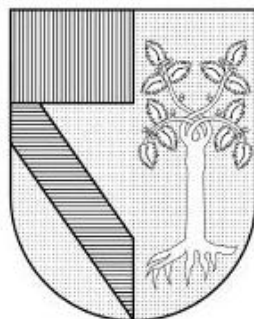


UNIVERSIDAD PANAMERICANA

ESCUELA DE COMUNICACIÓN



“CRACK ME OPEN”

CARPETA

Q U E P R E S E N T A N

MARIANA ISABEL ARGÜELLO VÁSQUEZ

OMAR AUGUSTO LINARES CARDONA

P A R A O B T E N E R E L G R A D O D E :

MAESTRÍA EN NARRATIVA Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

DIRECTOR DE LA CARPETA:

Dra. Alma Delia Zamorano Rojas

<u>INTRODUCCIÓN.....</u>	<u>2</u>
<u>OBJETIVO.....</u>	<u>6</u>
<u>NOMBRE DE LA PRODUCCIÓN.....</u>	<u>6</u>
<u>STORYLINE.....</u>	<u>6</u>
<u>SINOPSIS CORTA.....</u>	<u>6</u>
<u>SINOPSIS LARGA.....</u>	<u>7</u>
<u>PLANTEAMIENTO VISUAL, NARRATIVO Y SONORO.....</u>	<u>14</u>
<u>GUIÓN ORIGINAL.....</u>	<u>20</u>
<u>TRATAMIENTO NARRATIVO.....</u>	<u>35</u>
<u>PROPUESTA FOTOGRÁFICA: Puesta en cámara.....</u>	<u>38</u>
<u>DISEÑO SONORO: Códigos sonoros.....</u>	<u>42</u>
<u>MONTAJE: Códigos sintácticos.....</u>	<u>43</u>
<u>DISEÑO DE PRODUCCIÓN Tratamiento Visual.....</u>	<u>44</u>
<u>PERSONAJES.....</u>	<u>53</u>
<u>CASTING.....</u>	<u>55</u>
<u>TEMA Y PERSPECTIVA.....</u>	<u>57</u>
<u>TRATAMIENTO DEL PRODUCTOR.....</u>	<u>60</u>
<u>FICHA TÉCNICA.....</u>	<u>63</u>
<u>SEMBLANZAS DEL EQUIPO.....</u>	<u>64</u>
<u>MUSICALIZACIÓN.....</u>	<u>65</u>
<u>STORYBOARD.....</u>	<u>66</u>
<u>PLAN DE RODAJE.....</u>	<u>98</u>
<u>SHOOTING LIST.....</u>	<u>102</u>
<u>RUTA CRÍTICA.....</u>	<u>131</u>
<u>BREAKDOWN.....</u>	<u>132</u>
<u>ESQUEMA FINANCIERO.....</u>	<u>133</u>
<u>DESGLOSE DE ARTE – DRESSING.....</u>	<u>134</u>
<u>DESGLOSE DE UTILERÍA.....</u>	<u>135</u>
<u>DESGLOSE DE VESTUARIO.....</u>	<u>136</u>
<u>SCOUTING.....</u>	<u>137</u>
<u>DESGLOSE DE EFECTOS ESPECIALES.....</u>	<u>141</u>
<u>REQUERIMIENTOS TÉCNICOS DE FOTOGRAFÍA, SONIDO, EDICIÓN, ETC.....</u>	<u>144</u>
<u>FUENTES DE FINANCIAMIENTO.....</u>	<u>146</u>
<u>PRESUPUESTO.....</u>	<u>147</u>
<u>DISTRIBUCIÓN.....</u>	<u>149</u>
<u>SOPORTE Y MEDIO POR EL QUE SERÁ DIFUNDIDO.....</u>	<u>150</u>
<u>CARTEL.....</u>	<u>151</u>
<u>CONCLUSIONES.....</u>	<u>152</u>

INTRODUCCIÓN

Crack me open es un proyecto que surge cuatro años atrás como un bosquejo de imágenes y anécdotas desarticuladas. Un compilado de memorias y una serie de reflexiones de los escritores que tienen lugar en la Ciudad de México.

Con el motivo de perfeccionar y encontrar las puertas necesarias para trabajar este proyecto, *Crack me Open* orilla a sus realizadores a darle continuidad durante el curso de distintos módulos de esta Maestría de Narrativa y Producción Audiovisual, con el afán de encontrar las herramientas suficientes para volver este proyecto una realidad. Un proyecto que fomente y forme parte de la ahora tan necesaria ola filmica con perspectiva de género, para contribuir a la construcción de espacios sociales, políticos y culturales que resignifiquen desde la perspectiva de la mujer implicando su participación.

Esta perspectiva reconoce la diversidad de géneros y la existencia de las mujeres y los hombres, como un principio esencial en la construcción de una humanidad diversa y democrática. Sin embargo, plantea que la dominación de género produce la opresión de género y ambas obstaculizan esa posibilidad. Una humanidad diversa democrática requiere que mujeres y hombres seamos diferentes de quienes hemos sido, para ser reconocidos en la diversidad y vivir en la democracia genérica.¹

La violencia, está ligada a la existencia humana desde los inicios más recónditos y conocidos de los tiempos. Casi podría considerarse que el humano al existir está sometido a las polaridades que incurren entre la convivencia y la violencia, casi como una condena. Como un precio a pagar por el vivir en sociedad, por la supervivencia social, cultural, religiosa o inclusive universal. El humano ha tenido que hacerse de herramientas de supervivencia, en esa búsqueda se ha encontrado el poder que conlleva el esquema de apoderado y sometido, que se encuentra desde escrituras antiguas hasta los noticieros más modernos. Como sociedad, estamos expuestos a la violencia día a día, en el lenguaje, el comportamiento social y en las brechas sistemáticas que no han logrado definir una respuesta tácita a la problemática de la violencia.

Según la Organización de las Naciones Unidas², existen cinco tipos de violencia:

- Violencia física.
- Violencia psicológica.
- Violencia emocional.
- Violencia económica.
- Violencia sexual.

En el término “violencia de género”, se aglutinan estos cinco tipos de violencia, la cual, como menciona Marcela Lagarde, plantea que esta dominación produce la opresión de género y obstaculiza la existencia democrática y diversa entre hombres y mujeres.

¹ Lectura 3. Lagarde, Marcela, “El género”, fragmento literal: ‘La perspectiva de género’, en *Género y feminismo. Desarrollo humano y democracia*, Ed. horas y HORAS, España, 1996, pp. 13-38.

² Mujeres, ONU. (n.d.). *Preguntas Frecuentes: Tipos de Violencia contra las mujeres y las niñas*. ONU Mujeres. <https://www.unwomen.org/es/what-we-do/ending-violence-against-women/faqs/types-of-violence>

La violencia está presente antes del homicidio de formas diversas a lo largo de la vida de las mujeres. Después de perpetrado el homicidio, continúa como violencia institucional a través de la impunidad que caracteriza casos particulares, como en México, por la sucesión de asesinatos de niñas y mujeres a lo largo del tiempo.

“La noción de violencia de género se refiere a la violencia que se ejerce contra las mujeres por el hecho de ser mujeres. Esto es, todas las formas de violencia que perpetúan el control sobre las mujeres, o que imponen o restablecen una condición de sometimiento para las mujeres. Constituye, así, la expresión más extrema de la desigualdad y la opresión de género. El término describe un tipo de violencia de carácter social, lo que significa que su explicación no se encuentra en los genes ni en la psique masculina, sino en los mecanismos sociales que hacen de la diferencia sexual el sustento de la subordinación de las mujeres.”³

Según el informe presentado por el Secretariado Ejecutivo del Sistema Nacional de Seguridad Pública de México en 2022, los delitos pertenecientes a esta gama son clasificados según sus implicaciones conforme afectan a los bienes jurídicos de las presuntas víctimas, bajo los siguientes rubros: violencia contra la mujer, incidentes de abuso sexual, incidentes de acoso u hostigamiento sexual, incidentes de violación, incidentes de violencia de pareja e incidentes de violencia familiar.

Según su último reporte disponible, en enero de 2022, en las 32 entidades federativas que conforman a los Estados Unidos Mexicanos, los delitos de violación reportados aumentaron un 12.6% respecto al mismo periodo del año pasado.⁴ (SESNSP, 2022) Este es el mayor índice de aumento dentro de todos los rubros de análisis criminalístico mencionados anteriormente.

Muchos argumentos han relacionado este aumento de violencia de género con el confinamiento por la pandemia que se ha sufrido de manera generalizada, pero intermitente desde 2019, sin embargo, se ha clasificado normalmente en el rubro de violencia familiar. El hecho es que el tipo específico de delitos referentes a violación siguen en aumento, incluso para aquellos clasificados dentro de la violencia contra las mujeres.

Esto, refiriéndose a los delitos que sí se denuncian. Se habla de que solo cinco de cada 100 delitos por abuso sexual y violación denunciados terminan en sentencia (Ángel, 2021), sin mencionar temores perfectamente justificados a la hora de denunciar, como la revictimización (Almaraz, 2022).

Gaslighting

Esta historia atañe, de manera específica, una forma de violencia psicológica que parece no ser extraña a ninguna mujer.

El término coloquial es *gaslighting* y proviene de la obra teatral “Gas Light”, escrita por Patrick Hamilton en 1938, en su versión hollywoodense (*Gaslight*, George Cukor, 1944) fue protagonizada por Ingrid Bergman, cuyo trabajo le valió un Oscar. En ella presenciamos, en

³ Montes, S. G. (1970, January 1). *La Violencia de Género en el Campo Mexicano: Contribuciones recientes a su conocimiento*. Redalyc.org. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=59858907009>

⁴ Centro Nacional de Información. (2022, September 30). *Info-DELICT-violencia contra las mujeres-sep22.pdf*. Información sobre violencia contra las mujeres. Incidencia delictiva y llamadas de emergencia 9-1-1. <https://drive.google.com/file/d/10FIFHs4jYgSXZ2zL9BccYfsSfDpAZWBh/view>

un género de thriller victoriano, cómo un marido de manera lenta y deliberada quiere volver loca a su esposa.

Básicamente, él le niega que las cosas que hace sean reales, no coquetea con la servidumbre ni se va por periodos prolongados de tiempo, tampoco escucha como ella, pisadas en el departamento de arriba; ni siquiera admite como cierta la noción de que la luz de la lámpara de gas en la casa disminuye en algún momento específico de la noche.

Finalmente resulta que todo lo que estaba sucediendo era indicador de que el marido estaba en malos pasos. Se iba a buscar cada noche las joyas de la vecina de arriba, recientemente asesinada, encendiendo lámparas, hecho que causaban variación en los demás departamentos. El marido fue el autor del asesinato y solo mentía metódicamente a su mujer para hacerla creer que lo que estaba percibiendo y pensando era una locura.

El término generalmente es definido, parafraseando la definición manejada por la Dra. Stephanie Sarkis en su libro *Gaslighting: Recognize manipulative and emotionally abusive people-and break free*, como una estrategia de manipulación y de abuso emocional que aísla a la víctima con el propósito de hacer más fácil que crea la versión de la realidad que le propone quien la abusa.⁵ Muchos patrones de esta conducta se reproducen, aún hoy, al tratar a las víctimas de violencia sexual.

En su versión más socializada, es decir, las que se ejercen en la víctima más allá de una relación íntima y de manera institucionalizada, encontramos comportamientos como la revictimización, los cuestionamientos sexistas y la presión social que carga la culpa en quien sufre la agresión y no en el agresor. Lamentablemente podemos contar con muchos testimonios donde al denunciar, más allá de indagar sobre el agresor, surgen preguntas como “¿Por qué ibas sola? ¿Por qué usabas esa ropa? ¿No conocías a quien te agredió desde antes? ¿Estás segura de que no lo provocaste?”. Está asumido que la reacción social a la denuncia es que, generalmente, se hará a las víctimas cuestionar si lo que pasó fue un ataque, o de alguna manera, su propia culpa.



⁵ Sarkis, S. (2021). *Gaslighting: Recognize manipulative and emotionally abusive people - and break free*. Amazon. <https://www.amazon.com/Gaslighting-Recognize-Manipulative-Emotionally-People/dp/0738284661>

⁶ Captura de imagen de la película “Possession” (Andrzej Żuławski, 1981)

La unión de lo onírico y lo social

*"Yes I would hope that what I write would disturb the reader, but at the same time it wouldn't be a kind of just be a cheap thrill, not just to do it because I can do it and scare you and push someone out of the window, but to tell them something about themselves, about the human condition about life, and to do that I tend to look into what frightens me."*⁷

Lisa Tuttle

Los géneros fantásticos, y entre ellos el horror o terror, nos han acompañado desde los inicios del lenguaje, de la espiritualidad y de la narrativa social de las culturas occidentales y orientales. Desde figuras arquitectónicas, escultóricas y pictóricas plasmadas en los vestigios históricos de las antiguas civilizaciones, hasta los micro relatos *creepy* hasta que la era digital narra en redes sociales.

El género del horror se ha vinculado desde entonces a la experiencia humana y su frágil existencia en el universo. Representando eventos históricos, sociales, espirituales, e incluso narraciones metafóricas empleadas por distintas religiones para crear fábulas acerca de la moralidad, la espiritualidad y tierras prometidas del más allá, fomentando sus valores, sean o no éticamente aceptables ante la sociedad democrática.

Es entonces como el discurso de géneros cinematográficos como el horror han evolucionado, acompañando al ser humano a lo largo de su existencia, funcionando como parámetros que nos ayudan a delimitar la percepción colectiva del bien y del mal. De lo perceptible y lo impensable de aquello que nos hace sentir vulnerables.

*Las películas de horror creo que lidian con nuestros miedos, y creo que todos tenemos la necesidad de expresarlos. Y lo más impactante para mí ha sido que después del 9/11 las películas más populares de la época fueron las de horror.*⁸

Stuart Gordon



9

⁷ BBC . (2019, December 27). *Horror café*. Horror Café. A round-table discussion about horror, featuring Clive Barker, Ramsey Campbell, Lisa Tuttle, Roger Corman, John Carpenter and Peter Atkins. From 15th September 1990. <https://www.youtube.com/watch?v=t043KM4fzww>

⁸ Stuart Gordon para la entrevista del programa televisivo - Masters of horror del canal Sci-Fi.

⁹ Captura de imagen de la película *Jacob 's Ladder* (Adrian Lyne, 1990).

OBJETIVO

El objetivo de este documento es desarrollar los materiales administrativos, creativos y fílmicos necesarios para la creación de la carpeta de producción para dicho cortometraje.

El proyecto se ha trabajado a lo largo del curso de la Maestría en Narrativa y Producción Audiovisual, pasando por módulos de taller de guion y estructuras narrativas, carpeta de producción y brief mercadológico para detectar áreas de oportunidad para su desarrollo y concepción final. Con el objetivo de crear una carpeta de producción, y el material audiovisual que se pretende realizar a manera de cortometraje, con el fin de ser presentado en foros de *pitching* nacionales e internacionales, ante posibles inversionistas o productores que tengan el interés empresarial y/o cultural, de llevar a su realización este proyecto.

Se realizará como material cinematográfico final, un cortometraje con duración aproximada de 20 minutos, que contribuya al análisis discursivo y fílmico, respecto a la violencia de género. Abriendo así el debate para cuestionar el papel sistémico de la violencia en nuestra sociedad.

NOMBRE DE LA PRODUCCIÓN

CRACK ME OPEN: To break or cause to break with a sudden sharp sound...

El título hace referencia al acto de liberar o dejar salir algo desde el interior, crea la expectativa y esboza los tintes estilísticos de la obra. Presumiblemente, el texto original lleva como título ***Donde Florece el Loto Negro***, el cual hace alusión directa al universo y estilo literario del cual se desprende esta obra, hablamos del horror cósmico originalmente desarrollado estilísticamente por el autor norteamericano Howard Philip Lovecraft.

STORYLINE

Una joven estudiante es víctima de un ataque sexual, convencida de que su cuerpo engendra algo extraño, decide auto practicarse un aborto, el cual dará fin al umbral que divide a sus pesadillas de la realidad.

SINOPSIS CORTA

Carmen, una joven estudiante universitaria, es víctima de un ataque sexual - resultado de la oleada de violencia de género que acecha en México – que sucede bajo los efectos de una droga desconocida, *Vril*, un alucinógeno que estimula la glándula pineal permitiendo tener un contacto lúcido con "los sueños".

Su cuerpo comienza paulatinamente a cambiar; convencida de que engendra algo más allá de su entendimiento, decide auto practicarse un aborto, el cual dará fin al umbral que divide a sus pesadillas de la realidad.

SINOPSIS LARGA

De entre la oscuridad, se escucha el jadeo constante de un hombre, junto al este sonido, escuchamos el incesante golpeteo de su puño contra sus muslos. El flash fotográfico de la cámara frontal del teléfono destella acompañada del sonido falso del obturador fotográfico de la cámara. Ese sonido que los teléfonos *apple* intentan emular a manera nostálgica de una cámara fotográfica. El destello de luz ilumina fugazmente la piel de Anuar, su rostro sudoroso mira perdidamente al frente. El jadeo se acelera y junto con él, los golpes entre sus muslos se intensifican. Sus jadeos se transforman en gemidos, y un nuevo flash fotográfico ilumina su cuerpo desnudo. Sus nalgas golpean una con otra mientras el movimiento constante de su puño se aferra fuertemente a su pene. Los gemidos ahora son gritos, llenos de euforia y placer. El flash fotográfico ilumina de nuevo su rostro, iluminando los ojos enrojecidos, casi encolerizados de Anuar. Aprieta las nalgas y grita, mientras descarga contra el espejo.

Carmen, despierta de golpe y un pequeño grito sale involuntariamente de su pecho bañado en sudor. De entre la oscuridad del cuarto, intenta abrirse camino sentándose a la orilla de la cama. Regurgita y cubre sus labios, el asco y las náuseas le aromatizan la garganta tras golpearle intensamente el vientre. Corre fuera de la recámara.

Sus rodillas golpean fuertemente contra el piso frente al retrete, el vómito salpica violentamente el retrete dejando restos de bilis y saliva escurriendo al exterior de la tapa. El regurgito le golpea de nuevo, con un dolor más intenso. Carmen palpa su vientre mientras escupe el último rastro de sándwich y refresco.

Recupera el aliento y limpia sus labios con la muñeca. Jala la palanca y mira como su última cena corre en un espiral de bilis, comida, reflujo y agua.

Parada frente al espejo, contempla el ojo izquierdo, amoratado. El ojo enrojecido de una hemorragia. Su pómulo y labio abultados con pequeñas heridas, rastros de un impacto fuerte contra el piso. Levanta su blusa y mirando al reflejo, recorre con el dedo índice las dos series de puntadas que se trazan sobre su vientre. Asimétricas, de una precisión digna para un médico con Parkinson. Presiona con sus manos el interior de su vientre, como intentando palpar el interior de una bolsa. Adivinando lo que hay en su interior.

La puerta suena - ¡Carmen!, ¿Qué pasa, todo bien? - Un hilo de sangre recorre la nariz de Carmen, la gota de sangre cae sobre el lavamanos. El grifo abierto de agua hace que la gota se disuelva en un espiral, perdiéndose en el vacío del grifo mientras la mirada de Carmen mira perdidamente al interior. Sus manos apretujan el lavamanos, mientras mira al interior del desagüe. Un fugaz recuerdo le oprime el pecho, el interior de un túnel, húmedo, carente de cualquier indicio de luz.

Lore golpea la puerta una vez más - Carmen, ¡ábreme!, ¿estás bien?, ¡ábreme! - forcejea con la puerta e intenta torpemente abrir la puerta con el hombro. La puerta se abre y Lore trastabillante se echa hacia atrás. Pasmada mira el rostro de Carmen, ensimismado, sus pupilas carecen de brillo, el vacío de sus ojos es penetrante, abrumador. Como una presa pasmada, Lore se echa hacia atrás al ver el goteo de sangre entre sus pies, golpear contra la duela del piso. Los hilos de sangre escurren por sus muslos, desde su entrepierna, y parte superior del vientre. Justo a la altura de las puntadas. - ¡No te muevas, no te muevas! voy a... voy a llamar una ambulancia... - Dice Lore mientras corre en dirección a su recámara.

Carmen, tambalea hacia la sala, por el pasillo contrario a la recámara. Su mirada perdida se congela, sus labios helados, su piel erizada. Mira hacia el balcón de la estancia principal. La ventisca fría golpea las cortinas, ondeando y tomando dirección contra Carmen arrastrando el lloriqueo de un bebé hacia ella. Una lágrima corre por su mejilla, el dolor apretuja una vez más. Carmen palpa su vientre y la sangre sale de las heridas manchando sus manos. Tambaleante, estira la mano ensangrentada para descubrir el balcón. Las cortinas ondean y dejan ver el cuerpo desnudo de Anuar. - Tú...- se escapa la palabra difícilmente articulada. Anuar, mira sobre el hombro y sonríe. Carmen cubre su boca y solloza en silencio llevando una mancha de sangre a su rostro. - ¡tú! - Anuar gira y Carmen descubre con la mirada al ente que sostiene Anuar en brazos. Un ente de 5 extremidades, con 3 hendiduras dentadas recubiertas de vello. Sus extremidades se extienden aferrándose del brazo de Anuar. Carmen grita.

Despierta, un grito se le escapa del pecho humedecido en sudor. Patalea y recarga su torso contra la cabecera de la cama. Enciende la lámpara de buró y mira a su alrededor, intenta recuperar el aliento. Levanta su blusa y mira las puntadas cicatrizadas sobre su vientre. Suspira en alivio, mirando hacia la ventana de la recámara. El viento ondea contra las cortinas, fuera de la ventana se escucha a una pareja pelear. Carmen se acerca al marco, mira por la ventana. Debajo en la calle, una pareja pelea al interior de un auto, forcejeando.

Carmen regresa a la cama y toma su teléfono celular. Varias notificaciones se despliegan en la pantalla. Da tap sobre una de ellas, inmediatamente, una ventana se abre y el clip de video se reproduce. En él, vemos a una reportera hablar a cuadro. - Hoy, hace 3 meses que Carmen Rojas, víctima de violación e intento de homicidio en primer grado, despertó del coma provocado por las puñaladas y serie de golpes efectuados en su contra al interior de su departamento situado en la Alcaldía Cuauhtémoc de la zona centro de la Ciudad de México. Víctima del homicida que presuntamente cometió suicidio tras dejarla inconsciente al interior del domicilio mismo domicilio, del cual cayera desde un 6to piso, caída que le provocaría la muerte instantánea dejando su rostro irreconocible.

El cuerpo de Anuar es iluminado por la antorcha de luz montada sobre el lente de la cámara. Un mosaico de cuadros biselados intenta difuminar el cráneo destrozado de Anuar.

Carmen arroja el teléfono sobre la cama y pasmada mira las imágenes. La pantalla del teléfono proyecta el video mientras Carmen esculca debajo de la cama. Estira el brazo y jala una bolsa de plástico. Al interior, desenvuelve una chamarra de mezclilla. Carmen sale de la recámara. La puerta de la recámara de Lore rechina ligeramente, el viento escapa al interior y sopla sobre las cobijas. Lore duerme bajo las sábanas. Carmen le mira y vuelve al pasillo principal, cerrando la puerta detrás de ella.

El agua cae sobre su cráneo recorriendo su cuerpo mientras traza con el dedo índice las puntadas ya cicatrizadas de Carmen. El fugaz recuerdo de aquel abismo le apuntala como una migraña, una resaca abrumante que intensifica mientras el recuerdo se hace visible, palpable, tan habitable, no como un sueño sino como un mal recuerdo en el que la fachada de un templo se erige entre colinas monolíticas resguardadas tras ciclones. Del interior el viento arrastra el sollozo de una mujer, que poco a poco se transforma en gritos de un delirante dolor.

Carmen cierra la llave de la regadera, abrumada sale de ella.

Desde el balcón, el sonido de la ciudad resuena mientras el viento frío arrastra las cortinas. Carmen mira el balcón desde el sillón de la sala principal. Su cabello aún húmedo, moja sus hombros y torso. Un cigarro se consume intacto entre sus dedos. Detrás, desde el pasillo, Lorena se acerca aún somnolienta. Le mira en silencio un segundo, sus ojos observan a Carmen con esa mirada con la que se mira a un enfermo terminal de cáncer, Condescendiente, hipócrita y a su vez empática, le sonríe disimulando el tenso aroma de aquella mañana. - Buenos días..., ¿cómo amaneciste? - Carmen le mira sobre el hombro y devuelve la mirada hacia el ventanal del balcón. - No pude dormir - Lore se acerca y toma asiento en el sillón a su lado, Carmen siente el tacto indulgente con el que Lore le toma la mano.

Le quita la mano y esconde la mirada, la culpa le obliga a agachar la mirada. - ¿Estás bien? - Carmen mira de frente hacia el ventana- No hay una sola pinche noche en la que no sueñe con él. - Lore mira hacia el ventanal, rehúye la mirada como intentando borrar la memoria de su pensamiento. - Wey, en serio, no necesitas regresar hoy mismo a clases... si no quieres ir puedo avisar. - Carmen le devuelve la mirada - Me puedo quedar contigo... - Carmen le interrumpe - Prefiero no quedarme aquí...- Mira de vuelta al balcón y da una calada larga al porro. - Voy a estar bien, no te preocupes - Carmen se esfuerza por dibujar una sonrisa, Lorena le mira incrédula. Carmen se apresura y lanza lo primero que le viene a la cabeza - Lore, cuando estuve en el hospital, ¿notaste algo raro en mí? - Raro, ¿cómo? - Si, raro en mi forma de dormir, en mi cuerpo, en cómo dormía... - Lorena le mira condescendiente, confundida. - La mayor parte del tiempo estaba tu mamá, pero las veces que estuve contigo, sólo te veías, pues... como se vería cualquiera después de tener un accidente... - ¿una violación? - Lore le toma de la mano. Carmen mira perdidamente el balcón, lágrimas inundan sus ojos. - No puedo dejar de pensar en el día que desperté, fue como haber despertado del abismo de mis sueños - Sólo son pesadillas, seguramente es el medicamento que te está haciendo efecto. - Tal vez - Dijo Carmen, mintiendo por supuesto. Porque ella sabía que aquellos sueños, no eran solo pesadillas, sino el recuerdo vago de aquel abismo. - Entonces, ¿si vas? Me baño rápido y nos vamos juntas, ¿va? Lore le sonríe y se encamina al pasillo. Carmen asiente.

Se coloca de pie, sus pies desnudos caminan fuera hacia el balcón. Temerosa descubre las cortinas y al llegar a la cornisa mira por debajo de ella. La mancha marrón en la banqueta. El golpe suena en seco, el sonido del cráneo golpear contra el pavimento mientras el hueso se quebranta dejando el contenido desparramarse sobre el asfalto. La alarma del auto estacionado suena al recibir el impacto de los restos craneoencefálicos chocar abruptamente contra los faros delanteros. Carmen mira el cuerpo desnudo de Anuar agonizar momentáneamente sobre la banqueta, sin consciencia, reducido a un solo espasmo eléctrico.

El sol se oculta tras el cielo grisáceo y húmedo de la ciudad. El Mazda negro se pierde entre los vehículos y peatones de eje central. Carmen mira por la ventana mientras Lore conduce pasando de largo a los peatones del cruce en Bellas Artes.

Carmen baja del automóvil y mira a lo lejos el edificio de la facultad. - ¿Vamos? - Lore le extiende la mano, Carmen le toma de la mano y siguen su camino. Atraviesan los jardines de

la biblioteca y caminan frente a Coordinación, uno de los profesores los mira adentrarse al pasillo principal, deja sus actividades y corre para mirar fuera del cubículo. Carmen apretuja el brazo de Lore. Una multitud de estudiantes le pasan de largo, la observan, murmuran entre ellos. Algunos entre risas, otros cuantos, pasmados, disimulan y dirigen la cámara frontal de sus teléfonos apuntando hacia ellas. Lore los mira iracunda, desafiante. - ¿qué pedo, ¿qué ven pendejos?

La luz del proyector golpea fuertemente la pantalla del aula 33C. En ella se proyecta la imagen de la galaxia fantasma. El profesor, iluminado por el proyector, da un paso al frente. - Platón, nos habla a través de esta alegoría, una metáfora, acerca del hombre y su percepción limitada del conocimiento. - Esta percepción, como de dos mundos distintos, el mundo sensible conocido por medio de los sentidos y el mundo inteligible, sólo alcanzable a través del uso exclusivo de la razón. De la mente... - Carmen mira atenta la presentación, su atención se dispersa mientras mira el espiral formado por la galaxia. Un recuerdo fugaz le apuntala nuevamente. El líquido negro de una taza de café gira de la misma forma, el vómito del retrete, la sangre que corre del grifo, el remolino de pelo sobre la cabellera de Luis, la mancha de aceite que flota sobre un charco en el asfalto, un rehilete formando el ilusorio camino de un espiral. - Según Platón, a cada tipo de realidad le corresponde un tipo de conocimiento apropiado, aquel que se vive en carne propia, que es palpable para el hombre, forma parte todos los días en nuestro universo. Para todo lo que está más allá de nuestro alcance, de nuestros sentidos...

- La fachada rectangular de piedra volcánica, abre sus fauces, un túnel triangular se extiende hacia el interior. El viento reverberante arrastra el grito de una mujer.

Lore distraída mira a Carmen ensimismada desde su butaca. Toma el teléfono y escribe un mensaje, le da *send* - ¿qué pedo, que tienes? - El teléfono en la butaca de Carmen enciende ligeramente, su pantalla ilumina momentáneamente el rostro de Carmen. Sus manos se aferran fuertemente a la mesa. Lore le mira a lo lejos, se levanta y camina hacia Carmen, sentándose en la butaca trasera de Carmen. Estira la mano y palpa su hombro. Carmen hace caso omiso. Se levanta de la butaca y se acerca al hombro de Carmen. - wey, ¿estás bien? - Lore le busca la mirada, su rostro inmerso, sus ojos en blanco, como habitados por un ente extraño. Carmen comienza a convulsionarse. - Profe... ¡Profe! es, es Carmen...- El profesor observa a Carmen entre la oscuridad, los alumnos alrededor de Carmen se levantan asustados, se alejan de ella. Lore se echa hacia atrás. Las luces se encienden. El silencio se propaga en el salón, mientras las miradas se clavan sobre Carmen. Quien, confundida, abrumada, mira a su alrededor. Carmen solloza, grita aterrada y cubre su rostro. El profesor le mira, pasmado, en silencio intenta articular palabra. Se acerca a Carmen y la toma del hombro. - ¿Rojas? Carmen se sacude de un manotazo la mano, tomando su mochila corre fuera del salón, dejando a Lore mirando.

Apresurada, y distraída, Carmen choca hombros con una chica, le pasa de largo, inmersa en sus pensamientos. El aroma agrio de vómito le quema la nariz, golpea desde el interior y regurgita. Limpia el rastro de vómito con la manga de la sudadera y oculta su rostro tras la cabellera. Las miradas la persiguen a lo largo del pasillo. Acelera el paso.

Abre el grifo y el chorro de agua cae sobre el lavamanos, moja sus labios con el chorro de agua, lleva el chorro de agua a su rostro y enjuaga el sabor a vómito. Recupera el aliento, mira su reflejo en el espejo. Sus labios tiemblan, su mirada, cada partícula de su cuerpo vibra

tan fuerte, su sangre hierve, le quema la piel, como si cada uno de sus poros estuvieran a punto de permitir que todo su interior se disuelva con el agua, diluyendo cada una de sus células en el grifo y el abismo que devora cada una de ellas. Mira el vacío de su pupila y de repente, nada. Sólo el sonido del agua, el silencio, su respiración. Carmen recupera el aliento.

El dolor punzante le pateo al interior, y como un reflejo, lleva sus manos al vientre. El dolor pateo una vez más, aún más y más fuerte. Carmen grita y golpea la pared con el puño apretado. El dolor se hace cada vez más constante, convirtiéndose en un ardor. Golpea con la espalda contra la pared, levanta la blusa. ¡Clic! La puerta de uno de los cubículos se abre, Carmen baja la playera y cubre su abdomen con ella. Mira hacia el cubículo. Detrás de la puerta se asoma una chica de cabellos rojos. Le mira temerosa mientras sale del cubículo. Intercambian miradas. Carmen sale apresurada del baño.

Al abrir la puerta, topa con Lore. Tropezan chocando los hombros. Carmen corre por el pasillo sin mirar atrás. Lore le mira marcharse - ¿qué pasó?, ¡Carmen!

“Ponga la tira reactiva debajo del chorro de orina por 5 o 10 segundos. Si el kit incluye un recipiente de recolección, orine en él y luego inserte la tira reactiva en el recipiente por ...” Carmen sostiene la caja, y mira el estante. Mira a su alrededor.

Sale de la farmacia sosteniendo una pequeña bolsa de plástico, nerviosa enciende un cigarro y camina alejándose de la farmacia.

La portada del periódico muestra el cuerpo semidesnudo, las ropas desgarradas, y el rostro cubierto con una prenda. El cuerpo de la mujer yace sobre un arroyo, rodeado de hierba. Un par de botas forenses se erigen una hacia cada lado. Carmen mira el periódico. La mirada del hombre que sostiene el periódico cruza con la de ella. Carmen disimula y desvía la mirada.

La cerradura gira, Carmen entra al departamento entre la oscuridad. Se recarga contra la pared y suspira, deja caer la mochila sobre el suelo. Camina hacia el pasillo apresurada, quita sus tenis y entra descalza al baño. Se quita los pantalones y cierra detrás de ella la puerta. Toma del interior la tira reactiva y un pequeño recipiente. Suspira hondo, coloca el recipiente entre sus piernas.

Sumerge la tira reactiva en el recipiente y espera.

-Esa noche quedamos de vernos en casa de Regina, él me acompañó de regreso al depa. - Carmen da una calada al cigarro, recostada sobre el sillón, mientras Lore le pone una compresa de hielo sobre el amoratado ojo. Lore le mira triste, mientras recorre con el dedo índice el rostro de Carmen. Rosando, apenas recorriendo el margen de los moretones, del ojo enrojecido, reventado en sangre. - Quisiera poder cerrar los ojos y olvidarme de todo, despertar de esta puta pesadilla. Pero no puedo. Cierro los ojos y lo único que veo es esta inmensa oscuridad, este abismo dentro de mí. - Carmen toma el Ziploc con el triángulo de papel y lo levanta sobre su mirada. Lore lo mira. - No wey ni de pedo - Lore quita a Carmen de sus piernas y toma el cigarro, nerviosa mira por el balcón mientras da una calada. -Lore...- No wey, ni de pedo me voy a meter esa madre - Carmen se incorpora y se acerca a Lore, mientras le da la espalda y da una calada. - Lore, escúchame, por favor...- ¡no wey, escúchame tú! ¿No te cae el pedo? Carmen la toma del brazo. - ¡No wey, la que no entiende

que pedo eres tú!, Necesito saber ¿qué realmente pasó? ¿o se te hace muy normal? ¿Todo? ¿Las putas pesadillas? ¿Estos pinches recuerdos que ni siquiera sé si son míos? ¡Mírame wey, mírame! - Lore le mira, los moretones, el ojo enrojecido, el labio hinchado y las puntadas sobre el abdomen. - Desde hace meses no duermo, siento que mi cuerpo es otro. Todas las noches lo puedo sentir aquí en la piel, dentro de mí, en mi sangre... y lo único que me puede dar respuestas está aquí...- Carmen levanta el ziploc. Lore la mira y niega. - Neta, te veo y no te conozco. Ni un puto ajo, te va a devolver lo que te quitó ese cabrón. - Carmen la toma del rostro y se acerca a su rostro acorralándola contra la puerta corrediza del balcón. - Es que no entiendes, no es eso a lo que tengo miedo, es a lo que está dentro de mí...-

La prueba de embarazo yace en el recipiente, el símbolo se pinta negativo.

Carmen sostiene el ziploc entre sus manos, el sudor frío le humedece la frente. Toma el papel triangular entre sus dedos y lo coloca sobre su lengua. Se recuesta sobre la cama, ensimismada mira al techo y apretuja sus manos contra las sábanas. Respira profundamente, exhala, respira profundo, exhala - Respira...exhala...respira...exhala...- Su rostro comienza a sentirse pesado, sus manos ligeras, siente como se diluyen con las sábanas, el hormigueo de su piel, de sus manos. El peso de su cuerpo se diluye con la cama, con el aire, con el sonido y las vibraciones del concreto del edificio. El viento, el viento... puede sentirlo soplar sobre su rostro. Se eleva, un rastro difuso se divide entre ella y su cuerpo. Dejando solo un recipiente vacío, de carne y huesos. La recámara se desvanece. Su piel se derrite, dejando su desollado espíritu abrirse camino al vasto universo mientras la recámara y el mundo físico se desvanece en la oscuridad. El universo se extiende al horizonte, las estrellas, las galaxias son visibles desde ahí. Carmen sonríe. El sonido de una ballena, distante resuena a lo lejos. Una silueta cubre su rostro. Sus ojos bien abiertos miran pasmados. Su cuerpo vibra y todo a su alrededor, diluyéndose en colores difusos.

La cerradura del departamento gira, la puerta se abre. Lore entra al departamento que permanece con las luces apagadas. Frente a sus pies, la mochila de Carmen yace entreabierta. Mira a su alrededor. - ¿Carmen? - Lore deja su mochila debajo junto a la mochila de Carmen. Camina en la penumbra del departamento y se acerca al balcón, una pequeña rendija del ventanal permite la entrada del viento. Lore cierra el ventanal. Vuelve al interior de la sala y guarda silencio, pone atención en el silencio del departamento.

El cuerpo de Carmen se contrae en la cama, se convulsiona. Sus manos se aferran a las sábanas. Sus ojos se abren, se llenan de sangre y un gemido, un alarido desgarrador desde el interior. Sus piernas pataleando mientras sus dedos se contraen, sus ojos se van en blanco.

Lore se apresura por el pasillo y forcejea con la puerta. - ¡Carmen, abre la puerta! - Lore intenta empujarla, detrás de la puerta un mueble bloquea el eje de apertura. La cómoda pesada vence un poco permitiendo abrir un espacio lo suficientemente amplio, Lore estira el brazo al interior, intenta mover el pesado tocador. - ¿Carmen, ¿qué pasa?, ¡contesta! - Lore se asoma por el pequeño espacio entre el marco de la pared y la puerta. Sus ojos atónitos miran en horror. - ¡Carmen! - Lore se echa hacia atrás y con el hombro golpea fuertemente la puerta.

Carmen palpa la húmeda superficie del túnel, una luz violeta pasa por el túnel iluminando momentáneamente la longitud del túnel. Carmen intenta abrirse paso entre las estrechas paredes de la cavidad.

Lore golpea y finalmente logra abrirse camino al interior de la recámara. Se acerca a la cama donde Carmen yace recostada. Carmen sostiene una navaja y la empuña fuertemente hacia Lore, fuera de sí, débil. Aterrada mira a Lore. Lore dirige la mirada al vientre de Carmen mientras intenta incorporarse. Algo empuja desde el interior. - Sácalo... Lore...sácalo. - Lore se acerca a Carmen tomándola del brazo mientras intenta quitarle la navaja del puño. - Carmen, tranquila... por favor, dame la navaja. Te vas a hacer daño. - ¡No! - Carmen empuña la navaja y coloca el filo sobre su vientre. - Está dentro de mí, ¡todo este tiempo, lo supe, está dentro de mí! - Lore mira confundida, abrumada. - ¡Y lo quiero fuera, fuera de mí! - Carmen grita en dolor, Lore intenta tomarla de las muñecas, pero Carmen se resiste y mira su vientre. Un bulto empuja desde el interior. Carmen grita de dolor, una de las puntadas se abre dando espacio a una pequeña extremidad, la cual se abalanza sujetándose del exterior. Lore cae de bruces y se arrastra por el piso contra la pared. Aterrada observa a Carmen. Carmen empuña la navaja y la clava sobre su vientre, vuelve a clavarla y débil su mano cae. Lore mira como del interior una extremidad más se abre paso de entre las entrañas de Carmen, la mirada perdida de Carmen mira fijamente a Lore, quien le mira en shock. La pupila de Carmen se dilata y la oscuridad de la pupila pronto se disuelve con el interior del monolito triangular se baña en sangre mientras una tercia de tentáculos se abre camino al exterior trayendo consigo el alarido de un animal.

PLANTEAMIENTO VISUAL, NARRATIVO Y SONORO

Donde Florece el Loto Negro, es un texto cinematográfico que converge entre la narrativa contemplativa, realista, y fantástica, triada modular que pretende aterrizar el concepto del horror cósmico en un contexto Latinoamericano actual, en plena crisis de violencia de género.

Sin embargo, para conocer el concepto del **Horror Cósmico**¹⁰ y por ende comprender el estilo narrativo en el que se ha escrito este proyecto, es una tarea obligada o por lo menos sugerida para el lector o espectador del proyecto, visitar la literatura de H.P. Lovecraft, de quien se puede revivir y comprender de la manera más fidedigna el concepto de horror cósmico.

La herencia de un escritor como H.P. Lovecraft, menospreciado por la crítica durante mucho tiempo, ya no puede ser ignorada en estos días. Su capacidad para evocar el horror cósmico influyó en autores como Stephen King, Michael Chabon, Joe R. Lansdale y Neil Gaiman, solo por mencionar algunos nombres importantes. Fue precisamente Stephen King quien dijo que "H.P. Lovecraft aún no ha sido superado y sigue siendo el más grande autor de cuentos clásicos de horror del siglo XX".¹¹



El horror cósmico es un estilo narrativo, casi un género de la literatura fantástica, el cual ha sido acuñado y explorado por distintos autores en la literatura, cinematografía, música y pintura. Entre ellos, William Hope Hodgson, contemporáneo de H.P. Lovecraft, de quien entre sus más grandes aportaciones se encuentran. **The House on the Borderland**, obra publicada por primera vez en 1908. En la que se narra la historia de dos excursionistas que se topan con un viejo diario enterrado entre las ruinas de un caserón. En sus páginas el antiguo habitante describe una serie de hechos terribles e incomprensibles: los padecimientos que hubo de sufrir tras el descubrimiento de un portal que conectaba con otra dimensión; el acoso de unas horripilantes criaturas llegadas de otro mundo; el viaje de proporción cósmica en el que se le mostrará el fin y el principio del Universo.

Además de Hodgson, otro de los autores con mayor relevancia que dio una significativa aportación al universo de Lovecraft, fue el actual escritor **Alan Moore**, novelista gráfico mejor conocido por su novela gráfica **Watchmen**, quien extiende el universo de Lovecraft en el mundo del cómic y la novela gráfica por primera vez en el 2009 con **The Courtyard**, la cual después formaría parte del **Neonomicon** (2010). Novela Gráfica que sitúa el universo de Lovecraft en un Norte América moderno, (la cual daría a manera de reminiscencias el origen del principal argumento de la película galardonada *La forma del agua* del director mexicano

¹⁰ Léase en *¿Qué es el horror cósmico?: algunas claves fundamentales.*, publicado en la revista digital Filth- Autor Jorge Alejandro en Julio 2021 [Liga al enlace](#)

¹¹ Nota textual del prólogo escrito por Antonio Salinas, incluido en la adaptación al español y reimpresión para su distribución. Neonomicon Autores Alan Moore y Jacen Burrows. Primera edición Julio 2018 - Impreso y distribuido en México por Panini Cómics.

Guillermo del Toro) para posteriormente dar nacimiento a la colección **Providence**, la cual extendería el universo situado en el mismísimo tiempo de vida y lugar de origen del escritor H.P. Lovecraft.



12

Directores como John Carpenter (*The Thing*, 1982). Quien logra de manera efectiva introducirnos a un campo de investigación en la Antártida.

*Basado en la novela de 1938 de John W. Campbell Jr. Who Goes There, el filme The Thing, relata la historia de un grupo de investigadores estadounidenses en Antártida que se encuentran con la Cosa, una forma de vida extraterrestre parasitaria que se asimila y luego imita a otros organismos. El grupo es superado por la paranoia y el conflicto, ya que aprenden que ya no pueden confiar entre sí y que cualquiera de ellos podría ser la Cosa.*¹³

Es innegable que dicha obra literaria y por consiguiente cinematográfica, ambas están ligadas a la obra original de Lovecraft *En las montañas de la locura*, que lleva a cabo una expedición en la Antártida para descubrir una antigua civilización que habitaba en una ciudad oculta en las vastas montañas aún inexploradas del polo norte.

¹² A la izquierda, *Neonomicon* (2010) Autores: Alan Moore y Jacen Burrows, a la derecha, *Providence* (2015) Autores: Alan Moore y Jacen Burrows. Ambos publicados por la editorial Avatar.

¹³ Cita textual de la ficha publicada por [Wikipedia](https://es.wikipedia.org/wiki/Who_Goes_There).



14

Por otro lado, Stuart Gordon quien sería conocido por construir su carrera filmica con base a adaptaciones de textos de Lovecraft, tales como *From Beyond* (1986).



15

O *Re-Animator* (1985), largometraje con el cual Stuart Gordon catapulta su carrera filmica declarándose a sí mismo un ferviente seguidor del gran legado de Lovecraft en su carrera.

¹⁴ A la izquierda, portada de la novela gráfica adaptada "Las Montañas de la Locura de H.P. Lovecraft" por Gou Tanabe. 2021.

A la derecha, cartel publicitario de John Carpenter's *The Thing*- 1982 [tomado de IMDB](https://www.imdb.com/title/tt0081505/).

¹⁵ Véase en *H.P. Lovecraft's From Beyond* (Stuart Gordon, 1986).



16

Y así consecutivamente tanto en la literatura como la cinematografía, música y distintas artes, el horror cósmico ha ido repercutiendo en el análisis de todas estas obras para entrelazar un universo conformado por pesadillas, alucinaciones y relatos de lo incomprensible para redescubrirnos como humanos conscientes, parte de un vasto universo autónomo, del cual aportamos una parte insignificante. Gracias a Eugene Thacker, se llega al entendido que, en la literatura de Lovecraft y el horror cósmico, existe un inexorable vínculo entre las corrientes filosóficas como el nihilismo y el existencialismo, creando así el sentido de la corriente filosófica del **pesimismo cósmico**.

We see things only as we are constructed to see them and can gain no idea of their absolute nature. With five feeble senses we pretend to comprehend the boundlessly complex cosmos, yet other beings with a wider, stronger, or different range of senses might not only see very differently the things we see, but might see and study whole worlds of matter, energy, and life which lie close at hand yet can never be detected with the senses we have.

I have always believed that such strange, inaccessible worlds exist at our very elbows, and now I believe I have found a way to break down the barriers (In Lovecraft's inimitable prose, italics always indicate an epiphany of cosmic horror...)¹⁷

En lecturas de Lovecraft, tales como: *El color que cayó del espacio*, *En las montañas de la locura*, *La sombra más allá del tiempo*, *El llamado de Cthulhu*, *Desde el más allá*; se habla de seres de este y otros mundos, capaces de vivir milenios, emprender viajes por el tiempo y el espacio, de percibir sentidos o habitarlos alejados de la más mínima perceptiva sensorial humana, desdibujando la época industrial dando paso a la era científica.

¹⁶ *Re-Animator* (Stuart Gordon, 1985) en <https://unaffiliatedcritic.com/2012/10/re-animator-1985/>

¹⁷ Thacker, E. (2011). *In the dust of this planet*. Amazon. <https://www.amazon.com/Dust-This-Planet-Horror-Philosophy/dp/184694676X>

Pero ¿qué es lo que atrae a los autores a adentrarse en este viaje psico nauta para redescubrir en nuestras problemáticas sociales un sentido y cabida en la cosmogonía *Lovecraftiana* de esta historia? Bien se conoce de Lovecraft que sus personajes fueron desarrollados en un mundo donde la sexualidad femenina era cargada con connotaciones negativas; si era reproductiva se le re-simbolizaba para dotar a los personajes femeninos la cualidad o defecto de dar nacimiento a seres subhumanos tal como sucede con Lavinia Whateley en *El Horror de Dunwich*. Nacimientos de seres superiores que repercuten en escalas cósmicas poniendo en peligro el universo y la existencia de este según las tradiciones humanas. Omitiendo así un rol positivo y vital no solo a la sexualidad femenina, a la misma sexualidad humana en general. Reduciendo la sexualidad y el cuerpo humano, a un medio para la procreación y persistencia de un mal. Lo cual para los autores contiene la semilla metafórica que nutre el pilar narrativo de nuestra historia. La procreación del mal. Es sabido que los personajes femeninos fueron escasos en la completa escritura de Lovecraft, tanto, que conocidos existen únicamente tres personajes. Lavinia Whateley de *The Dunwich Horror* (1928), Kezia Mason de *Tales from the Witch House* (1933), y Asenath Waite Derby de *The thing on the doorstep* (1933). Aunque para 1985, el clásico de horror de culto *Re-Animator*, introdujo al personaje de Megan Halsey, una joven estudiante de la facultad de medicina en la Universidad de Miskatonic, quien fuera presentada como una mujer inteligente, independiente, impulsada y sexualmente activa.



18

Dicha película introducía por primera vez a un personaje femenino al universo Lovecraftiano, sin embargo, este cae en una serie de decisiones creativas orillando al personaje a una evidente cosificación femenina, misógina y gratuita en la que se promueve no sólo dicha objetivación, si no pareciera que se castiga a la figura femenina por el deseo e independencia sexual que el personaje ejerce durante la historia.

La figura femenina no sólo en la literatura de Lovecraft, si no en el género del horror es

¹⁸Captura de pantalla tomada *Re-Animator* (Stuart Gordon, 1985). *Meg is strapped down, stripped naked and the decapitated head of Dr. Hill is shown performing oral sex. Her attempts to stop him fail. This scene caused controversy for the film as the original actress set to play Megan was pulled when her mother discovered plans for this scene. Also, David Gale's (actor who portrayed Dr. Hill) wife left the premiere when the scene started. Ask yourself: was this scene even necessary?* Léase del ensayo publicado *The Women of Lovecraft*, del blog *The Future of Fear is Female*.

comúnmente ligada a dos polaridades. La debilidad o la maldad. Los personajes femeninos durante mucho tiempo fueron representados como la dama en peligro o el origen del mal que acecha. Sus cuerpos cosificados fungieron gratuitamente durante mucho tiempo como *trigger* para satisfacer la hormona adolescente del varón que, sin tener la información adecuada, fomenta y perpetra el sentido misógino que erróneamente ha sido vinculado con el género de horror.

Para efectos narrativos de nuestro proyecto, el horror cósmico se define como: *eso que existe entre nosotros, más allá de la comprensión, imaginación y sobre todo poder manipulativo del ser humano que provoca una inevitable vulnerabilidad física, mental y/o espiritual. Esa sensación de insignificancia en el mundo, universo o entorno social del cual no tenemos control, sino una invisible sensación e ilusoria percepción de bienestar.*

Tras poner lo dicho en reflexión, consideramos que la problemática de violencia de género y feminicidios, transmiten esta misma sensación de impotencia e incomprensible fuerza metafórica que acecha en el horror cósmico. Esa violencia que acecha a nuestra sociedad, sumada a la impugna violencia sistémica que acecha a Carmen, son resultado de una fuerza ideológica como lo es el machismo, el principal enemigo, que invisible se oculta apoderándose del pensamiento colectivo, alimentándose de un odio insaciable que termina por propagarse mayoritariamente entre todos los hombres.

La metáfora de la procreación toma fuerza al hacer énfasis en el temor que Carmen despierta tras sentir que su cuerpo cambia sospechando que ella ha comenzado la gestación de un ser producto de una violación. El temor a ser madre producto de la violencia sexual, es uno de los temores que muchas mujeres viven día a día y por el cual muchas de ellas siguen en la lucha por acceso a la libertad en sus derechos reproductivos.

Es verdad que tanto el horror cósmico como nuestra realidad, presentan obstáculos atemorizantes de los cuales no tenemos control absoluto, el destino y las circunstancias forjan nuestros caminos. Pero si no queda nada a qué darle cara, terminaremos doblegados ante las monstruosidades que en el mundo fantástico como en el real, terminarán por apoderarse de nuestros miedos obligándonos a aceptar la desdicha y miserable existencia en la que vivimos.

Con esta breve introducción a la cosmogonía Lovecraftiana, esperamos que a aquellos a quienes sirva este texto como estudio o mera curiosidad, les ayude a percibir el mundo como lo ve nuestra protagonista. Un mundo del que las pesadillas no logran distinguirse de la realidad.

GUIÓN ORIGINAL

CRACK ME OPEN

Escrito por:
Andrea Moreno Gaxiola
Omar Augusto Linares Cardona

Registro INDAUTOR:
No. 03-2018-090413335600-01

La pantalla permanece en negro. La respiración agitada de un hombre resuena tras el obturador digital de una cámara.

INT.VAGÓN DEL METRO.NOCHE

Una MUJER MAYOR dormita contra la ventana del vagón mientras sostiene un par de bolsas de mercado. Las compuertas del vagón se abren, anunciando con un pitido. La mano ensangrentada de otra LORE se apoya en el pasamanos frente a ella. Algunas gotas de sangre gotean desde el interior de una bolsa de plástico que sostiene LORE. El ligero lloriqueo de una criatura resuena al interior de la bolsa. La Mujer, despierta, mira al suelo, los tenis ensangrentados de Lore llaman su atención. Levanta la mirada y con repugnancia mira algo al interior de la bolsa moverse. El lloriqueo suena una vez más. Las puertas del vagón se cierran y el tren se pone en marcha. La mujer mayor instintivamente cubre su boca con la mano, dejando caer la bolsa de mandado al suelo. Las verduras ruedan sobre la sangre hacia los pies de Lore. La mujer levanta la mirada, pasmada mira a Lore quien solloza en silencio. La bolsa se mueve, desde el interior el lloriqueo resuena más fuerte. La gente en el vagón mira a Lore mientras ella aprieta con fuerzas el pasamanos, comienza a llorar desconsoladamente. Sus manos y abdomen escurren en sangre. La gente a su alrededor le mira horrorizada intentando ver al interior de la bolsa. Lore mira la bolsa y la deja caer al suelo. La multitud se asusta. Lore mira la bolsa en el piso del vagón, levanta el pie y un hombre brinca a detenerla.

HOMBRE

¡No!

Lore da un pisotón sobre la bolsa.

INT.RECÁMARA/DEPARTAMENTO CARMEN.NOCHE

Carmen despierta humedecida en sudor. Sus ojos amoratados miran muy abiertos a la oscuridad mientras intenta recuperar el aliento. Pasmada, regurgita y arquea el cuerpo. Baja de la cama y corre fuera del cuarto cubriendo su boca, intentando no vomitar.

INT.BAÑO-DEPARTAMENTO DE CARMEN.NOCHE

A) Carmen cae de rodillas frente al retrete y vuelve el estómago.

B) Se mira al espejo, observa la hemorragia en su ojo izquierdo. Levanta ligeramente su blusa.

c) Carmen retira la gasa enrojecida de su vientre, dejando ver dos series de puntadas de 15 o 30 centímetros. Su dedo índice recorre la herida. Presiona con los dedos, intentando palpar al interior. La puerta suena, Lore llama del otro lado con la voz adormilada.

LORE

Carmen, ¿Qué pasó, todo bien?

Carmen se mira al espejo mientras una hemorragia nasal escurre sobre sus labios. Una gota de sangre cae y se disuelve trazando un remolino de sangre en el desagüe del lavamanos. Absorta en el espiral, mira perdidamente el abismo dentro del grifo. Los golpes suenan una vez más.

INT. SALA/DEPARTAMENTO CARMEN. NOCHE

LORE

¿Carmen?, ¡ábreme! ¿estás bien?

Lore forcejea con la cerradura de la puerta del baño. la puerta se abre, Lore trastabilla hacia atrás y lleva sus manos al pecho del susto.

Pasmada, Carmen le señala con la mirada el rastro de sangre que corre del vientre a la entrepierna y de la entrepierna hacia los muslos.

LORE

(Titubeante)

¡No te muevas, no te muevas! voy a llamar a una ambulancia...

Lore corre a la recámara. Carmen mira el balcón, la cortina bailotea con el viento. A lo lejos el sonido reverberante de un bebé llora, en un aletargado eco que poco a poco se transforma en un gemido de dolor. Detrás de la cortina, Anuar permanece de pie desnudo, mirando de frente hacia la calle. Carmen le mira, temerosa se acerca al balcón, sus muslos escurren en sangre, el dolor punzante le impide seguir adelante. Anuar le mira sobre el hombro mientras sostiene en los brazos a un ente de 5 puntas, una especie de molusco con cavidades dentadas recubiertas en vello. Sangre escurre de sus brazos, mira a Carmen, le sonríe.

INT. RECÁMARA/DEPARTAMENTO CARMEN. NOCHE

Carmen despierta de un brinco, humedecida en sudor. Patalea y recarga su espalda contra la cabecera, enciende la lámpara de buró. Jadeante, mira a su alrededor, recupera el aliento. Levanta su blusa y mira las puntadas sobre su vientre ya cicatrizadas, suspira.

Se sienta a la orilla de la cama y mira sus manos. Recupera el aliento y mira hacia la ventana. Desde afuera, por la ventana se escucha el sollozar de una MUJER. Los gritos de un HOMBRE resuenan a lo largo de la calle. Carmen se asoma por la ventana, observa a la pareja discutir al interior de un automóvil. Un perro ladra a lo lejos.

Carmen cae sobre la almohada de su cama, suspira y cubre su rostro con ambas manos. Pensativa mira hacia el techo, estira el brazo debajo de la almohada. Toma su teléfono celular y abre el feed de

Facebook. Varias notificaciones se despliegan en la pantalla. Titubeante, da click sobre uno de los links, un clip de video se

reproduce.

REPORTERA F.C.

Hoy, hace 3 meses que Carmen Rojas Peaslee, víctima de violación e intento de homicidio. Despertó del coma provocado por las puñaladas y serie de golpes efectuados en su contra al interior de su departamento situado en la Delegación Cuauhtémoc de la zona centro de la Ciudad de México.

Víctima del homicida que presuntamente cometió suicidio tras dejarla inconsciente al interior de su domicilio, el cual cayera desde un...

Carmen arroja el teléfono sobre la cama y solloza en silencio. La pantalla del teléfono muestra un clip de video de un cuerpo cubierto bajo una sábana sobre el pavimento fuera del edificio.

REPORTERA F.C.

6to piso, caída la cual le provocaría la muerte instantánea dejando su rostro irreconocible.

MONTAJE. -

A) Carmen mira por debajo de la cama, estira el brazo y arrastra desde el inferior, una bolsa negra, la toma y abre, al interior se encuentra una chamarra de mezclilla.

REPORTERA F.C.

Actualmente la víctima se encuentra en recuperación mientras la fiscalía de la Ciudad de México espera que la víctima pueda presentar declaraciones que ayuden a descifrar la identificación del presunto homicida de quien se presume drogaba a sus víctimas las cuales conocía por medio de una aplicación de citas.

La chamarra sucia con algunas manchas de vómito y sangre. Esculca los bolsillos y del interior saca una navaja, la mira detenidamente y palpa su vientre, vuelve a esculcar y saca un pequeño ziploc. Lo levanta contra la luz de la lámpara de buró y observa dentro un pequeño triángulo de papel, parecido a una hoja de alga. Lo mira pensativa, inmersa en sus pensamientos, atraída por la figura triangular.

INT. RECÁMARA DE LORE/DEPARTAMENTO CARMEN. NOCHE

Lore duerme profundamente en la cama, la puerta se abre. Carmen se asoma del marco de la puerta, observa a Lore momentáneamente y cierra la puerta.

INT. BAÑO-DEPARTAMENTO DE CARMEN. NOCHE

Carmen mira las puntadas de su vientre mientras el agua corre sobre su piel. Ensimismada, recorre con la yema de sus dedos su vientre, presionando al interior, como palpando. El sonido del agua se transforma en un eco reverberante y abrumador.

INT. ABISMO. NEGRO

La superficie del túnel triangular de piedra volcánica extiende su oscuridad al interior. El distante lloriqueo de una criatura resuena desde sus entrañas. El sollozo de una mujer se diluye en el eco cavernoso, se transforma en un grito.

INT. BAÑO-DEPARTAMENTO DE CARMEN. NOCHE

Carmen vuelve en sí, cierra la llave de la regadera y asustada intenta recuperar el aliento.

INT. SALA/DEPARTAMENTO CARMEN. AMANECER

El sonido de los automóviles resuena a lo lejos. Fuera del balcón, las cortinas ondean con el viento.

Las gotas de agua caen del pelo de Carmen, mojando sus hombros mientras abraza sus rodillas sentadas sobre el sillón.

Un cigarro se consume entre sus dedos, mira fijamente el ventanal del balcón. Detrás, desde el pasillo, se escucha una puerta abrir, Lore se acerca somnolienta a la sala, le mira desde el pasillo.

LORE

Buenos días, ¿Cómo amaneciste?

Carmen vuelve en sí y le mira sobre el hombro.

CARMEN

No pude dormir.

Lore se acerca y se sienta a su lado. Le mira.

LORE

¿estás bien?

CARMEN

No hay una sola pinche noche en la que no sueñe con él.

Carmen mira perdidamente el balcón. Lore se percata de ello y mira las cortinas ondear con el aire.

LORE

Wey en serio, no necesitas regresar a clases hoy mismo... digo, si no quieres ir puedo avisar.

Carmen le mira.

LORE

Me puedo quedar contigo.

CARMEN

Prefiero no quedarme aquí.

Carmen mira de vuelta el balcón, da una calada y apaga el cigarro en el cenicero de la mesa de centro.

CARMEN

Voy a estar bien, no te preocupes.

Carmen le dibuja una sonrisa. Lore le mira incrédula y asiente.

CARMEN

Lore, cuando estuve en el hospital, ¿notaste algo raro en mí?

LORE

Raro, ¿cómo?

CARMEN

Raro, mientras dormía, en mi cuerpo, en cómo dormía...

LORE

La mayor parte del tiempo estaba tu mamá, pero las veces que me quedé contigo, sólo te veías pues... como se vería alguien después de un accidente.

CARMEN

No puedo dejar de pensar en el día que desperté, fue como haber despertado del abismo de mis sueños.

Lore le mira, confundida.

CARMEN

Era como si mi cuerpo hubiera estado todo este tiempo ahí,

recostado, sin vida...pero realmente yo estaba muy lejos de aquí, en un lugar al que no se ni como describir, sólo se, que se sentía extraño, se sentía... mal estar ahí.

LORE

Sólo son pesadillas, seguramente es el medicamento que te está haciendo efecto.

CARMEN

Tal vez.

Lore se levanta y camina de vuelta al pasillo.

LORE

Entonces, ¿si vas? Me baño rápido y nos vamos juntas.

Lore le sonríe y se encamina al pasillo. Carmen se levanta del sillón y camina hacia el balcón. Temerosa, descubre las cortinas y da un paso cerca de la cornisa del balcón.

El viento le sopla, inmersa en sus pensamientos mira por debajo hacia el pavimento, donde una mancha color marrón se pierde sobre el gris del concreto.

¡ZAZ! Un golpe seco contra el cemento suena, el cuerpo de Anuar cae sobre el asfalto, el cráneo revienta del golpe sobre la banqueta y el cuerpo desnudo yace sobre el cemento. Carmen brinca del susto.

EXT. CIUDAD DE MÉXICO. DÍA

El automóvil recorre una avenida principal. Carmen mira perdidamente por la ventana. Lore conduce. El auto se desplaza por la avenida principal perdiéndose entre el tráfico y peatones.

INT. PASILLO/UNIVERSIDAD. DÍA

La mano de Carmen apretuja la de Lore. Caminan por el pasillo, intenta no mirar a su alrededor.

LORE

¿qué pedo, qué ven pendejos?

Un grupo de estudiantes los mira de largo y siguen su camino. Lore apretuja a Carmen contra su brazo y la acompaña a lo largo del pasillo.

INT. AULA/UNIVERSIDAD

Constelaciones se proyectan en una sala a oscuras, el profesor da un

paso al frente al centro de la proyección.

PROFESOR

Platón, nos habla a través de esta alegoría, una metáfora, acerca del hombre y su percepción limitada del conocimiento. Esta percepción, como de dos mundos distintos, el mundo sensible conocido por medio de los sentidos y el mundo inteligible, sólo alcanzable a través del uso exclusivo de la razón. De la mente...

Carmen presta atención a la espiral formada por galaxias y constelaciones que gira interminablemente en la proyección.

PROFESOR

Según Platón, a cada tipo de realidad le corresponde un tipo de conocimiento apropiado...

INT. ABISMO. NEGRO

El interior del túnel triangular se extiende, dentro, el túnel pierde su textura rocosa, su interior es una especie de cordón umbilical.

PROFESOR

Aquel que se vive en carne propia, que es palpable para el hombre...

La viscosidad y la humedad opacan el reverberante eco del llorar de una criatura. El grito de una mujer resuena al unísono.

INT. AULA/UNIVERSIDAD

Lore mira a Carmen desde su butaca, quien abrumada mira fijamente a la pantalla. Se acerca a Carmen, palpa su hombro y le susurra.

LORE

wey, ¿estás bien?

Carmen abrumada mira a Lore. Quien asustada toma del hombro a Carmen. Sus pupilas se dilatan, sus labios se humedecen de sudor, su cuerpo tembloroso y los ojos de Carmen se van en blanco.

PROFESOR

forma parte todos los días en nuestro universo. Para todo lo que está más allá de nuestro alcance, de nuestros sentidos...

Carmen apretuja las manos contra la mesa del pupitre. Lore zangolotea a Carmen.

LORE

¿¡Carmen!?, Profe, está... Carmen está...

El profesor observa a Carmen de entre la oscuridad, quien con los ojos en blanco convulsiona mientras se aferra fuertemente al pupitre. Los alumnos a su alrededor se levantan asustados y se alejan de ella.

INT . ABISMO . NEGRO

Al interior del túnel, el sollozo de la mujer continúa y se hace más claro, de la oscuridad descubrimos a esa mujer.

Es Carmen, quien grita desde el interior, una membrana orgánica la contiene atrapada a su interior. Carmen logra librarse rasgando la membrana. Cae de rodillas y aturdida mira a su alrededor mientras unos tentáculos se aferran a su piel.

INT . AULA / UNIVERSIDAD

Carmen vuelve en sí y vomita sobre la butaca y su ropa. Lore se echa hacia atrás. El Profesor mira perplejo, el grupo le mira en silencio, las luces se encienden. Y las miradas pasmadas de los estudiantes miran en silencio.

PROFESOR

Rojas, Señorita Rojas.

Carmen vuelve en sí y mira abrumada al profesor, mira a su alrededor. El silencio se torna denso a su alrededor, el profesor se acerca y la toma del hombro. El profesor le mira con los mismos ojos rojizos que Anuar.

PROFESOR

¿Rojas?

Carmen le arrebató el hombro, sale del salón corriendo mientras todos le miran.

INT . PASILLO / UNIVERSIDAD . NOCHE

Carmen camina por el pasillo, limpia sus labios con la manga del suéter mientras dos estudiantes le miran. Carmen les evita la mirada.

INT. BAÑO DE UNIVERSIDAD. NOCHE

La llave del lavamanos se abre y echa un chorro de agua sobre las manos de Carmen. Quien sumerge sus labios bajo el grifo.

Enjuaga su rostro y temblorosa mira de frente al espejo; mira sus manos. Fuera de sí, cubre su rostro con ellas, palpando sus ojos, su nariz y sus labios. Mira el vacío de su pupila. Se contrae en un ligero espasmo, grita de dolor y encorvada presiona su vientre. El dolor patea una vez más.

Carmen apresurada levanta la blusa mira sobre su vientre, un pequeño bulto pateo y presiona desde el interior bajo las puntadas de su vientre. Carmen grita horrorizada.

CARMEN

¡no mames, no mames!

Carmen solloza y grita una vez más mientras palpa su vientre. El cerrojo de un cubículo suena. Su mirada se desvía, detrás de ella, uno de los cubículos se abre. Una estudiante le mira temerosa mientras sale de uno de los cubículos. Carmen le mira sobre el hombro mientras cubre su torso y vientre, la estudiante le mira pasmada. Carmen le mira abrumada, corre fuera del baño.

INT. PASILLO/UNIVERSIDAD. NOCHE

Carmen abre la puerta y tropieza con Lore, corre por el pasillo sin mirar atrás.

LORE

¿qué pasó?, ¡Carmen!

INT. FARMACIA. NOCHE

Carmen hurga sus uñas mientras mira un estante. Mira a su alrededor, toma una caja.

EXT. FARMACIA. NOCHE

Carmen sale de la farmacia sosteniendo una bolsa de plástico, nerviosa enciende un cigarro y camina alejándose de la farmacia.

INT. VAGÓN DEL METRO. NOCHE

Carmen mira ensimismada al piso del vagón. Un hombre le mira fijamente. Carmen le evita la mirada y baja en la siguiente parada.

CARMEN F.C.

Lo conocí en una app...

INT. SALA/DEPARTAMENTO CARMEN. NOCHE

La cerradura gira, Carmen abre la puerta y tras cerrar, se recarga en la puerta. Deja caer su mochila. Quita sus tenis con la punta de los pies, tambaleante pasa de largo a un gato.

CARMEN F.C.

Se hacía llamar Anuar, o eso decía.

INT. RECÁMARA/DEPARTAMENTO CARMEN. NOCHE

Carmen deja caer las cosas de la bolsa sobre la cama. Un par de gasas, una pomada y una caja de prueba de embarazo.

INT. BAÑO-DEPARTAMENTO DE CARMEN. NOCHE

Carmen levanta su blusa ligeramente y palpa su vientre. Adolorida, lee el instructivo de la prueba.

CARMEN

Esa noche quedamos en vernos, en casa de Regina y él me acompañó de regreso al depa.

INT. SALA/DEPARTAMENTO CARMEN. NOCHE

Carmen da una calada al cigarro recostada sobre el sillón. Lore le mira triste, mientras recorre con el dedo índice el rostro de Carmen. Rozando, apenas recorriendo el margen de los moretones, del ojo enrojecido, reventado en sangre.

CARMEN

El se ofreció a traerme...

Carmen le mira fijamente, pensativa.

CARMEN

Íbamos de regreso y estaba como insoportable, ¿sabes? Como muy... muy insistente.

INT. RECÁMARA/DEPARTAMENTO CARMEN. NOCHE

Carmen seca su pelo y mira al buró, saca del cajón el ziploc con el triángulo de papel.

INT. SALA/DEPARTAMENTO CARMEN. NOCHE

Carmen da una calada y le pasa el cigarro a LORE.

CARMEN

Me acorraló contra la puerta, me metió a la fuerza...

Carmen quiebra y solloza en silencio. LORE cambia el semblante.

CARMEN

Todas las noches lo veo ahí parado en el puto balcón. Lore, yo fuí. Yo lo aventé.

LORE

Él se aventó y tú no tienes nada que ver en eso. Y si así hubiera sido, bueno, pues...

Carmen suspira, se incorpora, toma la cajetilla de cigarros. Enciende el cigarro y da una calada. Nerviosa intenta recordar.

INT. RECÁMARA/DEPARTAMENTO CARMEN. NOCHE

Carmen mira recostada los triángulos de papel contra la luz de la lámpara de buró.

CARMEN F.C.

Quisiera poder cerrar los ojos y olvidarme de todo, despertar de esta puta pesadilla. Pero no puedo. Cierro los ojos y lo único que veo es... esta inmensa oscuridad, este abismo dentro de mí.

INT. SALA/DEPARTAMENTO CARMEN. NOCHE

Carmen toma el ziploc con el triángulo de papel y lo levanta sobre su mirada. Lore lo mira.

LORE

No wey, ni de pedo...

CARMEN

Lore...

LORE

Ni de pedo me voy a meter esa madre wey.

CARMEN

Lore, escúchame...

LORE

¡no wey! ¡no!, ¡escúchame tú! ¿No te cae el pedo?

CARMEN

¡No wey, la que no entiende que pedo eres tú!, Necesito saber ¿qué realmente pasó? ¿o se te hace muy normal? ¿Todo? ¿Las putas pesadillas? ¿Estos pinches recuerdos que ni siquiera sé si son míos? ¡Mírame wey, mírame!

Las lágrimas escurren por las mejillas de Carmen, Lore le mira, indignada, incrédula.

CARMEN

Desde hace meses no duermo, siento que mi cuerpo es otro. Todas las noches lo puedo sentir aquí. Susurrándome al oído, tocándome... y lo único que me puede dar respuestas, está aquí.

Carmen levanta el ziploc contra Lore. Lore niega.

LORE

Neta, te veo y no te conozco. Ni un puto ajo, te va a devolver lo que te quitó ese cabrón.

Carmen la toma del rostro y se acerca a su rostro acorralándola contra la puerta corrediza del balcón

CARMEN

Es que no entiendes, no es eso a lo que tengo miedo, es a lo que está dentro de mí...

INT. RECÁMARA/DEPARTAMENTO CARMEN. NOCHE

Montaje: La prueba de embarazo yace sobre el lavamanos. La seña negativa se diluye en el recipiente.

Carmen sostiene el ziploc entre sus manos, el sudor frío le humedece los labios, la frente. Toma el papel triangular entre sus dedos y lo coloca sobre su lengua. Se recuesta sobre la cama, ensimismada mira al techo y apretuja sus manos contra las sábanas. Susurra a sí misma.

CARMEN

Respira... respira...

Carmen respira profundamente una y otra vez. Nerviosa, intenta relajarse en cada exhalación. Poco a poco su rostro comienza a relajarse, su mirada cambia, sus manos se aligeran junto a sus brazos, soltándose poco a poco de las sábanas. Suspira, todo parece diluirse a su alrededor. Exhala profundamente y en el suspiro, Carmen entra en un letargo.

Su cuerpo se levanta ligeramente de la cama, como si flotara a unos centímetros de ella. Su piel se agrieta, dejando su piel escurrir mientras su cuerpo desollado se eleva sobre la cama.

CARMEN

No... no...

Carmen mira de vuelta de cara al cielo, y donde debería estar el techo se encuentra el manto estelar, las estrellas y galaxias son bastante visibles desde ahí. Carmen sonríe.

El sonido de una ballena resuena sobre ella, a lo lejos la silueta de un objeto eclipsa la luz sobre su rostro. El rostro de Carmen aún aletargado diluye su sonrisa en confusión, de confusión a horror. Pasmado, su cuerpo comienza a vibrar como si todo a su alrededor vibrara diluyendo su rostro en un difuso retrato a baja velocidad.

INT. SALA/DEPARTAMENTO CARMEN.NOCHE

Las llaves resuenan, la cerradura gira y se abre la puerta. Lore entra al departamento, cierra la puerta detrás de ella.

LORE

¿Carmen...?

Lore deja su mochila debajo en el piso, junto a la mochila de Carmen, mira hacia el balcón y se acerca al ventanal, mira fuera de la cornisa. Vuelve al interior de la sala y guarda silencio.

INT. RECÁMARA/DEPARTAMENTO CARMEN.NOCHE

El cuerpo de Carmen se contrae, se convulsiona mientras la droga hace efecto, presiona sus manos contra las sábanas y respira profundamente. Estira las manos y de un golpe tira la lámpara de buró.

Carmen golpea el colchón y se aferra fuertemente a las sábanas. Los ojos se llenan de sangre. mientras un gemido, alarido de dolor resuena desde su garganta. Sus piernas brincan y patalean mientras sus dedos se contraen, sus ojos se van en blanco.

INT. SALA/DEPARTAMENTO CARMEN.NOCHE

Lore corre por el pasillo. Forcejea con la puerta.

LORE

¡Carmen, abre la puerta!

Lore intenta empujarla, detrás de la puerta un mueble estorba. Lore estira la mano al interior e intenta mover el pesado tocador.

LORE

¿Carmen?, ¿qué pasa?, ¡Contesta!

Lore se asoma por la rendija entre la puerta y el marco de ella. Sigue empujando, intentando abrir un espacio amplio entre la puerta.

INT. ABISMO.NEGRO

Carmen gatea desesperadamente al interior del túnel triangular.

INT. RECÁMARA/DEPARTAMENTO CARMEN.NOCHE

Lore golpea y finalmente logra abrirse camino al interior.

Se acerca a la cama donde Carmen le mira aterrada sosteniendo una navaja, Lore dirige la mirada al vientre de Carmen. Algo dentro de ella empuja hacia el exterior. Carmen grita, palpa su vientre.

CARMEN

¡Sácalo, sácalo!

Lore se acerca a Carmen tomándola del rostro mientras intenta quitarle la navaja del puño.

LORE

Carmen, tranquila por favor, tranquila... dame la navaja.

Carmen empuña la navaja fuertemente contra su vientre.

LORE

¡Suéltala!

CARMEN

¡Todo este tiempo ha estado dentro de mí!, ¡Y lo quiero fuera!

Carmen grita en dolor, Lore intenta tomarla de las muñecas. Carmen se resiste y mira sobre su vientre, el bulto empuja desde el interior. Carmen grita de dolor, una de las puntadas se abre dando espacio a una pequeña extremidad. Lore cae de bruces y se arrastra por el piso contra la pared. Aterrada observa a Carmen. El bulto al interior empuja de nuevo con más fuerza, Carmen grita. La herida se abre reventando las puntadas. Carmen empuña la navaja y da un par de navajazos al interior de su vientre, el último ya débil rasga el costado de su abdomen, cae inconsciente. Lore mira al ente abrirse camino de entre sus entrañas. Lore le mira en shock mientras el ente se abre camino y poco a poco se erige sobre el rostro de Lore.

Corte A NEGROS. "DONDE FLORECE EL LOTO NEGRO"

TRATAMIENTO NARRATIVO

Propuesta del Director

Crack Me Open surge de la necesidad de contar una historia que hable acerca de las heridas psicológicas que deja la violencia en las mujeres de nuestro país. Los feminicidios y ataques que se han desatado en México han permeado de un horror tácito, que afecta visible e invisiblemente a nuestra sociedad. Es de mi interés como director y co-escritor, crear en el discurso cinematográfico a manera de denuncia hacer visible la violencia a la que nuestra sociedad está expuesta. Haciendo uso del género Horror Cósmico, como herramienta principal para crear una metáfora del poder impune y desbordante de la violencia de género en nuestro país.

Anteriormente, como director, he tenido la oportunidad de realizar distintos cortometrajes independientes de Horror y Sci Fi que me han dado la experiencia y capacidad para dirigir y narrar historias del género. Desde sobrevivir a un parásito alienígena en un pozo de extracción en las lunas de Júpiter en [Berla-01](#) (2009)¹⁹, la posesión demoníaca de tutores de niños víctimas de violencia doméstica en [Zapatito Blanco](#) (2010)²⁰, hasta presenciar el umbral que divide al mundo de los vivos y los muertos en el largometraje [Blues de Medianoche](#) (2014)²¹.

Actualmente el mayor reto al que me enfrento como director, es lograr concretar en *Crack Me Open*, a manera de espejismo, el universo de horror cósmico que habita Carmen, poniendo en comparativa la violencia real a la que es sometida, contra la fantástica a la que es expuesta en el relato. Por medio de técnicas de efectos visuales, ópticos, de maquillaje, y artísticos, todos prácticos, los cuales implican un diseño minucioso y planeación de storyboards que sin resultar en costos excesivos logren efectuarse de una manera económica y realista. Desde dummies falsos de maquillaje, marionetas y prostéticos, efectos ópticos personificando desde el “punto de vista” la experiencia de drogas que abren portales entre el mundo físico y universos a eones de años luz, recreados en pequeñas maquetas que después serán ligeramente decoradas y compuestas en Postproducción.

Afortunadamente, en el proyecto contamos con [Thalía Echeveste](#), nominada al Ariel en 2016 por la categoría a Mejor Maquillaje de la película 600 Millas. Thalía, además de contar con experiencia en el maquillaje editorial, ha trabajado para proyectos como *KM-31 Parte 2*, *Somos*, *Bardo* y *Un extraño enemigo*. En conjunto hemos trabajado en el diseño de maquillaje y efectos especiales, los cuales forman parte integral del proyecto, para lograr el efecto inmersivo de los horrores y pesadillas que se narran desde la perspectiva de Carmen. Cada uno de los efectos potencializan la narrativa de la violencia en la historia, dotando de realismo al alucinatorio y pesadillesco horror que vive nuestro personaje principal.

¹⁹ BERLA-01 Cortometraje del director: Omar Augusto Linares Cardona año 2009. Selección no Competitiva de Buenos Aires Rojo Sangre 2009.

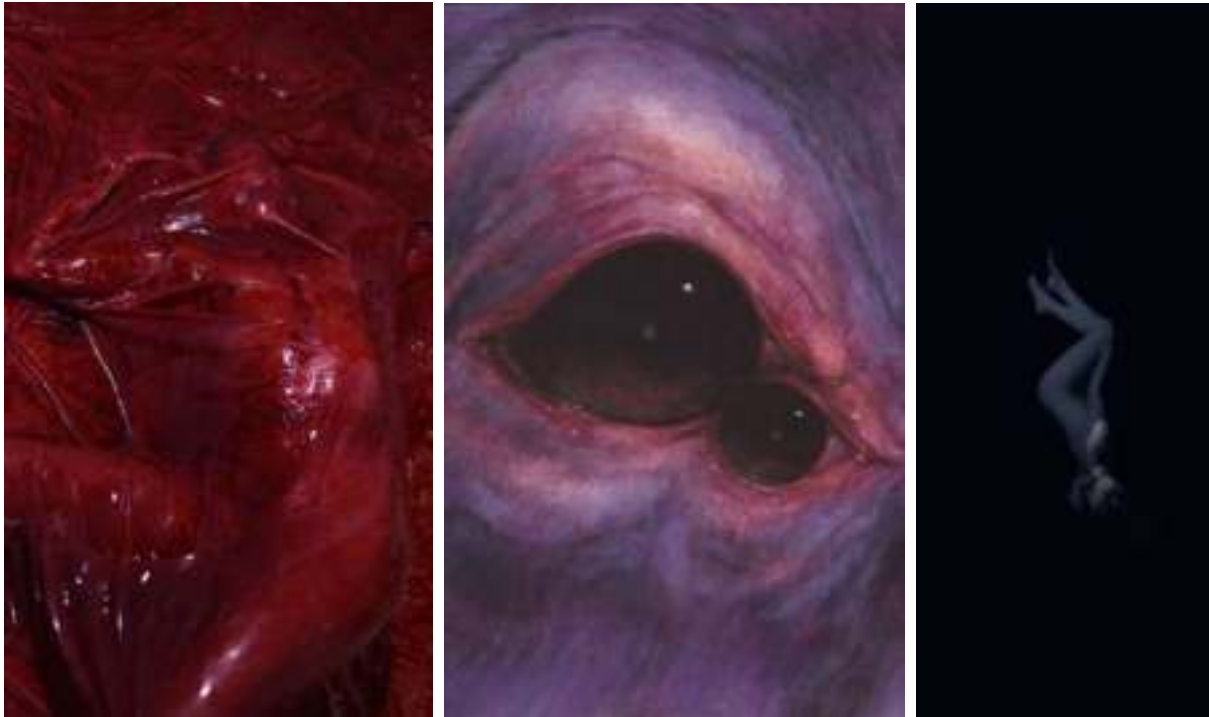
²⁰ Zapatito Blanco Cortometraje del director: Omar Augusto Linares Cardona, año 2010. Selección no competitiva Muestra de cine de horror y fantástico Aurora.

²¹ Blues de Medianoche Largometraje del director: Omar Augusto Linares Cardona, año 2014. Selección no competitiva del FICAGS 2015, Gran Fiesta del Cine Mexicano 2015.

Además de los efectos de Maquillaje, emplearemos por medio de maquetas reales a escala, la composición de escenarios panorámicos que recreen el paisaje del abismo, un mundo alejado años luz del tiempo filmico, un templo de otro mundo que se asemeja en estilo a las antiguas construcciones arqueológicas prehispánicas, qué filmadas frente a un *green screen* serán trabajadas para ser extendidas y decoradas en postproducción por medio de técnicas 2D y 3D con ayuda del software After Effects.



Respecto al Abismo, se hará uso de una caja negra en foro para poder recrear el interior del túnel en el que Carmen es aprisionada durante el viaje astral que su cuerpo emprende por medio de la droga Vril.



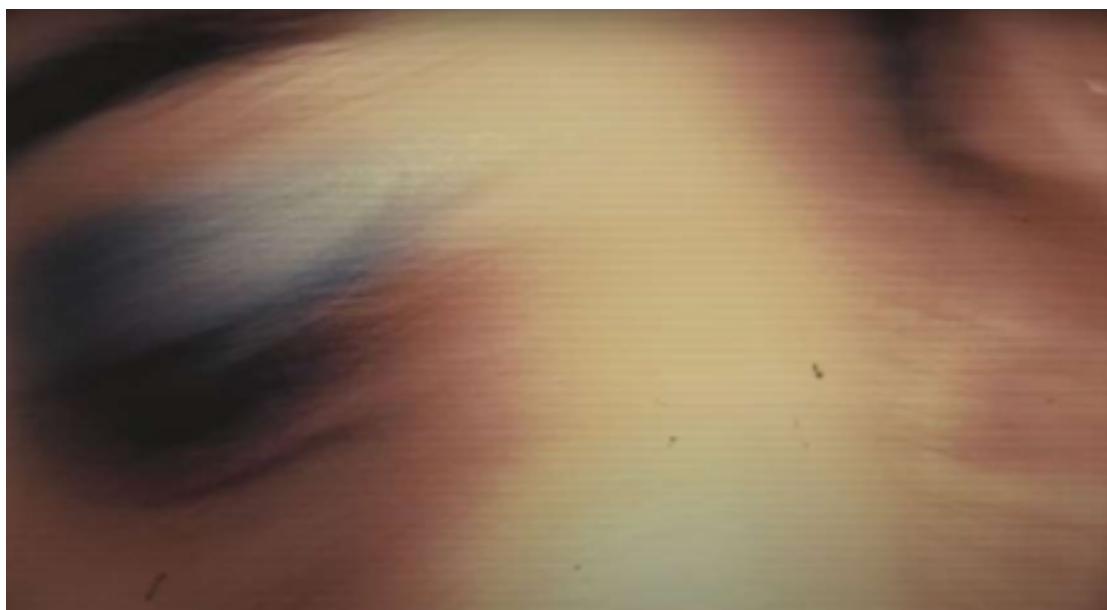
Por medio de efectos prácticos manuales, se hará la levitación del personaje de Carmen sobre la cama, para enfatizar el estado hipnótico y psicodélico de la escena. Adaptaremos una camilla para poder levantar el cuerpo de Carmen sobre la cama mientras la cámara acoplada a la grúa guiará el movimiento levantándose sobre la cama para moverse junto a la camilla mientras es levantada manualmente por miembros del *crew*, dando la sensación de que su cuerpo se levanta y levita sobre la cama.

PROPUESTA FOTOGRÁFICA: Puesta en cámara

Sumado a esto, contaremos con efectos ópticos y una propuesta visual ejecutada desde el ojo y autoría de [Tania Reza](#), directora de Fotografía y operadora de cámara con experiencia en series televisivas, cine y comerciales. Con quién hemos trabajado para diseñar una puesta de cámara dinámica, que propone a través del movimiento, la selección de lentes zoom y macros, un rango anamórfico de imagen y el uso de campos negativos en iluminación y composición. Un inmersivo efecto ansiolítico, que logre diluir los límites entre la realidad del personaje y el alucinatorio y pesadillesco hábitat que la rodea, haciendo uso igualmente de cristales prismáticos, caleidoscopios y una baja velocidad de obturación.



22



23

²² Captura de pantalla del videoclip "[Ana](#)" - de [Lorelle Meets the Obsolete](#), dirigido por Víctor Garay

²³ Captura de pantalla del videoclip "[Ana](#)" - de [Lorelle Meets the Obsolete](#), dirigido por Víctor Garay

El relato fílmico comienza en un punto de la curva dramática del personaje, en el que ha perdido completamente la noción de realidad. Y la única forma en la que como espectadores logramos entender su situación es por medio de efectos ópticos y prácticos inmersivos tales como velocidad baja de frame rate y la manipulación práctica del material filmado por medio de proyecciones sobre superficies, placas de aluminio manipuladas manualmente para distorsionar la imagen.



24



25

La idea es ayudar al espectador a encarnar el miedo, la ansiedad y el sentir de una víctima de violación, narrando a través de la analepsis y el montaje onírico un relato que recree la narrativa ansiolítica del personaje. Pesadillas, alucinaciones y un difuso presente se mezclan para crear un relato fantástico en el que seres de otro universo logran habitar este mundo gestándose a través del vientre de Carmen.

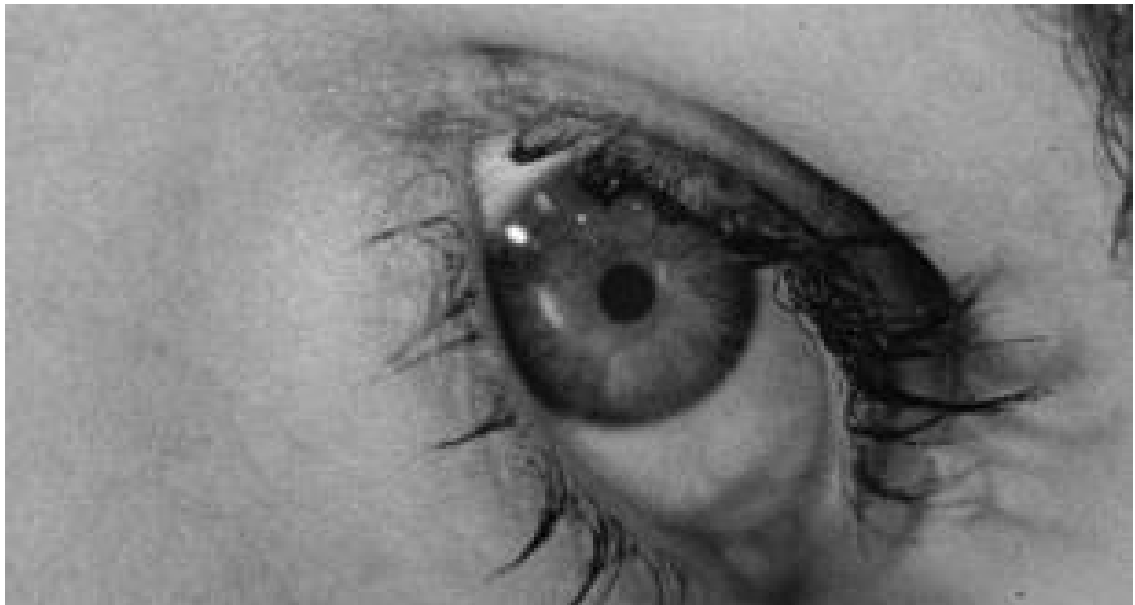
²⁴ Captura de pantalla del videoclip [“The Loon”](#) - de Caleb Landry Jones, dirigido por Jacqueline Castel

²⁵ Capturas de pantalla de Paranoid: A chant. Dirección Jay Holben. Una adaptación del poema escrito por Stephen King.

Códigos icónicos

El lenguaje cinematográfico al igual que el literario cuenta con puntuaciones y reglas de “redacción” que permiten lograr un efecto mediato en el espectador, influyendo de manera directa en sus emociones, en la comprensión de símbolos y la conjetura mental que ayudan a construir la narración y la metáfora per se.

El empleo del plano **Extreme Close Up** intercalado con imágenes oníricas, ayudarán a transmitir la claustrofóbica sensación de ansiedad del personaje.



26

El empleo del **Orbit Shot** que permite intensificar el carácter alucinatorio de la historia, adentrándonos en la psique del personaje.



27

²⁶ Psycho (Alfred Hitchcock, 1960) - Shamley Productions

²⁷ Clímax (Gaspar, Noé, 2018), Rectangle Productions / Wild Bunch

Aplicando la misma técnica e incorporando el seguimiento del personaje por medio de estabilizadores.



28

La presencia de planos cenitales los cuáles son adecuados para crear el ilusorio efecto ubicuo, dotando de carácter y personalidad a la cámara. Como si esta fuera el ente no presente que acecha al personaje.



29

ILUMINACIÓN

Intensidad

La propuesta de la película es realista, más no naturalista. Manejaremos un contraste alto a partir de la iluminación, pero que no sea brillante, manteniendo la naturalidad en los tonos altos, ya sean duras o difusas, protegiendo la atmósfera lúgubre y de suspenso que rodea a los personajes durante el filme.

²⁸ Clímax (Gaspar Noe, 2018), Rectangle Productions / Wild Bunch

²⁹ Clímax (Gaspar Noé , 2018),Rectangle Productions / Wild Bunch

Calidad

La iluminación mezclará luces difusas con luces duras. En su entorno diario será ligeramente más difuso, más suave, mientras que el abismo tendrá cierta calidad dura para darle definición y presencia a las sombras que nos muestran la textura agresiva del entorno. Está pensado reforzar con luces practicables que son la base de la luz en este proyecto. Primordialmente tubos y kinos de acuerdo con el espacio y atmósfera en particular. Trataremos de no usar luces grandes, salvo aquellas que iluminan del exterior hacia el interior. Los Kinos y Asteras serán key lights. Reforzaremos las luces practicables con tungstenos en spot, y otras fuentes pequeñas para crear cortes de luz entre los planos de profundidad y separarlos de las sombras.

DISEÑO SONORO: Códigos sonoros

Constantes texturas sonoras y notas sostenidas, prolongadas por efectos de reverberación y eco, ayudarán a construir la atmósfera la cual pretende a momentos enfatizar los silencios. La presencia del sonido ambiental y la falta de él, serán características fundamentales para sugerir el estado de ansiedad en el que el personaje se encuentra. Enfatizando la ausencia de sonido y exagerando los sonidos como la respiración de Carmen, la saliva tragada por su garganta y los movimientos de órganos internos en su cuerpo los cuales ayudarán a enfatizar la sensación de ansiedad que su cuerpo representa durante la historia. Queremos que su cuerpo tenga sonido, se exprese y comunique los constantes cambios por los que atraviesa conforme avanza el relato.

Durante el cortometraje escucharemos igualmente los pensamientos de Carmen, representados como apenas susurros mentales, conversaciones internas que se transforman en su mente con un lenguaje antiguo y cacofónico.

El Diseño Sonoro y musicalización, a cargo de **Alejandro Elizondo**, quien viene de un bagaje musical ecléctico, con proyectos como 60 Tigres, The Vulture, Mentira Mentira, Lorelle Meets The Obsolete, Los Mundos, Soona, Plantamos y actualmente como solista. Durante su carrera ha experimentado desde géneros como el Postpunk, doom, la psicodelia y el Krautrock, hasta IDM, Techno, ambient, música clásica y minimalista sin dejar de lado los característicos sonidos electrónicos de secuenciadores y moduladores que reúnen en Alejandro una técnica multidisciplinaria capaz de adentrarse en el diseño y experimentación sonora de Crack Me Open. El cuál pretende ofrecer al espectador una experiencia sonora inmersiva, de autoría artística, desarrollando así una obra auditiva que por sí sola resulte una obra de inmersión auditiva.³⁰

³⁰ La obra de Alejandro Elizondo se puede ver reflejada en su ecléctico portafolio como Productor musical. Todos, links de Spotify que enlazan directo a su obra disponible en línea. [Soona](#), [Plantamos](#), [Los Mundos](#), [Lorelle Meets the Obsolete](#), [Alejandro Elizondo](#).

MONTAJE: Códigos sintácticos

Se busca una edición clara, con uso de cortes directos que den solidez al plano de la “realidad” en la que habitan los personajes principales. Los cortes con close up serán pequeños *motif* visuales que ayuden a dar pie y paso al sentido psicodélico u onírico de Carmen. Iniciará de manera sutil, en el que el corte directo y planos prolongados ayudarán a crear una atmósfera lo suficientemente cruda y real para dudar de la veracidad que el espectador está viendo. Cuestionando la experiencia narrativa como parte de la historia o producto de la narrativa surrealista y onírica del pensamiento del personaje. Proponiendo narrativamente la disolución entre el umbral realista y fantástico de la historia. Gracias a la analepsis que pretende diluir el evento traumático del pasado de Carmen con su presente, e ilusoria experiencia psicodélica del personaje.

Transiciones a manera de corte directo que golpean al espectador tras la lectura visual mientras la cámara desarrolla la escena en movimientos dinámicos de cámara cortando directamente a la nula existencia de movimiento.

Códigos gráficos

Se planea explotar al máximo la naturaleza alucinógena de la imagen para relacionar al universo Lovecraftiano con la historia mediante un diseño de créditos. Utilizando múltiples usos gráficos de figuras, textos e imágenes que sean alusivas o sugieran esta gran relación entre los dos textos.

Además de incluir gráficos que ayuden a la narrativa, tales como conversaciones y globos de texto que comparten los personajes por medio de sus teléfonos celulares. Ayudando al espectador a adentrarse en la comunicación intradiegetica de los personajes.

DISEÑO DE PRODUCCIÓN

Tratamiento Visual

Es importante recalcar que dado a que la historia transcurre en tres tiempos fílmicos distintos, recurrimos a tres paletas de color que nos ayuden a distinguir una secuencia de la otra, sin que alguna de ellas, contraponga la colorimetría de cada secuencia. Así, cada secuencia se conformaría de **colores analógicos** que logran complementar los colores de secuencias con las que se intercala la narrativa.



Complementando así cada tiempo fílmico en un estilo de color que nos ayude a balancear de una forma llamativa los colores de la imagen.



Los vestuarios tendrán un toque moderno y relajado, de un estilo Gen Z, complementando cada paleta de color como colores analógicos y complementarios entre cada tiempo fílmico. Los vestuarios corresponderán temporalmente a colecciones y escalas de color de Otoño/Invierno. Dotando así de una colorimetría en tonos tierra, cobres, verdes, rojizos y negros en tonalidades ocre. Con prendas desde vintage y thrashy, tomando como base estilística el edgy style y a momentos prendas minimalistas, creando una identidad ecléctica con carácter y mucha personalidad. Es importante enfatizar que los personajes son teenagers/adultos universitarios de entre los 20 y 23 años que además pertenecen a una clase media - alta con poder adquisitivo medio y fuertes tendencias aspiracionales.



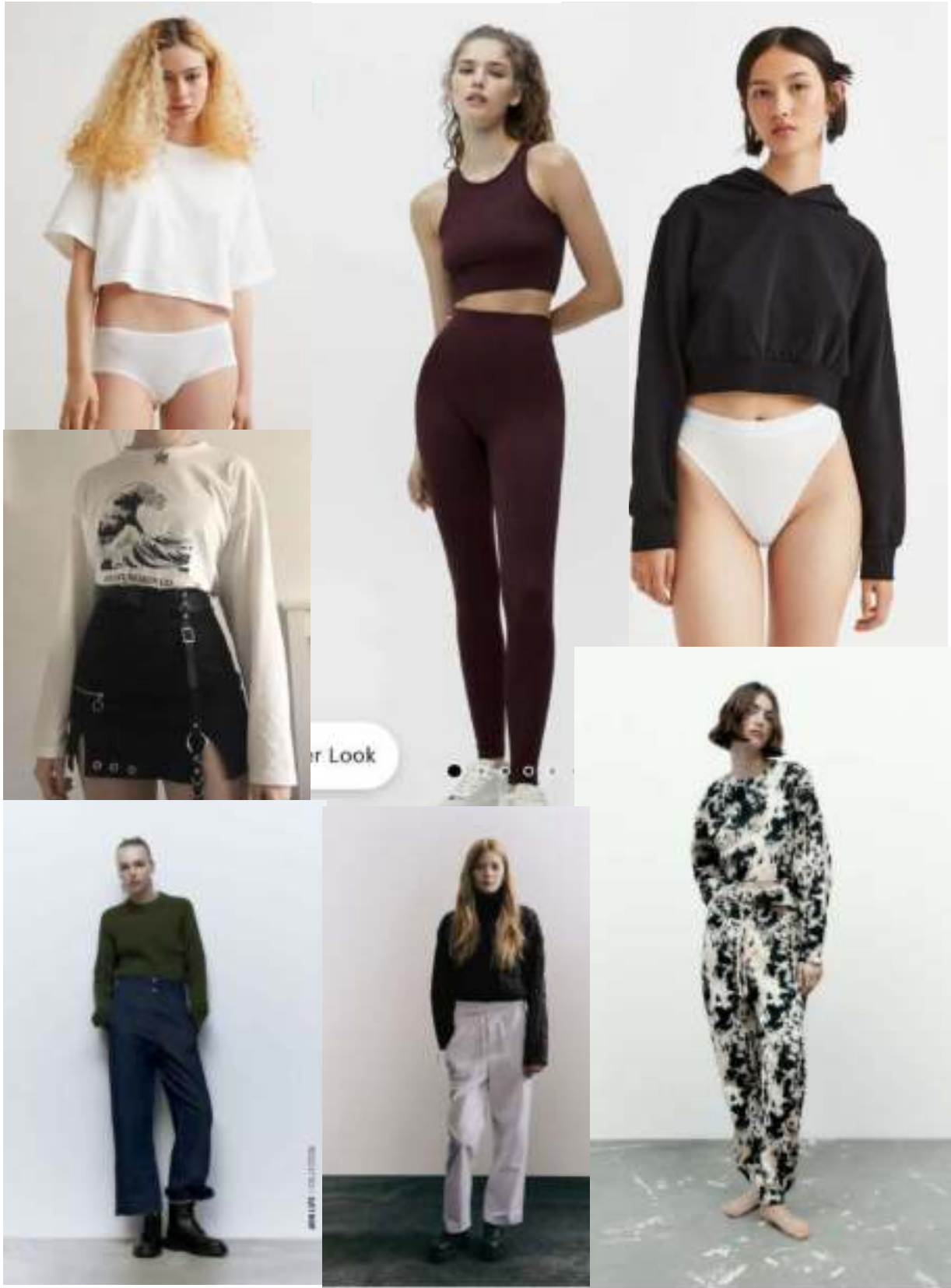
31

³¹ Fotografías tomadas del sitio oficial de Instagram de [Euphoria](#)



32

³² Fotografías tomadas de catálogo virtual de H&M y Zara México



³³ Fotografías tomadas del catálogo virtual de H&M y Zara México

Los espacios fílmicos se centran en una mezcla de locaciones intimistas que, en contraste a locaciones públicas abrumantes, logran adentrarnos al estado claustrofóbico y ansiolítico de la psique de Carmen; comenzando con el departamento y sus interiores: recámara de Carmen, recámara de Lore, estancia principal y baño. Estos sets exploran los lugares más íntimos de Carmen. A pesar de tratarse de espacios interiores abiertos y bien iluminados, se pretende generar un ambiente lúgubre, abrumador, reviviendo en cada uno de los sets el recuerdo atroz de la violación de la que Carmen fue víctima.



34



³⁴ Figura 33. Fotografías tomadas del catálogo de Diseño de Producción de [Steve Arnold](#) para la serie televisiva, Mind Hunter.



35

Dado que muchos de los sets que estamos considerando serán trabajados en locaciones reales, consideramos hacer uso de paneles falsos o recubrimiento de paredes para poder dar un acabado derruido, grisáceo o acabados de madera y duela que puedan ayudar a dar un carácter sórdido a las texturas y colores de cada set. El empleo de iluminación negativa ayudará también a crear sombreado de espacios aportando así un sutil ambiente lúgubre, misterioso y vacío. Espacios donde podremos ocultar al personaje de Anuar, mirando a Carmen desde la oscuridad como un sutil guiño macabro.



36

³⁵ Figura 34. Fotografía tomada de la página de Tumblr de la artista plástica Lorena Sequeyro.

³⁶ Figura 35. Fotografía tomada de la página de Instagram de la serie Euphoria, Zendaya a cuadro.

El decorado de set incluirá un detallado gusto de los personajes, ecléctico, económico, que ayude a enfatizar el nivel socioeconómico, gustos y comodidades superficiales de los personajes.



37

Los espacios públicos, tales como el Metro de la Ciudad de México, la Farmacia de la colonia y la Universidad. Con poca intervención del departamento de Arte, intentaremos retratarlos y hacer una selección de locaciones que nos ayude a definir intensificar su carácter bullicioso, abrumador y de altos contrastes visuales.



38

³⁷ Figura 36. Fotografías tomadas del catálogo de Diseño de Producción de [Steve Arnold](#) para la serie televisiva, Mind Hunter.

³⁸ Figura 37. Fotografía tomada por el alumno y director, Omar Augusto Linares Cardona.



39

La farmacia como una de las pocas locaciones exteriores, tendrá que proyectar el sentido urbano de la historia, con iluminación preponderante y un exterior ligeramente iluminado para crear un alto contraste entre sus interiores y exteriores.



40

³⁹ Figura 38. Fotografía tomada por el alumno y director, Omar Augusto Linares Cardona.

⁴⁰ Figura 39. Fotografías tomadas del sitio oficial de Instagram de [Euphoria](#).

La universidad, es un espacio recurrente para personajes de la edad de Carmen, las escuelas son un entorno en el que se forja la identidad de muchos de los jóvenes en nuestra sociedad, un lugar donde se representa en una escala micro cósmica la personalidad de los personajes ante una sociedad. Actualmente, con el apoyo de la Universidad Panamericana, contaremos con los permisos y accesos necesarios para poder filmar en un entorno estudiantil real, que ayude a retratar los espacios sociales en los que se desenvuelven Carmen y Lore, día a día.



PERSONAJES

Carmen, una joven estudiante de 21 años es la protagonista quien antes de la violación se desenvolvía de una manera confidente, inteligente, distintiva. Rasgos que contrastan con el estado psicológico en el que vemos retratado al personaje durante la temporalidad fílmica del proyecto. Como personaje estático, Carmen se desarrolla durante la curva dramática en un estado letárgico haciéndola parecer un personaje pasivo, el cual exterioriza una actitud aparentemente ausente. Cuando el movimiento del personaje sucede de manera interna.



41

True Character is revealed in the choices a human being makes under pressure, the greater the pressure, the deeper the revelation, the truer the choice to the character's essential nature.

42

La **Metanoia** de Carmen, comienza en el relato contado fuera del tiempo fílmico de nuestra pieza audiovisual, en el momento que ocurre la violación. Evento del cual el espectador se entera por medio de un monólogo descrito por Carmen durante el cortometraje, el cual se centra en relatar los momentos catárticos y última etapa de metanoia del personaje. Pesadillas, alucinaciones y constantes dudas de su realidad comienzan a confundirse, de modo que su percepción del mundo comienza a diluirse con el mundo onírico de sus pesadillas, las cuales la acorralan por medio de peripecias internas que desestabilizan su

⁴¹Fotografía tomada del Sitio [TVLine](#) - en la imagen: Darlene de la serie televisiva Mr. Robot.

⁴² Story substance, structure, style and the Principles of Screenwriting - Robert McKee (1997).

equilibrio emocional. Lo cual, en un acto desesperado, orilla a Carmen a tomar la decisión de arrancar de raíz aquello que lleva dentro.



CASTING



Georgina Escalante, directora y actriz conocida por su papel en “*El Rey de la Fiesta*” del director Salomón Askenazi.



Rafa, es un actor y performista originario de Aguascalientes, Aguascalientes Con una trayectoria principalmente Teatral, Rafa participó en la primera película del director y Coescritor Omar A. Linares, además de colaborar en distintos proyectos de cortometraje y puesta en escena teatral.



Estephany Hernández, originaria de la Ciudad de México y egresada de Casa Azul, con notable experiencia en cortometrajes y puestas escénicas. Destacada por su nominación y participación en el cortometraje *“La Isla de las muñecas”*, cortometraje seleccionado en 2022 durante el festival FERATUM de Horror y géneros fantásticos.



Luz, originaria de la Ciudad de México, logra colocarse en nuestro primer encuentro de casting destacando con una larga experiencia en Cortometraje y episodios televisivos.

TEMA Y PERSPECTIVA

El tema que abarca directamente la obra es la violencia de género y sus ramificaciones. De la cual se pretende retratar el entorno violento y el sistema cómplice de opresión que se difumina en nuestra vida, aparentando una falsa realidad a la cual los personajes y por ende los espectadores se han acostumbrado.

A través del tratamiento con perspectiva de género, se relatan hechos horribles para llevar un mensaje específico: La violencia de género nos rodea y se manifiesta en distintas formas, físicas y mentales. Las cuales transforman nuestro entorno, convirtiéndose en una pesadilla, difícil de distinguir de la realidad.

Muchos de nosotros, vivimos sin percatarnos de cómo la violencia influye en nuestra sociedad, sumergiendo a las víctimas en un modo de aceptación por supervivencia. Una negación la cual sopesa a un nivel muy superficial el verdadero daño que nos provoca.



43

A continuación, un análisis formal de la obra audiovisual que pretende ubicar los esfuerzos de esta obra de horror cósmico en su justa proporción narrativa y de lenguaje audiovisual.

Instancias narradoras

La historia se lleva a cabo por medio de una narración extradiegética en la que es evidente el uso del lenguaje cinematográfico. Innegable por el lenguaje de cámara que por medio de encuadres, movimientos de cámara, ángulos y selección de objetivos los cuales ayudan a dar voz a las emociones y relatos contados por la protagonista: Carmen, con el objetivo de mantenernos en su visualización de la realidad, para así cuestionarnos como espectadores a la par que ella, si los horrores que atestiguamos son una realidad o sólo forman parte de una alucinación provocada por la inestabilidad emocional y psicológica del personaje.

Focalización

⁴³ It Follows (David Robert Mitchell, 2014).

Debido, también, a que “cuando el relato da a conocer los acontecimientos como si estuviesen filtrados por la conciencia de un solo personaje” (Jost y Gaudreault, 1995: 139), este relato se considera como de focalización interna. Toda la historia dependerá de qué tanto el observante se adentre en la mente de Carmen y a sus visiones.

Temporalidad

La totalidad de este producto de este *proof of concept* oscilaría entre los 10 y 15 minutos.

Describiendo lo que pasa en la vida de Carmen en alrededor de 2 semanas.

Estructura dramática

La historia sigue la estructura clásica propuesta por Aristóteles, en su libro Poética, donde nombra a los tres momentos del relato como el principio, el medio y el fin. En específico para la tragedia, establece un nudo y desenlace (Aristóteles, 2013). Es decir, esta obra se organiza en tres actos.



(Vogel, 2016)

Planteamiento: Carmen es una estudiante que, mediante un sueño confiesa a la audiencia que ha sufrido un ataque no especificado aún. Es reservada y socialmente discriminada por su comportamiento “raro”.

Desarrollo: La naturaleza del ataque sólo se revela mientras le platica a una amiga cómo fue atacada y existen flashbacks a ese momento. Carmen sabe que está engendrando algo dentro de ella y decide abortarlo. En su desesperación, consume un alucinógeno que encuentra en la chamarra del violador, pensando que puede ayudarle a desentrañar sus sospechas.

Clímax: Carmen siente el efecto completo de la droga y pasa al abismo donde puede confirmar sus peores temores.

Desenlace: Decide cortar de su vientre, y extirpar lo que se está incubando dentro.

El espacio fílmico

Todo el relato ocurre en la Ciudad de México. Específicamente en la Colonia Centro de esa ciudad que concentran la actividad estudiantil y la vida nocturna que en su abrumadora metrópolis, entierra historias de violencia jamás contadas.

De igual forma, se representa al espacio onírico del abismo, como un universo paralelo, desconocido por todo ser humano. Representado en la psique de Carmen como un vago recuerdo de otro mundo el cual pretende cruzar el umbral que divide ambos universos diegéticos. El mundo de las pesadillas, con el mundo humano representado en la ficción.

Relaciones intertextuales

- Implícitas
 - La relación directa del síntoma alucinatorio de las personas que sufren de estrés postraumático con la revictimización y el gaslighting.
 - En contexto demográfico y social, los eventos de la diégesis tienen relación con la situación actual de violencia de género en Latinoamérica.
- Explícitas
 - La implicación del universo Lovecraftiano en la naturaleza de todos los seres extra planares que Carmen alcanza a percibir, figuras de viejos dioses reconocibles en el punto más inmersivo del relato.
 - El uso de libros y props a manera de *easter eggs* que hacen referencia a distintas adaptaciones artísticas de la cosmogonía Lovecraftiana.

TRATAMIENTO DEL PRODUCTOR

Crack Me Open es un gran reto, este proyecto representa para nosotros nuestra primera incursión como Productores Creativos, liderando desde ambas trincheras, creativas y logísticas. Nutriendo, buscando soluciones que representen además de un reto creativo -narrativo, uno logístico para lograr un eficiente uso de los recursos de la Producción.

El género de horror en México es bien sabido que constantemente se enfrenta a las limitantes presupuestales, por lo que crear una dupla entre los ámbitos creativos y operacionales, representan para este proyecto una parte sumamente importante. La concepción creativa desde la trinchera del director/Productor, manteniendo en mente y con expectativas realistas, tanto sea posible en la realización de dicho cortometraje.

Actualmente Crack Me Open representa un gran reto logístico, que conlleva una planeación minuciosa durante la etapa de pre-producción, desde la coordinación de distintas áreas, el ensamblado de un crew incluyente, diverso, propositivo y capaz. Pruebas de efectos especiales en cámara, maquetas y diseño de Producción a escalas pequeñas que provean al director de herramientas que, en conjunto a la planeación y diseño de Storyboard, lograrán reducir el riesgo logístico, asegurando así el efecto narrativo esperado. Tenemos la certeza que será logrado gracias a la amplia experiencia de nuestro director en el género, con la cual ha demostrado dar soluciones creativas, que fortalecen la veracidad de lo que se ve en pantalla. Desde la puesta de cámara, los trazos actorales y el manejo de efectos en cámara que el director ha explorado con anterioridad en proyectos como *BERLA-01*, *Zapatito Blanco*, *Blues de Medianoche* y los distintos proyectos de horror en los que ha tenido directa participación como Asistente de Maquillaje y Efectos Especiales, *Que digan que estoy dormido hasta que la muerte nos indulte* (2008) de Ezzio Avendaño, o la película de exorcismos *666: The Beginning of the End*⁴⁴ de Alexa Makky, entre otros. Demostrando así una amplia experiencia en la realización de cine de género fantástico.

SINOPSIS BREVE DEL PRODUCTOR

Crack Me Open, es un cortometraje de horror cósmico que trata como discursiva principal, la violencia de género. A la que Carmen, una joven adolescente, tiene que enfrentarse al descubrirse víctima de la oleada de violencia, la cual poco a poco se hace más presente a tal grado de no lograr distinguir sus pesadillas de la realidad. Carmen busca encontrar respuestas en los lugares más recónditos de su psique. Enfrentándose así a sus propias pesadillas, las cuales terminarán por engendrar su cuerpo y habitar su realidad.

Crack Me Open es un proyecto que llama la atención por su cruda forma de hablar acerca no sólo de la violencia sexual y de género perpetuada contra la mujer, sino de los efectos físicos y psicológicos que llevan a las víctimas a desarrollar trastornos de ansiedad. Además de abarcar un tema tan delicado como lo es hablar de la maternidad no deseada o producto de la violencia sexual. Crack me open se atreve a hablar de temas vigentes, a través de narrativas transgresoras y propositivas, que representan un gran reto para su realización. Tal como el género de horror cósmico que en gran medida ha sido explorado por realizadores en todo el mundo sin aún ver un producto nacional con la suficiente madurez y solidez para representar al cine nacional. Lo cual convierte a Crack Me Open en precursor y un gran reto para quienes buscamos llevar este proyecto a su distribución a nivel mundial.

⁴⁴ [666: The Beginning of the End \(2009\)](#) enlace de IMDB

VISIÓN DEL PROYECTO

El proyecto consta de 6 días de Producción de los cuales 5 serán meramente empleados para filmar en locaciones, dejando únicamente 1 día de Producción para Foro en el cual se filmarán los pickups de la maqueta de “El Abismo”, así como los interiores los cuales serán realizados a manera de caja negra en foro. Dado que somos recién egresados de la Maestría en Producción y Narrativa Audiovisual, hemos entablado una relación colaborativa con la Universidad Panamericana. Con quienes hemos logrado pactar el acceso a sus instalaciones para poder filmar dentro del foro que tienen disponible al igual que en las aulas y pasillos escolares ubicadas en el Plantel de Insurgentes-Mixcoac.

Además de estar respaldados por la Universidad, estamos en pláticas directas con The Lift, compañía Productora ubicada en la Ciudad de México, con quienes estamos en miras de sumar esfuerzos como Coproducción para recaudar la inversión necesaria y poder cumplir con las expectativas presupuestales del proyecto. Las cuales irán destinadas equitativamente entre las áreas técnicas y creativas para garantizar el pleno desarrollo narrativo de la historia. Considerando que un esquema minimalista creativo de Producción pueda ejercerse de manera óptima para maximizar los recursos. Trabajando con un esquema de convergencia entre los aspectos creativos y prácticos, lo cual maximiza la ejecución de los efectos especiales y requerimientos técnicos en una etapa de pre-producción, siempre con la mira de fortalecer el elemento narrativo y optimizar el aprovechamiento de recursos. Por medio de la debida planeación de Storyboards y pruebas en cámara de efectos especiales.

El trabajo en conjunto con los departamentos de Dirección, Makeup SPFX, Arte y Cine fotografía, serán cruciales para aterrizar la visión planteada por el director. El manejo de maquetas a escala nos ayudará a evadir costos mayores de Postproducción. Realizando una maqueta de 4x4 Mts de superficie, en el que se crearán la superficie de este Abismo, el cual tiene como objetivo situarlo en un lugar distante aún no descubierto por el hombre. En el que se erigen construcciones arqueológicas más antiguas que la propia civilización humana. Con ayuda de lentes macro como los Probe Lens, filmaremos esta maqueta para establecer el Abismo al que pertenecen las alucinaciones de Carmen.

Por otro lado, en cuanto a los efectos de maquillaje, los cuales requieren el uso de dummies de abdomen, prótesis y marionetas diseñadas por el equipo de Maquillaje y SPFX. Serán efectivamente optimizados con el correcto bloqueo de escenas y previo planeamiento de encuadres con los que buscamos centrarnos en la reacción de los personajes, poniendo a la sutil interpretación, los horrores resueltos de manera práctica en conjunto con cámara, makeup SPFX y Arte.

Además de los efectos prácticos de maquillaje y maquetas, contamos con efectos visuales, tales como la proyección del manto estelar sobre Carmen al momento de levitar sobre la cama. La levitación de Carmen, aun existiendo maneras costosas de realizarlo, hemos llegado a la conclusión de que la forma más efectiva será solucionarlo con el encuadre correcto. Un plano cerrado cenital el cual será operado con una pequeña grúa en locación para poder levantar la cámara sobre la cama a nivel de techo, apoyados del rudimentario uso de una camilla médica adecuada para ser levantada manualmente por parte del staff y equipo de arte. Creando así un sutil efecto de levitación sobre la cama, sin la necesidad de recurrir al ya muy explorado encuadre abierto de levitación que requeriría de cableado y trabajo de Coordinación de stunts y riggers llevarlo a cabo.

Igualmente, mucho del manejo de Efectos visuales recae sobre el manejo de efectos ópticos de cámara. Velocidades bajas de obturación que por medio de imágenes diluidas en barridos ayuden a potenciar el efecto ansiolítico de la atmósfera en la imagen, a su vez de ayudar a dejar un poco a la interpretación de lo que se está viendo en las imágenes, potenciando así

el efecto narrativo del horror que tan explorado se ha logrado en la literatura de Lovecraft, lo descriptivo no necesariamente construye la imagen completa del monstruo, si no ayuda a darle las herramientas necesarias al lector, en este caso espectador a crear la imagen completa del monstruo, o de aquello que nos acecha desde la oscuridad.

EQUIPO DE TRABAJO

Actualmente la industria cinematográfica y nuestra sociedad atraviesan por cambios importantes en los que se lucha por espacios diversos y seguros para nuestra comunidad, los cuales se buscan sean apropiados por la diversidad, el respeto y la equidad de oportunidades entre géneros y orígenes étnicos. Es por eso que como un proyecto que discursa acerca de la violencia de género, hemos puesto en práctica el estricto diseño de equipos de trabajo. Asegurándonos de integrar al equipo a mujeres y hombres que además de contar con la experiencia necesaria, cumplan con los códigos de ética de la Producción. Para generar un espacio de trabajo seguro para nuestros colaboradores.

Cabe destacar que hemos hecho hincapié en fortalecer a nuestro equipo creativo de mujeres, cabezas de departamentos con mira de fortalecer la perspectiva de género que busca permear en la narrativa del cortometraje, creando así un discurso colaborativo acerca de la violencia de género. La cual originalmente es cosechada por la Coescritora, Andrea Moreno Gaxiola. Quien además de fungir como tal, estará presente durante la filmación para sumar esfuerzos en el camino al discurso de perspectiva de género.

Con bastante orgullo, nos place tener en el equipo a Tania Reza liderando al equipo de Cinematografía, con quien hemos logrado crear una dinámica colaborativa que fortalece la perspectiva del proyecto, dotando de una clara visión femenina de la violencia. Desde los encuadres, la colorimetría y el movimiento nos ayudarán a integrarnos al personaje y fortalecer el discurso interno de Carmen.

Por otro lado, con Thalía Echeveste, estamos en constante comunicación para lograr dotar de veracidad a toda esta violencia puesta en cámara, cuidando con detalle abarcar de manera idónea el tratamiento de la violencia y los efectos prácticos en cámara. Llegando a la conclusión de lo importante que el body horror representa para el cortometraje, con el cual se explora el discurso acerca de la maternidad no deseada tras un ataque de violencia sexual.

En el lado del Diseño Sonoro, estamos muy emocionados de contar con la participación confirmada de Alejandro Elizondo, con quien hemos tenido ya un amplio trabajo de análisis y detallada revisión de referencias auditivas para crear la atmósfera correcta para llegar al espectador, y envolverlo en el estado abrumante que vive Carmen durante esta travesía pesadillesca de proporciones cósmicas. Sin dejar de mira el discurso interno del body horror y acosante tratado de la violencia.

Además de contar en el equipo con mujeres talentosas como Marlene López, nuestra directora de Arte, Andrea Gabaldón en Maquillaje, Georgina Escalante en montaje y Edición, Israel Noise y Helen Cary en el departamento de Sonido Directo.

Hemos puesto un gran esfuerzo en formar a un equipo de trabajo sólido y con experiencia.

FICHA TÉCNICA

TÍTULO: Crack me open

AÑO: 2022

GÉNERO: Horror/Drama

DURACIÓN: 15-20 min

IDIOMA: Español

PAÍS: México

DIRECCIÓN: Omar A. Linares

PRODUCCIÓN: Mariana Argüello / Omar A. Linares

GUIÓN: Andrea M. Gaxiola / Omar A. Linares

REPARTO: Georgina Escalante / Rafa Álvarez / Estephany Hernández

DIR. FOTOGRAFÍA: Tania Reza

MÚSICA ORIGINAL: Alejandro Elizondo

SONIDO DIRECTO: Rubén Larenas

DIRECCIÓN DE ARTE: Marlene López

MAKEUP SPFX: Thalía Echeveste

VESTUARIO: Andrea Moreno Gaxiola

MAKEUP ARTIST: Andrea Gabaldón

CO. PROD: Largo

SEMBLANZAS DEL EQUIPO

MARIANA ISABEL ARGÜELLO VÁSQUEZ Productora Ejecutiva y Gerente de Producción

Mariana ha trabajado en producción por 12 años. Siempre ha amado poder traer las historias del papel a la realidad.

Su experiencia abarca principalmente realizaciones de TV, como Los Protagonistas de TV Azteca, múltiples comerciales con la casa productora HOME Films y desarrollo de programas especializados para Televisión Educativa (DGTVE).

Productora de películas animadas con el estudio más grande de Latinoamérica, Ánima. Entre sus créditos se encuentran “La Leyenda del Charro Negro”, “Ana y Bruno” de Carlos Carrera y su última producción, un servicio para Mattel: “Cave Club”.

Actualmente se dedica a la producción de videojuegos, participando en la secuela del favorito de los simuladores de vuelo espaciales, “Kerbal Space Program”.

OMAR AUGUSTO LINARES CARDONA Productor Ejecutivo, director y Coguiónista

Director y Escritor del Largometraje BLUES DE MEDIANOCHE (2014) realizado en la ciudad de Aguascalientes de manera independiente. logrando múltiples selecciones oficiales en festivales como FICIP 2014 y Gran Fiesta del Cine Mexicano, actualmente disponible en la plataforma de **FILMINLATINO**.

Al igual de cortometrajes Horror y Sci-Fi como, Berla-01, Zapatito Blanco, Regreso al Edén, Nave Dance Film, Scarlet, (entre otros).

Con experiencia Dirigiendo contenido Publicitario Digital para marcas como Walmart, Nissan, Toyota, Tres EMMÉ, Revlon, EOS, Funeral Pet, entre otros.



ANDREA MORENO GAXIOLA
Productora Ejecutiva, Coguionista

Andrea Gaxiola es egresada de la Licenciatura en Comunicación con especialidad en Periodismo. Actualmente lleva la Coordinación de la vertical Soft de las revistas digitales de Milenio. Feminista activa con certificaciones de The Knight Center para desarrollar e impulsar diversidad, equidad, e inclusión en el periodismo latinoamericano. Andrea ha ejercido la escritura e investigación de literatura feminista, siendo esta su primera incursión en la ficción cinematográfica.

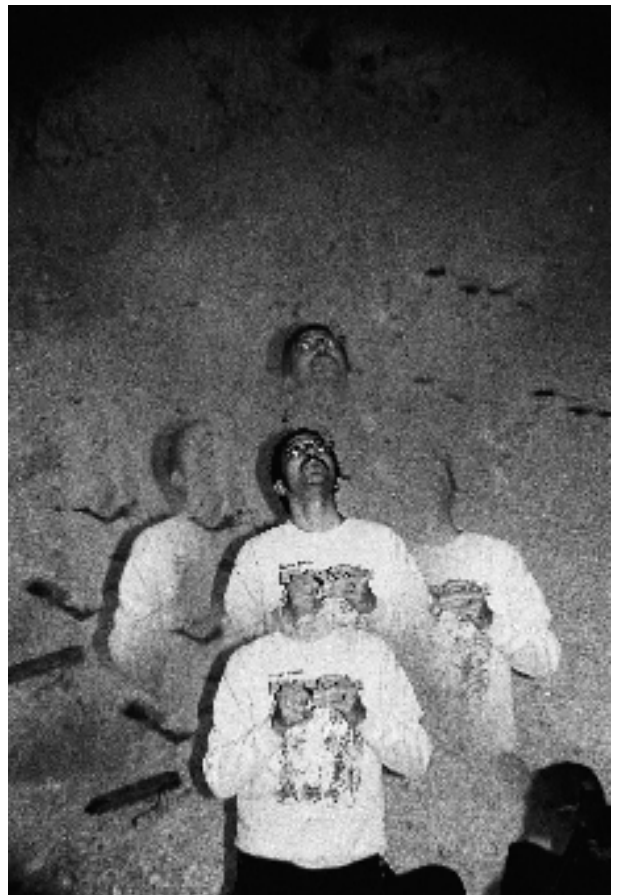
MUSICALIZACIÓN

Alejandro Elizondo (nació el 12 de noviembre de 1985, Monterey NL) es compositor, multi instrumentista, productor e ingeniero.

Estudió arquitectura al mismo tiempo que estudiaba ingeniería y producción musical en el Instituto Tecnológico de Monterrey.

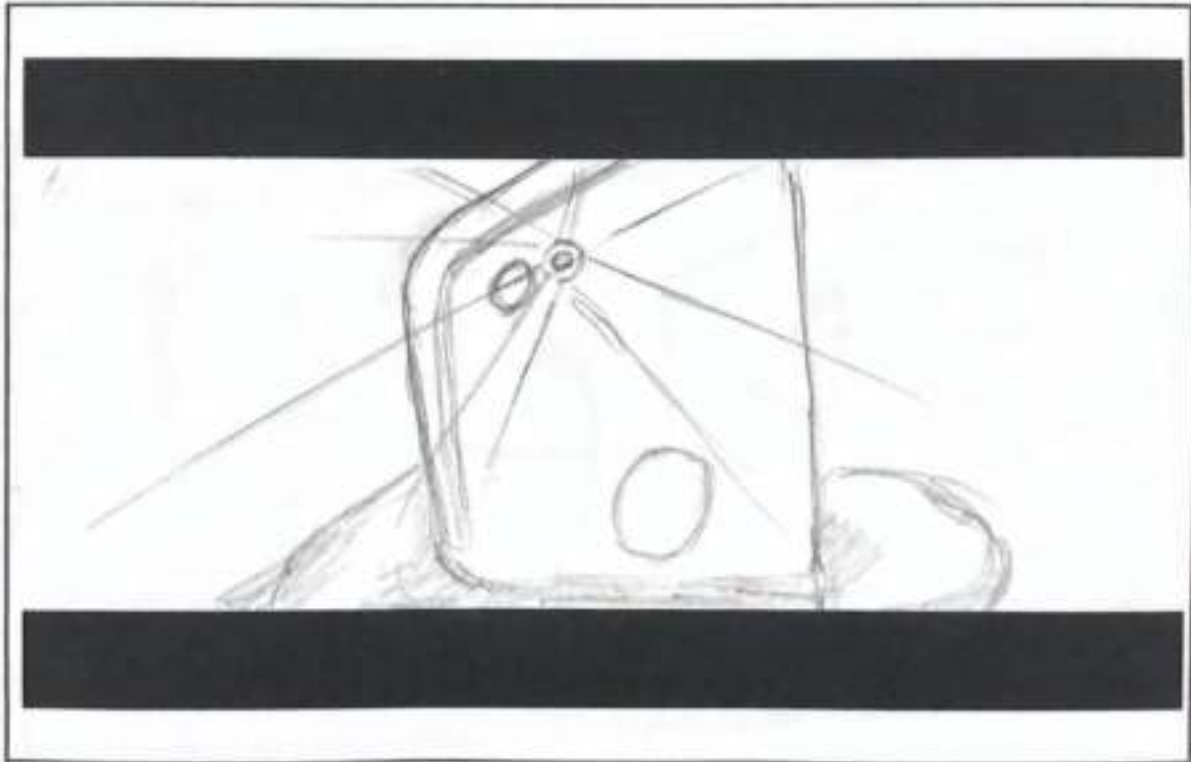
Elizondo comenzó su carrera musical participando en diferentes proyectos como 60 Tigres, The Volture, Mentira Mentira, Lorelle Meets The Obsolete, entre otros. Tiempo después abandonó los proyectos para dedicar más tiempo a su proyecto actual Los Mundos y trabajar en su estudio de grabación Las Dunas Studio.

Actualmente forma parte de **Los Mundos, Soona** (proyecto electrónico junto a Daniel Graciano de Has a Shadow y Luis Guerra de 6g6), **Plantamos** (proyecto con Bianca Villarreal su esposa), también en el 2022 lanzó su proyecto solista como **Alejandro Elizondo**, una combinación de IDM, techno, ambient, música minimalista, música clásica y krautrock. Música difícil de encasillar en un estilo.

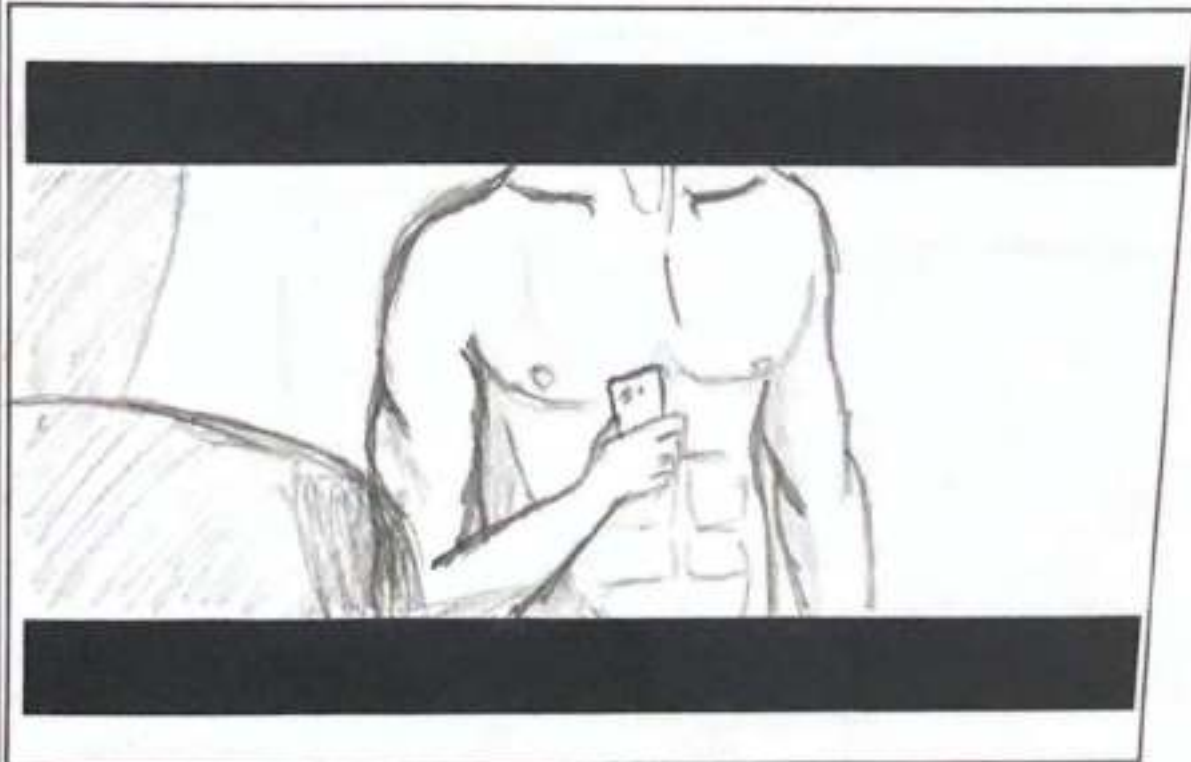


STORYBOARD

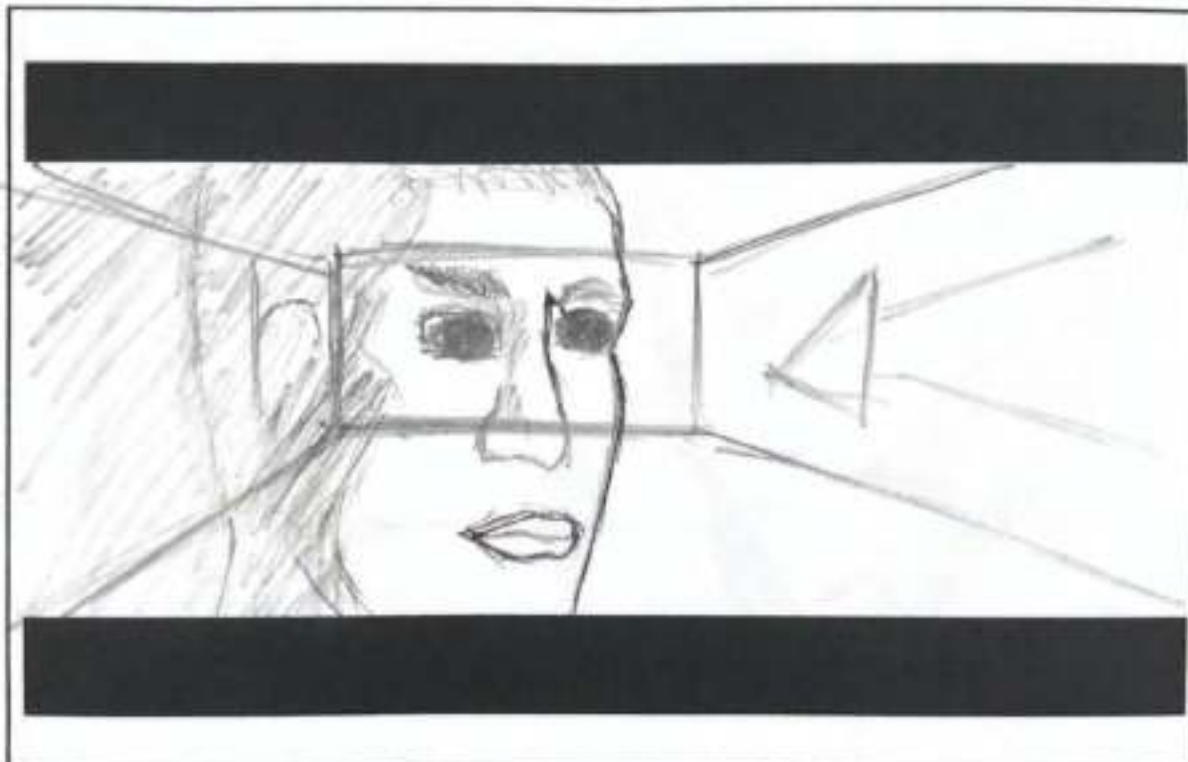
1.1 Extreme Close Up: El destello de luz se dispara desde la cámara frontal del teléfono



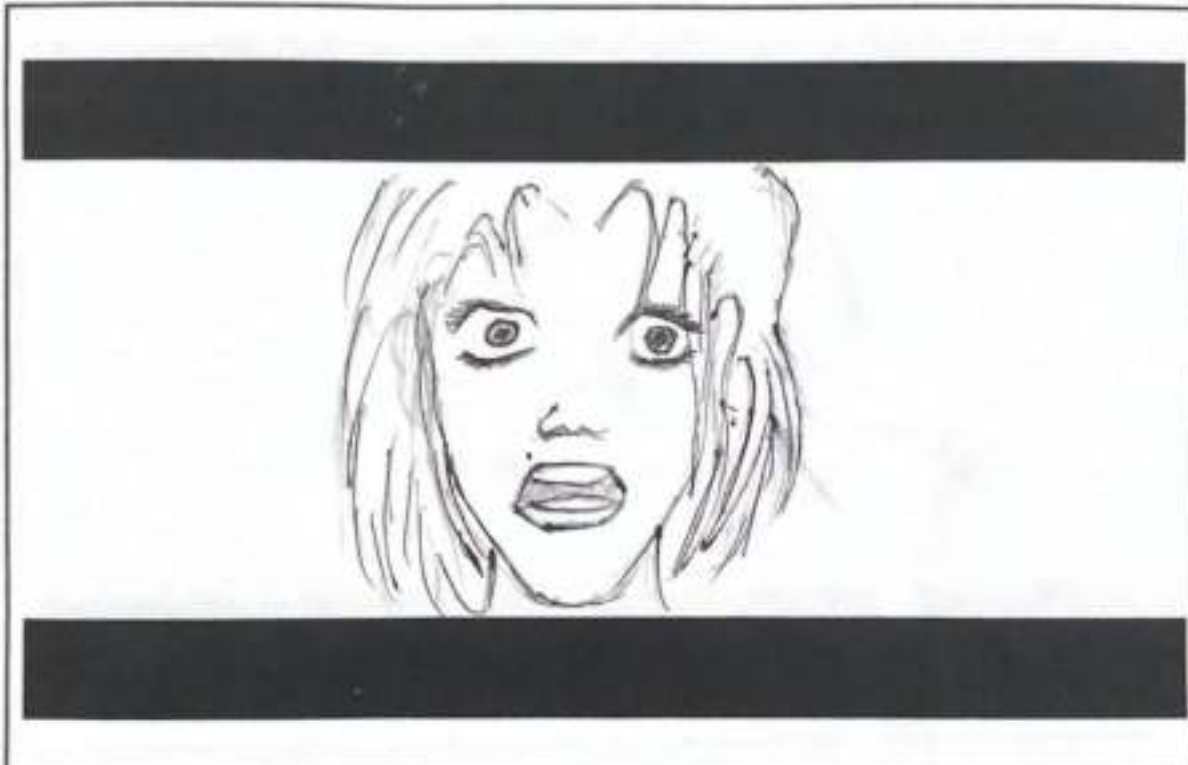
1.2 Close Up: Anuar posa frente a un espejo



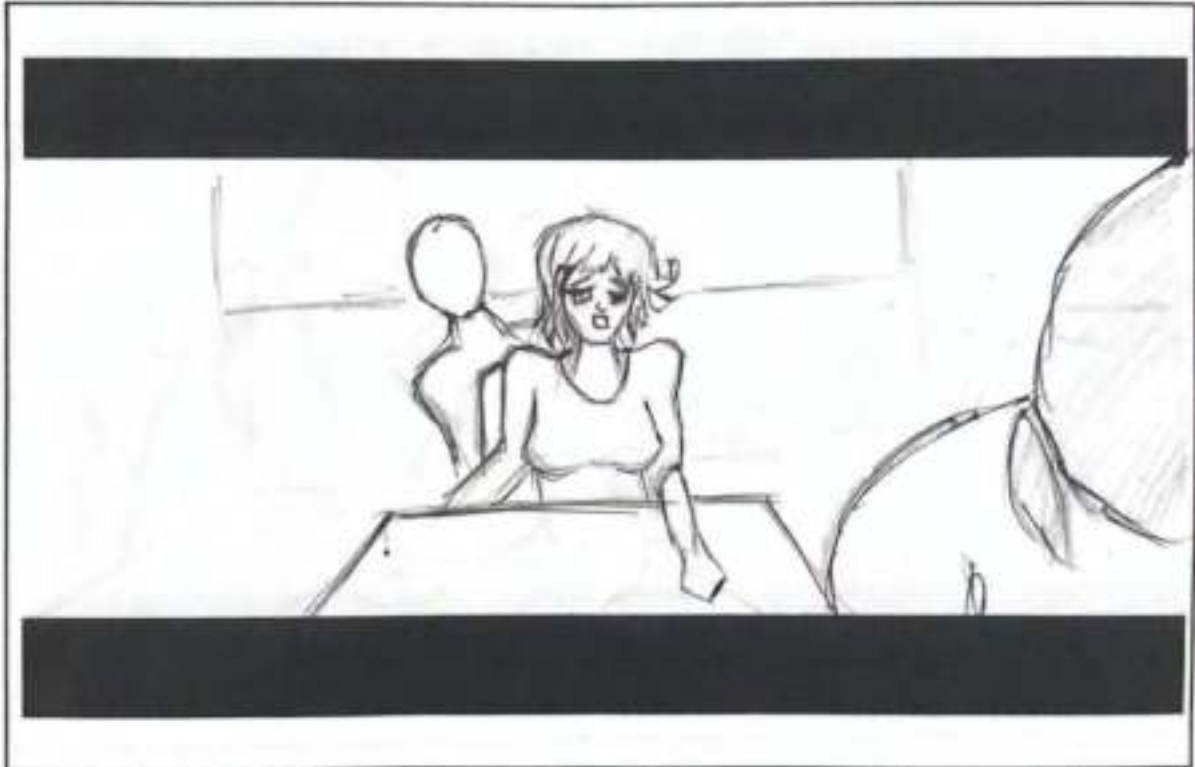
1.3 Close Up - Extreme Close Up: El destello brilla fuerte sobre su rostro



1.4 Close up: Carmen despierta en un brinco



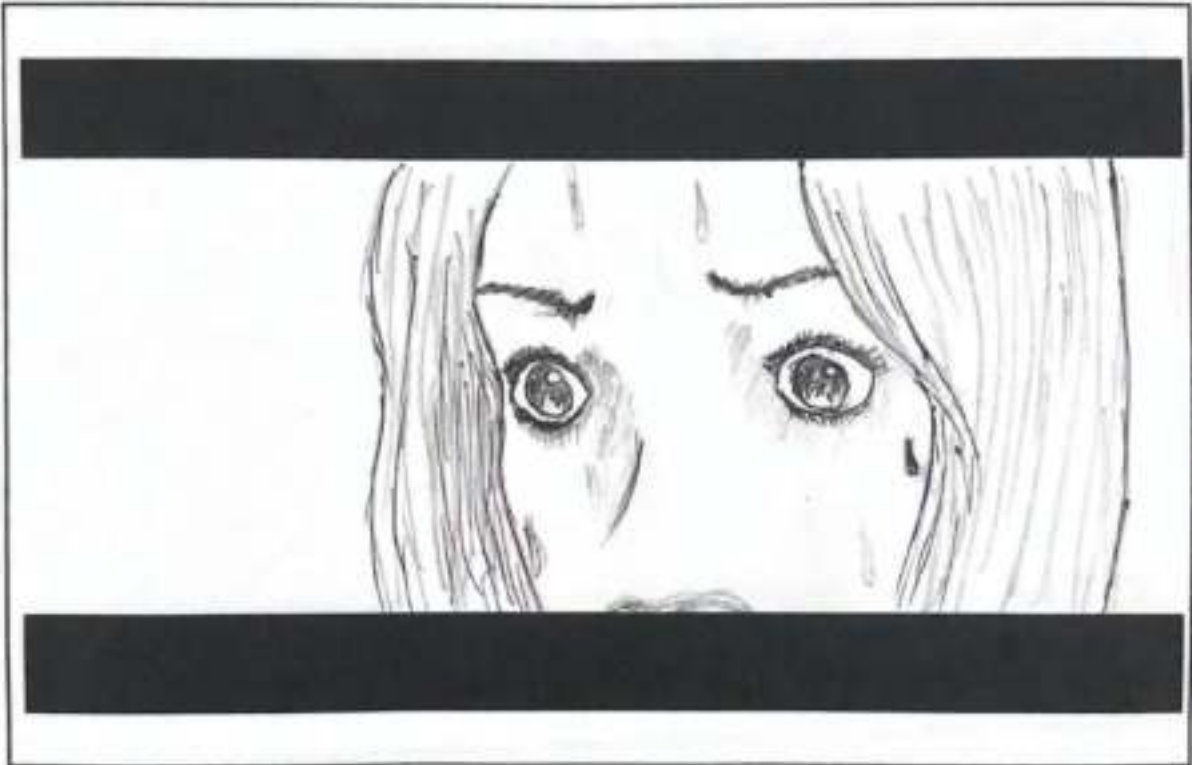
1.5 Medium Shot: Carmen despierta en pánico, mira a su alrededor y palpa su rostro



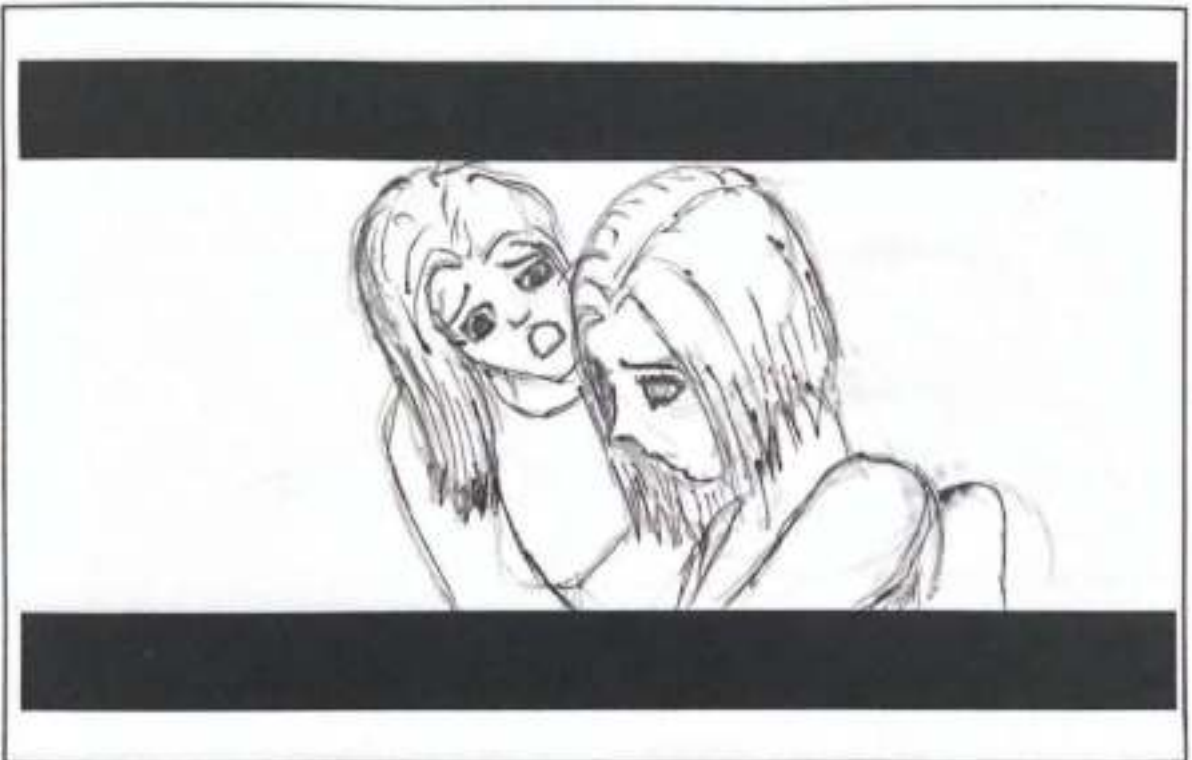
1.6 Close Up: Carmen mira sus manos



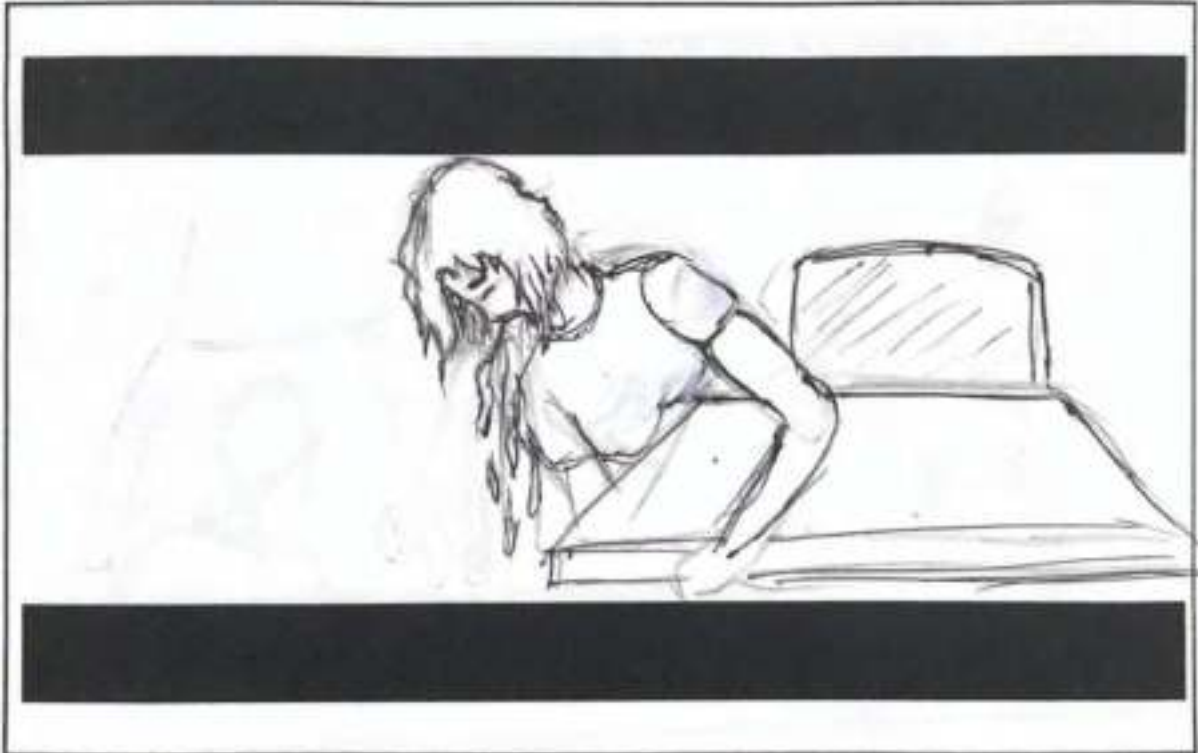
1.7 Extreme Close Up: Carmen abrumada mira perdidamente



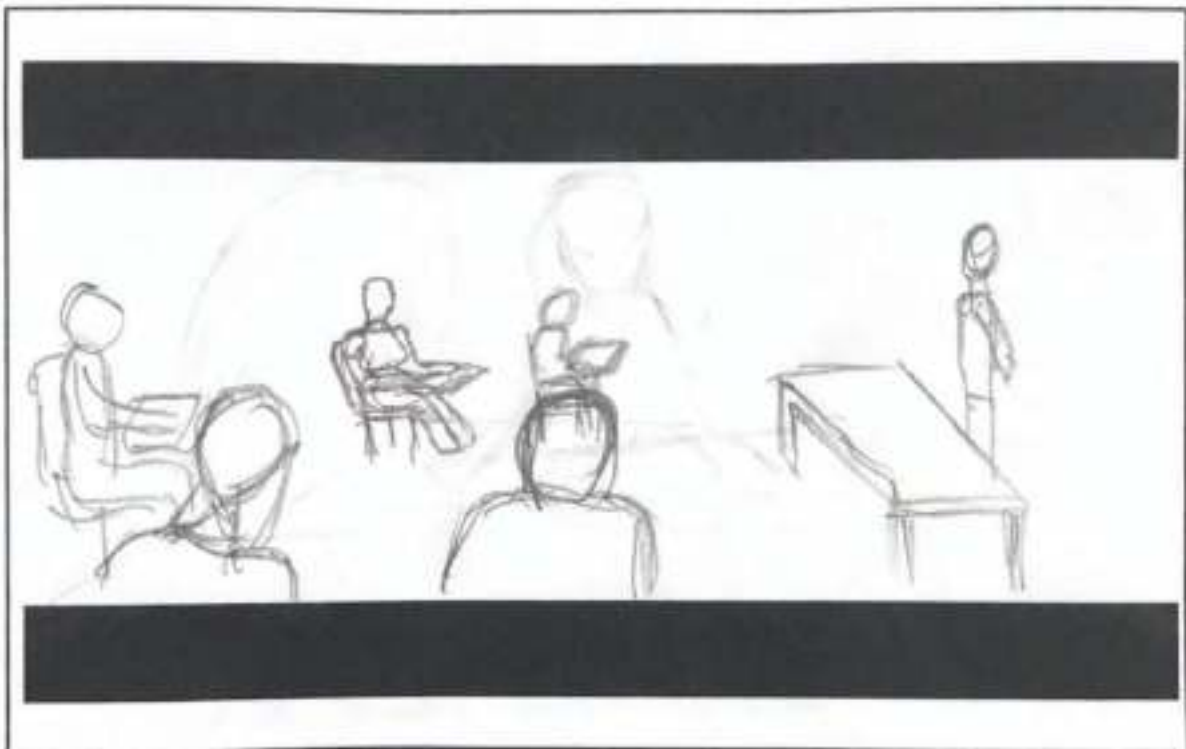
1.8 Medium Shot: Lore se acerca a Carmen e intenta sacarla del ataque de pánico



1.9 Full Shot: Carmen vomita y el grupo se queda en silencio



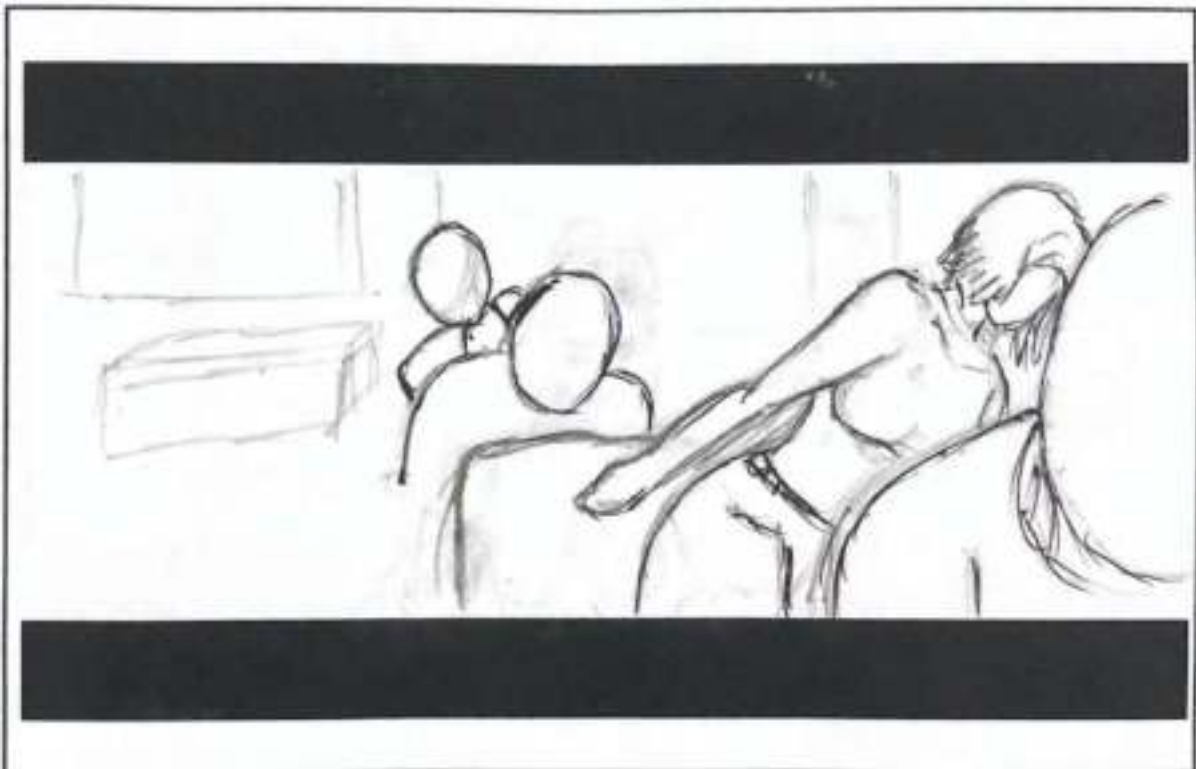
1.10 Wide Shot: El grupo mira en silencio a Carmen



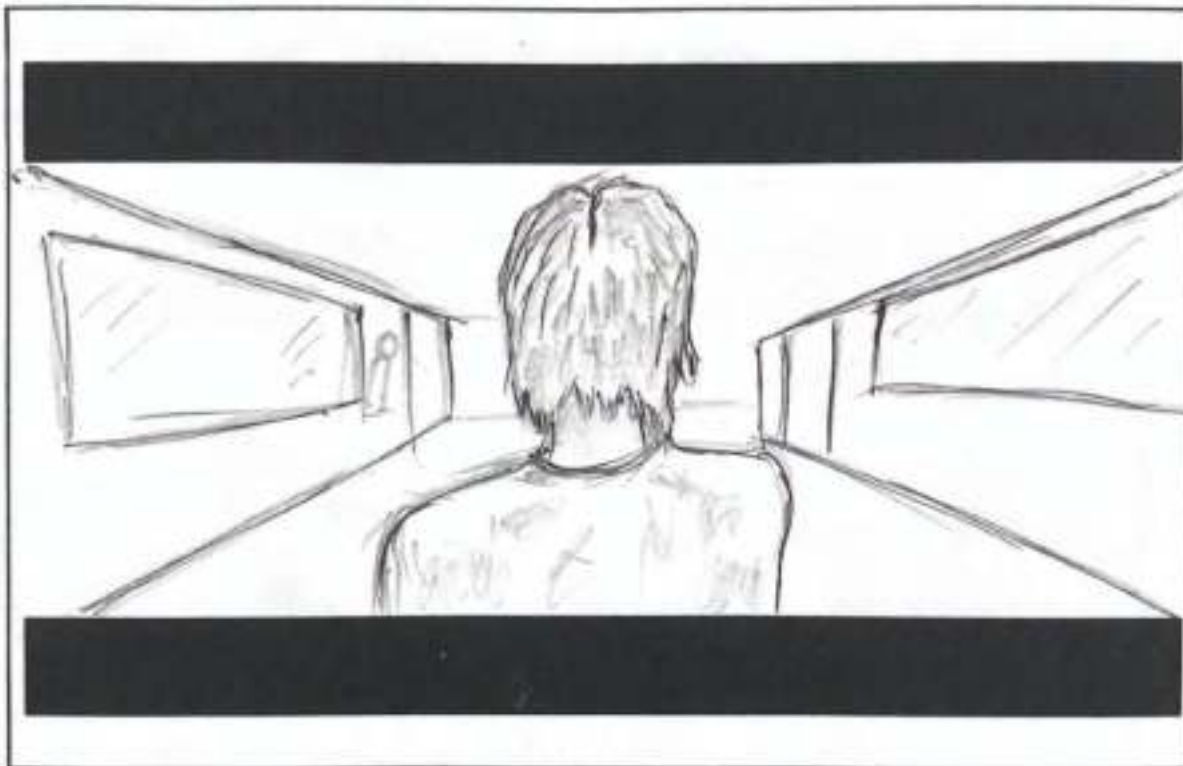
1.11 Close up de Carmen mirar a su alrededor



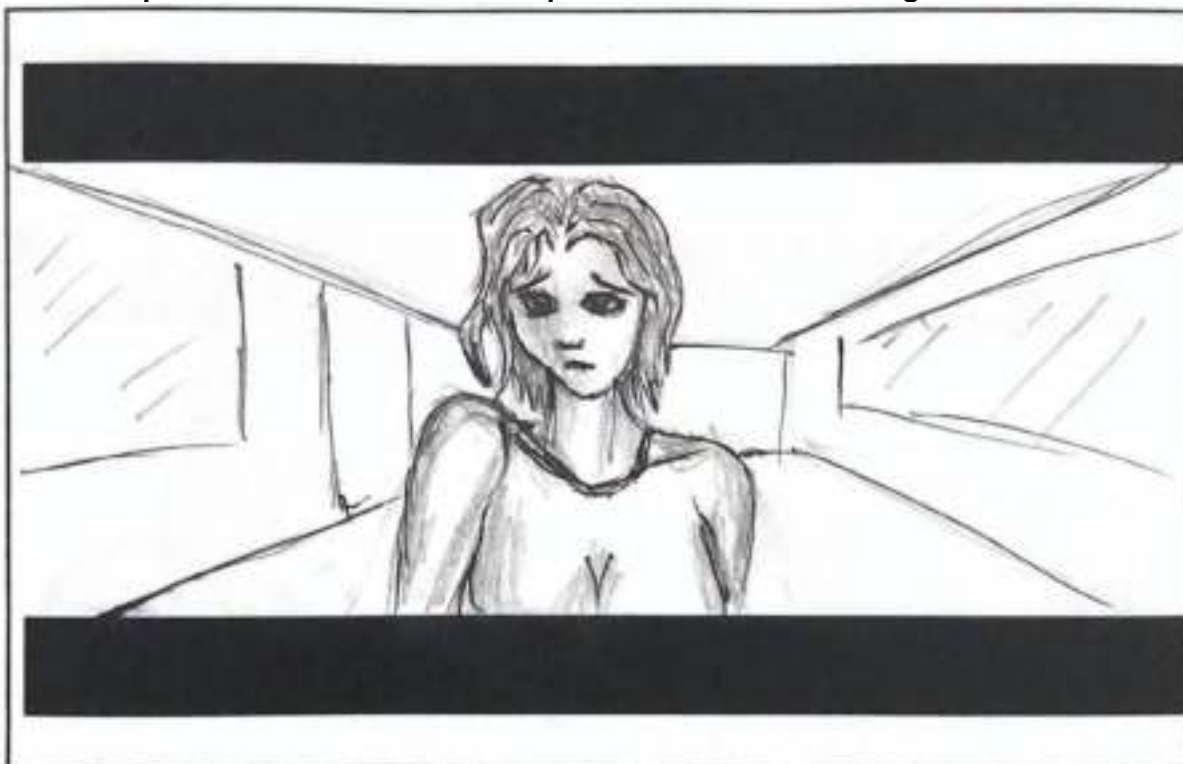
1.12 Medium Shot: Carmen toma sus cosas y corre fuera del salón.



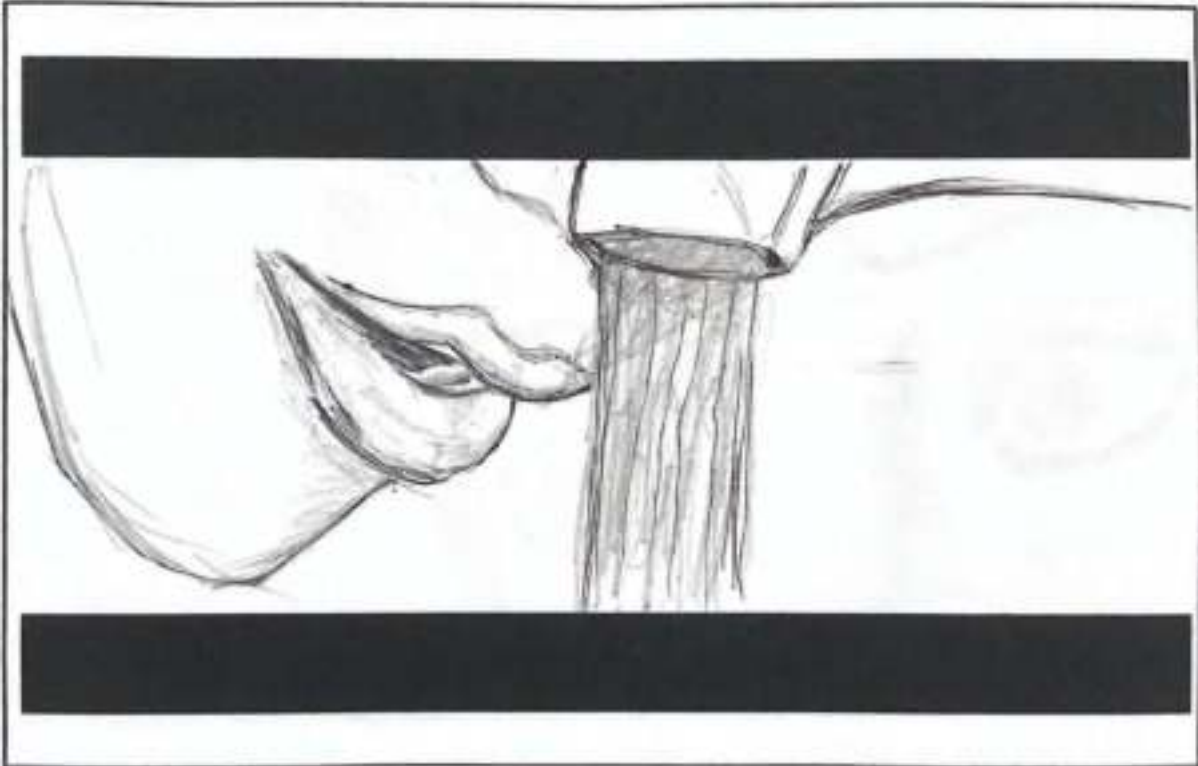
2.1 Medium Shot/Travel In: Seguimos a Carmen caminar por los pasillos



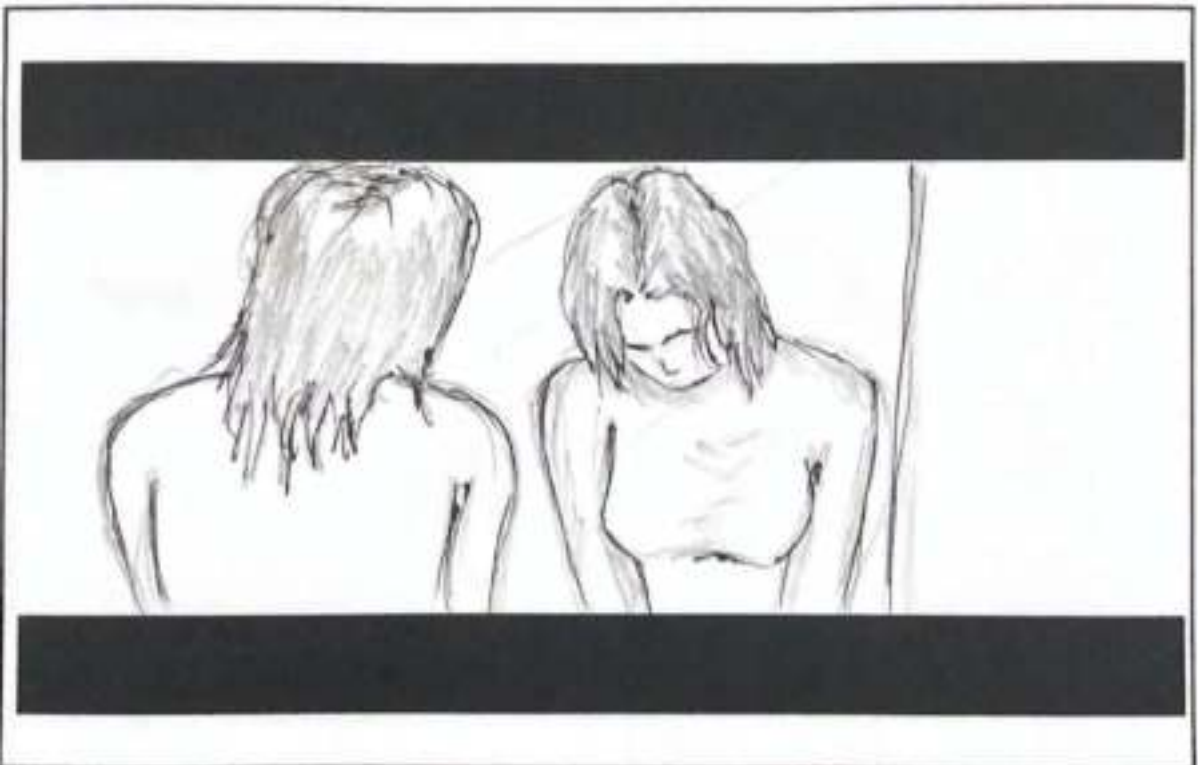
2.2 Contraplano: Carmen abrumada limpia sus labios con la manga



3.1 Extreme Close Up: Carmen bebe agua del grifo del baño



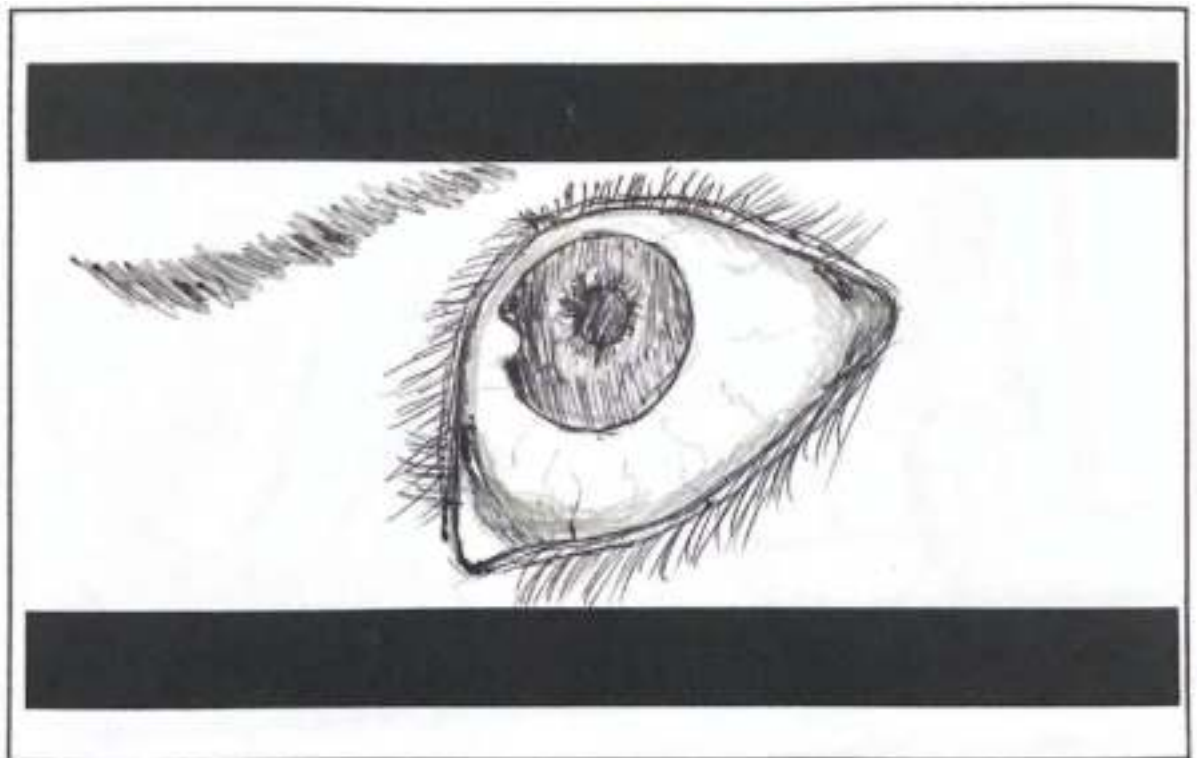
3.2 Medium Shot: Carmen limpia sus rostro y mira su reflejo abrumada



3.3 Extreme Close Up: Carmen mira sus ojos abrumada



3.4 Zoom In: Macro shot de uno solo de sus ojos



4.1 Full Shot: Carmen atrapada en el abismo, grita aterrada.



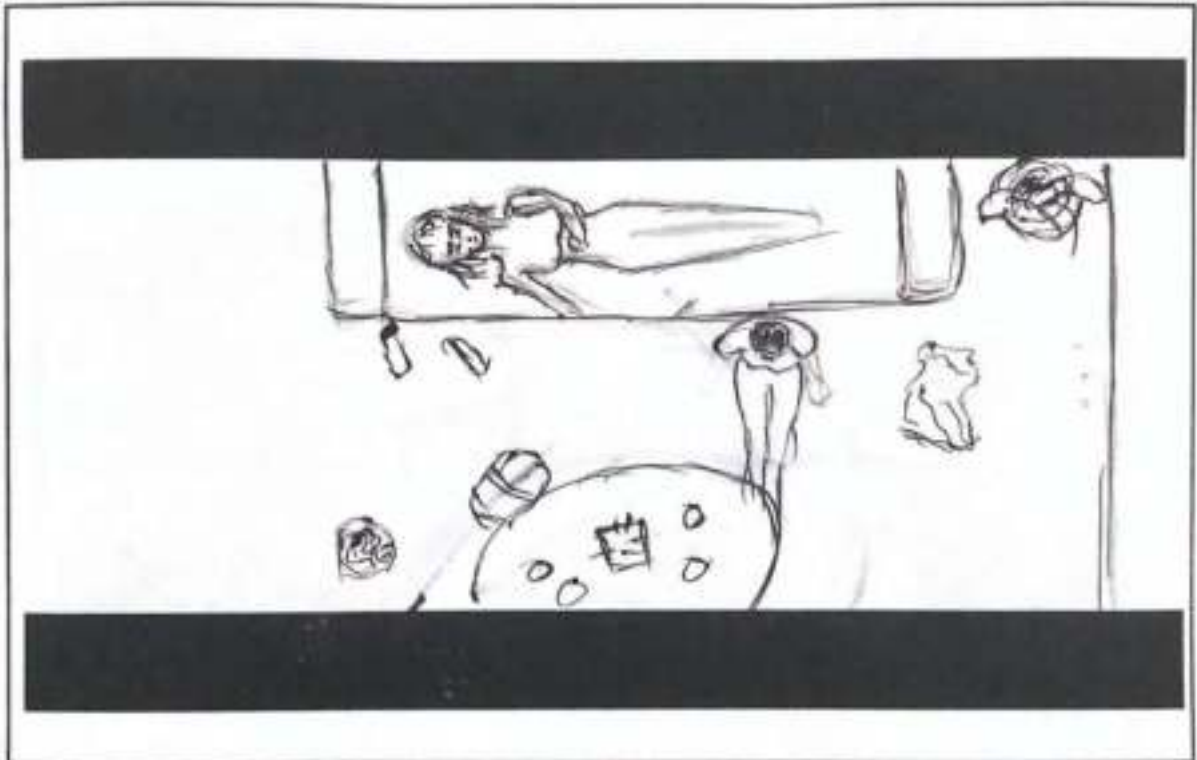
4.2 Over the Shoulder: En el reflejo de Carmen, vemos a una mujer salir del cubículo.



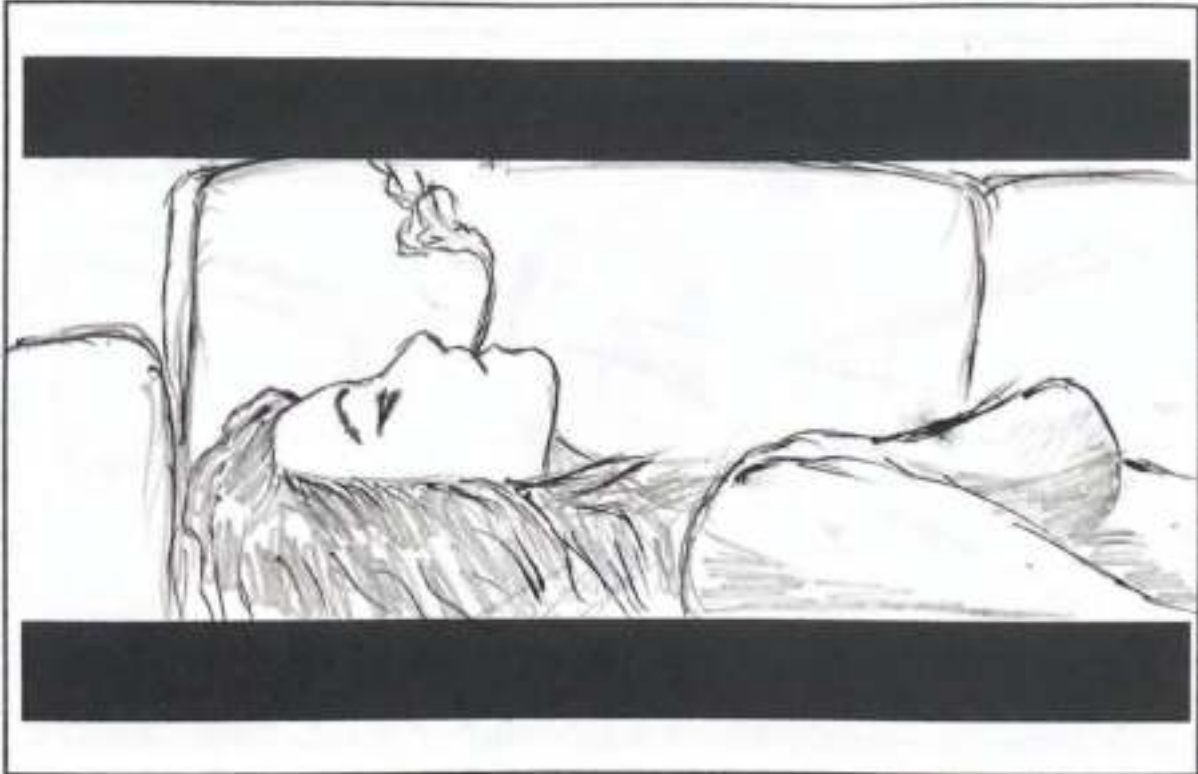
4.3 Medium Shot: Asustada la estudiante sale del baño



5.1 Plano Cenital: Carmen recostada platica con Lore, sobre la noche de la violación



5.2 Medium Shot: Carmen cuenta la anécdota de la violación



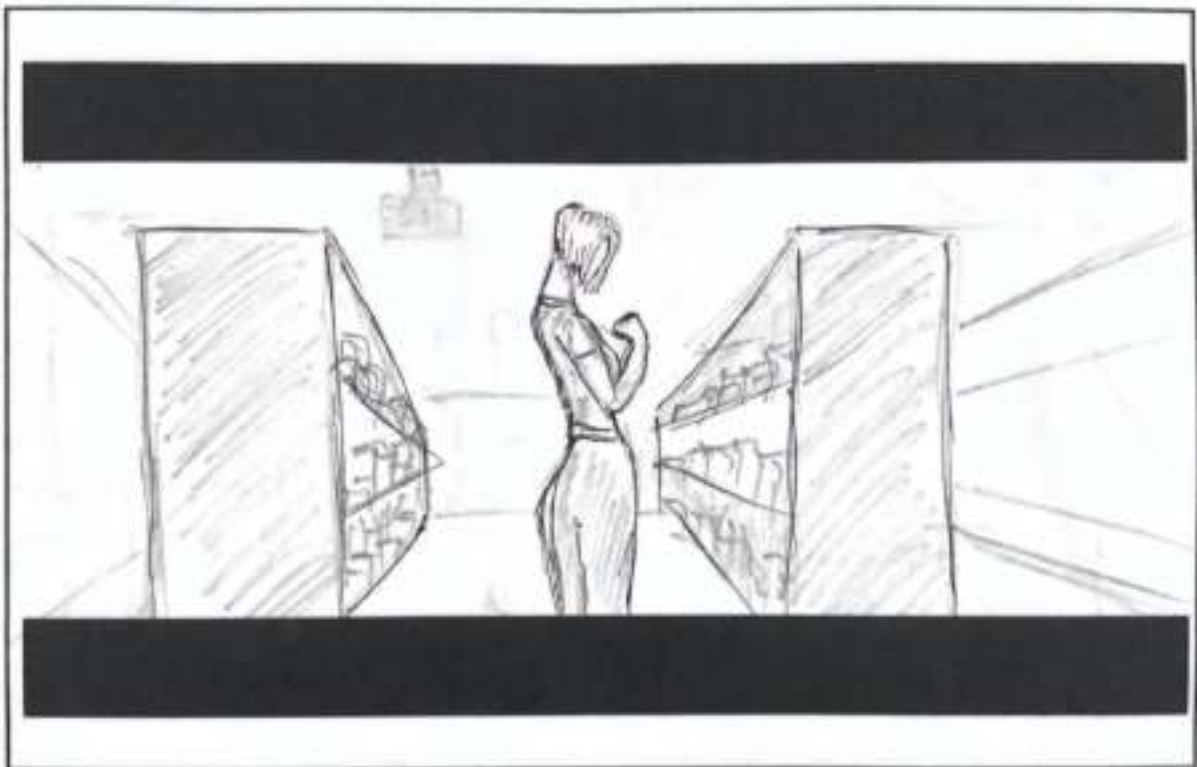
5.3 Medium Shot: Lore la escucha atentamente



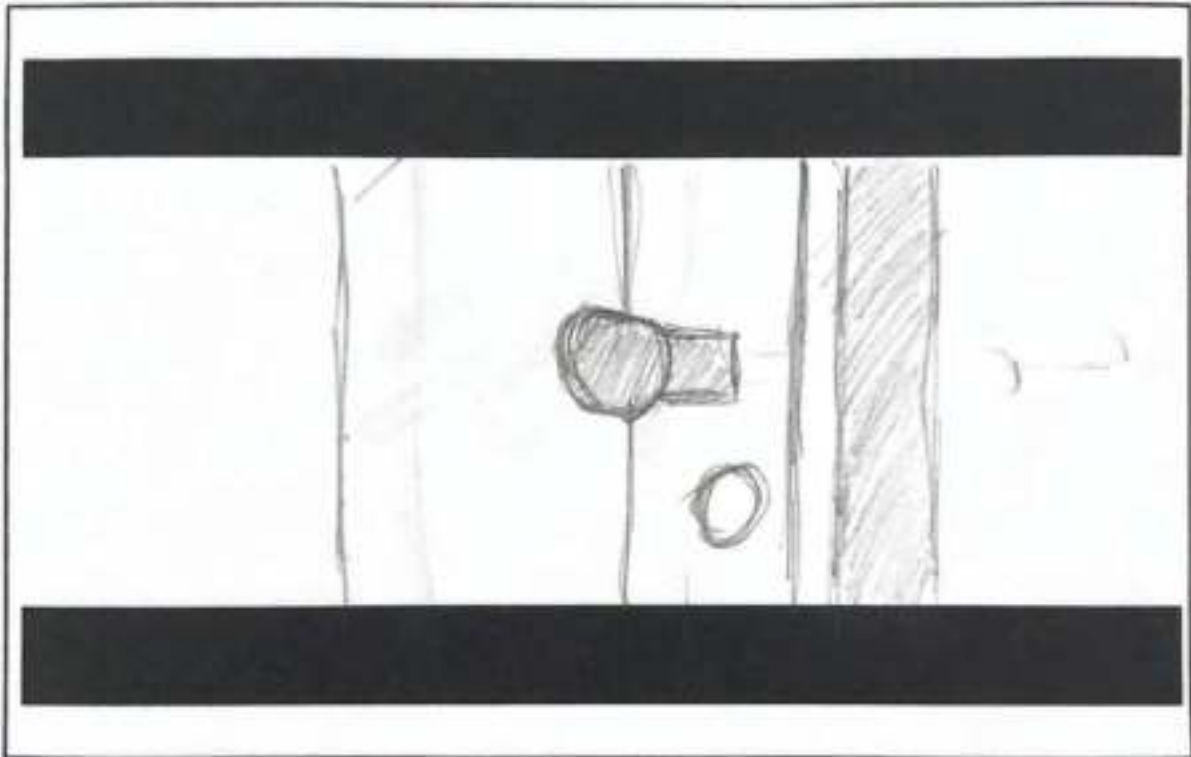
6.1 Close Up: Carmen mira el estante de pruebas de embarazo



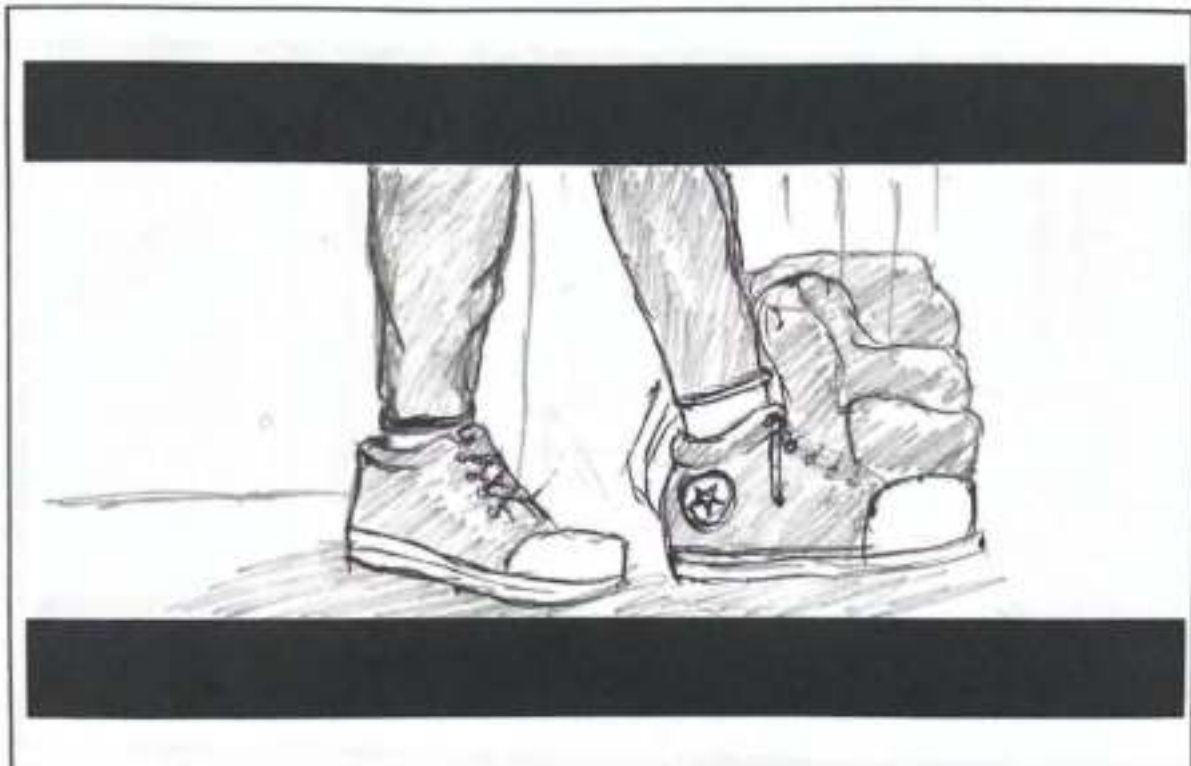
6.2 Full Shot: Carmen toma una de las cajas y camina hacia la caja



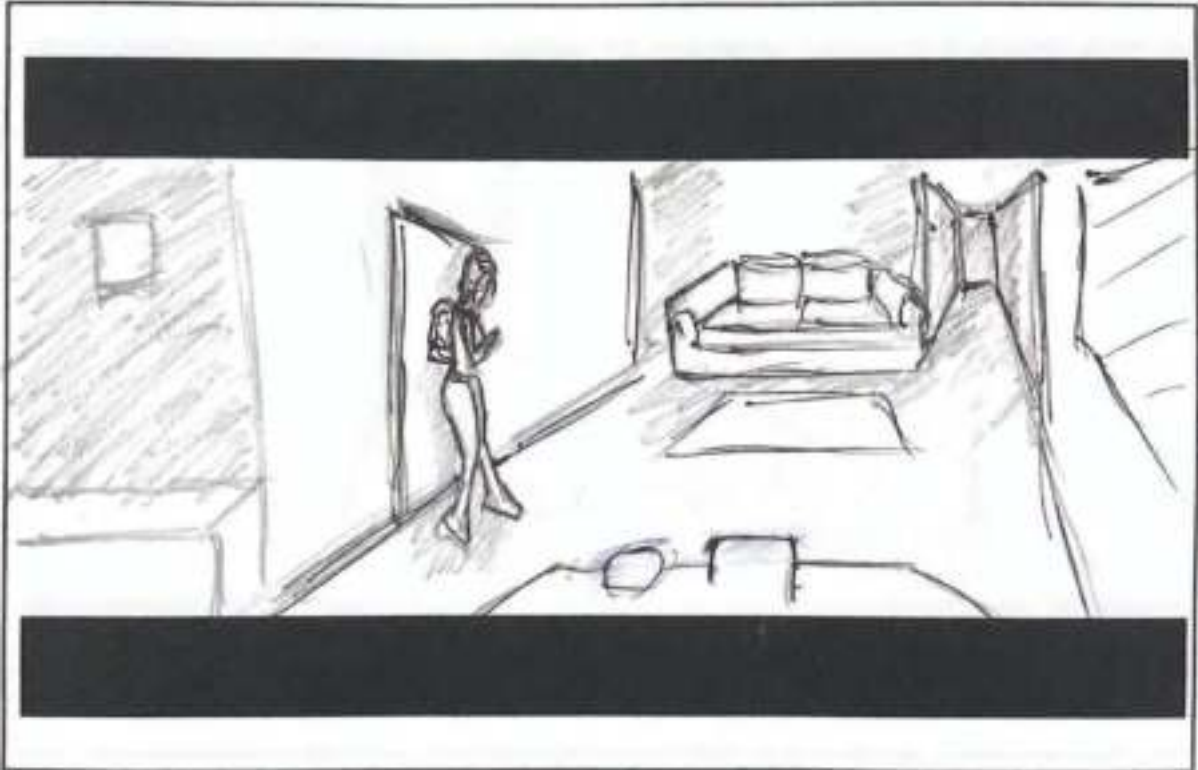
7.1 Tight Shot: La manija de la puerta gira, Carmen entra al departamento.



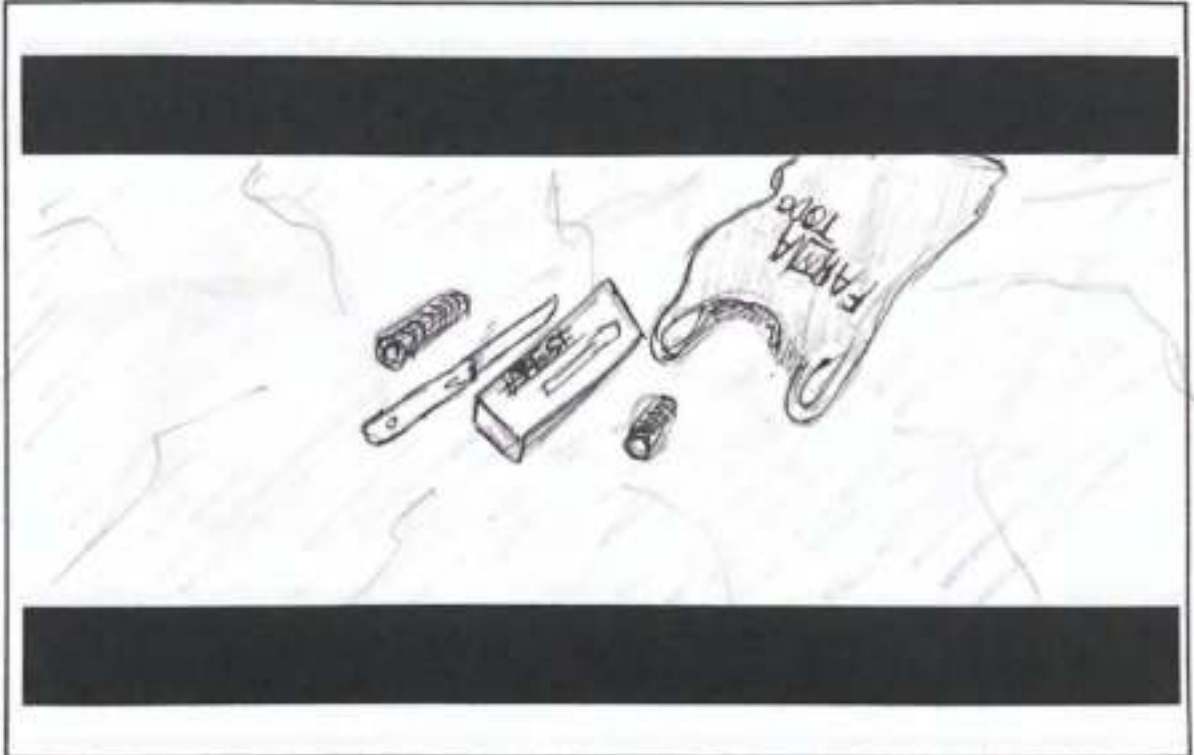
7.2 Ojo de Gusano: Carmen deja caer la mochila a sus pies y se recarga en la puerta



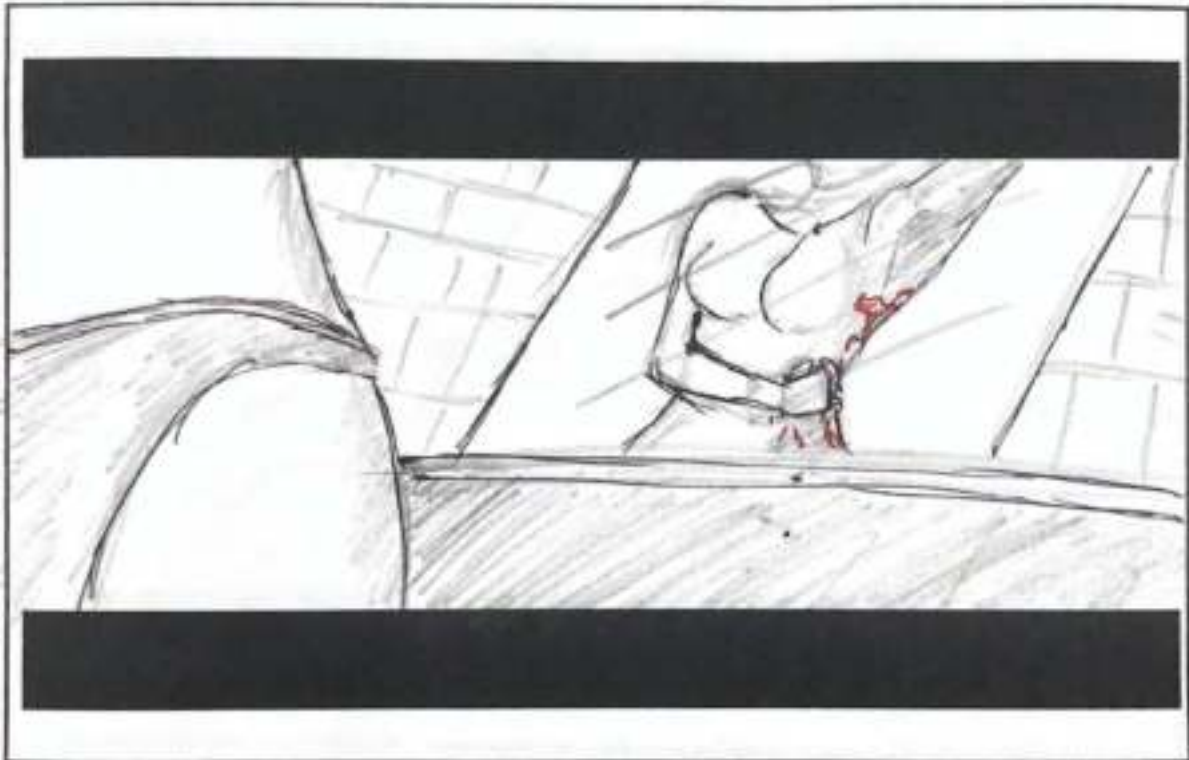
7.3 Wide Shot: Carmen sostiene una bolsa de plástico y mira su interior.



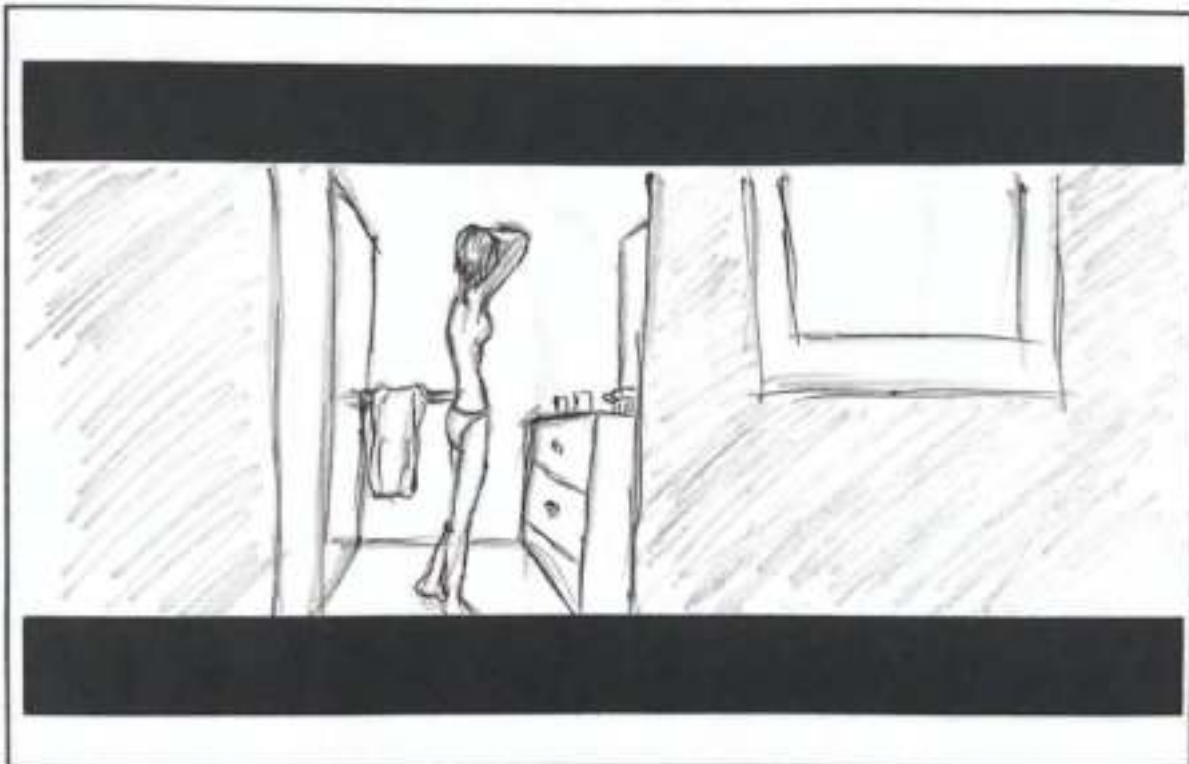
7.4 Top table shot: Carmen vacía la bolsa sobre su cama



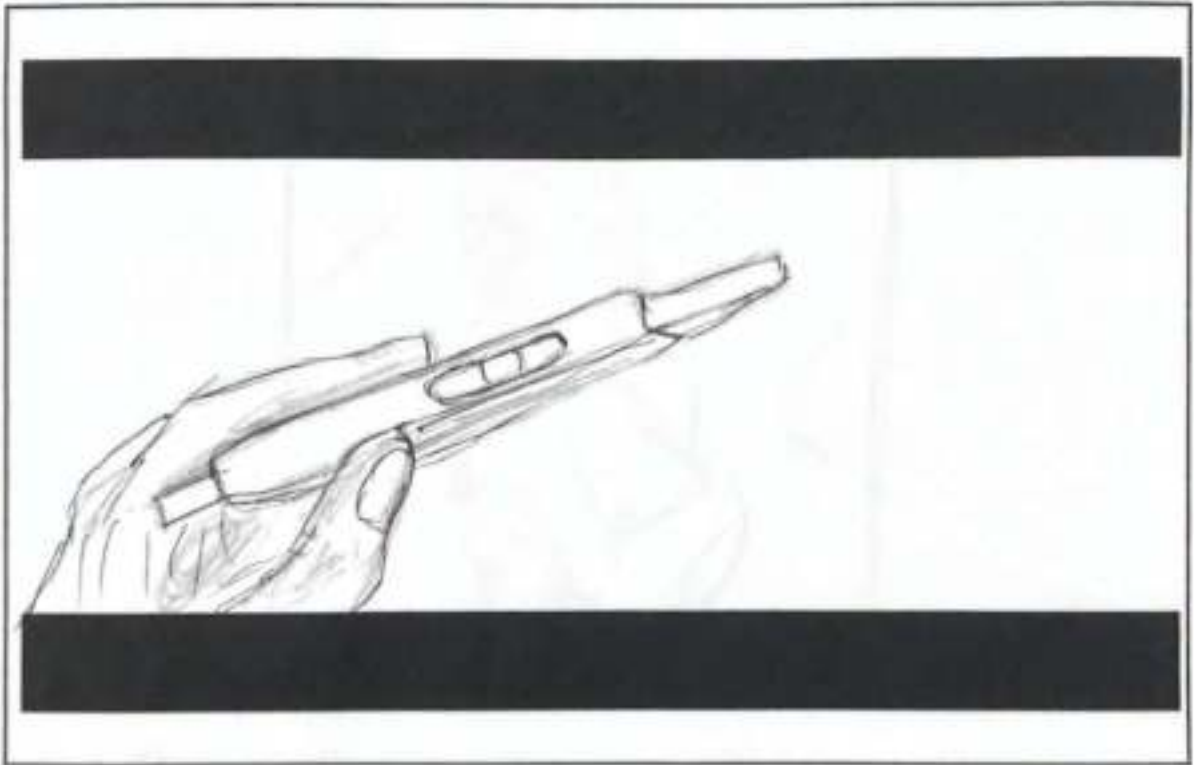
7.5 Tight Shot: Carmen mira su reflejo, las llagas y el salpullido de su cuerpo



7.6 Full Shot: Carmen toma la prueba de embarazo, lee el instructivo y cierra la puerta



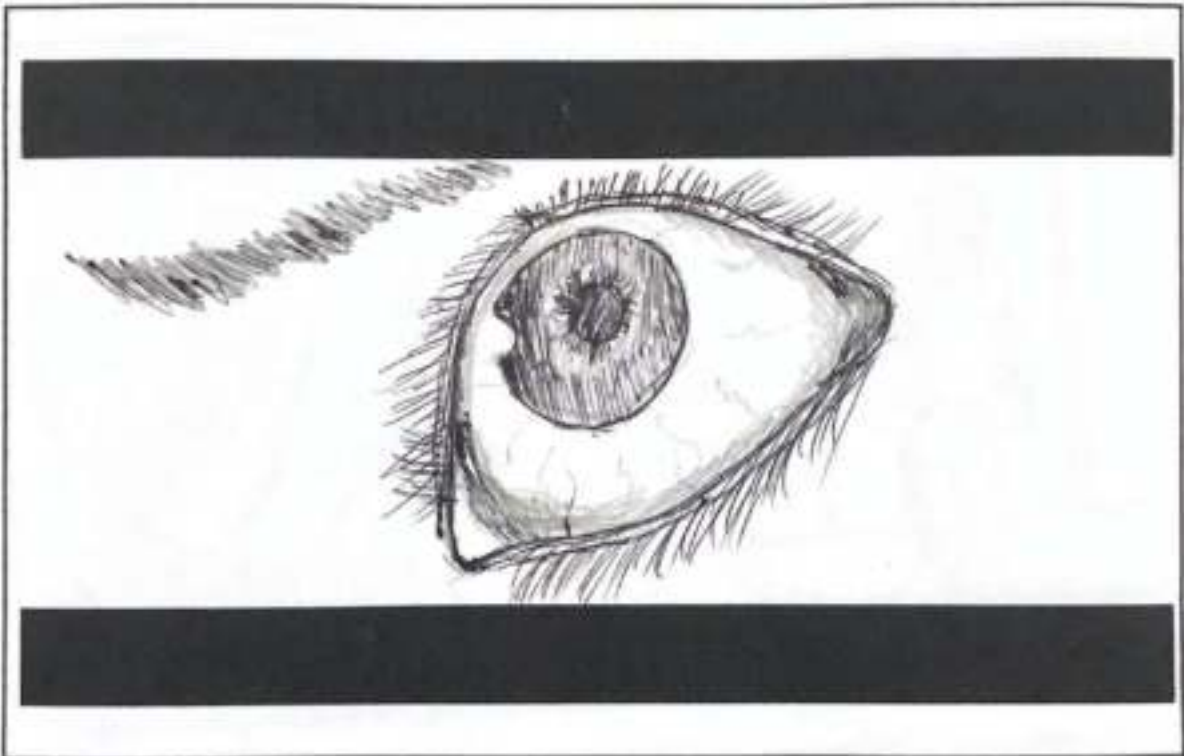
7.7 Tight Shot: La prueba de embarazo sale negativa



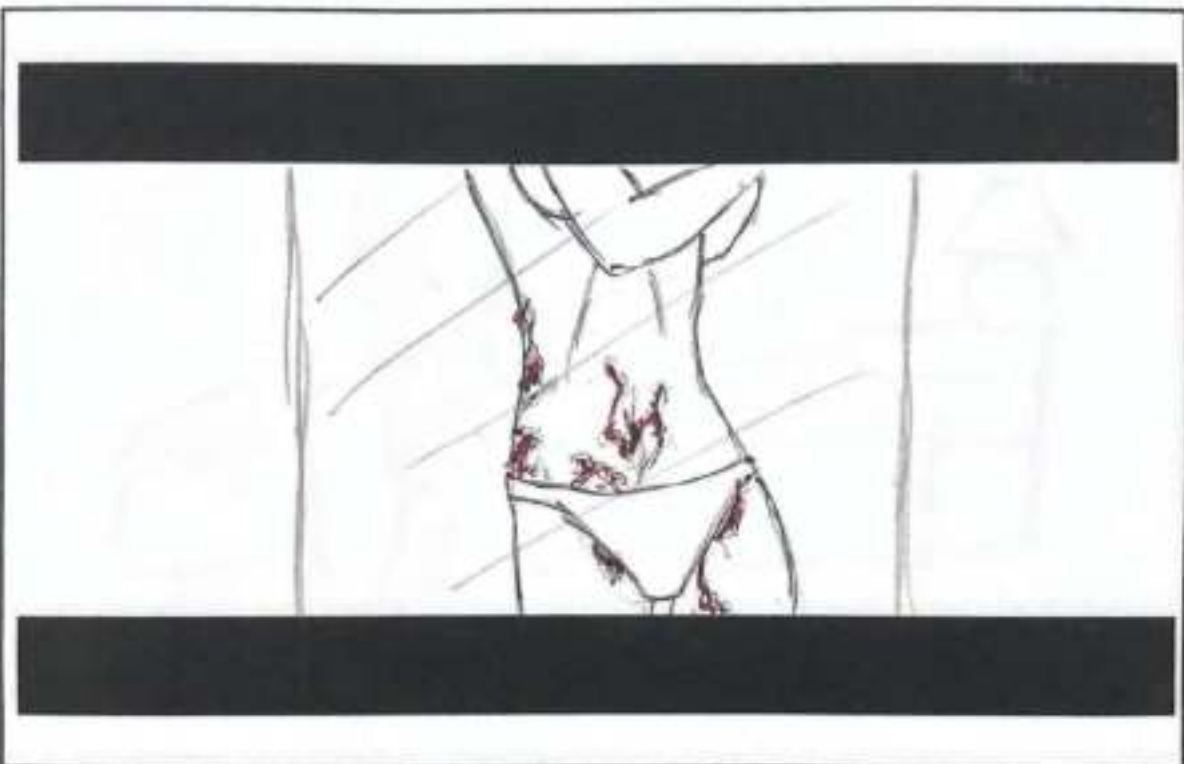
7.8 Extreme Close Up: Carmen llora aterrada



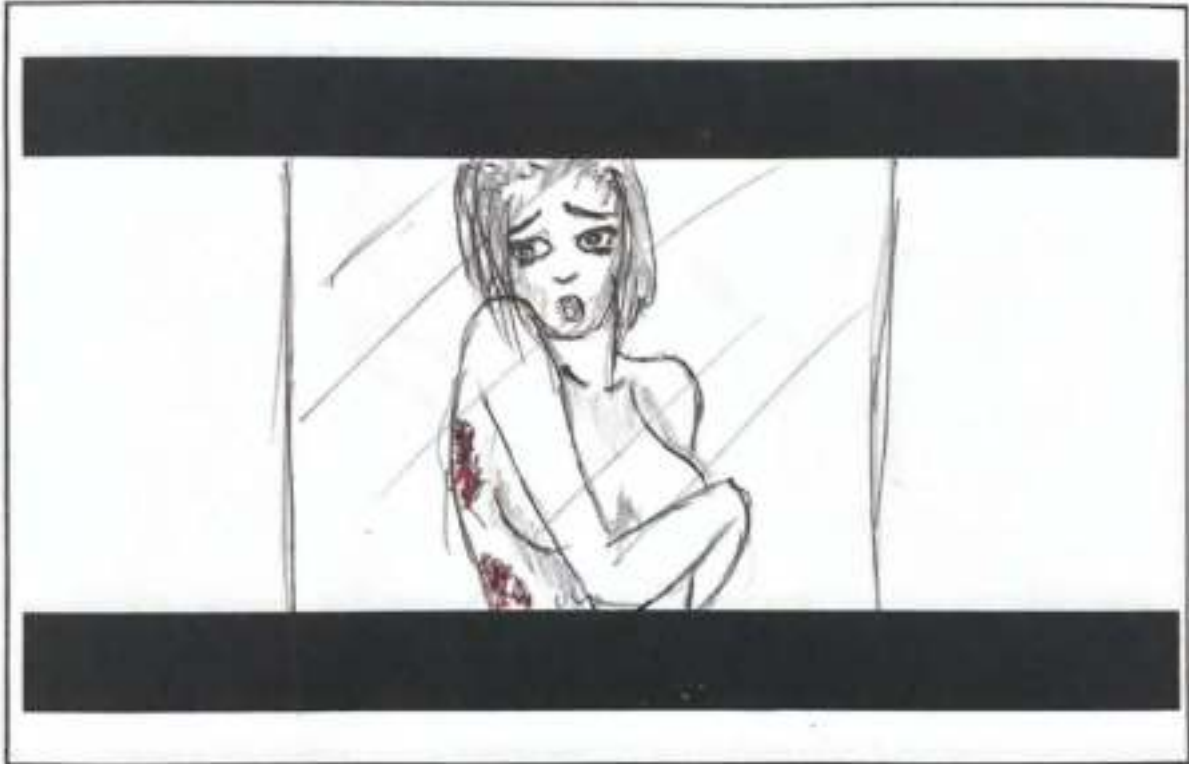
7.9 Extreme Close Up: El ojo de Carmen mira su reflejo



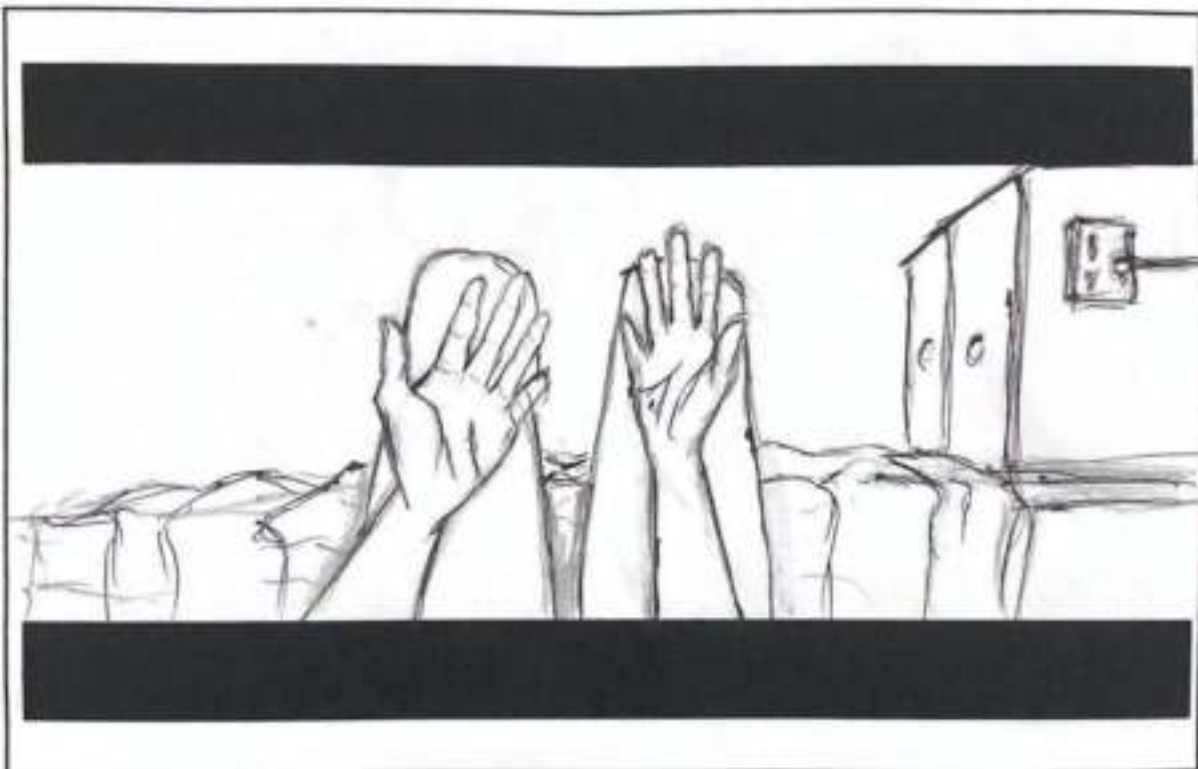
7.10 Medium Shot Tilt Up: El cuerpo de Carmen mostrando extraños cambios



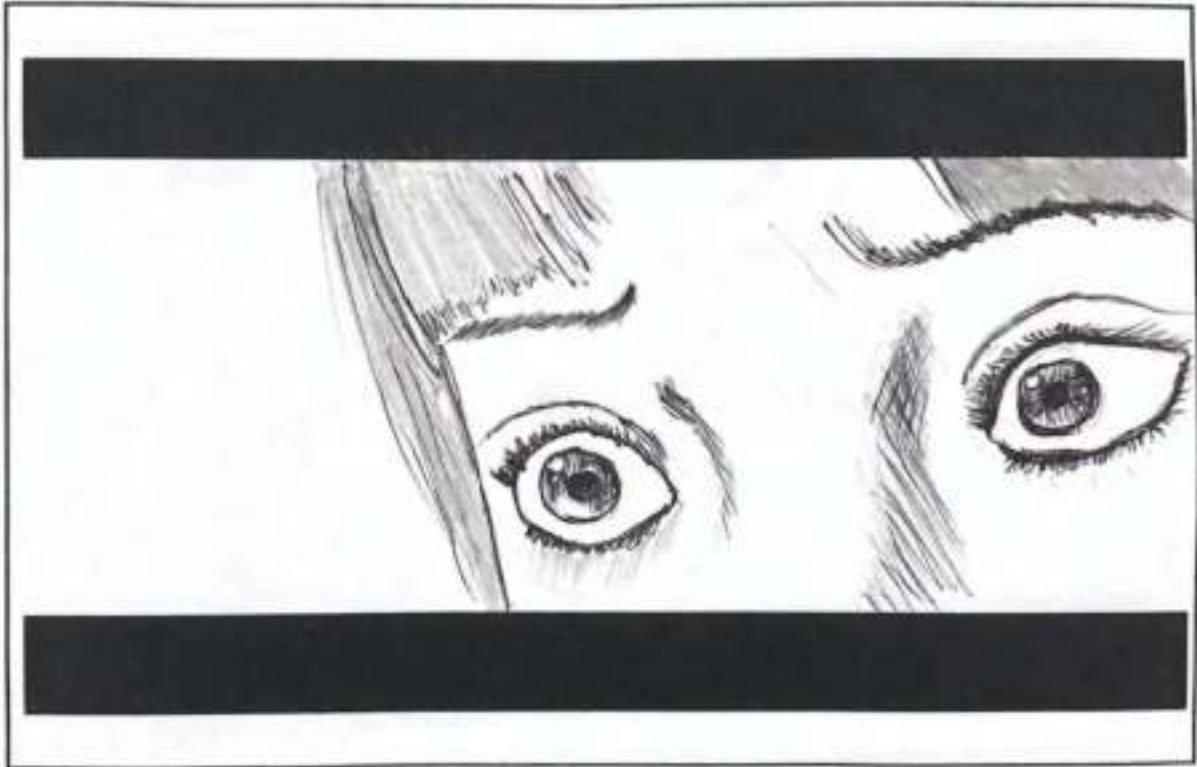
7.11 Medium shot: Carmen mira abrumada su cuerpo



8.1 Point of View: Carmen mira sus manos abrumada.



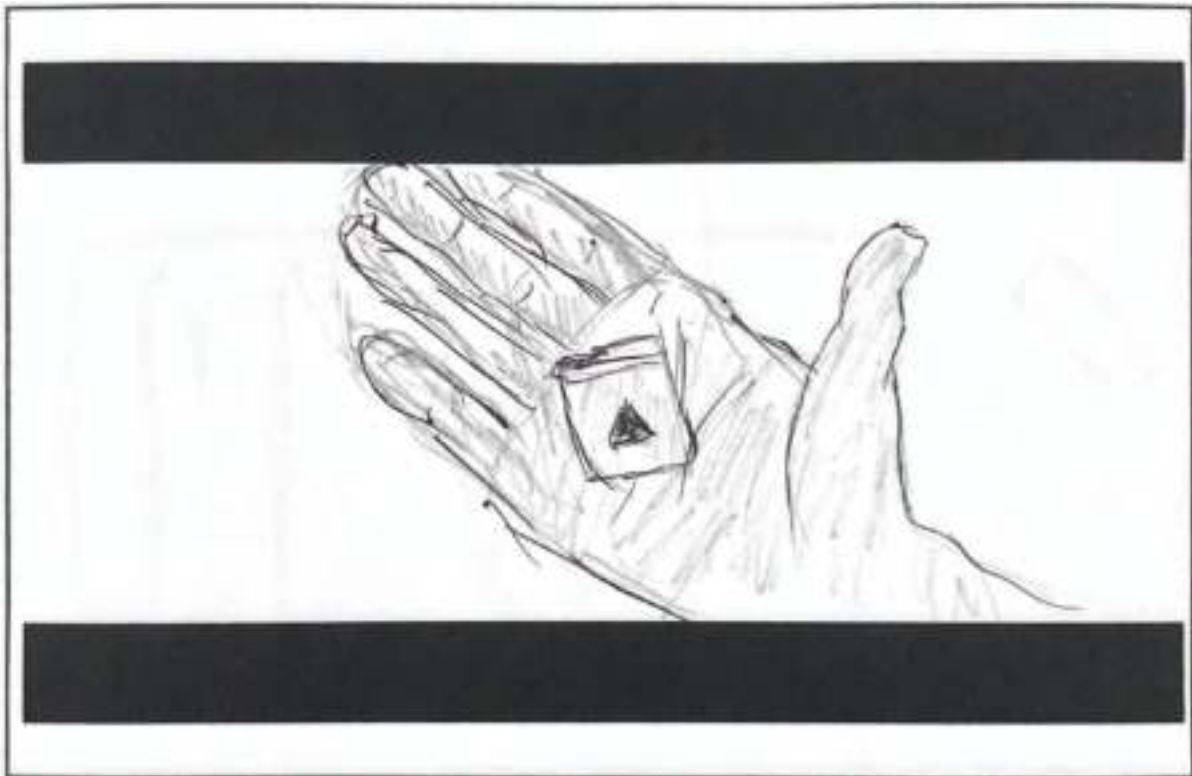
8.2 Extreme Close Up: Mirada de Carmen perdida



8.3 Carmen se levanta de la cama y toma la chamarra de Andrés



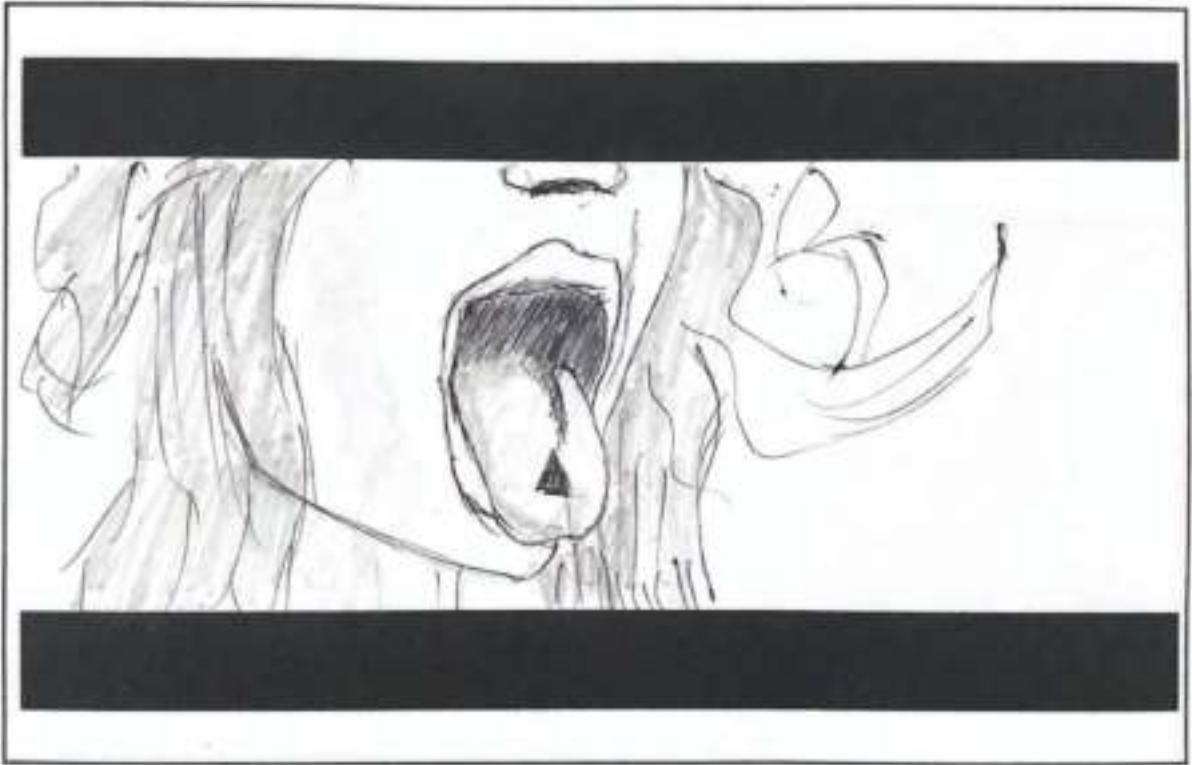
8.4 Point of view: Carmen toma un triángulo de vril de la chamarra



8.5 Plano Cenital: Carmen recostada en la cama mira el ziploc de vril



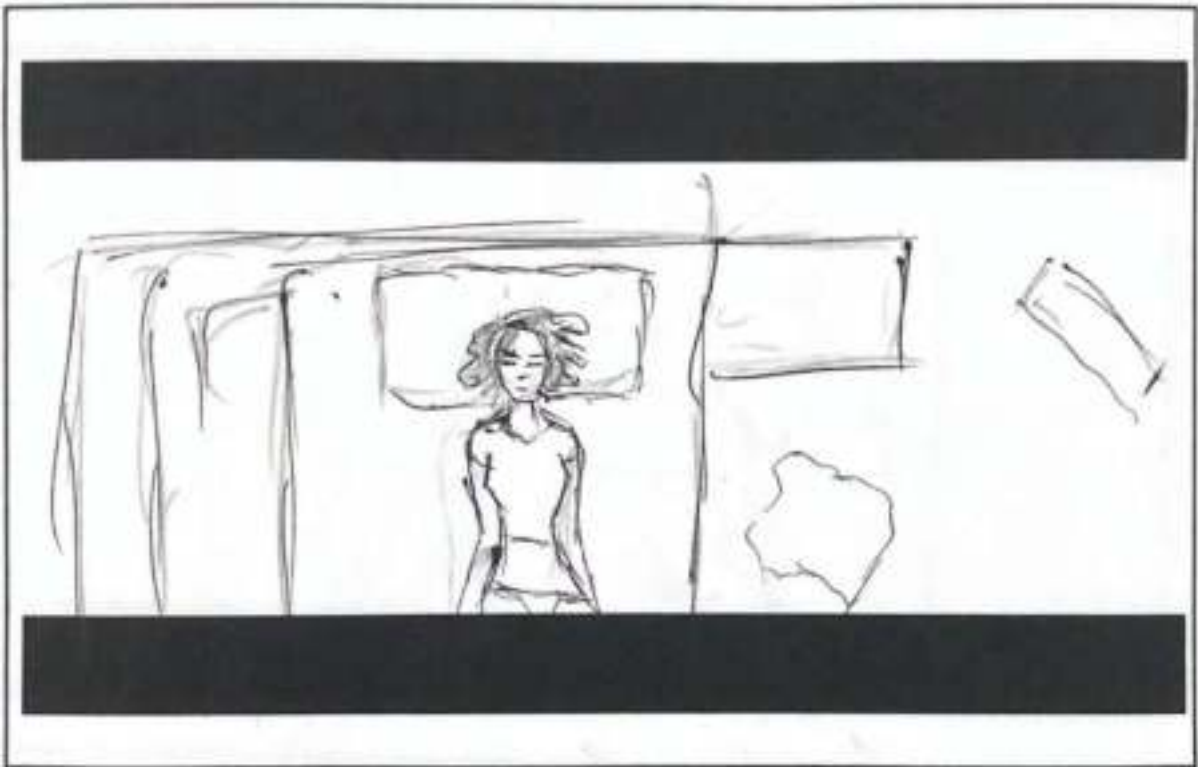
8.6 Extreme Close Up: Carmen pone el triángulo de vril en su lengua



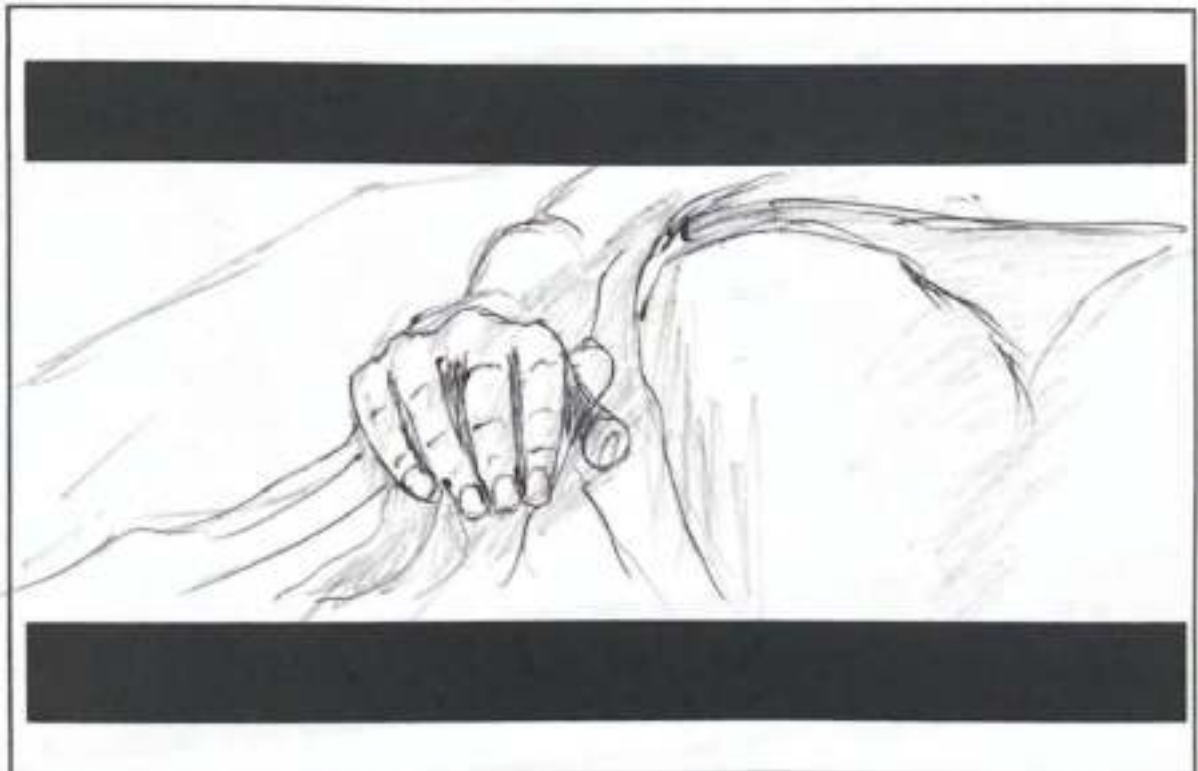
8.7 Plano Cenital: Carmen recostada en la cama Crane Up



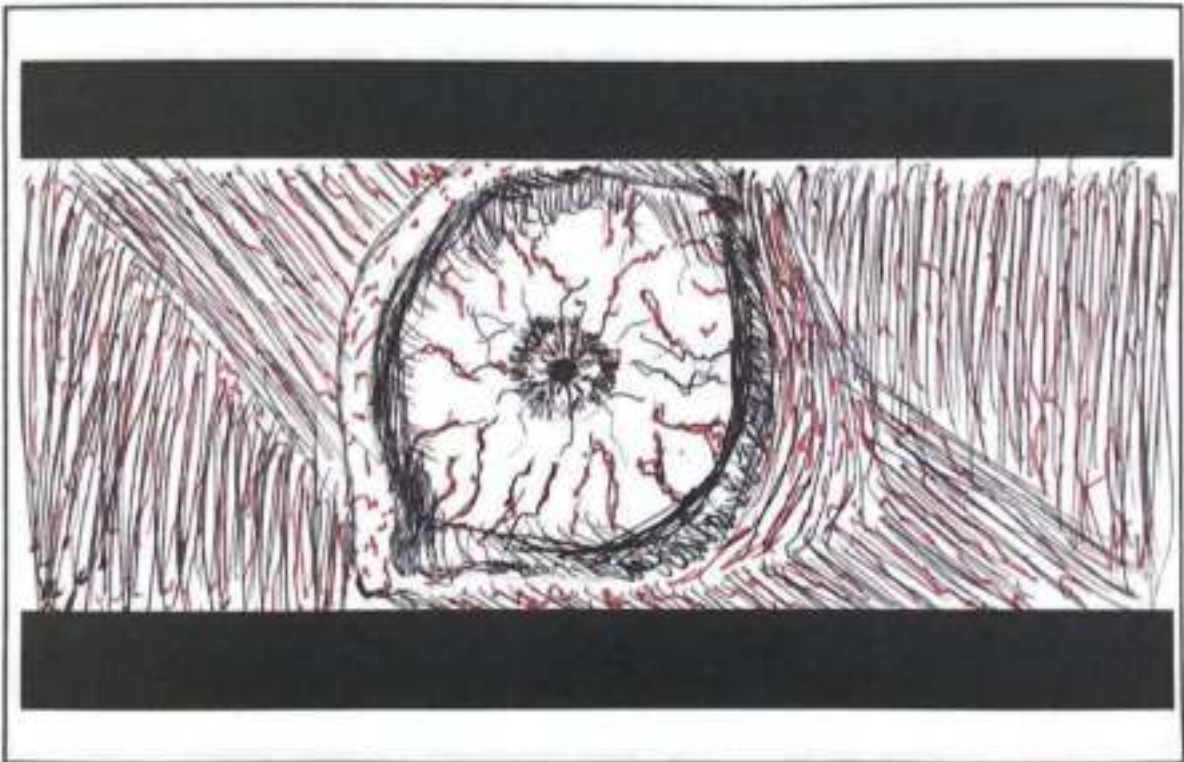
8.7 Crane Up de Carmen recostada.



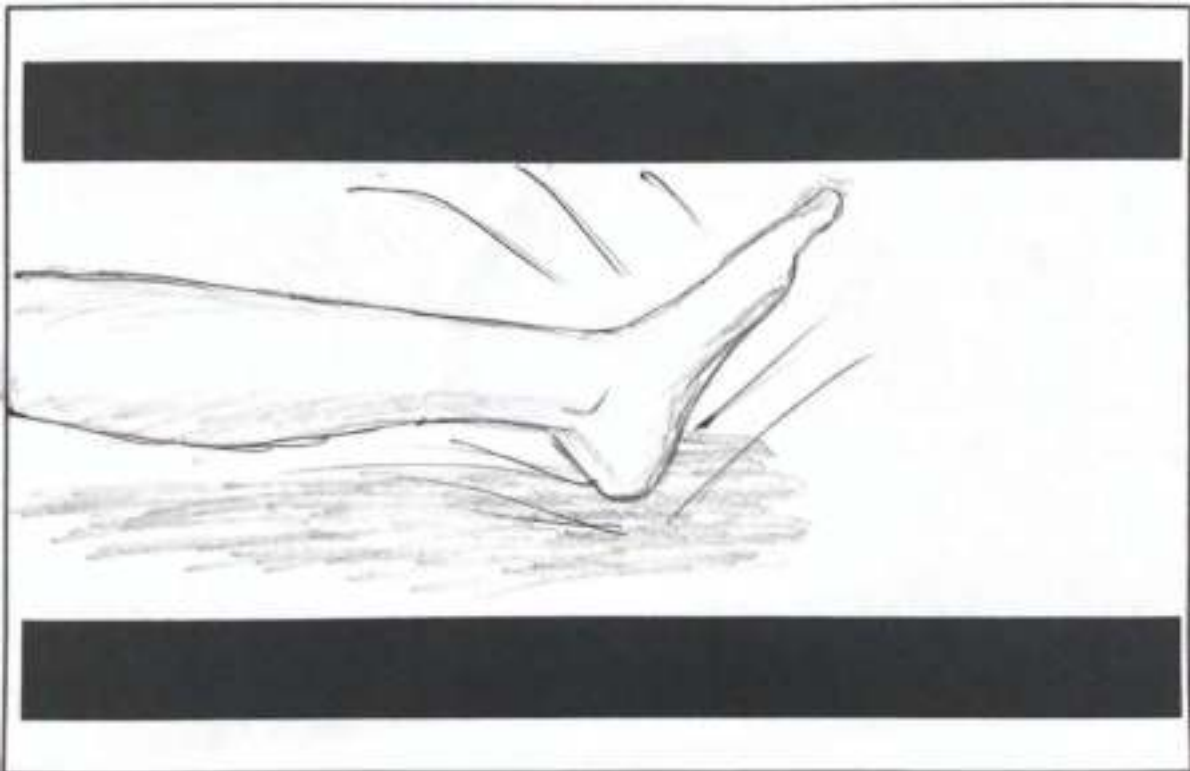
8.8 Tight Shot: La mano de Carmen aprieta la sábana



9.1 Extreme Close Up: Ojo del ente amorfo



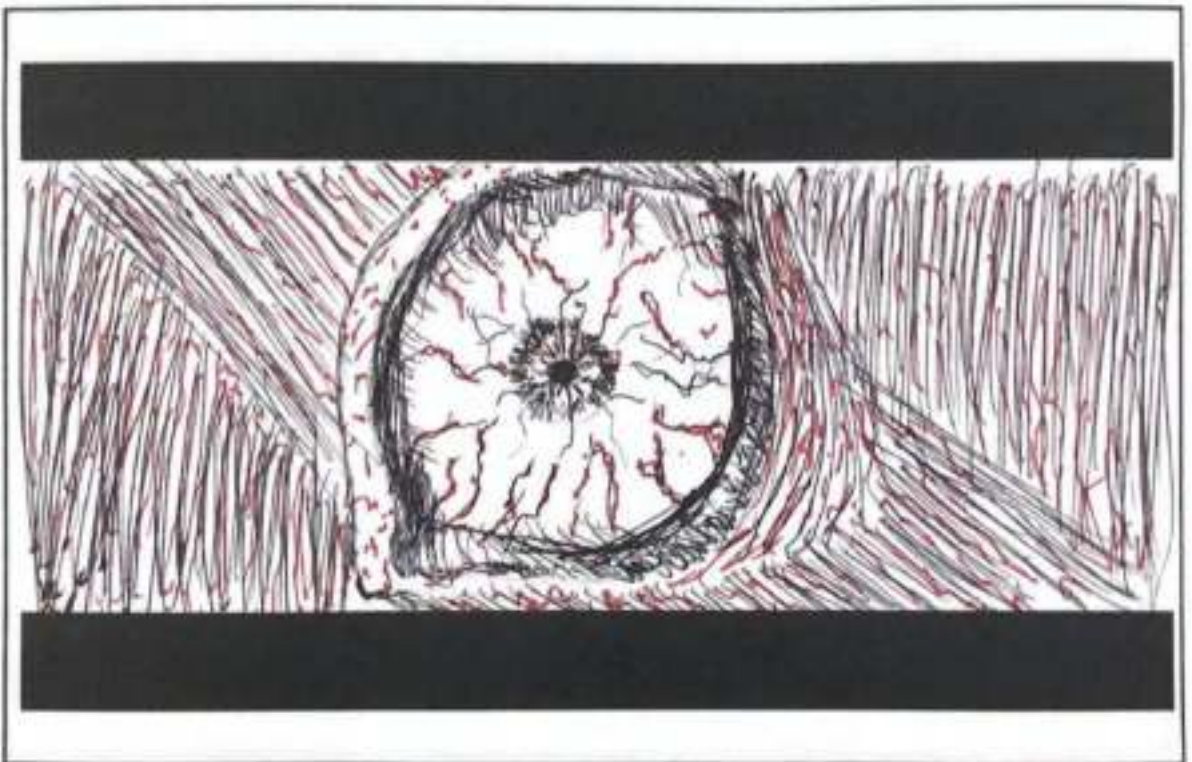
10.1 Tight shot: Pies de Carmen patalear



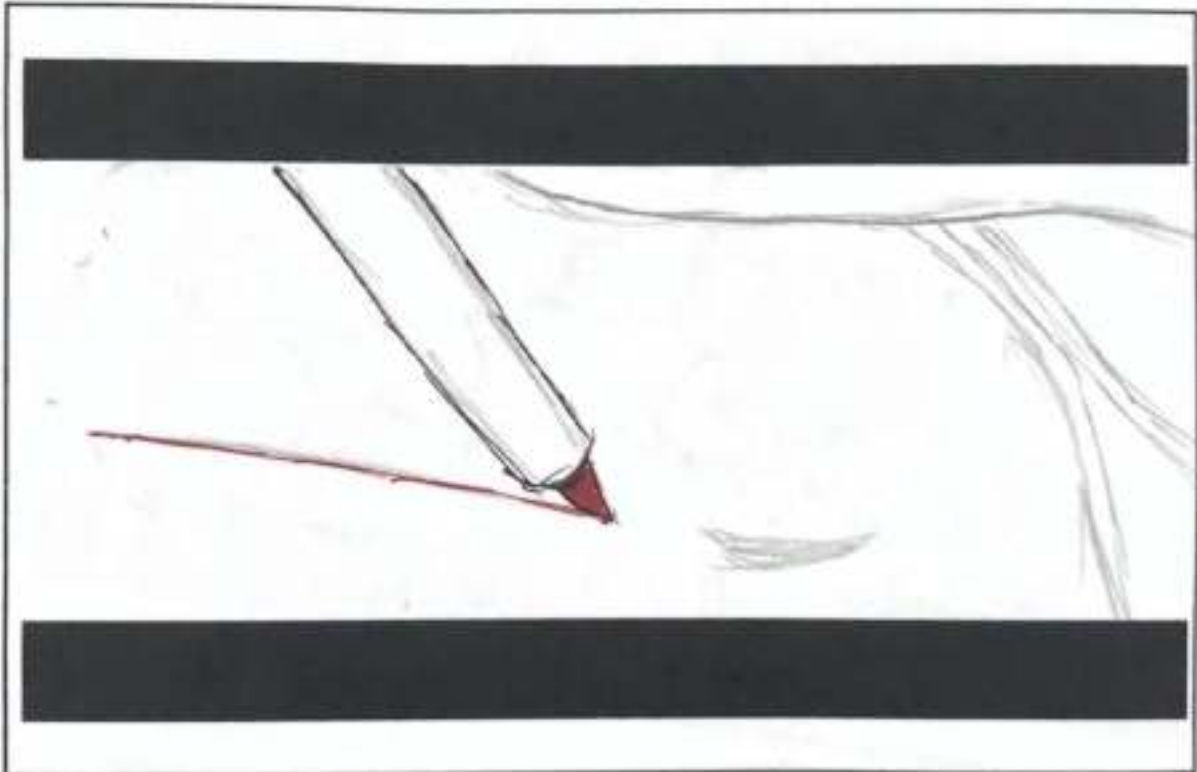
10.2 Close Up: Los ojos de Carmen sangran mientras la droga patea.



11.1 Extreme Close Up: El ojo del ente amorfo



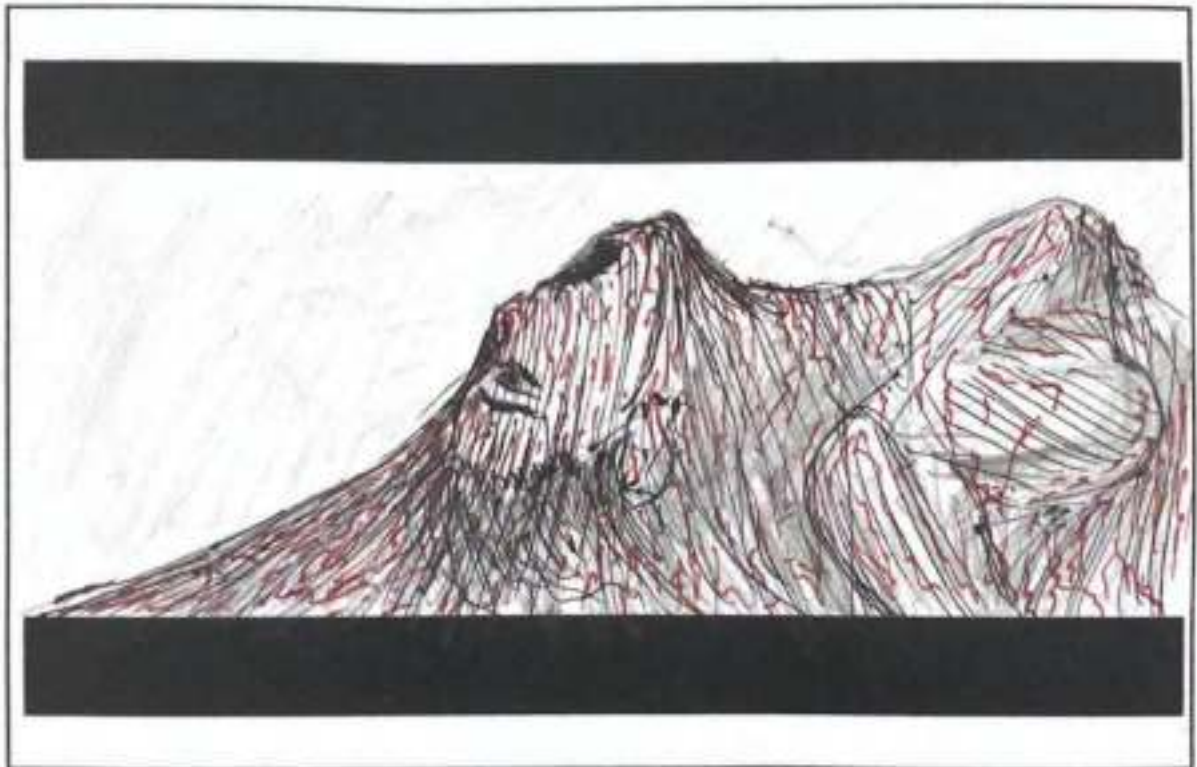
12.1 Tight Shot: La mano temblorosa de Carmen traza una línea sobre su vientre



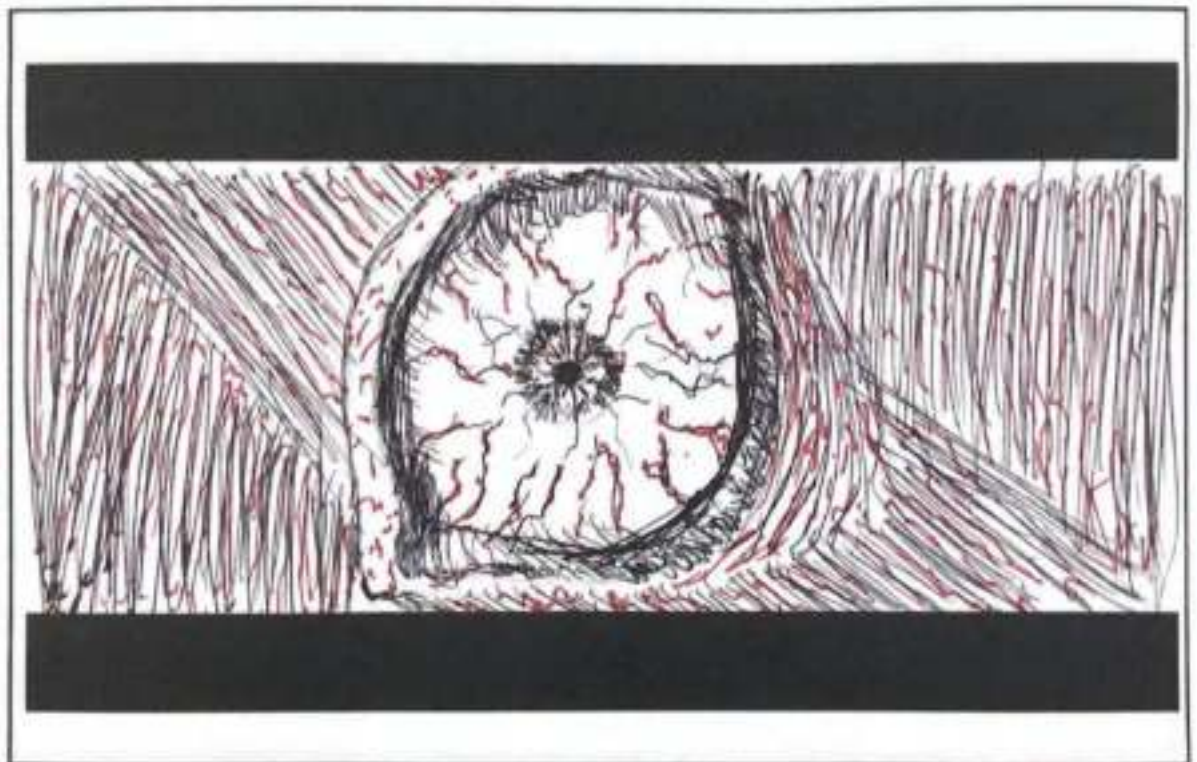
12.2 Medium Shot: Carmen traza una línea sobre su vientre



12.3 Carmen convulsionando en el abismo



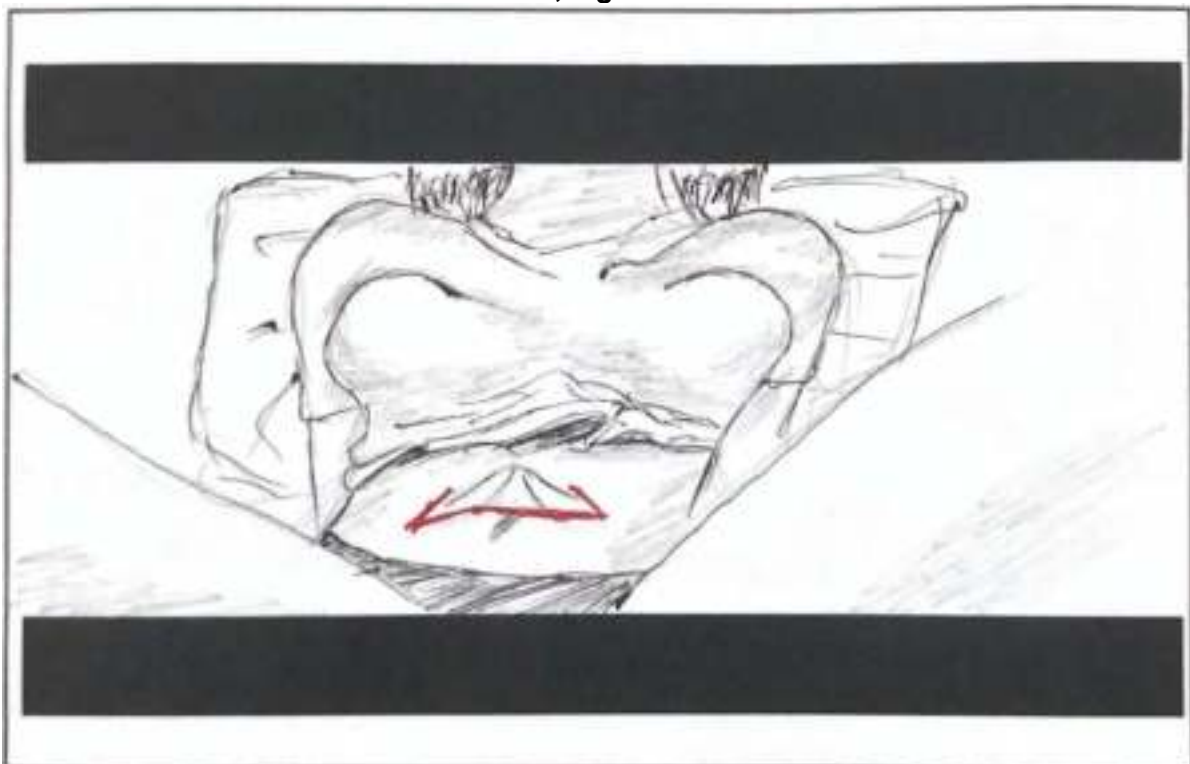
12.4 Extreme Close Up: El ojo del ente amorfo



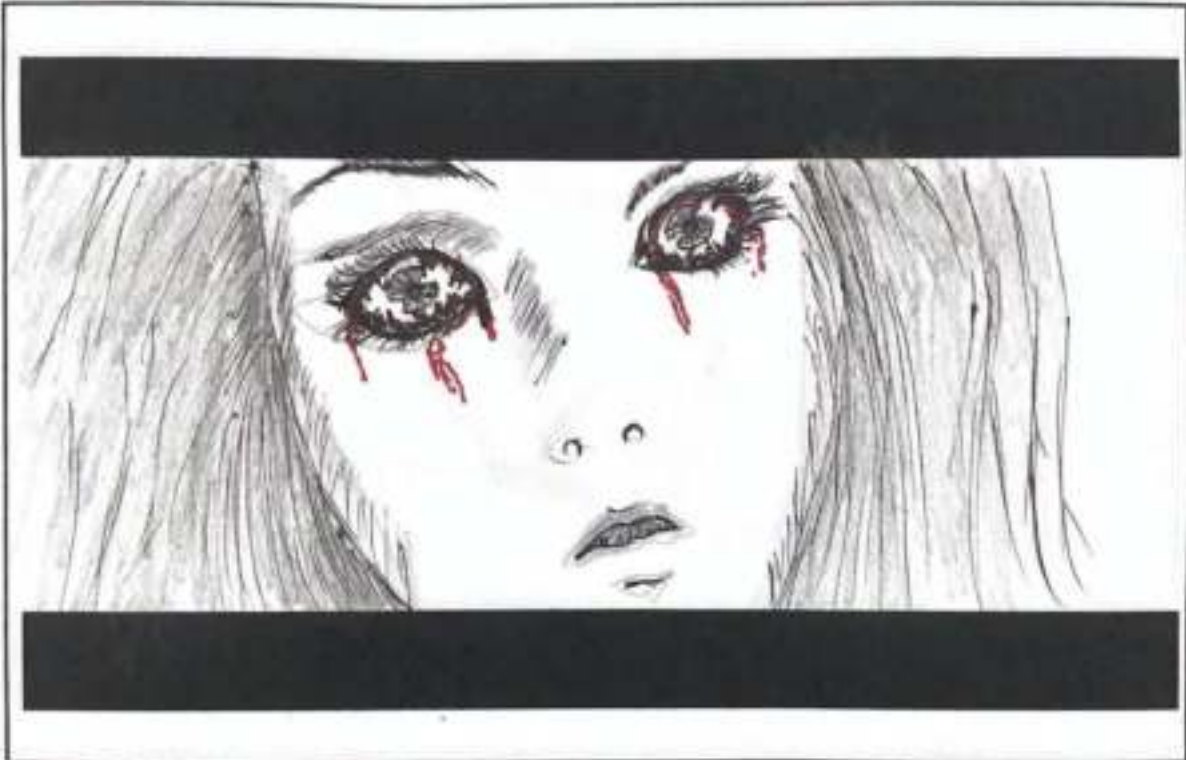
13.1 Orbit Shot: Carmen mira su vientre



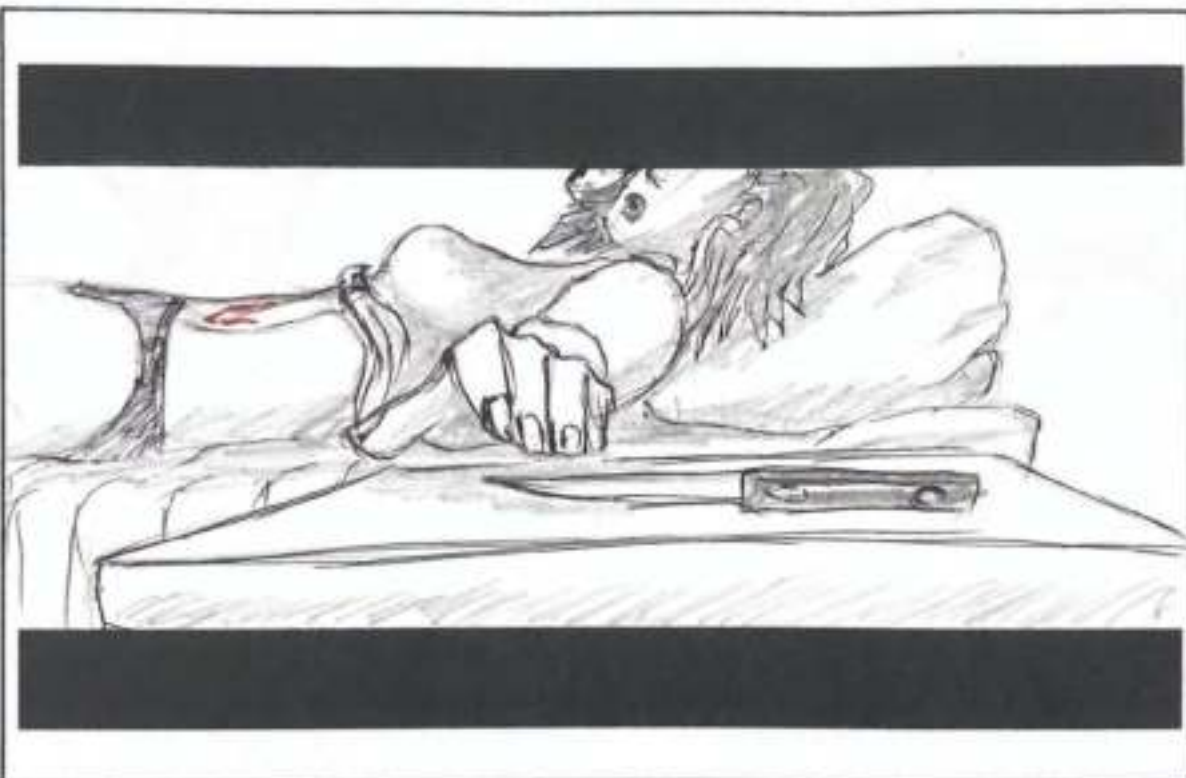
13.1 Orbit Shot: Carmen mira su vientre, algo se mueve dentro de él



13.2 Close Up: Carmen mira su abdomen aterrada y grita



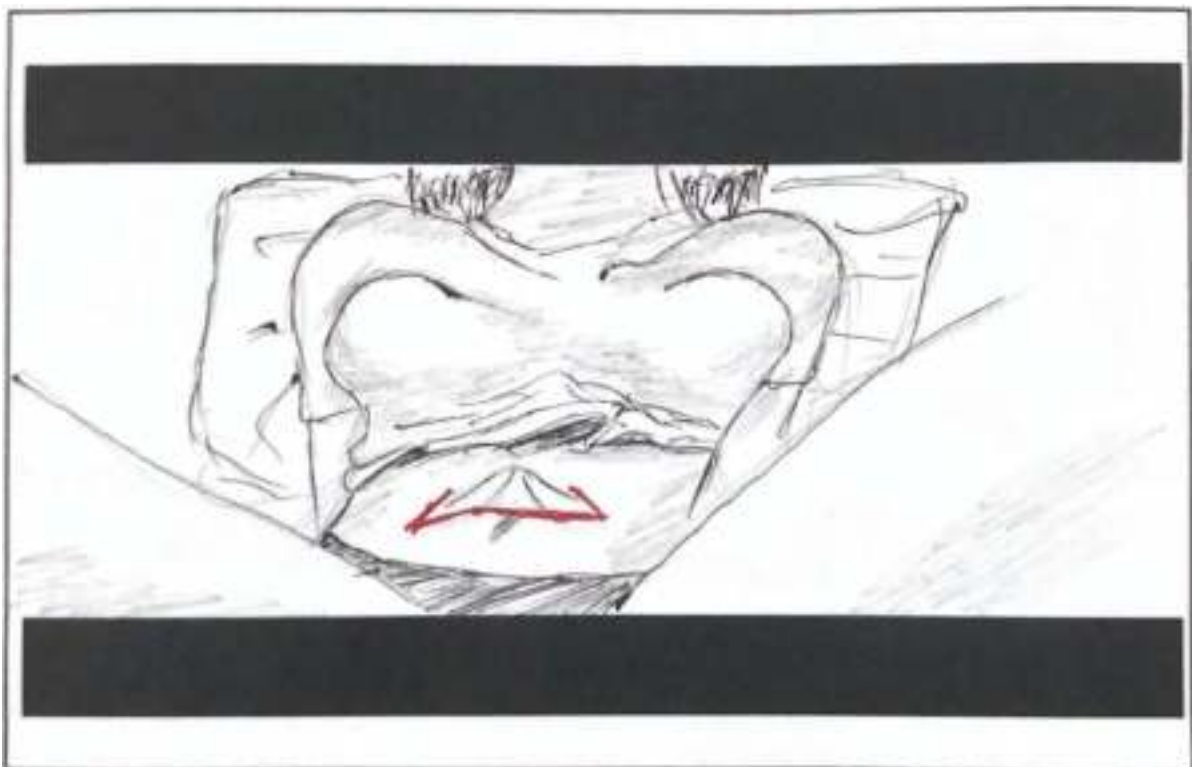
13.3 Tight Shot: Carmen toma el cuchillo



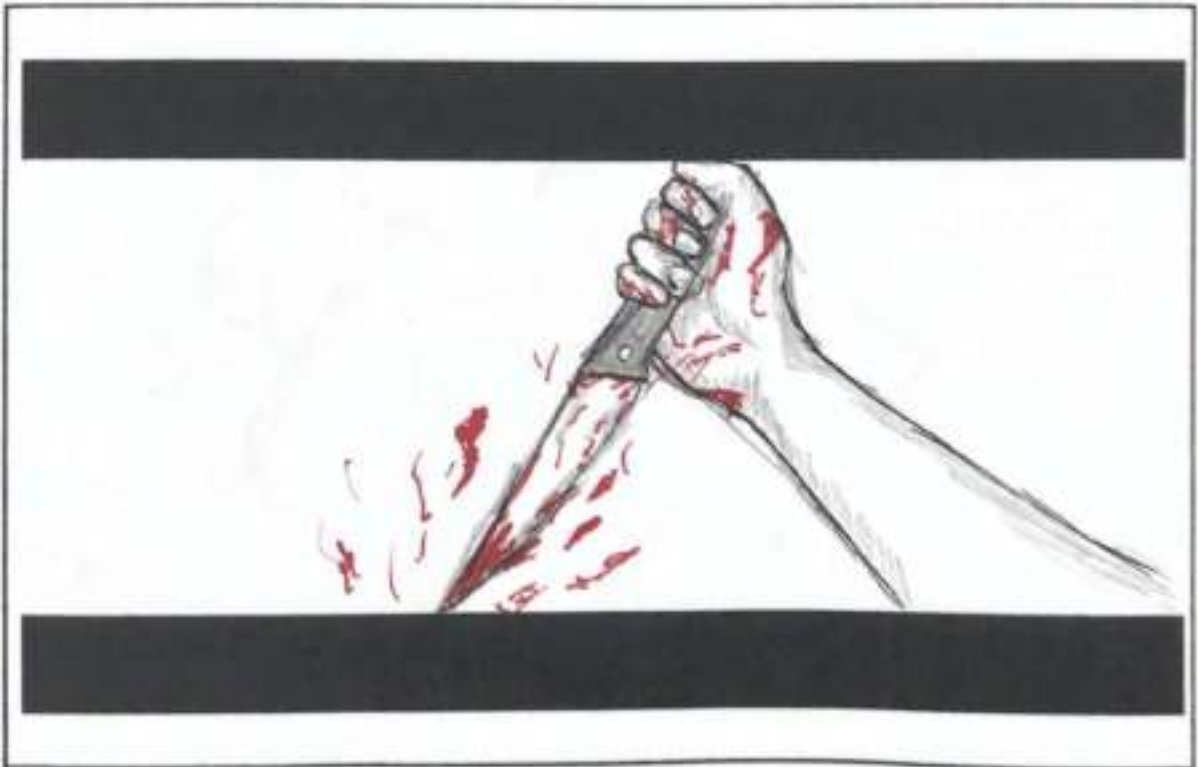
13.4 Close Up: Carmen mira su abdomen y levanta la playera



13.5 Close Up: Algo dentro de su abdomen se mueve



13.6 Tight shot: Carmen clava la navaja en su vientre



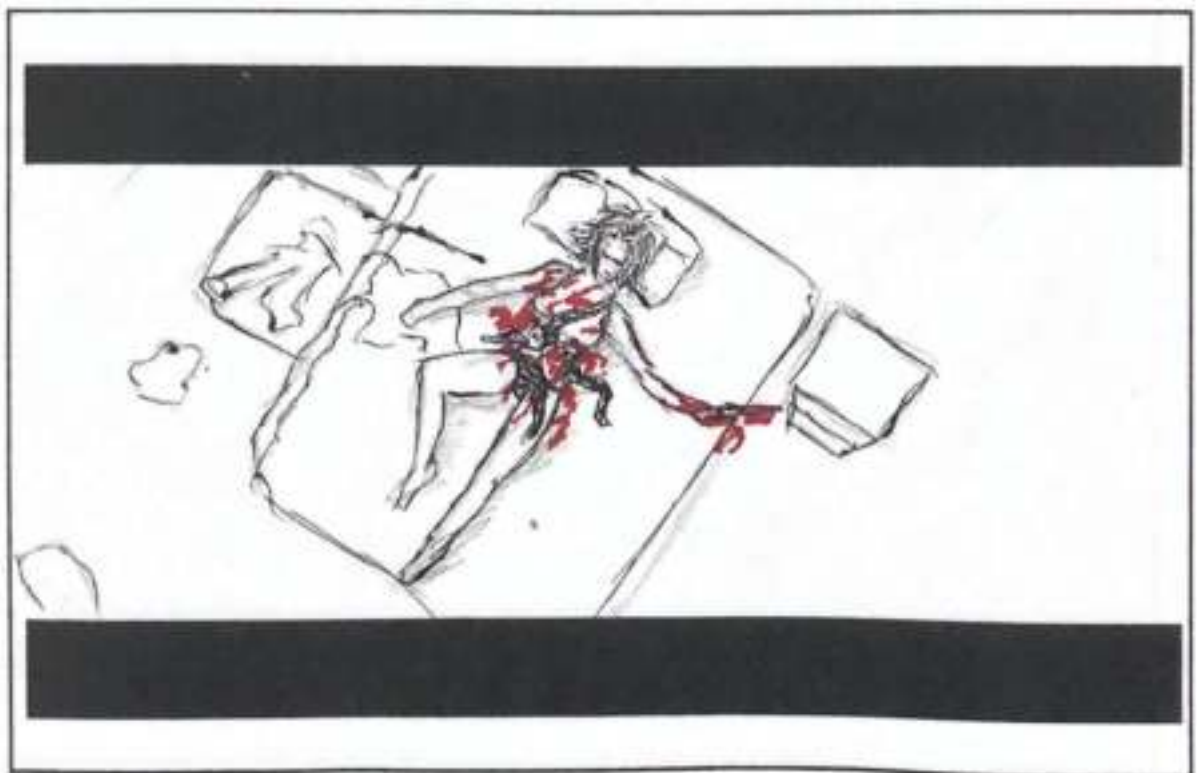
13.7 Tight Shot: El ente sale de su vientre y Carmen grita delirante, comienza a reir



13.8 Close up: Carmen muere delirante



13.9 Plano Cenital/Crane Up: El cuerpo de Carmen se tambalea mientras el ente se mueve a su interior



PLAN DE RODAJE

Actualizado por última vez el Friday, October 28, 2022 - 12:55:03 PM

Esc.	Int. /Ext	Escena / Descripción	Tiempo	Páginas	octavos	Duración	Personajes	ED
						45:00		
11	EXT	CIUDAD DE MÉXICO. (CIUDAD DE MÉXICO)	DÍA	6-6	1/8	30:00	Carmen, LORE	4
Main Unit						--		
12	INT	PASELLO/UNIVERSIDAD (PASELLO/UNIVERSIDAD)	DÍA	6-7	1/8	40:00	Carmen, LORE	4
13	INT	AULA/UNIVERSIDAD (AULA/UNIVERSIDAD)		7-7	4/8	40:00	Carmen, PROFESOR	4
15	INT	AULA/UNIVERSIDAD (AULA/UNIVERSIDAD)		7-8	5/8	00:00	LORE, PROFESOR	4
17	INT	AULA/UNIVERSIDAD (AULA/UNIVERSIDAD)		8-9	3/8	00:00	Carmen, PROFESOR	
18	INT	PASELLO/UNIVERSIDAD (PASELLO/UNIVERSIDAD)	NOCHE	9-9	1/8	00:00	CARMEN	4
19	INT	BARRIO DE UNIVERSIDAD. (BARRIO DE UNIVERSIDAD)	NOCHE	9-9	2/8	00:00	Carmen, CARMEN	4
20	INT	PASELLO/UNIVERSIDAD (PASELLO/UNIVERSIDAD)	NOCHE	9-9	1/8	00:00	Carmen, LORE	4
Company Move						--		
21	INT	FARMACIA. (FARMACIA)	NOCHE	9-10	1/8	00:00	Carmen	4
22	EXT	FARMACIA. (FARMACIA)	NOCHE	10-10	1/8	00:00	Carmen	4
Final celula No. 1 - June 24, 2023					2 & 6/8	135:00		
Carmen Moquillaje 1						--		


6	INT	RECÁMARA DE LORE/DEPARTAMENTO CARMEN. (RECÁMARA DE LORE/DEPARTAMENTO CARMEN)	NOCHE	4 - 4	1/8	00:00	Carmen, Lore	2
5	INT	RECÁMARA/DEPARTAMENTO CARMEN. (RECÁMARA/DEPARTAMENTO CARMEN)	NOCHE	2 - 4	1 & 3/8	00:00	CARMEN, HOMER, MUCER, REPORTERA, E.C.	2
Carmen Macquillaje 2						---		
2	INT	RECÁMARA/DEPARTAMENTO CARMEN. (RECÁMARA/DEPARTAMENTO CARMEN)	NOCHE	1 - 1	1/8	00:00	Anuar, Carmen	2
4	INT	SALA/DEPARTAMENTO CARMEN. (SALA/DEPARTAMENTO CARMEN)	NOCHE	2 - 2	4/8	00:00	Anuar, Carmen, LORE	2
1	INT	SALA/DEPARTAMENTO ANUAR.	NOCHE	1 - 1	2/8	00:00		1
Carmen Macquillaje 1						---		
3	INT	BAYO-DEPARTAMENTO DE CARMEN (bayo)	NOCHE	1 - 2	3/8	00:00	CARMEN, Carmen, LORE	2
7	INT	BAYO-DEPARTAMENTO DE CARMEN (bayo)	NOCHE	4 - 4	1/8	00:00		2
8	INT	BAYO-DEPARTAMENTO DE CARMEN (bayo)	NOCHE	4 - 4	1/8	00:00	Carmen	4
20	INT	BAYO-DEPARTAMENTO DE CARMEN (bayo)	NOCHE	10 - 10	1/8	00:00	CARMEN	4
Final del día No. 2 - Lunes 25, 2023					3 & 1/8	00:00		
Carmen Macquillaje 2						---		
10	INT	SALA/DEPARTAMENTO CARMEN. (SALA/DEPARTAMENTO CARMEN)	AMANECER	6 - 6	2 & 1/8	00:00	CARMEN, LORE	4
Final del día No. 3 - Lunes 26, 2023					2 & 1/8	00:00		
27	INT	SALA/DEPARTAMENTO CARMEN. (SALA/DEPARTAMENTO CARMEN)	NOCHE	10 - 11	2/8	00:00	CARMEN	5


29	INT	SALA/DEPARTAMENTO CARMEN. (SALA/DEPARTAMENTO CARMEN)	NOCHE	11 - 11	4/8	00:00	CARMEN, LORE	5
31	INT	SALA/DEPARTAMENTO CARMEN. (SALA/DEPARTAMENTO CARMEN)	NOCHE	12 - 12	1 & 2/8	00:00	CARMEN, LORE	5
34	INT	SALA/DEPARTAMENTO CARMEN. (DEPARTAMENTO CARMEN)	NOCHIE	10 - 10	1/8	00:00	Carmen, CARMEN F.C.	4
33	INT	SALA/DEPARTAMENTO CARMEN. (SALA/DEPARTAMENTO CARMEN)	NOCHE	13 - 14	2/8	00:00	LORE	4
Final cel dia No. 4 - June 27, 2023					2 & 2/8	00:00		
35	INT	SALA/DEPARTAMENTO CARMEN. (SALA/DEPARTAMENTO CARMEN)	NOCHE	14 - 14	2/8	00:00	LORE	4
25	INT	RECÁMARA/DEPARTAMEN TO CARMEN. (RECÁMARA/DEPARTAMEN TO CARMEN)	NOCHE	10 - 10	1/8	00:00	Carmen	4
28	INT	RECÁMARA/DEPARTAMEN TO CARMEN. (RECÁMARA/DEPARTAMEN TO CARMEN)	NOCHIE	11 - 11	1/8	00:00	Carmen	4
30	INT	RECÁMARA/DEPARTAMEN TO CARMEN. (RECÁMARA/DEPARTAMEN TO CARMEN)	NOCHE	11 - 12	2/8	00:00	Carmen, CARMEN F.C.	4
32	INT	RECÁMARA/DEPARTAMEN TO CARMEN. (RECÁMARA/DEPARTAMEN TO CARMEN)	NOCHE	13 - 13	5/8	00:00	CARMEN	4
34	INT	RECÁMARA/DEPARTAMEN TO CARMEN. (RECÁMARA/DEPARTAMEN TO CARMEN)	NOCHIE	10 - 10	1/8	00:00	Carmen	4

37	INT	RECÁMARA/DEPARTAMEN TO CARMEN. (RECÁMARA/DEPARTAME NTO CARMEN)	NOCHE	14-15	7/8	00:00	CARMEN, LORE	4
Final de día No. 5 - June 28, 2023					2 & 4/8	00:00		
Shoot on Ford						----		
8	INT	ABISMO NEGRO		4-4	2/8	00:00		3
14	INT	ABISMO NEGRO (ABISMO)		7-7	2/8	00:00	PROFESOR	3
38	INT	ABISMO NEGRO		15-15	1/8	00:00		3
16	INT	ABISMO NEGRO		8-8	2/8	00:00	Carmen	3
36	INT	ABISMO NEGRO		14-14	2/8	00:00	Carmen	3
Company Move						----		
23	INT	WAGON DEL METRO. (WAGON DEL METRO)	NOCHE	10-10	2/8	00:00	Carmen, CARMEN F.C.	4
Final de día No. 6 - July 1, 2023					7/8	00:00		


SHOOTING LIST


1.1	03:00	Descripción	Ventana HILITE HAYES dentro de un vagón mientras se ven un par de bebés de una familia en una puerta. En primer plano una sola mano sosteniendo a una pequeña niña. Los contornos del vagón se ven, así como el resto del público. La foto se va quitando a medida que JOSE se acerca a la puerta por el lado de la foto. Se ven los trajes de la mujer por el lado contrario.	TAMAÑO	EXTREME CLOSE-UP (E.C.U.)
		FO. DEBATE	PLANO MEDIO	EXTRA	INSERTAR
		DISTANCIA TÉCNICA		ÁNGULO DE VISIÓN	DEBEN
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	ALTO
		CÁMARA	A	MOMENTO	STATIC
		EQUIPO	TRIPOD		
1.2	03:06	Descripción	Los niños del vagón se ven en la foto Luz y sombra se parte en medio. En primer plano se ven los pies de la familia parcialmente en el borde de la foto.	TAMAÑO	EXTREME CLOSE-UP (E.C.U.)
		FO. DEBATE	SINGLE	EXTRA	INSERTAR
		DISTANCIA TÉCNICA		ÁNGULO DE VISIÓN	DEBEN
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	EYE LEVEL
		CÁMARA	A	MOMENTO	HANDHELD
		EQUIPO	SHOULDER RIG		
1.3	03:12	Descripción	Vendo en un plano cercano a la mujer recorriendo entre la base. En primer plano Luz de fondo sobre la foto muestra el interior. La mujer está en primer plano. Estando en primer plano al interior. Se ven los pies de la base de la foto al interior de la foto.	TAMAÑO	CLOSE UP (C.U.)
		FOTOGRAFIA	SINGLE	EXTRA	INSERTAR
		DISTANCIA TÉCNICA		ÁNGULO DE VISIÓN	DEBEN
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	GROUND EYE
		CÁMARA	A	MOMENTO	STATIC
		EQUIPO	TRIPOD		
1.4	03:16	Descripción	Una de la mano se mueve y entra al interior de la base, sobre la foto se mueve.	TAMAÑO	CLOSE UP (C.U.)
		FOTOGRAFIA	PUNTO DE VISTA	EXTRA	INSERTAR
		DISTANCIA TÉCNICA		ÁNGULO DE VISIÓN	DEBEN
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	EYE LEVEL
		CÁMARA	A	MOMENTO	HANDHELD
		EQUIPO	SHOULDER RIG		
1.5	03:22	Descripción	Una mano (falta una mano) se mueve al interior de la foto.	TAMAÑO	CLOSE UP (C.U.)
		FOTOGRAFIA	SINGLE	EXTRA	INSERTAR
		DISTANCIA TÉCNICA		ÁNGULO DE VISIÓN	DEBEN
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	ALTO
		CÁMARA	A	MOMENTO	HANDHELD

3.2 00:08		Descripción	Overhead Shot de Carmen vomitar al interior del retrete.	TAMAÑO	CENITAL
		FOTOGRAFÍA	SINGLE	EXTRA	MAESTRA
		DISTANCIA FOCAL/35MM		ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	OVERHEAD
		CÁMARA	A	MOVIMIENTO	FLOATING
		EQUIPO	CRANE, STEADICAM		
3.3 00:04		Descripción	Shot al perfil 3/4de Carmen vomitar en el retrete.	TAMAÑO	CLOSE-UP (CU)
		FOTOGRAFÍA	SINGLE	EXTRA	MONTAJE
		DISTANCIA FOCAL/35MM		ÁNGULO DE VISIÓN	TELEPHOTO
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	EYE LEVEL
		CÁMARA	A	MOVIMIENTO	HANDHELD
		EQUIPO	SHOULDER RIG		
3.4 00:06		Descripción	Carmen se mira al espejo, mira los mochetones en su rostro. Bajo la brasa alcanzamos a ver un mochetón en las cejas. Luego otro sobre su cadera. HANDHELD.	TAMAÑO	EXTREME CLOSE-UP (ECU)
		FOTOGRAFÍA	SINGLE	EXTRA	MONTAJE
		DISTANCIA FOCAL/35MM		ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	EYE LEVEL
		CÁMARA	A	MOVIMIENTO	TRACKING, HANDHELD
		EQUIPO	SHOULDER RIG		
3.5 00:10		Descripción	Carmen mira la gata que está en su baño, después se dirige hacia el periferico de 15 a 30 centímetros.	TAMAÑO	EXTREME CLOSE-UP (ECU)
		FOTOGRAFÍA	SINGLE	EXTRA	MONTAJE
		DISTANCIA FOCAL/35MM		ÁNGULO DE VISIÓN	TELEPHOTO
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	EYE LEVEL
		CÁMARA	A	MOVIMIENTO	HANDHELD
		EQUIPO	SHOULDER RIG		
3.6 00:01		Descripción	Se muestra Carmen en el Medico. Shot al frente a espaldas.	TAMAÑO	FRONT (NT)
		FOTOGRAFÍA	SINGLE	EXTRA	MAESTRA
		DISTANCIA FOCAL/35MM		ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	SHOULDER LEVEL
		CÁMARA	A	MOVIMIENTO	HANDHELD
		EQUIPO	SHOULDER RIG		
3.7 00:06		Descripción	Una gata se sienta en una silla al lado de un perro en un ejemplo en el diagnóstico del laboratorio.	TAMAÑO	CLOSE-UP (CU)
		FOTOGRAFÍA	FRONT (NT)	EXTRA	MONTAJE
		DISTANCIA FOCAL/35MM		ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	OVERHEAD
		CÁMARA	A	MOVIMIENTO	FRONTAL, DOWN
		EQUIPO	CRANE, GIMBAL		

3.8 00:04		Descripción	Absorta en el espiral, mira perdidamente el abismo dentro del grifo. Plano contrapicado mirar el rostro de Carmen mientras observa como las manchas de sangre se disuelven en el agua.	TAMAÑO	CLOSE-UP (CU)
		FOTOGRAMA	SINGLE	EXTRA	MONTAJE
		DISTANCIA FOCAL/35MM		ÁNGULO DE VISIÓN	OVERLEPHOTO
		CONFIGURACIÓN	HOLANDES	ÁNGULO	BAJO
		CÁMARA	A	MOVIMIENTO	STATIC
EQUIPO	TRIPOD				
4.1 00:05		Descripción	Lore forcejea con la cerradura de la puerta del baño. Toca la puerta. Plano lateral a la puerta, vemos a Lore intentar empujar la puerta.	TAMAÑO	MEDIUM CLOSE (MC)
		FOTOGRAMA	SINGLE	EXTRA	CORTE
		DISTANCIA FOCAL/35MM		ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	EYE LEVEL
		CÁMARA	A	MOVIMIENTO	STATIC
EQUIPO	TRIPOD				
4.2 00:03		Descripción	La puerta se abre, Lore trastabilla hacia atrás y lleva sus manos al pecho del susto. Encuadramos a Lore viendo desde sobre el hombro de Carmen.	TAMAÑO	MEDIUM (MS)
		FOTOGRAMA	OVER-THE-SHOULDER	EXTRA	CORTE
		DISTANCIA FOCAL/35MM		ÁNGULO DE VISIÓN	OVERLEPHOTO
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	SHOULDER LEVEL
4.3 00:04		Descripción	Fuimos a Carmen lo vemos a con la mirada al cuerpo de sangre que cae del agua hacia el entrepierna y de la entrepierna hacia los brazos. Buscamos la parte de Carmen, a Sang y cuando por fin pasa, la cámara hace TiH hacia su abdomen y para mostrar el rostro.	TAMAÑO	MEDIUM CLOSE (MC)
		FOTOGRAMA	PLANO MEDIO	EXTRA	MONTAJE
		DISTANCIA FOCAL/35MM		ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	EYE LEVEL
		CÁMARA	A	MOVIMIENTO	HANDHELD, TILT UP
EQUIPO	SHOULDER RIG				
4.4 00:00		Descripción	Carmen mira el baño, la cortina blanca con el viento. Tenemos un primer plano la cortina, desde el lado que se abre hacia el lado de Carmen mientras ella. Carmen camina hacia la cortina, vemos la reacción de Carmen al ver a Sang y se acerca hacia ella. El viento.	TAMAÑO	MEDIUM (MS)
		FOTOGRAMA	PLANO MEDIO	EXTRA	MONTAJE
		DISTANCIA FOCAL/35MM		ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	EYE LEVEL
		CÁMARA	A	MOVIMIENTO	HANDHELD
EQUIPO	SHOULDER RIG				


4.5 02:32		Descripción	Detalle de la cámara. Anotar permisos de privacidad, modo de funcionamiento, etc. El modo de funcionamiento en un plano de corte diagonal, mostrando el funcionamiento del transmisor y receptor. Comentar, a modo de ejemplo, el uso de la cámara para el registro de una obra de arte. Se llama Cámara de acción, ya que tiene un modo de grabación que permite registrar en 1080p.	TAMAÑO	WIDE (MS)
		FOTOGRAFÍA	OVER-THE-SHOULDER	EXTRA	ESTABLISHER
		DISTANCIA FOCAL/CMH		ÁNGULO DE VISIÓN	
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	LEVEL/FX
		CÁMARA	B	MOVIMIENTO	STATIC, TILT, PAN
		EQUIPO	STEREODOM		
4.6 02:33		Descripción	Detalle de la cámara. Anotar permisos de privacidad, modo de funcionamiento, etc. El modo de funcionamiento en un plano de corte diagonal, mostrando el funcionamiento del transmisor y receptor. Comentar, a modo de ejemplo, el uso de la cámara para el registro de una obra de arte. Se llama Cámara de acción, ya que tiene un modo de grabación que permite registrar en 1080p.	TAMAÑO	MEDIUM CLOSE (MS)
		FOTOGRAFÍA	SINGLE	EXTRA	INSERTAR
		DISTANCIA FOCAL/CMH		ÁNGULO DE VISIÓN	
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	LEVEL DEVIANTE
		CÁMARA	B	MOVIMIENTO	FLOATING, DOLLY/OUT
		EQUIPO	STEREODOM		
4.7 02:35		Descripción	Anotar el uso de la cámara de acción en los brazos del cliente de 9 pulgadas. Una especie de cámara de acción que se coloca en los brazos del cliente. Siempre apuntando a los brazos, frente a la cámara. Anotar.	TAMAÑO	MEDIUM CLOSE (MS)
		FOTOGRAFÍA	BLIND METIC	EXTRA	MONTAJE
		DISTANCIA FOCAL/CMH		ÁNGULO DE VISIÓN	
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	LEVEL/FX
		CÁMARA	B	MOVIMIENTO	FLOATING, TILT, PAN
		EQUIPO	STEREODOM		
5.1 02:35		Descripción	Detalle de la cámara de acción. Anotar el uso de la cámara de acción en los brazos del cliente de 9 pulgadas. Una especie de cámara de acción que se coloca en los brazos del cliente. Siempre apuntando a los brazos, frente a la cámara. Anotar.	TAMAÑO	WIDE (MS)
		FOTOGRAFÍA	SINGLE	EXTRA	VARIEDAD
		DISTANCIA FOCAL/CMH		ÁNGULO DE VISIÓN	
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	LEVEL/FX
		CÁMARA	A	MOVIMIENTO	STATIC
		EQUIPO	STEREODOM		

5.2 00:09		Descripción	Jadeante, mira a su alrededor, recupera el aliento. Levanta su blusa y mira las puntadas sobre su vientre ya cicatrizadas, suspira. M.C.U de Carmen mira a su alrededor, enciende la luz, mira su vientre y recupera el aliento, toma asiento a la orilla de la cama.	TAMAÑO	MEDIUM CLOSE-UP (MCU)
		FOTOGRAMA	SINGLE	EXTRA	ESTABLISHER
		DISTANCIA FOCAL	85MM	ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL, TELEPHOTO
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	EYE LEVEL
		CÁMARA	A	MOVIMIENTO	HANDHELD
EQUIPO	SHOULDER RIG				
5.3 00:03		Descripción	Se sienta a la orilla de la cama y mira sus manos. POV de Carmen mirar su mano	TAMAÑO	CLOSE-UP (CU)
		FOTOGRAMA	PUNTO DE VISTA	EXTRA	INSERTAR
		DISTANCIA FOCAL	64MM	ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	EYE LEVEL
		CÁMARA	A	MOVIMIENTO	
EQUIPO	SHOULDER RIG				
5.4 00:00		Descripción	Contraplano del POV, vemos las manos fuera de foco, focus rack al rostro de Carmen mirar sus manos	TAMAÑO	MEDIUM CLOSE-UP (MCU)
		FOTOGRAMA	PLANO MEDIO	EXTRA	CORTE
		DISTANCIA FOCAL	85MM, 50MM	ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	BAJO		

5.2 09:09		Descripción	Jadeante, mira a su alrededor, recupera el aliento. Levanta su blusa y mira las puntadas sobre su vientre ya cicatrizadas, suspira. M.C.U de Carmen mira a su alrededor, enciende la luz, mira su vientre y recupera el aliento, toma asiento a la orilla de la cama.	TAMAÑO	MEDIUM CLOSE-UP (MCU)
		FOTOGRAMA	SINGLE	EXTRA	ESTABLISHER
		DISTANCIA FOCAL	85MM	ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL, TELEPHOTO
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	EYE LEVEL
		CÁMARA	A	MOVIMIENTO	HANDHELD
EQUIPO	SHOULDER RIG				
5.3 09:03		Descripción	Se sienta a la orilla de la cama y mira sus manos. POV de Carmen mirar su manos	TAMAÑO	CLOSE-UP (CU)
		FOTOGRAMA	PUNTO DE VISTA	EXTRA	INSERTAR
		DISTANCIA FOCAL	111MM	ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	EYE LEVEL
		CÁMARA	A	MOVIMIENTO	
EQUIPO	SHOULDER RIG				
5.4 09:00		Descripción	Contraplano del POV, vemos las manos fuera de foco, focus rack al rostro de Carmen mirar sus manos	TAMAÑO	MEDIUM CLOSE-UP (MCU)
		FOTOGRAMA	PLANO MEDIO	EXTRA	CORTE
		DISTANCIA FOCAL	85MM, 50MM	ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	BAJO
5.5 09:06		Descripción	Después de, por la ventana se escuchan gritos de un hombre resaca en la lengua de Carmen se toma por el vientro. M.C.U de Carmen mira por la ventana	TAMAÑO	MEDIUM CLOSE (MCU)
		FOTOGRAMA	PLANO MEDIO	EXTRA	ESTABLISHER
		DISTANCIA FOCAL	85MM	ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	EYE LEVEL
		CÁMARA	A	MOVIMIENTO	STATIC
EQUIPO	TRIPOD				
5.6 09:05		Descripción	Carmen observa a la pareja durante el inicio de un ataque. POV de Carmen desde la ventana observa a la pareja en la sala común	TAMAÑO	WIDE (MCU)
		FOTOGRAMA	PUNTO DE VISTA	EXTRA	INSERTAR
		DISTANCIA FOCAL	85MM, 470MM	ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	ALTO
		CÁMARA	A	MOVIMIENTO	STATIC
EQUIPO	TRIPOD				

57 07:25	Descripción	Comenzó a tomar la antelocera desde el lado superior y al final se inclinó con todos los miembros hacia abajo hacia el suelo, pero al estar debajo de la antelocera, se inclinó más hacia el interior, como si se inclinara hacia abajo de la antelocera y la cámara. Así mismo se inclinó sobre la cámara y se inclinó hacia el interior de la cámara.	TAMAÑO	HEAD IN ZONE
	FOTOGRAFÍA	SINGLE	EXTRA	INSERTAR
	DISTANCIA POC	40MM	ÁNGULO DE VISIÓN 60MM	
	CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	OVERHEAD
	CÁMARA	A	MONOCENTRO	GRAND BROW
	EQUIPO	CRANE		
58 07:30	Descripción	Tomó un teléfono celular y se inclinó hacia el interior de la cámara y se inclinó hacia abajo de la cámara.	TAMAÑO	EXTREME CLOSE-UP (ECL)
	FOTOGRAFÍA	PUNTO DE VISTA	EXTRA	INSERTAR
	DISTANCIA POC	85MM	ÁNGULO DE VISIÓN	
	CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	EYE LEVEL
	CÁMARA	A	MONOCENTRO	HANDHELD
	EQUIPO	SHOULDER RIG		
59 07:35	Descripción	Tomó un teléfono celular y se inclinó hacia el interior de la cámara y se inclinó hacia abajo de la cámara.	TAMAÑO	E. CLOSE-UP (ECL)
	FOTOGRAFÍA	SINGLE	EXTRA	ES. BUSHES
	DISTANCIA POC	25MM	ÁNGULO DE VISIÓN 60MM TELEPHOTO	
	CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	EYE LEVEL
	CÁMARA	A	MONOCENTRO	HANDHELD
	EQUIPO	SHOULDER RIG		
60 07:40	Descripción	Comenzó a tomar la cámara y se inclinó hacia el interior de la cámara y se inclinó hacia abajo de la cámara. Así mismo se inclinó sobre la cámara y se inclinó hacia el interior de la cámara. Así mismo se inclinó sobre la cámara y se inclinó hacia el interior de la cámara.	TAMAÑO	EXTREME CLOSE-UP (ECL)
	FOTOGRAFÍA	SINGLE	EXTRA	INSERTAR
	DISTANCIA POC	150MM	ÁNGULO DE VISIÓN 60MM	
	CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	GROUND LEVEL
	CÁMARA	A	MONOCENTRO	STATIC
	EQUIPO	TRIPOD		
61 07:50	Descripción	Comenzó a tomar desde el lado inferior de la cámara y se inclinó hacia el interior de la cámara y se inclinó hacia abajo de la cámara. Así mismo se inclinó sobre la cámara y se inclinó hacia el interior de la cámara.	TAMAÑO	HEAD IN ZONE
	FOTOGRAFÍA	FLANDRADO	EXTRA	EXTRA 150MM

5.13 0200	<p>DISTANCIA FOCAL 35MM CONFIGURACIÓN CÁMARA A EQUIPO TRIPOD</p> <p>Descripción: Cámara toma la imagen con el lente de 35mm y una cámara de distancia focal f.35 de cámara de nivel de la foto de la cámara. Para usar a cámara de nivel de la foto.</p>	<p>ÁNGULO DE VISIÓN ÁNGULO NORMAL MOVIMIENTO STATIC</p>
	<p>FOTOGRAFÍA SINGLE DISTANCIA FOCAL 35MM CONFIGURACIÓN CÁMARA A EQUIPO TRIPOD</p> <p>Descripción: Cámara de nivel de la foto de la cámara de nivel de la foto de la cámara. Para usar a cámara de nivel de la foto.</p>	<p>EXTRA EXTRA MOVIMIENTO STATIC</p>
5.14 0200	<p>DISTANCIA FOCAL 25MM CONFIGURACIÓN CÁMARA A EQUIPO TRIPOD</p> <p>Descripción: Cámara de nivel de la foto de la cámara de nivel de la foto de la cámara. Para usar a cámara de nivel de la foto.</p>	<p>ÁNGULO DE VISIÓN ÁNGULO ALTO MOVIMIENTO FLUATING</p>
	<p>FOTOGRAFÍA SINGLE DISTANCIA FOCAL 25MM CONFIGURACIÓN CÁMARA A EQUIPO TRIPOD</p> <p>Descripción: Cámara de nivel de la foto de la cámara de nivel de la foto de la cámara. Para usar a cámara de nivel de la foto.</p>	<p>EXTRA EXTRA MOVIMIENTO FLUATING</p>
5.15 0200	<p>DISTANCIA FOCAL 35MM CONFIGURACIÓN CÁMARA A EQUIPO TRIPOD</p> <p>Descripción: Cámara de nivel de la foto de la cámara de nivel de la foto de la cámara. Para usar a cámara de nivel de la foto.</p>	<p>ÁNGULO DE VISIÓN ÁNGULO NORMAL MOVIMIENTO STATIC</p>
	<p>FOTOGRAFÍA SINGLE DISTANCIA FOCAL 35MM CONFIGURACIÓN CÁMARA A EQUIPO TRIPOD</p> <p>Descripción: Cámara de nivel de la foto de la cámara de nivel de la foto de la cámara. Para usar a cámara de nivel de la foto.</p>	<p>EXTRA EXTRA MOVIMIENTO STATIC</p>
5.16 0200	<p>DISTANCIA FOCAL 35MM CONFIGURACIÓN CÁMARA A EQUIPO TRIPOD</p> <p>Descripción: Cámara de nivel de la foto de la cámara de nivel de la foto de la cámara. Para usar a cámara de nivel de la foto.</p>	<p>ÁNGULO DE VISIÓN ÁNGULO NORMAL MOVIMIENTO STATIC</p>
	<p>FOTOGRAFÍA SINGLE DISTANCIA FOCAL 35MM CONFIGURACIÓN CÁMARA A EQUIPO TRIPOD</p> <p>Descripción: Cámara de nivel de la foto de la cámara de nivel de la foto de la cámara. Para usar a cámara de nivel de la foto.</p>	<p>EXTRA EXTRA MOVIMIENTO STATIC</p>
5.17 0200	<p>DISTANCIA FOCAL 35MM CONFIGURACIÓN CÁMARA A EQUIPO TRIPOD</p> <p>Descripción: Cámara de nivel de la foto de la cámara de nivel de la foto de la cámara. Para usar a cámara de nivel de la foto.</p>	<p>ÁNGULO DE VISIÓN ÁNGULO NORMAL MOVIMIENTO STATIC</p>
	<p>FOTOGRAFÍA SINGLE DISTANCIA FOCAL 35MM CONFIGURACIÓN CÁMARA A EQUIPO TRIPOD</p> <p>Descripción: Cámara de nivel de la foto de la cámara de nivel de la foto de la cámara. Para usar a cámara de nivel de la foto.</p>	<p>EXTRA EXTRA MOVIMIENTO STATIC</p>

7.3 00:06		Descripción	Ensamblada, recorre con la yema de sus dedos su vientre, presiona al interior, como palpando. Probe Lens	TAMAÑO	EXTREME CLOSE-UP (ECU)
		FOTOGRAFÍA	SINGLE	EXTRA	INSERTAR
		DISTANCIA FOCAL	85MM	ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	NIVEL DE VIENTRE
		CÁMARA	B	MOVIMIENTO	FLDATING
EQUIPO	TRIPOD				
8.1 00:06		Descripción	La superficie del túnel triangular de piedra volcánica extiende su oscuridad al interior. El distante lóbrico de un bebé resaca desde sus entrañas. El sollozo de una mujer se diluye en el eco cavernoso, se transforma en un grito. Plano con Probe Lens de la maqueta montada sobre green screen, Dolly in al interior del túnel.	TAMAÑO	EXTREME WIDE (EWS)
		FOTOGRAFÍA	SINGLE	EXTRA	MAESTRA
		DISTANCIA FOCAL	MACRO	ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	GROUND LEVEL
		CÁMARA	B-	MOVIMIENTO	DOLLY-IN
EQUIPO	SLIDER				
9.1 00:06		Descripción	Cameravox de sí y gana a Jena amonada. Sollozo irregular	TAMAÑO	CLOSE-UP (CU)
		FOTOGRAFÍA	SINGLE	EXTRA	CORTE
		DISTANCIA FOCAL	85MM	ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	EYE LEVEL
		CÁMARA	A	MOVIMIENTO	STATIC
EQUIPO	TRIPOD				
9.2 00:00		Descripción	cameravox de la regular	TAMAÑO	EXTREME CLOSE-UP (ECU)
		FOTOGRAFÍA	SINGLE	EXTRA	INSERTAR
		DISTANCIA FOCAL	85MM	ÁNGULO DE VISIÓN	FR-100
		CONFIGURACIÓN	NO HANDY	ÁNGULO	FR-100
		CÁMARA	A	MOVIMIENTO	
EQUIPO	TRIPOD				
10.1 00:00		Descripción	El sonido de los autómatas, columna de la placa humana, hálito, asombroso o lejanía del viento. Viene un planeamiento desde el cielo, un presaje de la ciudad.	TAMAÑO	WIDE (W)
		FOTOGRAFÍA	SINGLE	EXTRA	EX-ADJUSTE X
		DISTANCIA FOCAL	85MM	ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	EYE LEVEL
		CÁMARA	A	MOVIMIENTO	HANDHELD
EQUIPO	SHOULDER M/C				

	CÁMARA	E	MOVIMIENTO	STATIC TILT UP, RELLY UP
	EQUIPO	S. LADICAM		
10.7 00.00	Descripción	Enquadramos sobre el perfil de la línea marítima hacia Carmen. Cámara mirando hacia el horizonte, en una posición amplia, primero en el centro de la imagen el perfil. CORRIENTE Ver a cada lado, no se puede por Carmen. Se dibuja una zona. La cámara deja un espacio negro en el lado de dentro cuando sea espacio, cuando se coloca el Carmen cuando la cámara se mueve.	TAMBIÉN	HEAD UP (MS)
	FOTOGRAFÍA	CONTINUED SHOOTING	EXTRA	CORTE
	DISTANCIA FOCAL (MM)		ÁNGULO DE VISIÓN (GRADOS)	
	CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	TYPE (MS)
	CÁMARA	A	MOVIMIENTO	LAMP (MS)
	EQUIPO	SUBMERCIBLE		
10.8 00.00	Descripción	Enmarcamos el perfil de la cámara desde las montañas de las montañas.	TAMBIÉN	CLOSE UP (MS)
	FOTOGRAFÍA	SINGLE	EXTRA	UNSHOOT
	DISTANCIA FOCAL (MM)		ÁNGULO DE VISIÓN (GRADOS)	
	CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	FULL LEVEL
	CÁMARA	A	MOVIMIENTO	STATIC
	EQUIPO	TRIPOD		
10.9 00.00	Descripción	Perfil de la pila de Carmen con el horizonte.	TAMBIÉN	CLOSE UP (MS)
	FOTOGRAFÍA	SINGLE	EXTRA	UNSHOOT
	DISTANCIA FOCAL (MM)		ÁNGULO DE VISIÓN (GRADOS)	
	CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	GROUND (MS)
	CÁMARA	A	MOVIMIENTO	STATIC
	EQUIPO	TRIPOD		
10.10 00.00	Descripción	Ver a Carmen en un momento en el momento para ver el perfil de Carmen, entonces el horizonte. El perfil de la cámara, la cámara se mueve para mantener el perfil.	TAMBIÉN	CLOSE UP (MS)
	FOTOGRAFÍA	SINGLE	EXTRA	CORTE
	DISTANCIA FOCAL (MM)		ÁNGULO DE VISIÓN (GRADOS)	
	CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	BACK
	CÁMARA	A	MOVIMIENTO	STATIC
	EQUIPO	TRIPOD		
10.11 00.00	Descripción	Perfil de Carmen en una zona colorida, no es una zona. Corte y solo el perfil de la cámara, la cámara se mueve para mantener el perfil.	TAMBIÉN	UNSHOOT
	FOTOGRAFÍA	SINGLE	EXTRA	CORTE
	DISTANCIA FOCAL (MM)		ÁNGULO DE VISIÓN (GRADOS)	
	CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	HIGH
	CÁMARA	A	MOVIMIENTO	STATIC
	EQUIPO	TRIPOD		




11.1 02:04	Descripción	El elemento muestra un avión por el momento de su lanzamiento y la cantidad de combustible.	TAMAÑO	EXTREME WIDE (WFO)
	FOTOGRAFÍA	SINGLE	EXTRA	DRONE
	DISTANCIA FOCAL 25MM		ÁNGULO DE VISIÓN	WFO
	CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	WFO
	CÁMARA	C	MOVIMIENTO	TRACKING
11.2 02:04	Descripción	Carretera por el momento por el momento.	TAMAÑO	HTC (H. MS)
	FOTOGRAFÍA	SINGLE	EXTRA	ES ABUSIVE
	DISTANCIA FOCAL 25MM		ÁNGULO DE VISIÓN	HTC
	CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	EYE LEVEL
	CÁMARA	A	MOVIMIENTO	STATIC
EQUIPO	CAR MOUNT RGB			
11.3 02:08	Descripción	La cámara de la cámara muestra la cámara.	TAMAÑO	EXTREME WIDE (WFO)
	FOTOGRAFÍA	SINGLE	EXTRA	INSULTAR
	DISTANCIA FOCAL 25MM		ÁNGULO DE VISIÓN	HTC
	CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	EYE LEVEL
	CÁMARA	A	MOVIMIENTO	TRACKING
EQUIPO	STABILIZER			
11.4 02:08	Descripción	Carretera por el momento por el momento.	TAMAÑO	HTC (H. MS)
	FOTOGRAFÍA	PLANO METRO	EXTRA	HAY UNA
	DISTANCIA FOCAL 25MM		ÁNGULO DE VISIÓN	HTC
	CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	EYE LEVEL
	CÁMARA	A	MOVIMIENTO	STABILIZE
EQUIPO	STABILIZER			
12.1 02:30	Descripción	Carretera por el momento por el momento.	TAMAÑO	WIDE (WFO)
	FOTOGRAFÍA	PLANO METRO	EXTRA	VARIEDAD
	DISTANCIA FOCAL 25MM		ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
	CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	EYE LEVEL
	CÁMARA	A	MOVIMIENTO	FOLY-OUT
EQUIPO	NO TRACK			
12.2 02:31	Descripción	Carretera por el momento por el momento.	TAMAÑO	WIDE (WFO)
	FOTOGRAFÍA	SINGLE	EXTRA	INSULTAR
	DISTANCIA FOCAL 25MM		ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
	CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	EYE LEVEL
	CÁMARA	A	MOVIMIENTO	STATIC
EQUIPO	TRIPOD			

15.4 00:03		Descripción	Carmen apretuja las manos contra la mesa del pupitre.	TAMAÑO	EXTREME CLOSE-UP (ECU)
		FOTOGRAFÍA	SINGLE	EXTRA	INSERTAR
		DISTANCIA FOCAL32MM		ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	CANTED RIGHT
		CÁMARA	B	MOVIMIENTO	STATIC
		EQUIPO	TRIPOD		
15.5 00:06		Descripción	con los ojos en blanco convulsiona mientras se aferra fuertemente al pupitre. Plano Cerital de Carmen, mira hacia arriba, sus ojos se van en blanco, la cámara se eleva y el plano es lo suficiente amplio para ver como los alumnos a su alrededor incluyendo a Lora, se alejan de ella.	TAMAÑO	MEDIUM (MS)
		FOTOGRAFÍA	PLANO MEDIO	EXTRA	MONTAJE
		DISTANCIA FOCAL38MM		ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	ALTO
		CÁMARA	A	MOVIMIENTO	CRANE UP
		EQUIPO	CRANE		
					


		Descripción	Al interior del tórax, se ven los de la mano con la mano y se hace más claro de la oscuridad desde la mano a una mujer. Poly In Macabritas se ocupan de una mano se alejando a un lado. Los puntos del corazón azul y azul, la mano se levanta a los ojos. Carmen que en una escena, muestra de los puntos negros en el tórax azul y azul de los	TAMAÑO	MEDIUM (MS)
		FOTOGRAFÍA	PLANO MEDIO	EXTRA	ESTABILIZADO
		DISTANCIA FOCAL38MM		ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	OFF-CENT
		CÁMARA	A	MOVIMIENTO	CRANE UP
		EQUIPO	STABILIZER		


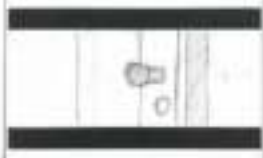

15.6 00:09		Descripción	Un cámara de mano y equipo se separa de su posición de donde se muestra sacando un objeto	TAMAÑO	MEDIUM (MS)
		FOTOGRAFÍA	SINGLE	EXTRA	INSERTAR
		DISTANCIA FOCAL38MM		ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	OFF-CENT
		CÁMARA	A	MOVIMIENTO	STATIC
		EQUIPO	TRIPOD		




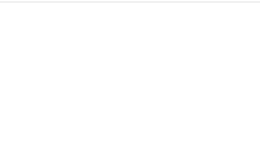
17.1 20.05	Descripción	Se manifiesta en la cámara sobre la lente y el espejo. El plano de la cámara en el eje horizontal (Dolly Out) también tiene un eje horizontal (Dolly Out) y un eje vertical (Dolly Out) y un eje horizontal (Dolly Out) y un eje vertical (Dolly Out).	TAVARÉ	MEDIUM (MS)
	FOTOGRAFÍA	PLANO MEDIO	EXTRA	MONTAJE
	DISTANCIA FOCAL (MM)		ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
	CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	EYE LEVEL
	CÁMARA	A	MOVIMIENTO	DOLLY-OUT
EQUIPO	DOLLY TRACK			
17.2 20.05	Descripción	Una se ve hacia atrás.	TAVARÉ	MEDIUM (MS)
	FOTOGRAFÍA	PLANO MEDIO	EXTRA	INSERTAR
	DISTANCIA FOCAL (MM)		ÁNGULO DE VISIÓN	GRANDE
	CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	BACK
	CÁMARA	B	MOVIMIENTO	STATIC
EQUIPO	TRIPOD			
17.3 20.05	Descripción	El eje horizontal es paralelo.	TAVARÉ	MEDIUM (MS)
	FOTOGRAFÍA	PLANO MEDIO	EXTRA	INSERTAR
	DISTANCIA FOCAL (MM)		ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
	CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	BACK
	CÁMARA	B	MOVIMIENTO	STATIC
EQUIPO	TRIPOD			
17.4 20.05	Descripción	El eje horizontal es paralelo al eje vertical, se ve en el fondo. Los ejes horizontales de los ejes horizontales están en el fondo.	TAVARÉ	EXTREMO CERCANO (CWS)
	FOTOGRAFÍA	SINGLE	EXTRA	IZQUIERDA
	DISTANCIA FOCAL (MM)		ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
	CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	EYE LEVEL
	CÁMARA	A	MOVIMIENTO	STATIC
EQUIPO	TRIPOD			
17.5 20.05	Descripción	Se manifiesta en la cámara sobre la lente y el espejo. El plano de la cámara en el eje horizontal (Dolly Out) también tiene un eje horizontal (Dolly Out) y un eje vertical (Dolly Out) y un eje horizontal (Dolly Out) y un eje vertical (Dolly Out).	TAVARÉ	CERCANO (CWS)
	FOTOGRAFÍA	SINGLE	EXTRA	MONTAJE
	DISTANCIA FOCAL (MM)		ÁNGULO DE VISIÓN	GRANDE
	CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	BACK
	CÁMARA	A	MOVIMIENTO	STATIC
EQUIPO	TRIPOD			
18.1 20.05	Descripción	Se manifiesta en la cámara sobre la lente y el espejo. El plano de la cámara en el eje horizontal (Dolly Out) también tiene un eje horizontal (Dolly Out) y un eje vertical (Dolly Out) y un eje horizontal (Dolly Out) y un eje vertical (Dolly Out).	TAVARÉ	MEDIUM CLOSE (YCS)
	FOTOGRAFÍA	PLANO MEDIO	EXTRA	IZQUIERDA
	DISTANCIA FOCAL (MM)		ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
	CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	EYE LEVEL
	CÁMARA	B	MOVIMIENTO	FIXED
EQUIPO	STATIONARY			


18.2 00:06		Descripción	Carmen limpia sus labios con la manga del suéter mientras dos estudiantes la miran con repulsa. La vemos de frente mientras la cámara sigue su camino frontalmente.	TAMAÑO	MEDIUM CLOSE (MCS)
		FOTOGRAMA	PLANO MEDIO	EXTRA	MAESTRA
		DISTANCIA FOCAL	34MM	ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	EYE LEVEL
		CÁMARA	B	MOVIMIENTO	DOLLY-OUT
EQUIPO	STEADICAM				
19.1 00:07		Descripción	La llave del lavamanos se abre y echa un chorro de agua sobre las manos de Carmen. Quien sumerge sus labios bajo el grifo.	TAMAÑO	EXTREME CLOSE-UP (ECU)
		FOTOGRAMA	SINGLE	EXTRA	INSERTAR
		DISTANCIA FOCAL	85MM	ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	CANTED RIGHT
		CÁMARA	A	MOVIMIENTO	STATIC
EQUIPO	TRIPOD				
					
		Descripción	Enjuaga su rostro y temblorosa mira de frente al espejo; mira sus manos. Fuera de él, cubre su rostro con ellas, palpando sus ojos, su nariz y sus labios. Mira sus ojos, Grita en dolor y palpa su vientro, levanta su playera y se mira al espejo gira y mira al cubículo, en el reflejo alcanzamos a ver a la estudiante. La cámara pone rápidamente y vemos a la mujer estudiante. La cámara pone de nuevo hacia Carmen. Altruizado como fuera del baño.	TAMAÑO	MEDIUM CLOSE-UP (MCS)
		FOTOGRAMA	PLANO MEDIO	EXTRA	MAESTRA
		DISTANCIA FOCAL	85MM	ÁNGULO DE VISIÓN	NELEPHOTO
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	EYE LEVEL
		CÁMARA	A	MOVIMIENTO	HANDHELD
EQUIPO	SHOULDER RIG				
19.3 00:08		Descripción	Mira el vacío de su pupila.	TAMAÑO	EXTREME CLOSE-UP (ECU)
		FOTOGRAMA	SINGLE	EXTRA	INSERTAR
		DISTANCIA FOCAL	85MM	ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	EYE LEVEL
		CÁMARA	A	MOVIMIENTO	HANDHELD
EQUIPO	SHOULDER RIG				


19.4 00:00		Descripción	Carmen abre la puerta y entra en la habitación de Lore. Lore se levanta y se acerca a la cámara. Lore se acerca a la cámara y se acerca a la cámara. Lore se acerca a la cámara y se acerca a la cámara.	TAMAÑO	CLOSE UP (CU)
		FOTOGRAFÍA	PUNTO DE VISTA	EXTRA	INSERTAR
		DISTANCIA FOCAL	50MM	ÁNGULO DE VISION	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	SHOULDER LEVEL
		CÁMARA	A	MOVIMIENTO	HANDHELD
		EQUIPO	TRÍPOD		
19.5 00:00		Descripción	Un pequeño bebé pasa y pone una dadora al niño. Lore se acerca a la cámara y se acerca a la cámara. Lore se acerca a la cámara y se acerca a la cámara.	TAMAÑO	EXTREME CLOSE UP (ECU)
		FOTOGRAFÍA	SINGLE	EXTRA	INSERTAR
		DISTANCIA FOCAL	50MM	ÁNGULO DE VISION	SHOULDER
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	SHOULDER LEVEL
		CÁMARA	B	MOVIMIENTO	HANDHELD
		EQUIPO	TRÍPOD		
19.6 00:00		Descripción	Carmen abre la habitación.	TAMAÑO	CLOSE UP (CU)
		FOTOGRAFÍA	SINGLE	EXTRA	INSERTAR
		DISTANCIA FOCAL	50MM	ÁNGULO DE VISION	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	RATE
		CÁMARA	B	MOVIMIENTO	HANDHELD
		EQUIPO	TRÍPOD		





20.1 00:09		Descripción	Carmen abre la puerta y tropieza con Lore, corre por el pasillo sin mirar atrás. Vamos a Lore de perfil tropezar con Carmen, quien corre hacia la cámara para quedarnos con Lore en cuadro mirar a la dirección a la que Carmen corre. Lore intenta llamarla.	TAMAÑO	MEDIUM (MS)
		FOTOGRAFÍA	PLANO MEDIO	EXTRA	MAESTRA
		DISTANCIA FOCAL	50MM	ÁNGULO DE VISION	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	EYE LEVEL
		CÁMARA	A	MOVIMIENTO	WHIP PAN LEFT
		EQUIPO	TRÍPOD		
20.2 00:06		Descripción	Carmen se aleja corriendo por el pasillo, mientras Lore le mira marcharse.	TAMAÑO	EXTREME WIDE (EWS)
		FOTOGRAFÍA	SINGLE	EXTRA	MAESTRA
		DISTANCIA FOCAL	25MM	ÁNGULO DE VISION	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	HIP LEVEL
		CÁMARA	B	MOVIMIENTO	STATIC
		EQUIPO	TRÍPOD		
21.1 00:06		Descripción	Carmen unge sus uñas mientras mira un estante. La vemos de Perfil haciendo fuga sobre uno de los estantes.	TAMAÑO	MEDIUM (MS)
		FOTOGRAFÍA	SINGLE	EXTRA	MAESTRA
		DISTANCIA FOCAL	32MM	ÁNGULO DE VISION	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	EYE LEVEL
		CÁMARA	A	MOVIMIENTO	STATIC






		EQUIPO	TRIPOD		
21.2 00:03		Descripción	Insert mientras toma una caja de prueba de embarazo.	TAMAÑO	CLOSE-UP (CU)
		FOTOGRAFIA	SINGLE	EXTRA	INSERTAR
		DISTANCIA FOCAL	32MM	ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	HIP LEVEL
		CÁMARA	A	MOVIMIENTO	STATIC
		EQUIPO	TRIPOD		
22.1 00:09		Descripción	Carmen sale de la farmacia en FS, se acerca a un CU, prende un cigarrillo y se aleja caminando, para verla alejarse en un FS	TAMAÑO	WIDE (WS)
		FOTOGRAFIA	SINGLE	EXTRA	MAESTRA
		DISTANCIA FOCAL	32MM	ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	EYE LEVEL
		CÁMARA	A	MOVIMIENTO	TRACKING
		EQUIPO	TRIPOD		
23.1 00:06		Descripción	Carmen mira de pie, mientras se sostiene del pasamanos.	TAMAÑO	MEDIUM CLOSE-UP (MCU)
		FOTOGRAFIA	SINGLE	EXTRA	MAESTRA
		DISTANCIA FOCAL	25MM	ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	EYE LEVEL
		CÁMARA	D	MOVIMIENTO	HANDHELD
		EQUIPO	GIMBAL, OSMO		
23.2 00:03		Descripción	Enmarcarlo con primeros planos de gente fuera de foco. Un hombre le mira fijamente, sentado.	TAMAÑO	WIDE (WS)
		FOTOGRAFIA	SINGLE	EXTRA	CORTE
		DISTANCIA FOCAL	25MM	ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	HIP LEVEL
		CÁMARA	D	MOVIMIENTO	HANDHELD
		EQUIPO	OSMO		
24.1 00:03		Descripción	La cerradura gira, insert de la manija de la puerta mientras las llaves suenan.	TAMAÑO	EXTREME CLOSE-UP (ECU)
		FOTOGRAFIA	SINGLE	EXTRA	INSERTAR
		DISTANCIA FOCAL	50MM	ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	HIP LEVEL
		CÁMARA	A	MOVIMIENTO	STATIC
		EQUIPO	TRIPOD		
24.2 00:06		Descripción	Carmen abre la puerta y tras cerrar, se recarga en la puerta. La vemos en un FS - Probablemente necesitamos un M.S. de su reacción	TAMAÑO	WIDE (WS)
		FOTOGRAFIA	SINGLE	EXTRA	MAESTRA
		DISTANCIA FOCAL	50MM	ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	HIP LEVEL
		CÁMARA	A	MOVIMIENTO	STATIC
		EQUIPO	TRIPOD		

24.3 00:03		Descripción	Insert de mochila caer al suelo. Quita sus tenis con la punta de los pies, y tambaleante avanza pasando de largo a un gato. Seguimos sus pies hasta perderla en el pasillo del departamento. Nos quedamos con el gato en primer plano.	TAMAÑO	CLOSE-UP (CU)
		FOTOGRAFÍA	SINGLE	EXTRA	INSERTAR
		DISTANCIA FOCAL	50MM	ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	GROUND LEVEL
		CÁMARA	B	MOVIMIENTO	TRACKING
		EQUIPO	STERCAM		
25.1 00:03		Descripción	Carmen deja caer las cosas de la bolsa sobre la cama. Un par de gasas, una pomada y una prueba de embarazo.	TAMAÑO	CENTRAL
		FOTOGRAFÍA	SINGLE	EXTRA	MONTAJE
		DISTANCIA FOCAL	32MM	ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN	CENTRAL	ÁNGULO	ALTO
		CÁMARA	A	MOVIMIENTO	STATIC
		EQUIPO	CRANE		
		Descripción	Carmen avanza en el pasillo, en un momento vemos su reflejo en un espejo. En el momento en que ella se para, nos quedamos en primer plano como si fuera una pantalla sucia, es decir, como si estuviéramos viendo la pantalla sucia de un televisor.	TAMAÑO	VERY CLOSE UP (VCU)
		FOTOGRAFÍA	SINGLE	EXTRA	MAESTRA
		DISTANCIA FOCAL	50MM	ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	HIP LEVEL
		CÁMARA	B	MOVIMIENTO	JANPHAN FLOATING, TILT DOWN
		EQUIPO	SHOULDER ROSS		
24.2 00:05		Descripción	Ella de Carmen adquiere la señal interactiva de la prueba. La vemos a través del monitor de la pantalla, avanzando a su lado.	TAMAÑO	WIDE (WR)
		FOTOGRAFÍA	SINGLE	EXTRA	MAESTRA
		DISTANCIA FOCAL	52MM	ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	HIP LEVEL
		CÁMARA	B	MOVIMIENTO	FLOATING
		EQUIPO	STERCAM		







26.3 00:00		Descripción	Carmen abre la caja de prueba de embarazo. Una gata cae sobre el recipiente. Haremos un Jumpcut a un macro de la línea spancer negativo (POST????)	TAMAÑO	EXTREME CLOSE-UP (ECU)
		FOTOGRAFÍA	SINGLE	EXTRA	INSERTAR
		DISTANCIA FOCAL/35MM		ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	SHOULDER LEVEL
		CÁMARA	A	MOVIMIENTO	HANDHELD
		EQUIPO	SHOULDER RIG		
27.1 01:45		Descripción	Carmen da una calada al porno recostada sobre el sillón. La plática a Bruno acerca de la violación.	TAMAÑO	WIDE (WS)
		FOTOGRAFÍA	SINGLE	EXTRA	MAESTRA
		DISTANCIA FOCAL/35MM		ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN	CENTRAL	ÁNGULO	ALTO
		CÁMARA	A	MOVIMIENTO	CRANE DOWN
		EQUIPO	CRANE		
27.2 01:45		Descripción	Master de toda la escena, tramos a 2 cámaras simultáneas. Carmen le mira de fijo, pensativa. Filmaros plispeos de conversación con Bruno.	TAMAÑO	CLOSE-UP (CU)
		FOTOGRAFÍA	SINGLE	EXTRA	MAESTRA
		DISTANCIA FOCAL/35MM		ÁNGULO DE VISIÓN	NELEPHOTO
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	KNEE LEVEL
		CÁMARA	A	MOVIMIENTO	TRACKING
		EQUIPO	TRIPOD		
27.3 02:15		Descripción	El personaje conversando con Carmen somos a Leo lo miramos.	TAMAÑO	CLOSE-UP (CU)
		FOTOGRAFÍA	SINGLE	EXTRA	CUTIE
		DISTANCIA FOCAL/35MM		ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	EYE LEVEL
		CÁMARA	B	MOVIMIENTO	TRIPOD
		EQUIPO	TRIPOD		
28.1 00:00		Descripción	Carmen saca el pelo en la cama, acorta de la cama, mira el reloj del baño, lo saca y lo tira al plispeo al tripo.	TAMAÑO	MEDIUM (MS)
		FOTOGRAFÍA	PLISPEO	EXTRA	MAESTRA
		DISTANCIA FOCAL/35MM		ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	EYE LEVEL
		CÁMARA	A	MOVIMIENTO	HANDHELD
		EQUIPO	SHOULDER RIG		
28.2 00:00		Descripción	aparece en el fondo un papito en un papel triangular.	TAMAÑO	EXTREME CLOSE-UP (ECU)
		FOTOGRAFÍA	SINGLE	EXTRA	INSERTAR
		DISTANCIA FOCAL/35MM, MACRO		ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	SHOULDER LEVEL
		CÁMARA	A	MOVIMIENTO	HANDHELD
		EQUIPO	SHOULDER RIG		








29.1 00:18		Descripción	Vemos a Carmen en un CU de perfil, fuera de foco, a su lado alcanzamos a ver a Lore quien le mira a la cámara. Focus rack para ver la expresión de Lore.	TAMAÑO	MEDIUM CLOSE-UP (MCU)
		FOTOGRAFÍA	SINGLE	EXTRA	CORTE
		DISTANCIA FOCAL	85MM	ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	EYE LEVEL
		CÁMARA	A	MOVIMIENTO	HANDHELD
		EQUIPO	SHOULDER RIG		
30.1 00:06		Descripción	Carmen se recuesta, mira el zócalo contra la luz del buró. La cámara baja hasta llegar a un CU.	TAMAÑO	MEDIUM (MS)
		FOTOGRAFÍA	PLANO MEDIO	EXTRA	MAESTRA
		DISTANCIA FOCAL	32MM	ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	ALTO
		CÁMARA	A	MOVIMIENTO	CRANE DOWN
		EQUIPO	CRANE		
30.2 00:03		Descripción	los triángulos de papel contra la luz de la lámpara de buró.	TAMAÑO	EXTREME CLOSE-UP (ECU)
		FOTOGRAFÍA	SINGLE	EXTRA	INSERTAR
		DISTANCIA FOCAL	85MM, MACRO	ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	ALTO
		CÁMARA	A	MOVIMIENTO	STATIC
		EQUIPO	TRIPOD		
31.1 00:06		Descripción	Vemos a Lore ya, miramos a Lore con focus rack, el CU de Lore quien mira al cámara. Lore mira a la cámara y vemos a Lore quien mira a Carmen.	TAMAÑO	EXTREME CLOSE-UP (ECU)
		FOTOGRAFÍA	SINGLE	EXTRA	CORTE
		DISTANCIA FOCAL	85MM	ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	EYE LEVEL
		CÁMARA	A	MOVIMIENTO	STATIC
		EQUIPO	TRIPOD		
31.2 00:06		Descripción	En su habitación, vemos a Lore en un CU de perfil, Lore mira a la cámara y vemos a Lore quien mira a Lore.	TAMAÑO	MEDIUM CLOSE-UP (MCU)
		FOTOGRAFÍA	SINGLE	EXTRA	CORTE
		DISTANCIA FOCAL	85MM	ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	EYE LEVEL
		CÁMARA	B	MOVIMIENTO	STATIC
		EQUIPO	TRIPOD		
31.3 00:12		Descripción	Del lado izquierdo vemos a Lore en un CU de perfil, Lore mira a Lore quien mira a Lore quien mira a Carmen. La cámara se mueve a la derecha.	TAMAÑO	MEDIUM CLOSE (MS)
		FOTOGRAFÍA	OVER-THE-SHOULDER	EXTRA	ESTRUSO
		DISTANCIA FOCAL	85MM	ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	SUBJECTIVE
		CÁMARA	C	MOVIMIENTO	TRACKING
		EQUIPO			

		EQUIPO	TRIPOD		
31.4 00:27		Descripción	Contraplano de Carmen, la cámara posada sobre el hombro de Lore. Carmen lo confronta de frente, de pie. La acorrala contra la puerta.	TAMAÑO	MEDIUM CLOSE-UP (MCU)
		FOTOGRAMA	SINGLE	EXTRA	ESTABLISHER
		DISTANCIA FOCAL	150MM	ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	SHOULDER LEVEL
		CÁMARA	A	MOVIMIENTO	HANDHELD
		EQUIPO	SHOULDER RIG		
32.1 00:53		Descripción	Montaje: La prueba de embarazo yace sobre el lavamanos. La seña negativa se diluye en el recipiente.	TAMAÑO	EXTREME CLOSE-UP (ECU)
		FOTOGRAMA	SINGLE	EXTRA	INSERTAR
		DISTANCIA FOCAL	155MM	ÁNGULO DE VISIÓN	RELEPHOTO
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	OVERHEAD
		CÁMARA	A	MOVIMIENTO	STATIC
		EQUIPO	TRIPOD		
32.2 00:09		Descripción	Carmen sostiene el ziploc entre sus manos, el sudor frío le humedece los labios, la frente. Arrancamos en un PS de Carmen sentada en la cama, recargada a la cabecera, toma el ziploc y la cámara avanza hacia ella hasta quedar en un CU hasta llegar a un ECU de su boca. Vemos como pone el triángulo sobre su lengua.	TAMAÑO	MEDIUM (MS)
		FOTOGRAMA	PLANO MEDIO	EXTRA	ESTABLISHER
		DISTANCIA FOCAL	125MM	ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	EYE LEVEL
		CÁMARA	B	MOVIMIENTO	DOLLY-IN
		EQUIPO	STEADICAM		
32.3 00:21		Descripción	Se recuesta sobre la cama, ensimismada mira al techo y apretuja sus manos contra las sábanas. Se asoma a sí misma. La cámara arranca en un Wide shot de la cama y poco a poco baja concentrándose en el rostro de Carmen.	TAMAÑO	WIDE (WS)
		FOTOGRAMA	SINGLE	EXTRA	MAESTRA
		DISTANCIA FOCAL	114MM	ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN	CENITAL	ÁNGULO	OVERHEAD
		CÁMARA	A	MOVIMIENTO	CRANE DOWN
		EQUIPO	CRANE		
32.4 00:21		Descripción	sus manos se aligeran junto a sus brazos, soltándose poco a poco de las sábanas. Vemos en un CU el rostro de Carmen, la cámara gira alrededor de la cama para ver sus brazos, sus manos, sus pies. Por último la cámara flota sobre ella. Carmen percibe el movimiento y sigue con la mirada la cámara.	TAMAÑO	CLOSE-UP (CU)
		FOTOGRAMA	SINGLE	EXTRA	INSERTAR
		DISTANCIA FOCAL	114MM	ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL

		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	HIP LEVEL
		CÁMARA	A	MOVIMIENTO	ARCO
		EQUIPO	STEADICAM		
32.5 00:21		Descripción	Suspira, todo parece difusarse a su alrededor. POV de Carmen, la cámara en velocidad baja mira alrededor de la recámara, la imagen difusa se diluye y poco a poco se oscurece. Las estrellas y el universo brillan sobre el techo y a su alrededor. (Efecto práctico, con proyección de luces)	TAMAÑO	POV
		FOTOGRAMA	PUNTO DE VISTA	EXTRA	MONTAJE
		DISTANCIA FOCAL	134MM	ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	EYE LEVEL
		CÁMARA	A	MOVIMIENTO	TRACKING
		EQUIPO	SHOULDER RIG		
32.6 00:06		Descripción	Exhala profundamente y en el suspiro, Carmen entra en un letargo. Su cuerpo se levanta ligeramente de la cama, como si flotara a unos centímetros de ella. Plano cerrado de la nuca de Carmen elevarse sobre la cama, la cámara hace un travel a la derecha para descubrir sus hombros elevarse, la cámara baja por sus brazos ahora elevándose, por último sus manos.	TAMAÑO	CLOSE-UP (CU)
		FOTOGRAMA	SINGLE	EXTRA	INSERTAR
		DISTANCIA FOCAL	125MM	ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	KNEE LEVEL
		CÁMARA	B	MOVIMIENTO	FLOATING, TRUCK RIGHT
		EQUIPO	STEADICAM		
32.7 00:06		Descripción	Vemos la imagen de las estrellas, podría ser un plano hecho en PostProducción o un timelapse de las estrellas.	TAMAÑO	EXTREME WIDE (EWS)
		FOTOGRAMA	SINGLE	EXTRA	MAESTRA
		DISTANCIA FOCAL	118MM	ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	BAJO
		CÁMARA	A	MOVIMIENTO	FLOATING
		EQUIPO	TRIPOD		
32.8 00:06		Descripción	Los ojos se llenan de sangre.	TAMAÑO	CLOSE-UP (CU)
		FOTOGRAMA	SINGLE	EXTRA	INSERTAR
		DISTANCIA FOCAL	132MM	ÁNGULO DE VISIÓN	NELEPHOTO
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	OVERHEAD
		CÁMARA	A	MOVIMIENTO	CRANE DOWN
		EQUIPO	CRANE		
32.9 00:12		Descripción	La cámara se eleva sobre la cama junto con Carmen, su piel y la cama ensangrentada quedan debajo diluyéndose entre la oscuridad. La cámara comienza a temblar, la velocidad de obturación baja y Carmen se diluye con la oscuridad de la toma. Sombra cubre su rostro. Sus ojos miran aterrados.	TAMAÑO	MEDIUM CLOSE-UP (MCU)

		FOTOGRAMA	PLANO MEDIO	EXTRA	MONTAJE
		DISTANCIA FOCAL	32MM	ÁNGULO DE VISIÓN	DELEPHOTO
		CONFIGURACIÓN	CENITAL	ÁNGULO	OVERHEAD
		CÁMARA	A	MOVIMIENTO	CRANE UP
		EQUIPO	CRANE		
37.10 00:09		Descripción	Su piel se agrieta, dejando su piel escumir mientras su cuerpo desollado se eleva sobre la cama. Plano ECU de la piel de Carmen abre desde la altura del abdomen. La cámara sube y descubre su torso. La piel se separa dejando ver el cuerpo desollado de Carmen. La cámara sube a su cuello y finalmente a su rostro, el cual termina por desollarse.	TAMAÑO	EXTREME CLOSE-UP (ECU)
		FOTOGRAMA	SINGLE	EXTRA	INSERTAR
		DISTANCIA FOCAL	30MM	ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN	CENITAL	ÁNGULO	ALTO
		CÁMARA	B	MOVIMIENTO	TILT UP, PEDESTAL UP
		EQUIPO	CRANE		
					
		Descripción	Las llaves resuenan, la cerradura gira y se abre la puerta. Lore entra al departamento, cierra la puerta detrás de ella. El plano arranca en un plano cerrado de la manija de la puerta, la puerta se abre y la cámara se eleva a la altura de Regina, la seguimos en un dolly back de frente para verla adentrarse al departamento. Se detiene al lado de la mochila y llama a Carmen, deja la mochila a sus pies junto a la mochila de Carmen	TAMAÑO	CLOSE-UP (CU)
		FOTOGRAMA	SINGLE	EXTRA	MAESTRA
		DISTANCIA FOCAL	50MM	ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	HIP LEVEL
		CÁMARA	A	MOVIMIENTO	FLOATING
		EQUIPO	STEADICAM		
33.2 00:03		Descripción	Lore deja su mochila debajo en el piso, junto a la mochila de Carmen	TAMAÑO	CLOSE-UP (CU)
		FOTOGRAMA	SINGLE	EXTRA	INSERTAR
		DISTANCIA FOCAL	85MM	ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	GROUND LEVEL
		CÁMARA	B	MOVIMIENTO	STATIC
		EQUIPO	TRIPOD		

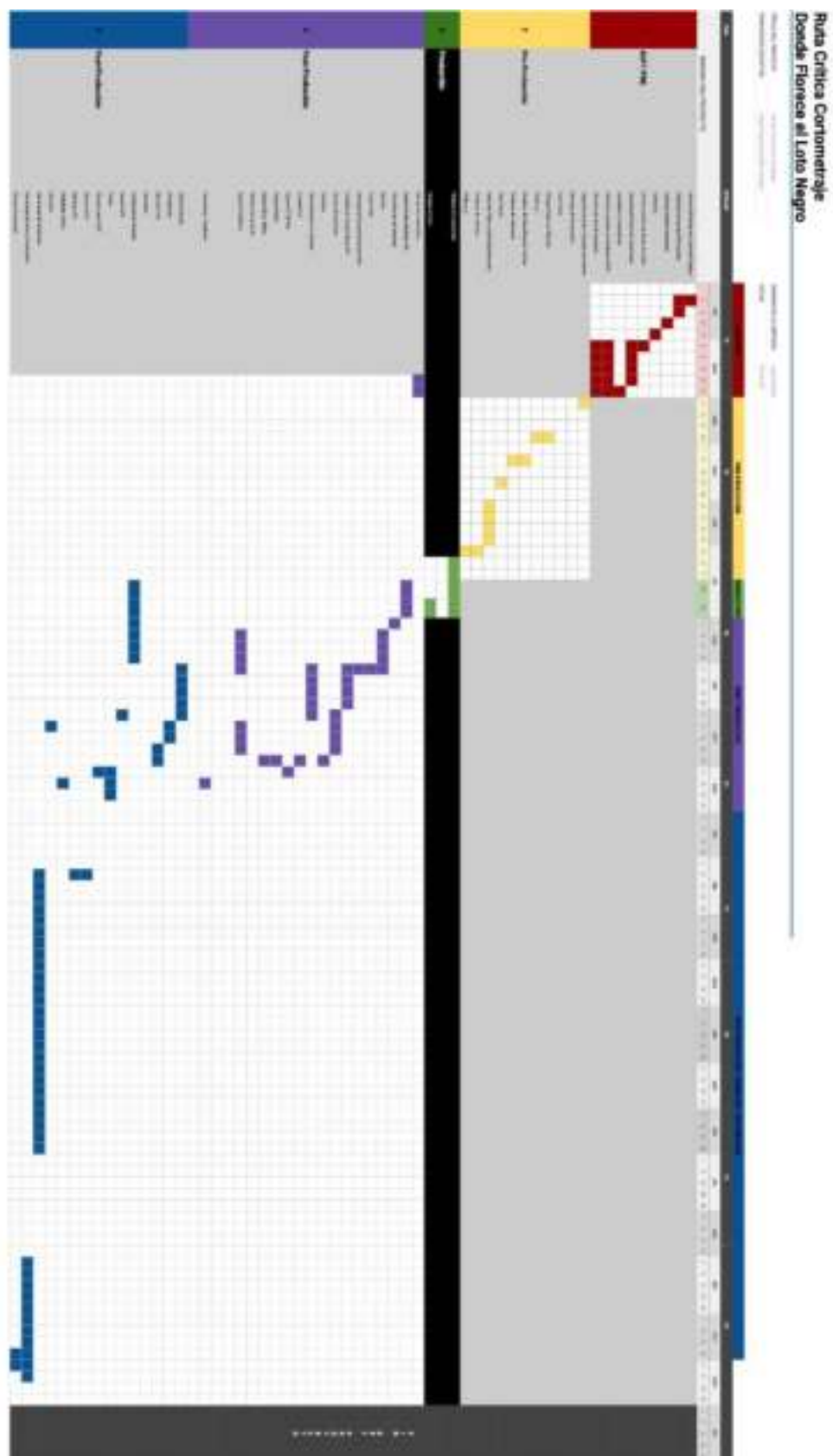
33.3 00:09		Descripción	Lore mira hacia el balcón y se acerca al ventanal. En primer plano vemos la cortina ondear, detrás de la cortina Lore mira hacia el ventanal, se acerca al balcón y sale. Se acerca a la cornisa y mira debajo a la banqueta, mira a su alrededor. Un ruido se escucha al interior.	TAMAÑO	WIDE (WS)
		FOTOGRAMA	SINGLE	EXTRA	MAESTRA
		DISTANCIA FOCAL	25MM	ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	EYE LEVEL
		CÁMARA	B	MOVIMIENTO	STATIC
EQUIPO	TRIPOD				
34.1 00:03		Descripción	El cuerpo de Carmen se contrae, se convulsiona mientras la droga hace efecto. La cámara baja y cierra a un CU. Vemos a Carmen convulsionarse.	TAMAÑO	MEDIUM (MS)
		FOTOGRAMA	PLANO MEDIO	EXTRA	MONTAJE
		DISTANCIA FOCAL	38MM	ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	OVERHEAD
		CÁMARA	A	MOVIMIENTO	CRANE DOWN
EQUIPO	CRANE				
34.2 00:03		Descripción	Insert de sus manos aferrarse contra las sábanas y respira profundamente.	TAMAÑO	CLOSE-UP (CU)
		FOTOGRAMA	SINGLE	EXTRA	INSERTAR
		DISTANCIA FOCAL	50MM	ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	HIP LEVEL
		CÁMARA	B	MOVIMIENTO	STATIC
EQUIPO	TRIPOD				
34.3 00:03		Descripción	Insert de la mano de Carmen, de un golpe tira la lámpara de buró.	TAMAÑO	CLOSE-UP (CU)
		FOTOGRAMA	SINGLE	EXTRA	INSERTAR
		DISTANCIA FOCAL	50MM	ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	KNEE LEVEL
		CÁMARA	B	MOVIMIENTO	STATIC
EQUIPO	TRIPOD				
34.4 00:03		Descripción	Sus piernas brincan y patelean mientras sus dedos se contraen	TAMAÑO	CLOSE-UP (CU)
		FOTOGRAMA	SINGLE	EXTRA	INSERTAR
		DISTANCIA FOCAL	50MM	ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	KNEE LEVEL
		CÁMARA	B	MOVIMIENTO	STATIC
EQUIPO	TRIPOD				
35.1 00:38		Descripción	Lore corre por el pasillo. Forcejea con la puerta. La seguimos por detrás hasta llegar a la puerta, donde empieza a empujar.	TAMAÑO	MEDIUM (MS)
		FOTOGRAMA	PLANO MEDIO	EXTRA	MAESTRA
		DISTANCIA FOCAL	25MM	ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL

37.3 00:06		Descripción	Dirige la mirada al vientro de Carmen.	TAMAÑO	MEDIUM CLOSE-UP (MCU)
		FOTOGRAMA	SINGLE	EXTRA	MONTAJE
		DISTANCIA FOCAL	50MM	ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	HIP LEVEL
		CÁMARA	B	MOVIMIENTO	HANDHELD
		EQUIPO	SHOULDER RIG		
37.4 00:06		Descripción	Algo dentro de ella empuja hacia el exterior.	TAMAÑO	CLOSE-UP (CU)
		FOTOGRAMA	SINGLE	EXTRA	INSERTAR
		DISTANCIA FOCAL	32MM	ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	GROUND LEVEL
		CÁMARA	A	MOVIMIENTO	HANDHELD
		EQUIPO	SHOULDER RIG		
37.5 00:03		Descripción	Carmen grita, patpa su vientre.	TAMAÑO	MEDIUM (MS)
		FOTOGRAMA	PLANO MEDIO	EXTRA	INSERTAR
		DISTANCIA FOCAL	25MM	ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	KNEE LEVEL
		CÁMARA	A	MOVIMIENTO	DOLLY-IN
		EQUIPO	STEADICAM		
37.6 00:18		Descripción	Two Shot de Lore acercarse a Carmen tomándole del rostro mientras intenta quitarle la navaja del puño.	TAMAÑO	MEDIUM (MS)
		FOTOGRAMA	PLANO MEDIO	EXTRA	MONTAJE
		DISTANCIA FOCAL	32MM	ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	HIP LEVEL
		CÁMARA	B	MOVIMIENTO	HANDHELD
		EQUIPO	SHOULDER RIG		
37.7 00:03		Descripción	Carmen grita de dolor en 2do plano en foco, mientras fuera de foco y en primer plano, una de las puntadas se abre dando espacio a una pequeña extremidad.	TAMAÑO	CLOSE-UP (CU)
		FOTOGRAMA	SINGLE	EXTRA	INSERTAR
		DISTANCIA FOCAL	35MM	ÁNGULO DE VISIÓN	NELEPHOTO
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	HIP LEVEL
		CÁMARA	B	MOVIMIENTO	HANDHELD
		EQUIPO	SHOULDER RIG		
37.8 00:06		Descripción	Lore cae de bruces y se arrastra por el piso contra la pared. Aterrada observa a Carmen.	TAMAÑO	MEDIUM (MS)
		FOTOGRAMA	PLANO MEDIO	EXTRA	INSERTAR
		DISTANCIA FOCAL	35MM, 32MM	ÁNGULO DE VISIÓN	NELEPHOTO
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	EYE LEVEL
		CÁMARA	B	MOVIMIENTO	HANDHELD
		EQUIPO	SHOULDER RIG		
37.9 00:06		Descripción	Carmen empuja la navaja y da un par de navajazos al interior de su vientre.	TAMAÑO	CLOSE-UP (CU)
		FOTOGRAMA	SINGLE	EXTRA	INSERTAR
		DISTANCIA FOCAL	32MM	ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	HIP LEVEL
		CÁMARA	B	MOVIMIENTO	STATIC
		EQUIPO	TREPOD		

37.10 00:06		Descripción	Vemos el cuerpo de Carmen recostado, dando ligeros espasmos eléctricos. La cámara sube para revelar un cuadro amplio de la recámara.	TAMAÑO	MEDIUM (MS)
		FOTOGRAMA	PLANO MEDIO	EXTRA	MAESTRA
		DISTANCIA FOCAL	34MM	ÁNGULO DE VISIÓN	ANCHICO
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	OVERHEAD
		CÁMARA	A	MOVIMIENTO	CRANE UP
		EQUIPO	CRANE		
37.11 00:00		Descripción	mientras el rostro de Carmen mira a Lore.	TAMAÑO	
		FOTOGRAMA		EXTRA	
		DISTANCIA FOCAL		ÁNGULO DE VISIÓN	
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	
		CÁMARA		MOVIMIENTO	
		EQUIPO			
37.12 00:03		Descripción	Vemos el rostro de Lore, mirar al ante salir del abdomen de Carmen. Levanta la mirada sobre la cámara. Unas gotas de sangre caen sobre su rostro.	TAMAÑO	CLOSE-UP (CU)
		FOTOGRAMA	SINGLE	EXTRA	MONTAJE
		DISTANCIA FOCAL	32MM	ÁNGULO DE VISIÓN	NORMAL
		CONFIGURACIÓN		ÁNGULO	EYE LEVEL
		CÁMARA	A	MOVIMIENTO	STATIC
		EQUIPO	TRIPOD		

Resumen de Shooting List en la [liga](#)

RUTA CRÍTICA



Consulta de archivo xls en la siguiente [liga](#)

BREAKDOWN Breakdown de Personajes

Amor	Personaje - The no and cloro 24 28 años	2	2	Jun 25, 2023	Jun 26, 2023	\$0.00
BO Ethos - the alumnas		1	2	Jun 24, 2023	Jun 24, 2023	\$0.00
BO Ethos 2		1	1	Jun 24, 2023	Jun 24, 2023	\$0.00
Carmel	Mujer - 20 - 24 años sex reference	5	22	Jun 24, 2023	Jun 1, 2023	\$0.00
CARMEN	Mujer - 20 - 24 años Tea and friends	5	10	Jun 24, 2023	Jun 28, 2023	\$0.00
CARMEN P.C	Mujer - 20 - 24 años Tea and friends	3	5	Jun 27, 2023	Jun 1, 2023	\$0.00
Featured Etho Inductible		1	1	Jun 24, 2023	Jun 24, 2023	\$0.00
HOMBRE		2	2	Jun 25, 2023	Jun 1, 2023	\$0.00
LORE	Mujer - 20-24 años Tea Moreno cloro	6	12	Jun 24, 2023	Jun 1, 2023	\$0.00
MUJER - Featured Time (Mujer)		1	1	Jun 25, 2023	Jun 25, 2023	\$0.00
MUJER MAYOR		1	1	Jul 11, 2023	Jun 1, 2023	\$1,200.00
PROFESOR		2	4	Jun 24, 2023	Jun 1, 2023	\$0.00
R. P. B. R. A. T. C.		1	1	Jun 25, 2023	Jun 25, 2023	\$0.00

DESGLOSE DE ARTE - DRESSING

Nombre	Categoría	No. de unidades	No. de unidades de muestra de muestra	Fecha de inicio	Fecha de término	Presupuesto
Ambientación: \$28,050.00						
Almohada de cama de Carmen		1	1	Jun 25, 2023	Jun 25, 2023	\$300.00
Bordó de almohada de Carmen		1	2	Jun 28, 2023	Jun 28, 2023	\$900.00
Buena de sofá		1	1	Jun 24, 2023	Jun 24, 2023	\$50.00
Cajonera de cama - Resaca de...		1	1	Jun 25, 2023	Jun 25, 2023	\$500.00
Cama de Carmen		1	1	Jun 25, 2023	Jun 25, 2023	\$1,900.00
Cama de Lisa		1	1	Jun 25, 2023	Jun 25, 2023	\$1,600.00
Cortina		1	1	Jun 25, 2023	Jun 25, 2023	\$500.00
Difusor de aromas de p...		-	-	-	-	\$1,000.00
Lámpara de escritorio		2	2	Jun 25, 2023	Jun 28, 2023	\$2,400.00
Marcha con marchas de...		1	1	Jun 26, 2023	Jun 26, 2023	\$500.00
mesa		-	-	-	-	\$3,000.00
Mesa de centro		1	1	Jun 26, 2023	Jun 30, 2023	\$2,000.00
Mueble para dormitorio de...		1	2	Jun 28, 2023	Jun 28, 2023	\$5,000.00
Pantalla de proyector		1	1	Jun 24, 2023	Jun 24, 2023	\$500.00
Proyector / Video y foto de...		1	1	Jun 24, 2023	Jun 24, 2023	\$1,000.00
Silla de 2 piezas		2	2	Jun 26, 2023	Jun 27, 2023	\$6,000.00
Sillones de Carmen		1	2	Jun 28, 2023	Jun 28, 2023	\$800.00

DESGLOSE DE UTILERÍA

Utilería: \$12500.00

Prop - botto de plástico/posit	3	3	Jun 24, 2023	Jun 28, 2023	\$40.00
Prop - Caja de puchos de amar...	2	3	Jun 24, 2023	Jun 28, 2023	\$600.00
Prop - sarracín	1	1	Jun 26, 2023	Jun 26, 2023	\$1,000.00
Prop - charnola de metal	1	1	Jun 26, 2023	Jun 26, 2023	\$1,000.00
Prop - regatas	1	2	Jun 27, 2023	Jun 27, 2023	\$600.00
Prop - ancladito	2	3	Jun 26, 2023	Jun 27, 2023	\$300.00
Prop - ganch	1	1	Jun 28, 2023	Jun 28, 2023	\$140.00
Prop - Motor Diesel	1	1	Jun 25, 2023	Jun 25, 2023	\$4,000.00
Prop - motor	2	2	Jun 25, 2023	Jun 28, 2023	\$4,000.00
Prop - Papeleto azul	3	4	Jun 25, 2023	Jun 28, 2023	\$40.00
Prop - Foto	2	3	Jun 26, 2023	Jun 27, 2023	\$1,600.00
Prop - Puesto receptor de onda...	1	1	Jun 28, 2023	Jun 28, 2023	\$200.00
Prop - Interglo de tipo de K...	3	5	Jun 25, 2023	Jun 28, 2023	\$200.00
Prop - Instrucción de la prueba...	1	1	Jun 25, 2023	Jun 25, 2023	\$200.00
Prop - mechile	1	2	Jun 27, 2023	Jun 27, 2023	\$2,000.00
Prop - Motor Aviac	1	1	Jun 25, 2023	Jun 25, 2023	\$1,000.00
Prop - paraca	1	1	Jun 28, 2023	Jun 28, 2023	\$600.00

DESGLOSE DE VESTUARIO

Nombre Descripción No. de días de Utilidad (estimas) Fecha de inicio Fecha de finalización Presupuesto

Vestuario: \$22,000.00

VA-01 (Deseudo - Bata de baño)		2	3	Jun 25, 2023	Jun 26, 2023	\$700.00
VCA-02 (Pijama): Blusa gris+C...		3	4	Jun 25, 2023	Jun 28, 2023	\$900.00
VCA-04 (Blusa larga - Pardo)		2	3	Jun 25, 2023	Jun 26, 2023	\$800.00
VCA-04B Camisa detendida (Traje...	Catocillo de Traje de Baño, Parches para pezón	2	4	Jun 25, 2023	Jul 1, 2023	\$600.00
VCA-05 (Jeans+Playera+Sob recam...		4	12	Jun 24, 2023	Jun 28, 2023	\$6,000.00
VCA-06 (Playera holgada-Sudade...		1	3	Jun 27, 2023	Jun 27, 2023	\$3,500.00
VCA-07 (Playera holgada-Calzon...		1	4	Jun 28, 2023	Jun 28, 2023	\$700.00
VL-01 (Vestuario genérico de E...		1	1	Jun 24, 2023	Jun 24, 2023	\$100.00
VL-02 (Playera holgada, calzon...		1	2	Jun 25, 2023	Jun 25, 2023	\$700.00
VL-04 Camisa largo y calzonc...		2	2	Jun 25, 2023	Jun 26, 2023	\$700.00
VL-05 (Chamara de mezclilla, ...		2	8	Jun 24, 2023	Jun 28, 2023	\$6,000.00
VL-06 (Playera Pantalón-descal...		1	3	Jun 27, 2023	Jun 27, 2023	\$600.00
VPRCF-01 (Cintura de trenza, p...		1	3	Jun 24, 2023	Jun 24, 2023	\$100.00

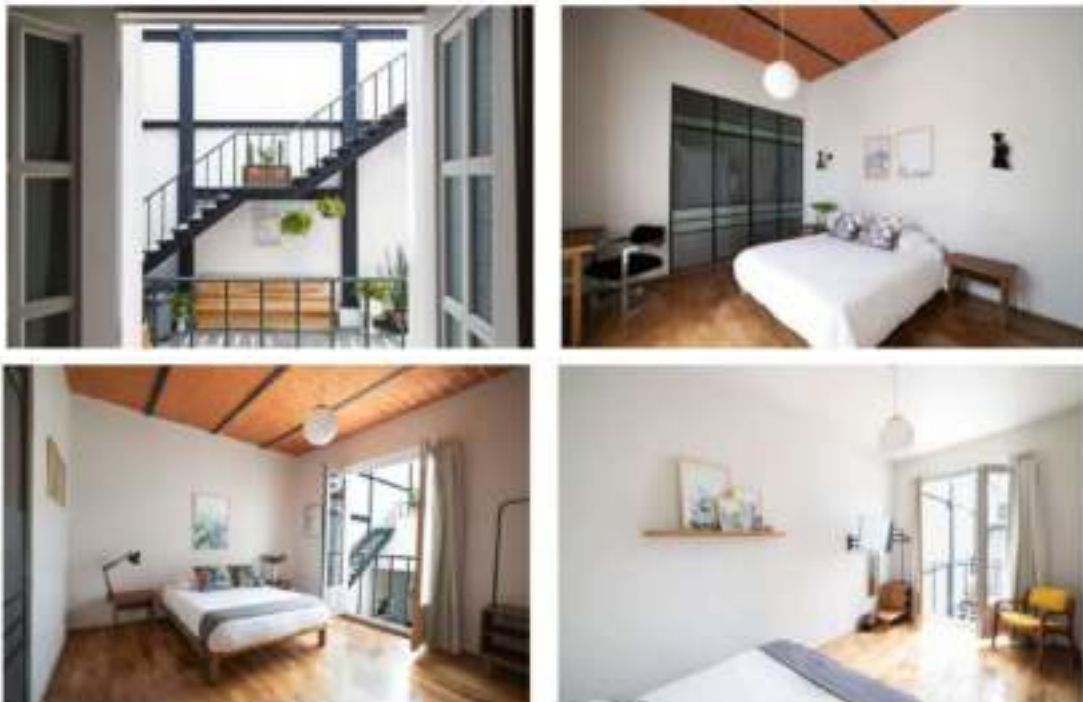
SCOUTING

Departamento de Carmen

Loft Guadalupe
Roma, Cuauhtémoc, Mexico City
From Monday to Friday available from 8 am to 8 pm
Saturday only available from 7 am to 8 pm
Not available on Sundays



Casa Nohel
Roma, Cuauhtémoc, Mexico City
From Monday to Friday available from 8 am to 8 pm
Saturday only available from 7 am to 8 pm
Not available on Sundays



Dakota 415
Nápoles, Benito Juárez, Mexico City



Vizcaya F0
Historic Center, Cuauhtémoc, Mexico City





Dona Solu
Cuauhtémoc, Mexico City
Pending valuation





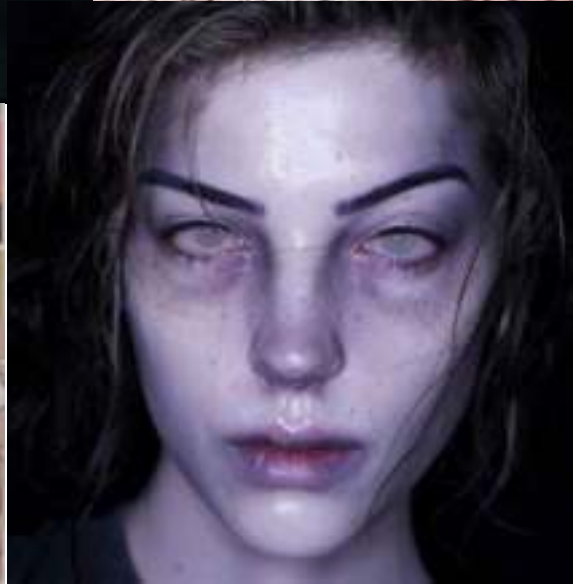
Exposición 1
Oaxaca, Mexico City



DESGLOSE DE EFECTOS ESPECIALES

MAKEUP SPFX / PROSTÉTICOS						
ESTILO	CARA	OJOS	BOCA	PROSTÉTICOS/ADICIONALES	PERSONAJE	ESCENA
1	Pálido	Ojeras	Resequedad	Pupilente negro	Anuar	1
2	Moretones, Labio hinchado	Moreton	Resequedad	Vómito + Prostético de herida con puntadas sobre el vientre. Sangre sale de la herida.	Carmen	2,3,4, 27, 29, 31
3	Pálido	Ojeras	Resequedad	Prostético de ente amorfo que respira, lo sostiene Anuar entre sus brazos	Anuar	4
4	Pálida, sudor	Ojeras	Resequedad	Prostético de herida con puntadas sanada. Solo los hilos sobresalen de la piel	Carmen	5,6,7,9, 10, 26, 30, 32
5	Trauma encefálico por impacto			Cabeza de anuar abierta Efecto de Cráneo reventar contra el asfalto	Anuar	5,10
6	Pálido	Ojeras	Resequedad	Vómito Pupilente Blanco	Carmen	15, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25,
7	Pálido, Sudor	Ojeras	Resequedad	Pupilentes blancos	Carmen	30, 32
8	Sudor palidez	Ojeras Sangre de ojos	Resequedad	Dummy del vientre desollado de Carmen, el ente amorfo sale de su vientre, tentáculos salen de la herida	Carmen	32
9				Prostético de cuerpo desollado de Carmen Plano cerrado. Vemos la piel separarse de su cuerpo	Carmen	32
10				REBABA para tentáculos y membrana	SPFX	37,38
11				Tentáculos con movimiento	SPFX	37, 38

Referencias visuales





REQUERIMIENTOS TÉCNICOS DE FOTOGRAFÍA, SONIDO, EDICIÓN, ETC.

CÁMARA:

- Cuerpo de cámara Black Magic Pocket Cinema Camera 4K
- Viewfinder
- 3 Batería Anton Bauer vclx/2
- 1 Cargador Anton Bauer vclx/2
- Cable de poder Alexa Mini / Amira
- Lector de tarjeta USB - C
- 3 Tarjetas de 960 GB Alexa Mini LF
- Balance plate
- 2Juego de barras cortas 19mm / 15mm
- Quick release
- Matte box 6x6 Studio
- Follow focus FF 4
- Tripié baby
- Cabeza Oconnor 2560
- Hi hat
- Bridge plate 19mm / 15mm
- Hand Held Alexa
- 2 Juego de barras largas 19mm / 15mm
- Estuche tripié standard Ronford
- Compact shoulder pad csp-1 (almohadilla)
- 2Barras 15 mm Finder Zacuto
- Steadycam

ÓPTICA:

- Lomo Anamorphic REHOUSED Round Front Set:
- 35mm
- 50mm
- 75mm
- 100mm
- 150mm

ILUMINACIÓN:

- 2 Kit de Astera Titan
- 2 Lyko Bicolor Litepanels
- 2 HMI 4000w

TRAMOYA:

- 4 Century enano completo
- 8 Century normal completo
- 8 Cabeza de century (Yoyo)
- 4 Combo normal
- Pizarra de sol 4x4 FT
- Bazoleta baby
- Quaker Clam
- Varillas articuladas
- Combos mighty baby
- Prensa cardellini con perno de 5/8"
- Pinza de presión con cadena
- Juego de manzaneros
- Juego de marcos vacios
- Hole de clavija
- Hole de caimán
- Inverter de 1000
- Generador portátil de 3 KW

- Bandera italiana negra chica
- Bandera gasa doble punta abierta 12x18"
- Bandera gasa doble punta abierta 18x24"
- Bandera gasa doble punta abierta 24x36"
- Croma verde 8x8 FT
- Rebote ajedrez 8x8 FT
- Seda 1/2" 12x12 FT
- Seda 1/2" 6x6 FT
- Banco de cámara
- 10 Silla de producción
- Juego de prensas para tubo
- Seda 1/2" 8x8 FT
- Cabeza High Roller 4 1/2"
- Combo enano
- Seda full 12x12 FT
- Seda full 6x6 FT
- Grid Cloth 4x4 1/2
- Grid Cloth 6x6 1/2
- Grid Cloth 8x8 1/2
- Grid Cloth 12x12 1/2
- Grid Cloth 4x4 full
- Grid Cloth 6x6 full
- Grid Cloth 8x8 full
- Grid Cloth 12x12 full
- Seda full 8x8 FT
- Seda full 4x4
- Ultra Bounce 8x8 FT
- Hi-lite de 6x6 FT
- Hi-lite de 8x8 FT
- Franela 4x4 FT
- Franela negra 6x6 FT
- Franela negra 8X8 FT
- Franela negra 12X12 FT
- Pizarra flexible dorada/plateada 5 en 1
- 2 Marcos vacío 3x3
- 2 Gobo 3x3
- Seda full 3x3
- Gasa doble 3x3
- Gasa sencilla 3x3
- 10 Sand bags
- Bandera italiana mediana
- Colchoneta
- Sombrilla
- Kit banderas pequeñas Dots & Fingers

AUDIO:

- 4 Micrófonos de Lavalier
- 4 grabadoras Tascam o similares
- 2 microfones condensadores de tipo "Shotgun" direccionales.
- 2 atriles tipo "boom"
- 1 Deadcat /Zeppelin/Protector de viento para micrófono
- 6 cables XLR

EDICIÓN:

- Avid Pro Tools
- Adobe After Effects
- Adobe Premiere Pro

PC: CPU Intel® de 7.^a generación o más reciente con Quick Sync, o bien AMD Ryzen™ serie 3000/Threadripper serie 2000 o CPU más reciente, Microsoft Windows 10 (64 bits), versión 1909 o posterior, Memoria RAM de doble canal: 32 GB o más para 4K y superior, GPU de 6 GB o más para 4K y superior, SSD interno rápido para la instalación de la aplicación y la caché, Unidades adicionales de alta velocidad para los medios, Display de 1920 x 1080 o superior y tarjeta de audio de modelo del controlador de Microsoft Windows o compatible con ASIO.

FUENTES DE FINANCIAMIENTO

Para la realización del cortometraje como está conceptualizado, haremos uso de la convocatoria de diferentes fondos para el apoyo de la producción:

Apoyo Para La Producción Y Realización De Cortometrajes, Con Tema Libre 2022 (PROCINECDMX)

[.:PROCINE | Cultura CDMX:. \(convocatoriaprocine.com.mx\)](http://procine.com.mx)

Apoyo A La Producción De Cortometrajes Por Región Y Con Trayectoria

<https://www.imcine.gob.mx/Pagina/Convocatoria?uid=332e2eac-095a-4481-a1b7-ae76ac1b93b#nav-contact>

Apoyo A Óperas Primas De Escuelas De Cine O Con Especialidad De Cine

<https://www.imcine.gob.mx/Pagina/Convocatoria?uid=cd6c2d58-dd3f-449c-959f-89316c6d2e54#nav-contact>

Aunado a estos esfuerzos, se planea plantear el apoyo institucional a la Universidad Panamericana, como contribución en el uso de materiales y equipo cinematográfico que la universidad ya tiene en inventario, bajo los lineamientos específicos de su uso como material didáctico.

Finalmente, el proyecto también está planteado para un pitch en primera instancia, únicamente con la visualización ya realizada, a compañías en la iniciativa privada, como [The Lift](#), compañía de servicios de Producción ubicada en la Ciudad de México. Y a su vez con [Spark and Riot](#), compañía Productora ubicada en Los Ángeles, CA.

PRESUPUESTO

México (MXN)

1A' Sobre la línea						
cuenta	descripcion	estimado	real	pagado	por pagar	variación
02.00	HISTORIA	\$24,000.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$24,000.00
04.00	PRODUCTOR	\$40,128.00	\$24,128.00	\$0.00	\$24,128.00	\$16,000.00
05.00	DIRECTOR	\$18,560.00	\$18,560.00	\$0.00	\$18,560.00	\$0.00
Total:		\$82,688.00	\$42,688.00	\$0.00	\$42,688.00	\$40,000.00

1B' Producción						
cuenta	descripcion	estimado	real	pagado	por pagar	variación
10.00	REPARTO	\$26,680.00	\$26,680.00	\$0.00	\$26,680.00	\$0.00
11.00	EXTRAS	\$8,700.00	\$8,700.00	\$0.00	\$8,700.00	\$0.00
12.00	STAFF DE PRODUCCIÓN	\$36,192.00	\$36,192.00	\$0.00	\$36,192.00	\$0.00
13.00	TRABAJO DE DISEÑO	\$24,128.00	\$24,128.00	\$0.00	\$24,128.00	\$0.00
14.00	TRABAJO DE CONSTRUCCIÓN	\$2,320.00	\$2,320.00	\$0.00	\$2,320.00	\$0.00
15.00	TRABAJO DE AMBIENTACIÓN	\$6,960.00	\$6,960.00	\$0.00	\$6,960.00	\$0.00
17.00	TRABAJO DE EFECTOS ESPECIALES	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00
19.00	TRABAJO DE VESTUARIO	\$14,616.00	\$14,616.00	\$0.00	\$14,616.00	\$0.00
20.00	TRABAJO DE MAQUILLAJE/PEINADO	\$45,936.00	\$45,936.00	\$0.00	\$45,936.00	\$0.00
21.00	EQUIPO TÉCNICO	\$29,000.00	\$29,000.00	\$0.00	\$29,000.00	\$0.00
22.00	CAMERA LABOR	\$45,440.00	\$39,440.00	\$0.00	\$39,440.00	\$6,000.00
23.00	TRABAJO ELÉCTRICO	\$20,880.00	\$20,880.00	\$0.00	\$20,880.00	\$0.00
24.00	TRABAJO DE GRIP	\$12,000.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$12,000.00
25.00	TRABAJO DE PRODUCCIÓN DE SONIDO	\$20,880.00	\$20,880.00	\$0.00	\$20,880.00	\$0.00
26.00	TRABAJO DE TRANSPORTE	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00
21.00	GASTOS DEL SITIO	\$113,972.00	\$88,972.00	\$0.00	\$88,972.00	\$25,000.00
32.00	GASTOS DE LA UNIDAD	\$109,272.00	\$109,272.00	\$0.00	\$109,272.00	\$0.00
34.00	TRANSPORTE	\$89,344.00	\$79,344.00	\$0.00	\$79,344.00	\$1,000.00
35.00	MATERIAL DE CONSTRUCCIÓN	\$11,890.48	\$11,890.00	\$0.00	\$11,890.00	\$0.48
37.00	AMBIENTACIÓN	\$29,290.00	\$1,740.00	\$0.00	\$1,740.00	\$27,550.00
38.00	UTILERÍA	\$9,471.50	\$1,840.00	\$0.00	\$1,840.00	\$7,631.50
39.00	EFECTOS ESPECIALES	\$7,792.00	\$7,192.00	\$0.00	\$7,192.00	\$600.00
Total:		\$1,015,849.04	\$917,468.00	\$0.00	\$917,468.00	\$98,381.04

41.00	MATERIALES DE VESTUARIO	\$25,520.00	\$25,520.00	\$0.00	\$25,520.00	\$0.00
42.00	MATERIALES DE MAQUILLAJE/PEINADO	\$165,764.00	\$165,764.00	\$0.00	\$165,764.00	\$0.00
45.00	EQUIPO DE CÁMARA	\$137,456.80	\$119,457.00	\$0.00	\$119,457.00	\$17,999.80
48.00	EQUIPO DE SONIDO	\$30,944.16	\$30,946.00	\$0.00	\$30,946.00	-\$0.84
50.00	ALMACENAMIENTO DIGITAL	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00
67.00	MAKEUP SFX / PRÓSTETICOS	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00
Total:		\$1,015,649.04	\$917,468.00	\$0.00	\$917,468.00	\$98,181.04

"C" Postproducción						
cuenta	descripción	estimado	real	pago	por pagar	variación
60.00	TRABAJO EDITORIAL	\$20,000.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$20,000.00
61.00	EQUIPO EDITORIAL	\$20,000.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$20,000.00
62.00	POSTPRODUCCIÓN (IMAGEN)	\$33,176.00	\$33,176.00	\$0.00	\$33,176.00	\$0.00
63.00	POSTPRODUCCIÓN (SONIDO)	\$18,000.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$18,000.00
66.00	MÚSICA	\$28,920.00	\$13,020.00	\$0.00	\$13,020.00	\$15,900.00
71.00	GASTOS GENERALES	\$40,112.80	\$40,114.00	\$0.00	\$40,114.00	-\$1.20
Total:		\$160,208.80	\$87,210.00	\$0.00	\$87,210.00	\$72,998.80

"B & C" Producción y postproducción					
	estimado	real	pago	por pagar	variación
Subtotal:	\$1,176,057.84	\$1,004,678.00	\$0.00	\$1,004,678.00	\$171,379.84

"D" Otros						
cuenta	descripción	estimado	real	pago	por pagar	variación
Total:		\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00

Gran total:	\$1,256,745.84	\$1,047,366.00	\$0.00	\$1,047,366.00	\$211,379.84
--------------------	-----------------------	-----------------------	---------------	-----------------------	---------------------

DISTRIBUCIÓN

El producto está planteado, además de como una herramienta de pitching, como una obra autosuficiente, sobre todo para el circuito de festivales, en específico del género y en primer lugar aquellos que están trabajando para tener una consideración renovada y de apoyo al cine de horror hecho por mujeres y con una perspectiva de género. Una lista a continuación:

1. Por su pertinencia geográfica, de género y de apoyo:
Macabro Film Festival (CDMX, [Macabro | Festival Internacional de Cine de Horror : Macabro](#))
Por su pertinencia en cuanto a la localización y su importancia en el género cinematográfico, además de su reciente apoyo a producciones realizadas por mujeres.
2. Por su especialización en el género cinematográfico y perspectiva feminista:
Final Girls Berlin ([Final Girls Berlin](#))
Etheria Film Festival ([Etheria Film Festival \(etheriafilmmight.com\)](#))
Blood in the Snow Canadian Film Festival (<https://www.bloodinthesnow.ca/>)
3. Por su importancia en el campo específico del género cinematográfico:
Stiges Film Festival ([Sitges Film Festival - Festival Internacional de Cinema Fantàstic de Catalunya](#))
Buenos Aires Rojo Sangre (rojosangre.quintadimension.com/2.0/)
Ravenna Nightmare Film Fest ([Nightmare Film Festival 2022 \(ravennanightmare.it\)](#))
Dead by Dawn ([Welcome - Dead By Dawn](#))
Horrible Imaginings Film Festival ([HORRIBLE IMAGININGS FILM FESTIVAL \(hifilmfest.com\)](#))
New York City Horror Film Festival ([2021 Horror Film Festival - NYC Horror Film Festival \(nychorrorfest.com\)](#))
Motel/x Festiba Internacional de Cine de Terror de Lisboa ([MOTELX - Festival Internacional de Cinema de Terror de Lisboa](#))
Radiance Film Festival ([Festival - Raindance](#))

Además, por los esquemas de financiación, se buscará al final de la producción, el apoyo de una distribuidora del circuito independiente, con miras a la colocación del producto en salas comerciales y foros especializados, así como la colocación en plataformas de streaming y VOD.

SOPORTE Y MEDIO POR EL QUE SERÁ DIFUNDIDO.

CIRCUITOS DE FESTIVALES DE GÉNERO

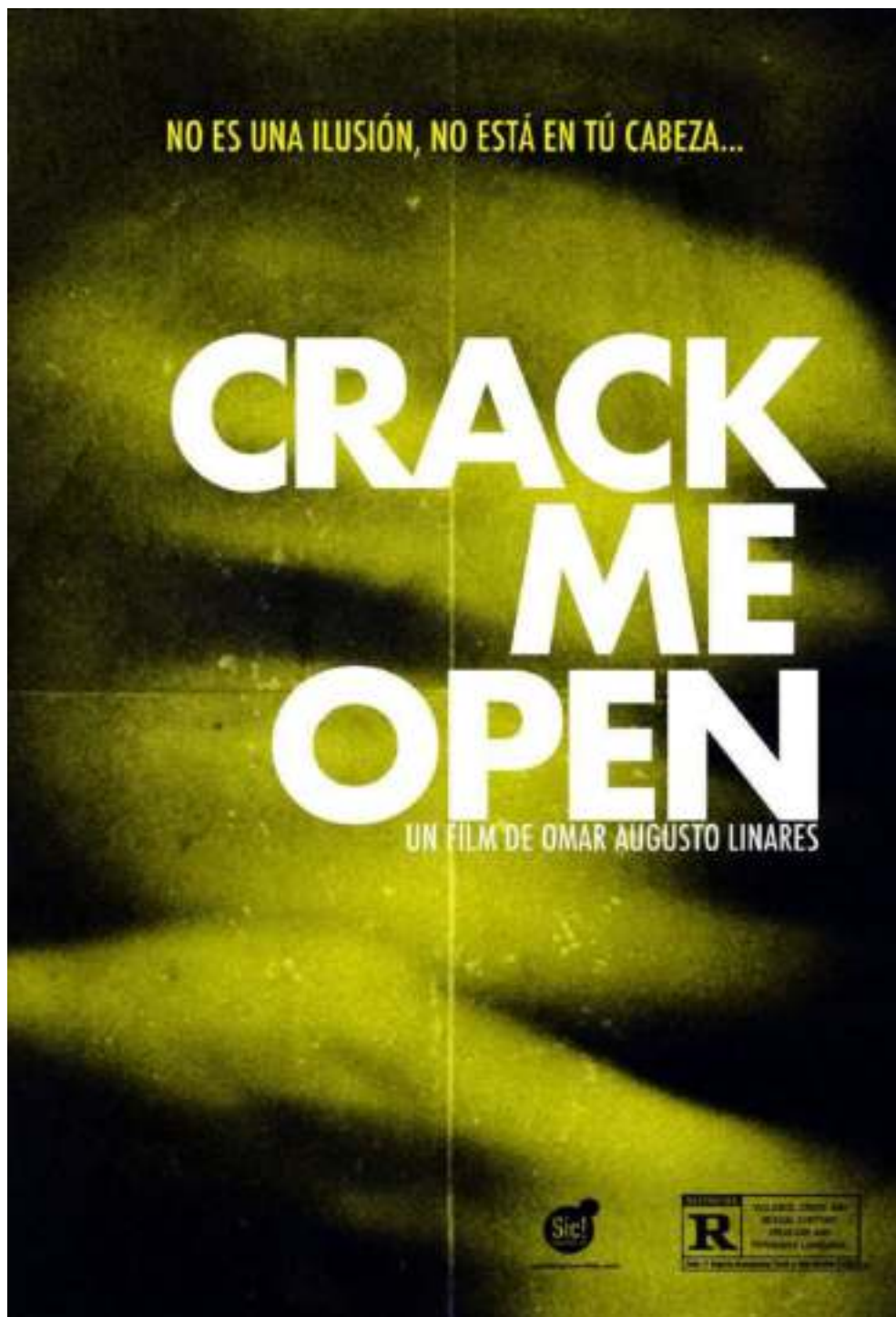
- SITGES
- Mórvido
- Macabro
- Feratum
- FICM
- FICG
- SXSW
- Fright Fest
- ScreamFest Horror Film Festival
- Bonus Aires Rojo Sangre
- London FrightFest Film Festival
- A Night of horror and Fantastic Planet Film Festivals
- Night Visions
- Weekend of Fear Film Festival
- Brooklyn Horror Film Festival
- Fantastic Fest

PLATAFORMAS DIGITALES

- Mubi
- Filmin Latino
- YouTube
- Vimeo
- Instagram
- Facebook
- Instagram, etc.

SALAS ALTERNATIVAS

CARTEL



CONCLUSIONES

El cine de horror tiene un papel social, el de recordarnos lo terrible que puede ser la realidad



Crack me Open es un cortometraje que busca su cabida en festivales de talla internacional, que puedan dar testimonio del retrato de la violencia que se vive en nuestro país. Un Cortometraje que llame la atención no solamente por su atractivo visual, también por su cruda manera de retratar la violencia de género en nuestro país a manera de protesta en contra de la prohibición de derechos de la mujer por salud, seguridad y libertad digna en nuestro país el cual poco a poco ha ido caminando a mejores horizontes.

Del director:

¿Puede un país entero tener una misma pesadilla?

El género de horror ha construido a lo largo de la historia el discurso y perspectiva, respecto a temas como la muerte, la violencia y todo aquello que la sociedad o los constructos de esta, definen tras la experiencia colectiva en sociedad.

Mientras el espectador mira la pantalla, se levanta esa ilusoria barrera de seguridad en la que se busca la autoafirmación - "Es sólo una película, ¿cierto?". Pero es en momentos en los que la ficción es tan dolorosa, que te das cuenta de que lo que sucede en la pantalla no sólo es una película, por el contrario, tiene mucho que ver con la violencia de nuestra realidad, con el mundo en el que vivimos.

Crack me open, es un acto reflexivo del papel de la masculinidad y de cómo esta violenta a nuestra naturaleza, creando un círculo tóxico en el que la normalización, el despotismo y la ignorancia crean el ambiente perfecto para invisibilizar los efectos arrasadores de la violencia de género; violencia engendra violencia.

Con Crack me open, se pretende entrar a la mente inconsciente, donde las pesadillas están, y en particular en donde están todas esas cosas a las que usualmente no le abrimos la puerta.

A nivel personal haber realizado esta carpeta de Producción además de haber emprendido la investigación necesaria para el proyecto, alimentaron mi hambre de aprendizaje, continuando el proceso de esta carpeta a través de talleres y cursos de extensión académica en el Centro de Capacitación Cinematográfica, institución a la que en un porcentaje menor pero de igual importancia, agradezco me hayan dado las herramientas necesarias para afinar detalles en la profesionalización de este documento, teniendo la oportunidad de tener la capacitación adecuada en conjunto con mis profesores de Maestría en Narrativa y Producción Audiovisual de la Universidad Panamericana para preparar dicha carpeta que cumple con los requerimientos de IMCINE para respaldar el proceso administrativo de la adquisición de recursos gubernamentales para la Producción y exhibición de proyectos cinematográficos nacionales.

Esos requisitos están incluidos en este documento de tesis para su futuro estudio y diagnóstico, con miras de ofrecer a estudiantes, catedráticos y lectores en general interesados en la materia a fortalecer sus conocimientos en el armado de carpetas de Producción, con el consciente motivo de aportar a la formación de Productores capaces de sustentar la realización de proyectos y aterrizar de manera transparente y efectiva los procesos de Producción necesarios para la adquisición de financiamientos en el ámbito público y privado.

De la productora:

El abismo está tan cerca de nuestra vida diaria que puede acabar consumiéndonos sin que siquiera lo notemos, hasta que es muy tarde. En este caso en específico, el abismo, el gran villano es la violencia sistematizada y normalizada hacia la mujer. La realización de proyectos audiovisuales desde perspectivas diversas que observen, comparen, digieran ese tema es completamente necesaria. Este esfuerzo de hacer el horror más visual y evidente en pantalla propone el diferenciador de hacerlo desde una comparación y metáfora incómoda de lo que cualquier mujer en México tiene una posibilidad muy real de sufrir cualquier día de la semana.

Saber que una víctima de la violencia podría verse reflejada en este proyecto me pone a mí, la "piel de gallina", aún más que las monstruosas visiones de Carmen. Yo, como muchas otras mexicanas, he estado en ese mismo punto, donde el mayor horror no es el hecho en sí mismo, ni siquiera la segura revictimización por parte de las autoridades, la falta de capacidad emocional de incluso el más cercano de tus amigos; es que al confesarte como parte de las cifras de violencia descubres que muchísimas de tus mujeres más cercanas también lo son, pero no se atrevían a confesarlo.

Es medular en el tratamiento de esta llaga social que se hable, se confiese, se quite el estigma de lo que se ha sufrido. Para mí este proyecto ha formado parte del proceso de sanación, por eso, estoy muy agradecida.