

The background is a low-angle, upward-looking shot of a complex industrial structure, likely a factory or warehouse. It features a dense network of dark, metallic beams and supports. The lighting is dramatic, with several bright spots from overhead lights creating lens flares and illuminating parts of the structure. The overall color palette is cool, dominated by greys and blues, with a prominent dark red rectangular overlay in the lower half of the frame. In the upper right, a yellow number '2003' is visible on a white surface.

# DISEÑO DE PRODUCCIÓN

CORTOMETRAJE *CUARTO B*



## ÍNDICE

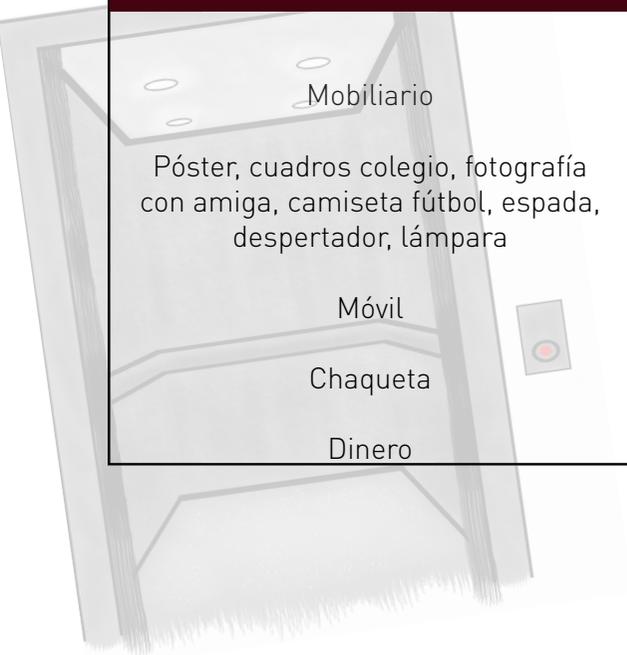
1. DESGLOSES .....	Pág. 4
2. DISEÑO DE ESPACIOS .....	Pág. 16
2.1. EDIFICIO EXTERIOR.....	Pág. 17
2.2. EDIFICIO INTERIOR .....	Pág. 22
2.3. HABITACIÓN .....	Pág. 27
2.4. COCINA .....	Pág. 32
2.5. ESCALERAS .....	Pág. 37
2.6. PISCINA .....	Pág. 42
2.7. POLÍGONO .....	Pág.47
3. DISEÑO DE PERSONAJES .....	Pág. 52
3.1. PABLO.....	Pág. 53
3.2. LOLA .....	Pág. 54
3.3. SOMBRA.....	Pág. 54



C  
U  
A  
R  
T  
O  
B

DESGLOSES

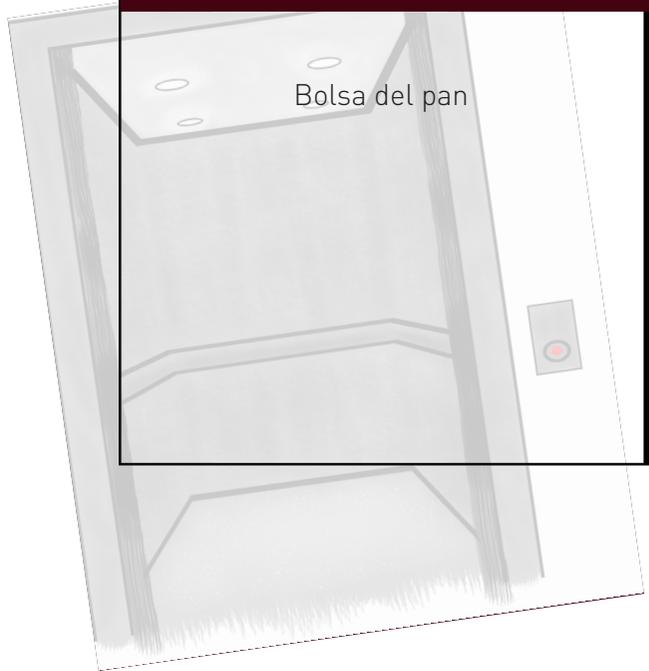
## DESGLOSES

ESC.	TIEMPO	LOCALIZACIÓN	DESCRIPCIÓN ESCENA	COLORES
1	DÍA	INTERIOR PISO (HABITACIÓN DE PABLO)	Pablo se encuentra tumbado en la cama. Se escucha de fondo a la madre pegando voces para que vaya a por el pan.	Colores vivos
ATREZZO		EFFECTOS	ESTADO DE ÁNIMO	ATMÓSFERA
 <p>Mobiliario Póster, cuadros colegio, fotografía con amiga, camiseta fútbol, espada, despertador, lámpara</p> <p>Móvil</p> <p>Chaqueta</p> <p>Dinero</p>		Sonido del videojuego	<p><u>Pablo</u></p> <p>Desganado</p> <p><u>Lola</u></p> <p>Estresada</p>	Habitación ordenada. Decorada con objetos apropiados de un niño de 11 años.

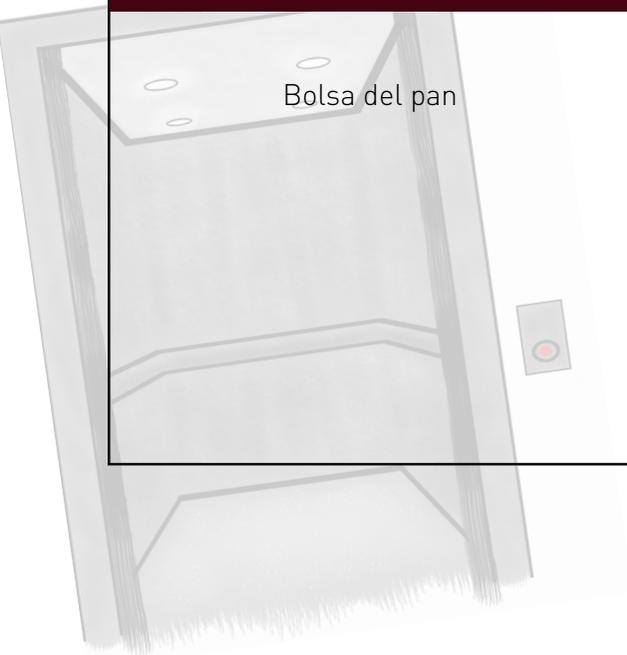
## DESGLOSES

ESC.	TIEMPO	LOCALIZACIÓN	DESCRIPCIÓN ESCENA	COLORES
2	DÍA	INTERIOR BLOQUE (Planta del piso)	Pablo cierra la puerta y baja por las escaleras.	Tonos marrones.
ATREZZO		EFECTOS	ESTADO DE ÁNIMO	ATMÓSFERA
 <p>Letrero "4ºB"</p>				<p>Cálida.</p> <p>Pasillos estrechos bien iluminados.</p>

## DESGLOSES

ESC.	TIEMPO	LOCALIZACIÓN	DESCRIPCIÓN ESCENA	COLORES
3	DÍA	INTERIOR BLOQUE (Rellano)	Pablo entra en el bloque y coge el ascensor.	Tonos marrones.
ATREZZO		EFECTOS	ESTADO DE ÁNIMO	ATMÓSFERA
 <p>Bolsa del pan</p>			<p><u>Pablo</u></p> <p>Cansado</p>	<p>Ambiente cálido. Bien iluminado.</p>

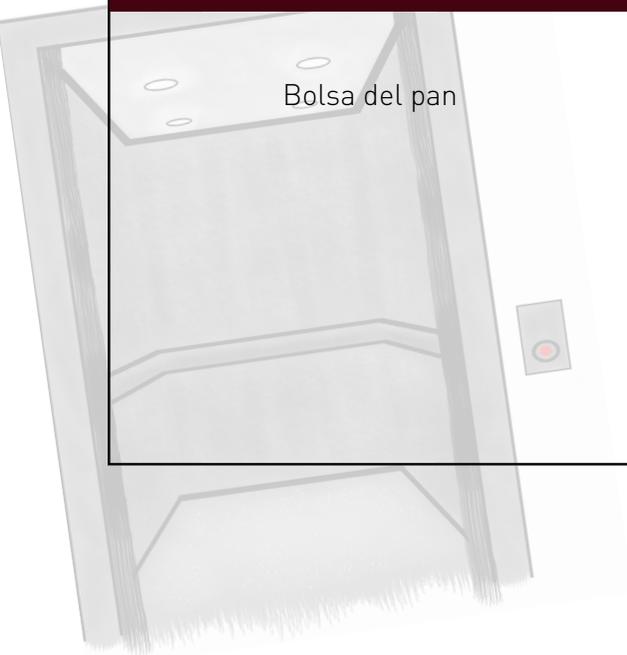
## DESGLOSES

ESC.	TIEMPO	LOCALIZACIÓN	DESCRIPCIÓN ESCENA	COLORES
4	DÍA	INT. ASCENSOR	Pablo sube en el ascensor y de repente este se detiene.	Blanco - azul
ATREZZO		EFECTOS	ESTADO DE ÁNIMO	ATMÓSFERA
 <p>Bolsa del pan</p>		<p>Sonido destino *tilin*</p> <p>Movimiento ascensor</p> <p>Parpadeo luz</p>	<p><u>Pablo</u></p> <p>Cansado al principio. Cuando el ascensor se para comienza a preocuparse.</p>	<p>Iluminado al principio.</p> <p>Después, se convierte en un espacio más frío y oscuro.</p>

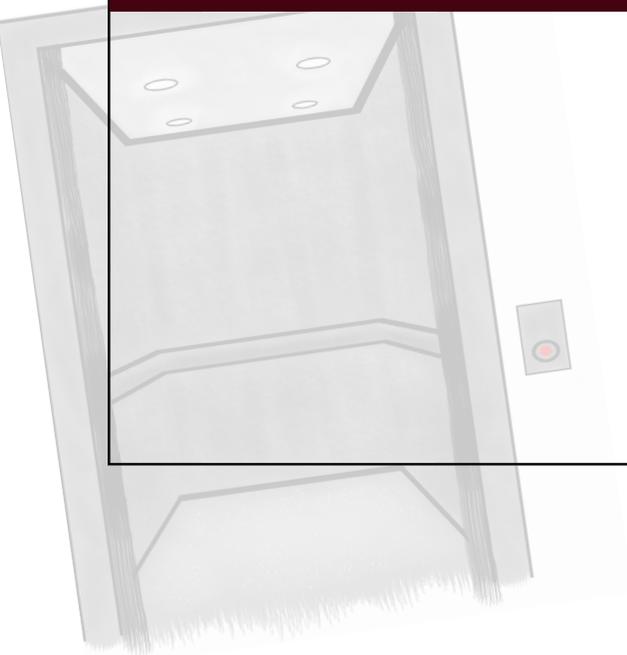
## DESGLOSES

ESC.	TIEMPO	LOCALIZACIÓN	DESCRIPCIÓN ESCENA	COLORES
5	DÍA	INTERIOR ESCALERAS	Pablo sale del ascensor y descubre que está en la planta 130, la cual cuenta con unas escaleras infinitas. La presencia de una sombra extraña hace que este personaje recorra rápidamente el espacio sin ninguna escapatoria. Finalmente, se desmaya debido al pánico.	Principalmente tonos verdosos acompañados de tonos azulinos y grisáceos.
ATREZZO		EFFECTOS	ESTADO DE ÁNIMO	ATMÓSFERA
 <p>Número de las plantas</p>		<p>Ruidos extraños</p> <p>Pasos de persecución</p>	<p><u>Pablo</u></p> <p>Aterrorizado</p> <p>Confuso</p>	<p>Espacio alumbrado con escasa luz para crear un ambiente tenebroso.</p>

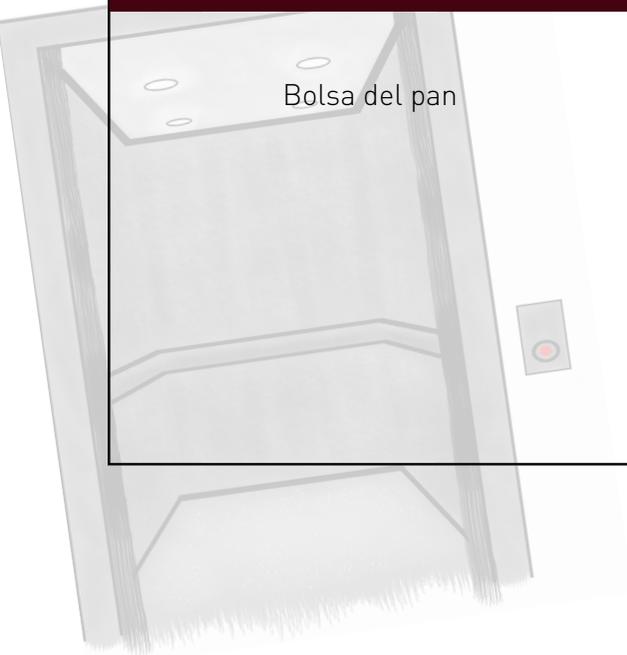
## DESGLOSES

ESC.	TIEMPO	LOCALIZACIÓN	DESCRIPCIÓN ESCENA	COLORES
6	DÍA	INTERIOR ASCENSOR	Pablo despierta en el ascensor y gotas que caen desde el techo empiezan a formar un charco que moja los pantalones de este. El ascensor se mueve con brusquedad y las luces parpadean hasta quedar completamente oscuro.	Azul
ATREZZO		EFFECTOS	ESTADO DE ÁNIMO	ATMÓSFERA
 <p>Bolsa del pan</p>		<p>Sonido destino *tilin*</p> <p>Movimiento ascensor</p> <p>Parpadeo luz</p>	<p><u>Pablo</u></p> <p>Extrañado</p>	<p>Espacio un tanto frío.</p> <p>No está iluminado como de costumbre.</p>

## DESGLOSES

ESC.	TIEMPO	LOCALIZACIÓN	DESCRIPCIÓN ESCENA	COLORES
7	DÍA	EXTERIOR PISCINA	Pablo es empujado por algo invisible y cae en una piscina. Este lucha para no ser arrastrado al fondo de la piscina hasta que se ahoga.	
ATREZZO		EFFECTOS	ESTADO DE ÁNIMO	ATMÓSFERA
			<p><u>Pablo</u></p> <p>En estado de pánico</p>	

## DESGLOSES

ESC.	TIEMPO	LOCALIZACIÓN	DESCRIPCIÓN ESCENA	COLORES
8	DÍA	INTERIOR ASCENSOR	Pablo se encuentra tumbado con los ojos cerrados en el ascensor. Despierta y el ascensor vuelve a dar una sacudida fuerte. Cuando se detiene se escucha el sonido "tilín".	Presencia de tonos azules.
ATREZZO		EFECTOS	ESTADO DE ÁNIMO	ATMÓSFERA
 <p>Bolsa del pan</p>		<p>Sonido destino *tilín*</p> <p>Movimiento ascensor</p> <p>Parpadeo luz</p>	<p><u>Pablo</u></p> <p>Extrañado</p> <p>Desconcertado</p>	Espacio iluminado con fuentes de luces frías.

## DESGLOSES

ESC.	TIEMPO	LOCALIZACIÓN	DESCRIPCIÓN ESCENA	COLORES
9	DÍA	EXTERIOR POLÍGONO	Pablo sale del ascensor. Se encuentra en un almacén situado en un polígono invadido por un ejército de zombies. Pablo corre hasta que es alcanzado y devorado.	Tonos apagados. Colores fríos. Importancia del color gris.
ATREZZO		EFFECTOS	ESTADO DE ÁNIMO	ATMÓSFERA
 <p>Riñones Tripas Sangre</p>			<p><u>Pablo</u></p> <p>Extrañado. Desesperado. Aterrado.</p>	Ambiente frío, sombrío.

## DESGLOSES

ESC.	TIEMPO	LOCALIZACIÓN	DESCRIPCIÓN ESCENA	COLORES
10	DÍA	INTERIOR HABITACIÓN DE PABLO	Pablo despierta y se encuentra la bolsa del pan en su cama.	Tonos marrones. Presencia del color azul y verde.
ATREZZO		EFFECTOS	ESTADO DE ÁNIMO	ATMÓSFERA
Colcha azul Lámpara mesita de noche Despertador Cuadro de Pablo con amigos Medallas Póster Cojines verdes Perchero Mochila pequeña Móvil Bolsa del pan		Sonido de la televisión: anuncio publicitario "estreno serie Zombies".  Sonido cadena "tilín".	<u>Pablo</u>  Confuso, desorientado.	Espacio bien iluminado, fuentes de luces claras. Cálido.  La habitación se encuentra ordenada.  Tranquilidad.

## DESGLOSES

ESC.	TIEMPO	LOCALIZACIÓN	DESCRIPCIÓN ESCENA	COLORES
11	DÍA	INTERIOR COCINA	<p>Pablo entra en la cocina para preguntarle a su madre en qué momento ha bajado él a comprar el pan.</p> <p>Se descubre que todo es un rodaje de una película.</p> <p>Lola, convertida en zombie, se abalanza hacia la cámara.</p>	<p>Colores cálidos.</p> <p>Tonos apagados (principalmente).</p>
ATREZZO		EFFECTOS	ESTADO DE ÁNIMO	ATMÓSFERA
<p>Olla Cuchillo Patatas Cebollas Zanahorias Tabla de cortar Equipo técnico: cámara, pértiga, foco</p>		<p>Agua hirviendo.</p> <p>Sonido de la comida cortándose.</p>		<p>Cálida.</p> <p>Bien iluminada, de forma suave.</p>

C  
U  
A  
R  
T  
O  
B

# DISEÑO DE ESPACIOS



## EDIFICIO EXTERIOR



La vivienda de Pablo, cuarto b, se situará en el interior de un bloque de pisos. Un bloque de ladrillos situado entre otros de las mismas características. Alrededor de estos se encontrará cierta vegetación como son árboles y jardines.

Los colores se marcarán de forma que represente la luz de al medio día cuando el sol proyecta de una forma más intensa los rayos.

Realidad: colores cálidos.



## REFERENCIA EDIFICIO EXTERIOR

ESPECTRO GENERAL



CLAROS



OSCUROS



APAGADOS



INTENSOS



## REFERENCIA EDIFICIO EXTERIOR

ESPECTRO GENERAL



CLAROS



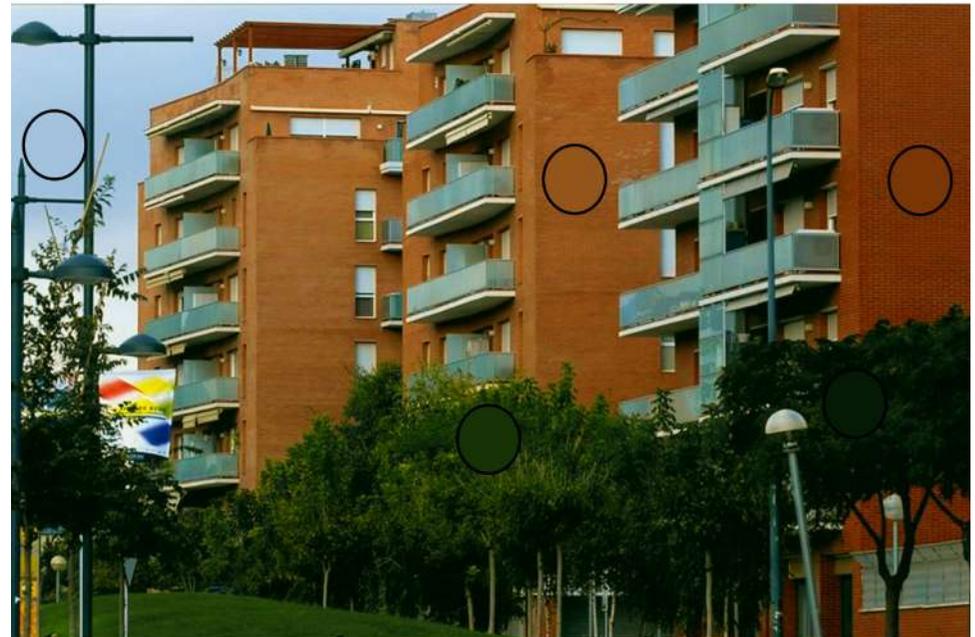
OSCUROS



APAGADOS



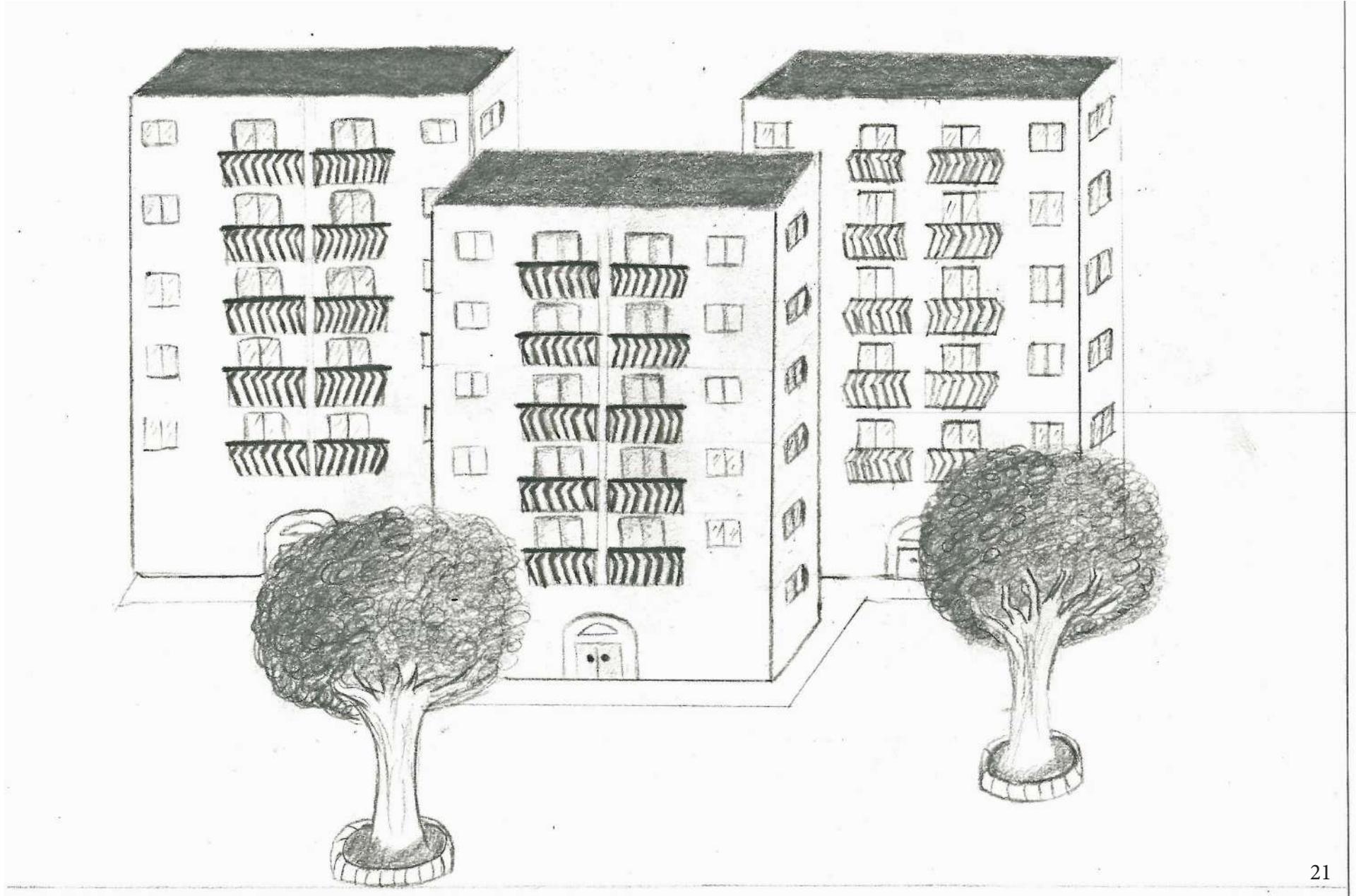
INTENSOS



# MOODBOARD



## BOCETO EDIFICIO EXTERIOR



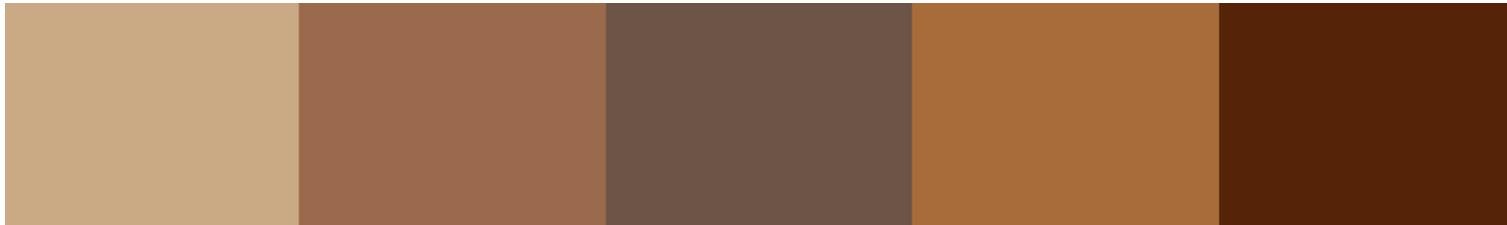
## EDIFICIO INTERIOR



El interior del bloque de pisos deberá de contar con unas escaleras y un ascensor para ceñirnos al guion ya que son dos espacios imprescindibles a la hora de desarrollar la historia.

Este espacio pertenece a la realidad en la que vive Pablo por lo que contará con una atmósfera cálida y agradable. En la paleta de color destacarán los tonos marrones debido a la transmisión de los valores de ambientación que pretendemos trasladar. Este color convierte a los lugares habitables en sitios confortables, es por esta razón que hemos seleccionado la siguiente paleta de color con vistas a orientar al espectador de tal manera que no prevea la continuación de la historia.

Realidad: colores cálidos



## REFERENCIA EDIFICIO INTERIOR

ESPECTRO GENERAL



CLAROS



OSCUROS



APAGADOS



INTENSOS



## REFERENCIA EDIFICIO INTERIOR

ESPECTRO GENERAL



CLAROS



OSCUROS



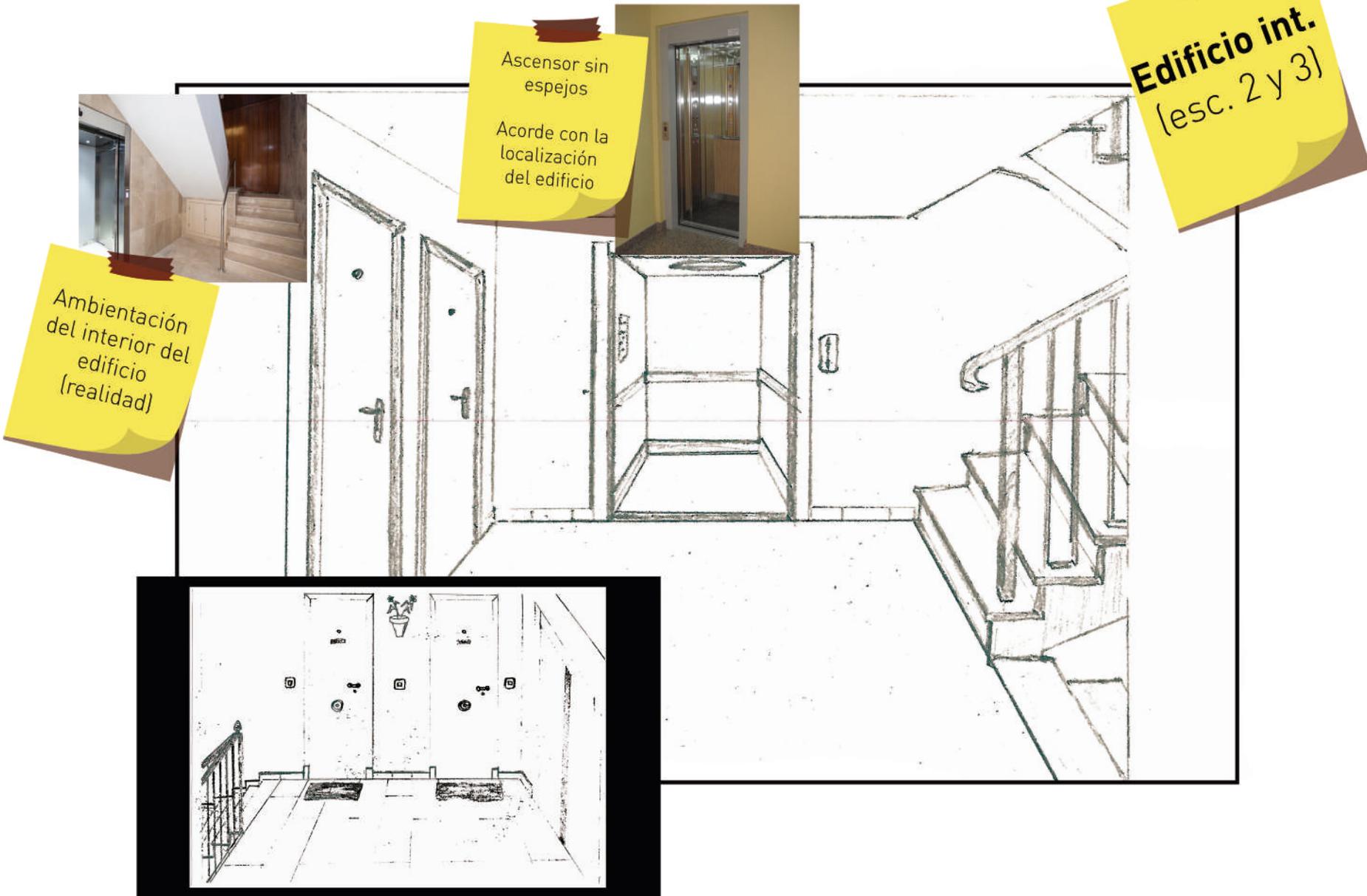
APAGADOS



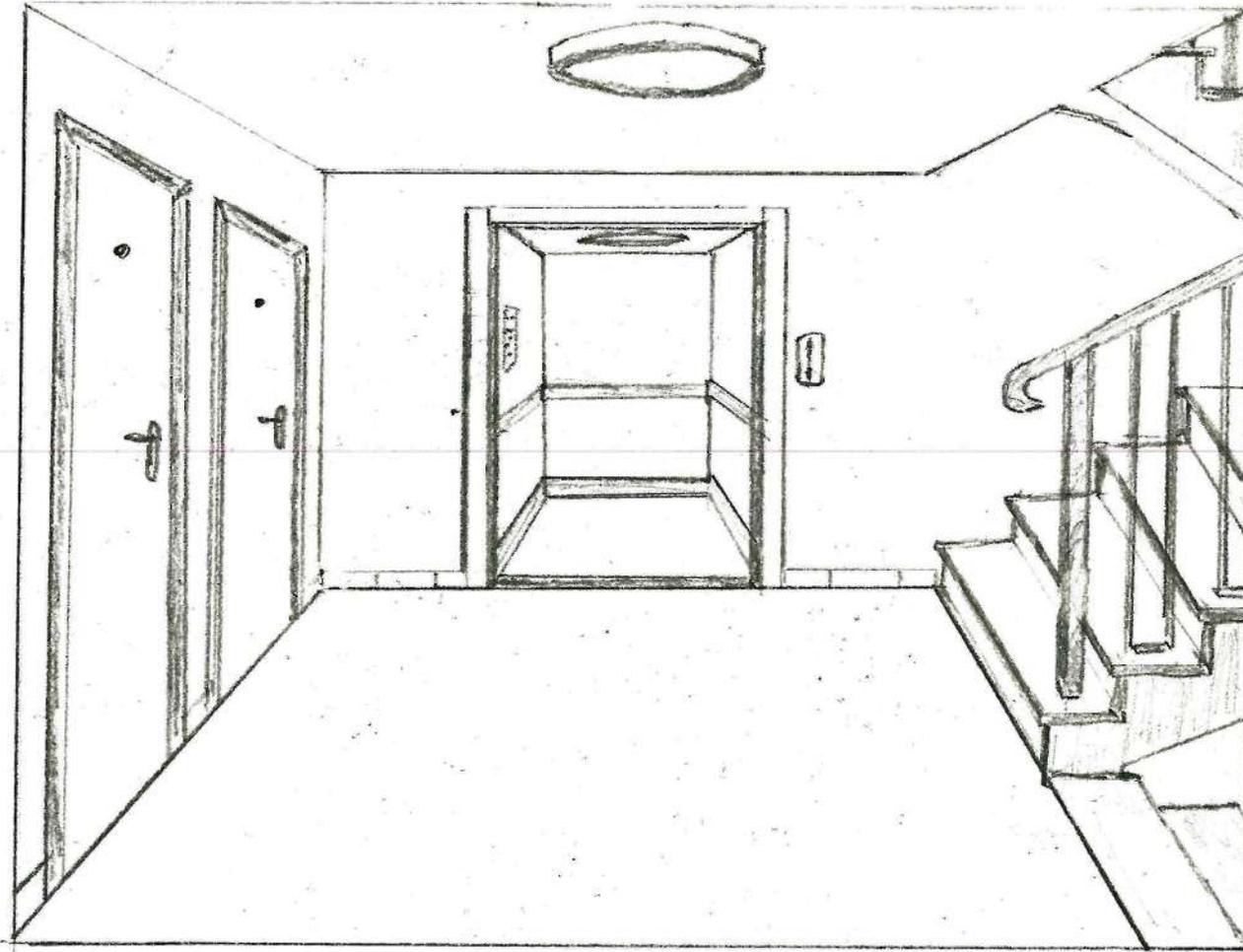
INTENSOS



## MOODBOARD



## BOCETO EDIFICIO INTERIOR



## HABITACIÓN



La habitación de Pablo contará con dimensiones amplias para captar los movimientos de este personaje además de, ofrecer una mayor información en cuanto a la personalidad ya que nos adentramos en su entorno más personal.

Estará vestida con objetos principalmente de un niño perteneciente a la etapa de su niñez con algunos en los que se mostrará la evolución del personaje.

La paleta estará compuesta por tonos marrones (muebles), azules y verdes. La combinación de estos colores se encuentra en la intención de marcar un espacio de armonía y de relajación.

Realidad: colores cálidos



## REFERENCIA HABITACIÓN

ESPECTRO GENERAL



CLAROS



OSCUROS



APAGADOS



INTENSOS



## REFERENCIA HABITACIÓN

ESPECTRO GENERAL



CLAROS



OSCUROS



APAGADOS

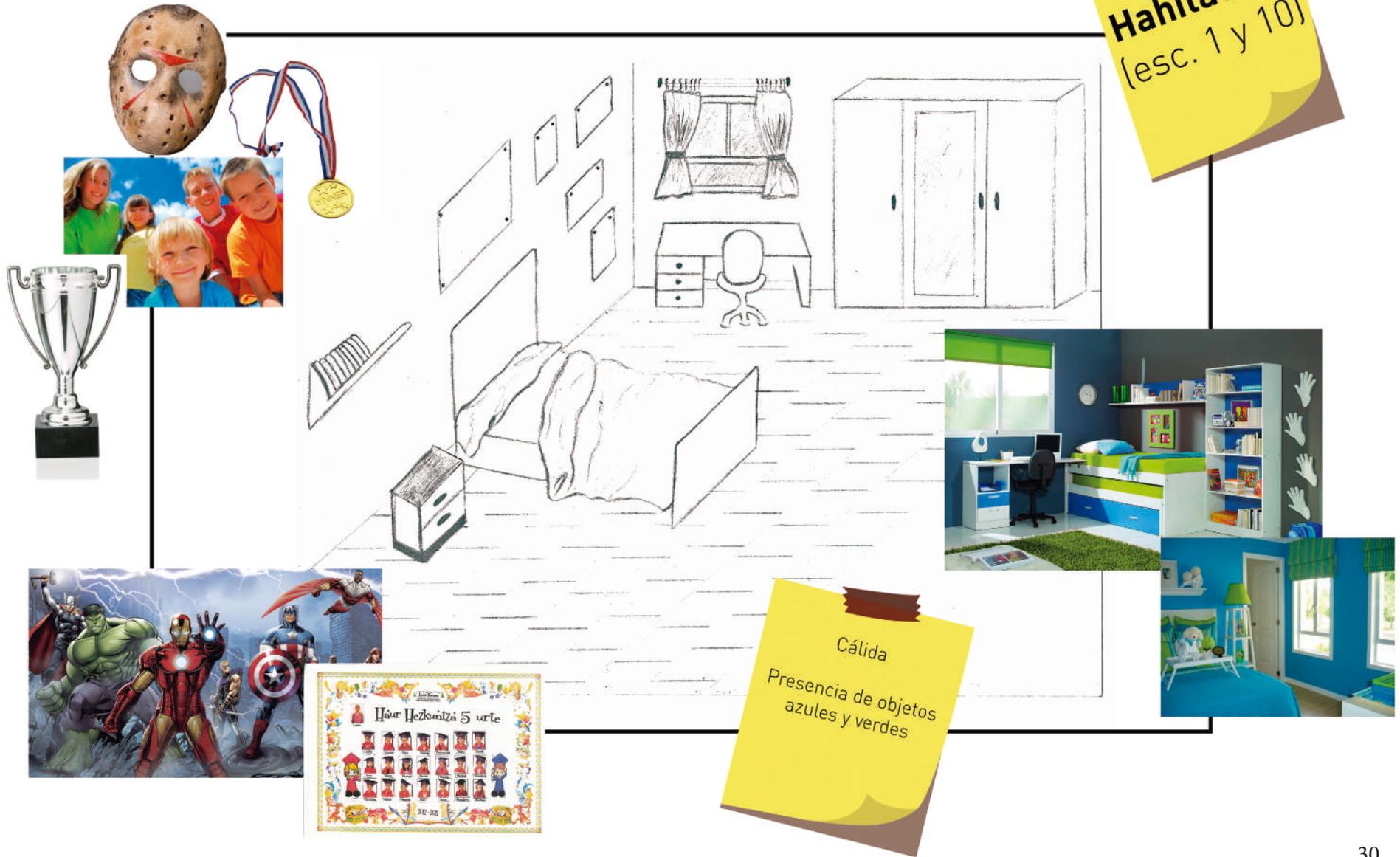


INTENSOS

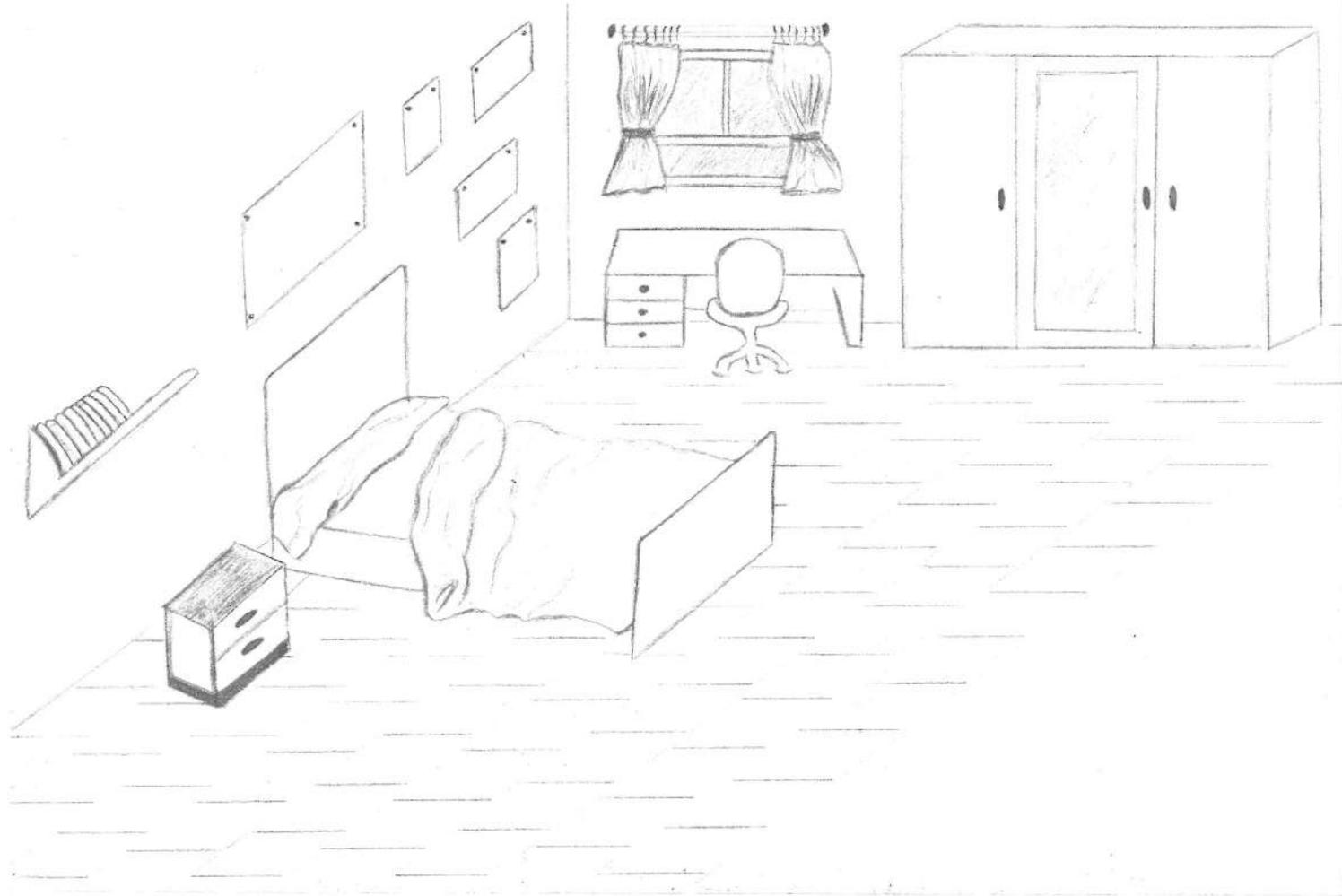


# MOODBOARD

Habitación  
(esc. 1 y 10)



## BOCETO HABITACIÓN



## COCINA



Esta localización, la última en cuanto al guion, pondrá el broche final de todo lo que está viviendo Pablo. Un espacio aparentemente insignificante que será clave para marcar el fin.

La cocina, al igual que el interior del edificio exterior, mostrará diversas tonalidades de marrón marcados principalmente por los muebles que habitan en esta.

Realidad: colores cálidos



## REFERENCIA COCINA

ESPECTRO GENERAL



CLAROS



OSCUROS



APAGADOS



INTENSOS



## REFERENCIA COCINA

ESPECTRO GENERAL



CLAROS



OSCUROS



APAGADOS

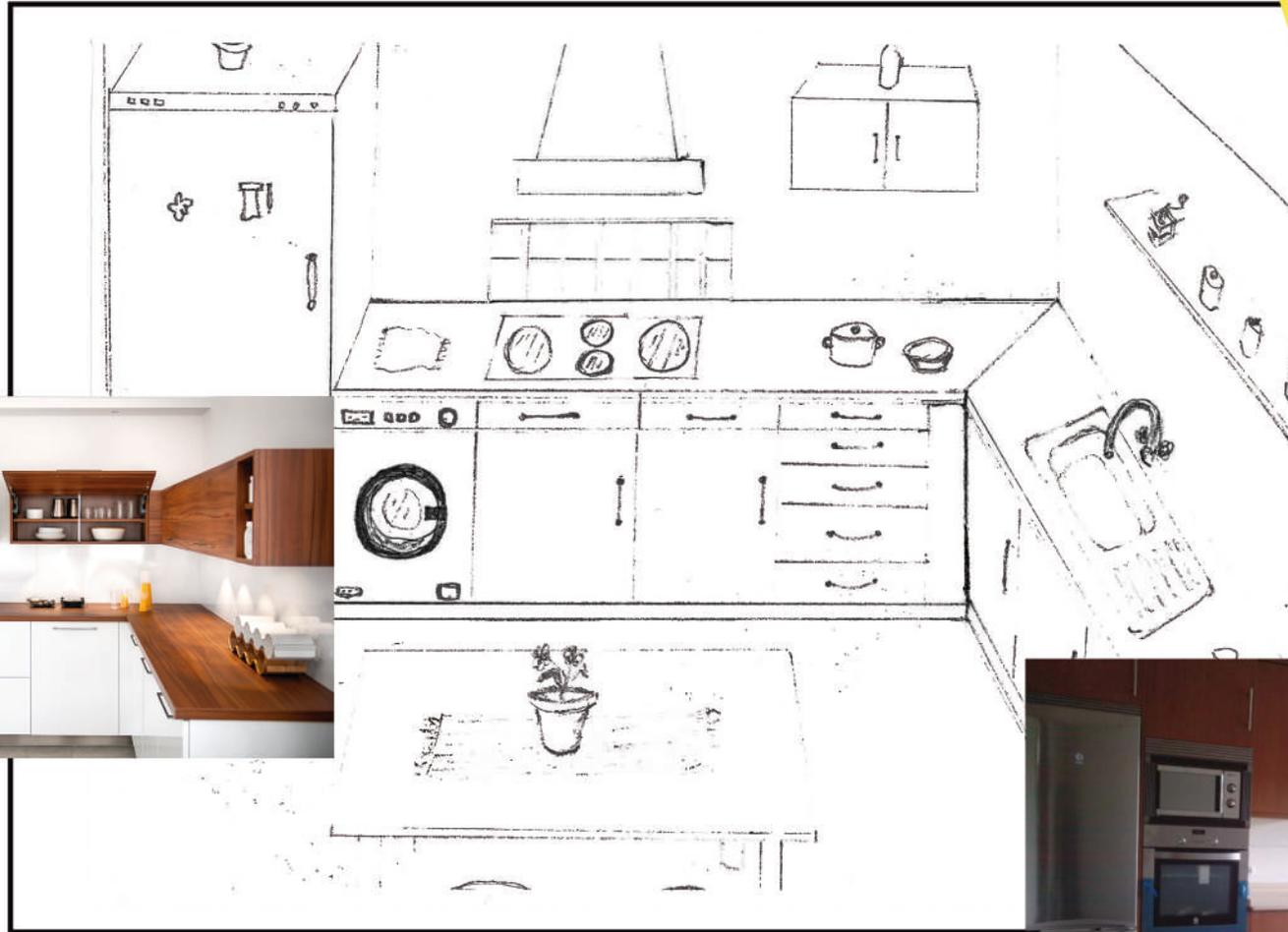


INTENSOS

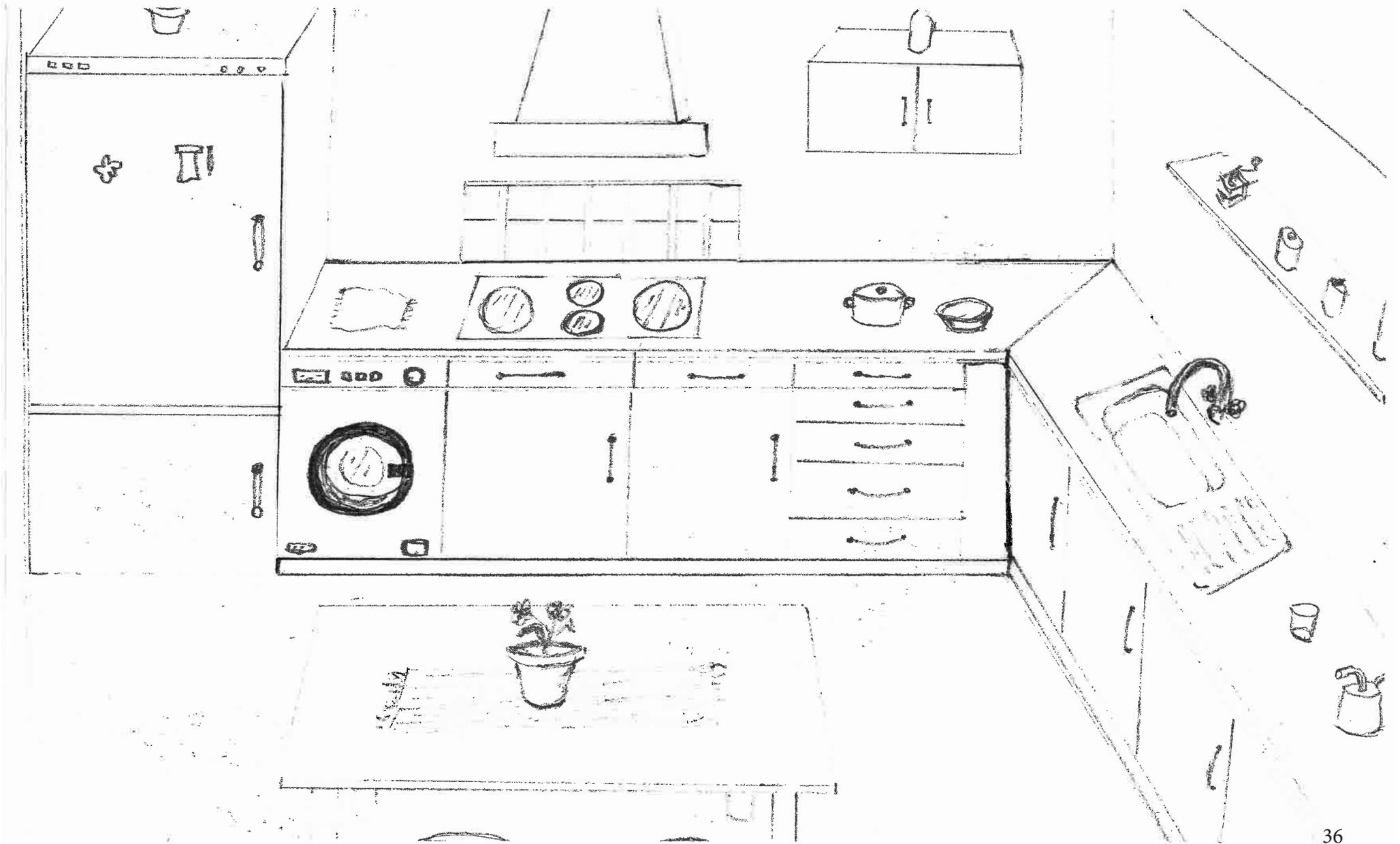


# MOODBOARD

**Cocina**  
(esc. 11  
ascensor)



# BOCETO COCINA



## ESCALERAS



El primer espacio creado por la imaginación de Pablo reside en unas escaleras aparentemente interminables habitada por una sombra extraña. En esta escena, el protagonista de nuestro cortometraje experimenta un grado de angustia mayúsculo por lo que la elección, tanto de localización como de color, está sujeta a este estado de preocupación.

En cuanto a la estructura de las escaleras hemos optado por unas que tengan un hueco en medio que permitan una visualización general de estas, de forma que de den la sensación de infinito. Además, nos permiten mostrar el recorrido completo que realiza Pablo y la distancia en la que se encuentra la sombra con respecto a este personaje.

Esta localización estará ambientada de una forma lúgubre que nos permita acentuar el efecto que queremos conseguir. Para ello, tendrán mayor presencia los tonos oscuros. El color seleccionado es, principalmente, verde oscuro que estará acompañado de tonos azulinos y grisáceos.

Imaginación: colores fríos



## REFERENCIA ESCALERAS

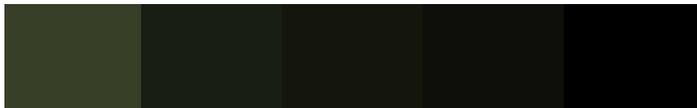
ESPECTRO GENERAL



CLAROS



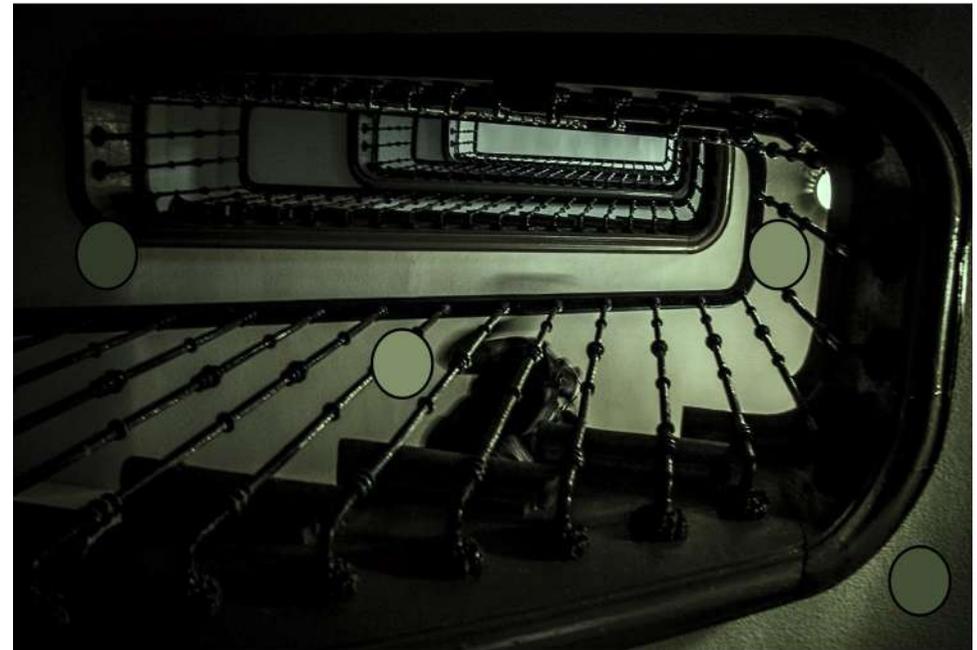
OSCUROS



APAGADOS



INTENSOS

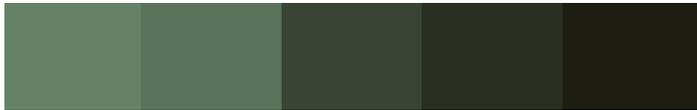


## REFERENCIA ESCALERAS

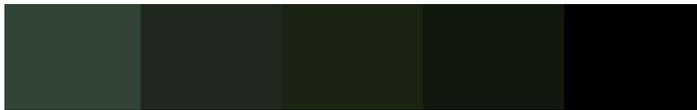
ESPECTRO GENERAL



CLAROS



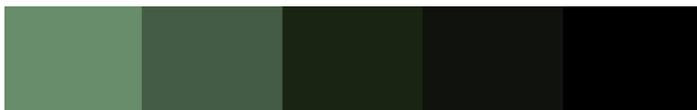
OSCUROS



APAGADOS



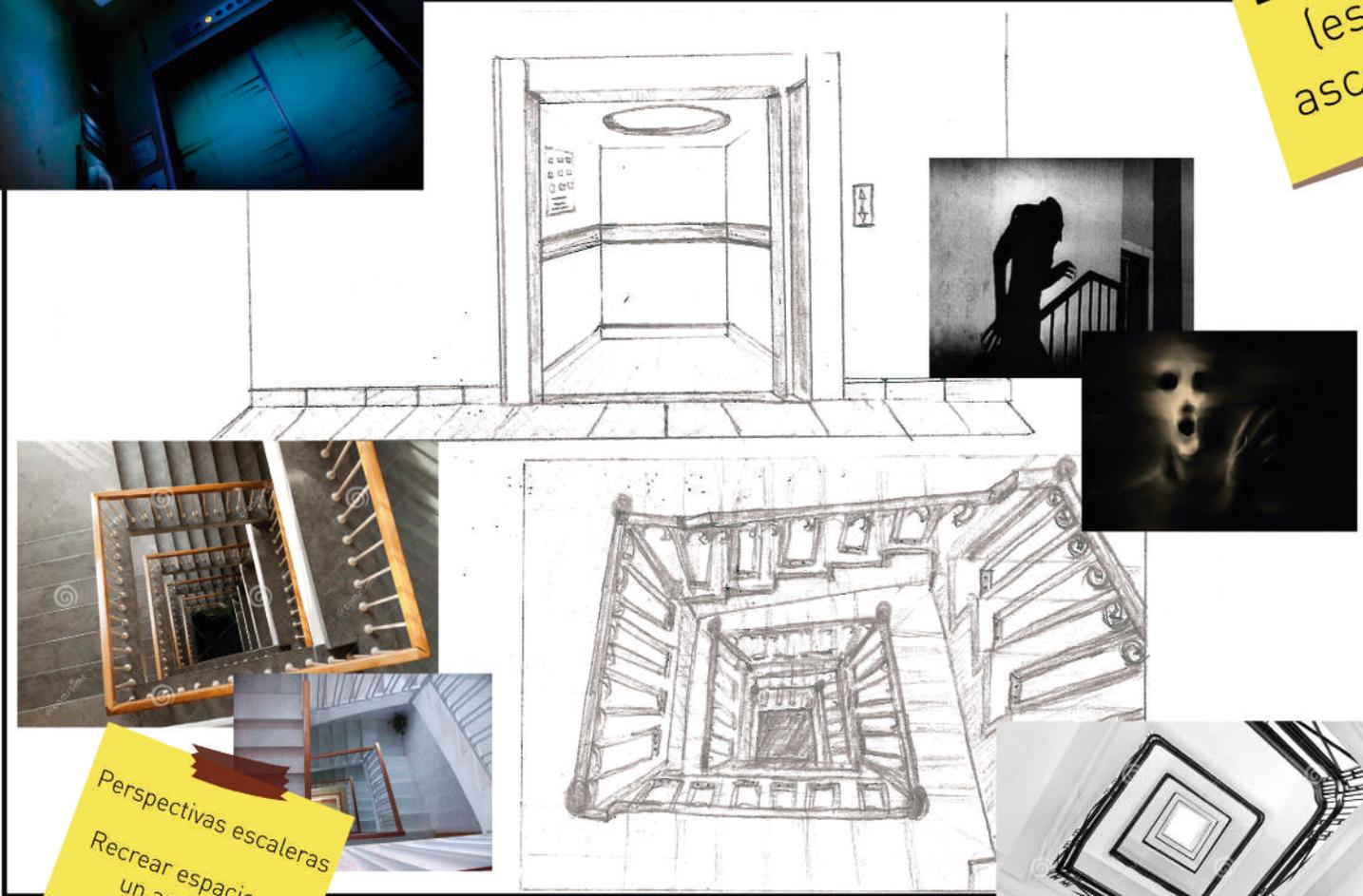
INTENSOS



## MOODBOARD



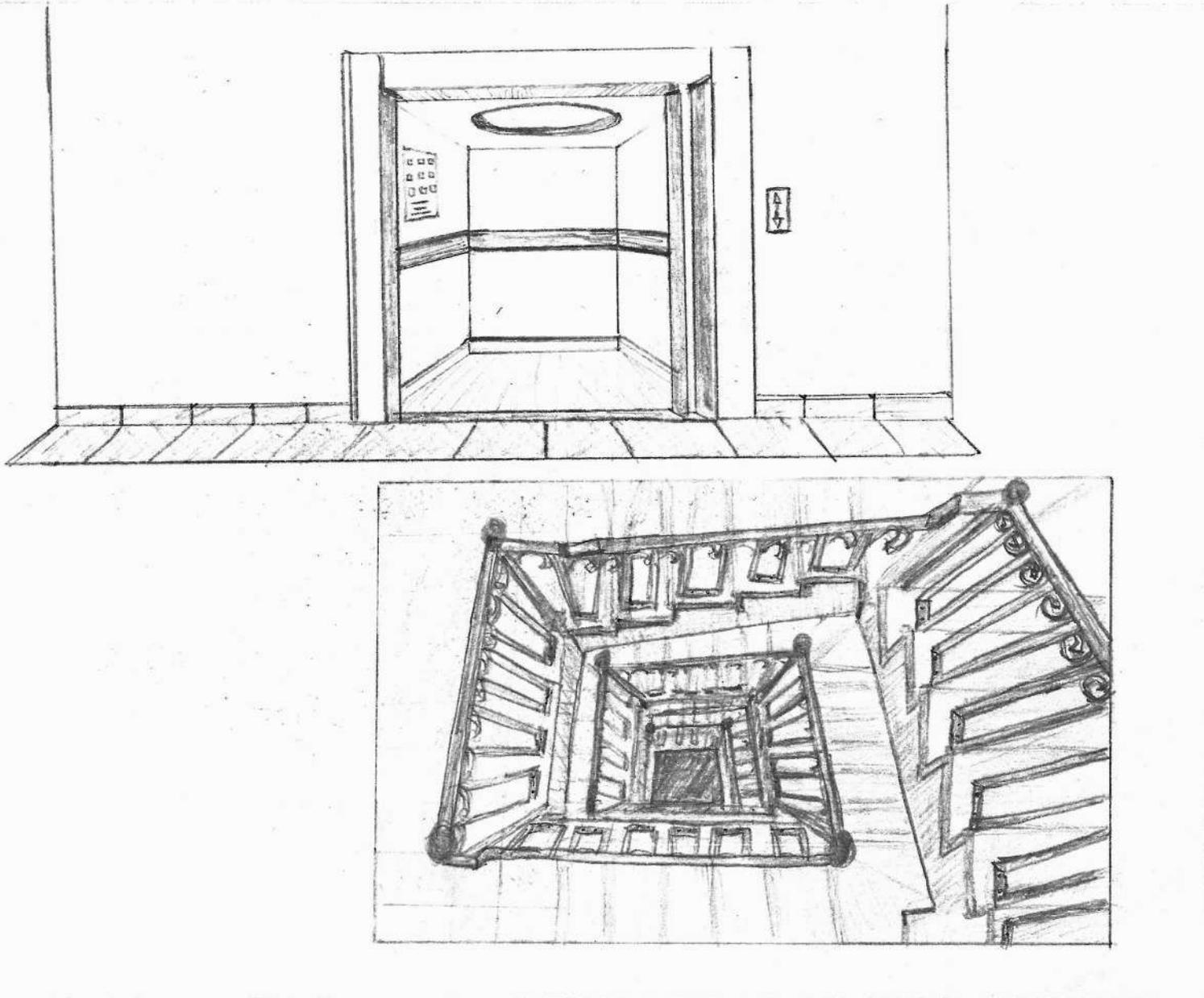
**Escaleras**  
(esc. 1  
ascensor)



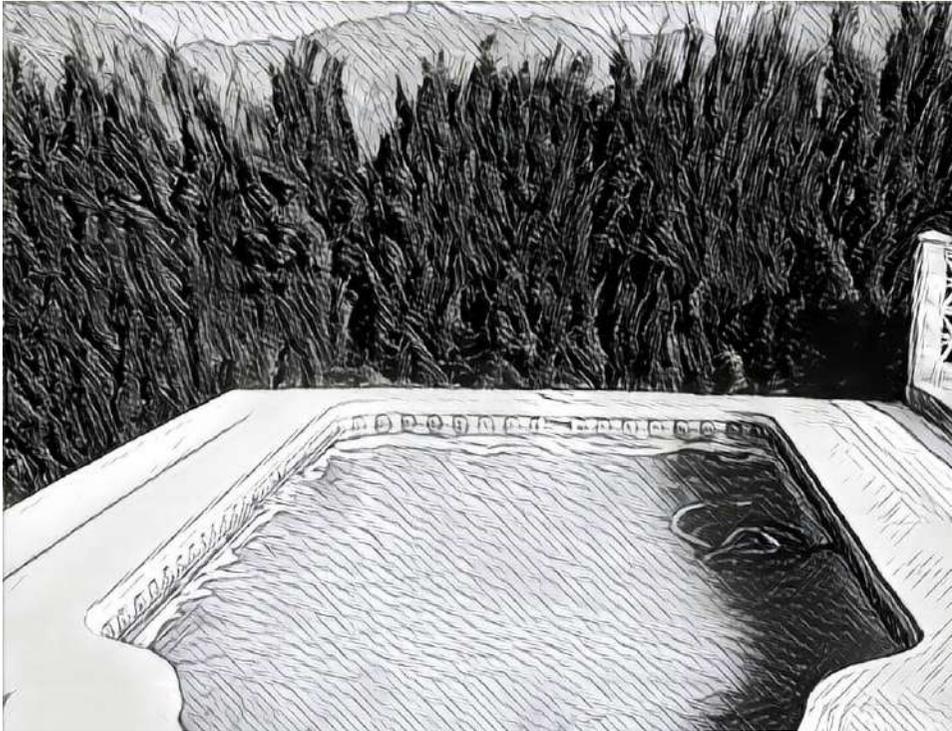
Perspectivas escaleras  
Recrear espacio con  
un ambiente  
siniestro  
(oscuridad)



## BOCETO ESCALERAS



## PISCINA



En la piscina, Pablo experimentará uno de sus mayores pánicos. Deberá de luchar para mantenerse con vida mientras que es empujado por algo invisible.

Para transmitir tal agobio se mostrará planos cerrados de esta localización predominando en ella diversas tonalidades del color azul.

En caso en el que fuera posible, este escenario estará representado de noche con la finalidad de marcar el sentimiento de angustia con la creación de una atmósfera lúgubre.

Imaginación: colores fríos



## REFERENCIA PISCINA

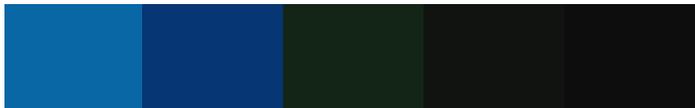
ESPECTRO GENERAL



CLAROS



OSCUROS



APAGADOS



INTENSOS



## REFERENCIA PISCINA

ESPECTRO GENERAL



CLAROS



OSCUROS



APAGADOS

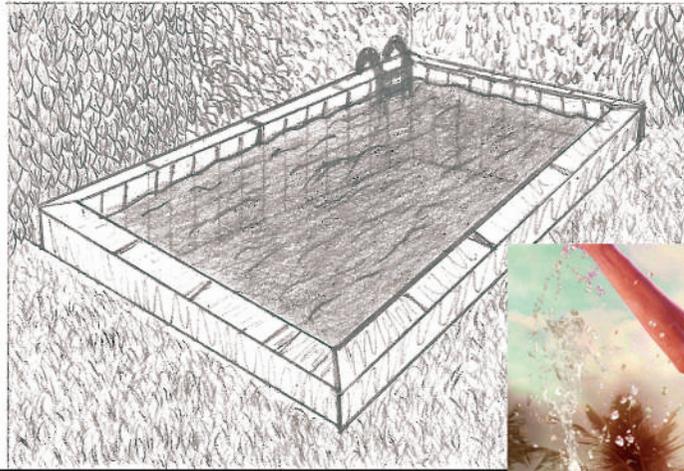
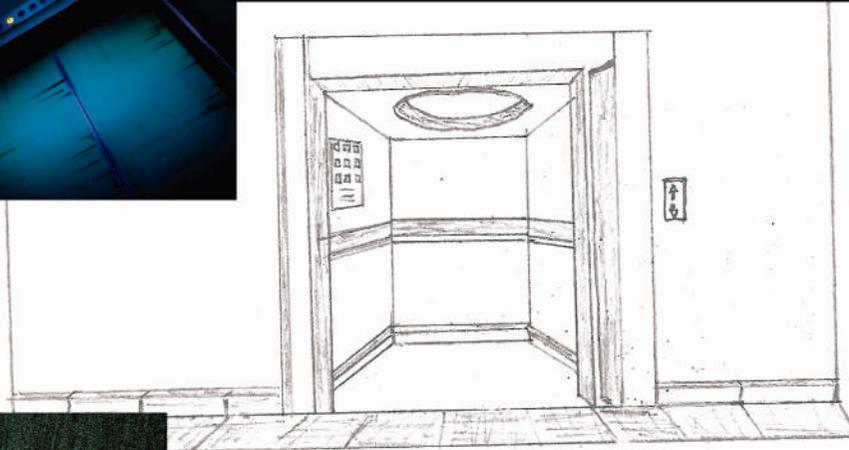


INTENSOS

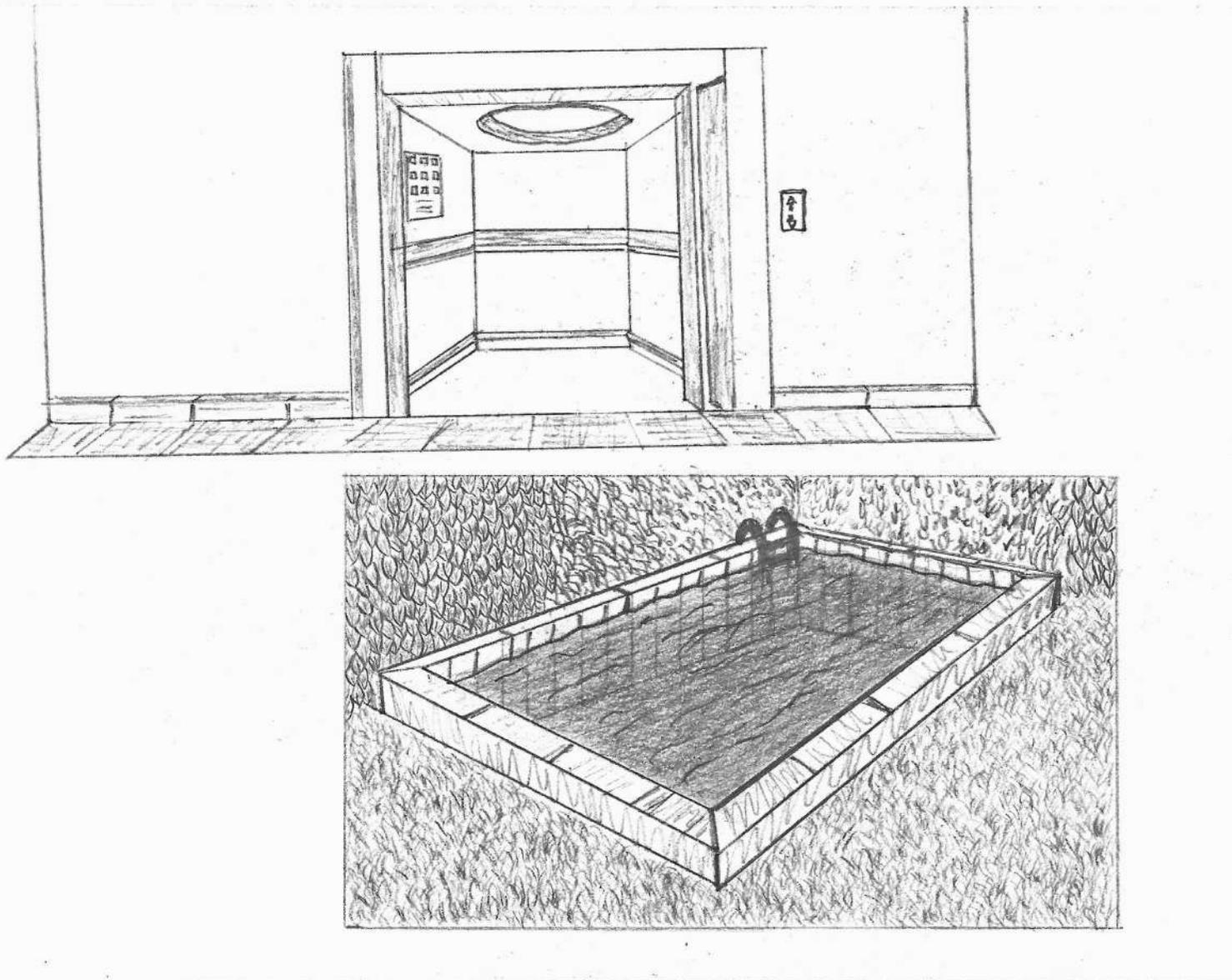


# MOODBOARD

**Piscina**  
(esc. 7)



## REFERENCIA PISCINA



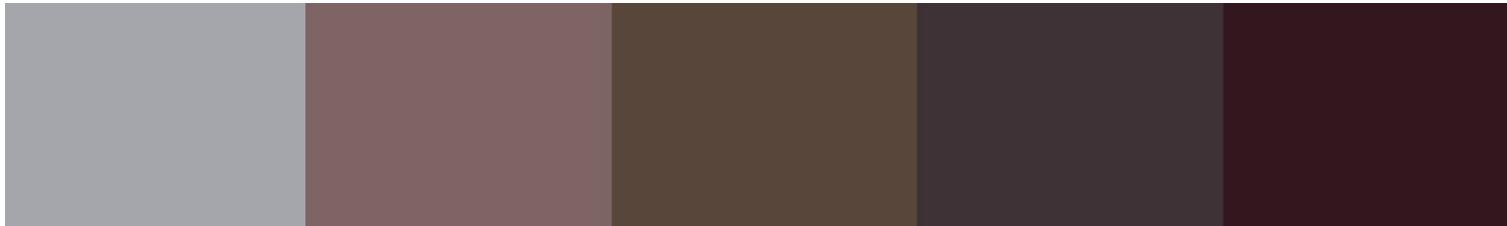
## POLÍGONO



El tercer escenario imaginario tendrá lugar en un polígono , habitado por una multitud de zombies. El espacio estará compuesto por una carretera larga situada entre naves comerciales.

Para representar un ambiente tétrico hemos optado por el violeta y el grisáceo. Colores fríos que desmontará las sensaciones que provocan el exterior de un día soleado. En esta escena se dará importancia también al color rojo, el color del personaje y de la sangre.

Imaginación: colores fríos



## REFERENCIA POLÍGONO

ESPECTRO GENERAL



CLAROS



OSCUROS



APAGADOS



INTENSOS



## REFERENCIA POLÍGONO

ESPECTRO GENERAL



CLAROS



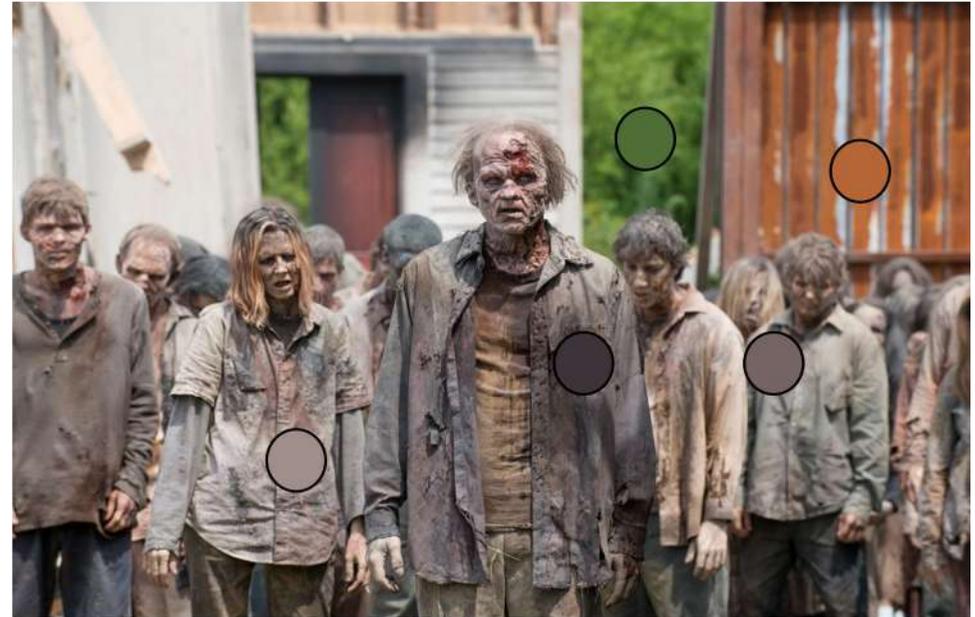
OSCUROS



APAGADOS

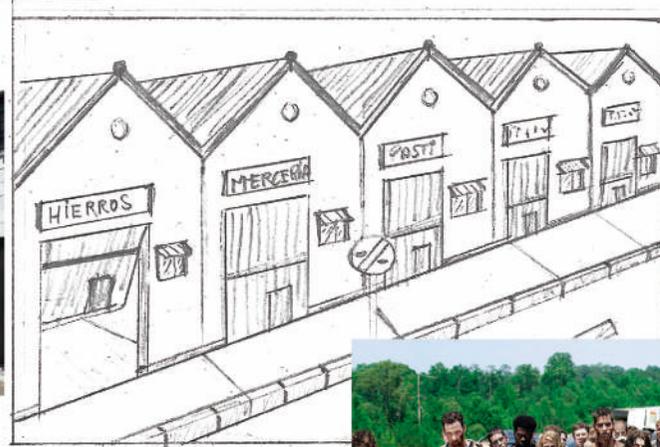
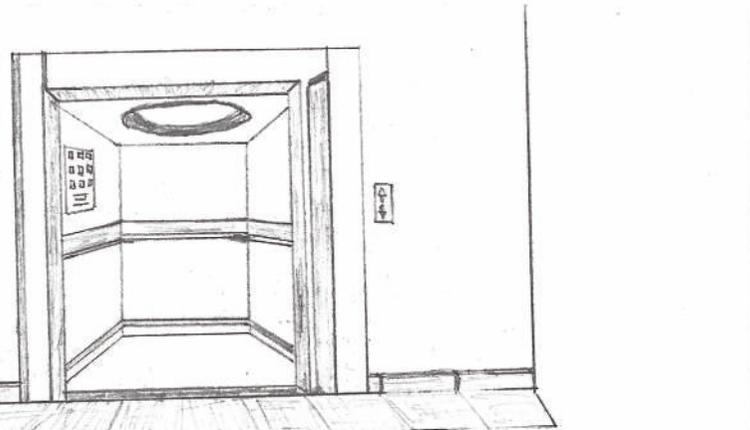


INTENSOS

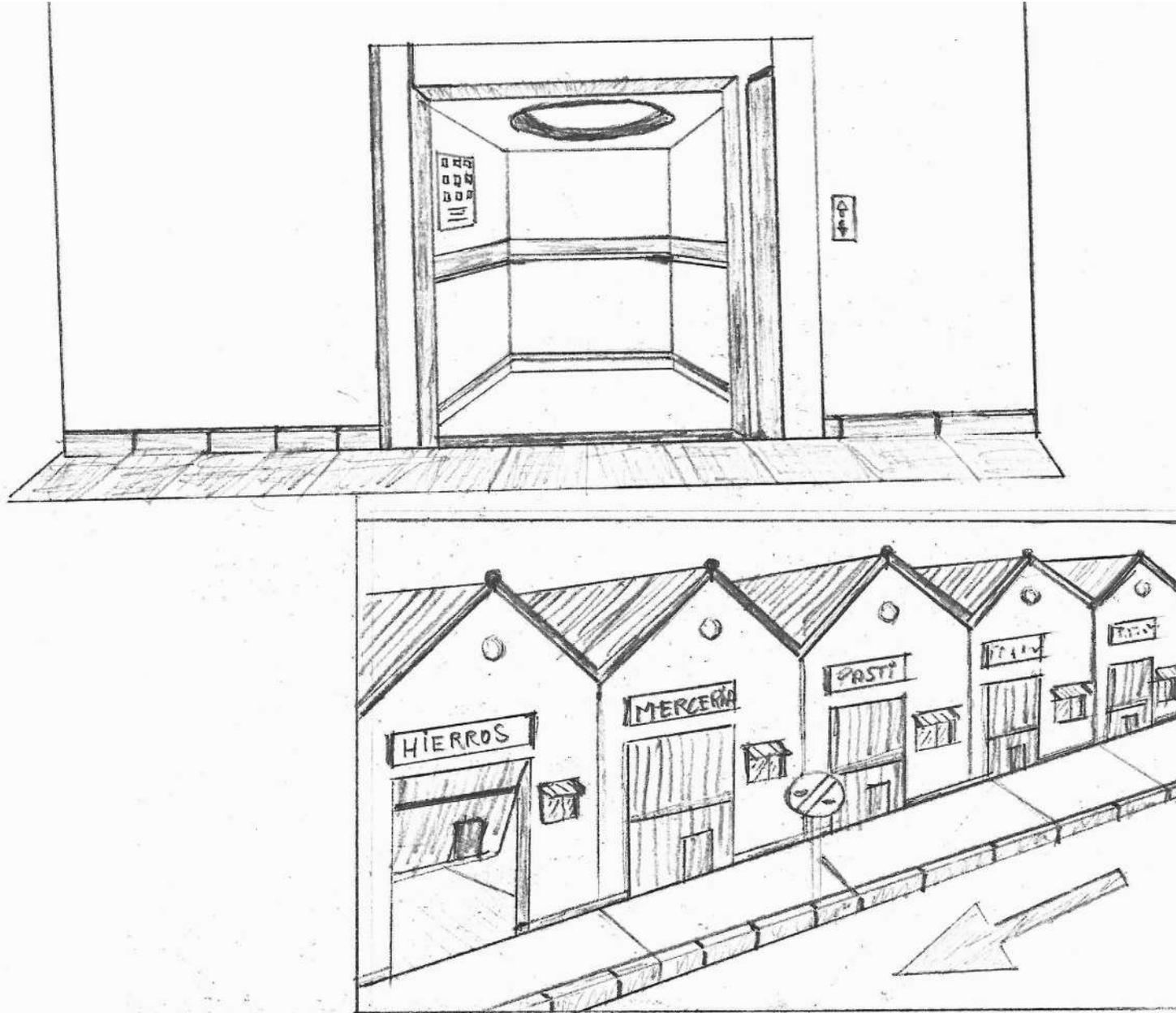


# MOODBOARD

Polígono  
(esc. 9)



## BOCETO POLÍGONO



C  
U  
A  
R  
T  
O  
—  
B

# DISEÑO DE PERSONAJES



## PABLO

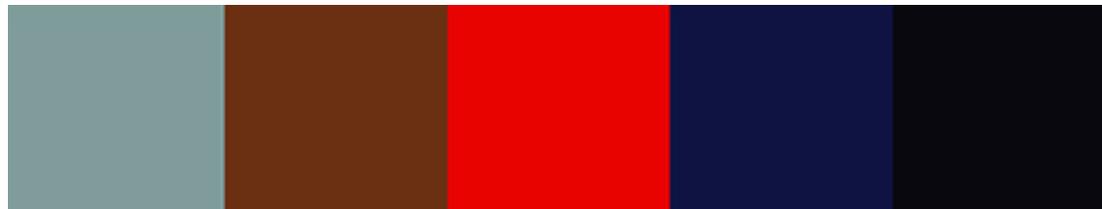


Edad: 11 años

Apariencia física: delgado, castaño - rubio, ojos marrones.

Vestuario: camiseta de mangas cortas negras, sudadera roja, pantalones vaqueros y zapatillas de deporte.

La paleta de color del protagonista estará marcada por los colores negro, rojo y azul. Este vestuario rompe con la sincronía de su espacio más íntimo, su habitación. La etapa en la que se encuentra, adolescencia temprana, hace que Pablo quiera quebrantar los esquemas establecidos por su madre y marcar su estilo reflejado en su vestuario. En cuanto a su simbología, estos colores nos alertan del peligro que se avecina y que tendrá que superar este personaje.



## LOLA

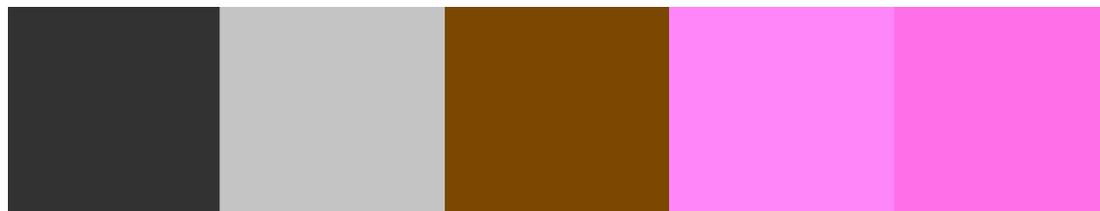


Edad: 40 años aproximadamente.

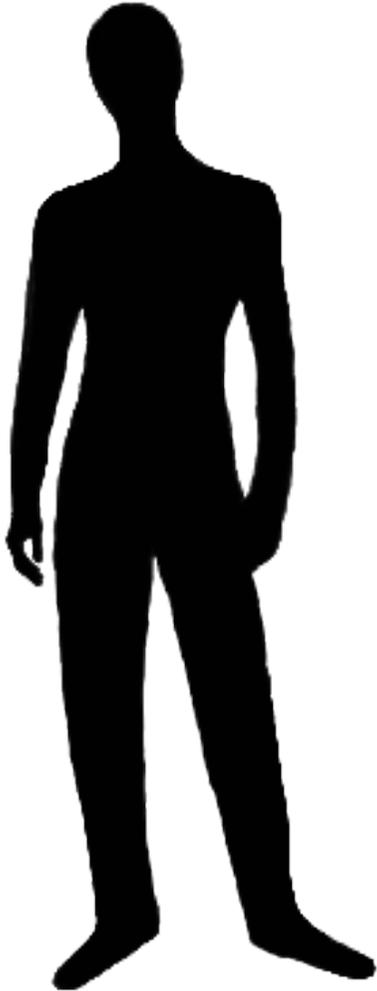
Apariencia física: complexión media. Un poco desaliñada, no está pintada.

Vestuario: camiseta rosa, pantalones gris oscuro y zapatillas de andar por casa en color rosa de otra tonalidad diferente a la de su camiseta.

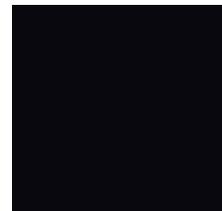
La paleta de color de la madre del protagonista se encontrará compuesta por los colores rosa y gris. Con este vestuario queremos acentuar el carácter tierno de este personaje aunque en la práctica desarrolle el papel de madre con un carácter marcado y quiera encaminar a su hijo por el buen camino.



## SOMBRA



El vestuario del personaje que actuará de sombra será completamente de color negro. Además de recrear una especie de sombra, nos permite transmitir esa sensación de pánico por medio de sus actuaciones y su color ya que este se encuentra calificado como el color de todo lo malo.



**tras** **huella**  
producción audiovisual

