



**HANNYA**

**TE ATREVES A JUGAR ?**

**Libro de Entrega Final**

Libro de Entrega Final

Hanya ... te trevez a jugar ? – cortometraje

Guillermo Chavez Bustos  
Juan Pablo Molina Fonseca  
Juan Carlos Jimenez Urrea  
Manuel Andrés Pérez Ríos  
Sebastian Garcia González  
Johan Solórzano

Opcion de Grado

Te atreves a jugar?...

Corporacion Unificada Nacional – CUN  
Direccion y Produccion de Medios Audiovisuales  
Bogota DC

Mayo 09 de 2014

Libro de Entrega Final

Hanya ... te trevez a jugar ? – cortometraje

Guillermo Chavez Bustos  
Juan Pablo Molina Fonseca  
Juan Carlos Jimenez Urrea  
Manuel Andrés Pérez Ríos  
Sebastian Garcia González  
Johan Solórzano

Opcion de Grado

Publicista  
Master en escritura creativa de Guion  
Master en Neurociencia

Francisco de Paula Contreras Albornoz

Profesor de Opcion de Grado

Te atreves a jugar?...

Corporacion Unificada Nacional – CUN  
Direccion y Produccion de Medios Audiovisuales  
Bogota DC

Mayo 09 de 2014

## TABLA DE CONTENIDOS

ABSTRACT.....	6
TEMA .....	6
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	7
¿Huir o afrontar la realidad?.....	7
OBJETIVOS .....	8
GENERAL .....	8
ESPECIFICOS.....	8
JUSTIFICACION .....	9
MARCO TEORICO .....	10
¿Como nació la idea del Guion? .....	10
Que es la realidad?.....	11
“ La mujer de los ojos verdes prosiguió así:.....	13
Piedra Papel o tijera .....	13
Hanya: el demonio de los celos .....	15
METODOLOGIA .....	17
IMPACTO ESPERADO.....	17
CRONOGRAMA DE EJECUCION .....	18
STORY LINE.....	19
SINOPSIS .....	19
ARGUMENTO.....	20
GUION LITERARIO .....	22
GUIÓN TÉCNICO .....	29
PLANIMETRÍA (ARTE / FOTOGRAFÍA / CÁMARA).....	48
Observaciones:.....	83
PRESUPUESTO .....	84
PLAN DE FINANCIAMIENTO .....	85
TRATAMIENTO AUDIOVISUAL .....	85
CRONOGRAMA GENERAL DEL PROYECTO .....	86
DESGLOSE DE LOCACIONES .....	87
SABANA DE LOCACIONES .....	88
DESGLOSE DE REPARTO (CASTING) .....	91
DESGLOSE DE VESTUARIO POR PERSONAJE .....	92
FICHA TÉCNICA .....	97

CUN

HANYA  
Te atreves a jugar?...  
**Monografía**

<b>PLAN DE RODAJE.....</b>	<b>98</b>
<b>DERECHOS DE AUTOR .....</b>	<b>100</b>
<b>PROPUESTAS DE DIFUCION Y PROMOCION .....</b>	<b>100</b>
<b>FILMOGRAFIA .....</b>	<b>100</b>
<b>BIBLIOGRAFIA .....</b>	<b>101</b>

Te atreves a jugar?...

### ABSTRACT

Nicolas a successful young, psychologist's profession after leaving home to a few blocks gives notice that your car has played and not have the tool to make the wheel change, seeing that this near your home decides to return and on arrival realizes that his best friend motorcycle is outside his home , so who decides to go home without making any noise, to find that his wife is unfaithful with his friend a motorcyclist without trade. Nicolas form of revenge in stealing the motorcycle of his friend and decides to flee to his native village to decide to do with the situation that just live, but unintentionally fate decides to meet his girlfriend's youth, with whom revives that flame that soon joined them, the next day decides to look for his former girlfriend, Mariana, and goes to his house when he is informed that this has died several years ago now confused with these two situations is going to the tomb of Mariana who appears to challenge their sanity the stone paper or scissors.

### TEMA

Estudiar cual es la percepcion de la realidad , dependiendo de las experiencias de la vida y como estas nos inducen a tomar perspectvas distitntas sobre lo que persivimos como realidad .

La realidad se podría definir como “aquello que parece ser”. La realidad es fundamentalmente un acuerdo. Aquello que acordamos como real es real.

Esta se presume es experimentada a través de varios conductos; vemos algo con nuestros ojos, oímos algo con nuestros oídos, olemos algo con nuestra nariz, tocamos algo con nuestras manos, y luego decidimos que hay algo. Pero de la única forma que conocemos este objeto es a través de nuestros sentidos y tales sentidos

son conductos artificiales. No estamos en contacto directo con el universo físico. Sólo estamos en contacto con él a través de nuestros conductos sensitivos. Esos conductos sensoriales pueden embotarse. Por ejemplo, un hombre pierde la vista, y en lo que a él respecta, no hay luz, no hay forma o color o percepción de profundidad del universo físico. Este todavía es una realidad para él, pero no es la misma realidad que la de las demás personas. En otras palabras, sin vista, es incapaz de concebir un universo físico completamente. Sin los sentidos, estas cosas no se pueden concebir. De este modo, el universo físico se ve mediante estos sentidos, pero hay otra manera de realidad, es aquella que nuestra mente decide tomar como real para nosotros, según un caso que puede ser por recuerdos de experiencias ya vividas o simplemente por que en a nuestra manera de ver lo real es algo que nuestras mentes quieren imponer por necesidad o simplemente gusto, dado que puede ser mas satisfactorio para una persona fabricar una reliada donde este comodo a tener que soportar la relidad que persive naturalmente con sus sentidos.

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### ¿Huir o afrontar la realidad?

Nicolás un joven psicólogo, muy cuadrulado en sus cosas personales y profesionales, un día al ver el engaño de su esposa con su mejor amigo, prefiere guardarlo y ser muy interno con su situación, no lo enfrenta, al robarle la moto a su mejor amigo sale en busca de escapar su realidad, y en este proceso por coincidencias del destino, se encuentra con su exnovia en la cual se refugia, pero al enfrentarse a la realidad, se da cuenta que está muerta hace mucho tiempo.

Nuestro personaje deber tomar la decicion de huir por que no es capaz de afrontar lo que en su vida personal esta ocurriendo, una realidad que aunque triste prefiere desechar para escapar a un lugar donde piensa estara resguardado de deciciones que afecten ese mundo perfecto en el cual vive, pero en vez de ello encuentra un pasado que es confortable para el, por ser un recuerdo bueno en su vida, sin tener

en cuenta que el tiempo a transcurrido y muchas cosas han pasado entre ellas la muerte que desconocia de su exnovia mariana . Ahora debe tomar la decicion de si regresar a su esfera de cristal donde tenia una vida perfecta sin saber los engaños de su mujer y su mejor amigo o encontra de sus creencias y conocimientos asume una reliadad creada por su mente ante una mariana que esta muerta y desea hacerle feliz eternamente en una apuesta de piedra , papel o tijera.

## OBJETIVOS

### GENERAL

- Ver de que manera la realidad es transformada , dependiendo de las experiencias personales y como estas pueden moldear el caracter de un individuo.

### ESPECIFICOS

- Identificar como a realidad puede moldearse según la necesidad
- Analizar si la realidad es percibida por todos de la misma manera
- Indagar sobre los mitos e historias que pueden confrontar al ser haciéndolo dudar de su propia realidad

## JUSTIFICACION

El desarrollo de esta investigación esta dado a la idea de lo que sucede día tras día en la vida de muchas parejas que sufren infidelidades , solo que decidimos darle una realidad distinta a quien la sufre para ver como puede afectar su comportamiento y desprender situaciones ireales que suscitan una historia que de lo suficiente para generar una propuesta no convencional y atractiva para un proyecto audiovisual.

Asi que en torno a estas premisas nuestro director y guionista basado en una vieja historia de su abuelo decide averiguar sobre que matices ireales existen del tema para asi ir entintando una historia llena de situaciones criollas con un demonio de tallage asiatico como el Hanya , que decide arribar en este proyecto para dar peso a esta historia y con ello el comienzo de una investigación que permita sustentar el cortometraje .

De esta manera decidimos investigar sobre el tema dandonos no solo nociones del personaje de Hanya si no tambien de cómo puede variar la realidad a partir de hechos que pueden modificar lo que percibimos como real , asi que tambien nos adentramos en que es realidad y sus distintas manifestaciones .

Como otra parte de esta investigación realizamos y justificamos el juego de piedra papel o tijera que según sus raices asiaticas fue quien nos acerco a nuestro personaje de ficcion y nos genera en la historia parte del hilo conductor .

## MARCO TEORICO

### ¿Como nació la idea del Guion?

Para comenzar con el encuentro intelectual que culmino plasmando una historia de espantos de carretera debemos acercarnos mas a quien concibió esta historia en un guion que se entreteje a través de la percepción de la realidad de nuestros personajes .

El director y guionista de HANYA ¿TE ATREVEZ A JUGAR? Desde su niñez ha tenido una imaginación abierta a miles de historias , pero para el fue una que su propio bisabuelo le narro . Esta Historia trataba de un espanto de carretera que tenia gusto especial en amargarle la existencia a los hombres .

Pasados los años Guillermo decide profundizar con esta idea y realizar una investigación del tema , para así realizar una historia mas estructurada y con un contenido de peso para que ha la hora de ser sustentado pueda ser en definitiva una historia que pueda cautivar a quien pueda verla y de allí se encuentra con Ojos verdes cuento de Gustavo Adolfo Bécquer que da un matiz mas literario a su historia . De esta investigación se encuentra con el juego de Piedra Papel o tijera , muy popular en Latinoamérica y en nuestro país , pero encontrando que este juego no es propio de estas tierras si no que por el contrario es de origen chino decide saber un poco mas de esta cultura para así encontrar una sorpresa mas , las Hanyas , demonios de los celos o espantos de mujeres que por ser traicionadas se transformaban en un espanto con poderes sobre naturales , características que se amoldaban perfecto a la historia de la que quería escribir .

Como producto de todo ello nace una historia de un hombre de una vida perfecta que se ve afectada por una traición , y como único escape de su propia realidad decide huir para enfrentar una realidad que pondrá en vilo su juicio sobre , sobre como a llevado su vida y su propia madera de percibir la realidad .

Para irnos adentrando en la historia es necesario saber el concepto de realidad dado que para todos no es lo mismo, cada quien percibe su propia realidad según las vivencias, los conceptos y demás situaciones que nos permiten adaptar de manera personal este concepto.

### Que es la realidad?

La realidad se podría definir como “aquello que parece ser”. La realidad es fundamentalmente un acuerdo. Aquello que acordamos como real es real.

La realidad, la realidad del universo físico, es experimentada a través de varios conductos; vemos algo con nuestros ojos, oímos algo con nuestros oídos, olemos algo con nuestra nariz, tocamos algo con nuestras manos, y luego decidimos que hay algo. Pero de la única forma que conocemos este objeto es a través de nuestros sentidos y tales sentidos son conductos artificiales. No estamos en contacto directo con el universo físico. Sólo estamos en contacto con él a través de nuestros conductos sensitivos.

Esos conductos sensoriales pueden embotarse. Por ejemplo, un hombre pierde la vista, y en lo que a él respecta, no hay luz, no hay forma o color o percepción de profundidad del universo físico. Este todavía es una realidad para él, pero no es la misma realidad que la de las demás personas. En otras palabras, sin vista, es incapaz de concebir un universo físico completamente. Sin los sentidos, estas cosas no se pueden concebir. De este modo, el universo físico se ve mediante estos sentidos.

Dos hombres pueden observar una mesa y estar de acuerdo en que es una mesa. Está hecha de madera, es marrón. Están de acuerdo en eso. Por supuesto, se entiende que cuando uno de ellos dice: “Marrón” y el otro oye: “Marrón”, en realidad para el primer hombre, marrón puede ser púrpura, pero está de acuerdo en que es marrón porque toda su vida la gente ha señalado esa vibración de color mientras decía: “Marrón”. En realidad podría ser rojo para la segunda persona, pero esta lo reconoce como marrón. Por lo tanto, los dos están de acuerdo aunque estén viendo algo diferente. Pero se ponen de acuerdo en que eso es marrón, que es de madera,

que es una mesa. Ahora bien, un tercer amigo entra por la puerta, mira la mesa y dice: “¡Oh! ¡Un elefante!”

Uno de los hombres dice: “Es una mesa, ¿lo ves? Los elefantes son...”.

“No, es un elefante”, replica el tercer hombre.

Por lo tanto, los otros dos hombres dicen que el tercero está loco. No está de acuerdo con ellos. ¿Intentan comunicar más con él? No. No está de acuerdo con ellos. Él no está de acuerdo con esa realidad. ¿Tienen afinidad por él? No. Afirman: “Este tipo está loco”. No lo aprecian, no quieren estar cerca de él.

Ahora, digamos que dos individuos están discutiendo y uno dice: “Esa mesa es de madera”, y el otro dice: “No, no es de madera, es de metal pintado para que parezca madera”. Comienzan a discutir sobre esto. Están tratando de lograr un punto de acuerdo pero no lo pueden alcanzar. Llega otro amigo, echa un vistazo a la mesa y dice: “De hecho, las patas están pintadas para que parezcan de madera, pero la parte superior es de madera, es de color marrón, y es una mesa”. Entonces los otros dos hombres llegan a un acuerdo. Sienten afinidad. De pronto, sienten amistad uno hacia el otro y también sienten amistad hacia el tercer hombre. Resolvió el problema. Los otros dos individuos han alcanzado un acuerdo y se comunican.

Para un individuo, la realidad sólo puede consistir de su interpretación de las percepciones sensoriales que recibe. La falta de fiabilidad comparativa de estos datos se muestra claramente en las diferencias de los informes que siempre existen cuando se describe, digamos, un accidente de automóvil. La gente que ha estudiado este fenómeno informa que hay un asombroso grado de diferencia en la descripción de la misma escena, dada por diferentes observadores. En otras palabras, la realidad de esa situación difería en detalles según cada observador. De hecho, hay un amplio campo de acuerdo, extremadamente amplio, el acuerdo común de la humanidad. Esto es la Tierra. Somos seres humanos. Los automóviles son automóviles. Son propulsados por la explosión de ciertos elementos químicos. El aire es el aire. El sol está en el cielo. Usualmente hay acuerdo en que ocurrió un

accidente. Más allá de esta área básica de acuerdo hay diferentes interpretaciones de la realidad **(Cienciología, 2011)**

Ya habiendo definido el concepto de realidad nutrimos nuestro marco teórico con una parte de Los Ojos Verdes , uno de los cuentos que provienen del libro de leyendas escrito en 1861 por Gustavo Adolfo Bécquer. Trata sobre los espíritus femeninos de las aguas, los dos terribles demonios del Moncayo que toman forma de mujeres y una de ellas tiene los ojos verdes, aunque uno de los demonios no aparece en la leyenda



De este me permito traer a este marco teórico una parte muy expresa de este texto :

“ [La mujer de los ojos verdes prosiguió así:](#)

-¿Ves, ves el límpido fondo de este lago? ¿Ves esas plantas de largas y verdes hojas que se agitan en su fondo?... Ellas nos darán un lecho de esmeraldas y corales..., y yo..., yo te daré una felicidad sin nombre, esa felicidad que has soñado en tus horas de delirio y que no puede ofrecerte nadie... Ven; la niebla del lago flota sobre nuestras frentes como un pabellón de lino...; las ondas nos llaman con sus voces incomprensibles; el viento empieza entre los álamos sus himnos de amor; ven..., ven.” **(Bécquer, 1861)**

Luego de haber conjugado el esplendor de la historia de Los Ojos Verdes , Guillermo continuo escribiendo la historia añadiéndole lo que el pensaba ver un juego autóctono latinoamericano como tal vez todos en general pensamos sobre el juego Piedra, Papel o tijera . Para esta etapa el decidió leer al respecto encontrándose con la siguiente historia al respecto de este popular juego de señas

[Piedra Papel o tijera](#)

Como el Go y el Mahjong, el juego de Piedra-Papel-Tijera fue inventado en la China. Según un libro llamado *Wǔzázǔ* (五雜俎 o 五雜組) escrito por Xiè Zhàozi (謝肇淛) al final de la era Ming, los señores de la guerra del periodo Han tardío jugaban algo llamado *shǒushìlìng* (手勢令), que vendría a ser lo que conocemos como Piedra-Papel-Tijera.



No hay registro del juego en Occidente hasta que se tuvo contacto directo con los asiáticos. Los escritores occidentales de finales del siglo XIX simplemente lo mencionaban como un juego asiático. Los chinos y coreanos usan la palabra *ropa* con *piedra* y *tijera*, mientras que los japoneses emplean el vocablo *papel*, lo que sugiere que los occidentales habrían incorporado el juego desde Japón a finales del siglo XIX. Su origen japonés deriva de las artes marciales en las que piedra es un ataque directo, tijeras es un ataque a los ojos o a la nariz y papel es un método de defensa. En este tipo de lucha también se completaba el ciclo de debilidades. (Wikipedia, 2014)

A raíz de este hallazgo nuestro director y guionista caen en la fascinante cultura china y revisando un poco parte de sus mitos encuentra un personaje peculiar del teatro *nôh* que terminara por darle moldura y carácter a esta historia, para ello es necesario narrar de quien se trata este personaje para así poder entender el por que es uno de los protagonistas de esta historia.

Te atreves a jugar?...

**Hanya:** el demonio de los celos

En Japón una de las cosas más terribles en su cultura ( y e decir verdad en casi todas las culturas ) es ser una mujer celosa, debemos tener en cuenta que la sociedad japonesa es una sociedad machista, donde la perfecta mujer debe ser sumisa y dedicarse exclusivamente al hogar y a criar hijos sin meterse en los quehaceres del hombre. Bueno poco a poco va cambiando esta idea en las mentes niponas pero aun no ha cambiado del todo.



La mujer celosa se ha escenificado en cientos de obras del **teatro nôh** como algo horrible y temible, teniendo hasta once máscaras para escenificarla. Donde podemos ver desde una máscara simple en blanco representando la duda hasta la que conocemos con cuernos y colmillos que representa al verdadero demonio del que hablamos, **Hanya**.

Aparte de la representación de la máscara, también se representaban con kimono, representando los triángulos dibujados en él, como las escamas de una serpiente. Algunas de estas representaciones son las a continuación brevemente descritas.



Comienzan las dudas pero no tiene pruebas.

...

La mujer celosa ya tiene evidencias que su marido frecuenta a otra mujer

Empieza su transformación y va vestida con el kimono con triángulos que he mencionado antes



La mujer celosa transformada en demonio.  
**(Monogatari, 2007)**

Es de aclarar que las Hanyas a pesar de ser transformadas por los celos no solo se ensañan con quien las traiciona si no con los hombres en general , pero para efectos de nuestro guion esta se ensañara con Nicolás para hacerlo dudar de su propia realidad y así destruir el mundo perfecto del cual se siente orgulloso por un mundo donde puede ser realmente feliz o no dependiendo su propia percepción de lo que en verdad es real .



## METODOLOGIA

Teniendo como base una historia escrita , realizamos una investigación que de sustento y peso al escrito original , comenzando así con un desglose de ideas que surgen de esta idea.

Habiendo terminado la investigación se gesta una producción audiovisual con la cual demostramos los conocimientos aprendidos en este ciclo propedéutico de nuestra carrera , donde comenzamos con un trabajo de pre producción para la consecución de locaciones , utilería , vestuario , al igual que con un proceso de Casting donde escogeríamos a quienes interpretarían ante las cámaras nuestra realización audiovisual.

Ya habiendo terminado la parte de Pre Producción pasamos a la realización de nuestro cortometraje , teniendo dos días arduas de grabación , para luego pasar a la etapa final de post Producción donde daríamos el look deseado para nuestro producto final que se sustenta en este trabajo escrito y en la producción audiovisual de nuestro cortometraje HANNYA .

## IMPACTO ESPERADO

Las realizaciones audiovisuales en general se basan en buenas ideas , y apelando a esta regla general tal vez , apelamos a mostrar una historia que no esta enmarcada en un genero en especifico , dado que podríamos denominar a HANNYA como un hibrido de ficción y algo de suspenso que nos invita a conmemorar la imaginación que motivaba en nuestra infancia juegos sencillos y amistades que nunca pierden vigencia en la vida de todos .

Aspiramos con nuestro cortometraje no solo para una materia si no demostrar que hemos aprendido bien los conceptos que harán o en algunos de nosotros ya hacen parte de nuestra vida laboral y profesional, queremos que quien vea nuestro producto aprecie la dedicación y trabajo que invertimos en el , y sobre todo que con poco se puede hacer mucho apoyados en la inventiva y la lucha por llevar a cabo una idea que puede llegar a dar frutos gigantes como lo es una producción de este calibre .

### CRONOGRAMA DE EJECUCION

<b>Título</b>	HANNYA ¿ Te atreves a jugar?		
<b>Productor</b>	Andrés Pérez.		
<b>Director</b>	Guillermo Chávez.		
<b>Asistente</b>	Juan Jiménez.		
<b>Asistente</b>	Juan Pablo Molina		
<b>FASES</b>	<b>ACTIVIDADES DE CADA FASE</b>	<b>INSTRUMENTOS A APLICAR</b>	<b>RESPONSABLE</b>
Preproducción  Del 24/01/2014 Al 10/03 /2014	Elaboración del Guion Literario.	Elaboración de la estructura con Idea y Sinopsis.	Guillermo Chávez
	Elaboración del Guion técnico.	Involucrar planos, Movimientos técnicos de la producción	Jonatán Steven Gonzales
	Desglose de arte por escenas.	Buscar el vestuario e implementos con utilería.	Laura Teque Érica Chica.
	Planimetría.	Realizar la descripción gráfica del guion Técnico	Jonatán Steven Gonzales
	Story board.	Usar imágenes capturadas de películas y descripción.	Guillermo Chávez
	Presupuesto.	Realizar detalladamente los recursos de la producción.	Andrés Pérez
	Permisos.	Realizar los diferentes papeleos.	Andrés Pérez
	Plan de Rodaje.	Organigrama y tiempos.	Andrés Pérez
	Desglose de Locaciones.	Organizar por escenas y por locaciones todas las escenas a realizar.	Andrés Pérez
	Casting de Actores.	Buscar a los actores de acuerdo al perfil psicológico.	Laura Teque Érica Chica.
	Desglose de Equipo Técnico.	Detallar los equipos a utilizar en el corto.	Juan Pablo Molina
Produccion  Del 11/03/2014 Al 30/03/2014	Director	Va a estar a Cargo de la Dirección del cortometraje.	Guillermo Chávez
	Asistente de Dirección	Va ayudar al Director	Juan Jiménez
	Productor	Va a realizar la Producción.	Andrés Pérez
	Asistente de Producción	Va a ayudar al Productor.	Jonathan Steven Gonzales
	Directora de Arte	Va estar encargada, de los implementos a utilizar junto con la intención, en el implemento escenográfico.	Laura Teque
	Asistente de Arte	Va ayudar a la Directora de arte.	Érica Chica
	Camarógrafo	Va a manejar la cámara bajo la dirección del Director	Juan Pablo Molina
	Alistamiento de Equipos	Todos ayudamos al montaje.	Todos
Postproducción	Selección del material.	Con base a la ingesta del material se realiza la	Guillermo Chávez Jonathan Steven

		selección del material que se dispondrá a editar	Gonzales
Del 01/04/2014 AL 08/05/2014	Edición y montaje.	Realizara con base a un guion el montaje de edición	Jonathan Steven Gonzales
	Post Producción de Audio.	Verificara la calidad del audio de las grabaciones y realizara los cambios y ajustes necesarios	Jonathan Steven Gonzales
	Duplicado de Dvd	Realizaran los DVD de entrega con los formatos establecidos	Guillermo Chávez Jonathan Steven Gonzales
	Entrega Final a la universidad	Sustentaran el trabajo	Guillermo Chávez Junto al equipo de producción

### STORY LINE

Un joven psicólogo después de descubrir la infidelidad de su esposa con su mejor amigo decide evadir esta situación viajando a su pueblo natal donde se reencuentra con su novia de juventud con quien se remueven esos sentimientos del pasado pero descubre que ella es un Hanya y debe decidir si apuesta a una realidad triste de infidelidad o una felicidad irreal con una aparición.

### SINOPSIS

Nicolás es un hombre de familia muy conservador y bueno con todo el mundo; una mañana se devuelve a casa antes de lo esperado y encuentra a su esposa con su mejor amigo, al que le roba su hermosa moto para desquitarse un poco, emprende un largo viaje hacia su pueblo natal, allí en una oscura carretera se reencuentra con Mariana (su bella novia de juventud), pero algo parece estar mal, pues todos en el pueblo hablan de un espanto que aparece en la carretera pidiendo ayuda y matando a quien le avienta, Nicolás se entera que Mariana hace años yace muerta, cuando

va a ver su tumba ella aparece, ahora Nicolás jugara su destino a piedra papel o tijera, juego que Mariana sabia ganar muy bien.

### ARGUMENTO

Nicolás es un joven Psicólogo, que hace pocos meses se casó con una chica la cual no está muy comprometida con su relación; una mañana como de costumbre, se levanta para ir al trabajo, no sin antes dejarle a su mujer un delicioso desayuno. Mientras de dirige a su destino un pinchazo en la llanta le hace detenerse y regresar a casa, a unos pasos de la puerta observa la moto de su mejor amigo aparcada en la acera, sube rápidamente y encuentra a su mujer con él en la cama, sin que ellos lo noten baja las escaleras y sale a la calle, de repente su amigo aparece por la ventana de la habitación tomándose un vaso de jugo que el mismo preparo esa mañana para su esposa, Nicolás le muestra que en una de sus manos tiene las llaves de su motocicleta, el amigo baja rápidamente medio vestido pero es inútil ya está muy lejos.

Tras recorrer una larga distancia Nicolás se encuentra hablando por su teléfono celular con su hermana a quien le cuenta lo sucedido horas antes y le indica que planea irse por un tiempo al pueblo donde viven sus padres, el mismo donde ellos nacieron y se crecieron, busca algo en las alforjas de la moto y encuentra una chaqueta de cuero, se quita su corbata y se la pone. Cuando va por la carretera a pocos km de llegar ve a una mujer pidiendo autostop en la carretera; Al comienzo no presta atención pero le resulta familiar su rostro, así que decide retroceder, Es Mariana su novia de juventud la cual tuvo que dejar hace ya varios años para ir a estudiar a la ciudad; entablan una conversación muy amena al punto que Nicolás olvida la traición de su esposa ,deciden ir a tomar un café y recordar viejos tiempos; como es una noche muy fría Nicolás le presta la chaqueta de cuero que lleva

puesta, hablan de lo que han sido sus vidas durante este tiempo, del amor, de Dios, de la muerte, entre otros.

Al final de la noche, Nicolás lleva a Mariana a la casa y se dan un emotivo beso, Nicolás le dice que lo deje entrar a casa y ella le dice que jueguen piedra, papel o tijera un antiguo juego de cuando eran chicos; si él gana podrá entrar a casa y estar con ella siempre de lo contrario se ira, como siempre ella gana pero antes de que él se valla, ella le dice: - Ven mañana por tu chaqueta!

Al día siguiente Nicolás regresa a la casa de Mariana y su madre le cuenta que ella murió hace muchos años, meses después de que él se fuera para la ciudad. Desconcertado va hasta el cementerio a buscar la tumba de la chica y encuentra allí su chaqueta arrojando la lápida, la toma y se dirige a la motocicleta al llegar a ella no encuentra las llaves; de repente oye el sonido de las llaves batiéndose y al girar está ella, él le dice que es una alucinación, tal vez provocada por el trastorno emocional de la infidelidad de su esposa, que él ha estudiado muchos casos de trastornos de la personalidad y que sabe que aunque él la vea, nadie más lo puede hacer, así que ella le dice - y que importa si soy un espejismo , o un demonio , o tu linda novia de juventud, que importa si estoy viva o muerta, si me ves, si me hueles, si me sientes, soy tu realidad, apostemos piedra papel o tijera si tu ganas me voy si gano me quedo, él le dice que esto no es un juego y ella dice que él no tiene nada que perder en cambio ella se apuesta su existencia, así que juegan y ella gana haciendo tijeras.

Te atreves a jugar?...

## GUION LITERARIO

**HANYA ...TE ATREVES A JUGAR? (CORTOMETRAJE)****AUTOR. GUILLERMO CHAVEZ BUSTOS.****ESC 1. INT. DIA. ALCOBA DE NICOLÁS.**

NICOLÁS está acostado en su cama con su esposa, de pronto el reloj marca las 6 am y timbra el despertador, Nicolás se levanta, se pone sus pantuflas y se dispone a empezar el día con el mejor de los ánimos.

**ESC 2. INT. DIA. ESCALERAS Y COCINA DE NICOLÁS.**

Nicolás baja las escaleras y se dirige a la cocina donde prepara el desayuno para él y su mujer, en especial un jugo de naranja.

**ESC.3 INT. DIA. ALCOBA DE NICOLÁS**

Nicolás pone el desayuno sobre la mesa de noche y le da un beso en el hombro de su mujer, ella hace un movimiento como (*DEJEME DORMIR*) Nicolás sonríe.

**ESC 4 EXT.DIA.CALLE FRENTE A LA CASA DE NICOLÁS Y AUTO.**

Nicolás entra a su carro plácidamente y pone opera en su radio, se siente profesional, canta la canción que ha puesto y emprende rumbo hacia su trabajo, pero durante el viaje una de sus llantas se pincha. Se baja y se da cuenta que no está la herramienta para cambiar la llanta y como está cerca de casa, decide ir a pie.

**ESC 5 EXT.DIA.CALLE FRENTE A LA CASA DE NICOLÁS.**

Nicolás llega a su casa y ve la moto de su mejor amigo parqueada, mira arriba, a la ventana de su habitación y decide entrar sin hacer ningún ruido.

**ESC 6. INT. DIA. ESCALERAS DE NICOLÁS.**

Nicolás sube las escaleras escucha ruidos en la habitación, abre suavemente la puerta y ve dentro de la habitación a su esposa y su mejor amigo en la cama, decepcionado cierra la puerta y sin que ellos lo noten sale de la casa caris bajo.

**ESC 7 .ESC. DIA FRENTE CASA DE NICOLÁS.**

Nicolás dirige su mirada hacia la ventana de su habitación y ve que su amigo está tomándose el jugo que él preparo a su esposa hace un momento, su amigo lo mira sin el más mínimo indicio de pena o remordimiento (*CINICO*) y hace un gesto de brindis con el vaso bebiendo lo que hay en su interior. De repente Nicolás muestra a su amigo que tiene las llaves de su moto (*COMO QUIEN DICE TU TE QUEDAS CON MI CHICA YO ME LLEVO A LA TUYA*) y la roba, el amigo de Nicolás baja a medio vestir hasta la calle, pero ya es muy tarde.

**ESC 8 .ESC. DIA CALLES DE LA CIUDAD HASTA LAS AFUERAS DE ELLA.**

Nicolás conduce rápidamente por las calles de la ciudad hasta las afueras de la misma. (*CARA DE RABIA Y TRISTEZA*)

**ESC 9 .ESC. DIA. MIRADOR.**

Nicolás parquea la moto en un mirador, saca su teléfono celular y llama a su hermana,

**NICOLAS:** -Voy a quedarme por un tiempo en casa de nuestros padres, no quiero pensar con la cabeza caliente, tengo que digerir lo que he visto, igual es mi esposa y mi mejor amigo, debo pensar bien que es lo que debo hacer.....bueno hermanita te quiero mucho hablamos en estos días...un beso chao.

Guarda el móvil, buscando entre las alforjas de la moto encuentra una chaqueta de cuero la cual se pone para cubrirse del frio, se quita su corbata y su saco de paño para dejarlos tirados en el piso y coge camino en la moto.

**ESC 10 .ESC. TARDE-NOCHE. CARRETERA.**

Nicolás va en la moto de repente ve a una chica de ropa blanca caminando sola por la carretera, al pasar junto a su lado, su rostro se le hace familiar y decide retroceder para averiguarlo.

**NICOLAS:** -Mariana?

Ella lo mira y sonríe.

**MARIANA:** -Nicolás!

(LE DA UN ABRAZO)

**NICOLAS:** -Como estas? ¿Por qué caminas a esta hora sola por la carretera?

**MARIANA:** -Pues digamos que soy de las chicas que les gusta andar a altas horas de la noche por la carretera (se ríe) además en el pueblo no hay mucho que hacer.

En ese momento pasa un camión muy rápido y estruendoso y Mariana se enoja con el conductor por que los asusto.

**MARIANA:** -Maldito, los odio!

**NICOLAS:** -Cálmate es solo un camión, seguramente lleva afán.

**MARIANA:** -Siempre llevan afán (CARA DE ENOJO)

**NICOLAS:** -Bueno y adónde vas? a casa? Te puedo llevar! aun me acuerdo donde queda. (GUIÑA EL OJO)

**MARIANA:** -Emmm (LO DUDA COQUETEANDO) después de tanto tiempo solo se te ocurre llevarme a la casa puff invítame a tomar algo  
Nicolás hace un gesto de (-BUENO)

**MARIANA:** -Cerca de aquí hay un bar nuevo nunca he entrado pero se ve bien.

Mariana se sube a la moto y se dirigen hacia el bar.

**ESC 11. EXT. TARDE-NOCHE. ENTRADA DEL BAR.**

Parquean la moto y entran al bar.

**ESC 12. INT. TARDE-NOCHE. BAR.**

Están sentados en el bar dialogando.

**MARIANA:** -Te fuiste y no dijiste nada.

**NICOLAS:** -Odio las despedidas y pues te quería mucho y sabía que me querías, por eso creo que fue mejor así, sin decir adiós.

**MARIANA:** -No me parece, no sabes cuánto tiempo me estuve preguntado que paso? Por qué no dijo nada? Que hice mal? (*NICOLAS LA INTERRUMPE*)

**NICOLAS:** -No, no hiciste nada mal, fueron solo cosas del destino, tuve la oportunidad de estudiar psicología en la ciudad y mi familia me convenció de hacerlo, mi hermana también se iba y pues no la podía dejar sola.

**MARIANA:** -Y como está ella?

**NICOLAS:** -Bien, muy bien es una fotógrafa muy conocida en la ciudad, se la pasa viajando, en conferencias, hace poco hizo una exposición importante de su trabajo.

**MARIANA:** -Y qué tal?

**NICOLAS:** - (*SONRIE*) Yo le digo siempre que muy chévere pero la verdad no entiendo mucho de eso.

Se miran por unos segundos a los ojos.

**NICOLAS:** -Te casaste?

**MARIANA:** -Nom y tú?

**NICOLAS:** -Algo así.

**MARIANA:** -Mejor no pregunto?

**NICOLAS:** -Mejor no. (*SE RIEN JUNTOS*)

Siguen conversando durante un buen rato y se van

**ESC 13. EXT. NOCHE. ENTRADA CASA DE MARIANA.**

Llegan a la casa de Mariana y se bajan de la moto, ella trae puesta la chaqueta de cuero. se miran un instante a los ojos (COMO SI NO TUVIESEN MAS TEMA DE CONVERSACION)

**MARIANA:** -Recuerdas que cuando chicos jugábamos piedra, papel o tijera (NICOLAS ASIENDE CON LA CABEZA) y que yo siempre te ganaba (RIEN JUNTOS)

**NICOLAS:** -Vos siempre hacías trampa (VUELVEN A REIR)

**MARIANA:** -Deberíamos apostar algo!

**NICOLAS:** - Haber algo como qué? Que quieres perder?

**MARIANA:** (CARA DE PICARDIA) -Pues si yo gano, te quedas esta noche conmigo ...y si pierdo, te vas juiciosito para tu casa...que dices... juegas?

Se acercan y juegan piedra, papel o tijera y ella gana. Entra con mucho cuidado de no hacer ruido a su casa y por la ventana de su alcoba bota unas sábanas amarradas, Nicolás le hace gestos de que no piensa subir por ahí, que es mejor por la puerta es más seguro, ella le hace muecas y le dice que es imposible que su mamá los puede oír.

#### ESC 14. EXT. NOCHE. ALCOBA DE MARIANA

Entra Nicolás por la ventana donde Mariana lo recibe con un beso y se dirigen a la cama.

#### ESC 15. EXT. DIA. ENTRADA CASA DE MARIANA.

Ha amanecido y Nicolás esta ya afuera de la casa de Mariana que lo mira desde la ventana ella intenta devolverle la chaqueta pero él le dice que en un rato volverá por ella, se despiden.

#### ESC 16. EXT. DIA. ENTRADA CASA DE LOS PAPAS DE NICOLAS.

Sale Nicolás de su casa terminando de comerse un panecillo, sale muy contento y muy apresurado a casa de Mariana.

#### ESC 17. EXT. DIA. ENTRADA CASA DE MARIANA.

Nicolás está dentro de la casa de Mariana su madre le ha abierto he invitado una taza de café.

**MAMÁ DE MARIANA:** -Mijo su cafecito, yo se lo traje bien cargadito como me gusta a mí y sin azúcar, no hay problema?

**NICOLAS:** -Así está bien muchas gracias (MIRA HACIA TODOS LADOS BUSCANDO POR DONDE VA A LLEGAR MARIANA)

**MAMÁ DE MARIANA:** -Y que lo trae por acá a que se debe su visita?

**NICOLAS:** (*NERVIOSO*)-No, pues vine a quedarme unos días a casa de mis padres y pues quise pasar a visitar a Mariana.

**MAMÁ DE MARIANA:** -Como, tus padres no te contaron nada...me imagino que no.

**NICOLAS:** -Contarme que señora?

**MAMÁ DE MARIANA:** -Mijo mi Marianita se nos fue.

**NICOLAS:** -Como así? Para donde se fue?

**MAMÁ DE MARIANA:** -Se nos fue mijo, meses después de que ustedes se fueran para la ciudad, un camión la atropello, ahí por la curva que queda antes del bar nuevo.

**NICOLAS:** -Pero... pero si yo hable con ella anoche, le preste mi chaqueta.

(*ESTA INQUIETO Y ASUSTADO*)

**MAMÁ DE MARIANA:** (*LLORADO ESCRIBE EN UN PAPEL*)-Mire, joven a mí no me causa risa este chiste, debería ir a su tumba (*LE ENTREGA EL PAPEL*) y llevarle flores frescas ella lo quería mucho. Que tenga un buen día.

#### **ESC 18. EXT. DIA. CEMENTERIO.**

Nicolás camina buscando la tumba por el cementerio, cuando la encuentra se percata que la chaqueta que le había prestado a Mariana, esta sobre la lápida, la toma y se la lleva; cuando llega donde tiene la moto, busca las llaves, pero no las encuentra, de repente aparece Mariana batiendo las llaves, Nicolás las toma y se sienta en el piso (*COMO DERROTADO*) Mariana se acurruca a su lado

**MARIANA:** -Pensé que ibas a salir a correr a penas me vieras.

**NICOLAS:** -No, porque habría de correr...no eres real.

**MARIANA:** -Entonces según tu que soy?

**NICOLAS:** -Vos no eres más que una alucinación de mi mente, producida por el fuerte trastorno que tuve al ver a mi esposa con mi mejor amigo, no eres más que eso una representación de mi mente. Ya he tratado varios pacientes con este tipo de problema se como afrontarlo.

**MARIANA:** -Sabes una cosa, cuando cierras los ojos el mundo no desaparece y cuando te mueres tampoco, el mundo sigue con o sin ti. Pero tú no lo puedes afirmar, nunca estarás allí para saberlo.

**NICOLAS:** -Ves a esas personas que están allá? (*SEÑALA A UN GRUPO DE PERSONAS QUE LO MIRAN RARO POR SU EXTRAÑO COMPORTAMIENTO*) pues esas personas no te ven y sabes una cosa a mi si me ven (*SE GOLPEA EN EL PECHO*)sabes por qué? porque yo si soy real. Lo siento linda, no creo en

fantasmas que salen a la carretera a asustar a los viajeros que les dan un aventón, lo siento.

**MARIANA:** -Si, y que es la realidad sino el mundo que nos rodea captado por nuestros sentidos o no te enseñaron eso en la universidad señor psicólogo!

Mírame, cierto que me ves, me oyes? Por supuesto que me oyes, quieres olerme, huéleme (*ACERCA A EL SU CUELLO*) siénteme Nicolás (*LO BESA*). Él le susurra.

**NICOLAS:** -Quién eres?

**MARIANA:** -Y que si soy el fantasma de la carretera y que si soy un demonio tras de tu alma o si soy tu linda novia de juventud, si me amas no es necesario definirme como que o quien soy. Hagamos una apuesta si yo gano me quedo contigo por siempre, si pierdo seré solo una alucinación temporal y podrás volver a tu casa con tu querida esposa y tu buen amigo. (*NICOLAS NO ESTA MUY COVENCIDO DEL TRATO*). Vamos guapo que el destino decida.

Se paran frente a frente y juegan piedra papel o tijera.

**NICOLAS Y MARIANA:** -Piedra, papel o tijera!

Piedra, papel o tijera!

Piedra, papel o tijera!

FIN

Te atreves a jugar?...

### GUIÓN TÉCNICO

<b>Título</b>	Hanya, ¿Te atreves a jugar?
<b>Productor</b>	Andrés Pérez.
<b>Director</b>	Guillermo Chávez.
<b>Asistente</b>	Juan Jiménez.
<b>Asistente</b>	Jonathan González

ESC 1. INT. DIA. ALCOBA DE NICOLÁS.

Nº Plano Tiempo de duración	Movimiento de Cámara	Video	Audio/Dia logo
# 1 3 Seg. <b>OBSERVACION 00</b>	Traveling, Plano medio, frontal (con leve inclinación desde arriba).	Se ven las fotos y diplomas de Nicolás colgados en la pared, se van pasando de acuerdo la cámara se va moviendo, luego la cámara baja y se ve a Nicolás acostado con su esposa, su esposa le está dando la espalda, él está orientado hacia ella.	Automóviles matutinos a lo lejos, pájaros piando, manecillas del reloj girando.
# 3 2 Seg.	Plano detalle, diagonal.	Las manecillas del reloj apuntan abajo (6 A.M.), mientras este suena la alarma.	Alarma del reloj.
#4 8 Seg.	Plano medio, "semi-picado".	Nicolás se da la vuelta parcialmente, y su mano se mueve torpemente buscando el botón de apagado del reloj, logra apagarlo y deja su mano posada en el reloj por 2 segundos, se mantiene inmóvil durante ese tiempo.	Alarma del reloj, "Clic" del botón de apagado de la alarma.
# 5 4 Seg.	Plano medio, frontal.	Nicolás está en la posición del plano # 3, se muestra la cama de lado, y de fondo la pared, Nicolás se levanta de lado de tal modo que queda sentado a la orilla de la cama.	Automóviles matutinos a lo lejos, pájaros piando.
# 6 2-3 Seg.	Plano detalle, frontal.	Nicolás abre los ojos, y bosteza.	Automóviles matutinos a lo lejos, pájaros piando.

<p># 7 10 Seg. <b>OBSERVACION 01</b></p>	<p>Plano general, paneo, de Nicolás hacia “afuera”. Desenfoco de cámara de Nicolás hacia “afuera”. [Afuera: la parte en donde Nicolás se sale del plano.]</p>	<p>Nicolás se levanta enérgicamente, se pone sus pantuflas sin necesidad de agacharse, se enfoca a Nicolás y mientras la cámara se mueve se va desenfocando, hasta que Nicolás quede desenfocado y quede en foco la pared/puerta/ventana (dependiendo de la locación), Nicolás queda fuera de plano, a la vez entra al plano un retrato de ellos dos.</p>	<p>Automóviles matutinos a lo lejos, pájaros piando, arrastrar de las pantuflas, respiro enérgico de Nicolás.</p>
<p>ESC 2.1 INT. DIA. ESCALERAS DE NICOLÁS.</p>			
<p># 1 4 Seg.</p>	<p>Plano americano, frontal/de lado (dependiendo de la locación).</p>	<p>Nicolás baja las escaleras, con su pijama y con un aura de ánimo, lo hace a velocidad media.</p>	<p>Pisadas de pantuflas en escaleras de asfalto/madera/metal (dependiendo de la locación).</p>
<p>ESC 2.2 INT. DIA. COCINA DE NICOLÁS.</p>			
<p># 1 3 Seg.</p>	<p>Plano general, perpendicular a la puerta de la cocina.</p>	<p>Nicolás entra por la puerta de la cocina.</p>	<p>Arrastre de pantuflas, rechinar de la puerta (en caso de haber puerta).</p>
<p># 2 5 Seg.</p>	<p>Primer plano, picado.</p>	<p>Se ve a Nicolás desde arriba, con los ingredientes para preparar un desayuno, se ven sus manos alistando todo y a la vez su rostro.</p>	<p>Nicolás tarareando Opera, sonido de los utensilios e ingredientes.</p>
<p># 3 4 Seg.</p>	<p>Plano Detalle a Primer plano, diagonal, “zoom</p>	<p>Nicolás tiene media naranja sobre un exprimidor de naranjas, en el recipiente ya</p>	<p>Exprimidor de naranjas eléctrico/</p>

	out”.	hay suficiente jugo para dos.	mecánico (dependien do de la utilería), gotas de jugo cayendo en un líquido.
ESC.3 INT. DIA. ALCOBA DE NICOLÁS			
# 1 15 Seg. <b>OBESRVACION 02</b>	Traveling de Plano Detalle a Plano General. Enfoque a “infinito”.	El vaso de jugo de naranja en plano detalle, se va alejando la cámara y se ve a Nicolás con una bandeja en donde tiene el desayuno de su mujer, incluido el jugo de naranja, va caminando hacia la habitación mientras la cámara se aleja de el (traveling de retroceso) y se postra en plano general desde la diagonal de la habitación, Nicolás pone la bandeja en la mesita de noche de su mujer.	Arrastre de pantuflas, sonido de la bandeja posándose en la mesita de noche, automóvil s matutinos a lo lejos, pájaros piando.
# 2 5-6 Seg. <b>OBESRVACION 03</b>	Plano medio, frontal, picado (mismo plano Escena 1, Plano 1).	Nicolás gira de haber puesto la bandeja en la mesita de noche, y le da un beso en el hombro a su mujer, ella hace “mala cara”, y esconde el hombro entre las cobijas, Nicolás mantiene su cara de ánimo.	Beso en piel (hombro), gruñidos muy leves (mujer), sábanas rosando piel (hombro), automóvil s matutinos a lo lejos, pájaros piando (estos últimos dos aún más bajo que en tomas anteriores)

# 3 1-2 Seg.	Plano detalle, de lado (perfil).	Nicolás agacha levemente la cabeza y sonríe con el mismo Ánimo de siempre.	Suspiro muy leve (hombre), automóbile s matutinos a lo lejos, pájaros piando (igual que en el plano 2).
ESC 4.1 EXT.DIA.CALLE FRENTE A LA CASA DE NICOLÁS Y AUTO.			
# 1 3 Seg. <b>OBESRVACION 04</b>	Plano americano.	Nicolás está saliendo por la puerta de su casa (la puerta ya está abierta), saca sus llaves.	Rechinar de la puerta de madera/metal (dependiendo de la locación), llaves, ambiente calle/pórtico.
# 2 3 Seg. <b>OBESRVACION 04</b>	Primer plano, frontal.	La esposa de Nicolás sigue acostada, cuando escucha el rechinar y cerrar de la puerta hace un gesto de fastidio.	Rechinar y cerrar de la puerta de madera/metal (dependiendo de la locación) a lo lejos.
# 3 10 Seg.	Primer plano, vista lateral.	Nicolás abre la puerta del auto, y entra, se pone el cinturón de seguridad, y enciende la radio, la cual automáticamente reproduce Música de Opera, como si esta estuviera programada para sonar todos los días.	Abrir y cerrar puerta de automóvil, sonido de “jalar” el cinturón de seguridad, “Clic” del seguro del cinturón de seguridad, “Clic” del

			botón de encendido de la radio, música de Opera, ambiente calle/pórtico.
# 4 5-10 Seg.	Primer plano (más cerca que el anterior), frontal o lateral (lado contrario a Toma 3).	Nicolás sonríe y levanta el mentón con arrogancia, y comienza a tararear la canción que suena, mientras tanto ponía la llave y encendía el automóvil, luego mueve los cambios para prepararse a arrancar.	Música de Opera, tarareos de Nicolás (Siguiendo la pieza musical que suena), llave encendiendo el auto, motor del auto, cambios moviéndose, ambiente calle/pórtico (más tenue).
# 5 5 Seg. <b>OBESRVACION 05</b>	Plano general, lateral (lado del conductor) o diagonal atrás (lado del conductor) [dependiendo de la locación].	Nicolás está dentro de auto, y este arranca, se sale de plano y se enfoca la casa de Nicolás/el auto se va alejando, hasta verse muy pequeño (dependiendo de la locación).	Auto arrancando , motor del automóvil, llantas rozando el suelo, ambiente calle/pórtico, pájaros piando.
ESC 4.2 EXT.DIA.CALLE CERCA A LA CASA DE NICOLÁS Y AUTO.			
# 1 10-15 Seg.	Primer plano (repetir plano Escena 4.1 Toma 4).	Nicolás está manejando, un neumático se pincha, frena en seco, su cabeza se va hacia el frente y el automóvil tiembla levemente, mueve la cabeza para reaccionar a lo que acaba de pasar, gira la llave	Motor del automóvil, llantas rozando el suelo, ambiente calle (más

		para apagar el automóvil, abre la puerta y se baja del automóvil.	ajetreado), freno en seco, llave del auto apagándolo , cinturón de seguridad soltándose, puerta abriéndose.
# 2 3-4 Seg.	Plano general lateral (mostrando cuerpo entero de Nicolás).	Nicolás está de pie enfrente de la llanta trasera izquierda, se rasca la cabeza con cara de molestia, la llanta esta pinchada.	Ambiente calle.
# 3 1-2 Seg.	Primer plano frontal.	Se ve el maletero cerrado, y luego a Nicolás abriéndolo (desde dentro del maletero).	Pasos (muy leves), llave del maletero abriéndolo, "clic" de cuando se abre el maletero, ambiente calle, tarareos Opera.
# 4 1-2 Seg.	Plano americano diagonal.	Nicolás tiene el maletero abierto y está observando en búsqueda de algo.	Ambiente calle, tarareos Opera.
# 5 1-2 Seg.	Plano detalle.	Se ve la silueta/empaque (dependiendo de la utilería) de la llave para soltar la llanta.	Ambiente calle, tarareos Opera.
# 6 3-4 Seg.	Plano americano diagonal.	Nicolás está parado detrás del auto, el maletero está abierto, se rasca la cabeza con cara de preocupación, mira su reloj más sin embargo no se le ve del todo molesto.	Ambiente calle, tarareos Opera.
ESC 5 EXT.DIA.CALLE FRENTE A LA CASA DE NICOLÁS.			
# 1 4-5 Seg.	Plano general.	Nicolás se ve llegando a su casa, casi llega a la puerta	Ambiente calle,

		principal.	pasos.
# 2 3-4 Seg.	Plano medio, desenfoco y enfoque (de Nicolás a la Moto).	Se ve a Nicolás caminando de fondo (desenfocado), en primer plano se ve una moto, se desenfoca la moto y se enfoca a Nicolás cuando este se detiene y pone una cara seria de curiosidad y extrañeza.	Ambiente calle, pasos.
# 3 5-6 Seg. <b>OBESRVACION 06</b>	Traveling, de primer plano a plano general.	Se ve la cara de Nicolás (con expresión; escena 5 toma 2), este gira su cabeza hacia la ventana de su habitación y la observa (traveling de la cara de Nicolás, se aleja la cámara y a la vez se mueve en paralelo a su mirada, hasta quedar viendo en plano general a Nicolás y a la casa).	Ambiente calle.
ESC 6 EXT.DIA.CALLE FRENTE A LA CASA DE NICOLÁS.			
# 1 3-4 Seg.	Plano americano, diagonal.	Nicolás aparece en los últimos escalones de la escalera, mirando con cara de extrañeza.	Ruidos de habitación (a lo lejos).
# 2 3-4 Seg.	Plano americano, desde atrás.	Nicolás se acerca a la puerta, y gira la perilla con cuidado, sus ojos están atentos a la rendija que se abra.	Ruidos de habitación (a lo lejos), perilla abriéndose (casi insonoro).
# 3 3-4 Seg.	Plano detalle.	La puerta se está abriendo, de la pequeña rendija que se abre se ve el cuarto de Nicolás, allí su esposa y su mejor amigo, juntos en la cama.	Ruidos de habitación (a lo lejos).
# 4 5-6 Seg.	Primer plano, frontal.	Nicolás está mirando por la rendija, se voltea bruscamente sin hacer ruido (dando la espalda a la puerta), mira hacia arriba con su rostro afligido y confundido totalmente.	Ruidos de habitación (a lo lejos).

ESC 7 .ESC. DIA FRENTE CASA DE NICOLÁS.

# 1 5-6 Seg.	Traveling retroceso, plano medio.	Nicolás salió de su casa, mira hacia la ventana de su habitación, y allí está de pie su amigo.	Ambiente calle/pórti co, pasos.
# 2 4-5 Seg.	Primer plano.	El Amigo de Nicolás está parado en la ventana, con el jugo de naranja que Nicolás preparo para su esposa, lo mira con una “semi sonrisa” cínica, y levanta el vaso levemente a modo de brindis.	Ambiente calle/pórti co (más leves).
# 3 4-5 Seg.	Primer plano – plano detalle, frontal.	Nicolás con cara de furia, está mirando hacia la ventana (hacia arriba), de repente pone unas llaves enfrente de su rostro (enfoco de cámara de rostro de Nicolás a las llaves).	Ambiente calle/pórti co.
# 4. 4-5 Seg.	Primer plano.	Nicolás se sube a la moto y se pone el casco.	Ambiente calle/pórti co, casco de moto.
# 5 2-3 Seg.	Primer plano.	Su Amigo (con rostro escena 7, toma 2) cambia su expresión y frunce el ceño, hace un gesto con la boca.	Ambiente calle/pórti co (más leves).
# 6 3-4 Seg.	Plano general, diagonal (desde la puerta)	Su Amigo (quien ya le está dando la espalda a la ventana) sale corriendo y abre la puerta, preocupado.	Ambiente calle/pórti co (más leves), pantuflas/c hanclas “corriendo” , puerta abriéndose bruscamen te (rechinar).
# 7 5-6 Seg.	Plano general (perfil a de moto), enfoco de moto al amigo.	Nicolás está sobre la moto, arranca y se sale de plano, mientras tanto su amigo abría la puerta y corre hacia la moto, ya es tarde, se da la vuelta y se queda mirando cómo se aleja (enfoco de	Ambiente calle/pórti co, moto arrancando , puerta abriéndose, pantuflas/c

		moto hasta el amigo).	hanclas "corriendo"
ESC 8 .ESC. DIA CALLES DE LA CIUDAD HASTA LAS AFUERAS DE ELLA.			
# 1 4-5 Seg.	Plano general, paneo.	Se ve la Moto a lo lejos, avanza hacia la cámara, y se aleja por la carretera.	Ambiente carretera, rugido de moto (efecto doppler).
# 2 4-5 Seg.	Plano detalle, frontal.	Nicolás está manejando en la moto, con cara de rabia y tristeza.	Ambiente carretera, rugido de moto.
ESC 9 .ESC. DIA. MIRADOR.			
# 1 4-5 Seg.	Plano general.	[Desde el mirador hacia la carretera], Nicolás se ve a lo lejos manejando, este se acerca al mirador (cámara) y parquea la moto, se quita el casco.	Ambiente carretera, rugido de moto, ruedas de moto en asfalto/tier ra.
# 2A	Primer plano, diagonal de frente.	Nicolás saca su celular.	Ambiente carretera, sonido desbloqueo de celular.
# 2B 1-2 Seg.	Plano detalle.	Se ve la pantalla del celular, el contacto "hermana" y el mensaje "llamando".	Ambiente carretera, sonido teclas de celular.
# 2A	Primer plano, diagonal de frente.	Nicolás se pone el celular en la oreja, y habla, cuando termina, presiona "colgar" y guarda su celular.	Dialogo: - Voy a quedarme por un tiempo en casa de nuestros padres, no quiero pensar con la cabeza caliente,

			tengo que digerir lo que he visto, igual es mi esposa y mi mejor amigo, debo pensar bien que es lo que debo hacer... bueno hermanita te quiero mucho hablamos en estos días... un beso chao. Ambiente, carretera.
# 3	Plano americano, diagonal atrás.	Nicolás se baja de la moto, y va hacia las alforjas, las abre, y saca algo lentamente, mirándolo fijamente.	Ambiente carretera, pasos en la tierra/tierra, cremallera /seguro alforjas, chaqueta de cuero siendo "jalada".
# 4 2-3 Seg.	Plano detalle.	Se ven las manos de Nicolás con una chaqueta en ellas, la extiende totalmente.	Ambiente carretera, chaqueta siendo extendida.
# 5 8-10 Seg.	Plano general.	Pone la chaqueta sobre la moto, se afloja la corbata con brusquedad, se la quita y la lanza al suelo, hace lo mismo con su saco de paño, coge la chaqueta de cuero y se queda mirándola.	Ambiente carretera, corbata y saco de paño siendo desvestidos bruscamente, corbata

			y saco de paño golpeando el suelo bruscamente.
# 6 6-7 Seg.	Traveling, Plano general.	Nicolás está sobre la moto, con el saco y la chaqueta de cuero puestos, arranca y la moto se ve a lo lejos (paneo).	Ambiente carretera, arrancar de motocicleta , ruedas de moto pasando de tierra a asfalto/solo en asfalto (dependiendo de locaciones)
ESC 10 .ESC. TARDE-NOCHE. CARRETERA.			
# 1 5-6 Seg.	Traveling de seguimiento, Plano general, diagonal.	Nicolás está manejando la Moto, al frente al lado de la carretera se ve una joven caminando en sentido contrario, Nicolás frena y retrocede.	Ambiente carretera de noche, ruido motocicleta , freno de motocicleta , llantas de motocicleta rodando asfalto (al retroceder)
# 2 2-3 Seg.	Plano medio.	Nicolás esta paralelo a la joven, se quita el casco, y le habla. [Mariana en primer plano desenfocada, Nicolás en segundo plano enfocado].	Dialogo: ¿Mariana? Ambiente carretera de noche, casco.
# 3 2-3 Seg.	Plano medio.	Se ve la espalda de Nicolás (parcialmente) y de fondo la joven sonríe y lo abraza mientras le habla. [Plano invertido, Nicolás en primer plano desenfocado, Mariana	Dialogo: ¡Nicolás! Ambiente carretera de noche.

		en segundo plano enfocada].	
# 4	Primer plano.	De perfil a los dos, el habla con cara de extrañeza, ella habla con una sonrisa en el rostro, suena un camión y ella se enoja por el ruido gritándole al conductor, Nicolás trata de calmarla, pero ella le recrimina con enojo, el evade el evento diciéndole otra cosa y le guiña el ojo, a lo que ella responde coqueteando, el hace un gesto de sumisión.	<p>Diálogos:</p> <p>Nicolás: ¿Cómo estás? ¿Por qué caminas a esta hora sola por la carretera?</p> <p>Mariana: Pues digamos que soy de las chicas que les gusta andar a altas horas de la noche por la carretera (se ríe) además en el pueblo no hay mucho que hacer.</p> <p>Mariana: ¡Maldito, los odio!</p> <p>Nicolás: Cálmate, es solo un camión, seguramente lleva afán.</p> <p>Mariana: ¡Siempre llevan afán!</p> <p>Nicolás: Y bien ¿adónde vas? ¿A casa? ¡Te puedo llevar!, aun me acuerdo donde queda.</p>

			<p>Mariana: Emmm ¿después de tanto tiempo solo se te ocurre llevarme a casa?, puff, invítame a tomar algo. Ambiente carretera de noche.</p>
# 5 7-8 Seg.	Plano medio, lateral a la moto.	Mariana se sube a la moto mientras Nicolas se pone el caso, ella le habla a Nicolás, Nicolás arranca.	<p>Dialogo: Cerca de aquí hay un bar nuevo, nunca he entrado pero se ve bien. Mariana subiéndose a la moto, ambiente carretera de noche, moto arrancando</p>

ESC 11. EXT. TARDE-NOCHE. ENTRADA DEL BAR.

# 1 5-7 Seg.	Traveling, plano general a Plano medio.	Se ve el bar de fondo, y la carretera a un lado, por donde está llegando Nicolás y Mariana, se detienen frente al bar, él se quita el casco.	<p>Ambiente carretera de noche, música de bar (a lo lejos), rugido de moto, llantas de moto en el asfalto/tierra.</p>
-----------------	---	--	---

ESC 12. INT. TARDE-NOCHE. BAR.

ESC 13. EXT. NOCHE. ENTRADA CASA DE MARIANA.			
# 1 3-4 Seg.	Traveling, Plano medio, lateral a la moto (seguimiento).	Nicolás y Mariana llegan en la moto a casa de Mariana, ella leva la chaqueta de cuero de él.	Ambiente carretera de noche, moto frenando, ruedas de moto en el asfalto/tierra.
# 2 3-4 Seg.	Plano americano.	Mariana se sienta en la orilla de algo (dependiendo de locaciones), y se queda mirando hacia la moto.	Ambiente carretera de noche, pasos Mariana.
# 3 4-6 Seg.	Plano general.	Mariana se ve de espaldas, al fondo está Nicolás, bajándose de la moto y caminando hacia ella.	Ambiente pueblo de noche, Nicolás bajándose de la moto, pasos de Nicolás.
# 4	Plano medio.	Nicolás se está sentado al lado de Mariana, se miran a los ojos sin decir nada, luego de un rato comienzan a hablar.	Diálogos: Mariana: ¿Recuerdas que cuando chicos jugábamos piedra, papel o tijera y que yo siempre te ganaba? Nicolás: Vos siempre hacías trampa. Mariana: ¡Deberíamos apostar algo! Nicolás: A

			ver, ¿algo como que? ¿Qué quieres perder? Mariana: Pues si yo gano, te quedas esta noche conmigo... y si pierdo, te vas <i>juiciosito</i> para tu casa... que dices... ¿juegas?
# 5 3-5 Seg.	Primer plano.	Se ven los rostros de ambos, diciendo “piedra, papel o tijera” al unísono.	Dialogo: Piedra, papel o tijera. Ambiente pueblo de noche.
# 6 2-4 Seg.	Plano detalle.	Se ve la mano de ambos el con su mano extendida (papel) y ella con solo dos dedos extendidos (tijera).	Ambiente pueblo de noche.
# 7 4-8 Seg.	Traveling seguimiento, plano medio (frontal) a plano general (frontal a ambos).	Se ve a Mariana de frente, esta se levanta (la cámara sigue el mismo plano), la cámara se va alejando mientras sigue a Mariana quien se dirige hacia la puerta a pequeños pasos rápido y silenciosos, Mariana está en la puerta y la abre con mucho cuidado de no hacer ruido (en el plano general se ve a ambos) entra, y Nicolás se queda afuera.	Ambiente pueblo de noche, pasos sigilosos.
# 8 2-4 Seg.	Primer plano, diagonal frontal.	Nicolás está de pie al lado de la casa, mirando hacia arriba, se ve la cara de Nicolás.	Ambiente pueblo de noche.
# 9 2-4 Seg.	Plano general, trasero	Nicolás sigue mirando hacia arriba, hacia la ventana del	Ambiente pueblo de

	contrapicado.	cuarto de Mariana, esta se muestra a través de la ventana.	noche.
# 10 3-5 Seg.	Primer plano, frontal.	Mariana está en la ventana, le tira unas cortinas amarradas a modo de cuerda, y le hace muecas insinuando “sube”.	Ambiente pueblo de noche, cortinas deslizándose.
# 11 2-5 Seg.	Primer plano, diagonal frontal (mismo plano escena 13, toma 8).	Nicolás hace un gesto de “ni loco”, susurra.	Dialogo: (susurros) Mejor por la puerta. Ambiente pueblo de noche.
# 12 2-5 Seg.	Primer plano, frontal (mismo plano escena 13, toma 10).	Mariana le susurra de vuelta.	Dialogo: (susurros) No, mi mama nos puede oír. Ambiente pueblo de noche.
ESC 14. EXT. NOCHE. ALCOBA DE MARIANA			
# 1 2-5 Seg.	Plano americano, lateral.	Mariana está de pie cerca a la ventana, Nicolás se ve trepando un pie sobre el marco de la ventana con medio cuerpo adentro, mientras Mariana sonrío, él está gimiendo por el esfuerzo.	Ruido de Nicolás trepando por la ventana, risas en susurros, gemidos tratando de no salir (silenciosos).
# 2 8-14 Seg.	Traveling, plano americano a primer plano, movimiento lateral (hasta plano general).	Nicolás esta de espaldas a mariana terminando de pasar por la ventana, Mariana se acerca toma su cabeza la gira y le da un beso [La cámara esta inicialmente en plano americano, cuando Mariana toma la cabeza de Nicolás se va acercando, hasta lograr la	Beso, pasos silenciosos, rechinar de la cama.

		escena del beso en primer plano], toma su mano y lo arrastra hacia la cama, donde ella se acuesta y el encima [Del primer plano del beso, se va alejando la cámara mientras hace un seguimiento a los dos, de la ventana a la cama, donde se desenfoca la cámara].	
ESC 15. EXT. DIA. ENTRADA CASA DE MARIANA.			
# 1 4-6 Seg.	Paneo, plano americano.	Se ven los árboles o vegetación, la cámara gira hasta mostrar a Nicolás de pie frente a la ventana, mirando hacia arriba.	Ambiente pueblo de día.
# 2 2-4 Seg.	Primer plano, frontal (mismo plano escena 13, toma 10).	Mariana se ve en la ventana, esta le dice algo, toma la chaqueta y está a punto de tirarla.	Dialogo: (vos baja) ¡Toma tu chaqueta! Ambiente pueblo de día.
# 3 2-5 Seg.	Plano americano (plano estático de la escena 14, toma 1).	Nicolás le responde y luego se despide levantando la mano levemente.	Dialogo: (vos baja) Espera, volveré más tarde por ella. Ambiente pueblo de día.
ESC 16. EXT. DIA. ENTRADA CASA DE LOS PAPAS DE NICOLAS.			
# 1 4-8 Seg.	Plano medio.	Nicolás cierra la puerta de su casa (saliendo) se mete un trozo de pan a la boca y se limpia con la manga de su saco/chaqueta, esta sonriente y se le ve impaciente.	Ambiente de calle/pórtico, puerta cerrándose, pasos acelerados.
ESC 17. EXT. DIA. ENTRADA CASA DE MARIANA.			
# 1 5-7 Seg.	Plano medio, lateral/diagonal.	Nicolás está sentado en una silla, mirando hacia su derecha, la mama de Mariana	Dialogo: Mijo su cafecito, yo

		entra a plano desde la izquierda con una taza de café en su mano que ubica en la mesita del centro [Mientras ella habla].	se lo traje bien cargadito como me gusta a mí y sin azúcar, ¿no hay problema? Pasos mama de mariana, taza de café posándose en mesa, sillas rechinando (dependiend o escenografía ).
# 2	Plano medio (mismo plano Escena 17, toma 1).	[Dialogo de Nicolás] Nicolás mira hacia la derecha y luego de reojo hacia arriba a la izquierda, su expresión es de ansiedad [Dialogo mama de Mariana] Nicolás pasa de mostrarse ansioso a verse nervioso [Dialogo Nicolás] [Dialogo mama de Mariana] conversan entre ellos dos (ver guion).	Diálogos: Revisar guion (de línea 2 a línea 9) Sillas rechinando (dependiend o escenografía ).
# 3 4-6 Seg.	Primer plano, frontal.	[Dialogo de Nicolás] Nicolás hace una expresión de angustia y desespero, mientras mira fijamente a la mama de Mariana.	Dialogo: Pero... pero si yo hable con ella anoche, le preste mi chaqueta. Sillas rechinando (dependiend o escenografía ).
# 4	Primer plano, contrapicado frontal.	Se ve desde abajo el rostro de la mama de mariana, y en “primer plano” un papel, ella está llorando, se acerca al papel, toma un esfero que	Dialogo: Mire, joven a mí no me causa risa este chiste,

		estaba al lado del mismo y empieza a escribir [Dialogo mama de Mariana].	debería ir a su tumba... Sillas rechinando (dependiendo o escenografía), esfera y papel.
# 5	Plano medio (mismo plano Escena 17, toma 1).	[Termina el dialogo mama de Mariana] la mama de Mariana le pasa el papel en el que estaba escribiendo, Nicolás lo toma con la mano aun preocupado y mirándola fijamente.	Dialogo: ... y llevarle flores frescas ella lo quería mucho. Que tenga un buen día. Sillas rechinando (dependiendo o escenografía), papel.
ESC 18. EXT. DIA. CEMENTERIO.			

Te atreves a jugar?...

**PLANIMETRÍA (ARTE / FOTOGRAFÍA / CÁMARA)**

<b>Título</b>	HANNYA ¿ Te atreves a jugar?
<b>Productor</b>	Andrés Pérez.
<b>Director</b>	Guillermo Chávez.
<b>Director de Arte</b>	Juan Jiménez.
<b>Director de Fotografía</b>	

**Convenciones**



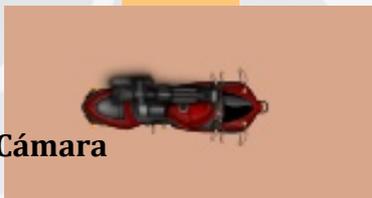
Ventana



Luz Fresnel



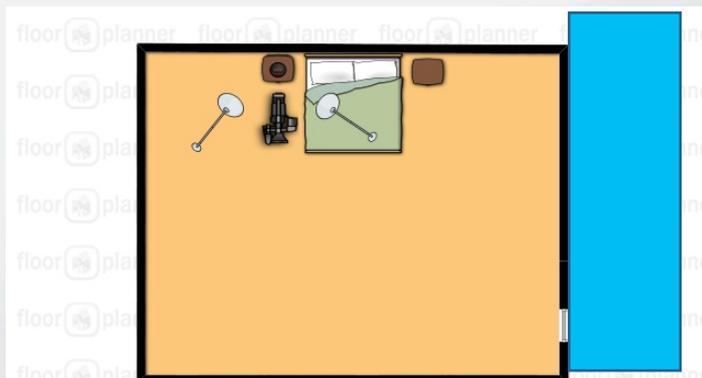
Cámara



Mot

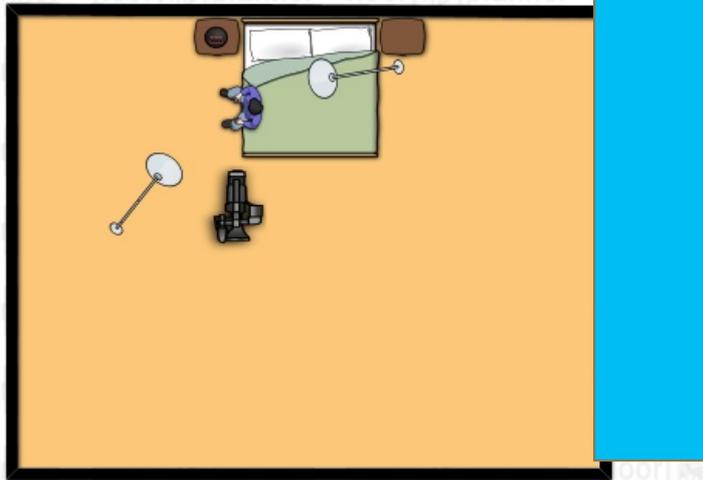
Cámara

**Escena 2, Plano 4**



Plano detalle Reloi

**Cámara**  
**Escena 2, Plano 5**

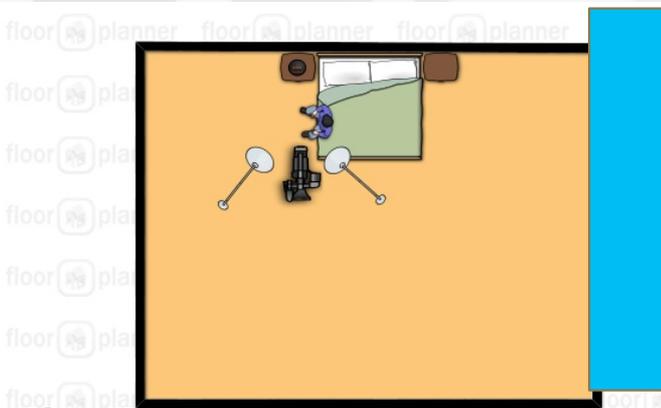


Plano Medio Nicolas

**Cámara**  
**Escena 2, Plano 6**



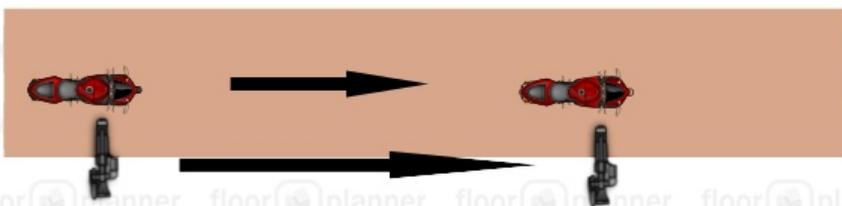
Luces



**Cámara**  
**Escena 3, Plano 7**



Plano Detalle Pies Nicolas



Plano detalle Pie nicolas metiendo cambios

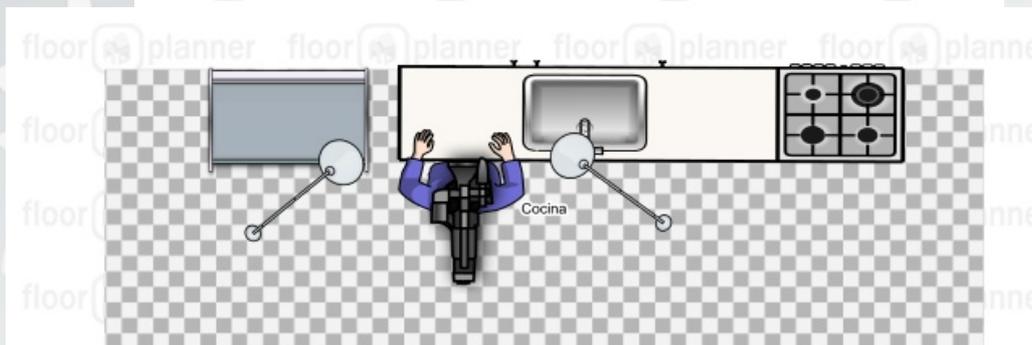
**Cámara**  
**Escena 3, Plano 8**



**Cámara**  
**Escena 4, Plano 9**



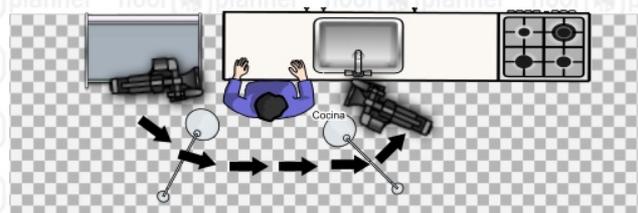
Plano panoramico manubrio y manos de nicolas



Primer Plano manos de Nicolas,  
Camara sigue la accion

**Cámara**  
**Escena 4, Plano 10**

Luces

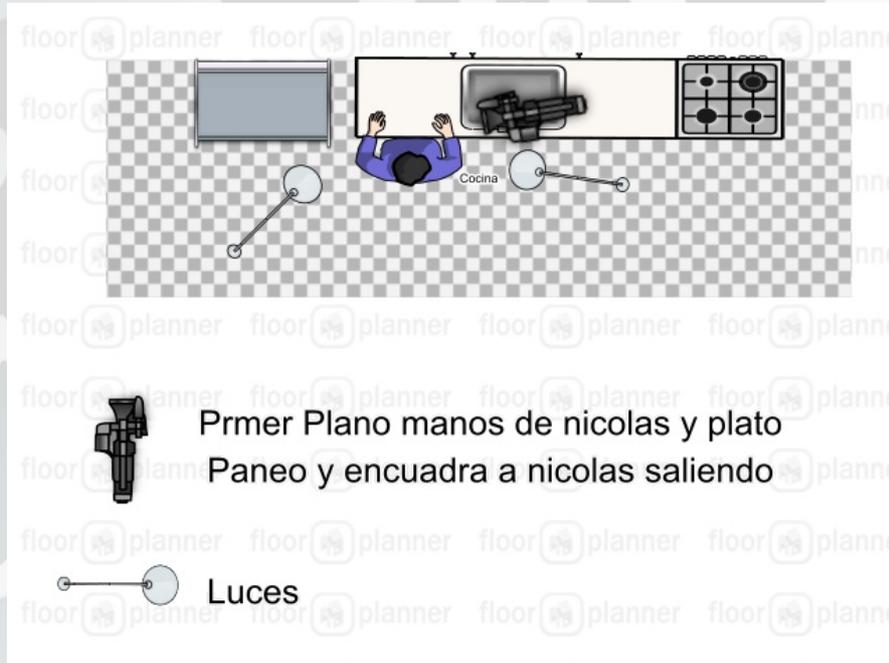


Plano Medio de Nicolas

CUN

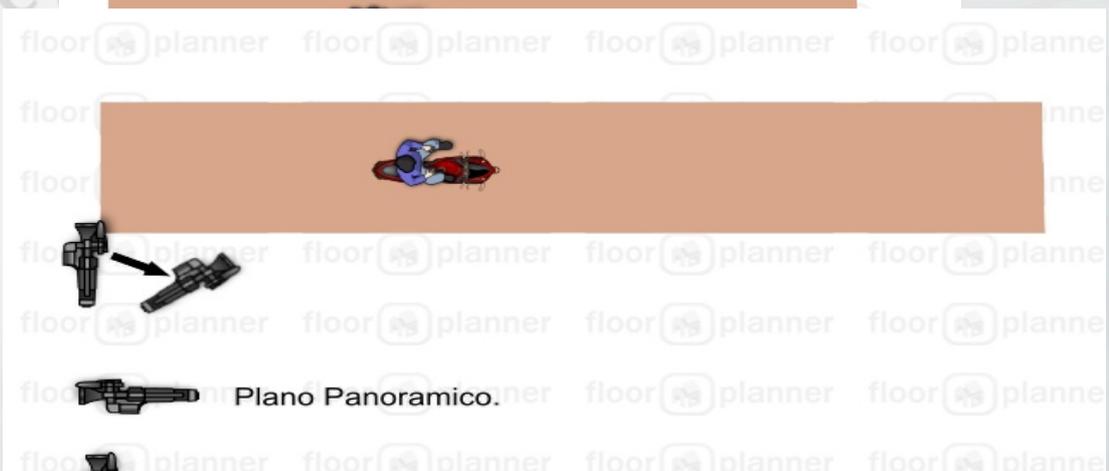
HANYA  
Te atreves a jugar?...  
**Monografía**

**Cámara**  
**Escena 4, Plano 11**



**Cámara**  
**Escena 5, Plano 12**

**Cámara**  
**Escena 5, Plano 13**



**Cámara**  
**Escena 5, Plano 14**



**Cámara**  
**Escena 5, Plano 15**



**Cámara**  
**Escena 6, Plano 16**



**Cámara**  
**Escena 6, Plano 17**



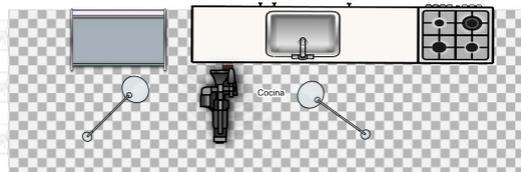
 Plano Medio Nicolas frente al timon.  
Camara sigue la accion.

**Cámara**  
**Escena 6, Plano 18**



**Cámara**  
**Escena 6, Plano 19**

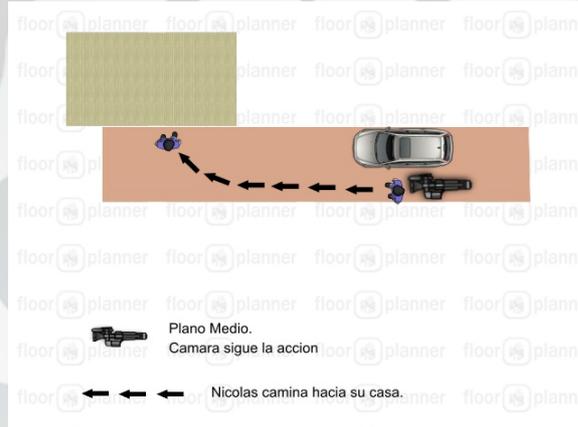
 Plano Medio.



 Plano General. Celular sobre la mesa.

 Luces

**Cámara**  
**Desplazamiento de actor**  
**Escena 6, Plano 20**



**Cámara**  
**Escena 6, Plano 22**



**Cámara**  
**Escena 6, Plano 23**



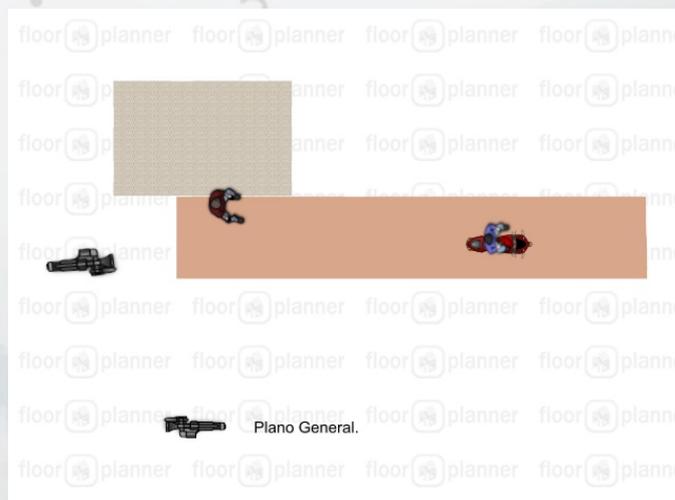
**Cámara**  
**Escena 7, Plano 24**



**Cámara**  
**Escena 8, Plano 26**



**Cámara**  
**Escena 8, Plano 27**



**Cámara**  
**Escena 8, Plano 28**



**Cámara**  
**Escena 8, Plano 29**



Esc 09, P 29

Mirador



**Plano General**

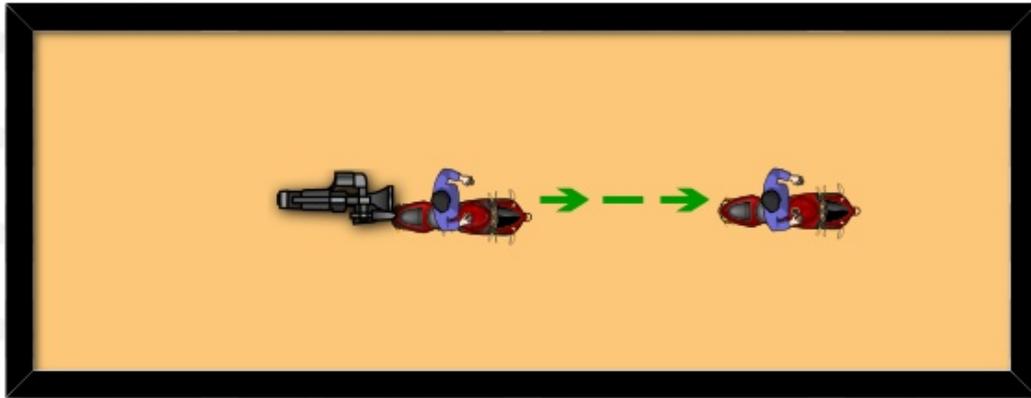
Esc 09, P 30

Mirador



**Primer Plano**

**Esc 09, P 31**  
**Mirador**



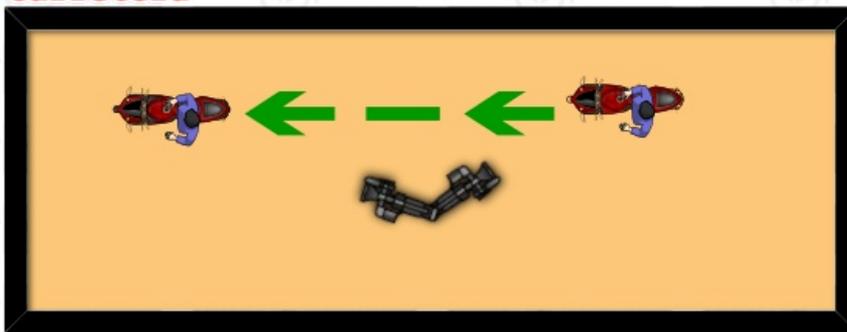
**Gran Plano General**



**Desplazamiento**

**Esc 10, P 32**

**Carretera**



**Plano General Angulacion Baja**

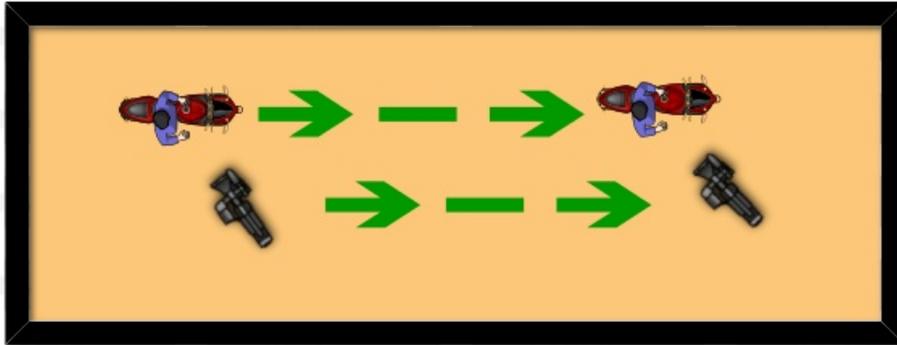


**Paneo siguiendo la accion**



**Desplazamiento**

Esc 10, P 33  
Carretera

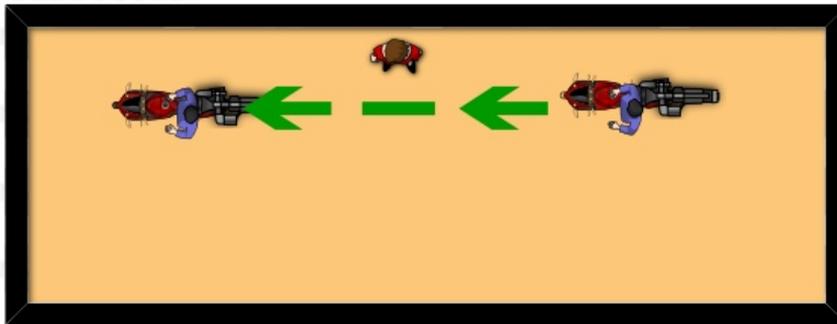


**Plano General**



**Desplazamiento**

Esc 12, P 34  
Carretera



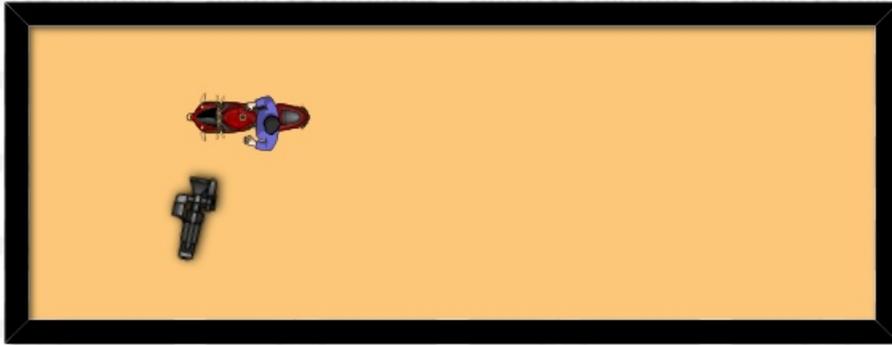
**Plano General**



**Desplazamiento**

Esc 12, P 35

Carretera



**Plano General**

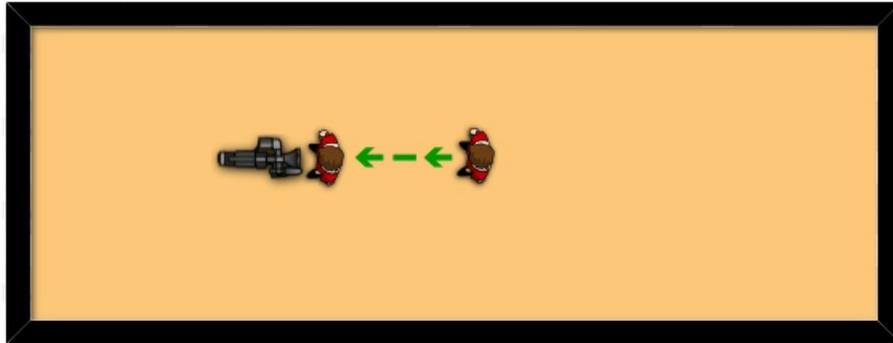
Esc 12, P 35

Carretera



**Primer Plano**

**Esc 12, P 36**  
**Carretera**



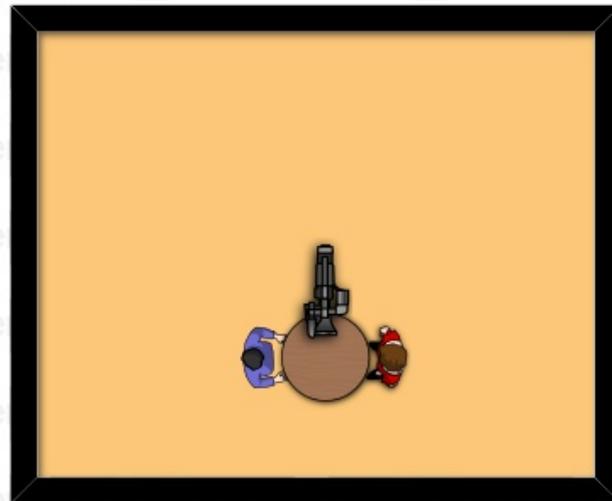
**Plano General**



**Desplazamiento**

**Esc 13, P 37**

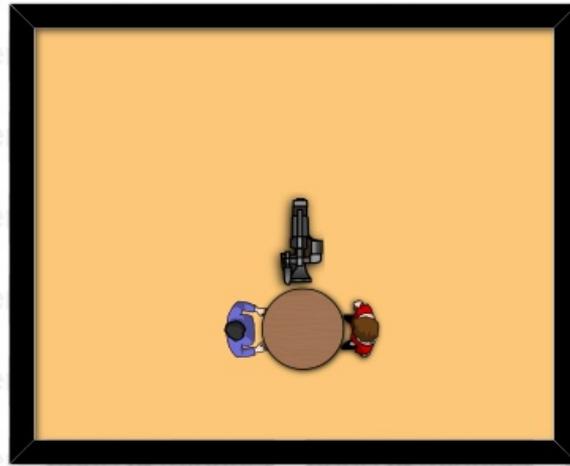
**Bar**



**Plano Detalle**

**Esc 13, P 38**

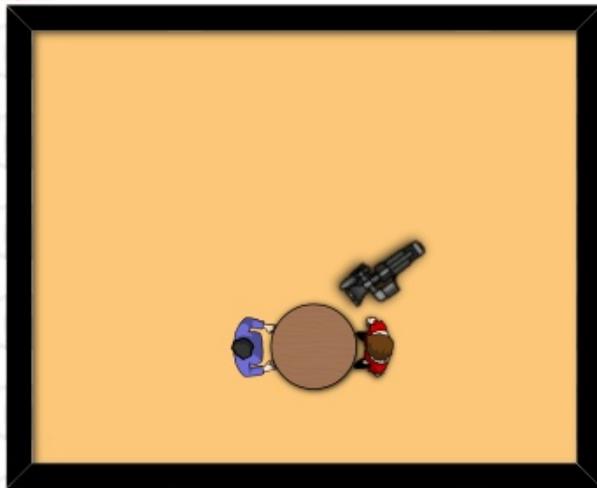
**Bar**



**Plano Medio**

**Esc 13, P 39, 41, 43, 45, 47, 49, 51**

**Bar**



**Primer Plano**

Esc 13, P 40, 42, 44, 48, 50

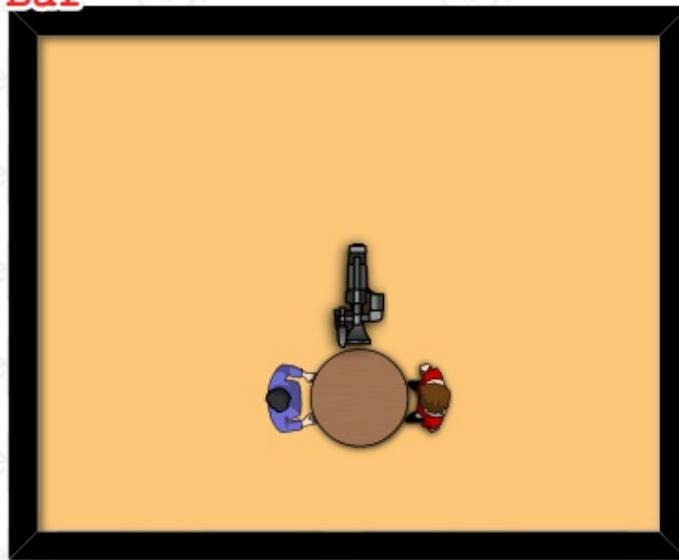
Bar



**Primer Plano**

Esc 13, P 46, 52

Bar



**Primer Plano**



**Esc 14, P 56**

**Fachada Casa De Mariana**



**Plano Medio Corto**

**Esc 14, P 57**

**Fachada Casa De Mariana**



**Plano Medio Corto**

**Esc 14, P 59, 61**

**Fachada Casa De Mariana**



**Plano Medio Corto**

**Esc 14, P 63**

**Fachada Casa De Mariana**



**Plano Medio Corto**

**Esc 14, P 64**

**Fachada Casa De Mariana**



**Plano General**

**Esc 14, P 65, 67**

**Balcon Casa De Mariana**



**Plano Medio (contrapicado)**

**Esc 14, P 66**

**Fachada Casa De Mariana**



**Plano Medio (picado)**

**Esc 14, P 68**

**Fachada Casa De Mariana**



**Primer Plano**

**Esc 15, P 69**  
**Casa De Mariana**



**Plano Medio Corto**



**Desplazamiento**

**Esc 16, P 670**  
**Fachada Casa De Mariana**



**Primer Plano a Plano general**



**Re encuadre**



**Desplazamiento**

**Esc 17, P 71**

**Fachada Casa De Mariana**



**Primer Plano**

**Esc 17, P 72**

**Fachada Casa De Mariana**



**Plano General**

**Esc 17, P 73**

**Fachada Casa De Mariana**



**Primer Plano**



**Desplazamiento**

**Esc 17, P 74**

**Fachada Casa De Mariana**



**Plano Medio**

**Esc 17, P 75**

**Fachada Casa De Mariana**



**Plano Medio**



**Giro - A cenital**

**Esc 18, P 76**

**Cementerio**



**Primer Plano**



**Sigue la Accion**



**Movimiento**

Esc 18, P 76

Cementerio



**Primer Plano**



**Segue la Accion**



**Movimiento**

Esc 18, P 78

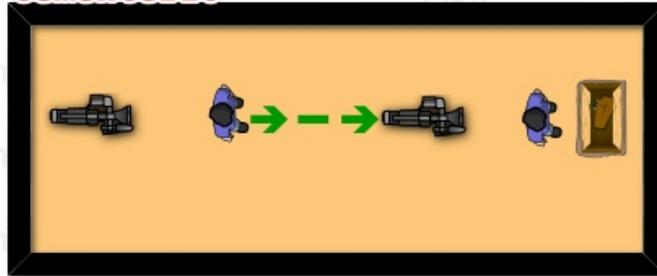
Cementerio



**Primer Plano**

Esc 18, P 77

**Cementerio**



**Plano General**



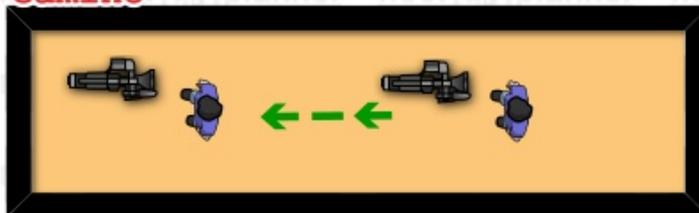
**Sigue la Accion**



**Desplazamiento**

Esc 19, P 79

**Camino**



**Primer Plano**



**Sigue la Accion**



**Desplazamiento**

**Esc 19, P 80**

**Camino**



**Plano general**



**Desplazamiento**

**Esc 19, P 81**

**Camino**



**Plano general**



**Sigue la Accion**



**Desplazamiento**

Esc 19, P 82

Camino



**Plano general**



**Desplazamiento**

Esc 19, P 83

Camino



**Plano Medio**



**Desplazamiento**

**Esc 19, P 84**  
**Camino**



**Plano Medio**

**Esc 19, P 85**  
**Camino**



**Primer Plano**

**Esc 19, P 86**

**Camino**



**Plano Medio**

**Esc 19, P 87**

**Camino**



**Primer Plano**

**Esc 19, P 88**

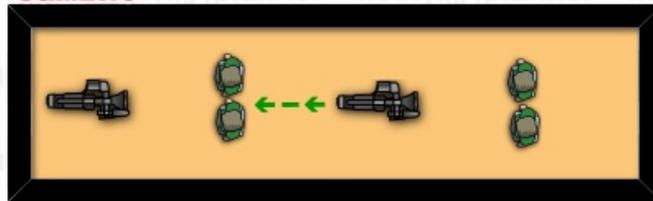
**Camino**



**Primer Plano**

**Esc 19, P 89**

**Camino**



**Plano General**



**Sigue la Accion**



**Desplazamiento**

**Esc 19, P 91**  
**Camino**



**Primer Plano**

**Esc 19, P 92**  
**Camino**



**Primer Plano**

**Esc 19, P 93**

**Camino**



**Primer Plano**

**Esc 19, P 94**

**Camino**



**Primer Plano**

**Esc 19, P 96**

**Camino**



**Primerísimo Primer Plano**

**Esc 19, P 95**

**Camino**



**Plano Medio**

Esc 19, P 97 - FIN  
Camino



**Primerísimo Primer Plano**

Observaciones:

**00:** Traveling de un lado a otro, posición arriba, plano cerrado a las fotos y diplomas, la cámara mantiene su posición elevada, pero su Angulo va bajando hasta mostrar a Nicolás en la cama.

**01:** Primeros segundos enfoque a Nicolás que se encuentra en el fondo, el primer plano se encuentra desenfocado, a medida que se desarrolla la escena, la cámara se va moviendo enviando a Nicolás a un lado del plano, y así vez se va cambiando el foco de Nicolás al objeto en primer plano.

**02/03:** [A discutir]

**04:** Nicolás ya está afuera de la casa, la puerta abierta es señal de que ya previamente la abrió y paso por ella, saca sus llaves para cerrarla e irse.

**05:** Dependiendo de las locaciones utilizadas, se tomara la posición del plano, sin embargo se optara por un enfoque de primer plano (auto de Nicolás) a segundo plano (casa de Nicolás), yendo desde el primero hasta el segundo mientras avanza la escena.

**06:** Nicolás está mirando de frente, el plano es cerrado a su rostro, se utilizaran dos movimientos desde que comienza la escena, hasta que termina, el primero es pasar del plano cerrado a un plano abierto, es decir un alejamiento de la cámara, el segundo, es la cámara siguiendo la mirada de Nicolás, así esta se mueve de Nicolás estando en el centro del plano, a dando una apropiada ley de la mirada en la escena, donde el "aire" se encuentre hacia donde Nicolás mira, estos dos movimientos de cámara al uní sonio conforman la esce

**PRESUPUESTO****ACTORES**

150.000 1. Personaje Principal.  
150.000 2. Personaje Principal.  
100.000 3. Personaje secundario.

**ACTORES TOTAL: \$ 400.000**

**VIATICOS**

Trasporte.

**TOTAL: \$ 140.000**

VARIABLE 80.000 Salto de Tequendama.

Almuerzos.

Sábado Almuerzo.

\$ 40.000 se dan arroz Chino.

Domingo Almuerzo.

\$ 60.000 Restaurante. O Pollo Asado con arepa.

\$ 50.000 40 Sándwiches. Refrigerio + Gaseosa

**TOTAL: \$ 150.000**

**VIATICOS TOTAL: \$290.000**

**ARTE:**

12.000 en las tablas de los cuadros.

6.000 Carteles.

5.000 Frutas.

5.000 Impresión Diploma.

10.000 Fotos de los recuadros

**ARTE TOTAL: 38.000**

**ALQUILER DEL BAR**

\$ 70.000 Alquiler

\$ 50.000 Consumo

**BAR TOTAL: \$120.000**

**ACTORES TOTAL: \$ 400.000**

**VIATICOS TOTAL: \$ 290.000**

**ARTE TOTAL: \$ 38.000**

**BAR TOTAL: \$ 120.000**

**TOTAL: \$ 848.000**

## PLAN DE FINANCIAMIENTO

Todo el cortometraje se realizo con recursos propios , no se realizaron ni prestamos ni ningun tipo de financiamiento distinto al que de nuestros salarios o ingresos propios dio para la consecucion de los recursos necesarios para este cortometraje.

## TRATAMIENTO AUDIOVISUAL

En cuanto a la imagen, look y valores de plano se tubo claro que este corto esta inspirado en las películas de carretera o pues así llamadas, entonces esto vendría siendo un corto de carretera, don de los personajes interactúan directamente con el paisaje, como el transporte principal del actor es una moto me base en

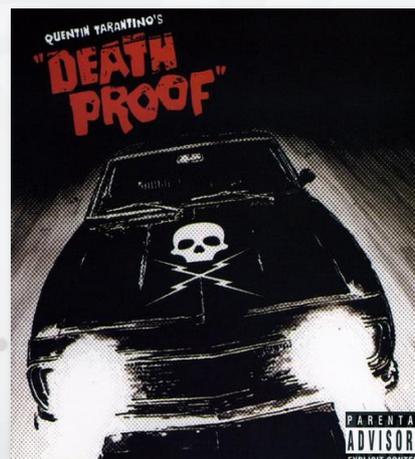
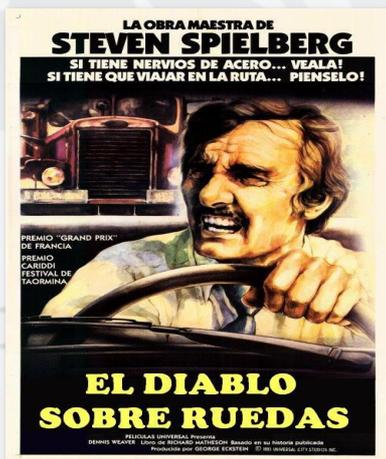
**3 metros sobre el cielo** <http://www.youtube.com/watch?v=qkPf2XaEZTg>

**Y películas de carretera como:**

**El diablo sobre ruedas** <http://www.youtube.com/watch?v=7EXbeXTX4m8>

**Death proof** <http://www.youtube.com/watch?v=7JGUBw7sNbQ>

**Rebeldes con causa** <http://www.cinetux.org/2013/09/ver-pelicula-rebeldes-con-causa-online-gratis-2007.html>



### CRONOGRAMA GENERAL DEL PROYECTO

<b>Título</b>	HANNYA ¿Te atreves a jugar?		
<b>Productor</b>	Andrés Pérez.		
<b>Director</b>	Guillermo Chávez.		
<b>Asistente</b>	Juan Jiménez.		
<b>Asistente</b>	Juan Pablo Molina		
<b>FASES</b>	<b>ACTIVIDADES DE CADA FASE</b>	<b>INSTRUMENTOS A APLICAR</b>	<b>RESPONSABLE</b>
Preproducción  Del 24/01/2014 Al 10/03 /2014	Elaboración del Guion Literario.	Elaboración de la estructura con Idea y Sinopsis.	Guillermo Chávez
	Elaboración del Guion técnico.	Involucrar planos, Movimientos técnicos de la producción	Jonatán Steven Gonzales
	Desglose de arte por escenas.	Buscar el vestuario e implementos con utilería.	Laura Teque Érica Chica.
	Planimetría.	Realizar la descripción gráfica del guion Técnico	Jonatán Steven Gonzales
	Story board.	Usar imágenes capturadas de películas y descripción.	Guillermo Chávez
	Presupuesto.	Realizar detalladamente los recursos de la producción.	Andrés Pérez
	Permisos.	Realizar los diferentes papeleos.	Andrés Pérez
	Plan de Rodaje.	Organigrama y tiempos.	Andrés Pérez
	Desglose de Locaciones.	Organizar por escenas y por locaciones todas las escenas a realizar.	Andrés Pérez
	Casting de Actores.	Buscar a los actores de acuerdo al perfil psicológico.	Laura Teque Érica Chica.
Desglose de Equipo Técnico.	Detallar los equipos a utilizar en el corto.	Juan Pablo Molina	
Produccion  Del 11/03/2014 Al 30/03/2014	Director	Va a estar a Cargo de la Dirección del cortometraje.	Guillermo Chávez
	Asistente de Dirección	Va ayudar al Director	Juan Jiménez
	Productor	Va a realizar la Producción.	Andrés Pérez
	Asistente de Producción	Va a ayudar al Productor.	Jonathan Steven Gonzales
	Directora de Arte	Va estar encargada, de los implementos a utilizar junto con la intención, en el implemento escenográfico.	Laura Teque
	Asistente de Arte	Va ayudar a la Directora de arte.	Érica Chica
	Camarógrafo	Va a manejar la cámara bajo la dirección del Director	Juan Pablo Molina
	Alistamiento de Equipos	Todos ayudamos al montaje.	Todos
Postproducción	Selección del material.	Con base a la ingesta del	Guillermo Chávez

CUN

HANYA  
Te atreves a jugar?...  
**Monografía**

		material se realiza la selección del material que se dispondrá a editar	Jonathan Steven Gonzales
Del 01/04/2014 AL 08/05/2014	Edición y montaje.	Realizara con base a un guion el montaje de edición	Jonathan Steven Gonzales
	Post Producción de Audio.	Verificara la calidad del audio de las grabaciones y realizara los cambios y ajustes necesarios	Jonathan Steven Gonzales
	Duplicado de Dvd	Realizaran los DVD de entrega con los formatos establecidos	Guillermo Chávez Jonathan Steven Gonzales
	Entrega Final a la universidad	Sustentaran el trabajo	Guillermo Chávez Junto al equipo de producción

### DESGLOSE DE LOCACIONES

<b>Título</b>	Hanya, ¿ Te atreves a jugar?						
<b>Productor</b>	Andrés Pérez.						
<b>Director</b>	Guillermo Chávez.						
<b>Productor de Campo</b>	Juan Jiménez.						
<b>Asistente</b>	Juan Pablo Molina						
<b>Asistente</b>							
LOCACIÓN	SET	REF.	ESC.	No. ESC.	INT/E XT	DÍA/NOC.	OBSERVACIONES
Casa Nicolas	Entrada	C1	1,2	1,2	EXT	DÍA	
	Balcón	C2	6	6	EXT	DÍA	
	Habitación	C3	3,4,5,16	3,4,5,16	INT	DÍA	
	Cocina	C4	7	7	INT	DÍA	
Casa Mariana	Entrada	M1	11,14	11,14	EXT	DÍA/NOC HE	
	Balcón	M2	15	15	EXT	NOCHE	
	Habitación	M3	16	16	INT	NOCHE	
Carretera	Carretera	CR	3,9,10,12	3,9,10,12	EXT	DIA/NNOC HE	
Cementerio	Tumba Mariana	CM	18	18	EXT	DIA	
Parque	Patio	p	17	17	EXT	DÍA	
Salto Tequendama	Caseta Peñasco	ST	19	19	EXT	DIA	
Bar	Mesa	B	10	10	EXT	DIA	

**SABANA DE LOCACIONES****1. Locación: CASA DE NICOLAS**

ESCENAS A GRABAR: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 16.

LUGAR: Apartamento

CONTACTO:

- Nombre: Guillermo Chaves
- Teléfono: 3214581834

**2. Locación: CASA DE MARIANA**

ESCENAS A GRABAR: 13, 14, 15, 17.

LUGAR:

- Apartamento:
- Corporación Unificada de Educación Superior "Cun".  
Balcón del Salón de radio. 2 Piso. "Escenas de la Fachada y de las Sabanas."

CONTACTO:

- Nombre: Guillermo Chaves y Directivas de Medios Audiovisuales.
- Teléfono: 3214581834



### **3. Locación: EL BAR**

ESCENAS A GRABAR: 11, 12.

LUGAR:

- CORPORACION UNIFICADA DE EDUCACIÓN SUPERIOR "CUN"  
Sede F Salón. Trabajo de Escenografía.

CONTACTO:

- Directivas de Medios Audiovisuales.

### **4. Locación: EL SALTO DEL TEQUENDAMA**

LUGAR: "Salto de Tequendama".

CONTACTO:

- No hay necesidad de permisos.

ESCENAS A GRABAR: 8, 9, 10.



**5. Locación: CEMENTERIO**

LUGAR: "Cementerio Jardines del Recuerdo."  
CONTACTO: Dra. Darmeli Rubio Pinilla

ESCENAS: 8, 9, 10.



Te atreves a jugar?...

**DESGLOSE DE REPARTO (CASTING)**

<b>Título</b>	Hanya “te atreves a jugar”
<b>Productor</b>	Andrés Pérez
<b>Director</b>	Guillermo Chávez
<b>Asistente</b>	Laura Teque
<b>Asistente</b>	Erica Chica

<b>Nombre del personaje</b>	<b>Esc.</b>	<b>No. Esc</b>	<b>Tipo</b>	<b>Observaciones</b>
<b>Nicolás</b>	1,2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18.	18	Principal	
<b>Mariana</b>	10, 11, 12, 13, 14.15, 18.	7	Principal	
<b>Brandón</b>	6, 7	2	Secundario	
<b>Melissa</b>	3, 6	2	Secundario	
<b>Mamá Mariana</b>	de 17	1	Secundario	

**DESGLOSE DE VESTUARIO POR PERSONAJE**

<b>TITULO</b>	Hanya "te atreves a jugar"
<b>PRODUCTOR</b>	Andrés Pérez
<b>DIRECTOR</b>	Guillermo Chávez
<b>DIRECTOR DE ARTE</b>	Juan Jiménez
<b>ASISTENTE</b>	Erica Chica
<b>ASISTENTE</b>	Laura Teque

<b>PERSONAJE</b> Nicolas	<p><b>Descripción del personaje:</b></p> <p>Hombre de estrato 3 vive en una casa con su esposa, es psicólogo, Nació y vivió toda su niñez y parte de su juventud en un pueblo lejos de la ciudad. Odia los riesgos y las situaciones fuera de su control, todo lo ha conseguido con persistencia, Ama sentirse profesional.</p> <p>viste casi siempre buzos de lana y rombos, pantalones serios pero no formales, camisas de corbata y zapatos de charol, todo de colores fríos y opacos.</p>
-----------------------------	---

ESC.	VESTUARIO	ACCESORIOS	OBSERVACIONES
1,2	pijama de rombos (azul) y pantuflas (azul con gris)		
3,4,5,6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18	Camisa de cuello(azul), buzo de rombos (azul oscuro), pantalón elegante(negro), zapatos (negros) y corbata de rombos (azul oscura)	llaves del carro	

**REFERENCIAS VISUALES**



<p><b>PERSONAJE</b> Mariana</p>	<p><b>Descripción del personaje:</b></p> <p>Chica de estrato 2 , novia de juventud de Nicolás, amante de la vida así como venga, bien o mal; relajada, sencilla, un poco oscura, le gusta caminar por la carretera a altas horas de la noche y la cerveza fría más aún si es gratis, de un ángel que atrae las miradas, sonrisa espectacular. Usa ropa ligera y sencilla, como jeans, camiseta y zapatillas que casi nunca combinan.</p>
-------------------------------------	--

ESC.	VESTUARIO	ACCESORIOS	OBSERVACIONES
10, 11, 12, 13, 14.15, 18.	Vestido (Blanco) seda un poco arriba de las rodillas	ninguno	Tener cuidado con el material que pueda ser reflejada la cámara en él

### REFERENCIAS VISUALES



#### PERSONAJE Brandon

#### Descripción del personaje:

amigo de Nicolás aproximadamente de su edad, se acuesta con su esposa cuando él se va a trabajar, sin el más mínimo remordimiento, amante de la adrenalina, las motos y las chaquetas de cuero.

suele vestirse con prendas muy oscuras, chaquetas preferiblemente de cuero, camisas de rayas, jeans ajustados y botas de cuero que lleva siempre desaliñadas.

ESC.	VESTUARIO	ACCESORIOS	OBSERVACIONES
6, 7	Pantaloneta		

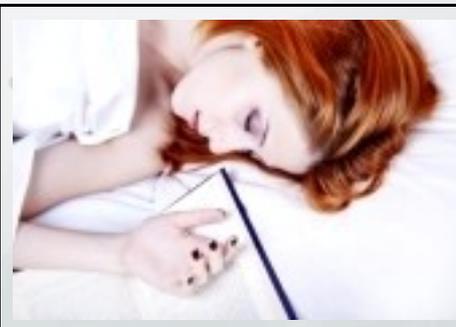
**REFERENCIAS VISUALES**



<p><b>PERSONAJE</b> Melisa</p>	<p><b>Descripción del personaje:</b></p> <p>Esposa de Nicolás, siempre vivió en la ciudad, se ha casado con él por apariencias, le es infiel con su mejor amigo, nada comprometida con su matrimonio y no le importa que se lo demuestre con su desprecio, igual él vive en una burbuja, Ama el cabello largo de Brandon y odia a morir la ópera y los psicólogos. viste siempre de vestidos colores llamativos como el rojo o el vino tinto, tacones altos con detalles muy finos.</p>
------------------------------------	---

ESC.	VESTUARIO	ACCESORIOS	OBSERVACIONES
3, 6	Pijama seda blanca		

**REFERENCIAS VISUALES**



<b>PERSONAJE</b> Madre de Mariana	<b>Descripción del personaje:</b>  Ama de casa, no olvida la trágica muerte de mariana, le gusta coleccionar retratos y cosas antiguas, odia el café frío o aguado. Viste siempre un chal de su color favorito (verde) que alterna siempre con el color de sus desgastados zapatos, camisa sencilla y pantalón suelto.
--------------------------------------	---

ESC.	VESTUARIO	ACCESORIOS	OBSERVACIONES
17	chal (verde) jeans(azul) y zapatos (beige)		

**REFERENCIAS VISUALES**



Te atreves a jugar?...

### FICHA TÉCNICA

TÍTULO HANYA  
GÉNERO SUSPENSO  
IDIOMA ESPAÑOL  
DURACIÓN 11 Minutos  
FORMATO DE RODAJE HD  
FORMATO FINAL FULL HD

CARGO	NOMBRE	NACIONALIDAD
Productor	Andrés Pérez	Colombiano
Productor(es) Asociado(s)	Guillermo Chávez	Colombiano
Coprodutor(es)		Colombiano
Productor Ejecutivo		Colombiano
Productor de Campo	Juan Pablo Molina	Colombiano
Guión	Guillermo Chávez	Colombiano
Director	Guillermo Chávez	V Colombiano
Script		Colombiano
Actores principales	Suleny Ortega Sebastián Bohórquez	Colombianos
Actores secundarios	Marcela Marin Edwin Higuera Setella Bustos	Colombianos
Jefe de Casting	Laura Teque	Colombiana
Director de fotografía	Juan Jiménez	Colombiano
Camarógrafo	Juan Pablo Molina	Colombiano
Asistente de Cámara	Johan Solorsano	Colombiano
Foto Fija		Colombiano
Diseñador de Producción		Colombiano
Director de Arte	Juan Jiménez	Colombiano
Jefe de Ambientación	Erica Chica	Colombiana
Escenógrafo		Colombiano
Diseñadora de vestuario	Erica Chica	Colombiana
Jefe de maquillaje y peinados	Laura Teque	Colombiana
Sonidista	Sebastián García	Colombiano
Microfonista	Jonathan González	Colombiano
Director Efectos Especiales		Colombiano
Editor	Jonathan González	Colombiano
Dibujantes		Colombiano
Mezcla de audio	Juan Jimenez	Colombiano
Música original		Colombiano

## PLAN DE RODAJE

### 1. Primer Día de Rodaje.

Grabación en las Locaciones.

1. Casa de Nicolás.
2. Casa de Mariana.

Hora.	Descripción
7:00 AM	Hora de Llegada
7:00 Am - 7:30 Am	Alistamiento de Equipos
7:30 Am - 8:00 Am	Refrigerio o desayuno.
8:00 AM - 8:30 Am	Escenografía de locación del Apartamento.
8:00 Am - 8:25 Am	ESC 1. INT. DIA. ALCOBA DE NICOLÁS.
8:25 AM - 8:50 AM	ESC 2. INT. DIA. ESCALERAS Y COCINA DE NICOLÁS.
8: 50 Am - 9:15 AM	ESC.3 INT. DIA. ALCOBA DE NICOLÁS
9:15 Am - 9:40 Am	ESC 4 EXT.DIA.CALLE FRENTE A LA CASA DE NICOLÁS Y AUTO.
9:40 Am - 10:05 Am	ESC 5 EXT.DIA.CALLE FRENTE A LA CASA DE NICOLÁS.
10:05 Am - 10:30 Am	ESC 6. INT. DIA. ESCALERAS DE NICOLÁS.
9:55 Am -10:10 Am	ESC 7 .ESC. DIA FRENTE CASA DE NICOLÁS.
10:10 Am -10: 30 Am	ESC 16. EXT. DIA. ENTRADA CASA DE LOS PAPAS DE NICOLAS.
10:30 Am – 11:30 AM	Lapso de tiempo Por si cada en cada escena se demora más de lo planteado.

11: 30 Am - 12:00 Am	Preparación de la Segunda escenografía de la casa de mariana.
12:00 Am - 12: 30 Am	Almuerzo.
12:30 Pm – 12:55 Pm	ESC 13. EXT. NOCHE. ENTRADA CASA DE MARIANA.
12:55 Pm – 1:20 Pm	ESC 14. EXT. NOCHE.ALCOBA DE MARIANA
1:20 Pm – 1:45 Pm	ESC 15. EXT. DIA. ENTRADA CASA DE MARIANA.
1:45 Pm – 2:10 Pm	ESC 17. EXT. DIA. ENTRADA CASA DE MARIANA.
2:10 Pm – 3:10 Pm	Lapso de tiempo Por si cada en cada escena se demora más de lo planteado.
3:10 Pm – 4:00 Pm	Desmante de Equipos de grabación y escenografía.

2. Segundo Día de Rodaje  
Grabación en las Locaciones.

3. Salto de Tequendama.
4. Bar.

Hora.	Descripción
6:00 Am	Hora de Llegada
6:00 AM - 6:30 Am	Alistamiento de Equipos
6:30 Am – 8:00 Am	Salida al Salto de Tequendama.
8:00 Am – 8:30 AM	Preparación de Equipos.
8:30 Am- 9:00 Am	Desayuno o Refrigerio.
9:00 Am – 9:25 Am	ESC 8 .ESC. DIA CALLES DE LA CIUDAD HASTA LAS AFUERAS DE ELLA.
9:25 Am – 9:50 Am	ESC 9 .ESC. DIA. MIRADOR.
9:50 Am – 10:15 Am	ESC 10 .ESC. TARDE-NOCHE. CARRETERA.
10:15 Am – 10:45 Am	ESC 18. EXT. DIA. CEMENTERIO.
10:45 Am – 11:30 Am	Desmante de Equipos de grabación y escenografía y Lapso de tiempo Por si cada en cada escena se demora más de lo planteado.
11: 30Am a 1:00 Pm	Traslado del Salto de Tequendama al Bar.

CUN

HANYA  
Te atreves a jugar?...  
**Monografía**

1:00 Pm – 2:00 Pm	Almuerzo
2:00 Pm – 3:00 Pm	ESC 11. EXT. TARDE-NOCHE. ENTRADA DEL BAR.
3:30 Pm – 4:15 Pm	ESC 12. INT. TARDE-NOCHE. BAR.
4:15 Pm – 4:45 Pm	Lapso de tiempo Por si cada en cada escena se demora más de lo planteado.
4:45 Pm – 5:10 Pm	Desmante de Equipos de grabación y escenografía
5:10 Pm – 5:30 Pm	Hora de Salida.

### DERECHOS DE AUTOR

Esta en proceso de tramite en la pagina web

### PROPUESTAS DE DIFUCION Y PROMOCION

Por medios visuales como afiches , medio magnético e internet



### FILMOGRAFIA

*3 metros sobre el cielo*  
<http://www.youtube>



[.com/watch?v=qkPf2XaEZTg](#)

**El diablo sobre ruedas** <http://www.youtube.com/watch?v=7EXbeXTX4m8>

**Death proof** <http://www.youtube.com/watch?v=7JGUBw7sNbQ>

**Rebeldes con causa** <http://www.cinetux.org/2013/09/ver-pelicula-rebeldes-con-causa-online-gratis-2007.html>

### BIBLIOGRAFIA

Cienciología, G. d. (2011, febrero 21). *Como la Cienciología me puede ayudar con ?*

Retrieved from Como la Cienciología me puede ayudar con ?:

[http://spanish.scientologyhandbook.org/sh3\\_2.htm](http://spanish.scientologyhandbook.org/sh3_2.htm)

Bécquer, G. A. (1861). *Los Ojos Verdes*. España: El Contemporáneo,.

Wikipedia. (2014, Enero 29). *Wikipedia*. (p. o. Piedra, Producer) Retrieved from

Wikipedia: [http://es.wikipedia.org/wiki/Piedra,\\_papel\\_o\\_tijera](http://es.wikipedia.org/wiki/Piedra,_papel_o_tijera)

Monogatari, K. (2007, Abril 12). *Blog de Kisune Monogatari*. (Hanyas, Producer)

Retrieved from Kitsune: <http://kitsunemonogatari.blogspot.com/2007/05/el-demonio-de-los-celos.html>

Berger, F. K. (2012, Julio 3). *Medline Plus*. Retrieved from Medline Plus:

<http://www.nlm.nih.gov/medlineplus/spanish/ency/article/001553.htm>

Zieve, D. (2013, Agosto 3). *Medline Plus*. Retrieved from Medline Plus:

<http://www.nlm.nih.gov/medlineplus/spanish/ency/article/000925.htm>

Te atreves a jugar?...



# HANNYA

TE ATREVES A JUGAR ?

Nicolás es un hombre de familia muy conservador y bueno con todo el mundo; una mañana se devuelve a casa antes de lo esperado y encuentra a su esposa con su mejor amigo, al que le roba su hermosa moto para desquitarse un poco, emprende un largo viaje hacia su pueblo natal, allí en una oscura carretera se reencuentra con Mariana (su bella novia de juventud), pero algo parece estar mal, pues todos en el pueblo hablan de un espanto que aparece en la carretera pidiendo ayuda y matando a quien le avienta, Nicolás se entera que Mariana hace años yace muerta, cuando va a ver su tumba ella aparece, ahora Nicolás jugara su destino a piedra papel o tijera, juego que Mariana sabia ganar muy bien.

