# ¿ESA PROPIEDAD DE QUIÉN ES?

**Campaña:** FUERA DE MAPA – No estaba en el mapa
**Género:** Aventura urbana / Comedia
**Duración estimada:** 4–5 minutos
**Locación:** Bogotá

## ESCENA 1. INT. CASA – TARDE

La escena abre con planos de tres amigos en una casa. Todos están aburridos y no saben qué hacer.

Uno está acostado en el sofá mirando al techo. Otro camina de un lado a otro por la sala. Una tercera persona está sentada mirando su celular y cambiando de aplicación sin interés.

**AMIGO 1:**
Ay, no. Estoy demasiado aburrido. Tenemos que hacer algo.

**AMIGO 2:**
Bueno, ¿qué hacemos?

**AMIGO 1:**
No sé, propongan un plan.

**AMIGA 3:**
Pues vamos a comer algo.

**AMIGO 2:**
¿A dónde?

**AMIGA 3:**
Al mismo lugar de siempre, ¿no?

**AMIGO 1:**
¡No! Es que siempre hacemos lo mismo. Siempre salimos a comer, vamos a los mismos sitios… Deberíamos hacer algo diferente.

**AMIGO 2:**
Bueno, pues busquemos un juego de mesa.

Los tres se levantan y empiezan a buscar entre cajones, muebles y cajas olvidadas. Después de revolver varias cosas, encuentran una caja vieja, cubierta de polvo y escondida en un rincón.

**AMIGA 3:**
¿Y esto qué es?

**AMIGO 2:**
Ni idea. Nunca lo había visto.

**AMIGO 1:**
Pues juguemos eso. Seguro nadie lo ha jugado.

Los tres se miran y aceptan.

# ESCENA 2. INT. CASA – CONTINUACIÓN

**SECUENCIA VISUAL – ASMR**

Planos muy cerrados y detallados de la caja:

- Manos limpiando el polvo de la tapa.
- El sonido de la caja al abrirse.
- Las fichas chocando entre sí.
- Los dados rodando sobre el tablero.
- Una mano moviendo la ficha por las casillas.
- El sonido de las tarjetas al mezclarse.

La cámara se concentra en las texturas, los sonidos y los pequeños movimientos del juego.

Uno de los amigos avanza su ficha y cae en una casilla especial.

**AMIGO 2 (leyendo):**
«Saca una tarjeta azul».

Saca la tarjeta y la lee en voz alta.

**AMIGO 2:**
«Escanea el QR».

Se queda mirando la tarjeta, confundido.

**AMIGO 2:**
¿What the fuck?

**AMIGA 3:**
Pues escanea el QR.

El amigo saca su celular y escanea el código. En la pantalla aparece una notificación:

**PANTALLA DEL CELULAR:**
*FUERA DE MAPA – PARTIDA INICIADA.*
*A tres cuadras de aquí hay un lugar que nunca has visitado.*

**AMIGO 2:**
¿Qué? ¿A tres cuadras?

**AMIGO 1:**
¡Uy! ¿Y qué hay?

Aparece una segunda indicación en la pantalla:

**PANTALLA DEL CELULAR:**
*Hay una puerta que has visto muchas veces, pero nunca te has atrevido a abrir. Hoy vas a descubrir qué hay detrás.*

**AMIGO 2:**
Ay, no. ¿Y si qué hay ahí?

**AMIGA 3:**
Ay, cállese. ¡Vamos más bien!

Los tres se levantan emocionados, guardan el juego y salen de la casa.

# ESCENA 3. EXT. CALLES DE BOGOTÁ – TARDE

Montaje de los amigos caminando por la ciudad.

Planos de sus pasos, los edificios, las calles, los cruces peatonales y sus miradas buscando la dirección indicada.

La cámara los sigue hasta que llegan frente a una puerta que parece pasar desapercibida entre los demás establecimientos.

**AMIGO 1:**
¿Es aquí?

**AMIGA 3:**
Pues eso dice el mapa.

**AMIGO 2:**
Uy, pero esto se ve como medio aburrido.

**AMIGO 1:**
No pues, ¿no que queríamos hacer algo diferente? Entremos y miremos.

Uno de ellos abre la puerta.

# ESCENA 4. INT. BAR – TARDE / NOCHE

La puerta se abre y revela un bar de ambiente rockero, completamente diferente a lo que esperaban.

La música y el ambiente cambian. La cámara recorre el lugar con planos que permitan descubrirlo junto con los personajes:

- Planos generales del bar y su decoración.
- Detalles de luces, afiches, instrumentos y objetos.
- Personas conversando y disfrutando.
- Los amigos mirando alrededor con curiosidad.
- Ellos sentados, riéndose y disfrutando de la música.
- Detalles de sus bebidas y de los elementos del lugar.

La secuencia debe sentirse como si el espectador también estuviera descubriendo el espacio por primera vez.

**AMIGA 3:**
Bueno, tengo que admitir que este lugar está buenísimo.

**AMIGO 2:**
¿Ven? Y nosotros siempre metidos en los mismos sitios.

Después de disfrutar un rato, uno de ellos recuerda el juego.

**AMIGO 1:**
Bueno, ¿y ahora qué sigue?

**AMIGO 2:**
Pues saquemos el juego. A ver qué más nos toca.

En ese momento, el celular de uno de ellos vibra.

**PANTALLA DEL CELULAR:**
*Es tu turno. Lanza los dados.*

**AMIGA 3:**
¡Uy! ¿Qué? ¡Es tu turno!

**AMIGO 1:**
Bueno, bueno. A ver qué nos sale.

# ESCENA 5. INT. BAR – CONTINUACIÓN

**SECUENCIA VISUAL – ASMR**

Vuelven los planos cerrados del juego:

- La mano tomando los dados.
- Los dados rodando sobre la mesa.
- La ficha avanzando por el tablero.
- La ficha deteniéndose en una nueva casilla.

**AMIGO 1 (leyendo):**
«Descubre un nuevo lugar. Saca una tarjeta».

Sacan una tarjeta y la leen entre todos.

**AMIGA 3:**
«Debes moverte máximo diez cuadras y descubrir un lugar completamente diferente al que acabas de visitar».

**AMIGO 2:**
¿Otro lugar? ¿Y ahora para dónde?

El celular recibe una nueva notificación.

**PANTALLA DEL CELULAR:**
*Tu siguiente pista está cerca. Camina dos veces a la derecha y tres veces a la izquierda.*

**AMIGO 1:**
Bueno, pues sigamos las instrucciones.

# ESCENA 6. EXT. CALLES DE BOGOTÁ – DÍA

Los amigos siguen las indicaciones del juego por diferentes calles.

Planos de ellos caminando, girando en las esquinas y buscando pistas en su entorno. Finalmente, llegan a una biblioteca.

**AMIGO 2:**
¿Una biblioteca? ¿En serio?

**AMIGA 3:**
Pues entremos. A ver qué tiene.

# ESCENA 7. INT. BIBLIOTECA – DÍA

El ambiente cambia completamente. Pasamos del ruido y la música del bar al silencio y la tranquilidad de la biblioteca.

Una secuencia de planos cortos muestra a los amigos explorando el lugar:

- Recorriendo los pasillos entre libros.
- Buscando títulos en las estanterías.
- Hojeando libros y descubriendo ilustraciones.
- Uno de ellos poniéndose un libro sobre la cabeza.
- Otro mirando curioso a las personas que están leyendo.
- Los tres compartiendo un momento divertido en silencio.

La cámara muestra los detalles de este espacio y cómo los amigos se apropian de él, descubriendo una experiencia que no habrían buscado por su cuenta.

**AMIGO 1 (en voz baja):**
Bueno, esto sí que no me lo esperaba.

**AMIGA 3:**
¿Ven que sí hay planes diferentes?

Los amigos terminan de recorrer la biblioteca y salen.

# ESCENA 8. EXT. CALLES DE BOGOTÁ – DÍA

Mientras caminan, el celular de otro de los amigos recibe una notificación.

**PANTALLA DEL CELULAR:**
*Es tu turno de jugar. Lanza los dados.*

**AMIGO 2:**
¡Bueno! Ahora me toca a mí.

**AMIGA 3:**
A ver con qué nos sale el juego.

# ESCENA 9. INT. / EXT. CENTRO DEPORTIVO – DÍA

**SECUENCIA VISUAL – ASMR**

Nuevamente, planos detalle del juego:

- Los dados cayendo.
- La ficha avanzando.
- La tarjeta que se levanta de la mesa.
- El celular mostrando la nueva ubicación.

Los amigos siguen la pista hasta llegar a un centro deportivo.

Al entrar, descubren un espacio completamente distinto a los anteriores.

Se desarrolla una secuencia visual del lugar:

- Planos generales de las instalaciones.
- Detalles de los implementos deportivos.
- Personas practicando diferentes actividades.
- Los amigos probando algún deporte o actividad.
- Risas, movimiento y momentos espontáneos entre ellos.

La intención es mostrar una tercera experiencia que contraste con el bar y la biblioteca.

# ESCENA 10. EXT. CALLE – ATARDECER

Los tres amigos salen del centro deportivo y se reúnen en la calle. Se ven felices, sorprendidos por todos los lugares que han descubierto.

**AMIGO 1:**
Bueno… ¿y ahora qué hacemos?

**AMIGA 3:**
¿Será que ya se acabó el juego?

En ese momento, uno de ellos recibe una última notificación.

**PANTALLA DEL CELULAR:**
*Disfruta de tu siguiente aventura.*

Los tres se miran y sonríen.

**AMIGO 2:**
¿Entonces qué? ¿Seguimos?

**AMIGA 3:**
Obvio.

Los tres comienzan a caminar juntos por la calle. La cámara permanece quieta mientras se alejan y, poco a poco, desaparecen del encuadre.

**VOZ EN OFF:**
A veces, los lugares que más te sorprenden están mucho más cerca de lo que imaginas. Solo tienes que salir de la ruta de siempre.

**PANTALLA FINAL:**

**FUERA DE MAPA**
*NO ESTABA EN EL MAPA.*

**La ciudad que conoces es apenas el comienzo.**