



EL BICHO
LIBRO DE ARTE

EL BICHO

El Bicho es un proyecto inspirado en la problemática social que vivimos actualmente la generación universitaria. Donde tomamos de referente los conflictos y vicios de los que en ocasiones somos parte, y nos vemos envueltos, una sociedad que nos incitan a convertirnos en viciosos y toman el resultado condenándonos a vivir como desechables. Se maneja en la actualidad, presenciando los inconvenientes vividos actualmente, llevado hacia todo tipo de generaciones que se ven afectadas por el consumismo activo. Un proyecto de la realidad convertida en ficción, Toma a lugar las calles de Bogotá, y su gente, los habitantes de calle serán los principales símbolos de la trama, donde se busca mostrar la imagen que representan actualmente, como objetos desechables no deseados, y paradójicamente el vivió hacia el celular al que se le ha otorgado mas importancia que a estos seres humanos denigrados día a día.

La escenografía varia entre 10 exteriores y 10 interiores, Exteriores dejando al natural Las calles encontradas en la ciudad, enfocándose en la verdadera naturaleza y Los interiores, que se contrastaban, ya que se organizo para que el ambiente y las herramientas fueran creadas, aunque se sigue basando en cosas existentes, El punto central es una maquina creada por habitantes de calle, en al que se desarrolla la trama del cortometraje, volviéndola el personaje principal de EL BICHO.

ANTECEDENTES

"En Puente Aranda exigen medidas por llegada masiva de indigentes"



"Muchas personas sufren de nomofobia, el miedo a separarse del celular"



"Nomofobia: esclavos del móvil; Puede parecer una simple adicción, pero también es posible que detrás de eso haya un grave problema psicológico."

"Barrio Veraguas protestó por la presencia habitantes de la calle"



EL BICHO

El bicho es una propuesta cinematográfica a realizarse en cine digital, con copia en digital y sonido directo. Ricardo Martínez recorre las calles del centro en búsqueda de un plan de exterminio de los habitantes de calle cansado de tanta drogadicción, se interna en las calles buscando a los culpables de el manejo de drogas, sin saber que eso lo va a llevar a un experimento impulsado por los habitantes de calle que buscan una droga superior para el control de los drogadictos bajo la consigna: "el poder y la droga tienen una similitud en su fin de controlar a la humanidad".



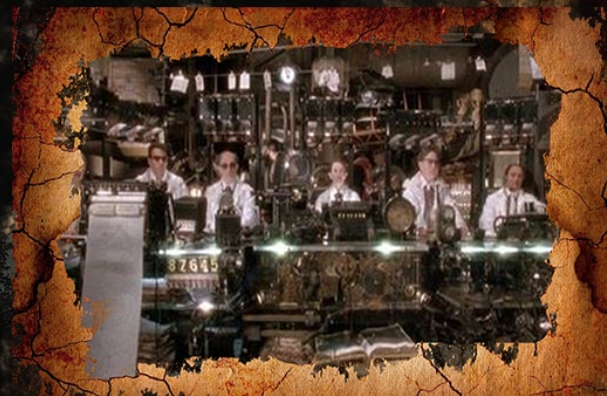
REFERENTES

EL PERRUME



FLITH EL SUCIO

12 MONOS



EL BICHO es un drama **SUSPENSO** realista, que usando la imagen de un **SEÑOR** que arrastra consigo el peso de la humanidad sintiendo que él puede hacer del mundo algo mejor si extermina a los drogadictos, buscamos hacer una metáfora que permita una reflexión sobre una problemática social que inunda la esencia de la vida bogotana. formamos esta historia con el fin de mostrar que la existencia de la humanidad está en una decadencia, nos dejamos consumir por la tecnología en especial las aplicaciones de los celulares.

Sirven como referencia audiovisual algunos directores que llevan una esencia tanto fotográfica como narrativa en sus películas: "requiem por un sueño" (darren aronofsky), "teorema cero" (terry gilliam), "Gamín"(Ciro Durán), entre otras. La película está enmarcada dentro de la estética realista, con los tintes de expresionismo que le da la temática en la composición cinematográfica y en la estética de la imagen.



La fotografía sin trucos, ni artificios, buscará permanentemente los planos cerrados para narrar desde el interior de los mismos personajes. Los planos generales retratan un espacio común corriente en las calles de Bogotá en las cuales se va a desarrollar la historia, mostraremos a Ricardo como un hombre adinerado por tanto el valor de plano contrapicado en las escenas que aparece el son esenciales y también los picados retratando la inferioridad con la que se ven los habitantes de la calle. la iluminación en el corto la estaremos tratando con bastantes contrastes entre los espacios naturales y los personajes que van por ellos, resaltando los colores tierra de los negros y los grandes contrastes con los blancos.



El arte, tratará de narrar todo sin diálogos. La paleta de color privilegiará las tonalidades frías y metalizadas, para las texturas, lo corroído, lo rugoso. Se trabajará con actores profesionales, pero se realizará un proceso de creación de personajes y como metodología de rodaje se usará la escaleta y no el guion literario, para permitirles la libertad de improvisar sobre la base de unas situaciones establecidas.



El ritmo pausado lo darán los planos cerrados, que van desde o hacia los rostros, para concentrarnos en la mente del personaje que se expresa a través de sus ojos. lo violento [tendrá un papel vital. Los secuestrados serán tratados con vestuario y maquillaje acorde, dentro de la estética de lo macabro, lo cual le dará un ligero tinte expresionista.

La música buscará instrumentos con tonos agudos para estimular al espectador, pianos, violines, guitarras, etc.

Acompañados de música protesta incidental en cuanto al sonido en vivo es importante generar un ambiente real urbano dependiendo de cada locación. El objetivo final es que los espectadores reflexionen sobre su propia actitud de indolencia. La película busca ser una metáfora de la decadencia propia de cada ciudadano al ver al habitante de calle como una cosa y no como una persona.

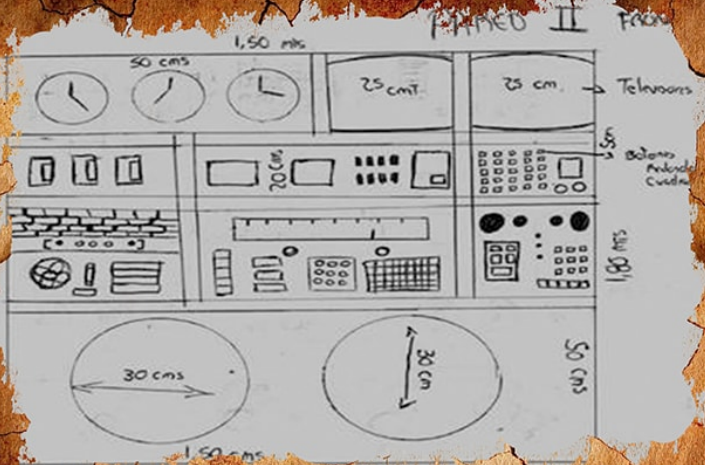
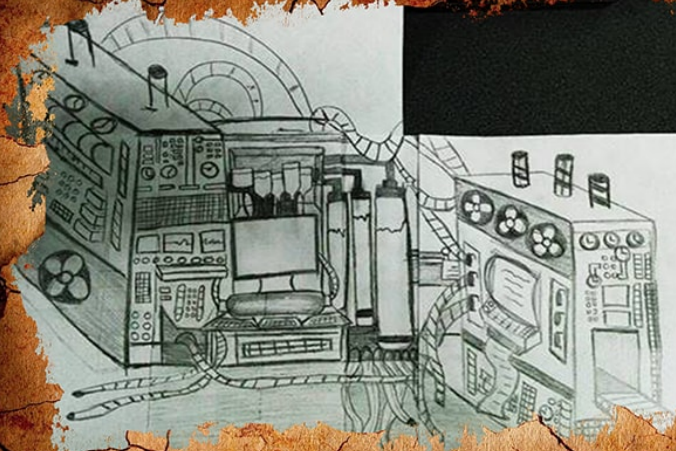
El montaje buscará ser coherente con el ritmo que se le quiere dar a la película. los cortes directos son necesarios en este tipo de películas. La colorización debe nutrir la narrativa pasando por tendencias oscuras y cromáticas frías en ocasiones, dependiendo de las locaciones. la mezcla de sonido debe ser progresiva en el momento del clímax.



ESCENOGRAFIA



BOCETOS



DESGLOCE DE MATERIALES

ESCENOGRAFIA Y MAQUINA



PALETA DE COLORES

• 1960s
• 1970s
• 1980s
• 1990s
• Personalizados



PERSONAJES

GENESIS

Nació en 1976, siendo solo una pequeña idea de una persona mientras soñaba despierto con su decadente vida. Al encontrarse llevado por drogas y cantidades excesivas de alcohol, Ángel se imaginó, como acabar todo y mejorar esa pesada miseria que sentía, fue ahí donde en un instante se imaginó y le dio nacimiento a Génesis.

Comenzó siendo una insegura idea que pasaba desapercibida, nadie tomaba en serio a Ángel, y paso tiempo donde ni el mismo le daba crédito a esta pequeña; olvidada y perdida, fue creciendo de a poco. Cada vez que Ángel la contaba crecía más y más, y fue ahí donde con un grupo de idealistas, científicos, matemáticos, ingenieros, poetas, maestros y hasta filósofos; unidos por la desgracia del vicio puesto en la calle. Génesis se vio materializada. Hubo años de pruebas y avances, como también tiempos en donde este grupo se desvanecía, por un vicio mayor, o simplemente morían, pero fue así que luego de 40 años, se volvió toda una creación, perfecta en su propio estilo y eficaz en su ideal, su objetivo; Buscar la grandeza del vicio en una forma ingenuamente mortal.



PERSONAJES

RICARDO

Hombre de 36 años, adinerado, prepotente, sediento por el poder, siempre serio y apático a la humanidad, humillado en el colegio, por no tener madre se encerró en la tecnología, buscando siempre la forma de crear elementos que dominen a la gente y hagan todo lo que él quiere, en su infancia fue perjudicado por los habitantes de calle y las drogas ya que se llevaron a su madre a la drogadicción, obligándolo a crecer con un papa enfocado en el dinero y el poder.



abp
esortos y lujos s.a.s.

PERSONAJES

JUAN



CASTING



UTELERIA DEL PERSONAJE



Ricardo,
Se manejaron cosas que representaran su estatus económico, elegantes y sofisticadas, para evidenciar el perfil del personaje.



Juan,
Se manejaron cosas que representaran su estatus económico, Elementos reciclables y de la calle, para evidenciar el perfil del personaje.



VESTUARIO



abp
esortos y lujos s.a.s.

