


NECROBS

LIBRO DE PRODUCCIÓN

CORTOMETRAJE
NECROBS

INTEGRANTES:
LAURA YASMIN AMAYA GIRAL
JHOAN CAMILO ESPINOZA DELGADO
LAURA CAMILA RUÍZ LUGO
KAREN LORENA RODRIGUEZ GUEVARA
LUISA FERNANDA RODRÍGUEZ MORA

CORPORACIÓN UNIFICADA NACIONAL DE EDUCACIÓN SUPERIOR - CUN
ESCUELA DE COMUNICACIONES Y BELLAS ARTES
DIRECCIÓN Y PRODUCCIÓN DE MEDIOS AUDIOVISUALES
OPCIÓN DE GRADO III
2021



TÍTULO "NECROBS"
DIRECTOR Jhoan Espinoza
PRODUCTOR EJECUTIVO Luisa Rodríguez
PRODUCTOR GENERAL Laura Amaya
GUIONISTA Daniela Lozano
REPARTO Pablo Velásquez
Natalia Castañeda
Jonathan Agudelo
María Camila Guzmán
FOTOGRAFÍA Karen Rodríguez
ARTE Laura Ruíz
MÚSICA Laura Amaya
EDICIÓN Jhoan Espinoza
DURACIÓN 22 minutos, 31 segundos
PAÍS Colombia
IDIOMA Español
SUBTITULADO Inglés
AÑO 2021
GÉNERO Thriller psicológico

TITLE "NECROBS"
DIRECTED BY Jhoan Espinoza
EXECUTIVE PRODUCED Luisa Rodríguez
GENERAL PRODUCED Laura Amaya
SCREENPLAY Daniela Lozano
CAST Pablo Velásquez
Natalia Castañeda
Jonathan Agudelo
María Camila Guzmán
CINEMATOGRAPHY Karen Rodríguez
ART Laura Ruíz
MUSIC BY Laura Amaya
EDITED BY Jhoan Espinoza
DURATION 22 minutes, 31 second
COUNTRY Colombia
LANGUAGE Spanish
SUBTITLED English
YEAR 2021
GENRE Psychological thriller

DETALLES TÉCNICOS

TEMA: Obsesión

IDEA: "A quienes les obsesione ese problema, lo mejor que pueden hacer es tratarlo"

GÉNERO: Thriller psicológico

TAGLINE: La cordura en manos del deseo.

LOGLINE: Un hombre pierde la cordura a causa de la obsesión.

STORYLINE: Connor se obsesiona con la esposa de su mejor amigo, luego de que ella muere, busca satisfacer sus deseos hasta el punto de perder la cordura.

OBJETIVO: Demostrar por medio del protagonista las consecuencias físicas y mentales donde nuestros deseos pueden ser satisfechos, por consiguiente nos puede llevar a la obsesión de tener algo, esto implica no tener el control sobre los sentimientos propios. Usar el género suspenso y thriller para representar la obsesión como un juego mental entre lo real y lo imaginario.

PÚBLICO OBJETIVO: "NECROBS" se dirige a un público joven adulto dividido en dos grupos de edad, el primero es un grupo de personas de 18 - 24 años de edad, estas personas crean un lazo emocional con la trama de la historia, generando una expansión de nuestro contenido que permite ser compartido con amigos y familiares a través de dispositivos y medios de comunicación informáticos, ampliando el círculo de espectadores. El segundo es un grupo de personas de 25 - 30 años, que están interesados en el audiovisual como un medio informativo y de entretenimiento, un grupo apasionado por el género thriller psicológico.



TECHNICAL DETAILS

SUBJECT: Obsession

IDEA: "Those who are obsessed with this problem, the best thing they can do is treat it"

GENRE: Psychological thriller

TAGLINE: Sanity in the hands of desire.

LOGLINE: A man loses his sanity because of obsession.

STORYLINE: Connor becomes obsessed with his best friend's wife, after she dies, he seeks to satisfy his desires to the point of losing his sanity.

OBJECTIVE: Show through the protagonist the physical and mental consequences where our desires can be satisfied, therefore the obsession can lead us to get something, it implies not having control over our own feelings. Use the thriller to represent the obsession as a mental game between real and imaginary.

TARGET AUDIENCE: "NECROBS" target is directed to young adult audience divided in two age groups, the first is a people group between 18-24 years old, these people create a emotional bond with story plot, it's causing an expansion of our content that allow shares with friend and family through devices and computer mediated communication, extending audience circle. The second group is people between 25 - 30 years old, they are interested in audiovisual as entertainment and informative media, a passionate group about the psychological thriller.

SINOPSIS

Connor se imagina teniendo relaciones sexuales con Margara, la esposa de Marco; su mejor amigo. Luego de la fiesta de aniversario, Marco nota actitudes extrañas de Connor hacia Margara, días después ella falleció de leucemia. Connor, en medio del desespero y su obsesión por Margara decide ir al cementerio a satisfacer sus deseos carnales con ella. Tiempo después, en una visita de Marco a casa de Connor, encuentra la cadena que su esposa llevó a la tumba, al hacer el reclamo a Connor, se encuentra con un hombre desequilibrado mentalmente que termina en un manicomio luego de afirmar que ve a Margara pidiendo ayuda.

SYNOPSIS

Connor imagines having sex with Margara, Marco's wife, his best friend. After the anniversary party, Marco sees stranger Connor's behavior toward Margara, days later Margara dies from Leukemia. Connor, desperate and obsessed with Margara, decides to go to the cemetery to satisfy his carnal desires with her. Some time later, Marco visits Connor's home, he finds his wife's necklace that she wore the day that he buried her, he makes the claim to Connor, he finds a man with mental imbalance who ends up in asylum after he says that he sees Margara asking for help.

ARGUMENTO LARGO

Connor, un hombre de clase alta, tiene una obsesión lujuriosa hacia Margara, la esposa de su mejor amigo. Se imagina con ella teniendo relaciones sexuales. En total soledad se complace con fantasías que son interrumpidas por una llamada de Marco, quien lo invita a celebrar su segundo aniversario en una pequeña reunión que realizará en su casa, Connor acepta y luego escribe en su diario un nuevo mensaje para Margara bajo un retrato de ella.

En la reunión, Margara sorprende a Connor haciendo que él riegue el trago sobre su camisa, ella se ofrece a limpiarle. Connor imagina teniendo relaciones sexuales con Margara en la cocina. Luego de unos días, Marco le cuenta a Connor que Margara padece leucemia, una enfermedad terminal y que no le queda mucho tiempo de vida. Totalmente desolado, Connor decide ir a un bar, donde encuentra a Sara, quien le ofrece una noche de sexo luego de unas copas, acepta sin imaginar que en ella verá el reflejo de Margara, como si estuviese ahí, por lo que Connor echa a Sara de su apartamento.

Una madrugada, Marco llama a dar la noticia de que Margara ha muerto, causando en Connor desespero por perderla. Connor sale de su apartamento, y conduce hasta el cementerio, en medio del éxtasis de la situación y llevado por sus fantasías carnales, desentierra su cuerpo y mantiene relaciones sexuales con ella.

Días siguientes Connor recuerda aquella noche con repudio, su mente empieza a jugar con él haciéndole ver a Margara pidiendo ayuda, diciendo que fue Marco el que la asesinó. Un día estando en su casa con Marco, este descubre el diario, y le reclama a Connor, discuten. Marco, aprovecha el desequilibrio mental que tiene Connor para vengarse llevándolo a un manicomio, causando la locura total en él.



MINISTERIO DEL INTERIOR
DIRECCION NACIONAL DE DERECHO DE AUTOR
UNIDAD ADMINISTRATIVA ESPECIAL
OFICINA DE REGISTRO

CERTIFICADO DE REGISTRO OBRA LITERARIA INEDITA

Libro - Tomo - Partida

10-936-346

Fecha Registro

30-dic.-2020

Page 1 of 1

1. DATOS DE LAS PERSONAS

AUTOR

Nombres y Apellidos	DANIELA LOZANO ARIAS	No de identificación CC	1013692817
Nacional de	COLOMBIA		
Dirección	CRA 53 # 41-72	Ciudad	BOGOTA D.C.

2. DATOS DE LA OBRA

Título Original NECROBS

Año de Creación 2020

CLASE DE OBRA	INEDITA
CARACTER DE LA OBRA	OBRA INDIVIDUAL
CARACTER DE LA OBRA	OBRA ORIGINARIA
AMBITO LITERARIO	INTERES GENERAL

3. DESCRIPCIÓN DE LA OBRA

4. OBSERVACIONES GENERALES DE LA OBRA

5. DATOS DEL SOLICITANTE

Nombres y Apellidos	DANIELA LOZANO ARIAS	No de Identificación	1013692817
Nacional de	COLOMBIA	Medio Radicación	REGISTRO EN LINEA
Dirección	CRA 53 # 41-72	Teléfono	3214996643 Ciudad BOGOTA D.C.
Correo electrónico	D.LOZANOARIAS01@GMAIL.COM	Radicación de entrada	1-2020-140549
En representación de	EN NOMBRE PROPIO		

JULIAN DAVID RIATIGA IBÁÑEZ

JEFE OFICINA DE REGISTRO (E)

REQ

NECROBS

Thriller - Suspenso
Daniela Lozano Arias
Guión original

T (+57) 321 499 6643
d.lozanoarias01@gmail.com

TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.
Número de registro: 10-936-346

2020

1. INT. SALA / CASA CONNOR - NOCHE

Los ojos de CONNOR (26) con ojeras. Las manos de Connor con marcas de golpes en los nudillos. Boca de Connor con los labios resecos. Botella de wisky rota en el piso. Sangre derramada en el piso. Diario con páginas amarillentas y portada de cuero, está tirado en el piso abierto en una página de retratos dibujados del rostro Margara. Los ojos de Connor cerrados. Las manos de Connor apretadas, marcas de golpes en los nudillos, se marcan las venas. Mandíbula de Connor resaltada por apretar sus dientes. Sala del apartamento de Connor con la mesa central volteada en el piso, la botella de wisky, la sangre, una chaqueta de cuero tirada en el piso, los sillones corridos. Cigarrillo consumiéndose.

2. INT. HABITACIÓN / CASA CONNOR - DÍA

INICIO FLASH DREAM

El cigarrillo se consume, Connor exhala el humo denso. Las manos de una mujer, con las uñas pintadas de rojo, le acarician el pecho, Connor mira hacia el techo.

MARGARA (O.S.)

(Es coqueta con Connor)

Marco no sabrá de nada. Cálmate, no te preocupes.

Connor asiente, la mano de la mujer, baja por su abdomen, entra en el pantalón de pijama de Connor. Connor cierra los ojos, su rostro denota placer, se muerde el labio.

Suena el teléfono.

FIN FLASH DREAM

3. EXT. BALCÓN / CASA CONNOR - DÍA

El teléfono suena. Connor se está mordiendo el labio, abre los ojos, está solo en el balcón, sentado en la silla de estar, mira su parte íntima, saca la mano de su pantalón, toma el celular que está encima de la barra del balcón al lado del diario, contesta.

CONNOR

Hey Connor! ¿Cómo estás?

MARCO (V.O.)

¿Qué haces bro? ¿Ya conseguiste hembra o nada?

CONNOR

(Niega con la cabeza, sonriente)

No men, nada de nada,

cuenticos por ahí. ¿Y usted qué?
¿Cómo van esos muerticos? Ya supo
que fue lo que pasó con el man que
le llegó que día?

MARCO (V.O.)

Mm... pues imagínese que en el
estudio salió que al man lo
envenenaron, pero habían dicho que
estaba drogado y que va. Pero
bueno. Oiga, venga esta noche a mi
casa, haré una fiesta, estará
Muy buena, no puede faltar
Connor.

CONNOR

¿A que hora?

MARCO (V.O.)

Es a las 9pm bro, no vaya a
faltar, ¿si? Anda todo raro, eso
es falta de viejas y de una
fiestica bien dura.

Connor ríe.

CONNOR

(Sonríe)

Hágale, hágale, todo bien, esta
noche nos vemos.

MARCO (V.O.)

Listo. Hágale.

Connor cuelga, bota la colilla de cigarrillo al vacío, deja el
celular al lado del diario y abre el diario, toma un bolígrafo.
Busca una página, hay escritos "ERES MÍA Y AÚN NO LO SABES",
"ENCONTRARÉ UN MOMENTO Y UN LUGAR A SOLAS CONTIGO" bajo un
retrato de Margara, Connor escribe "ALGÚN DÍA SERÁS MÍA" cierra
el diario, lo toma junto con el teléfono y el bolígrafo. Entra
a la habitación.

4. INT. SALA / CASA MARCO - NOCHE

Suena música de fondo y personas animadas por la fiesta. MARCO
(26) abre la puerta.

MARCO

(Animado por la fiesta)

¡Que hace bro!

Marco abraza a Connor, le da unas palmadas en la espalda.
Connor lo abraza.

CONNOR

Que más! ¿Bien o qué?

MARCO

Bien, bien, men! Siga, siga, pase y se toma algo.

CONNOR

Gracias bro!

En la pared de la entrada, el diploma de grado universitario de Marco "INVESTIGADOR FORENSE", Connor entra, se acerca a la mesa donde están los tragos. Se ve una fotografía de Marco junto a Connor recibiendo el diploma. Otra fotografía de Marco y Margara mostrando sus anillos de compromiso, se ven felices. En la mesa hay botellas de tequila y whisky. Connor toma un vaso, abre la botella de tequila y se sirve un poco. Toma la fotografía de Marco y Margara, la observa. Toma un sorbo de tequila.

MARGARA

¡Hey Connor! ¿Cómo estás?

MARGARA (25) da un empujón a Connor.

Connor se atraganta con el trago, se lo riega en la camisa. Deja la fotografía en la mesa.

MARGARA

(En burla)

¿Estás bien? ¿Que pasó?

Connor mira a Margara por unos segundos, reacciona. Sonríe.

CONNOR

(Sonriendo)

Nada Marga, me asustaste.

Limpia su camisa, Margara ríe.

MARGARA

Ven te ayudo.

Margara toma un pañuelo y comienza a limpiar la camisa de Connor. Connor la observa. Margara canta la canción que suena en la fiesta. Connor mira detenidamente a Margara. Margara medianamente sonríe, Connor sonríe. Connor observa el cabello de Margara, los ojos, la nariz, mira la boca de Margara, baja la mirada al cuello de ella. Margara tiene una cadena de oro, es delgada y tiene un pequeño dije de cuarzo blanco entrelazado con detalles de oro. Connor observa la boca de Margara cantando la canción. Marco, con un vaso de tequila, pasa detrás de ellos, observa a Connor. Connor sigue observando a Margara. Marco toma un sorbo de tequila, respira profundo, se va.

MARGARA

En la cocina hay toallas por si
necesitas más.

Connor sonríe.

CONNOR

Vale, gracias.

Connor mira fijamente a Margara. Margara hace una sonrisa
incómoda y baja su mirada con rapidez.

MARGARA

Bueno...

Margara camina hacia un grupo de personas que se encuentran
cerca. Connor se queda viéndola. Camina a la cocina.

5. INT. COCINA / CASA MARCO - NOCHE

INICIO FLASH DREAM

Connor camina limpiando su camisa. La música de la fiesta se
alcanza a escuchar. Connor toma un trapo que está sobre el
mesón, lo moja. Limpia su camisa. Margara cierra la puerta de
la cocina con seguro. Camina hacia Connor con rapidez. Connor
se gira. Margara se acerca a su boca y lo besa. Connor toma el
rostro de Margara y la besa, baja sus manos a la cintura de
Margara, la alza. La sienta sobre el mesón. Margara toma la
mano de Connor y la pone entre sus piernas, bajo el vestido.
Connor besa el cuello de Margara. Margara gime en el oído de
Connor. Margara desabrocha el cinturón y el pantalón de Connor.
Connor abre la boca, cierra los ojos, gime. Golpean la puerta.

FIN FLASH DREAM

Connor abre los ojos. Suspira. Golpean la puerta con
insistencia. Connor saca la mano del pantalón, lo cierra y
abrocha el cinturón. Camina hacia la puerta.

MARCO

(Grita por el volumen de
la música)
¿Connor? ¿Está ahí?

CONNOR

(Afanado)
Ya voy, espere.
Connor abre la puerta.

MARCO

(Afanado)
Y usted qué, vamos a la
sala, tengo que decir algo
importante. Vamos rápido.

Caminan hacia la sala.

6. INT. SALA / CASA MARCO - NOCHE

Marco baja el volumen al equipo de sonido. Toma el micrófono, lo enciende, acerca la boca al micrófono. Las personas se acomodan para escuchar a Marco.

MARCO

Buenas noches.

PERSONAS

(Al unísono)

Buenas noches.

MARCO

(Con ternura)

Como todos saben, no suelo hacer fiestas, pero esta noche quería que ustedes fueran testigos del amor que siento por la mujer más preciosa del mundo, y que me encanta cada minuto que paso a su lado, hoy agradezco a la vida por tenerla aquí conmigo, haciéndome compañía...

Margara mira a Marco y sonrío levemente, Marco sonrío.

MARCO

También es nuestro segundo aniversario, y me siento el hombre más afortunado del planeta. Te amo Margara.

Las personas aplauden, gritan, brindan. Marco acaricia con suavidad el rostro de Margara. Se acerca a ella y la besa. Margara sonrío en medio del beso. Las personas gritan aún más duro, aplauden. Connor desde una esquina de la sala con el vaso de tequila en la mano, aprieta la mandíbula. Mira detenidamente a Marco besando a Margara. Marco y Margara se ríen con las personas. Connor observa a Margara. En el cuello de Margara resalta el cuarzo de la cadena. Connor toma un sorbo de tequila, Marco golpea el hombro de Connor.

MARCO

Gracias por venir, bro. Es muy importante para mi.

CONNOR

¡Te felicito men!

MARCO

Oiga, no se le olvide lo que le pedí.

CONNOR
¿Y dónde lo va a poner?

MARCO
No sé, aún no sé, pero si necesito
ese retrato lo más pronto.

CONNOR
Cuente con eso, todo bien!

MARCO
Vale bro!

Connor abraza a Marco. Marco se va a otro grupo de amigos.
Connor toma un sorbo de tequila, observa a Margara, suspira.

FUNDIDO A NEGRO

7. INT. SALA / CASA CONNOR - DÍA

Se escuchan risas y música, Connor sentado en el sillón, toma
la botella de whisky que está encima de la mesa, sirve un vaso
y se lo pasa a Marco.

CONNOR
¡Ay! Que noche tan crazy.

MARCO
Si, ese día te emborrachaste
mucho.

Connor deja su vaso en la mesa. Se levanta del sillón, entra
a una habitación, sale con un cuadro grande. Se detiene frente
a Marco mostrando la parte trasera del cuadro.

CONNOR
3...2...1!

Connor gira el cuadro con el retrato de Margara hecho a
carboncillo. En el retrato Margara sonriente, con la cadena en
su cuello, un vestido suelto. Marco se sorprende.

CONNOR
¿Qué tal?

MARCO
Connor, está muy lindo.

Marco pone la mano en su boca, observa detenidamente el
retrato. Connor lo apoya sobre la pared. Se sienta junto a
Marco.

MARCO
Quedó muy hermoso!

CONNOR

Lo sé, es hermosa.

Connor sonríe viendo el retrato de Margara, suena la canción de la fiesta de fondo. Connor toma el vaso, toma un sorbo de wisky. Marco suspira. Connor lo voltea a ver. Marco baja la mirada, su rostro se torna nostálgico. Tiene el celular en las manos, bloquea la pantalla.

CONNOR

(Preocupado)

¿Que pasa? ¿Estás bien?

MARCO

(Suspira)

Tuvimos que ir al médico con Margara, hace tiempo me había dicho que no se sentía muy bien, y... tuvimos que sacar algunos exámenes, resultó teniendo leucemia, realmente no le dan mucho de vida... No sé que hacer huevón, me siento destrozado.

Connor deja su vaso de whisky en la mesa, abre los ojos y mira a Marco.

CONNOR

(Impactado)

Marica pero cuando fue eso, ¿cuándo le dijeron?

MARCO

Hace 3 días. Para la fiesta aún no nos habían entregado los resultados.

CONNOR

(Toca su rostro con ambas manos, sorprendido)

¿Y no hay alguna solución? ¿algún tratamiento? No lo puedo creer.

Marco mira a Connor con sospecha.

MARCO

(Determinado y serio)

No, nada.

CONNOR

(Preocupado)

Marco, usted sabe que puede contar conmigo, llame a cualquier hora.

MARCO

(Serio)

Lo sé, gracias. Lo llamo
cualquier cosa, iré a ver que
puedo hacer.

Marco se levanta del sillón, toma el retrato de Margara,
camina hacia la puerta.

MARCO

Gracias Connor! Cuídese.

CONNOR

Hágale, me avisa cualquier cosa.

Marco sale del apartamento. Se escucha la alarma de desbloqueo
del carro y el arranque. Connor pone su mano en la cabeza, toma
el vaso de whisky y lo toma todo de un sorbo. Se levanta del
sillón, coge una chaqueta del perchero, sale del apartamento.

8. INT. BARRA / BAR - NOCHE

Connor camina hacia la barra, se sienta, su rostro se torna
nostálgico, pide una cerveza. Bebe la cerveza de un sorbo. Pide
un tequila. Lo toma de un sorbo. Pide otro tequila. Lo toma
rápido. Pide otro tequila, lo toma rápido. A su lado se sienta
SARA (25) cabello largo y castaño, vestido corto.

SARA

(Coqueta)

Hola.

CONNOR

Hola.

Connor toma la mano de Sara. Levanta la otra haciendo seña para
traer 2 tragos más.

CONNOR

(Un poco enredado)

¿Y a que se debe tu presencia?

SARA

Te vi muy solito y quería
acompañarte.

Connor sonrío.

SARA

¿Sufres por alguien?

Mientras toca el hombro de Connor.

CONNOR
No, para nada.

Connor toma el tequila. Fija su mirada en las manos de Sara.

INSERTO: manos de Margara.

Mira el rostro de Sara. Ve a Margara doble.

MARGARA
(Preocupada)
¿Estás bien? ¿qué pasa?

Connor frunce el ceño. Cierra los ojos, los abre y vuelve a ver a Sara.

CONNOR
(Desconcertado)
Si, estoy bien... ¿Nos vamos de aquí?

Connor toca la mano de Sara. Sara lo mira coqueta.

SARA
(Coqueta)
Okey.

9. INT. HABITACIÓN / CASA CONNOR - MADRUGADA

Connor besa a Sara con la excitación a causa de los tragos. Le quita el gabán y el vestido. La tira a la cama boca abajo, Connor se quita la camisa, desabrocha su pantalón. Toma las manos de Sara y las pone sobre su espalda. La penetra, cierra los ojos. Margara da la vuelta y lo besa, Connor la penetra con fuerza, Margara pone su dedo índice en la boca de Connor, gime. Se acerca a su oído.

SARA
(Con deleite)
Que rico.

Connor la mira fijamente con desconcierto, se levanta rápido de la cama, recoge la ropa de Sara, se la entrega.

CONNOR
(Con frialdad)
Vete, por favor.

SARA
¿Qué pasó?

CONNOR
¡Que te vayas!

Sara toma su ropa, lo mira mal, sale de la habitación.

SARA

Imbécil.

Connor se acuesta en la cama. Se coge la cabeza con ambas manos, cierra los ojos, suspira.

FUNDIDO A NEGRO

10. INT. HABITACIÓN / CASA CONNOR - NOCHE

Suena el celular, Connor en segundo plano acostado, despierta, toma el teléfono y contesta.

CONNOR

Aló

Connor se sienta apresurado.

CONNOR

¿Qué? ¿Cómo así, cuando? Mierda.

Connor salta de la cama, se coge la cabeza. Da vueltas sobre el mismo punto.

CONNOR

Lo siento mucho marica, nos vemos mañana.

Connor cuelga, se sienta en la cama con los ojos llorosos, pone ambas manos en su cabeza.

CONNOR

¡Ahg!

Le pega un puño a la cama.

FUNDIDO:

11. INT. SALA DE VELACIÓN - DÍA

Connor visita a Marco en el funeral.

CONNOR

Bro, lo siento mucho.

Lo abraza, Connor se acerca al ataúd donde se encuentra Margara, Marco lo observa, sale de cuadro. Connor observa el rostro de Margara, su cuello tiene el collar y al rededor pequeños moretones, los ojos de Connor se ponen llorosos. Baja la mirada a las manos de la mujer ahí dentro con las uñas pintadas de rojo. Aprieta la mandíbula. Suspira.

12. INT. BAÑO / SALA DE VELACIÓN - DÍA

Connor entra al cubículo, cierra la puerta, desabrocha su pantalón con rapidez, comienza a masturbarse, frunce el ceño y cierra los ojos.

INSERTO: Margara tocando el cuerpo de Connor, sonrisa de Margara, manos de Margara.

Connor hace gesto de placer, suena el golpe de una puerta, rápido se abrocha el pantalón, sale del cubículo, lava sus manos y su rostro, suspira.

FUNDIDO A NEGRO

13. INT. CARRO - NOCHE

Connor, con gorra negra, sube al auto, se sienta en la silla del conductor, acaba de un sorbo la cerveza, la bota por la ventana, enciende un cigarrillo y se echa para atrás, cierra los ojos.

INSERTO: manos de Margara tocando su cuerpo.

Connor abre los ojos. Toma el diario y el bolígrafo que están en la guantera. Abre el diario, en la página hay un dibujo de Margara sonriendo, la cadena predomina. Connor toca la hoja del diario. Connor aprieta la mandíbula. Bajo el retrato escribe "NO SOPORTO TU PARTIDA". Los ojos de Connor están aguados, casi que llorando. Cierra el diario y lo pone sobre la silla de copiloto. Toma el celular que está en el cajón delantero. Lo desbloquea. En la pantalla principal está la hora "2:15am". Lo bloquea. Deja el celular en el cajón nuevamente. Enciende el auto, arranca.

14. EXT. FACHADA / CEMENTERIO - MADRUGADA

Connor abre el baúl del carro para sacar un maletín largo y una linterna, cierra el baúl. Pone el maletín sobre su espalda. Camina hacia la entrada del cementerio, se ve la fachada del mismo.

15. INT. CEMENTERIO - MADRUGADA

Connor camina sigilosamente por el cementerio, pasa entre las tumbas, las cruces aparecen en el campo con lo que el haz de luz de la linterna alcanza a iluminar. Llega a la tumba de Margara, se detiene.

INSERTO: Manos de Margara. mirada seductora de Margara. Margara mordiéndose el labio.

Connor deja la linterna en el piso, abre el maletín, toma una pala, cava la tierra. El ataúd queda descubierto. Connor saca

una cuerda gruesa del maletín. La amarra a las manijas laterales del ataúd. Hala con fuerza para sacar el ataúd del hueco de tierra. Lo deja sobre el césped. Connor observa el ataúd. Lo abre. Margara inerte, con vestido blanco, su rostro pálido. Connor se arrodilla al lado del ataúd y acomoda la cadena de oro con el dije de cuarzo en su cuello al lado de pequeños moretones. Connor acaricia a Margara. Contempla a Margara recorriendo su cuerpo con la mano, toma las manos de Margara.

INSERTO: manos de Margara.

Connor besa las manos de Margara, las aprieta fuerte, las huele. Toma una mano de Margara y la pone sobre su hombro, la manipula bajando por su pecho hasta llegar al pantalón.

INSERTO: Manos de Margara bajando por su abdomen.

Connor suspira. Suelta la mano de Margara. Se desabrocha el pantalón. Toma de nuevo la mano de Margara, la introduce en el pantalón. Connor gime. Toma la otra mano de Margara. La lleva hasta su boca, la besa, pasa su lengua por los dedos de Margara. La otra mano de Connor continúa manipulando la mano de Margara dentro del pantalón. Connor suelta las manos de Margara, mete las manos entre las piernas de Margara, bajo el vestido. Connor gime. Saca la mano que está entre las piernas de Margara. Toma las piernas de Margara con ambas manos y las pone sobre él. Desabrocha el cinturón y el pantalón, lo baja un poco. La penetra. Pone la mano sobre el cuello de Margara, toma el collar. Connor cierra los ojos. La cabeza de Margara se golpea con el borde del ataúd. Connor se inclina hacia atrás, gime. La cadena se rompe. Connor pone el dije de la cadena en su boca. Toma las piernas de Margara y la lleva de nuevo hacia él. Guarda la cadena en el bolsillo del pantalón. Connor da dos impulsos pélvicos fuertes contra el cuerpo de Margara. Gime fuerte. Se detiene. Suspira.

FUNDIDO A NEGRO

16. INT. HABITACIÓN / CASA CONNOR - NOCHE

Connor sentado en la cama, con la cadena en las manos.

INSERTO: Connor penetrando a Margara en el cementerio.

Frunce el ceño con repugnancia, deja la cadena sobre el diario, encima de la mesa de noche. Escucha el quejido de una mujer, Connor se alarma, se levanta de su cama, mira hacia la puerta de la habitación, está abierta. No hay nada. Connor se acuesta en la cama. Enciende el televisor. Pasa una sombra blanca por la puerta. Connor queda estupefacto. Se levanta. Camina hasta la puerta. Se asoma al pasillo. Cierra la puerta. Regresa a la cama, se acuesta, pone música en su celular, se pone los audífonos. Cierra los ojos.

17. INT. PASILLO / CASA CONNOR - DÍA

Connor con camiseta blanca, despeinado, abre la puerta de la habitación, camina hacia la sala, se pega en el pie.

CONNOR

¡Mierda!

Se coge el pie, da pequeños saltos sobre el otro.

INICIO FLASH DREAM

MUJER (V.O.)

¡AYUDA!

Connor mira hacia la sala, ve una mujer sentada en el sofá dando la espalda, baja el pie y camina hacia ella.

18. INT. SALA / CASA CONNOR - DÍA

Connor desconcertado, camina hacia la chica, se sienta a su lado, toca su hombro.

CONNOR

¿Estás bien?

Margara voltea hacia Connor, su rostro pasa de un estado normal a un estado grisáceo, se notan los moretones en su cuello, sus ojos se ponen blancos, su boca se abre mostrando sus dientes desgastados mientras se escucha un grito de lamento. Connor abre los ojos, corre hacia atrás y cae al piso, se tapa los ojos.

FIN FLASH DREAM

CONNOR

(Grita)

¡No!

Se escucha el televisor. Connor en el piso contra la pared asustado.

19. EXT. CALLE - NOCHE

Connor decaído, con ojeras, pálido, sostiene un cigarrillo con una mano y con la otra su celular contra su oreja.

CONNOR

Si, venga esta noche.

Compraré cervezas.

...

Bueno, lo espero a las 8. Bye.

Cuelga, guarda el celular, fuma el cigarrillo, tira la colilla al piso. Entra a la tienda.

20. INT. SALA / CASA CONNOR - NOCHE

INICIO FLASH DREAM

Connor entra con las cervezas en la mano. Deja el six pack en la mesa, al lado de una botella de whisky medio llena, se sienta en el sillón. Revisa el celular, Marco le ha escrito un mensaje "VOY EN CAMINO" bloquea la pantalla y lo deja a un lado, recuesta su cabeza en la cabecera del sillón y cierra los ojos. La mano de Margara toca su cuello, baja por su pecho hasta su pantalón. Connor sigue con los ojos cerrados, frunce el ceño y mueve su cabeza un poco. Margara desabrocha el pantalón, Connor hace cara de placer. Margara le hace sexo oral.

Connor abre los ojos, mira hacia abajo, ve a Margara, detrás está Marco tomándola del cuello con fuerza, se ríe y mira fijamente a Connor.

FIN FLASH DREAM

CONNOR

(Grita)

¡NO!

Connor de echa para atrás. Suena el timbre de la casa. Connor abre la puerta a Marco. Marco entra. Connor cierra la puerta.

MARCO

¿Cómo estás? ¿Todo bien?

Marco camina hacia el sillón. Coge una cerveza del six pack.

CONNOR

No, he tenido pesadillas estos días, no he dormido bien.

Connor se presiona la sien con la mano. Se sienta en el sillón.

MARCO

He estado igual, no he podido dormir bien.

Suena el teléfono de Marco. Contesta

MARCO

¡Alo!... Si.. Alo? Me escucha?
Marco se levanta, camina por el pasillo.

MARCO

¿Me escucha mejor?

Connor se queda sentado en el sofá con la mano en la cabeza. Marco habla por teléfono en el pasillo.

MARCO

Si, cuénteme, ¿que pasó?

Marco gira, mira hacia la habitación de Connor. Hace un gesto de sospecha, entra. Connor en el sofá, destapa una cerveza, respira profundo. Recuesta la cabeza en el sofá. Marco sale de la habitación con la cadena de Margara y el diario en la mano.

MARCO

¿Y usted por qué tiene esto?

Marco le muestra la cadena. Connor lo mira, se levanta del sillón. Marco le tira el diario a Connor.

MARCO

¿Qué es esta mierda?

Marco le pega un puño a Connor en el rostro. Connor cae sobre la mesa. La botella de whisky cae al piso, se rompe. La nariz de Connor sangra.

INICIO FLASH DREAM

Connor levanta la mirada hacia Marco, detrás de Marco, Margara con vestido blanco deteriorado, levanta el brazo señalándolo. Connor grita. Se corre hacia atrás empujando el sillón. Se levanta, corre hasta la puerta, se va.

FIN FLASH DREAM

MARCO

(Grita)

¡CONNOR!

FUNDE A:

21. INT. HABITACIÓN / MANICOMIO - DÍA

Connor con camisa de seguridad, demacrado, con ojeras, en una habitación totalmente blanca, mira por la ventana.

INICIO FLASH DREAM

Se escucha a Margara tatareando la canción de la fiesta.

CONNOR

¡NO, NO, NO!

Corre hacia la puerta de seguridad de la habitación. La golpea fuerte con su cuerpo.

CONNOR

¡Ayuda!

¡Ayuda!

22. INT. PASILLO / MANICOMIO - DÍA

Connor pide ayuda por la ventana circular de la puerta de seguridad.

CONNOR

Está aquí

¡Ayuda! Yo no hice nada. ¡Ayuda!

Marco pasa frente a la puerta, se detiene a ver a Connor, la mano de Margara se posa en el hombro de Connor, Marco se gira, sale de cuadro.

Connor toma impulso con su cabeza y golpea el vidrio.

FIN FLASH DREAM

FUNDIDO A NEGRO

FIN.



GUIÓN TÉCNICO

Esc	Int/Ext	Locación	Día/Noche	Plano	Valor de plano	Descripción de la imagen	Descripción sonido	Tiempo
1	INT	Casa Connor	Día	1	P.D. Fijo	Ojos de Connor con ojeras.	Sonido de pala	2"
	INT	Casa Connor	Día	2	P.D. Fijo	Manos de Connor con marcas en los nudillos.	Sonido de pala	2"
	INT	Casa Connor	Día	3	P.D. Fijo	Boca de Connor con labios resecos.	Sonido de pala	2"
	INT	Casa Connor	Noche	4	P.D. Fijo	Botella de whisky rota	Sonido de pala	2"
	INT	Casa Connor	Noche	5	P.D. Fijo	Sangre en el piso	Sonido de pala	2"
	INT	Casa Connor	Noche	6	P.D. Fijo	Diario con páginas amarillentas y portada de cuero, está tirado en el piso abierto en una página de retratos dibujados del rostro Margara.	Sonido de pala	2"
	INT	Manicomio	Día	7	P.D. Fijo	Ojos cerrados de Connor	Sonido de pala	2"
	INT	Manicomio	Día	8	P.D. Fijo	Las manos de Connor apretadas, marcas de golpes en los nudillos, se marcan las venas.	Sonido de pala	2"
	INT	Manicomio	Día	9	P.D. Fijo	Mandíbula de Connor resaltada por apretar sus dientes.	Sonido de pala	2"
	INT	Sala / Casa de Connor	Noche	10	P.D. Fijo	Sala del apartamento de Connor con la mesa central volteada en el piso, la botella de wiskhy, la sangre, una chaqueta de cuero tirada en el piso, los sillones corridos.	Sonido de pala	2"
Total tiempo Esc 1								20"
2	INT	Habitación / Casa de Connor	Tarde	11	P.P. Lateral (Roll 90°) P.P. Cenital (Travell out) P.M. Cenital	MÁSTER: Cigarrillo lateral. Roll 90° cenital mientras Connor fuma, Connor exhala el humo, la cámara hace un travell out mientras que Connor se sienta, la mano de Margara recorre su pecho.	Ambiente. Diálogo: MARGARA Marco no sabrá de nada. Calmate, no te preocupes.	30"
	INT	Habitación / Casa de Connor	Tarde	12	P.P. Lateral (seguimiento)	Mano de Margara bajando por el abdomen de Connor, entran a la pijama.	Ambiente.	5"
	INT	Habitación / Casa de Connor	Tarde	13	P.P. Fijo, Frontal.	Connor cierra los ojos, hace gesto de placer.	Ambiente. Tono de celular en Delay in (conector 2ª esc)	4"
Total tiempo Esc 2								39"

3	EXT	Balcón / Casa Connor	Tarde	14	P.P. - P.A. Frontal	MÁSTER: Connor con los ojos cerrados, se muerde el labio, travell out mientras Connor saca a mano del pantalón, contesta el celular, conversa con Marco, cuelga, escribe en el diario, cierra y entra a la habitación.	Ambiente. Diálogo Marco y Connor.	1'
	EXT	Balcón / Casa Connor	Tarde	15	P.P.Largo Semi lateral	Conversación telefónica con Marco. Bota la colilla de cigarrillo. Connor abre el diario, escribe, lo cierra. Coge el diario junto al teléfono y el bolígrafo. Entra a la habitación.	Ambiente.	50"
	EXT	Balcón / Casa Connor	Tarde	16	P.D. Lateral	Connor escribe en el diario	Ambiente.	5"
	EXT	Balcón / Casa Connor	Tarde	17	P.P. Picado del diario	Hoja del diario con escritos	Ambiente.	5"
Total tiempo Esc 3								1'
	INT	Puerta/ Casa Marco	Noche	18	P.M Two Shoot fijo	Marco abre la puerta, Connor tras ella. Diálogo.	Ambiente fiesta Golpe de puerta Dialogo Marco y Connor	5"
	INT	Puerta/ Casa Marco	Noche	19	P.P Largo Two Shoot Fijo	Connor y Marco dialogan	Ambiente Dialogo Marco y Connor	25"
	INT	Sala/ Casa Marco	Noche	20	PP - P.M. Paneo der. a izq.	Diploma de Marco, Connor entra a cuadro, cámara hace paneo a la izq. mientras Connor se acerca a la mesa donde están los tragos dejándolo en P.M..	Ambiente fiesta	3"
	INT	Sala/ Casa Marco	Noche	21	PP Fijo de fotografía de Marco en Bata, Fotografías de Marco y Margara	fotografía de Marco junto a Connor recibiendo el diploma. Foto de Marco y Margara, Botellas de tequila y whisky sobre la mesa. La mano de Connor entra a cuadro sirve un trago y sale de cuadro	Ambiente fiesta	3"

4	INT	Sala/ Casa Marco	Noche	22	P.M. Two Shoot - Three Shoot Fijo frontal	MASTER: Connor Toma la fotografía de Marco y Margara, la observa. Toma un sorbo de tequila. Margara entra a cuadro (generando un two shoot fijo) Diálogo, Connor se atraganta con el trago, se lo riega en la camisa. Deja la fotografía en la mesa. Margara toma un pañuelo y comienza limpiar la camisa de Connor. Margara canta la canción de la fiesta, mientras que Connor la observa. Detrás Marco entra a cuadro, (generando un Three Shot) observa a Connor, sale el cuadro, Connor toma tequila, va a la cocina.	Ambiente fiesta	50"
	INT	Sala/ Casa Marco	Noche	23	P.P. de fotografía. Picado. Overshoulder sobre Connor.	Connor sostiene la fotografía en las manos	Ambiente fiesta	5"
	INT	Sala/ Casa Marco	Noche	24	P.M de Connor. Overshoulder sobre Margara	Connor responde a Márgara y la observa detalladamente.	Ambiente fiesta	5"
	INT	Sala/ Casa Marco	Noche	25	P.M de Margara. Overshoulder sobre Connor	Margara canta la canción, sonríe medianamente, indica a Connor ir a la cocina por más toallas.	Ambiente fiesta	5"
	INT	Sala/ Casa Marco	Noche	26	P.D. de Margara	Cabello, ojos, nariz, boca, en el cuello la cadena de oro con el dije de cuarzo.	Ambiente fiesta	10"
Total tiempo Esc 4								1:08"
	INT	Cocina/ Casa Marco	Noche	27	PM de Connor, Paneo siguiendolo de izquierda a derecha	INICIO FLASH DREAM: Connor entra a la cocina limpiandose la camisa	Ambiente	5"
	INT	Cocina/ Casa Marco	Noche	28	PP Fijo Semi frontal	Connor toma la toalla, abre la llave y moja la toalla	Ambiente Puerta cerrandose	4"

5	INT	Cocina/ Casa Marco	Noche	29	PM Corto Lateral Fijo (C)	MASTER C: Connor se mueve hacia el centro de la barra, Margara se acerca a Connor, lo besa y le muerde el labio, le desabrocha el pantalón, Connor le alza el vestido, La penetra, se besan, Margara le jala el cabello a Connor, pone su cabeza hacia atrás, gime, Connor toma las manos de Margara las besa, pone su dedo índice en la boca	Ambiente Sonido de perilla y golpes en la puerta	30"
	INT	Cocina/ Casa Marco	Noche	30	P.P Fijo Two Shoot Semi Lateral 35° Contra picado a Margara (A)	MASTER: A	Ambiente Sonido de perilla y golpes en la puerta	30"
	INT	Cocina/ Casa Marco	Noche	31	PP Fijo Semi Lateral - 35° (B) a Connor.	MASTER: B	Ambiente Sonido de perilla y golpes en la puerta	30"
	INT	Cocina/ Casa Marco	Noche	32	P.P Lateral Picado	Margara desabrocha el pantalón de Connor	Ambiente	5"
	INT	Cocina/ Casa Marco	Noche	33	P.P. de Connor, Fijo Frontal.	Connor abre la boca cierra los ojos gime se escucha la puerta Connor abre los ojos suspira golpea la puerta con insistencia.	Ambiente Golpe de puerta	7"
	INT	Cocina/ Casa Marco	Noche	34	P.M, Frontal, fijo	Connor saca la mano del pantalón, se abrocha el cinturón y camina hacia la puerta mientras Marco le habla.	Ambiente Marco Gritando	10"
	INT	Cocina/ Casa Marco	Noche	35	PM Largo Fijo , Two Shoot	Connor abre la puerta Marco esta afuera esperandolo, lo afana y Connor sale	Ambiente fiesta Dialogo	10"
	Total tiempo Esc 5							
	INT	Sala/ Casa Marco	Noche	36	P.D Fijo Semi Lateral	Marco baja el volumen de la musica	Ambiente fiesta	3"
	INT	Sala/ Casa Marco	Noche	37	P.D Fijo Semi Lateral	Marco se acerca al micrófono.	Ambiente	3"
	INT	Sala/ Casa Marco	Noche	38	P.A Fijo Frontal	MASTER: Discurso de Marco	Ambiente	15"

6	INT	Sala/ Casa Marco	Noche	39	P.A Roll 35° de Izquierda a derecha donde Marco se encuentra en segundo plano y personas de la fiesta en primero	Las personas celebran y brindan, Marco y Margara se dan un beso	Ambiente Gritos de celebración	6"
	INT	Sala/ Casa Marco	Noche	40	P.P, Fijo, Two Shoot Lateral	Marco y Margara se miran con ternura, se besan	Ambiente Gritos de celebración	5"
	INT	Sala/ Casa Marco	Noche	41	P.M. Corto, frontal Travellin In a Connor a P.P.L	MÁSTER: Connor mirando a Marco con un vaso de tequilla en la mano, extras pasan por enfrente de la camara para revelar a Connor, la cámara se Travelin lento hasta llegar a un P.P.L. de Connor. Connor mira detalladamente a Margara. La cadena de Márgara resalta. Connor toma un sorbo de tequila, la mano de Marco entra a cuadro golpeando el hombro de Connor. Connor se asombra, voltea mirar a Marco, dialogan, se abrazan. Marco se va. Connor toma un sorbo de tequila. Observa a Márgara, suspira.	Ambiente Gritos de celebración	15"
	INT	Sala/ Casa Marco	Noche	42	Contra Plano P.P Largo de Marco Semi Lateral	Diálogo entre marco y Connor. Se abrazan. Marco se va a otro grupo.	Ambiente	10"
Total tiempo Esc 6								57"
	EXT	Sala / Casa Connor	Tarde	43	P.G Travell in frontal. Lento.	Se escuchan risas y música, Connor y Marco sentados en el sillón	Ambiente	5"
	EXT	Sala / Casa Connor	Tarde	44	P.P Semi lateral fijo	Connor toma la botella de whisky que está encima de la mesa, sirve un vaso y se lo pasa a Marco. Diálogo. Connor deja su vaso en la mesa. Se levanta del sillón.	Ambiente Dialogos	30"
	EXT	Sala / Casa Connor	Tarde	45	P.P Semi lateral fijo	Marco recibe el vaso de whisky le responde a Connor.	Ambiente Dialogos	30"

7	EXT	Sala / Casa Connor	Tarde	46	P.E. Seguimiento.	Connor sale de la habitación con un cuadro grande. Se detiene frente a Marco mostrando la parte trasera del cuadro. Connor hace conteo regresivo, gira el cuadro con el retrato de Margara hecho a carboncillo. En el retrato Margara sonriente, con la cadena en su cuello, un vestido suelto. Marco se sorprende.	Ambiente	10"	
	EXT	Sala / Casa Connor	Tarde	47	P.P. Frontal fijo	Marco se sorprende al ver el cuadro, elogia a Connor, pone la mano en su boca observa detenidamente el retrato, lo sigue con la mirada (Connor fuera de cuadro baja el cuadro y lo apoya sobre la pared)	Ambiente	5"	
	EXT	Sala / Casa Connor	Tarde	48	P.M. Two Shoot Fijo frontal	Marco sentado en el sillón Connor se sienta al lado. Diálogo.	Ambiente	5"	
	EXT	Sala / Casa Connor	Tarde	49	P.P.Largo Semi lateral	Connor responde a Marco. Connor sonríe viendo el retrato de Margara, suena la canción de la fiesta de fondo. toma el vaso, toma un sorbo de wisky. Connor voltea a ver a Marco. Dialogan, Connor deja el vaso de whisky en la mesa.	Ambiente	15"	
	EXT	Sala / Casa Connor	Tarde	50	P.P.Largo Semi lateral (contraplano)	Marco suspira. Marco baja la mirada, su rostro se torna nostálgico. Tiene el celular en las manos, bloquea la pantalla. Dialogan. Marco mira a Connor con sospecha. Dialogan. Marco se levanta del sillón, toma el retrato de Margara, camina hacia la puerta. Se despiden. Marco sale del apartamento.	Ambiente Puerta cerrandose	15"	
	EXT	Sala / Casa Connor	Tarde	51	P.M. Frontal Seguimiento de personaje.	Se escucha la alarma de desbloqueo del carro y el arranque. Connor pone su mano en la cabeza, toma el vaso de whisky y lo toma todo de un sorbo. Se levanta del sillón, coge una chaqueta del perchero, sale del apartamento.	Ambiente Carro Puerta cerrandose	10"	
Total tiempo Esc 7									2'16"
	INT	Barra/ Bar	Noche	52	P.M Corto lateral, Roll 180° detrás del personaje	Connor entra a cuadro y se sienta en la barra, su rostro se nota nostálgico, pide una cerveza, la camara hace el Roll 180° mientras toma, al finalizar el Roll 180° Sara entra	Ambiente Bar	15"	
	INT	Barra/ Bar	Noche	53	P.M Corto lateral, Roll 180° detrás del personaje	Paso de extras para Timelaps (Transición de tiempo del plano 56)	Ambiente Bar	15"	

8	INT	Barra/ Bar	Noche	54	P.M, Fijo Semilateral a 45°	MASTER: Connor saluda a sara, le toma la mano con una mano y con la otra pide dos tragos más, pregunta a Sara, Connor sonrie, Connor toma otro tequila, mira las manos de Sara, mira a Sara, frunce el ceño, cierra los ojos, abre los ojos, Connor toca la mano de sara y mira a Sara y salen de cuadro	Ambiente Bar	15"	
	INT	Barra/ Bar		55	Contra Plano P.M, Fijo Semilateral a - 45°	MASTER: Sara se sienta al lado de Connor, saluda a Connor, le contesta a Connor, le pregunta a Connor mientras toca su hombro, le pregunta a Connor, Sara lo mira coqueta y salen de cuadro	Ambiente Bar Dialogos	15"	
	INT	Barra/ Bar	Noche	56	Contra Plano P.M, Fijo Semilateral a - 45°	MASTER: Margara se sienta al lado de Connor, saluda a Connor, le contesta a Connor, le pregunta a Connor mientras toca su hombro, le pregunta a Connor, Margara mira a Connor coqueta y salen de cuadro	Ambiente Bar Dialogos	15"	
	INT	Barra/ Bar	Noche	57	PP Picado Semilateral	Connor toma la mano de Sara	Ambiente Dialogos	3"	
	INT	Barra/ Bar	Noche	58	PP Picado Semilateral	Connor toma la mano de Margara	Ambiente Dialogos	3"	
	INT	Barra/ Bar	Noche	59	P.P Fijo frontal	Subjetiva de Connor: Sara le pregunta que si esta bien	Ambiente Dialogos	4"	
	INT	Barra/ Bar	Noche	60	P.P Fijo frontal	Subjetiva de Connor: Margara le pregunta que si esta bien	Ambiente Dialogos	4"	
	INT	Barra/ Bar	Noche	61	P.E. Two Shoot Trasero Fijo	Connor le responde a Sara y la invita a salir del bar, salen los dos de cuadro	Ambiente Dialogos	6"	
Total tiempo Esc 8									105"
	INT	Habitacion/ Casa Connor	Madrugada	62	P.M Corto Frontal Two Shoot Fijo	MASTER: Connor besa a Sara con pasion, le quita el gaban y el vestido, la tira a la cama boca abajo, se quita la camisa, se desabrocha el pantalon Connor penetra a Sara, Expresion de Connor de placer al penetrar a Sara y cierra sus ojos, la mano de Sara entra a cuadro y lo besa, Sara deja caer su cuerpo hacia atras, pone su dedo indice en la boca de Connor, Connor gime de Placer, Sara se gira y le habla al oido, Connor se separa y la mira con desconcierto, se levanta de la cama y recoge la ropa de Sara	Ambiente	30"	

2	INT	Habitacion/ Casa Connor	Madrugada	63	P.M Corto Frontal Two Shoot Fijo	MASTER: Connor besa a Margara con pasion, le quita el gaban y el vestido, la tira a la cama boca abajo, se quita la camisa, se desabrocha el pantalon Connor penetra a Margara, Expresion de Connor de placer al penetrar a Margara y cierra sus ojos, la mano de Margara entra a cuadro y lo besa, Margara deja caer su cuerpo hacia atras, pone su dedo indice en la boca de Connor, Connor gime de Placer, Margara se gira y le habla al oido, Connor se separa y la mira con desconcierto, se levanta de la cama y recoge la ropa de Margara	Ambiente	30"
	INT	Habitacion/ Casa Connor	Madrugada	64	P.M Largo Two Shoot trasero , Fijo	Connor y Sara entran a cuadro, Connor besa a Sara con pasion, le quita el gaban y el vestido, la tira a la cama boca abajo, se quita la camisa y se desabrocha el pantalon	Ambiente	10"
	INT	Habitacion/ Casa Connor	Madrugada	65	P.P Lateral Two Shoot Fijo- Seguimiento mano de Connor	Connor desabrohandose el pantalon, toma las manos de sara y las pone sobre su espalda	Ambiente	10"
	INT	Habitacion/ Casa Connor	Madrugada	66	P.P Two Shoot Fijo Semilateral, Levemente picado	Sara se gira y besa a Connor, Sara le habla al oido, Sara responde a Connor, se levanta y sale de la habitación	Ambiente	20"
	INT	Habitacion/ Casa Connor	Madrugada	67	P.P Two Shoot Fijo Semilateral, Levemente picado	Margara se gira y besa a Connor, Margara le habla al oido, Margara responde a Connor, se levanta y sale de la habitación	Ambiente	20"
	INT	Habitacion/ Casa Connor	Madrugada	68	P.M Largo Lateral Fijo	Connor entra cuadro al acostarse en la cama, se coge la cabeza, cierra los ojos y suspira	Ambiente Respiración (Inalar y exalar)	8"
Total tiempo Esc 9								2'13"
10	INT	Habitación/Casa Connor	Madrugada	69	P.P Lateral del celular tilt up P.M De connor	Camara fija, suena el celular, connor en segundo plano toma el telefono se sienta en la camara, la camara lo sigue manteniendo el plano medio de connor, contesta, pregunta, dialoga, Connor se levanta de la cama manteniendo el plano medio, se coge la cabeza, da vueltas sobre el mismo punto, da un puño en la cama.	Ambiente Dialogos	30"

Total tiempo Esc 10								30"
11	INT	Sala de Velacion	Día	70	P.G Travelling In leve	Marco se encuentra en la funeraria, al lado del ataúd, Connor entra a cuadro y se situa al lado de Marco	Ambiente	5"
	INT	Sala de Velacion	Día	71	P.M Corto, Fijo, Semilateral,	MASTER: En primer termino vemos el ataúd, en segundo se encuentra Marco, Connor entra a cuadro, le da su sentido pesame a Marco, se acerca a el atadu mientras Marco da unos pasos hacia atrás y mira mal a Connor saliendo de cuadro, Connor mira el ataúd de Margara, camina hacia el, mira sus manos, sus ojos se ponen llorosos, aprieta la mandibula, suspira.	Ambiente	15"
	INT	Sala de Velacion	Día	72	P.P Largo Fijo, semipicado	Subjetiva de Connor mirando el rostro de Margara, se ve la cadena con el cuarzo.	Ambiente	5"
	INT	Sala de Velacion	Día	73	P.P Largo a P.D Travelling in Frontal	El rostro de Connor se torna nostalgico y se llorosean sus ojos, baja la mirada y aprieta la mandibula, suspira	Ambiente	8"
	INT	Sala de Velacion	Día	74	P.D Fijo, Frontal	Subjetiva de Connor mirando las manos de Margara	Ambiente	5"
Total tiempo Esc 11								38"
12	INT	Baño/ Sala de velacion	Día	75	P.M Largo Fijo, lateral, travelling in a P.P Fijo Frontal	MASTER: Connor enta al baño, cierra la puerta, desabrocha su pantalon, se masturba, cierra los ojos, hace gesto de placer, se oye la puerta, se abrocha el pantalon, lava sus manos, su rostro, Connor se recuesta en la puerta mientras la camara hace travellin in a P.P y Connor suspira	Ambiente Puerta cerrandose	15"
Total tiempo Esc 12								15"
13	INT	Carro	Madrugada	76	P.P Largo, Fijo Frontal, semipicado	MASTER: Connor, con gorra negra, sube al auto, se sienta en la silla del conductor, acaba de un sorbo la cerveza, la bota por la ventana, enciende un cigarrillo y se echa para atrás, cierra los ojos. Connor abre los ojos. Toma el diario y el bolígrafo. Abre el diario, en la página hay un dibujo de Margara Connor toca la hoja del diario. Bajo el retrato escribe. Cierra el diario y lo pone sobre la silla de copiloto. Toma el celular Lo desbloquea. En la pantalla principal está la hora "2:15am". Lo bloquea. Enciende el auto, arranca.	Ambiente	30"
Total tiempo Esc 13								30"

14	EXT	Calle	Madrugada	77	P.M Contrapicado Fijo Frontal	Connor abre el baul del carro para sacar un objeto en fuera de campo, cierra el baul	Ambiente	8"
	EXT	Calle	Madrugada	78	P.D lateral con paneo de seguimiento a P.G trasero levemente contrapicado	Pies de Connor caminando, la camara panea el recorridod e Connor, Connor se aleja de la camara para entrar al cementerio y ver la fachaha del cementerio	Ambiente	12"
Total tiempo Esc 14								20"
	INT	Cementerio	Madrugada	79	P.P Lateral travelling de izquierda a derecha	Connor corriendo pasando entre las tumbas	Ambiente	5"
	INT	Cementerio	Madrugada	80	P.E Contrapicado fijo Semilateral	En primer termino una tumba, en segundo termino Connor cruza el cuadro caminado direccionando la luz de la linterna hacia varios lados	Ambiente	5"
	INT	Cementerio	Madrugada	81	P.M trasero, travelling in, normal	Connor camina por el cementerio buscando algo en las tumbas con la linterna	Ambiente	5"
	INT	Cementerio	Madrugada	82	P.P Largo, contrapicado, Fijo	Connor entra a cuadro, se detiene observa la tumba, deja la linterna en el piso, abre el maletin, toma una pala, cava la tierra.	Ambiente Palaso	10"
	INT	Cementerio	Madrugada	83	PP Fijo, Frontal	La pala entra a cuadro en desenfoque y se clava en la tierra, la pala saca algo de tierra	Ambiente	10"
	INT	Cementerio	Madrugada	84	P.M Contrapicado, Roll circular de 180°, trasero	Connor cavando la tumba de Margara	Ambiente paladas	10"

15	INT	Cementerio	Madrugada	85	P.P Contrapicado Subjetiva de Connor.	Subjetivo de Connor viendo la tumba, conner saca una cuerda gruesa del maletín. La amarra a las manijas laterales del ataúd. Hala con fuerza para sacar el ataúd del hueco de tierra. Lo deja sobre el césped. Connor observa el ataúd. Lo abre. Margara inerte, con vestido blanco, su rostro pálido. acomoda la cadena de oro con el dije de cuarzo en su cuello al lado de pequeños moretones. Connor acaricia a Margara. Contempla a Margara recorriendo su cuerpo con la mano, toma las manos de Margara.	Ambiente	20"
	INT	Cementerio	Madrugada	86	P.G Corto, lateral, semipicado	Lo deja sobre el césped. Connor observa el ataúd. Lo abre.	Ambiente	5"
	INT	Cementerio	Madrugada	87	P.P Largo Overshoulder seguimiento	Connor se arrodilla al lado del ataúd y acomoda la cadena de oro con el dije de cuarzo en su cuello al lado de pequeños moretones. Connor acaricia a Margara. Contempla a Margara recorriendo su cuerpo con la mano, toma las manos de Margara.	Ambiente	30"
	INT	Cementerio	Madrugada	88	P.P semi frontal seguimiento	Connor besa las manos de Margara, las aprieta fuerte, las huele. Toma una mano de Margara y la pone sobre su hombro, la cámara sigue la mano de Connor. Conno manipula la mano de Margara bajando por su pecho hasta llegar al pantalón. Continúa manipulando la mano de Margara dentro del pantalón. Connor suelta las manos de Margara, gime.	Ambiente	15"
	INT	Cementerio	Madrugada	89	P.P de la cara de Connor fijo	Connor gime. Toma la otra mano de Margara. La lleva hasta su boca, la besa, pasa su lengua por los dedos de Margara.	Ambiente	5"
	INT	Cementerio	Madrugada	90	P.E Lateral de Connor fijo	La otra mano de Connor continúa manipulando la mano de Margara dentro del pantalón. Connor suelta las manos de Margara, mete las manos entre las piernas de Margara, Connor gime	Ambiente	8"

INT	Cementerio	Madrugada	91	P.D Cenital de la mano de conor saliedo debajo del vestido de Margara-Fijo	Saca la mano que está entre las piernas de Margara.	Ambiente	5"
INT	Cementerio	Madrugada	92	P.M Overshoulder de Connor - Fijo	Toma las piernas de Margara con ambas manos y las pone sobre él.	Ambiente	5"
INT	Cementerio	Madrugada	93	P.M Corto Frontal de Connor - Fijo	Desabrocha el cinturón y el pantalón, lo baja un poco. La penetra.	Ambiente	5"
INT	Cementerio	Madrugada	94	P.D mano de conor en el cuello de Margara-fijo	Pone la mano sobre el cuello de Margara, toma el collar.	Ambiente	5"
INT	Cementerio	Madrugada	95	P.D ojos de conor- fijo	Connor cierra los ojos, hace gesto de placer.	Ambiente	3"
INT	Cementerio	Madrugada	96	P.M Overshoulder de Connor - Fijo	La cabeza de Margara se golpea con el borde del ataúd. Connor se inclina hacia atrás, gime la cadena se rompe.	Ambiente	8"
INT	Cementerio	Madrugada	97	P.P Lateral de la cara de Connor - Fijo	Connor pone el dije de la cadena en su boca.	Ambiente	3"
INT	Cementerio	Madrugada	98	P.M Overshoulder de Connor - Fijo	Toma las piernas de Margara y la lleva de nuevo hacia él.	Ambiente	5"
INT	Cementerio	Madrugada	99	P.D Lateral del bolsillo de Connor	Guarda la cadena en el bolsillo del pantalón.	Ambiente	3"
INT	Cementerio	Madrugada	100	P.M Corto Frontal de Connor - Fijo	Connor da dos impulsos pélvicos fuertes contra el cuerpo de Margara. Gime fuerte. Se detiene. Suspira.	Ambiente	8"
Total tiempo Esc 15							2'02"

16	INT	Habitación / Casa de Connor	Noche	101	P.P Largo, Cenital	MASTER: Connor acostado en su cama, frunce el ceño con repugnancia, pone sus manos sobre la cabeza, escucha el quejido de una mujer, se alarma y se levanta de la cama, se acuesta en la cama pone musica en el celular, se pone los audifonos y se acuesta a dormir	Ambiente quejido de mujer	30"
	INT	Habitación / Casa de Connor	Noche	102	P.P Largo lateral vertical a roll 90° con seguimiento de personaje a P.P largo horizontal	La camara tiene un encuadre vertical de Connor acostado, Connor se alarma, se sienta en la cama, la camara sigue el movimiento de Connor dejandolo en un encuadre horizontal y sale de cuadro	Ambiente	10"
	INT	Habitación / Casa de Connor	Noche	103	P.M fijo lateral	Connor asoma su cabeza al pasillo, observando hacia los dos lados, vuelve y entra a la habitación saliendo de cuadro	Ambiente	8"
	INT	Habitación / Casa de Connor	Noche	104	P.M corto, fijo, frontal	Connor entra a cuadro, sentandose en la cama, enciende el TV, pasa una sombra detrás de el, se alarma, mira hacia la puerta, camina hacia la puerta, la camara hace un paneo de seguimiento, vuelve a su cama, se acuesta	Ambiente	10"
Total tiempo Esc 16								58"
17	INT	Pasillo/ Casa Connor	Dia	105	P.E Frontal, Fijo	Connor entra a cuadro, se pega con la mesa, maldice, da un par de saltos sobre un pie, camina hacia la sala mientras la camara hace efecto vertigo	Ambiente Voz en Off Margara	5"
	INT	Pasillo/ Casa Connor	Dia	106	P.M, semipicado, semilateral	Subjetiva de Connor viendo a Margara de espaldas sentada en la silla de la sala	Ambiente	10"
Total tiempo Esc 17								15"
	INT	Sala /Casa Connor	Dia	107	P.E De connor en segundo termino, P.M Corto de Margara en primer termino, fijos	Margara en primer termino sentada con el cabello hacia adelante, connor sale en segundo termino del pasillo, caminando hacia Margara,	Ambiente	10"

18	INT	Sala /Casa Connor	Dia	108	P.M de Margara en primer termino lateral, Connor en segundo termino P.E	Connor entra a cuadro, toca el hombro de Margara, Margara coge su mano al girarse, Connor se asusta, se cae al piso asustado	Ambiente	10"
	INT	Sala /Casa Connor	Dia	109	P.P Frontal Fijo, semi contrapicado	Reaccion de Connor al ver a Margara	Ambiente	10"
	INT	Sala /Casa Connor	Dia	110	P.P Frontal Fijo, semi picado	Margara coge la mano de Connor, se gira con lagrimas de sangre, demacrada	Ambiente	10"
Total tiempo Esc 18								35"
19	EXT	Calle	Noche	111	P.M Contrapicado, semifrontal con seguimiento de personaje en paneo	Connor decaido fumando, hablando por telefono, cuelga, bota el cigarrillo y entra a la tienda, la camara hace seguimiento del personaje con un paneo	Ambiente	8"
Total tiempo Esc 19								8"
	INT	Sala/ Casa Connor	Noche	112	P.A Semilateral en paneo de seguimiento	Connor entra a la casa, deja el six pack en la mesa de centro. Se sienta.	Ambiente Puerta	8"
	INT	Sala/ Casa Connor	Noche	113	P.E Lateral, Fijo	MASTER: Connor se sienta en el sillón, pone la musica, coge el celular, bloquea la pantalla y recuesta su cabeza en el sillón, mira hacia abajo ve a Margara y a Marco quien toma del cuello a Margara. Connor solo en la sala, suena el timbre, sale de cuadro y abre la puerta	Ambiente Timbre casa	15"
	INT	Sala/ Casa Connor	Noche	114	P.P picado, fijo	Connor toma su celular, le llega un mensaje, bloquea la pantalla	Ambiente	15"
	INT	Sala/ Casa Connor	Noche	115	P.P Largo, Cenital, fijo	Connor recuesta su cabeza sobre el sillón, la mano de margara sube por el cuello de Connor y vuelve a bajar por su pecho, Connor mueve su cabeza negando, hace cara de placer y abre los ojos	Ambiente Sonido de desabroche de correa	10"
	INT	Sala/ Casa Connor	Noche	116	P.P de Connor traero en primer termino, Segundo termino Margara	Connor en primer plano con la cabeza recostada y en segundo plano Margata realizando sexo oral	Ambiente	5"

20	INT	Sala/ Casa Connor	Noche	117	P.P de Connor frontal picado	Reaccion de Connor de ver a Marco ahorcar a Margara, Connor grita, suena el timbre, cara de Connor impactado	Ambiente Grito	10"
	INT	Sala/ Casa Connor	Noche	118	P.P frontal Contrapicado	Subjetivo de Connor viendo a Marco y Margara	Ambiente	10"
	INT	Sala/ Casa Connor	Noche	119	P.M, Fronta two shoot, Fijo, seguimiento	MASTER: Connor de echa para atrás. Suena el timbre de la casa. Connor abre la puerta a Marco. Marco entra. Connor cierra la puerta. La cámara sigue a Marco. Marco camina hacia el sillón. Coge una cerveza del six pack. Diálogo. Suena el teléfono de Marco. Contesta. Marco se levanta, camina por el pasillo buscando señal. Marco gira, mira hacia la habitación de Connor. Hace un gesto de sospecha, entra.	Ambiente	40"
	INT	Sala/ Casa Connor	Noche	120	P.M, corto Frontal, contrapicado	Connor se presiona la sien con la mano. Se sienta en el sillón. Connor se queda sentado en el sofá con la mano en la cabeza. Marco habla por teléfono en el pasillo. Connor en el sofá, destapa una cerveza, respira profundo. Recuesta la cabeza en el sofá. Marco le muestra la cadena. Connor lo mira, se levanta del sillón. Marco le tira el diario a Connor.	Ambiente	35"
	INT	Sala/ Casa Connor	Noche	121	P.M corto two shoot lateral a Connor, tilt up	Marco sale de la habitación con la cadena de Margara y el diario en la mano. Marco le muestra la cadena. Connor lo mira, la cámara sigue a Connor con tilt up, Connor se levanta del sillón. Marco le tira el diario a Connor. Marco le pega un puño a Connor en el rostro. Connor cae sobre la mesa.	Ambiente	20"
	INT	Sala/ Casa Connor	Noche	122	P.M. lateral seguimiento	Connor cae sobre la mesa. La botella de whisky cae al piso, se rompe. La nariz de Connor sangra. Connor levanta la mirada hacia Marco, detrás de Marco, Margara con vestido blanco deteriorado, levanta el brazo señalándolo. Connor grita. Se corre hacia atrás empujando el sillón. Se levanta, corre hasta la puerta, se va.	Ambiente	30"
	INT	Sala/ Casa Connor	Noche	123	P.G Holandes Normal	Subjetivo de Connor: Connor levanta la mirada hacia Marco, detrás de Marco, Margara con vestido blanco deteriorado, levanta el brazo señalándolo. Connor grita	Ambiente	10"
	Total tiempo Esc 20							

21	INT	Habitación Pasillo/ Manicomio	Día	124	P.M Lateral, fijo; travellin de Derecha a Izquierda, P.P de Connor, Travelling Out a P.P de Marco	Connor mirando por la ventana de la habitación, escucha a Margara titubeando la cancion, grita, corre hacia la puerta de seguridad, la camara hace un travelling a la izquierda siguiendo al personaje, Connor se detiene en la pared, la camara hace un Travelling Out mientras Connor golpea la puerta con su cuerpo, pide ayuda, Marco pasa frente a la puerta manteniendo un P.P de el, la mano de Margara se pone el hombro de Connor, Marco se gira sonrie con malicia y sale de cuadro, Connor golpea su cabeza con el vidrio de la puerta de seguridad	Ambiente	1'20"
Total tiempo Esc 21								1'20"
22	INT	Pasillo/ Manicomio	Día	125	P.P Frontal, travelling out hasta P.G frontal	Connor entra a cuadro pidiendo ayuda, golpeando la ventana circular, la camara realiza un travelling out y en plano medio de la puerta, pasa Marco por enfrente de la camara, mira a Connor, sale de cuadro, Connor toma impulso y se golpea con la puerta.	Ambiente, gritos de ayuda	30"
Total tiempo Esc22								30"
TOTAL TIEMPO								22'31"



DESGLOSES

Desglose de producción

Departamento de producción	Requerimientos	Unidad	Cantidad	Valor unitario	Valor total	Donado	Prestado	Alquilado	Comprado
Preproducción	Alquiler (Casa Connor)	Días	2	\$ 350.000	\$ 700.000			Hotel Obelisco Cel. 3105542297	
	Alquiler locación (Casa Marco)	Noche	1	\$ 89.000	\$ 89.000			Yaneth Gonzalez 316 391 9294	
	Alquiler locación (Funeraria)	Medio día	1		\$ -			Funeraria La andelaria 320 27 55	
	Alquiler locación (Bar)	Horas	3	\$ 70.000	\$ 210.000			Juan Herera 301 694 9857	
	Locación (Cementerio)	Noche	1	\$ -	\$ -				
	Alquiler locación (Manicomio)	Horas	6	\$ -	\$ -		Laura Ruiz Cel: 3012509252		
	Pago nómina	Paquete	1	\$ 18.560.000	\$ 18.560.000	Luisa Rodriguez, Laura Amaya, Jhoan Espinoza, Laura Ruiz, Karen Rodriguez, Daniela Lozano, Oscar Ramirez, Rafael Franco, Felipe, Bayrn Bautista, Eduardo Herrera, Mike Rodriguez, Santiago Cossio, Danna Cruz			
Pruebas covid	Unidad	18	\$ 120.000	\$ 2.160.000				Clinica el Sady Peña - Cel: 313 3506937	
	Seguridad	Días	4	\$ 130.000	\$ 520.000				SVS Cel: 3203121725
	Elemento de bioseguridad (Caretas)	Unidad	18	\$ 2.900	\$ 52.200				Homecenter. Cel. 8899933. Cra 68 ## 37, Bogotá
	Elemento de bioseguridad (Tapabocas N95)	Paquete	1	\$ 80.000	\$ 80.000				INVERSIONES A S. CALLE 26 SUR 2 85, BOGOTA
	Elemento de bioseguridad (Gel antibacterial)	Galón	1	\$ 30.000	\$ 30.000				DeterCol tel: 0319160606. ventas. detercol@gmail. com
	Elemento de bioseguridad (Alcohol)	Galón	2	\$ 20.900	\$ 41.800				DeterCol tel: 0319160606. ventas. detercol@gmail. com

Producción	Elemento de bioseguridad (Termometro)	Unidad	1	\$ 38.900	\$ 38.900				Compras de Verdad. cel: 319-528-9832 - 301-355-6422
	Dispensador para gel antibacterial	Unidad	1	\$ 30.000	\$ 30.000				Wilmar Mesa Cel: 3112826253
	Bomba atomizador manual	Unidad	1	\$ 12.000	\$ 12.000				Jhanny Flete Cel: 3177606800
	Transporte	Dias	4	\$ 550.000	\$ 2.200.000				Transporter os Vans. Cel: 310 435 3916
	Alimentación	Dias	4	\$ -	\$ 1.440.000				
	Pago Nómina	Paquete	1	\$ 1.170.000	\$ 1.170.000	Luisa Rodriguez, Laura Amaya, Jhoan Espinoza, Laura Ruiz, Karen Rodriguez, Daniela Lozano, Oscar Ramirez, Rafael Franco, Felipe, Bayrn Bautista, Eduardo Herrera, Mike Rodriguez, Santiago Cossio, Danna Cruz			
	Ruburo extra	Paquete	1	\$ 200.000	\$ 200.000				
Postproducción	Pago Nómina	Paquete	1	\$ 4.080.000	\$ 4.080.000	Luisa Rodriguez, Laura Amaya, Jhoan Espinoza, Laura Ruiz, Karen Rodriguez, Daniela Lozano, Oscar Ramirez, Rafael Franco, Felipe, Bayrn Bautista, Eduardo Herrera, Mike Rodriguez, Santiago Cossio, Danna Cruz			

Distribución	Festival de Cine corto de Popayán	Inscripción	1	\$ 3700	\$ 3700				
	Festival Internacional de Cine Corto de Cali	Inscripción	1	\$ 3700	\$ 3700				
	Final Girls Berlin Film Fest	Inscripción	1	\$ 22.500	\$ 22.500				
	Festival Internacional de Cine de Viña del Mar	Inscripción	1	\$ -	\$ -				
	Bogoshort Film Festival	Inscripción	1		\$ -				
	Film Maudit 20	Inscripción	1	\$ 29.500	\$ 29.500				
	Mallu Film Market	Inscripción	1	\$ 51.600	\$ 51.600				
	HARDLINE International Film Festival	Inscripción	1	\$ 35.900	\$ 35.900				
	Tribeca Film Festival	Inscripción	1	\$ 166.000	\$ 166.000				
	Mammoth lakes Film Festival	Inscripción	1	\$ 92.200	\$ 92.200				
	Berlinale shorts	Inscripción	1	\$ 337.300	\$ 337.300				
	Festival de cine de Bogotá (38)	Inscripción	1	\$ -	\$ -				
	LA Shorts International Film Festival	Inscripción	1	\$ 180.600	\$ 180.600				
	Strasbourg European Fantastic Film Festival	Inscripción	1	\$ 41.300	\$ 41.300				
	Galicia Freaky film festival	Inscripción	1	\$ -	\$ -				
	Festival de Cine de Madrid	Inscripción	1	\$ 13.500	\$ 13.500				
	Taxco Film Fest	Inscripción	1	\$ 36.900	\$ 36.900				
	XS de Cortometraje de Puçol	Inscripción	1	\$ -	\$ -				
Cutún Festival de Cine de terror y Fantasía de la Serena Chile	Inscripción	1	\$ -	\$ -					

Desglose de dirección

Departamento de dirección	Requerimientos	Valor	Comprado
Insumos	Claqueta	\$ 79.000	La Boutique Fotografica. Ubicados en Calle 11 #8-80 oficina 2-32 Cel: 321 3691668 Asesor Andres
Actores	Connor	\$ 1.050.000	Pablo Velasquez Cel: 3508349748
	Marco	\$ 500.000	Jonathan Agudelo Cel: 3205454532
	Márgara	\$ 1.050.000	Natalia Castañeda Cel: 3103034378
	Sara	\$ 200.000	María Camila Cel: 3118602531

Desglose de foto fija

Departamento de foto fija	Requerimiento	Valor	Prestado
Insumos	Canon 77D Lentes canon 15-35, 18-35, 120mm	\$ 450.000	Ike Rodríguez Cel: 319 2151336

Desglose de fotografía

Departamento De Fotografía Y Cámara	Requerimientos	Valor	Prestado
Cámara	Cámara Cine Alta	\$ 2.560.000	Jhon Pérez Cel: 3204178915
	Juego de Ópticas Fijas y Zoom		
	Accesorios: Handgrip, Folos focus, Filtros, Clip On, Conectores...		
	3 Tarjetas SD 16Gb, Clase10 y Adaptador USB		
	Tripode de Video		
	(1) Monitores FullHD - HDMI	\$ 250.000	Jhon Pérez Cel: 3204178915
	SteadyCam	\$ 1.280.000	Jhon Pérez Cel: 3204178915
Grua 12mts con Cabeza caliente	\$ 3.500.000	Jhon Pérez Cel: 3204178915	
Iluminación	Kit x3 de luces fresnel 1Kw con chimera	\$ 800.000	Jhon Pérez Cel: 3204178915
	Kit x3 de luces kindfloo	\$ 800.000	Jhon Pérez Cel: 3204178915
	Kit x4 de luces fresnel 650w	\$ 800.000	Jhon Pérez Cel: 3204178915
	Kit x3 Inkies fresnel (150W)	\$ 800.000	Jhon Pérez Cel: 3204178915
	Kit x3 de lámparas chinas pequeñas	\$ 160.000	Jhon Pérez Cel: 3204178915
	Juego de filtros, difusores	\$ 80.000	Jhon Pérez Cel: 3204178915
	Grip kit pequeño con: Banderas, rótulas, icopores, espejos, pinzas, clipas	\$ 960.000	Jhon Pérez Cel: 3204178915
	(10) Bolsas de Arrena		
	(10) Petaninas		
	(4) Applebox		
	Tela negra y tull de 6x6	\$ 320.000	Jhon Pérez Cel: 3204178915
	Extenciones de corriente AC (20mts) y Multitomas	\$ 30.000	Jhon Pérez Cel: 3204178915
Insumos	Flex	\$ 70.000	Luisa Rodríguez cel: 3197622575

Desglose de arte

Departamento de arte	Requerimientos	Cantidad	Tiempo		Valor unitario	Valor total	Donado	Prestado	Alquilado	Comprado	Intercambio
Escenografía	Papel adhesivo de color turquesa Cocina azul turquesa Marco	2	1	DIA	\$ 10.950	\$ 21.900				Papeleria Lannas Ubicado en Alamos Norte, Bogotá D. D. Tel 3204430582	
	Triplex o MDF de 148cm x 97cm	1	1	DIA	\$ 63.000	\$ 63.000				CASA PINART. Ubicado en Crr 68e # 2 -59 Sur Tel: +57 3227860845; +57 3227860845	
	Puerta blanca 73 " x 193 "	1	1	DIA	\$ -	\$ -	Maria Elena Hernandez Tel: 313 4624770				
	Palos de balso	2	1	DIA	\$ 3.000	\$ 6.000				Papeleria Lannas Ubicado en Alamos Norte, Bogotá D. D. Tel 3204430582	
	Aerosol metalico	1	1	DIA	\$ 25.000	\$ 25.000				Easy. Tel: (031) 7460340	
	Bases lamparas Habitación Connor	2	2	DIA	\$ 20.000	\$ 80.000			BODEGA DE ARTE EL MAN DEL ARTE Ubicado en Bogotá D.C. Tel. 314 5251585		
	Caperuzas negras	2	2	DIA	\$ 12.000	\$ 48.000			BODEGA DE ARTE EL MAN DEL ARTE Ubicado en Bogotá D.C. Tel. 314 5251586		
	Cojines azules Sala Connor	3	2	DIA	\$ 12.000	\$ 72.000			BODEGA DE ARTE EL MAN DEL ARTE Ubicado en Bogotá D.C. Tel. 314 5251585		
	Equipo de sonido con microfono	1	2	DIA	\$ -	\$ -		Angie Ramirez Tel: 3014274257			
	Cojines grises Sala Marco y Margara	3	1	DIA	\$ 12.000	\$ 36.000			BODEGA DE ARTE EL MAN DEL ARTE Ubicado en Bogotá D.C. Tel. 314 5251585		
	Lamparas Sala Marco y Margara	4	1	DIA	\$ 6.000	\$ 24.000			BODEGA DE ARTE EL MAN DEL ARTE Ubicado en Bogotá D.C. Tel. 314 5251586		
	Elementos decorativos metal Sala Marco y Margara	1	1	DIA	\$ 8.000	\$ 8.000			BODEGA DE ARTE EL MAN DEL ARTE Ubicado en Bogotá D.C. Tel. 314 5251585		

Ambientación	Floreros Cocina Marco y Margara	4	1	DIA	\$ 1.600	\$ 6.400			BODEGA DE ARTE EL MAN DEL ARTE Ubicado en Bogotá D.C. Tel. 314 5251586	
	Flores artificiales Cocina Marco y Margara	2	1	DIA	\$ 4.500	\$ 9.000			Floral Group SAS Ubicados en Carrera 19 #52-19 Barrio Galerías - Bogotá. Tel: 1-6252131 / 312-5375770	
	Espejo con marco	1	1	DIA	-	-			Laura Ruiz Tel. 3012509252	
	Cuadros minimalistas Sala Marco y Margara	2	1	DIA	\$ 65.000	\$ 130.000			Estudio Fika. Tienda online. Tel: 3153727243	
	Marco para retratos	3	1	DIA	\$ 10.000	\$ 30.000			BODEGA DE ARTE EL MAN DEL ARTE Ubicado en Bogotá D.C. Tel. 314 5251586	
	Cinta LED calida Bar	2	1	DIA	\$ 7.000	\$ 14.000			COMERCIALIZADORA SMART DE COLOMBIA SAS Ubicado en Carrera 12 No 16-02 Bogotá - Colombia. Tel: 350 710 2866	
	Pegatinas y diseño de logo Bar	1	1	DIA	\$ 50.000	\$ 50.000			Julieith Andrea Vargas Tel: 312 2285209	
	Caja de carton	1	1	DIA		\$ -		Laura Ruiz Tel: 3012509252		
	Papel de cocina	1	1	DIA	\$ 8.000	\$ 8.000			Tiendas Dl	
	Colbon	1	1	DIA	\$ 23.000	\$ 23.000			Papeleria Lannas Ubicado en Alamos Norte, Bogotá D. D. Tel 3204430582	
Lamina de Acrilico 15cm x 73cm para la puerta Manicomio	1	1	DIA	\$ 11.000	\$ 11.000			Papeleria Lannas Ubicado en Alamos Norte, Bogotá D. D. Tel 3204430582		
	Diario de cuero negro	1	1	DIA	\$ 29.900	\$ 29.900			PANAMERICANA LIBRERIA Y PAPELERIA S.A. CALLE 12 # 34 - 30, BOGOTÁ D.C. TELÉFONO: 364 9000	
	Cuadro retrato de Margara	1	1	DIA	\$ 250.000	\$ 250.000			Estudio Fika. Tienda online. Tel: 3153727243	
	Caja de cigarrillos	1	1	DIA	\$ 5.000	\$ 5.000			Tiendas Metro. Líneas de Atención Mercado Bogotá: 358 2222	
	Botella de cerveza	1	1	DIA	\$ 50.000	\$ 50.000			Licores Casa Moreno Distribuidor Mayorista SAS Tel: 3156865040	

Utileria	Botella de tequila "El charro gold"	1	1	DIA	\$ 49.200	\$ 49.200				Licores Casa Moreno Distribuidor Mayorista SAS Tel: 3156865041
	Botella de whisky "Ballantines 12 años"	2	1	DIA	\$ 77.150	\$ 154.300				Licores Casa Moreno Distribuidor Mayorista SAS Tel: 3156865042
	Copas de vidrio	12	1	DIA		\$ -			Laura Ruiz Tel: 3012509252	
	Pañuelo de algodón	1	1	DIA		\$ -			Laura Ruiz Tel: 3012509253	
	Trapo	2	1	DIA		\$ -			Laura Ruiz Tel: 3012509254	
	Pala redonda	1	1	DIA		\$ -			Santiago Pareja Tel: 319 2494206	
	Audiófonos	1	1	DIA		\$ -			Laura Amaya Cel: 3104380153	
	Celulares	2	1	SEM ANA	\$ 20.000	\$ 40.000				BODEGA DE ARTE EL MAN DEL ARTE Ubicado en Bogotá D.C. Tel 314 5251586
Maquillaje	Sangre falsa	2	1	DIA	\$ 7.250	\$ 14.500				Titans FX. Ubicado en Av. Calle 19 # 4 - 71 C.C. Los Angeles, Local: 228 Tel: + 57 301 666 05 25 - 286 23 71
	Paleta	1	1	DIA	\$ 90.000	\$ 90.000				Titans FX. Ubicado en Av. Calle 19 # 4 - 71 C.C. Los Angeles, Local: 228 Tel: + 57 301 666 05 25 - 286 23 71
	Kit de pinceles	1	1	DIA	\$ 22.400	\$ 22.400				Panamericana. CALLE 12 # 34 - 30, BOGOTÁ, D. C. Tel: 364 9001
	Alcohol activador	1	1	DIA	\$ 2.500	\$ 2.500				Leguquimicos. Ubicados en Paloquemao y Calle 13 con caracas. Tel: 2860084 - 2603105
	Cera para postizos	1	1	DIA	\$ 21.500	\$ 21.500				Titans FX. Ubicado en Av. Calle 19 # 4 - 71 C.C. Los Angeles, Local: 228 Tel: + 57 301 666 05 25 - 286 23 71
	Dilusor	1	1	DIA	\$ 7.500	\$ 7.500				Titans FX. Ubicado en Av. Calle 19 # 4 - 71 C.C. Los Angeles, Local: 228 Tel: + 57 301 666 05 25 - 286 23 72
	Cepillo dientes	1	1	DIA	\$ 1.200	\$ 1.200				Tiendas DI
	Latex	1	1	DIA	\$ -	\$ -			Laura Ruiz Tel: 3012509252	
	Polvotex	1	1	DIA	\$ 19.500	\$ 19.500				Titans FX. Ubicado en Av. Calle 19 # 4 - 71 C.C. Los Angeles, Local: 228 Tel: + 57 301 666 05 25 - 286 23 71

	Limpiador de pinceles	1	1	DIA	\$ 21000	\$ 21000				Caretas, maquillaje profesional. Ubicado en CC Galerías L110 Calle 53B# 24-39 Tel: 6063727
	Adhesivo	1	1	DIA	\$ 26000	\$ 26000				Titans FX. Ubicado en Av. Calle 19 # 4 - 71 C.C. Los Angeles, Local: 228 Tel: + 57 301 666 05 25 - 286 23 71
	Pañitos húmedos X100	1	1	DIA	\$ 5000	\$ 5000				Tiendas DI
	Copitos de algodón	1	1	DIA	\$ 4500	\$ 4500				Tiendas Metro. Tel. 358 2222
	Atomizador spray	3	1	DIA	\$ 2000	\$ 6000				Ortopédicos Futuro Colombia S.A.S. Tel: 317 594 7111
	Glicerina	1	1	DIA	\$ -	\$ -	Laura Ruiz Tel. 3012509252			
	Tarro de mezclas	3	1	DIA	\$ 2000	\$ 6000				Papelería Lannas. Ubicado en Alamos Norte, Bogotá D. D. Tel 3204430582
	Guantes de plástico	1	1	DIA	\$ 2000	\$ 2000				Papelería Lannas. Ubicado en Alamos Norte, Bogotá D. D. Tel 3204430583
	Kit esculpir	1	1	DIA	\$ -	\$ -	Laura Ruiz Cel: 3012509252			
	Pijama Connor	1	1	DIA	\$ 20.000	\$ 20.000				Bodega de arte. Ubicado en Zona Industrial, Bogotá D.C. Tel: 316 5204466
	Chaqueta de cuero Connor	1	1	DIA	\$ 20.000	\$ 20.000				Bodega de arte. Ubicado en Zona Industrial, Bogotá D.C. Tel: 316 5204467
	Pantalón negro Connor	1	1	DIA	\$ 20.000	\$ 20.000				Bodega de arte. Ubicado en Zona Industrial, Bogotá D.C. Tel: 316 5204468
	Traje negro Connor	1	1	DIA	\$ 20.000	\$ 20.000				Bodega de arte. Ubicado en Zona Industrial, Bogotá D.C. Tel: 316 5204469
	Camisas surtidas Connor	3	1	DIA	\$ 13.000	\$ 39.000				Bodega de arte. Ubicado en Zona Industrial, Bogotá D.C. Tel: 316 5204470

Vestuario	Gorra Connor	1	1	DIA	\$ 8.000	\$ 8.000				LA ESTACION DE LA CAMISETA. Ubicados en el Barrio Santa Fe, Bogota D.C. Contacto solo por Mercado Libre
	Camisa de Fuerza	1	1	DIA	\$ 20.000	\$ 20.000			Bodega de arte. Ubicado en Zona Industrial, Bogota D.C. Tel: 316 5204470	
	Vestido corto rojo Margara	1	1	DIA	\$ 20.000	\$ 20.000			Bodega de arte. Ubicado en Zona Industrial, Bogota D.C. Tel: 316 5204471	
	Vestido blanco Maragara	1	2	DIA	\$ 20.000	\$ 40.000			Bodega de arte. Ubicado en Zona Industrial, Bogota D.C. Tel: 316 5204472	
	Pantalones kaki beige Marco	2	1	DIA	\$ 20.000	\$ 40.000			Bodega de arte. Ubicado en Zona Industrial, Bogota D.C. Tel: 316 5204473	
	Camisas surtida Marco	3	1	DIA	\$ 13.000	\$ 39.000			Bodega de arte. Ubicado en Zona Industrial, Bogota D.C. Tel: 316 5204474	
	Traje negro Marco	1	1	DIA	\$ 20.000	\$ 20.000			Bodega de arte. Ubicado en Zona Industrial, Bogota D.C. Tel: 316 5204475	
	Vestido negro corto Sara	1	1	DIA	\$ 20.000	\$ 20.000			Bodega de arte. Ubicado en Zona Industrial, Bogota D.C. Tel: 316 5204476	
	Lenceria Sara	1	1	DIA	\$ -	\$ -				Damo Colombia Tienda de ropa. Tienda online. Tel: 314 2192747
	Ropa casual para fiesta Marco extras hombres	3	1	DIA	\$ 20.000	\$ 60.000			Bodega de arte. Ubicado en Zona Industrial, Bogota D.C. Tel: 316 5204470	
	Ropa casual para fiesta Marco extras mujeres	4	1	DIA	\$ 20.000	\$ 80.000			Bodega de arte. Ubicado en Zona Industrial, Bogota D.C. Tel: 316 5204471	
	Traje negro extras hombres	3	1	DIA	\$ 20.000	\$ 60.000			Bodega de arte. Ubicado en Zona Industrial, Bogota D.C. Tel: 316 5204472	
	Traje negro extras mujeres	4	1	DIA	\$ 20.000	\$ 80.000			Bodega de arte. Ubicado en Zona Industrial, Bogota D.C. Tel: 316 5204473	
	Traje bartender	1	1	DIA		\$ -			Yesid Plazas Tel: 3107761495	

Desglose de sonido

Departamento De Sonido	Requerimientos	Valor	Prestado	Comprado
Equipos	(1) Boom dinámico RAMSA	\$ 320.000	Jhon Pérez Cel: 3204178915	
	(1) Auricular abierto HD 433 SENNHEISER	\$ 250.000	Jhon Pérez Cel: 3204178915	
	(1) Canon a mini plug stereo	\$ 10.500		oque tecnológico cel. 320 4679226
	(1) Paraviento corto (Goma espuma)	\$ 5.000	Luisa Rodríguez cel:3197622575	
	(1) Grabadora Zoom h4 zoom	\$ 170.000	Mike Rodríguez cel:3192161336	
	(2) Cables XLR	\$ 800.000	Jhon Pérez Cel: 3204178915	
	(1) Transmisor de solapa Sennheiser G3	\$ 400.000	Jhon Pérez Cel: 3204178915	
	(1) Receptor de solapa Sennheise G3	\$ 400.000	Jhon Pérez Cel: 3204178915	
	(3) Cables XLR 2mts C/u	\$ 192.000	Jhon Pérez Cel: 3204178915	
	(3) Plug Stereo de 1/4 (6.3) a 3.5			
	(3) Plug Stereo 3.5 a 1/4 (6.3)			
	(3) Plug Stereo XLR a 1/4 (6.3)			
	(1) Caña de micro Boom			
	(2) Memorias CLASE 10, 64 GB	\$ 120.000	Mike Rodríguez cel:3192161336	
	(1) Computador Core i5	\$ 300.000	Mike Rodríguez cel:3192161336	
	(1) Disco duro 2 TB	\$ 300.000	Luisa Rodríguez cel:3197622575	
	(1) Audifonos Aiwa Aw x 107b	\$ -	Mike Rodríguez cel:3192161336	
Insumos	(1) Cinta micropore/ esparadrapo	\$ 2.000		Droguería Rocas. Calle 68f Sur No.50 Sur-15
	Pilas recargables AA y cargador	\$ 28.900		MERCADO CLICKS. cel. 320 2070035
Licencias	(2) Programa Adobe Audition 2019 o 2020	\$ 79.000	Mike Rodríguez cel:3192161336	

Desglose de scrip

Departamento de Scrip / Edición	Requerimiento	Valor	Prestado
Insumos	Sala de edición + licencias Adobe	\$ 800.000	n Bautista Cel. 321 259 8209
	(1) Audifonos de diadema.	\$ 120.000	n Bautista Cel. 321 259 8209
	(1) Disco duro para respaldo 1 TB	\$ 250.000	n Bautista Cel. 321 259 8209

Desglose de diseño gráfico

Departamento de diseño gráfico	Requerimiento	Valor	Donado
Insumos	Contrato prestación de servicios Diseñador grafico	\$ 1200.000	Bayron Bautista tel: 321 259 8209



PRESUPUESTO



CRONOGRAMAS

Cronograma de desembolso

					Fechas de ejecución	
	Desembolsos	Departamentos	Valor de departamento	Total de desembolso	De	Hasta
Preproducción	1er Desembolso	PRODUCCIÓN	\$ 3.159.000	\$ 5.378.700	15/11/2021	30/11/2021
		DIRECCIÓN	\$ 79.000			
		ARTE	\$ 2.099.300			
		FOTOGRAFÍA	\$ -			
		FOTO FIJA	\$ -			
		SONIDO	\$ 41.400			
Producción	2do Desembolso	PRODUCCIÓN	\$ 4.604.900	\$ 4.804.900		
		Dirección	2.800,000			
		ARTE	\$ 100.000			
		FOTOGRAFÍA	\$ 50.000			
		SONIDO	\$ 50.000			
Postproducción y muestra	3er Desembolso	PRODUCCIÓN	\$ -	\$ 1.014.700		
		MONTAJE	\$ -			
		DISEÑO GRÁFICO	\$ -			
		MUESTRA	\$ 1.014.700			
GRAN TOTAL				\$ 11.198.300		



NOTA DE DIRECCIÓN



Desde la parte conceptual, "NECROBS" es un proyecto de Thriller psicológico que busca, por medio del suspenso, demostrar lo que puede llegar a hacer una persona para cumplir sus más profundos deseos y las consecuencias que puede traer el cumplimiento de estas fantasías, así mismo, se hará juego con los diferentes patrones que comparte el género thriller psicológico para generar un impacto en el espectador y una posición reflexiva sobre el manejo de sus obsesiones. "NECROBS" trata la historia de Connor, un hombre que se obsesiona con la esposa de su mejor amigo, pero luego de que ella muere, busca satisfacer sus deseos hasta el punto de perder la cordura.

"NECROBS" se piensa desarrollar en la ciudad de Bogotá, pues al ser la ciudad en la que nací, me genera interés por escudriñar las diferentes historias que pueden existir dentro la capital, debido a que ésta, conserva varios contrastes, por ejemplo, los comportamientos de las personas, el trato hacia el prójimo, la comunicación no verbal, las motivaciones y obsesiones de las personas o su propia organización como sociedad, creando un interés particular sobre las extremidades a las que puede llegar una persona por cumplir un deseo, ya sea bajo un trastorno mental o la lucidez suficiente para convivir con más personas.

Ahora bien, bajo nuestra investigación concluimos y aterrizamos que los trastornos mentales pueden ser un factor a denotar cuando hablamos de los extremos a los que puede llegar una persona, es por eso, que nuestro eje fundamental es la obsesión compulsiva. Este TOC es seleccionado ya que puede llegar a ser la causante de un desenlace como es planteado desde el guión, además aporta verosimilitud en la tridimensionalidad del personaje principal y complementa dentro de campo de acción las fantasías sexuales en las que Connor está envuelto.

Stephen, J., Cannell, Frank Lupo, John Ashley, Swerling, Jr. (productores) Berlanti, G., Gamble, S. (director). (2018). You [serie de televisión]. Estados Unidos: Warner Horizon Television. Es nuestro referente principal a nivel de narrativa, en esta serie logramos visualizar como el personaje principal (Joel) aborda de forma estratégica, a través de las redes sociales y la tecnología, a (Beck), el amor de su vida; durante la narrativa vemos como este gusto pasa de ser un enamoramiento normal a una fuerte obsesión que desencadena en él una serie de actos que lo ayudarán a cumplir su objetivo. Por otro lado, Maraval, V., Chioua, B., Teixeira, R., Weil, E. (productores) Gaspar, N. (director). (2015). Love [cinta cinematográfica]. Francia: RT Features, Rectangle Productions, Wild Bunch. Es nuestro referente estético y narrativo de la ecualización de las escenas que corresponden a nuestro guión, específicamente las escenas en las que Connor comete los actos de obsesión que se desencadenaron en la necrofilia hacia Margara.

Kaplow, D. (productor) Flanagan, M. (director). (2018). La maldición de Hill House [serie de televisión]. Estados Unidos: Amblin Television, Paramount Television. Es nuestro referente más claro a nivel de composición visual y narrativa con respecto al género que manejamos pues, al ser una serie de Thriller, comparte patrones narrativos que ayudan a potencializar el suspenso en el espectador; es importante destacar aspectos como la colorización, los valores de plano, los movimientos de cámara. Saumell, B., Aranda, A., Atance, X., Maymó, O. (productores) Hernández, V. (director). (2015). El cadáver de Anna Fritz [cinta cinematográfica]. España: A Contraluz Films y Benecé Produccions. Comparte de la misma forma que "La maldición de Hill House" patrones narrativos que ayudan a potencializar el género. En este ítem es importante destacar la puesta en escena de la sexualidad que tiene este film con respecto a la violación que sufre el personaje principal, del mismo modo el delirio y la caída mental constante que va a sufrir el protagonista; estos son escogidos ya que comparten de alguna forma un patrón estético y narrativo por sobre cómo se desea llevar la narrativa de nuestro cortometraje.

Teniendo en cuenta lo anterior y sobre el trabajo previo, la investigación correspondiente y las diferentes ideas que se han planteado, se genera una motivación por realizar este cortometraje, pues al hablar de trastornos mentales se sabe que las enfermedades mentales que afectan al grupo femenino, corresponden con trastornos de estado de ánimo, ansiedad y por otro lado tenemos el grupo masculino que es más propenso a padecer trastornos relacionados con el control de impulsos, factores que determinan la tridimensionalidad de los personajes y nos sirven como punto de partida para llevar a cabo la narrativa y así dar más verosimilitud en la narrativa. Ahora bien, dentro de lo personal, considero que la mayoría de las personas que rodean mi círculo social de algún modo padecen diferentes características que corresponden a trastornos mentales, algunas más notorias que otras, lo que me hace pensar que, así como estas pueden ser leves si hubiera una que estuviera en crescendo hasta qué punto podría llevar a quien la padece.



Las enfermedades mentales son examinadas desde múltiples modelos científicos, pero en la realidad pueden ser más comunes de lo que parece, es por eso que considero que el comienzo de la historia debe ser muy cotidiano, iluminado de forma naturalista, que refuerce el hecho de la normalidad y a medida que se desarrollan los hechos se vaya evidenciando con más fuerza el desequilibrio mental que posee nuestro personaje principal y como este teniéndolo todo es capaz de arriesgarlo por el solo hecho de cumplir su obsesión.

Es por esto que el objetivo de "NECROBS" es demostrar por medio del protagonista las consecuencias físicas y mentales que puede tener la satisfacción de los deseos y hasta donde nos puede llevar la satisfacción de los mismos sin tener control sobre los sentimientos propios, es decir, que este proyecto busca usar el género suspenso y thriller para representar la obsesión y sus más profundos límites.

La narrativa del cortometraje se trabajará sobre un montaje expresivo, manejada especialmente por el ritmo de las escenas, se quiere que la narrativa se maneje con un ritmo lento que se intensifique con el pasar de las escenas y establezca una conexión sobre las emociones que vive el personaje, es importante mencionar que se busca generar por medio del montaje una congruencia entre lo real y lo imaginario (Cuando Connor fantasea con Margara) que respete el mismo plano narrativo y se entienda, de modo que para el espectador sea fácil digerir estos estados en lo que Connor está fantaseando con Margara; del mismo modo que se busca desde el montaje recalcar aspectos como la rivalidad entre Marco y Connor, y claramente el triángulo amoroso que viven. También se quiere articular de forma



correcta y concreta la musicalización en el desarrollo de la narrativa, ya que es un aspecto importante para la construcción de los ambientes que corresponden a este género.

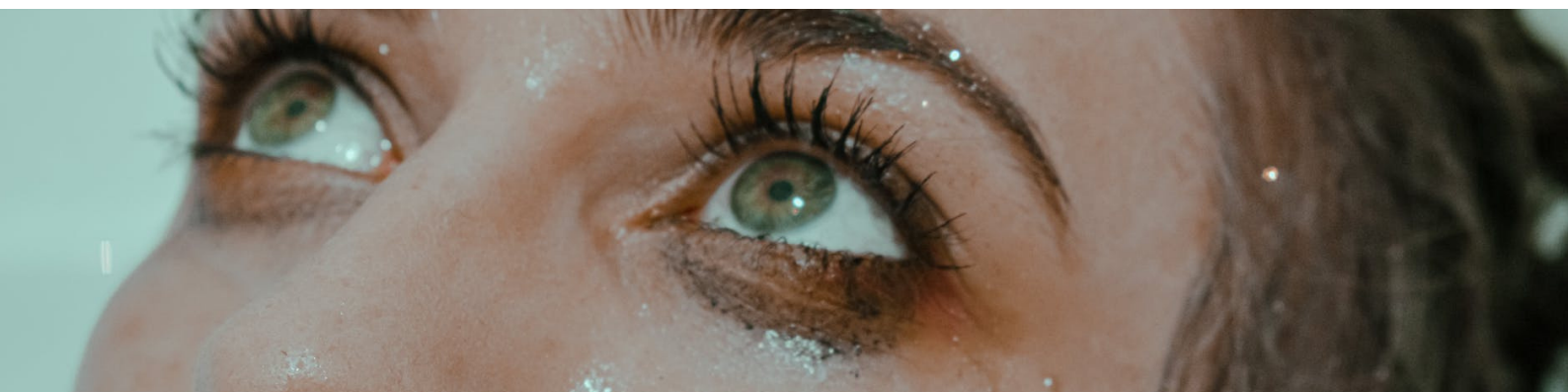
A nivel estético se quiere que los diseños de iluminación sean naturalistas, con intensidades de luz variables, que reflejen los estados de ánimo de los personajes, es importante que se busquen contrastes dentro de las construcciones lumínicas para lograr conexiones con los estados de ánimo de los personajes, los ambientes lumínicos pueden variar entre los cálidos y los fríos dependiendo del punto de narrativa, se propone usar estos dos ambientes lumínicos para diferenciar las etapas por las que Connor atravesara, ya que los colores cálidos transmiten sensaciones de calor, fraternidad, amistad, cotidianidad y están asociadas al dinamismo, movimiento y vivacidad y en contraposición tenemos los colores fríos relacionados a sentimientos como introspección, seriedad, frialdad, odio, celos, envidia, y al mismo tiempo originan sensaciones de relaxo y tranquilidad. Con respecto a los valores de plano se escogen los tipos de plano más cerrados (Plano detalle, primer plano y plano medio), con los cuales se busca lograr cercanía a los personajes, teniendo en cuenta los referentes anteriormente mencionados, ya sea tanto en género como en estética están fundamentados en estos valores, sin embargo, se tendrán valores de plano más abiertos para contextualizar los espacios o las acciones, es importante mencionar que se hará más uso de los planos que corresponden al género, como los planos detalles, primeros planos, planos medios largos, planos medios y americanos, ya que se busca que desde el nivel estético y narrativo el espectador se sienta sumergido con lo que está viviendo el personaje.

Por otro lado, el uso de sombras es un elemento narrativo importante para el proyecto, ya que tradicionalmente en el género se usan para expresar aspectos y generar desde su intencionalidad un impacto emocional en el espectador, también son importantes para "NECROBS" ya que establecerá un reflejo psicológico de lo que viven nuestros personajes y establece conexiones sobre cómo se sienten los mismos, se plantea entonces crear contrastes a nivel de iluminación que reflejen lo mencionado.

Acorde a la narrativa audiovisual, el diseño sonoro de "NECROBS", está enfocado en el personaje y su contexto (Geográfico, físico y emocional) creando efectos sonoros incidentales, atmósferas y ambientes sutiles pero constantes que contextualice y ubiquen al espectador. Las voces de los personajes caracterizan cada comportamiento reforzando la identidad de cada personaje, dominaremos la existencia de tipos de planos sonoros para intensificar la "Verosimilitud" en este sentido la tipología de planos de imagen es aplicada a los diálogos, desde el primer plano al general. Se realizará tratamiento de los ambientes, foley, para darle vida a los fondos, música, atmósferas para definir los espacios y muy importante el clima emocional, para lograr una conexión directa con los personajes y su entorno.

En ciertos momentos se potenciarán más los sonidos incidentales y se les bajara a los ambientes para que el espectador logre una tensión latente ante las situaciones del personaje. Igualmente, en ocasiones se potenciará los ambientes y se les bajará a los sonidos incidentales para la ubicación espacial del personaje. Los ruidos son propios de las acciones, el ruido tiene como objetivo, ambientar para dar realismo a la imagen, expresar, ya sea calma, serenidad o por lo contrario intranquilidad y/o desesperación. Aumentar la narrativa, puede servir de nexo para ligar una escena con otra (Avisando sonoramente lo que viene visualmente). Y la de contrapunta, que es dar un sentido contrario a lo que muestran las imágenes, jugaremos con los sonidos diegéticos contando con una fuente sonora físicamente visual que interactúa con los personajes para ser realista y coherente, igualmente con los sonidos extradiegéticos creando diversos efectos dramáticos. Todos estos elementos sonoros ayudan a construir la información para contextualizar y ubicar al espectador en los espacios donde transcurre la historia.

La musicalización será entre original y adaptada (Libre de derechos de autor) la cual se combinará con detalle para ambientar cada momento en los cuales cada personaje está en diferentes situaciones, contaremos con la función dramática de refuerzo, donde utilizaremos el leitmotiv melódico y armónico como una metáfora para la identificación de los personajes, caracterizado por violines ya que este instrumento nos permite tener una amplia gama de sonidos que podría pasar de la tensión al romanticismo, tendrá distintos estilos divididos en los tres momentos el deseo, la desolación y la inestabilidad.





Serie You (2018) (Estados Unidos) Greg Bergante y Sera Gamble



Leve (2015) (Francia). Gaspar Noé



El cadáver de Anna Fritz (2015) (España) Héctor Vicense



Serie La maldición de Hill House (2018) Mike Flanagan



PROPUESTA DE FOTO

El concepto

Desde el departamento de fotografía, se toman las estipulaciones desde dirección, con el objetivo de mostrar a través de dos ambientes lumínicos uno cálido y el otro frío las emociones transitorias y variables que nuestro personaje principal Connor presenta a través de los 20 minutos de nuestro corto, por medio de temperaturas de color y matices se justificaran las emociones intencionadas con el objetivo que el espectador se introduzca en la mente de los personajes. Por medio de planos se plasmarán las acciones que hacen a nuestro espectador ser el cómplice del secreto que nuestro personaje comete por la obsesión amorosa y sexual. A través de los movimientos de cámara se crearán las emociones peligrosas que se ven reflejadas por la impulsividad de un pensamiento latente y una situación que impacta a nuestros personajes, estos movimientos de cámara también nos darán el ritmo para generar angustia y tensión.

Fotografía y Cámara

En cuanto a los planos y movimientos de cámara, se comparte la propuesta de dirección de realizar un manejo de cámara impecable, con movimientos de cámara limpios y variaciones en los planos, además proponemos hacer uso de planos detalles, medios, largos y generales, con movimientos de cámara cortos, contemplativos, rápidos, justificados en el dinamismo de las acciones, para lograr que el espectador no consiga visualizar del todo lo que sucede y así hacerlo sentir que no tiene el control sobre las acciones de los personajes, esto con el fin de lograr incrementar la sensación de suspenso, también, proponemos hacer uso de planos más abiertos y prolongados durante los momentos previos al clímax, y mucho más cerrados, detalles, primeros planos, planos medios para el desarrollo del clímax, se dará prioridad a factores como manos, rostros, expresiones y algunas acciones que sean rápidas para que el espectador no sea capaz de detallarlas del todo e incrementan el desespero y sentimiento de suspenso, es importante la composición acertada de movimientos, planos y encuadres para generar una fluidez en la narración de la historia.

Diseño de iluminación

Naturalista

A través de elementos que son utilizados como entradas de luz que se encuentran con frecuencia en una vida cotidiana, las utilizaremos con la intención de darle naturalismo a las escenas, además de utilizar una iluminación artificial para simular este tipo de elementos a través de una luz blanca con un matiz azul.

Fuentes de luz intencionales:

Luna

Representará la fuente de luz que está en la noche cuando la oscuridad se impone, es la testigo de los secretos de Connor y Marco, ella representa al espectador.



Blood Moon.

Director: Emma Tammi.

País: Estados Unidos.

Año: 2021

Ventana

La ventana es el elemento que utiliza el reflejo para mostrar la personalidad de Connor, las emociones perturbadoras, es esa conexión entre su distorsión de la realidad y la fantasía, representa sus dos personalidades, la externa es su comportamiento frente a su círculo social y la intención de la luz por la ventana siendo en temperatura fría, representa la obsesión y la frialdad con la que ambiciona a la mujer de su amigo.

Sweeney Todd, el barbero diabólico de la calle Fleet.

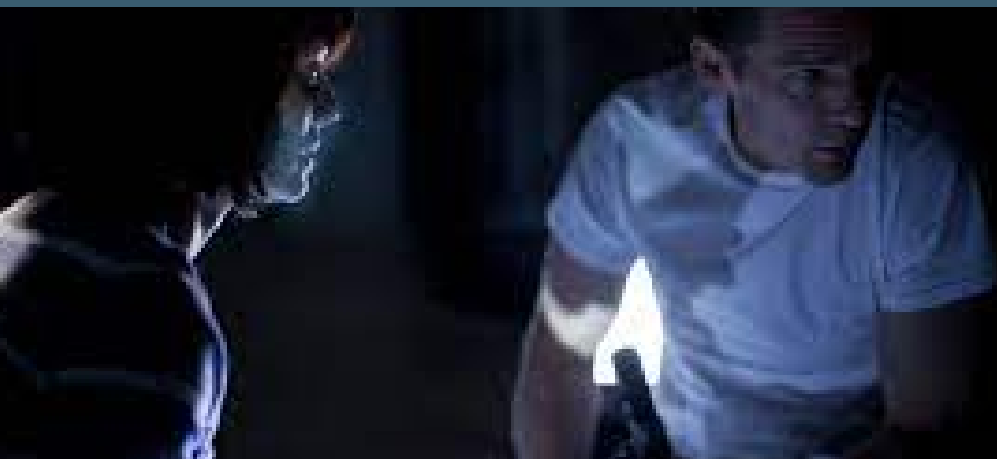
Director: Tim Burton.

País: Estados Unidos - Reino Unido. Año: 2007



Linterna

Será el elemento clave para revelar el pensamiento enfermizo que ha estado rondando la cabeza de nuestro personaje con el fin de mostrar al espectador el secreto más perturbador que lo lleva a profanar una tumba y manipular sexualmente a una persona muerta.



La purga: La noche de las bestias..

Director: James DeMonaco.

País: Estados Unidos.

Año:2013

Postes de luz

Los postes nos servirán para mostrar un espacio externo, que refleja la soledad del personaje, además de ser postes puestos de manera simétrica y en líneas paralelas que permitan mostrar el encierro mental y la carga emocional que lleva nuestro personaje a través del concepto narrativo.

El Cisne Negro.

Director: Darren Aronofsky.

País: Estados Unidos.

Año:2010



Pictórica

A través de la iluminación pictórica se representan las fantasías de Connor, las emociones positivas y eróticas, el amor que enfermizo que siente por Margara y la atracción sexual que posee en sus pensamientos, es donde la imaginación manipula su ser, y distorsiona su realidad. Se usará un matiz naranja para resaltar la calidez y una emocionalidad intensa.



El romanticismo fantasioso



Rebecca.

Director: Ben Wheatley.

País: Reino Unido.

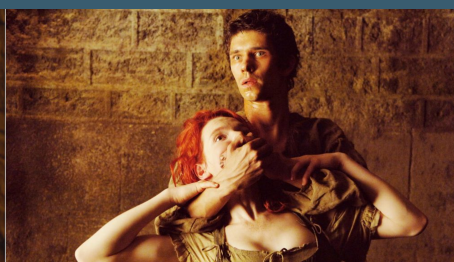
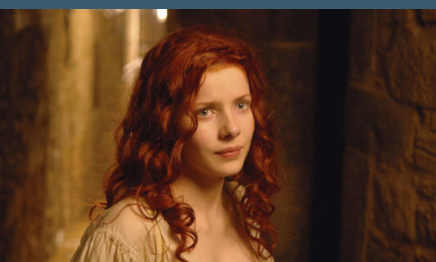
Año:2020

El erotismo



Love.
Director: Gaspar Noé.
País: Francia.
Año:2015

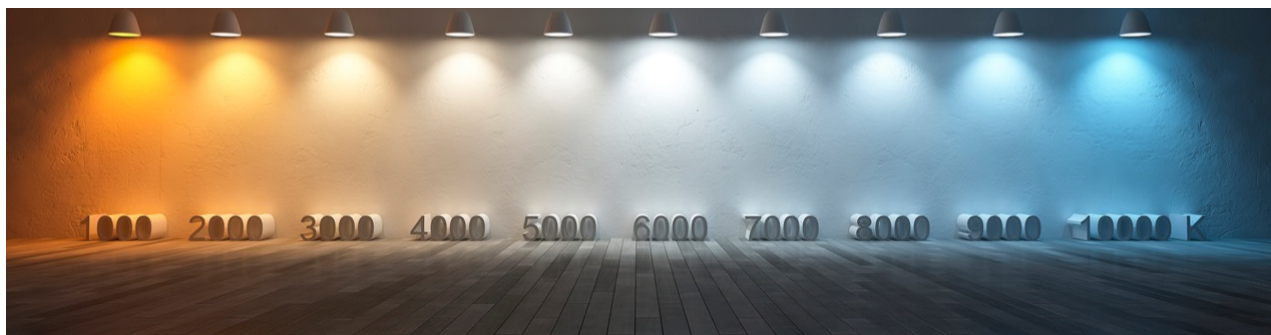
La obsesión
representada
como sentimiento
relacional.



El perfume.
Director: Tom Tykwer.
País: Alemania/ Francia/ España.
Año:2006

Temperaturas de color

2.000°K que vaya hacia un matiz naranja, porque se pretende mostrar desde el ambiente lumínico una calidez que se basa en las emociones y mostrar la intensidad de estas.



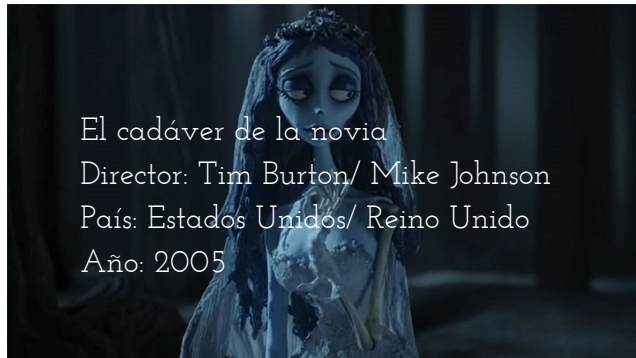
Con una temperatura de color 9000°K pretendemos mostrar la opacidad que hay en la mente de nuestros personajes, reflejan sus emociones oscuras e impulsivas que ennegrecen al personaje por los celos y la poca empatía.

Paleta de colores

Las siguientes paletas de colores corresponde al uso de colores en temperatura de color fría con matices de verdes, azules, azules oscuros, y algunos negros, esto para determinar el perfil psicológico de los personajes, resaltando el estado mental de los personajes, recalcando aspectos como la frialdad, la contaminación de los pensamientos, la obsesión y el deseo que nuestros personajes manifiestan durante la narrativa



El muñeco de nieve
Director: Tomas Alfredson
País: Reino Unido
Año: 2017



El cadáver de la novia
Director: Tim Burton/ Mike Johnson
País: Estados Unidos/ Reino Unido
Año: 2005

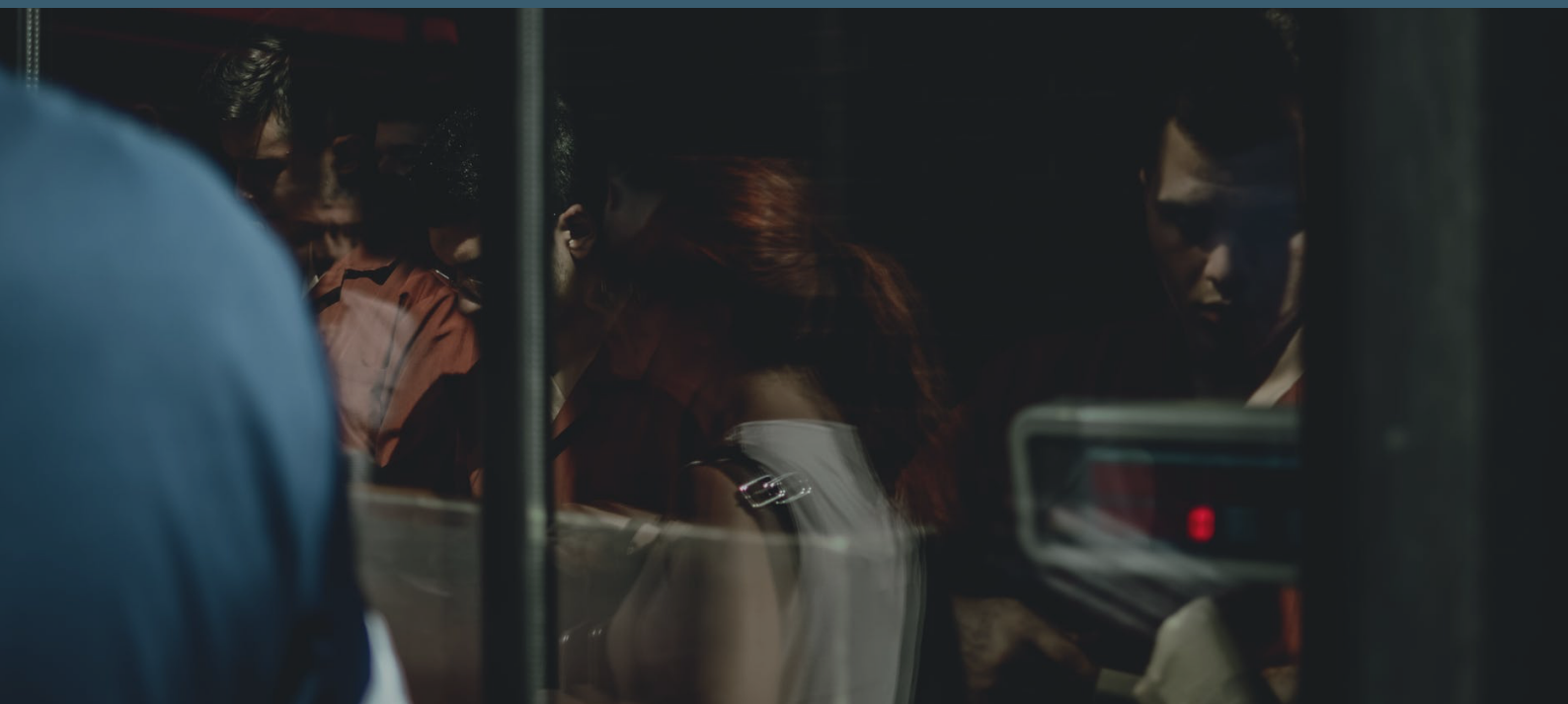


Para las siguientes paletas de colores, se resalta que se usaran colores de acuerdo a la temperatura de color cálida, con matices de naranjas, amarillos, rojos y ocres.



Contraste

Es importante mencionar que la escena 4 poseerá un cambio a nivel de contraste ya que cuando Marco y Connor se presentan por primera vez en la historia, la iluminación seguirá siendo cálida pero tendrá un contraste de 3:1 sobre el diafragma base que se trabaje, estos personajes tampoco se presentaran en el mismo cuadro ya que se quiere remarcar su rivalidad constante durante toda la historia (aplica también para la escena 7, únicamente se mostrarán en el mismo cuadro cuando los personajes posean momento de tensión y se usará un contraste 5:1 sobre el diafragma base que se esté usando justificado por las entradas de luz de las ventanas). La escena 4 también poseerá un cambio de iluminación a nivel de las tonalidades que predominan cuando Connor y Margara se presentan por primera vez en la historia, se usará una intensidad de luz alta en las luces principales y una variación en las luces de relleno de un 25% para lograr una contraste más armónico con la fiesta, proponemos esto con el fin recalcar los sentimientos de afecto entre estos dos personajes.





En la escena 8, cuando se presenta por primera vez Sara se propone usar un paso de luz más alto al stop que se está manejando de base, ya que se busca resaltar a Sara del resto de personajes que se encuentran allí, se presentaran los dos personajes en el mismo encuadre y se hará uso de profundidades cortas utilizando objetivos teles para juntar más los personajes. En la escena 10, se propone usar un ratio de contraste de 1:8 justificado con la luz de la noche para remarcar el estado psicológico de Connor, del mismo modo demostrar y hacer énfasis en la tensión de la llamada en la que se encuentra, para la escena 13, se propone usar una iluminación más limpia en los planos generales para narrar la cotidianidad de la situación que se vive pero para planos medios y primeros planos de Connor, Marco y Margara se propone usar una iluminación más dura, esto con el fin de demostrar que cada uno de los personajes se encuentra en un estado diferente a la cotidianidad de la escena, para la escena 13 se propone usar el mismo ratio de contraste de la escena 10 pero justificado con la luz de los postes, con un pequeño detalle de los elementos del tablero del carro que estén reflejando sobre Connor, esto para poder visualizar de la mejor forma pequeñas expresiones que tenga el actor y crear una atmósfera un poco más intimista.

En la escena 15, se propone hacer uso de un contraste 32:1 sobre el diafragma base que se está usando, justificado por la linterna que lleva Connor y deja sobre el piso al momento de cometer la necrofilia

Intención y ocularización

"NECROBS", es un cortometraje cargado de emociones que trata la problemática de la obsesión, evocando sentimientos como la ansiedad, el misterio, la intriga, la lujuria, la necrofilia y la rivalidad que nace de una amistad, generando un conflicto de mentes enfermizas por el amor y los celos. La intención de este corto es mostrar a través de los personajes como el ser humano es impulsivo por sus emociones rompiendo el paradigma de la racionalidad y desafiando a la sociedad a ser inmoral y ser testigo de los más oscuros secretos que se esconden en la mente del ser humano.



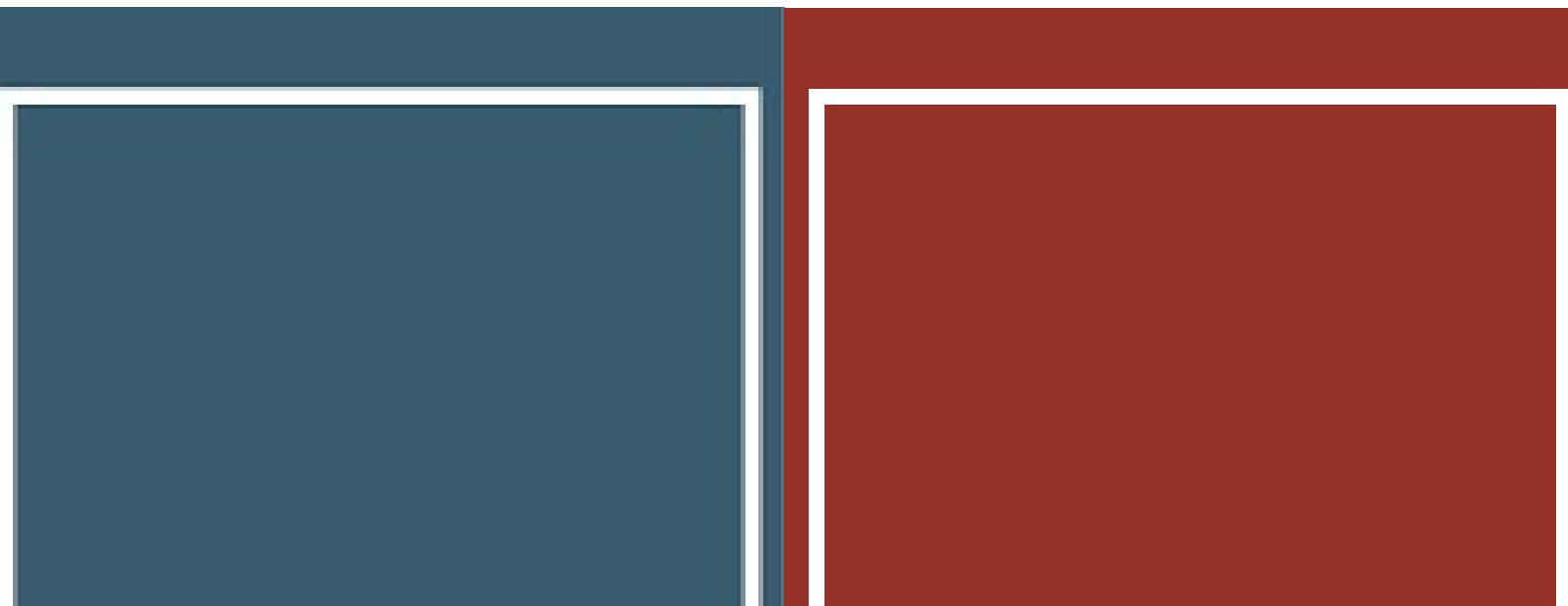
PROPUESTA DE ARTE



Para el cortometraje "NECROBS" se propone el ART DECO como corriente artística para la estética visual desde el departamento de arte. Teniendo en cuenta el desarrollo de la historia, queremos resaltar las estilizadas formas de la naturaleza de manera minimalista con formas geométricas y fluidas.

Esta vanguardia artística que surgió a mediados de la década de los 20 logra extenderse a la década de los 50 abarcando el mercado de: mobiliario, diseño industrial, diseño de interiores y arquitectura, reconocida por su elegancia y sofisticación, ya que las piezas de mobiliarios se tenían que construir exclusivamente para el cliente, al igual que los patrones en las piezas textiles. Este tipo de característica de glamour reconoce la posición socioeconómica del predio "hogar" y de su poseedor, este tipo de simbología será de importancia para resaltar los perfiles de estratificación a los personajes.

La paleta de colores que se va a manejar en todo el transcurso de la historia es de tonos desaturados como el azul y rojo, para intensificar la representación de la obsesión, que complementaran con el diseño de las locaciones y el vestuario de nuestros personajes.

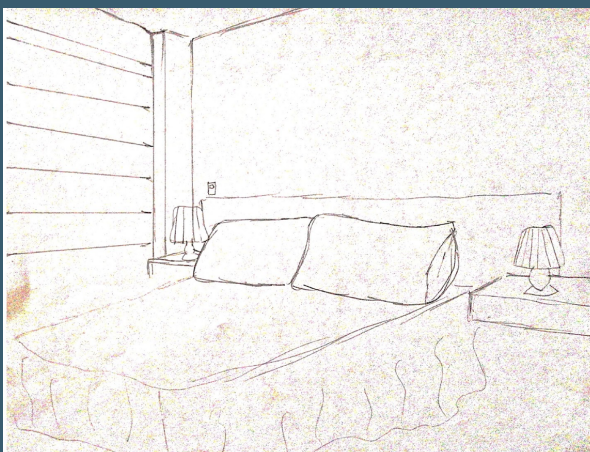




Boceto y paleta de colores de la sala de Connor.

Por medio de la ambientación queremos hacer énfasis en la elegancia masculina de nuestro personaje con detalles de líneas y figuras geométricas rígidas, inclusive con objetos metálicos o de espejo para hacer énfasis en los reflejos del personaje demostrando su "yo" interno. Por ejemplo, en la sala por medio del diseño en la pared, sofá, sillón, perchero, equipo de sonido, mesa de centro, etc. Aunque, existirá un momento en donde la sala se muestra desordenada con botellas rotas, sangre en el suelo y la mesa de centro volteada.

Para la habitación, como es su lugar más íntimo, tendrá una ambientación sencilla con una base cama con espaldar con su respectiva lencería, una mesa con un televisor al frente y dos mesas de noche al lado de la cama, cada una con su lámpara. Para el balcón se pretende ambientar con algunas plantas y una silla de estar.



Boceto de habitación de Connor.



Boceto de balcón de Connor.

- Casa Marco y Margara

La casa de Marco y Margara es un hogar matrimonial, desde el departamento de arte se propone una paleta de color inclinada hacia los tonos verdes, verde pino a verde aceituna combinados con elementos de tonos amarillo, grises y negro, para dar la sensación de armonía y felicidad que representa el verde, sin embargo con la unión con un amarillo en tono pálido, da la sensación de lúgubre y representa preocupación, deterioro, enfermedad, envidia o celos.



Boceto de la entrada de la casa de Marco y Margara.



Boceto y paleta de colores de sala de Marco y Margara.



Se implementará en la ambientación y decoración de los espacios con cuadros de rostros de manera minimalista, hechos por Margara para marcar la personalidad de este personaje, equipo de sonido, retratos de los personajes, diploma de grado universitario de Marco "INVESTIGADOR FORENSE" para el mobiliario y atrezzo según guión. Y demás mobiliario que ayude a la composición del espacio. La iluminación del espacio estará adecuada de manera cálida con bombillas colgantes en el techo, y 2 caperuzas bidireccionales de pared.

La cocina de la pareja contara con elementos orgánicos que siguen la línea e inspiración Art Déco como asientos modernos y cómodos, uso de elemento en madera, y se manejara una paleta de color azul turquesa intenso que encaje con la sala para simular la misma casa, además de que en esta escena tendremos el color rojo para estimular la atención y el azul la imaginación.



Boceto y paleta de colores de la cocina de Marco y Margara.

- Bar

Para la locación del bar, queremos dar un toque moderno, con clase, ambientado por luces cálidas tanto en la barra como en la pared, y una decoración simple pero sofisticada, con un estante de vidrio al respaldo de la barra, para ello se pretende realizar un plotter con este diseño por las dimensiones del espacio, y crear un diseño del logo del bar.



Boceto y paleta de colores del bar.

- Funeraria

La sala de velación será simple con una luz LED alrededor del espacio, adornada por arreglos florales y coronas fúnebres, un ataúd y sillas alrededor, manteniendo la elegancia de la historia. Para los arreglos florales se pretenden hacer en origami de papel en colores rojo y verde oscuro. El baño, será un cubículo bastante estrecho, con su respectivo lavamanos.



Boceto y paleta de colores de la sala de velación.

- Cementerio

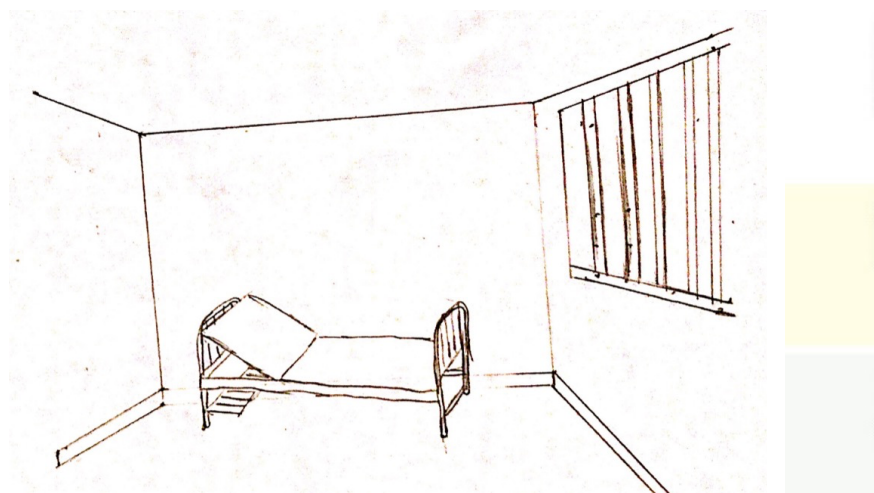
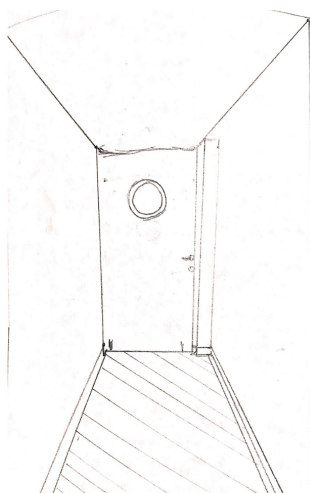
Para el cementerio será un espacio amplio al aire libre con lápidas y flores alrededor, se construirá una lápida con el nombre de "Margara" a partir de cartón, papel de cocina con colbón y laca.



Boceto y paleta de colores del cementerio.

- Manicomio

La habitación del manicomio será totalmente un espacio en blanco con una camilla y una ventana que vamos a simular con una estructura en MDF, reduciendo la medida en forma de "C" y brindando sensación de barrotes con palos de balsa y pintura de esmalte o laca metálica. Para el pasillo, se desea construir una puerta con ventanilla de seguridad, esta debe tener la posibilidad de sobreponerse a un acrílico que simule un vidrio. La ventanilla debe tener el diámetro para la estructura en donde se montará la cámara continuando el plano secuencia.



Boceto y paleta de colores del cuarto y pasillo del manicomio.

UTILERÍA

- Diario de Connor

Diario de pasta en cuero en color negro con las iniciales de Connor, con hojas amarillas como recicladas, allí encontraremos toda la personalidad del personaje y la obsesión que siente por Margara por medio de mensajes y dibujos de ella que se encuentran en diferentes páginas del diario.



Referente del diario.

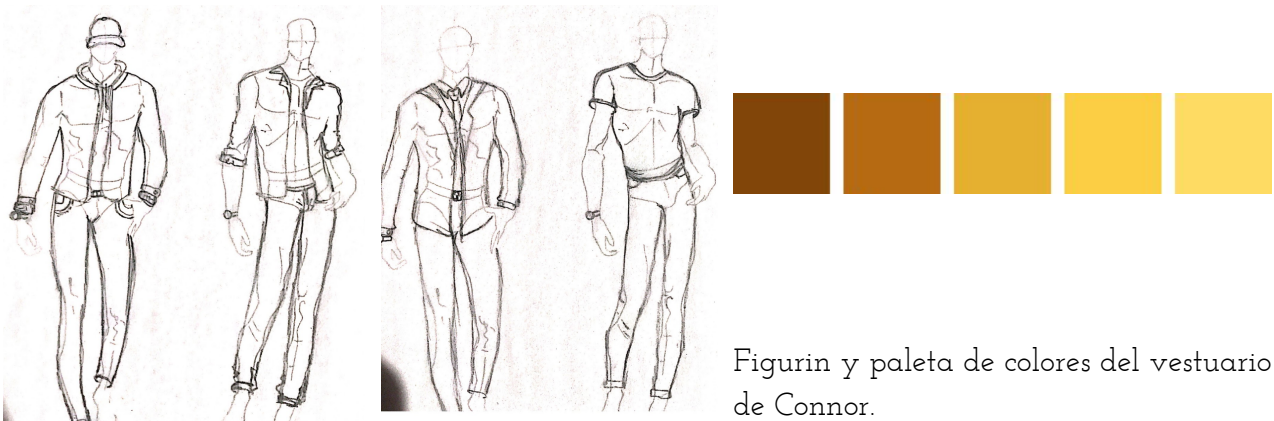
OTROS ELEMENTOS IMPORTANTES

- Cigarrillos (ESC.1-13-19)
- Celular para cada personaje
- Pañuelo (ESC. 4)
- Trapo (ESC. 5)
- Vasos de vidrio
- Micrófono
- Botella de tequila (ESC. 4)
- Botella de whisky (ESC. 1-4-7)
- Botellas de cerveza (ESC. 9)
- Cuadro del retrato de Margara hecho en carboncillo
- Maletín largo
- Linterna
- Pala
- Cuerda gruesa
- Audífonos

VESTUARIO Y MAQUILLAJE

- Connor

Estilo a usar: "casual wear". Connor es una persona elegante, que le gusta dar una buena impresión y que lo noten por su apariencia, por medio de su imagen logra conseguir lo que quiere, es una persona sobria, ocasionalmente implementa los estampados en las telas pero muy sutiles, no utiliza muchos accesorios solo los justos, como un reloj. En su mayoría usa prendas de colores sólidos y el recurso facilista de combinar los colores claros con negro, gris, azul oscuro y blanco. En medio de la historia Connor desarrolla una transformación, pasando por diferentes estados mentales: deseo, desolación, inestabilidad, los cuales se marcaran por la degradación del color amarillo al café simulando el oxido y los tonos cobrizo que este nos brinda. Al igual que el maquillaje, donde pasará a marcar sus ojeras, pálido, despeinado, inclusive con una camisa de seguridad.



Figurin y paleta de colores del vestuario de Connor.

- Marco

Estilo a usar: "kaki wear". Marco es un hombre que busca la comodidad, se viste de forma más relajada y juvenil sin dejar de lado la sofisticación. Su estilo está definido periódicamente por su vida social y su trabajo, le gusta la comodidad y la sobriedad, se optará por una paleta de color inclinada hacia los azules combinándolo con colores planos y secos como kaki y blanco para dar ese toque neutro y sofisticado.

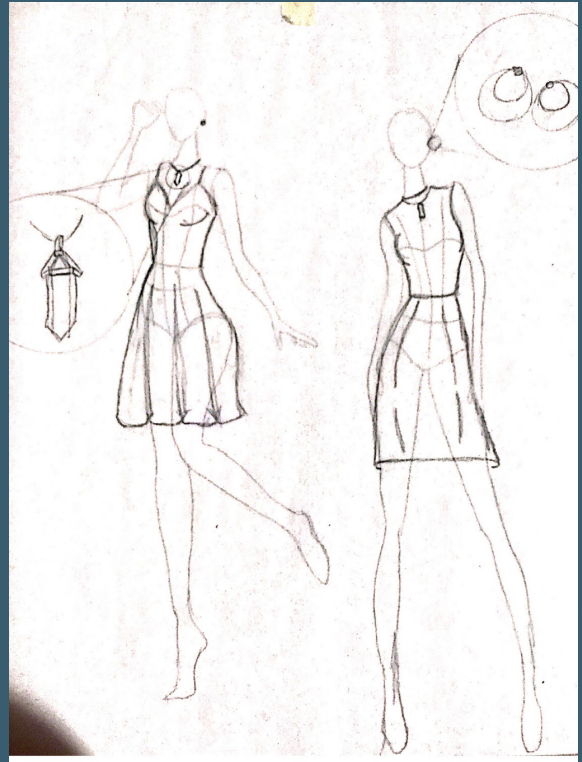


Figurin y paleta de colores del vestuario de Marco.

- Margara

Estilo a usar: "casual wear". Margara es elegante, sensual, pero muy moderado en límites, con una selección de siluetas que juegan con los límites entre la sensualidad y la elegancia, pues no es una persona que exceda en sensualidad, pero sí sabe vestir su cuerpo. Por su afinidad al arte, usaría estampados llamativos en accesorios como un collar de oro con un cuarzo blanco entrelazado con detalles de oro que jueguen con lo creativo y distinto de su personaje. Hábil con las texturas, los estampados y los colores; por su academia con el arte es una mujeres que utiliza prendas que no cualquiera sabe utilizar, de esas que en apariencia pueden parecer sencillas pero al momento de usarlas no son tan sencillas como parecen, sabe encontrar el punto de equilibrio perfecto para lucir una sobriedad auténtica.

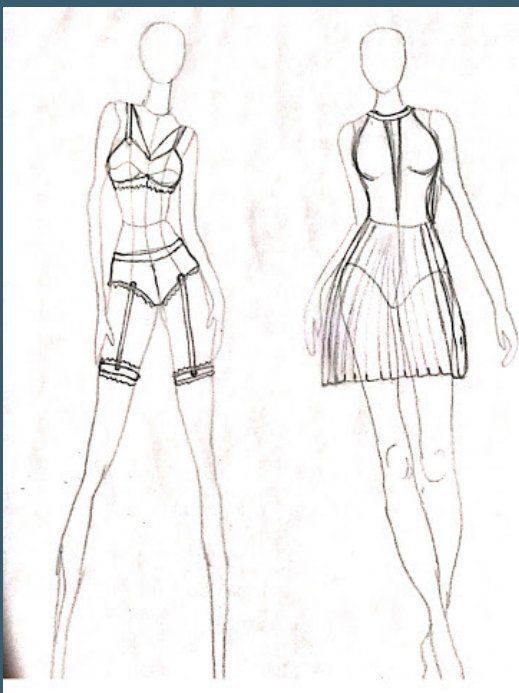
En cuanto al maquillaje, en un primer momento será un maquillaje social, básico y suave, las uñas pintadas de rojo, luego la veremos con una caracterización de muerta; detalles a resaltar: moretones en el cuello.



Figurín y paleta de colores del vestuario de Margarita.

- Sara (la chica del bar)

Estilo a usar: "seducción". Sara es una mujer extrovertida y atrevida, con gran confianza en sí misma. Sensual y vanidosa. Posee buen dominio de su cuerpo y de las circunstancias, no pasa desapercibida. Viste con encaje y transparencia en colores negros. Resalta sus ojos con maquillaje en tonos oscuros, transmitiendo sensualidad con su mirada, los labios los usa en tonos rojos.



Figurín y paleta de colores del vestuario de Margarita.



PROPUESTA DE MONTAJE

Teniendo en cuenta la propuesta de dirección y lo que allí se propone, "NECROBS" poseerá un montaje lineal, guiado por el ritmo de las escenas, empezando por un ritmo lento donde se conozca al personaje y luego, debido a los giros dramáticos vaya creando un ritmo más intenso estableciendo conexión y emoción en el espectador. También proponemos hacer uso de un montaje tonal y métrico, puesto que nuestro objetivo es crear emociones y sentimientos de manera que todos los elementos que se usen dentro de la narrativa aportan un tono emocional dentro de la narración.

También proponemos hacer uso del montaje métrico para crear tensión sobre el espectador. El ritmo planteado para el corto lo podemos clasificar dentro de lo analítico y lo sintético, pues dentro de la narrativa nos encontramos con momentos de euforia y momentos de monotonía, se opta por estos dos tipos de ritmo ya que se quiere lograr transmitir lo que siente el personaje y cómo su obsesión es la que controla sus deseos, también se seguirán las leyes del raccord para generar cortes con el estilo del cine clásico, es decir, que el espectador no note cuando cambia el plano y así esto no lo perturbe, ni genere un significado nuevo aparte de lo que se quiere mostrar en la historia.

Hacia el final del corto nos encontramos con el momento de clímax (escena 15), cuando nuestro personaje principal Connor, está a punto de cometer la necrofilia a Margara, esta escena está cargada de una explosión de emociones del protagonista, es por esto que se articula la propuesta realizada por fotografía de generar movimientos de cámara rápidos apoyados por planos generales contemplativos para el momento previo a la necrofilia (cuando entra al cementerio, busca la tumba de Margara y la cava) y así lograr una curva más tradicional en el género de suspenso apoyada de la musicalización y los diferentes componentes del diseño sonoro, luego en el desarrollo de la misma se utilizarán los valores de planos más cerrados para generar una cercanía a las acciones haciendo uso del corte directo por acción para generar dinamismo y tensión sobre el momento que se está viviendo, claramente se hará uso de los sonidos diegéticos para reforzar estos sentimientos, es importante mencionar que durante el desarrollo del clímax también se propone hacer uso de valores de planos generales para contextualizar la acción del personaje y no revelar el secreto.

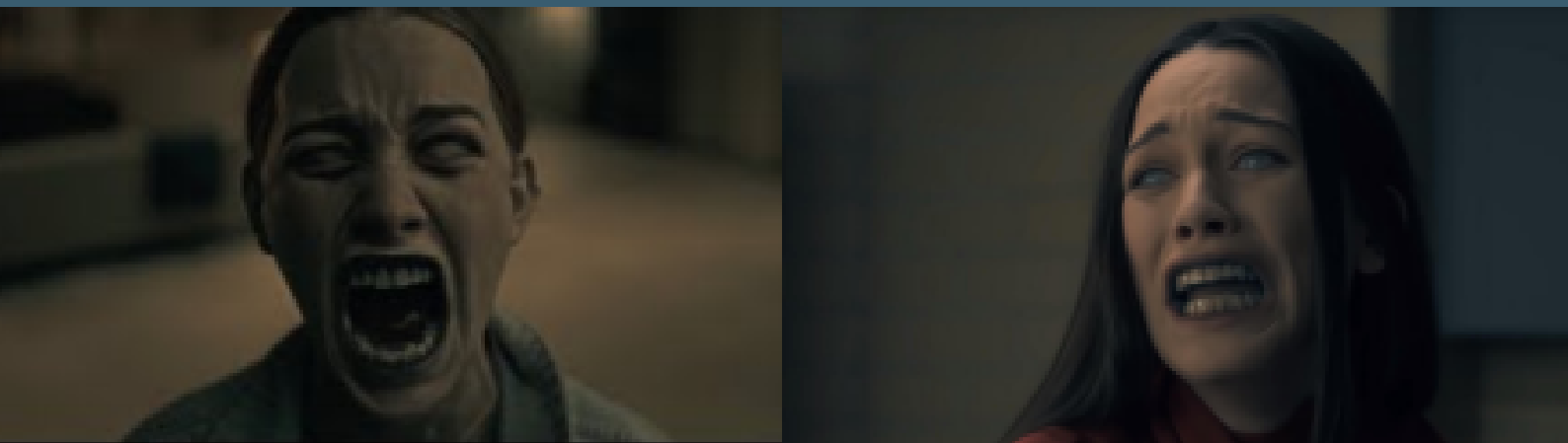
Por otro lado, este momento será reforzado con la musicalización para crear su respectivo sentimiento del mismo modo que estará apoyado por los tipos de montaje y ritmo, es importante aclarar que la progresión del corto se dará por el avance de las acciones de manera lineal y coherente, ya que el inicio de la narrativa se da de una forma estática y detallista en una rutina de las acciones de los personajes que a medida que avanza la historia, la emotividad y las acciones la progresión del mismo se hace más intensa.

Se mostrará al comienzo de cada escena, un plano más general para colocar al espectador en contexto de donde ocurren las acciones, luego los planos en los que se transmita mayor emoción (dándole prioridad a los que son más cerrados para cumplir la ley de montaje). Se buscará en lo posible, en cada situación, ir seleccionando planos de más abiertos a más cerrados para aumentar la tensión. En cuanto al criterio de selección de planos se priorizará la actuación del actor, y la gestualidad realizada.

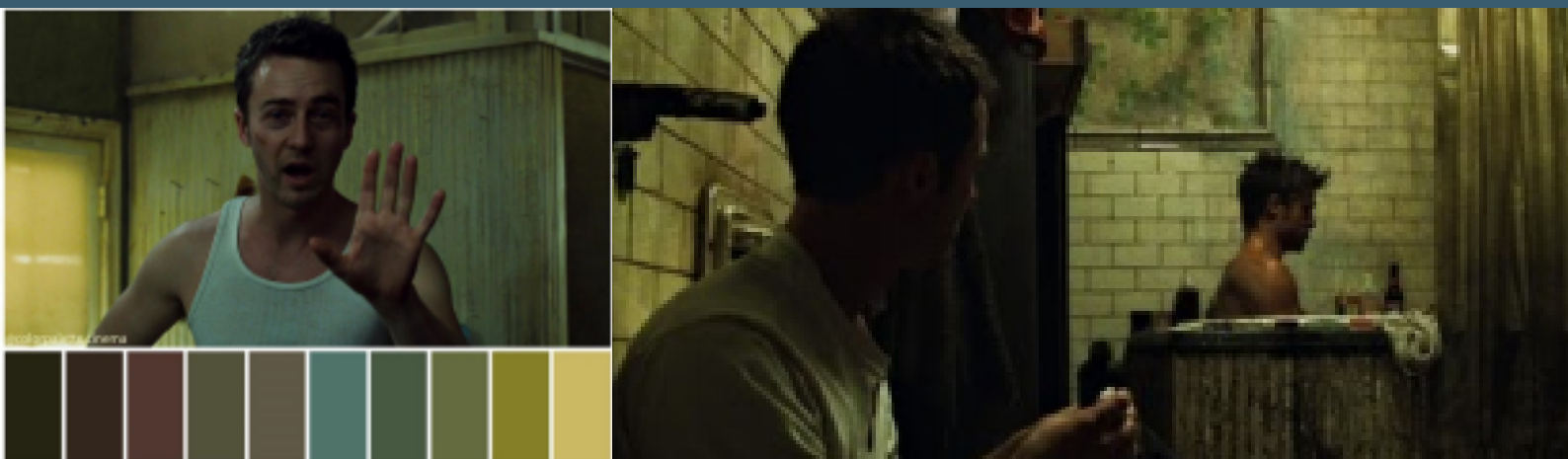
En relación con el sonido este aparece como un elemento esencial para la composición de la imagen y la generación del ritmo en el montaje, por momentos será este quien haga avanzar el relato, puesto que la musicalización y el diseño sonoro está articulado con el género del cortometraje, debido se opta por prestar mayor atención a su tratamiento y a su montaje con respecto a la imagen, se dará prioridad a los detalles, los silencios y el tratamiento de aquellos sonidos que potencialicen la verosimilitud del relato, por otro lado, la imagen por momentos estará montada a partir del sonido ya que las emociones del protagonista, irán variando durante el corto.

En las escenas donde se busque enfatizar las situaciones emocionales de los protagonistas se propone un alargamiento del tiempo de plano para hacer conectar al espectador de forma empática con lo que siente el protagonista. Esta correlación de planos tiene como referente la película de 1925 - *El Acorazado de Potemkin* del soviético, Sergei Eisenstein que en diferentes escenas hace uso de este tipo de montaje creado por el mismo para dar un entendimiento en las relaciones de planos.

Con respecto al manejo del color en "NECROBS" se articula la propuesta de fotografía y se trabajarán algunos retoques que estarán guiados por las tonalidades anteriormente mencionadas en la propuesta de fotografía y su intención sobre las escenas, también se hará un revelado básico que busque equilibrar toda la imagen sobre una misma estética que corresponda a una identidad clara y concisa sobre lo que se quiere transmitir.



Serie: La Maldición de Hill House (2018) Mike Flanagan



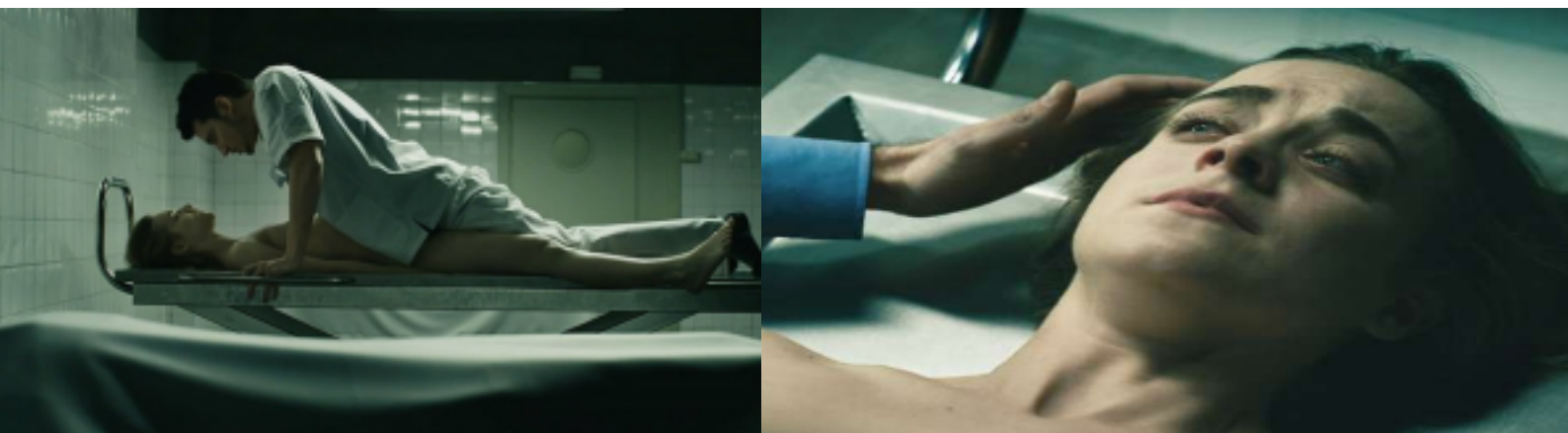
El club de la pelea (1999) David Fincher



A Serbia Film (2010) Srdian Spasojevic



El Hoyo (2019) Galder Gaztelu-Urrutia



El cadáver de Anna Fritz (2015) Hèctor Hernández Vicens



PROPUESTA DE SONIDO



El departamento de sonido parte de la propuesta de Dirección y propone hacer uso de los elementos característicos del género Thriller Psicológico, por medio de la recreación de planos sonoros, silencios progresivos, acentuamos los sonidos que nos apoyen en la construcción de una atmósfera de suspenso para el espectador y la utilización de un leitmotiv que acompañarán a los personajes de la trama.

El lenguaje sonoro hace su entrada en la audiencia por la emoción y el placer, es por eso que desde el departamento de sonido proponemos lo siguiente:

- **Diálogos**

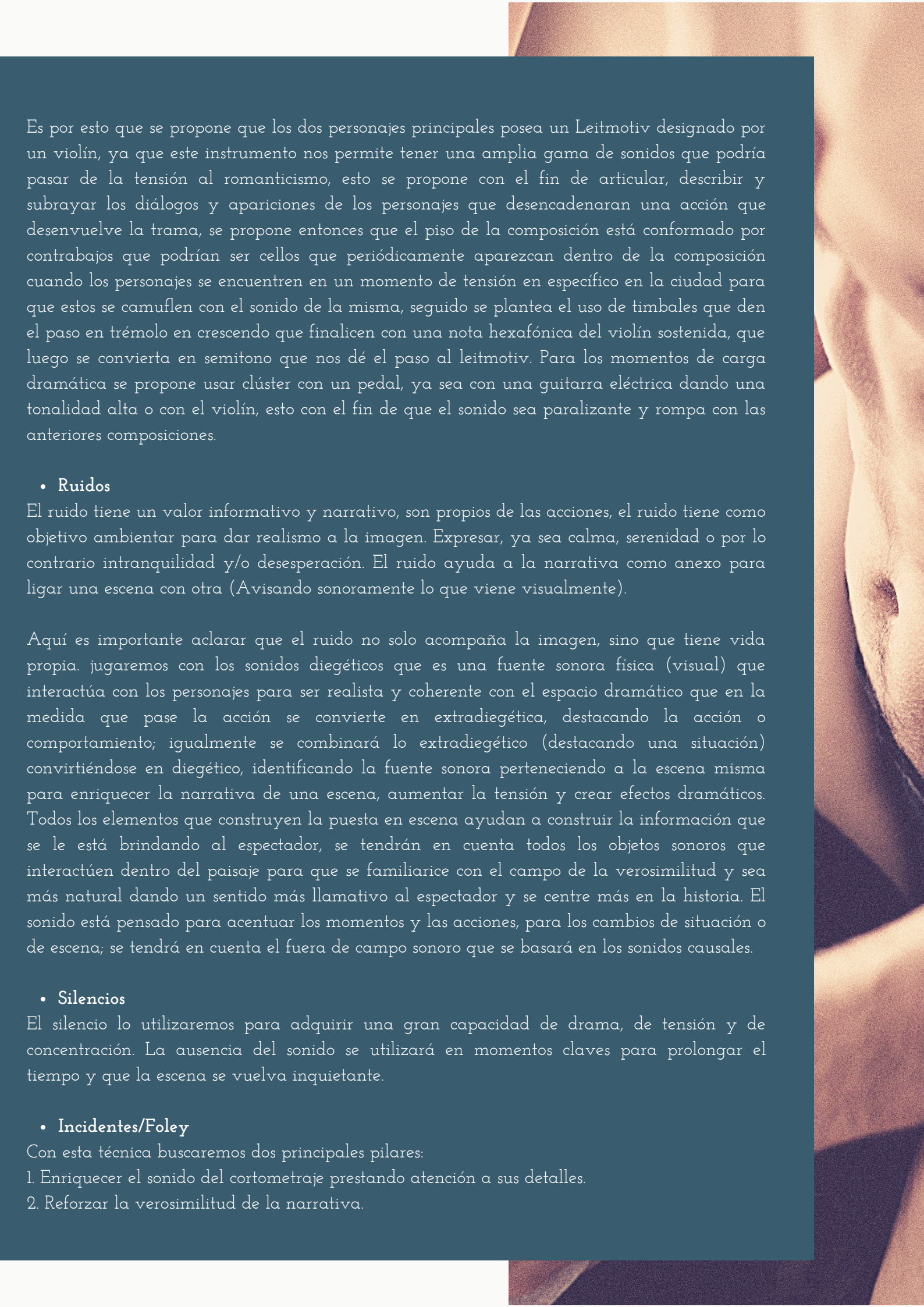
Para registrar los diálogos tendremos en cuenta los parámetros técnicos que rodean la escena, partiendo del ideal de que cada espacio escenográfico contenga su ambiente específico, es por esto, que buscamos registrar de manera óptima en sonido directo, capturando la mayor naturalidad de los diálogos, exaltando esa diversidad de sentimientos de los que estos están cargados.

Durante el transcurso de la historia buscaremos aislar los diálogos de los sonidos ambientes, desde la captura, tendremos especial cuidado con el registro de las siguientes escenas: 3, 4,5, 6,7, 8, 9, 10, 17, 20, 21, pues en estas encontramos los principales diálogos que hacen avanzar la narrativa y regalan información al espectador de lo que está sucediendo, es importante mencionar que se tendrá especial cuidado en la escena 4, ya que en esta nuestros personajes se encuentran en una fiesta, allí muchos de los sonidos que interfieren dentro de la escena deben estar controlados para obtener el mejor registro en cuestión de diálogos. Por otro lado, en la escena 7 y 20, también se hace énfasis en tener mayor cuidado con el registro pues son conversaciones importantes para Marco y Connor, en estas escenas encontramos información valiosa con respecto a lo que sucede más adelante y el desarrollo de la trama.

Se busca además el buen y correcto registro de estos diálogos para en el proceso de edición lograr tener énfasis sobre el proceso de generar el suspenso en el espectador, pues se sabe que los silencios son fundamentales para generar esta tensión, además se busca reforzarlos por medio de los ambientes logrando inmersión en la cabeza del personaje desde los momentos de lucidez hasta sus momentos cegados por el deseo. Estos diálogos se buscan capturar por medio de sonido directo siendo muy precisos y anclados en la realidad, sin mucha experimentación, ni distancia entre los personajes.

- **Musicalización**

En la construcción de la musicalización buscaremos tener un tratamiento delicado, los conceptos manejados deben estar articulados con la función estética y deben reforzar las descripciones planteadas en la narrativa, pues al manejar el género de suspenso se debe introducir al espectador en una tensión para generar una relación entre los personajes y la narrativa.



Es por esto que se propone que los dos personajes principales posea un Leitmotiv designado por un violín, ya que este instrumento nos permite tener una amplia gama de sonidos que podría pasar de la tensión al romanticismo, esto se propone con el fin de articular, describir y subrayar los diálogos y apariciones de los personajes que desencadenaran una acción que desenvuelve la trama, se propone entonces que el piso de la composición está conformado por contrabajos que podrían ser cellos que periódicamente aparezcan dentro de la composición cuando los personajes se encuentren en un momento de tensión en específico en la ciudad para que estos se camuflen con el sonido de la misma, seguido se plantea el uso de timbales que den el paso en trémolo en crescendo que finalicen con una nota hexafónica del violín sostenida, que luego se convierta en semitono que nos dé el paso al leitmotiv. Para los momentos de carga dramática se propone usar clúster con un pedal, ya sea con una guitarra eléctrica dando una tonalidad alta o con el violín, esto con el fin de que el sonido sea paralizante y rompa con las anteriores composiciones.

- **Ruidos**

El ruido tiene un valor informativo y narrativo, son propios de las acciones, el ruido tiene como objetivo ambientar para dar realismo a la imagen. Expresar, ya sea calma, serenidad o por lo contrario intranquilidad y/o desesperación. El ruido ayuda a la narrativa como anexo para ligar una escena con otra (Avisando sonoramente lo que viene visualmente).

Aquí es importante aclarar que el ruido no solo acompaña la imagen, sino que tiene vida propia. jugaremos con los sonidos diegéticos que es una fuente sonora física (visual) que interactúa con los personajes para ser realista y coherente con el espacio dramático que en la medida que pase la acción se convierte en extradiegética, destacando la acción o comportamiento; igualmente se combinará lo extradiegético (destacando una situación) convirtiéndose en diegético, identificando la fuente sonora perteneciendo a la escena misma para enriquecer la narrativa de una escena, aumentar la tensión y crear efectos dramáticos. Todos los elementos que construyen la puesta en escena ayudan a construir la información que se le está brindando al espectador, se tendrán en cuenta todos los objetos sonoros que interactúen dentro del paisaje para que se familiarice con el campo de la verosimilitud y sea más natural dando un sentido más llamativo al espectador y se centre más en la historia. El sonido está pensado para acentuar los momentos y las acciones, para los cambios de situación o de escena; se tendrá en cuenta el fuera de campo sonoro que se basará en los sonidos causales.

- **Silencios**

El silencio lo utilizaremos para adquirir una gran capacidad de drama, de tensión y de concentración. La ausencia del sonido se utilizará en momentos claves para prolongar el tiempo y que la escena se vuelva inquietante.

- **Incidentes/Foley**

Con esta técnica buscaremos dos principales pilares:

1. Enriquecer el sonido del cortometraje prestando atención a sus detalles.
2. Reforzar la verosimilitud de la narrativa.

Ya que con esta técnica buscamos enfatizar, remarcar y visualizar, sonidos que sean esenciales para la narrativa y potencien la misma, también se buscará apoyar las acciones de los personajes engrandeciendo sus acciones y creando patrones narrativos que apoyen la tridimensionalidad de los personajes.

Referentes



Un lugar en silencio es nuestro referente principal por su original concepto sonoro, siendo este el protagonista de la historia, cuenta con una banda sonora excelente, trabajada en total afinidad y armonía los sonidos y la ausencia de estos logrando el verdadero objetivo, generar momentos de tensión y de suspenso. El ruido acentúa momentos de acción manteniendo la atención del espectador en cada detalle.

Esta película es una muestra de que se puede hablar sin hablar, y ese es nuestro objetivo sonoro, para esto haremos uso de la función lírica, reemplazar los diálogos con música, reforzar los sentimientos con algunas melodías.

Dunes, P., Sunday Night, S. (Productores) Krasinski, J. (Director). (2018). Un Lugar En Silencio. (Obra Cinematográfica) Estados Unidos: Paramount Pictures.

El sonido de Hush es primordial para argumentar que los diálogos no son la única fuente de información sonora. En toda la película podemos escuchar lo que la protagonista no escucha, nosotros nos convertimos en los protagonistas de la historia, sonoramente el espectador se siente dentro de la película, percibiendo la angustia, el miedo, los nervios y la desesperación.




Macy, T., Blum, J. (Productores) Flanagan, M., (Director). (2016). Hush. (Obra Cinematográfica) Estados Unidos: Intrepid Pictures, Blumhouse Productions



LISTADOS

Listado de locaciones

LOCACIÓN: CASA CONNOR		
	Decorado:	Habitación, sala y balcón.
	Secuencias:	1,2,3,7,9,10,16,17,20
	Páginas de guion:	1,6,9,10,1,13,15
	Dirección:	Calle 115 No. 11 A-27
	Contacto:	Hotel Obelisco Teléfono: 57 1 6499444 Ext. 175/ +57 310 5542297 mercadeo@travelers.com.co
	Días de rodaje:	2 días,1 noche

LOCACIÓN: MANICOMIO		
	Decorado:	Cuarto y pasillo.
	Secuencias:	21,22
	Páginas de guion:	15
	Dirección:	Calle 43 sur #3c-19 este Bogotá, Colombia.
	Contacto:	Victor Ruiz Tel. 3105763971
	Días de rodaje:	Medio día

LOCACIÓN: CASA MARCO Y MARGARA



Decorado:

Cocina, sala y entrada.

Secuencias:

4,5,6

Páginas de guion:

2,4,5

Dirección:

La Candelaria. Centro Histórico. Bogotá, Colombia.

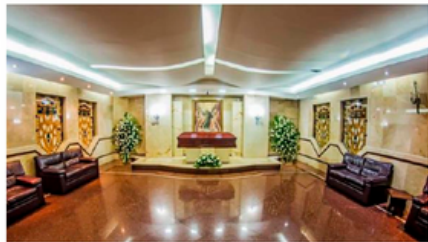
Contacto:

Yaneth González Tel: +573163919294 o por Airbnb.

Días de rodaje:

1 noche

LOCACIÓN: FUNERARIA



Decorado:

Sala de velación.

Secuencias:

11,12

Páginas de guion:

10

Dirección:

Calle 98 No. 18A-03 - Funeraria La Candelaria


Contacto:

Tel: 2578844





Días de rodaje:

Medio día

LOCACIÓN: CEMENTERIO		
	Decorado:	Fachada y tumba.
	Secuencias:	14,15
	Páginas de guion:	11
	Dirección:	Jardines del recuerdo. Av. Cra. 45 No. 207- 41
	Contacto:	Teléfono: 57 1 6684747 joricon@gruporecordar.com.co
	Día de rodaje:	1 noche

LOCACIÓN: BAR		
	Decorado:	Barra.
	Secuencias:	8
	Páginas de guion:	8
	Dirección:	Bar BBC.
	Contacto:	Juan Herrera Tel: 301 6949857
	Días de rodaje	1 noche

Listado de reparto

PRODUCTOR			
Luisa Fernanda Rodríguez Mora - Laura Yasmin Amaya Giral			
Lista de Reparto de actores principales y secundarios.			
Connor García	Margara Florez	Marco Ferreira	Sara Guzmán
			
Pablo Velasquez	Natalia Castañeda	Jonatan Agudelo	María Camila Guzman
<p>Descripción: Connor García Herrera, tiene 27 años, es un hombre de estatura alto que viste a la moda, es muy cuidadoso con su apariencia física, siempre está bien vestido, normalmente viste entre elegante y deportivo, tiene sus manos y su cabello bien arreglados, el aseo personal es muy importante para él, le gusta el ejercicio, toma alcohol pero no tanto, fuma cigarrillo. Es un hombre soltero. Le gustan las mujeres pero va tras una en especial; Margara.</p>	<p>Descripción: Margara Florez Valencia, tiene 25 años, esposa de Marco. Es una mujer de estatura alto, le gustan los vestidos por que la hacen ver muy sexy y asimismo se siente y disfruta serlo, tiene el cabello castaño, su cabello es largo, es delgada, física, es una mujer con un excelente estado de salud tanto física como mentalmente, aunque es un poco ingenua, termina siendo víctima de los celos de Marco.</p>	<p>Descripción: Marco Ferreira Quintero, tiene 26 años, es profesional; investigador forense, es un hombre de estatura alto, es calculador le gusta tener el orden y no permite que jueguen con su tiempo, sin embargo es un tipo muy calmado, le gusta interactuar con las personas, es un hombre muy acomedido, es pasional, leal pero a la vez controlador, desconfiado y celoso, es un hombre muy vengativo, cuida mucho su aspecto físico, fuma cigarrillo y toma alcohol de vez en cuando, cuida a Margara, su esposa hasta que sospecha de su engaño con su mejor amigo, Connor.</p>	<p>Descripción: Sara Guzmán, tiene 26 años, es figurante en la historia y termina siendo el principio del fin de Connor, es una mujer acuerpada, físicamente bella, le gusta estar en bares a ver si encuentra un hombre que le haga pasar una buena noche, es de estatura alto, suele vestirse entre atrevida y elegante, ni muy fácil, pero tampoco muy difícil.</p>
https://www.instagram.com/pabvelasquez/	https://www.instagram.com/castancl/	https://www.instagram.com/ionatanagudelod/	https://www.instagram.com/camilactriz/



**PLAN DE SEGURIDAD Y
TRANSPORTE**



- **Seguridad**

Para los cuatro días de rodaje se contratará el servicio de SVS - seguridad y vigilancia. Contaremos con servicio de vigilancia Fija, se prestará supervisión, coordinación y grupo motorizado de reacción, El costo es de \$130.000 por día, es decir que para cuatro días de rodaje se contemplan \$520.000.

- **Transporte**

Cotización:

Para Estudiantes

\$550.000 x 24 horas

Para 20 personas

Un vehículo

\$550.000 x 4 días = \$2.200.000

Propuesta

El plan de transporte se selecciona de acuerdo al precio y servicio que es conveniente para la producción y el equipo humano. Se decide contratar a la empresa **TRANSPORTES EXPRESOS VANS** que nos ofrece un vehículo para 20 personas por 24 horas por el precio de quinientos cincuenta mil pesos colombianos (550.000 COP) por día en el perímetro urbano de la ciudad de Bogotá, teniendo en cuenta que son cuatro (4) días de rodaje donde necesitamos el servicio de transporte se calcula un precio de dos millones doscientos mil pesos colombianos (2.200,000 COP).



PLAN DE EXHIBICIÓN

Se realizó un estudio de mercado, aquí expuesto, y se seleccionaron los festivales en los que podríamos entrar a participar teniendo en cuenta nuestro género, nuestra temática, idioma y tiempo de duración. Es por ello que para ampliar también ese mercado subtitularemos la película al inglés. Para iniciar la ruta con festivales nacionales, puesto que es requisito obligatorio para acceder a los internacionales

Desde producción se plantea una ruta de festivales gestados a partir de Marzo del 2022 y el 2023. Para iniciar la ruta con festivales nacionales, puesto que es requisito obligatorio para acceder a los internacionales.

A continuación se encuentra la descripción, características, reglas y tasas de cada uno de los festivales seleccionados.

Marzo 2022

Festival de Cine corto de Popayán

Inicio de convocatoria 29 de marzo de 2022

Final de convocatoria 30 de julio de 2022

Fecha de notificación: 15 de septiembre de 2022

Inicio del festival: 18 de octubre de 2022

Fin del festival: 22 de octubre de 2022

Se aceptan cortometraje máximo de 35 minutos

Tasa:

Anticipada: 01 de julio 2022 1 USD

Estándar: 01 de julio 2022 1 USD

Tardía: 30 de julio de 2022 5 USD

Objetivo del festival: Presentar una selección de los mejores cortometrajes realizados en Colombia, en los géneros de ficción, animación, documental, experimental y video danza. Con el fin de permitir la difusión, el diálogo y la evaluación del desarrollo e importancia dentro de la realización audiovisual.

Condiciones Generales:

Géneros aceptados: Documental, animación, ficción, experimental, video danza y videoclip.

Formatos aceptados: Digital

Duración mínima: 3 minutos

Duración máxima: 35 minutos

Hablados o subtitulados en español si el español no es el idioma original.

La inscripción directa no tiene costo, la inscripción por la plataforma de FestHome si tiene costo.

Festival Internacional de Cine Corto de Cali

Inicio de convocatoria 01 de marzo de 2022

Final de convocatoria 31 de mayo de 2022

Fecha de notificación: 15 de julio de 2022

Inicio del festival: 28 de septiembre de 2022

Fin del festival: 02 de octubre de 2022

Se aceptan cortometraje máximo de 30 minutos

Tasa

Estándar: 1 USD

Fecha límite de inscripción 31 de mayo 2022

Descripción: Es un festival de cortos con espíritu joven e irreverente que brinda un espacio de encuentro entre realizadores universitarios y del mundo en Cali, Jóvenes que estén interesados en explorar la narración y exploración audiovisual sin importar la técnica. Los realizadores compiten por la Garra de Oro premio que alude a la primera película rebelde del país y que se diseñó para resaltar e impulsar la fuerza de los nuevos realizadores por transmitir ideas a través del lenguaje cinematográfico

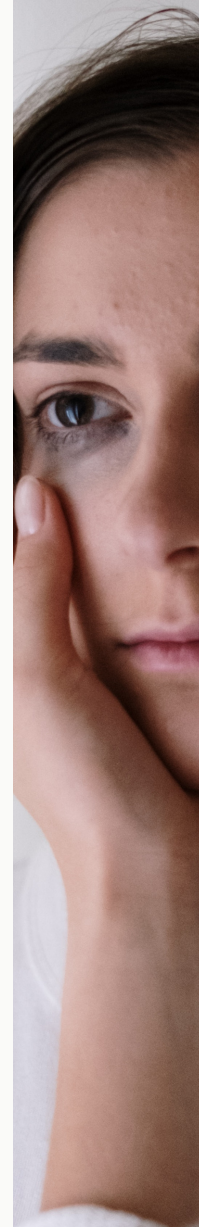
Objetivo: Servir de espacio para la exhibición de cortometrajes universitarios y profesionales de la ciudad de Cali y el mundo para ser un espacio de encuentro entre los nuevos realizadores y los profesionales del cortometraje.

Secciones en competencia a participar:

Selección Nacional Oficial: Es la sección de cortometrajes profesionales nacionales de jóvenes realizadores que se perfilan como exponentes del futuro del cine nacional. Pueden participar películas dirigidas por ciudadanos colombianos que estén estudiando cine o carreras afines al medio audiovisual, en Colombia o fuera del país. Los trabajos no deben durar más de 30 minutos, el género y la temática son libres.

Bases de la convocatoria:

- Se puede participar solo con un cortometraje como director. En otros roles pueden participar varias veces.
- Si la película enviada esta hablada en un idioma diferente al español (inglés, francés, alemán, etc.) debe presentarla con subtítulos incrustados en español.
- Se recibirán solo trabajos que hayan sido finalizados después del 15 de enero del 2020.
- Para considerar las películas dentro de las secciones universitarias será requisito que hayan sido producidas dentro de la academia.
- Diligenciar la ficha de inscripción digitalmente en Festhome y enviar las películas mediante la misma plataforma. El costo del envío es de 1 USD.
- Al diligenciar el formulario de inscripción se asume la aceptación de las bases de la convocatoria.
- No se tendrán en cuenta las películas que se encuentren en otro idioma y no tengan subtítulos en español.
- Tendrán prioridad trabajos que NO se hayan estrenado en Colombia, sin embargo si ya fue proyectado en otros eventos cinematográficos en el país, podrá aplicar.



Final Girls Berlin Film Fest

Convocatoria: 09 de marzo 2022

Fin de la convocatoria: 11 de noviembre de 2022

Fecha de notificación: 23 de diciembre de 2022

Inicio del festival: 03 de febrero de 2023

Fin del festival: 06 de febrero de 2023

Cortometrajes dirigidos y escritos por mujeres.

Tasa

Anticipada: 19 jun 2022 5 Euros

Estándar: 09 sep. 2022 7 Euros

Tardía: 11 nov 2022 8 Euros

Requisitos del festival: Todas las películas deben ser escritas, dirigidas o producidas por mujeres.

Descripción: Final Girls Berlin Film festival, exhibe cine de terror dirigido, escrito o producido por mujeres. Buscamos películas de terror (así como películas con elementos de terror o películas que rinden homenaje al horror), de todas las longitudes. También estamos muy entusiasmados si las cineastas desean visitar el festival para participar en paneles o dar charlas o talleres sobre un aspecto particular del cine de terror. Estamos comprometidos a crear espacio para voces y visiones femeninas, ya sean monstruosas, heroicas o alguna combinación desordenada de ambas, en el género de terror.

Bases

- Final Girls Berlín acepta inscripciones de cortometrajes y largometrajes, así como películas que no encajan perfectamente en ninguno de esos formatos.
- Todas las películas enviadas deben ser escritas, dirigidas o producidas por mujeres, cineastas trans o no binarias.
- Todas las películas presentadas deben ser consideradas de horror, o tener al menos elementos de terror.
- Puedes inscribir películas independientes del estado de proyección anterior o del año de finalización-
- Formatos preferidos: mp4 con códec de sonido aac, discos Blu-ray; DCP.
- Los materiales promocionales como carteles, camisetas, etc. son muy bienvenidos y se distribuirán entre el público en el festival.
- Una vez que una película ha sido aceptada en el programa oficial del festival, ya no se puede retirar.
 - El cineasta concede permiso a FGBFF para proyectar la película en el festival anunciado, así como en futuros eventos de FGBFF (a menos que se indique lo contrario en una carta de presentación con el formulario de inscripción).
 - El cineasta está de acuerdo en que el festival puede utilizar hasta imágenes fijas de la película con fines promocionales.

Festival Internacional de Cine de Viña del Mar

Inicio de convocatoria 01 de abril de 2022

Final de convocatoria 16 de junio de 2022

Fecha de notificación: 03 de septiembre de 2022

Inicio del festival: 06 de septiembre de 2022

Fin del festival: 10 de septiembre de 2022

Se aceptan cortometraje máximo de 30 minutos

Sin tasa.

Descripción: Fiel al postulado de sus fundadores, desde 1967 es instancia de encuentro de la creación cinematográfica latinoamericana y con ese objetivo que:

- Destaca el cine de autor
- Es punto de discusión y debate del cine latinoamericano,
- Contribuyendo a su promoción y desarrollo.
- Privilegia la calidad de las obras en concurso, en todas sus competencias.

Bases

Competencia de cortometrajes "OJO LATINOAMERICANO", para obras de ficción y documental, habladas o subtituladas al español, que posean una duración máxima de 30 minutos y NO hayan sido estrenadas comercialmente en Chile. Pueden participar de esta categoría obras independientes de escuelas de cine y audiovisual Latinoamérica.

Bogoshorts Film Festival

Convocatoria del 9 de abril al 6 de agosto

Inscripción temprana: Del 9 de abril al 7 de junio de 2022 gratuita para la competencia nacional.

Cierre de inscripciones Del 8 de junio al 6 de agosto gratuita para la competencia nacional.

Sin tasa

Descripción: Tiene como objetivo la difusión y promoción de los cortometrajes que por su calidad estética, técnica y narrativa, son susceptibles de obtener una mayor divulgación dentro del ámbito cinematográfico y cultural colombiano e internacional. El festival se concibe como una ventana de lanzamiento y promoción de cineastas alrededor del mundo que desean alcanzar un mayor impacto para sus obras audiovisuales en formato corto.

Secciones:

Competencia Nacional: Pueden participar cortometrajes colombianos, de coproducción colombiana o dirigidos por colombianos, cuya producción sea posterior al 1 de enero de 2020, con una duración máxima de 30 minutos de los géneros de Ficción, Documental, Animación, Experimental y Videoclip.

Competencia F3- Fanático Freak Fantástico: Pueden participar cortometrajes de terror, ciencia ficción, fantasía o de géneros relacionados (comedia negra, crimen, realismo mágico, acción, suspenso, sobre superhéroes, etc.), de cualquier país del mundo, cuya producción sea posterior al 1 de enero de 2020, con una duración máxima de 30 minutos.

Consideraciones:

- Para participar en cualquiera de las competencias se exige estreno en Colombia, los cortometrajes no podrán haber tenido ninguna exhibición pública en el territorio colombiano.
- El estado de estreno se verificará durante el proceso de selección. La organización del festival considera que esta regla aplica para los cortos exhibidos en actividades del Movimiento BOGOSHORTS. La organización se reserva el derecho de analizar casos particulares.
- Sobre producciones colombianas: Se entiende como cortometrajes colombianos aquellos que según establece la legislación cinematográfica colombiana, cuentan con los porcentajes exigidos de participación económica, técnica y artística nacional, sin embargo el festival tendrá la autonomía de decidir incluir en la competencia colombiana un corto que no cumpla estos requisitos, por considerar que por el trabajo de su director, otros jefes de departamento o actores, lo merece. Todos los cortometrajes colombiano, de coproducción colombiana o dirigidos por colombianos se deben inscribir en la COMPETENCIA NACIONAL, excepto cortometrajes de Realidad Virtual que deben ser inscritos en la competencia VR. El Comité de Selección del festival podrá incluir cortometrajes colombianos de terror, ciencia ficción o fantasía en la Competencia F3- Fan Freak Fantástico.

Film Maudit 2.0

Convocatoria: 12 de abril de 2022

Fin de la convocatoria: 20 de diciembre 2022

Fecha de notificación: 20 de febrero de 2023

Inicio del festival: 12 de enero de 2023

Fin del festival: 19 de enero de 2023

Cortometrajes máximo 59 minutos.

Tasa

Anticipada: 04 de julio de 2022 8 USD

Estándar: 29 de agosto de 2022 10 USD

Tardía: 20 de diciembre de 2022 12 USD

Extendida: 20 de diciembre de 2022 12 USD

Descripción: Es un festival en Los Ángeles de películas Outré. El festival está inspirado en el festival del legendario artista Jean Cocteau, Le Film Maudit, que celebró un grupo de películas que fueron penalmente pasadas por alto y descuidadas en ese momento.

El término film maudit significa literalmente "películas malditas" y este escaparate de contracine mezclara películas narrativas, documentales y experimentales que en su estilo y/o tema son deliberadamente audaces, extremas, confortativas, inquietantes, impactantes y/o inusuales. Buscamos trabajos aventureros que traten temas sociopolíticos, temas tabúes y desafíen supuestos artísticos y costumbres sexuales.

Bases:

Requisitos de elegibilidad

- Las películas pueden ser de cualquier longitud. Cualquier película de más de 60 minutos se considera duración de largometraje.
- Las películas deben estar disponibles en mp4 o Blu-ray para su proyección.
- Cualquier película en lengua extranjera debe ser enviada con subtítulos en inglés.
- Las películas enviadas deben haberse completado entre el 1 de julio de 2018 y el 1 de septiembre de 2020.
- Todo el material protegido por derechos de autor utilizado en las películas debe estar debidamente licenciado.

Términos y condiciones

- Al enviar a Film Maudit 2.0 usted concede a Highways Performance Space and Gallery el derecho a utilizar extracto de su película para contenido promocional.
- Una vez presentada una película, no podrá retirarse bajo ninguna circunstancia.
- No se proporcionarán tarifas de detección.

Enero 2023

LA Shorts International Film Festival

Convocatoria: 03 de enero de 2023

Fin de la convocatoria: 04 de junio de 2023

Fecha de notificación: 16 de junio de 2023

Fecha de celebración: 21 al 29 de julio de 2023 Se aceptan cortometrajes de menos de 50 minutos.

Tasa

Anticipada: 05 de marzo de 2023 49 USD

Estándar: 16 de abril 2023 55 USD

Tardía: 14 de mayo de 2023 65 USD

Extendida: 04 de junio de 2023 70 USD

Descripción del festival:

LA Shorts International Film Festival se encuentra entre los festivales más prestigiosos y grandes del mundo. El festival está acreditado por la Academy of Motion Pictures Arts & Sciences OSCARS, la British Academy of Film and Television Arts BAFTA y la Academy of Canadian Cinema and Television (ACCT) presentadores de los Canadian Screen Awards. 60 cineastas de LA Shorts han ganado nominaciones a los Premios Academy y 15 se han llevado a casa el Oscar.

Celebrando 25 años, LA Shorts es el festival de cortometrajes más largo de los Ángeles. El festival proyecta más de 300 películas y atrae más de 10.000 asistentes cada año, incluyendo profesionales de la industria de Hollywood y cineastas independientes emergentes.

LA Shorts es un evento oficial de clasificación para los premios de cortometrajes BAFTA de la Academia Británica de Artes de Cine y Televisión. Los ganadores del premio en el festival son elegibles para ganar los Premios BAFTA.

La programación de películas muestra todos los géneros de un amplio espectro de categorías con películas de alto a bajo presupuesto por debajo de 50 minutos. Desde reconocidos directores y actores famosos hasta estudiantes de las mejores escuelas de cine y adolescentes de secundaria.

Bases

Requisitos

- Las películas no deben ser proyectadas en el condado de Los Ángeles antes de nuestro festival.
- Preferimos que las películas no estén disponibles en línea antes del festival.
- Las películas deben haberse completado después del 1 de enero de 2019.
- Las películas que no sean inglesas deben tener subtítulos en inglés.
- Las películas deben enviarse a través de un screener en línea.
- Se considerarán los trabajos en curso, siempre que se completen antes del festival.
- Puede inscribir más de una película pero debe completar el formulario de inscripción por separado y pagar la cuota de inscripción por cada película.

Febrero 2023

Galicia Freaky film festival

Convocatoria 18 de febrero de 2023

Fecha límite 30 de junio de 2023

30 de septiembre fecha de notificación

Inicio del festival 29 de septiembre de 2023

Fin del festival 30 de octubre de 2023

No tiene costo

Se aceptan cortometrajes máximos 120 minutos

Descripción: Es un festival de Cine Freak y underground que admite películas pertenecientes a los géneros de terror, fantasía, ciencia ficción, freak o series B.

Bases

Requisitos de elegibilidad

- Todo el mundo puede participar sin ningún tipo de restricción
- Las películas de terror, fantasía, ciencia y géneros de monstruos son elegibles.
- No hay límite en el número de películas por cada competidor.
- Son elegibles los cortometrajes con una duración máxima de 30 minutos.
- Las películas producidas en 2019 o posteriores son elegibles.
- Las películas que respeten la igualdad, la diversidad y la no discriminación son elegibles.



Presentación

Toda película debe inscribir el formulario de inscripción de películas de GFFF debidamente cubierto, disponible en la página web del festival hasta el plazo:

<https://galicianfreakyfestival.com/inscripcion-de-filmes-submission/>

- Después de registrarse, las inscripciones pueden ser enviadas por los siguientes servicios de inscripción:
- Enlace de descarga directa, ya incluido en el formulario de registro.
- Festhome

Junio 2022

Cutún Festival de Cine de terror y Fantasía de la Serena-Chile

Inicio de convocatoria: 01 de junio de 2023

Final de convocatoria: 01 de julio de 2023

Fecha de notificación: 22 de agosto de 2023

Inicio del festival: 21 de agosto de 2023

Fin del festival: 22 de agosto de 2023

Se aceptan cortometraje máximo de 25 minutos

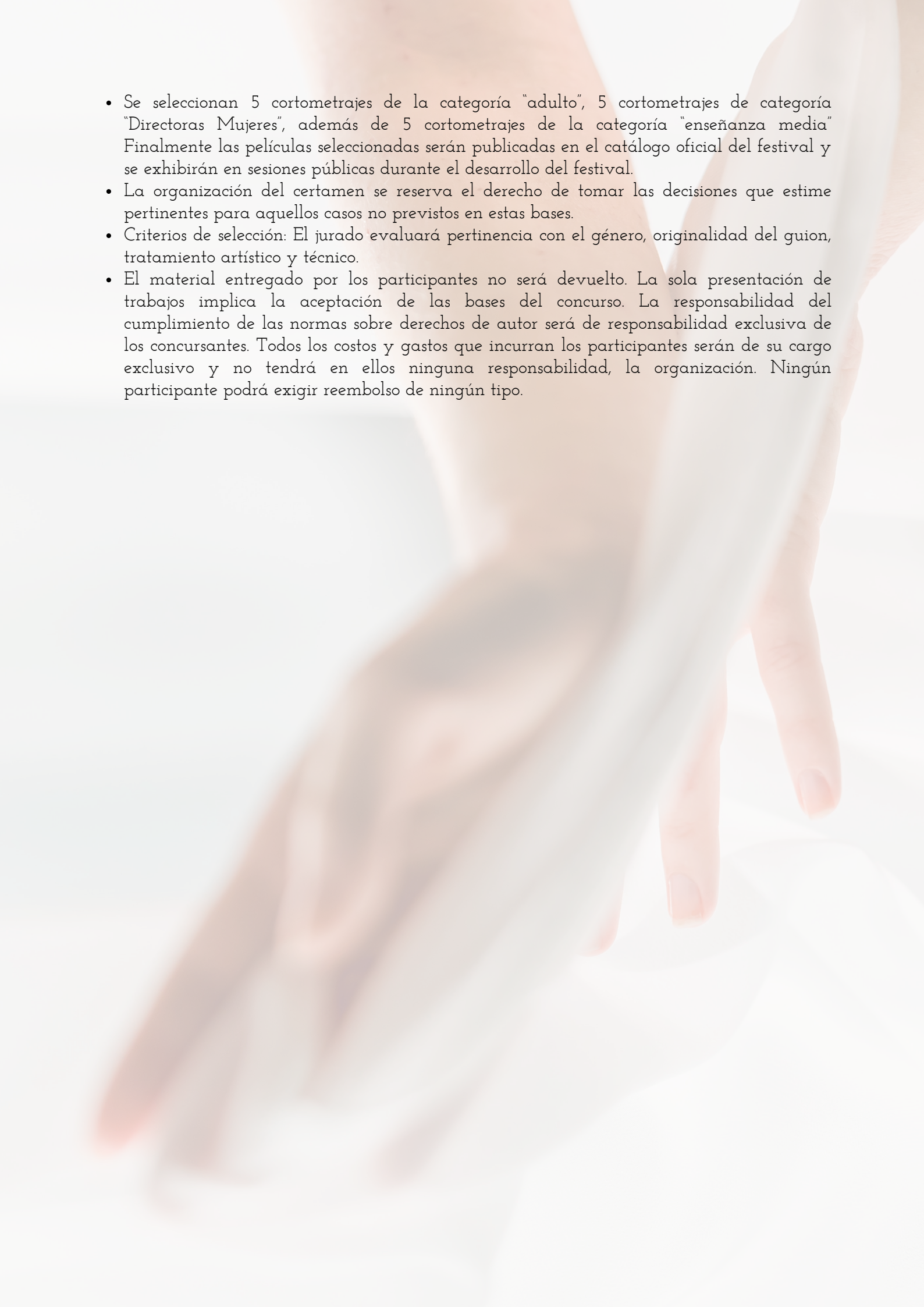
Tasa

Descripción del festival (Edición: 2)

- Categoría "adultos" mayores de 18 años, realizadores audiovisuales y/o aficionados de Chile y el extranjero.
- Categoría "Directoras Mujeres" mayores de 18 años, realizadores audiovisuales y/o aficionados de Chile y el extranjero.
- Categoría "Estudiantes de enseñanza media", de Chile y el extranjero (acreditado con certificado de alumno regular del postulante)

Bases

- Podrán inscribirse en el certamen aquellos cortometrajes de nacionalidad chilena y extranjera, realizados desde el 01 de enero de 2019 hasta la fecha y hasta un máximo de dos obras por concursante, teniendo en cuenta que las películas que no son de habla hispana deben tener la opción de subtítulos en español para garantizar accesibilidad.
- Para la "categoría adulto", participaran en el certamen todas las obras en formato tradicional similar al DVD y archivo y que no exceda 25 minutos (incluido créditos)
- Para la categoría "Directoras Mujeres" participaran en el certamen todas las obras en formato tradicional similar al DVD y archivo y que no exceda los 25 minutos (incluido créditos)
- Para la categoría enseñanza media, participan en el certamen todas las obras en formato tradicional similar al DVD y archivo y que no exceda los 10 minutos (incluido créditos)
- Se reciben obras filmadas y animadas y de las diferentes formas de producir una obra audiovisual (animación, móvil, cámara de video, video digital, etc.)
- Cine de Terror". Debe incluir un Formulario de inscripción para cada cortometraje que envíe.

- 
- Se seleccionan 5 cortometrajes de la categoría "adulto", 5 cortometrajes de categoría "Directoras Mujeres", además de 5 cortometrajes de la categoría "enseñanza media" Finalmente las películas seleccionadas serán publicadas en el catálogo oficial del festival y se exhibirán en sesiones públicas durante el desarrollo del festival.
 - La organización del certamen se reserva el derecho de tomar las decisiones que estime pertinentes para aquellos casos no previstos en estas bases.
 - Criterios de selección: El jurado evaluará pertinencia con el género, originalidad del guion, tratamiento artístico y técnico.
 - El material entregado por los participantes no será devuelto. La sola presentación de trabajos implica la aceptación de las bases del concurso. La responsabilidad del cumplimiento de las normas sobre derechos de autor será de responsabilidad exclusiva de los concursantes. Todos los costos y gastos que incurran los participantes serán de su cargo exclusivo y no tendrá en ellos ninguna responsabilidad, la organización. Ningún participante podrá exigir reembolso de ningún tipo.



PLAN DE FINANCIACIÓN



Para la financiación de **NECROBS** se plantean las siguientes vías:

- Certificado de nacionalidad: El cortometraje buscará obtener en primera medida su nacionalidad con el objetivo de buscar apoyo financiero con empresas con los estímulos tributarios para donantes, por medio de la deducción a los impuestos.
- Kickstarter: Se pretende generar una campaña de crowdfunding por medio de la plataforma *Kickstarter*, por las siguientes razones: (1) inscripción gratuita, (2) es una plataforma específica para la difusión proyectos audiovisuales (3) su tasa de recaudo es del 5%.

The film fund: Es un fondo que apoya cortometrajes ficción y no ficción, en etapa de desarrollo y producción. Este fondo que funciona a través de plataforma y que trabaja en conjunto como crowdfunding kickstarter apoya a cineastas emergentes. Requiere una cuota de 25 USD para participar. [Convocatoria hasta 29/06/21](#)

- FDC: Optamos por la postulación al Fondo de Desarrollo Cinematográfico en la convocatoria para la realización de cortometrajes de ficción, categoría en la cual favorece a nuestro proyecto. La subvención es de 130.000.000 COP

Adicional ya se contemplan los siguientes acuerdos:

- El equipo técnico y artístico acuerda donar su pago nominal que corresponde al 63% del presupuesto total. Adicional costeará el equivalente a gastos de telefonía móvil, conexión a internet y transporte (de ser necesario) en la etapa de preproducción.
- El equipo en pro del proyecto donará los insumos con los que pueda contribuir, desde elementos de ambientación, utilería, locaciones, licencias para la posproducción, equipos. (Esto lo encontramos a detalle en los desgloses por departamento)
- Akelarre Producciones conoce el proyecto y concuerda en donar el costo del alquiler de sus equipos para los cuatro días de rodaje, correspondiente al 20% del presupuesto total. A cambio de ser nombrados como patrocinadores en los créditos del cortometraje. No se exige porcentaje de ganancia en ninguna medida.
- Damo Colombia es una tienda de ropa online, con quienes se gestó un acuerdo comercial. Ellos como tienda de ropa femenina, donará un conjunto de lencería a cambio de publicidad en créditos.

Propuesta crowdfunding

Objetivo económico: Conseguir la suma de \$8.400.000 equivalente al 60% del coste total para producir el cortometraje "NECROBS".

Nicho: Estudiantes, profesionales y aficionados al cine interesados en el género thriller psicológico

Plataforma: Kickstarter

Idea: Generar una fidelización de los espectadores convirtiéndolos en micro productores y dejándolos de ver como simples espectadores.

Estructura: Construcción del campaña Estructuración y desarrollo del marketing Implementación de la campaña a la web Desarrollo de la campaña Check Point y recapitulación de resultados Finalización de la campaña

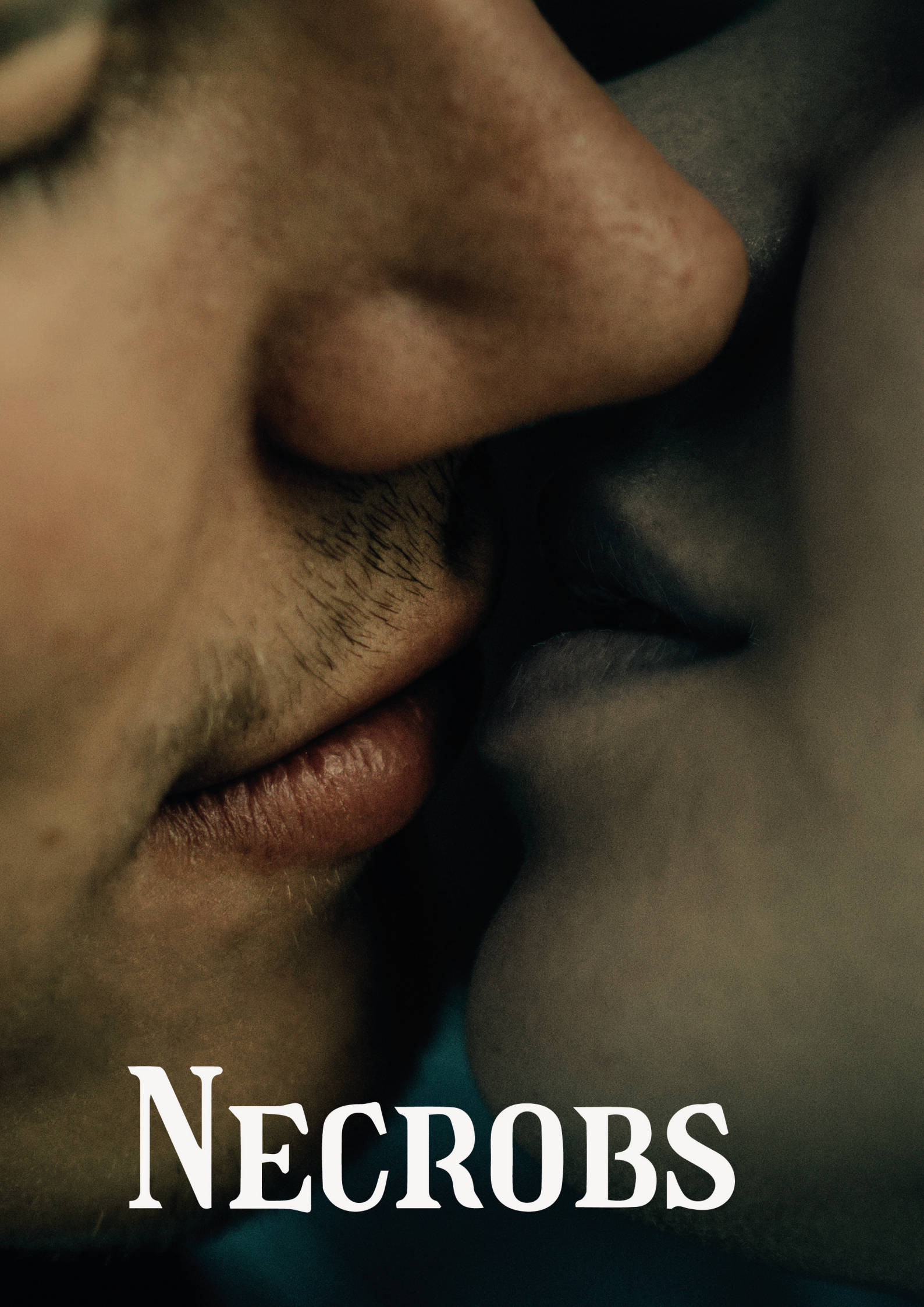
Proceso de campaña:

1. Concepto: Construir la campaña, definiendo canales de distribución, información y nichos estratégicos
2. Desarrollo: Estructuración del marketing (Realización de notas de prensa, trailers, piezas visuales)
3. Implementación: Desarrollar la campaña a través de los diferentes canales escogidos. 2 meses de duración. Junio y Julio 2021.
4. Check point: Realizar un balance de la campaña y bajo ese balance tomar decisiones
5. Finalización

Recompensas

- 1.10.000 o más - Apoya el proyecto sin recompensa, simplemente porque te resulta interesante.
- 2.50.000 o más - Un sincero agradecimiento a ustedes en los créditos de la película por ayudar a que esta película se publique
- 3.100.000 o más - Adquirir una entrada premium al cortometraje, una vez sea publicado en Mowies
- 4.200.000 o más - Todo lo anterior y una invitación a la transmisión en vivo de la película, una vez que esta haya tenido su estreno, se hará un conversatorio con la directora y sus realizadores, quienes contarán su experiencia con la producción de "NECROBS"
- 5.400.000 o más - Todo lo anterior más el libro de arte del proyecto, las ideas de sus realizadores en papel se te enviará vía email.
- 6.600.000 o más - Todo lo anterior. Adicional tendrás acceso a las actualizaciones del proyecto por medio de making off.





NECROBS