

CURA



“LA CURA ES PEOR QUE LA ENFERMEDAD”

DIRECCIÓN: MIGUEL ANGEL CASTAÑEDA DÍAZ
PRODUCCIÓN: LAURA ALEJANDRA MORA BERNAL



Corporación Unificada Nacional
de Educación Superior

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PLATA



Dirección y Producción
de Medios Audiovisuales



CONTENIDO

RESÚMEN DEL PROYECTO	2
PREMISA	2
SINOPSIS	2
FICHA TÉCNICA	3
1. STAFF TÉCNICO	3
2. PROPUESTA DE DIRECCIÓN	4
3. CONCEPTO	5
3.1. Nota de dirección	6
3.2. Descripción y perfil de personajes	6
3.3. Guión literario	8
3.4. Guión técnico	17
4. PRODUCCIÓN.....	30
4.1. Plan de financiamiento	31
4.2. Sabana de locaciones	32
4.3. Desglose de locaciones	33
4.4. Proceso de casting	33
4.4.1. Proceso final y contratación (modelo de contrato)	34
4.5. Posproducción	36
4.6. Distribución y promoción	36
4.7. Presupuesto	39
4.8. Plan de rodaje	42
4.9. Cronograma.....	45
5. PROPUESTAS	47
5.1. PROPUESTA DE ARTE.....	47
5.1.1. Concepto visual	47
5.1.2. Propósito e intención	47
5.1.3. Plano de piso.....	51
5.1.4. Locaciones	52
5.1.5. Ambientación y utilería	54
5.1.6. Maquillaje y peinado	58
5.1.7. Vestuario	61
5.1.8. Presupuesto de arte	65
5.2. PROPUESTA DE FOTOGRAFÍA	69
5.2.1. Planimetría.....	76
5.2.2. Desglose	93
5.3. PROPUESTA DE SONIDO.....	96
5.3.1. Diseño sonoro	99
5.4. PROPUESTA DE EDICIÓN.....	102
5.4.1 Montaje	102
5.4.2 Tratamiento del color.....	103
5.4.3 Realización visual Fx	103
5.4.4 Flujo de trabajo	104
6. ANEXOS	106
6.1 Certificado de aporte en especie y coproducción.....	106

RESÚMEN DEL PROYECTO

El proyecto *CURA*, es un cortometraje de ciencia ficción situado en un futuro distópico. Esta historia narra los esfuerzos para descubrir un anticuerpo capaz de combatir un virus que afecta al mundo en el año 2070. Se busca resaltar el valor de la unión familiar en oposición a la moral tecnocrática. La idea del proyecto surge al observar los estallidos sociales que ya se están presentando en numerosos países y la actual crisis que atraviesa el mundo por la pandemia del *Covid-19*. Lo que ha provocado que la población reclame una sociedad más justa y equitativa, para impedir que la riqueza y los recursos no se sigan repartiendo entre unos pocos y se deje de lado a los más necesitados.

Con el fin de sensibilizar a los espectadores y avivar en ellos la empatía con la historia, con los personajes, ese espíritu de rebeldía que adquieren todos aquellos que crean conciencia de las opresiones e injusticias por parte de los supuestos líderes, que tomen parte y con pequeños actos hagan la diferencia.

Premisa

La cura es peor que la enfermedad

Sinopsis

CURA, es un cortometraje de ciencia ficción cuya premisa es que la cura es peor que la enfermedad, se mostrará la experiencia de Luciana, una chica de 19 años que ingresa a un programa de orden mundial para mantener a su familia de escasos recursos ante la catástrofe del virus *Adenova* en el año 2070. La historia se sitúa en un futuro donde las ambiciones, la inequidad de los gobiernos y la omisión de la verdad no han cambiado para nada a la situación actual, por lo que el contraste entre la oportunidad y la necesidad abunda en los personajes. Además se representa la complejidad de las relaciones futuristas en un sistema nocivo que experimenta con la paria de la ciudad para salvar los interés de unos pocos.

FICHA TÉCNICA

TÍTULO: CURA

GÉNERO: Ciencia ficción/ Drama

FORMATO / DURACIÓN: 4K (UHD)/ 16 minutos

PÚBLICO OBJETIVO: apta para mayores de 14 de años

GUIÓN: Miguel Angel Castañeda Díaz

DIRECCIÓN: Miguel Angel Castañeda Díaz

PRODUCCIÓN: Laura Alejandra Mora Bernal

FOTOGRAFÍA: Miguel Angel Castañeda Díaz

ARTE: Laura Alejandra Mora Bernal

MONTAJE: Miguel Angel Castañeda Díaz

SONIDO: Laura Alejandra Mora Bernal

RODAJE: Se realizará en la ciudad de Bogotá

1. STAFF TÉCNICO

Título	CURA					
Productor	Laura Alejandra Mora Bernal					
Director	Miguel Angel Castañeda Díaz					
NOMBRE	IDENTIFICACIÓN	CARGO	TEL. FIJO	CELULAR	DIRECCIÓN	MAIL
Laura Alejandra Mora Bernal	1020809444	Productora	3057544	3125922069	Cra.11 No.67A 88 sur	laura.morabe@cun.edu.co
Miguel Angel Castañeda Díaz	1015484653	Director	4207197	300 6822148	Carrera 68 D BIS # 1-38 Sur	miguel.castanedadi@cun.edu.co

2. PROPUESTA DE DIRECCIÓN

CURA, es un cortometraje de ciencia ficción cuya premisa es que la cura es peor que la enfermedad, se mostrará la experiencia de Luciana, una chica de 19 años que ingresa a un programa de orden mundial para mantener a su familia de escasos recursos ante la catástrofe del virus Adenova en el año 2070. La historia se sitúa en un futuro donde las ambiciones, la inequidad de los gobiernos y la omisión de la verdad no han cambiado para nada a la situación actual, por lo que el contraste entre la oportunidad y la necesidad abunda en los personajes. Además se representa la complejidad de las relaciones futuristas en un sistema nocivo que experimenta con la paria de la ciudad para salvar los interés de unos pocos.

Nos internamos en la frágil vida de la protagonista, cuyo cuerpo y familia han sido afectados notablemente por la manipulación tecnológica de una corporación avarienta, cuya criminalidad nos inserta en un entorno con tintes de cyberpunk que combina los avances tecnológicos y la rebeldía del movimiento punk. Estética y conceptualmente el cortometraje estará inmerso por la suciedad entendido como una impureza; que se origina por el contagio de infecciones o gérmenes, asociándolo en primer medida al virus Adenova y a nuestra protagonista cuyo origen de barrios pobres y olvidados se mostrará a medida que la historia se desarrolla. El cortometraje, pretende tener una narrativa cargada de crudos y conmovedores matices que intentan, ante un futuro desconocido, despertar nuestra conciencia sobre los efectos que pueden llegar a tener nuestras acciones.

La creación de este universo visual distópico utilizara los recursos artísticos necesarios para plantear y abordar la estética limpia y futurista contra la suciedad, de tal manera que contraste entre los espacios con un tono deprimente, crudo y una fuerte carga emocional, por lo que el trabajo conjunto entre arte, fotografía y efectos especiales digitales será necesario para poseer coherencia, unidad y transmitir el sentimiento deseado de tensión, incomodidad e inestabilidad mostrando que el futuro estará totalmente alejado de lo imaginado. Es el valor de la supervivencia lo que da un propósito a las decisiones de los personajes que se contraponen a su ética o propio valor físico y moral. Por lo anterior nuestros referentes principales son *Blade Runner* (Scott, R. 1982) y *Blade Runner 2049* (Denis Villeneuve, 2017).



Nota. Fotograma de la película *Blade Runner 2049* (Villeneuve, D. 2017)

3. Concepto

SUCIEDAD

Como concepto manejaremos la suciedad entendido como una impureza; que se origina por el contagio de infecciones o gérmenes, asociándolo a la tensión, incomodidad e inestabilidad que genera al estar en contacto con la piel, la ropa de una persona, o con objetos. Se opone al concepto de limpieza. La suciedad suele ser representada con la basura o el polvo. La basura es producto de las actividades humanas. Puede ser repugnante e indeseable por lo que su valor suele ser escaso, por ende se desecha y surge la necesidad de eliminarse. No obstante, algunos residuos se pueden convertir en nuevos productos o en materia prima para su posterior utilización. El polvo por su parte es un conjunto de partículas diminutas que proviene de varias fuentes, flotan en el aire y se depositan sobre los objetos formando una capa de suciedad, es responsable de enfermedades del pulmón y respiratorias. En conclusión, queremos mostrar una estética sucia que contraste entre los espacios con un tono deprimente, crudo y una fuerte carga emocional.



Nota: Interestelar Christopher Nolan (2014)

3.1. Nota de dirección

Cura es una historia de ciencia ficción con tintes dramáticos situada en el año 2070, nos ubica en la decisión de una joven de 19 años llamada Luciana quien ingresa a un programa estatal para encontrar una cura contra el virus Adenova que afecta al mundo en su tiempo.

La estructura narrativa planteada es de manera clásica, inicio, nudo y desenlace. La primer situación del personaje es guiada por la tensión y el recuerdo que aumenta tras varios meses de experimentación, a medida que esta parte del relato avanza las imágenes irán creando una presión y tensión sobre el personaje y el espectador, dotando a Luciana de una fuerza suficiente para rebelarse y suprimir el proceso donde prima el interés público sobre el privado. Un día Luciana recibe la oportunidad de comunicarse con su familia en una realidad virtual que le permite ver a su hermana Daniela, no obstante su llamada es cortada haciendo que Luciana reaccione airadamente, el aspecto visual guiará al personaje y espectador en una experiencia poco común, donde la apuesta es llevar la narración con un ritmo tranquilo, anticipando situaciones de tensión.

En la segunda parte del relato hay un descubrimiento sobre el universo planteado, cuando nos confirman que los anticuerpos de Luciana resisten el virus Adenova; Peña, el doctor a cargo del programa, informa a su superior Emmanuel Matienzo y este le ordena matar al contenedor (Luciana), Peña se apresura a sacarla del hospital junto a su ayudante Gustavo, para que cure a su hija pero antes Luciana visita a su familia,

Esta tercera etapa de la historia representa la libertad y la omisión de la verdad, es el punto donde el relato llega a su punto más intenso, donde el espectador y personaje evidencian que la nana de Gloria está en estado deplorable de salud y Luciana le inyecta la cura. Después la hija del doctor Peña es salvada y en un noticiero se ve que Matienzo es el líder de la organización social de la salud y está dando un discurso sobre los intentos de conseguir una cura no han dado frutos y que apenas se tenga una posible cura tardaría años en repartirse a nivel mundial. El personaje reflexiona sobre la realidad de una sociedad totalmente controlada por personas del poder, cuyos intereses reflejan que la realidad es decadente sucia y hostil.

Por medio de esta historia se busca transmitir una carta de denuncia pública a los jóvenes para demostrar que la inequidad de los gobiernos y su omisión de la verdad prevalece en el tiempo y cualquier situación. Brindando al espectador un relato sobre una catástrofe en el futuro desde una perspectiva más humana, teniendo en cuenta las vivencias, emociones y/o pensamientos de los personajes. Además de representar la complejidad de las relaciones en un sistema nocivo que experimenta con la paria de la ciudad para salvar los intereses de unos pocos.

3.2. Descripción y perfil de personajes

LUCIANA: 19 años, es una joven valiente, humilde, decidida y altruista. Su madre fallece cuando sólo tenía diez años y su mayor temor es perder a alguien nuevamente, por eso lo que más le importa es el bienestar de su familia que se conforma por Gloria, su nana y Daniela, su hermana menor. Son ellas las que la motivan para ingresar al programa de

voluntarios en busca de recursos para solventar la necesidad económica. Estudiante de ciencias sociales de una universidad pública, no teme denunciar las injusticias y encuentra la forma de manifestarse a través del blog, claro que no se pierde ningún evento y aprovecha para despertar la revolución. Ella tiene la cura del virus Adenova.

JOAQUÍN PEÑA: 45 años, es un hombre obediente, subordinado, sólo sigue órdenes, ocupa un cargo de alto rango en el hospital pero no puede pasar por encima de Matienzo. Es introvertido, solitario y hermético a tal punto que parece un antagonista de la historia, pero llega el punto en que sus intereses por salvaguardar la salud de su pequeña hija prevalecen sobre el temor de perder su empleo, ayuda a Luciana a salir del hospital con la condición de que salve a su hija.

DANIELA: 10 años, es la hermana de Luciana. Nunca conoció a su madre biológica puesto que murió durante el parto; para ella su madre es Gloria.

GLORIA: 57 años, es la nana y madre adoptiva de Luciana y Daniela, contrae el virus mientras Luciana se encuentra en el hospital.

MATIENZO: 30 años. Director de la Organización social de la salud. Se apropia de la cura para evitar su distribución y amenaza a Peña para que no comente nada al respecto.

GUSTAVO

50 años, trabaja como conductor de la nave que transporta los cadáveres a los hornos crematorios.

3.3. Guion literario

CURA

Miguel Angel Castañeda Diaz

Miguel.castanedadi@cun.edu.co

Versión 4

3006822148

16/03/2020

Bogotá D,C

1. OSCURIDAD:

Alguien sacudiéndose la ropa, se enciende la cámara de la pantalla.

ABRE DE NEGRO: 2. INT - HABITACIÓN - HOTEL - DÍA

LUCIANA (19) sacudiéndose el polvo de su ropa deteriorada y manchada (tiene tapabocas transparente, viste una gorra con un bolsillo que tiene una caja de cigarrillos, chaqueta cazadora bomber negra, guantes blancos, pantalón negro con rotos, cinturón metálico y botas grises), está sentada en una cama mirando el holograma de una pantalla. Hay dos mesas de noche y un holograma de una ventana que oferta varias vistas disponibles a diferentes precios.

PEÑA

(O.S)

Bienvenida Luciana, soy el medico general Joaquin Peña y estaré a cargo de su evolución...

En la pantalla solo se ven las ondas de voz de PEÑA.

CORTE A:

3. INT - SALA OBSERVACIÓN - HOSPITAL - DÍA

El medico JOAQUIN PEÑA (45) (viste gabán largo gris, camisa blanca, corbata roja y pantalón negro) está de pie en frente de un monitor del tamaño de una pared completa, mientras toma café habla con Luciana y vigila varios pacientes que están en diferentes habitaciones del hospital, en la pantalla se ve información de los días que llevan, su nacionalidad, historial de criminalidad y respuesta al virus. Además hay un sillón giratorio y una mesa con una planta

...quien diría que los jóvenes nos ayudarían a nosotros, es usted muy valiente al preocuparse por lo que está pasando y en nombre de todos se lo agradezco, le haré varias preguntas...(interrupción)

En una de las habitaciones se ve a una señora obesa teniendo convulsiones hasta quedar inmóvil, en la pantalla su foto es tachada.

PEÑA
(tocándose la oreja)

limpieza en la habitación 101

A esa habitación llegan dos hombres con traje de protección química para sacar el cuerpo en una camilla.

PEÑA
¿Está de acuerdo en el aislamiento total durante su proceso anual para encontrar la cura del virus Adenova?, recuerde que no puede ingresar ningún elemento o dispositivo que permita su comunicación o recuerdo del exterior.

CORTE A:

4. INT - HABITACIÓN - HOTEL - DÍA

En la pantalla se ve un emoticón alegre y triste para "si" y "no" respectivamente. Luciana hace un movimiento con sus manos y expande la pantalla cerca de ella.

PEÑA
(O.S)
Es de aclarar que recibirá una cómoda suma de dinero durante su proceso con nosotros

Luciana se quita el guante de la mano derecha, oprime el holograma y aparece el icono de una carta, ella lo oprime y se muestra un vaso con agua y una píldora. Luciana acerca sus manos y extrae cada elemento del holograma, Observa como se van generando progresivamente y luego de examinarlos se toma la píldora mientras saborea el agua. Cierra lentamente los ojos.

5. INT - HABITACIÓN - HOSPITAL - DÍA

Luciana esta acostada en una camilla, abre sus ojos.

INTERFAZ
(voz electrónica femenina)

Iniciando sistema, iniciando sistema...

Un casco con muchos cables comienza a generarse progresivamente en la cabeza de Luciana, ella grita desesperadamente e intenta moverse pero está atada de pies y manos. Una máquina voladora con mini pantalla sale de una compuerta ubicada en la pared de la habitación hasta situarse encima del antebrazo izquierdo de Luciana, proyecta una luz puntual que comienza a extraer sangre.

...Muestra de sangre exitosa...

La luz de la máquina voladora cambia y empieza a quemar la piel.

...Inoculación del virus Adenova en proceso.

Luciana se retuerce del dolor mientras en la mini pantalla el proceso se completa y pasa de 0 a 100. La máquina voladora sale de la habitación por la compuerta, Luciana observa que le quedo una ampolla de color amarillo en su antebrazo.

6. INT - HABITACIÓN - HOSPITAL - DÍA

Luciana con ojeras, manchas y algunas quemaduras en su piel está trotando en una máquina, tiene una venda de su antebrazo izquierdo. Exhausta, un poco pálida y húmeda de sudor deja de trotar. Una pantalla enfrente de ella monitorea su salud y hace un resumen de su actividad diaria, Luciana recibe como bonificación por cumplir la meta de más de 180 días trotando; unas gafas de realidad virtual, en la pantalla hay un texto que dice: "ahora, podrás comunicarte con tu familia", Luciana toma las gafas de la pantalla y se las pone.

7. INT - SALA REALIDAD VIRTUAL - DÍA

Luciana recorre los estrechos y misteriosos corredores de una casa antigua que se forma progresivamente con un código aleatorio compuesto por caracteres indescifrables, de pronto ve de espaldas la silueta de una niña corriendo con una varita mágica.

LUCIANA

¡DANI!

La niña se detiene y gira, tiene una máscara de gas puesta. Luciana reconoce a su hermana DANIELA (10) disfrazada de princesa con un vestido rosado, corre a abrazarla pero Daniela se desvanece al entrar en contacto con ella. Daniela vuelve a aparecer.

LUCIANA
¿Y esa mascara princesa Dani?

DANIELA
Gracias a ti, pudimos comprarlas pero me ahogo mucho

LUCIANA
Es por tu bien princesa, ¿cómo estas?
¿Dónde esta la nana GLORIA?

Daniela señala con su mano la venda de Luciana

DANIELA
¿Por qué tienes una venda Lu?

LUCIANA
Porque alguien no me ha curado

Luciana extiende su brazo hacia Daniela

DANIELA
(con los ojos cerrados)
Virus, virus, vete que aquí no te
queremos. virus, virus olvídate de
nosotros y no vuelvas más.

LUCIANA
Uf, ya no me duele princesa Dani,
¡muchas gracias!

DANIELA
No hemos sabido nada de ti, la nana
está...

Daniela se desvanece, oscuridad total, emerge un aviso de error.

LUCIANA
¿Dani?, ¡Dani!, ¿Qué está-

CORTE A: 8. INT - HABITACIÓN - HOSPITAL - DÍA

LUCIANA
-pasando?, Peña, Peña ¿qué le paso a
mi hermana?

Luciana vuelve a la realidad, se quita las gafas y las arroja hacia la pantalla. Las gafas se integran con la pantalla

PEÑA

No puedes tener información del exterior

En la pantalla solo se ven las ondas de voz de Peña. Luciana toca su antebrazo izquierdo que está sangrando

9. INT - SALA OBSERVACIÓN - HOSPITAL - DÍA

El doctor Peña está de pie en una reunión virtual con EMMANUEL MATIENZO (30) (camisa blanca abierta, cadena de oro, pantalón gris, zapatos negros) mientras observan el comportamiento airado y violento de Luciana en su habitación.

PEÑA

Tenemos altas posibilidades de tener la cura en la paciente Luciana Maldonado de la habitación 101

El rostro de Matienzo aparece en pantalla completa

MATIENZO

(Sonriente)

Qué eficiente ha resultado doctor Peña, yo sabía que usted era el indicado, será una gran noticia para mis clientes...

Peña hace un movimiento con sus manos en frente de la pantalla, la videollamada de Matienzo se minimiza. Luciana está gesticulando groserías y hace gestos vulgares con su mano repetidamente

...Obtendrá su ganancia como quedamos.
Eso sí, elimine el contenedor

Luciana llora desconsoladamente mientras golpea varias veces el vidrio de su habitación.

PEÑA

¿Está seguro?, podríamos hacer más pruebas

Peña mueve su mano mientras configura la pantalla, aparece un botón de "limpieza"

MATIENZO

(Amenazante)

Estoy más que seguro, yo no quiero que esa cura llegue a manos equivocadas y mucha discreción recuerde que tengo ojos en todos lados.

Peña oprime el botón de "limpieza" la compuerta ubicada en la pared de la habitación de Luciana se abre y comienza a salir humo, la pantalla alerta la contaminación del aire en la habitación 101. Luciana respira profundamente y busca desesperadamente tapar la compuerta con su almohada hasta que cae al piso inconsciente.

PEÑA
(Tocándose la oreja)
Despejen habitación 101

Matienzo se desconecta de la llamada, Peña se sienta lentamente en la silla evitando mirar a la pantalla, el interior de la habitación 101 es obstruida completamente por el humo.

FUNDE A NEGRO

10. INT - MORGUE - HOSPITAL - NOCHE

Peña abre la bolsa que contiene a Luciana, le pone un trapo en la boca, Luciana despierta mareada y asustada

GUSTAVO
No tenemos mucho tiempo doctor Peña

GUSTAVO (50) (tiene tapabocas transparente viste overol azul) camina hacia la puerta

PEÑA
Eres la cura Luciana, necesito de tu ayuda para salvar a mi hija.

LUCIANA
¡Hijo de puta, siempre lo supo!

PEÑA
Te llamare mañana, tu nos puedes ayudar a todos Luciana, hasta tu familia.

Luciana se sienta lentamente en la camilla, aprieta la venda en su antebrazo izquierdo con fuerza. El doctor Peña sujeta el brazo de Luciana para detenerla y le da una caja con cuatro ampollitas rojas.

GUSTAVO
Es ahora o nunca doctor

Peña le entrega una ampollita a Gustavo que saca de su gabán, Gustavo la guarda en su traje, Peña le pone un tapabocas

transparente a Luciana y cierra la bolsa. Gustavo transporta la camilla de Luciana hacia la salida.

11. EXT - SALIDA - HOSPITAL - NOCHE

Gustavo termina de subir la bolsa que contiene a Luciana junto a otros cadáveres y cierra la puerta de la nave voladora que esta cubierta de polvo. Gustavo se seca el sudor de su frente con preocupación, sube a la silla del volante y la nave se eleva, perdiéndose en una nube de polvo, se ven algunas partes de edificios con luces.

12. INT - SALA - CASA LUCIANA - NOCHE

Luciana cierra la puerta, da el primer paso para encontrar el interruptor. ¡Crack! pisa sin querer un objeto que está en el piso, toca el interruptor que está en la pared y prende la luz de la sala, busca el objeto que pisó, lo agarra y ve que es la varita de su hermana, ve que en toda la sala hay decoración de feliz cumpleaños y de "bienvenida Luciana". Un sofá, cuadros familiares y una mesa están llenas de polvo.

LUCIANA

¡Dani! ¡Nana!

Daniela sale de un cuarto y se abalanza a abrazar a Luciana

LUCIANA

¿Y la nana?

Daniela sin decir una palabra toma de la mano a Luciana y la lleva apresuradamente hacia el cuarto de donde salió.

CORTE A: 13. INT - CUARTO - CASA LUCIANA - NOCHE

Luciana ve a su nana con quemaduras y sarpullidos en su rostro y brazos, tiene una máscara conectada a un concentrador de oxígeno, Daniela está sirviendo un liquido caliente de una olleta a un vaso que está en la mesa de noche de su nana, Luciana le muestra la varita a su hermana.

LUCIANA

¿Por qué la olvidaste?

Daniela deja la olleta en la mesa y le da el vaso a su nana, la nana desiste con la mirada.

DANIELA

Ya no funciona Lu

Luciana le ofrece la varita a Daniela, pero ella se niega

LUCIANA
Inténtalo la última vez...

Daniela toma la varita y Luciana agarra la mano de su nana.

...Di las palabras mágicas

Daniela señala a su nana con la varita

DANIELA
(con los ojos cerrados)
Virus, virus, vete que aquí no te
queremos. virus, virus olvídate de
nosotros y no vuelvas más.

Gloria reacciona, vuelve a respirar lentamente y Daniela se abalanza a abrazarla, Luciana desprende una aguja de la parte interna del brazo de su madre y también la abraza.

14. INT - SALA - CASA PEÑA - DÍA

El doctor Peña le coloca una aguja a su hija mientras Luciana quien viste el traje de protección química sostiene un algodón en la parte interna de su brazo. Hay una mesa con una ampolleta roja y una pantalla frente a ellos.

PERIODISTA NOTICIERO
Asciende a 5,6 millones de personas
muertas a nivel mundial por causa del
virus Adenova, Emmanuel Matienzo se
pronunció al respecto

Hay un banner con la sobreimpresión: "Director general de la organización mundial de la salud"

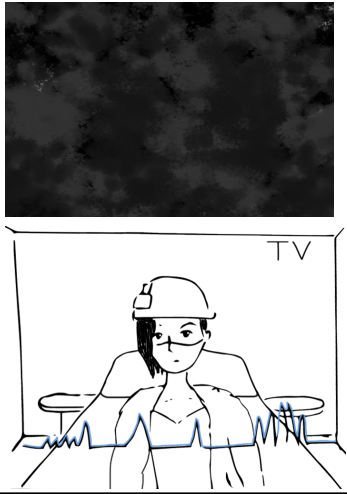
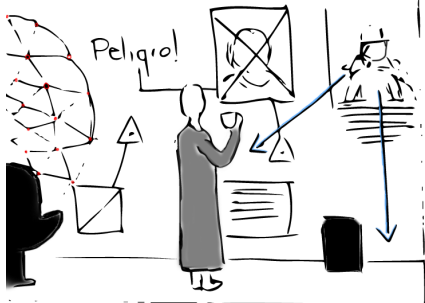
MATIENZO
Lamentamos el crecimiento de los
contagiados y anunciamos que los
intentos por generar una cura desde
hace más de un año, no han sido
exitosos. Cuando se tenga la cura se
repartirá por todo el mundo de acuerdo
al día de nacimiento. Pedimos el apoyo
económico y de seguridad de todos los
países para repartir el tratamiento
que podría tardar varios meses.

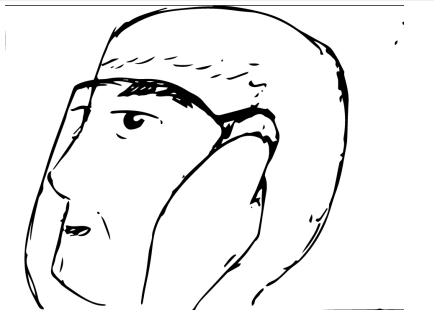
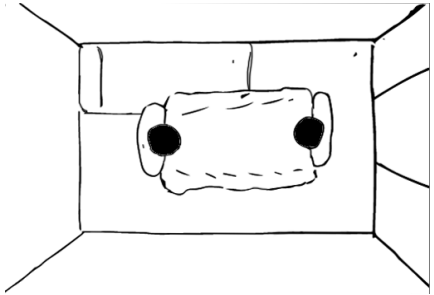

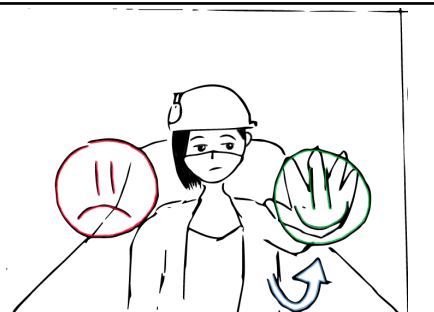
La pantalla se apaga

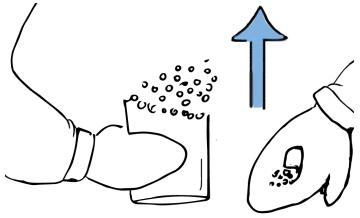

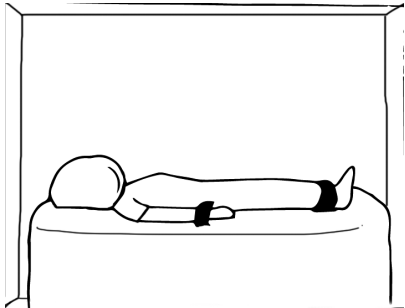
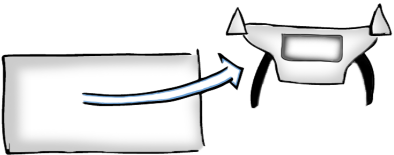
FIN


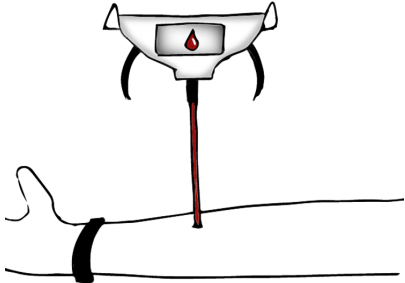

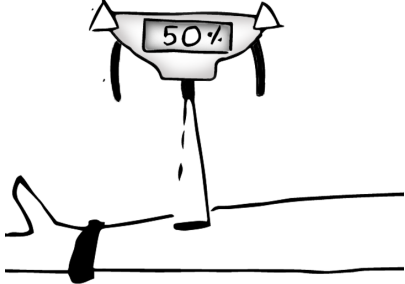
3.4. Guión técnico


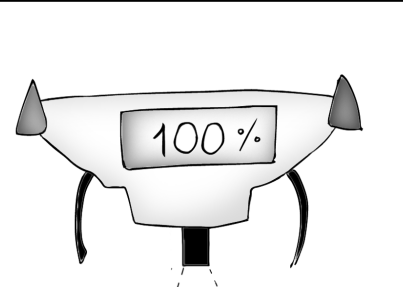
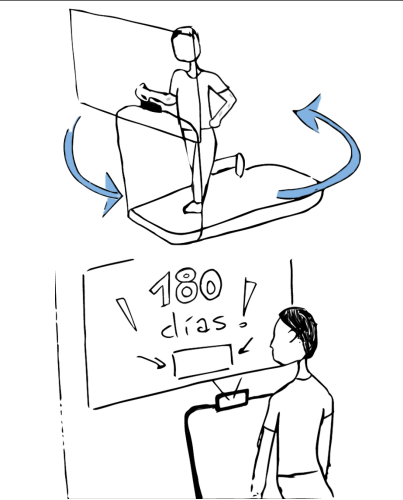
Título proyecto	CURA
Director	MIGUEL CASTAÑEDA
Director de Fotografía	MIGUEL CASTAÑEDA Y LAURA MORA
Productor	LAURA MORA BERNAL

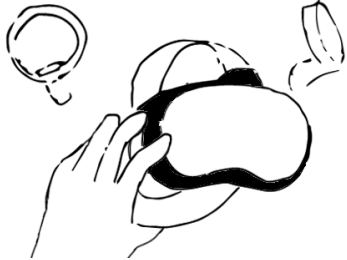
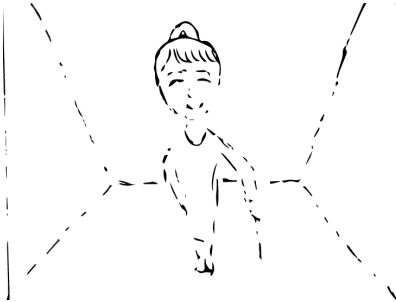
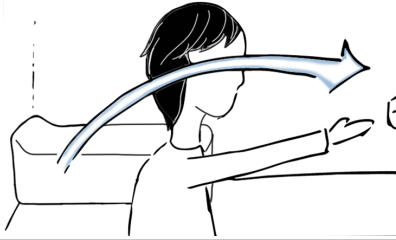

Esc	Int/ Ext	Locación	Día/ Noche	No. Plano	Valor Plano	Imagen	Descripción	Sonido	Dur
1	INT	HABITACIÓN /HOTEL	DÍA	1	P.M.		<p>24 - 70mm (Oscuridad) Se escucha a alguien sacudiéndose la ropa. Para FADE IN. a Luciana. (Frontal) LUCIANA sacudiéndose el polvo de su ropa deteriorada y manchada, está sentada en una cama mirando el holograma de una pantalla. Detrás de ella hay dos mesas de noche y un holograma de una ventana que ofrece varias vistas disponibles a diferentes precios. En la pantalla solo se ven las ondas de voz de Peña.</p>	<p>Música de créditos iniciales. Voz de Peña con distorsión grave.</p>	1'
2	INT	SALA DE OBSERVACIÓN N/ HOSPITAL	DÍA	1	P.G		<p>24 -70mm El médico JOAQUIN PEÑA está de pie en frente de un monitor del tamaño de una pared completa, mientras toma café habla con Luciana y vigila varios pacientes que están en diferentes habitaciones del hospital, en la pantalla se ve su información. (P.G, Cenital) La ventana donde la señora obesa tiene convulsiones se amplía. Su foto es tachada.</p>	<p>Voz de Peña. Sonido de alarma.</p>	30''





2	INT	SALA DE OBSERVACIÓN/ HOSPITAL	DÍA	2	P.P.P		50mm (Lateral) Peña tocándose la oreja	Voz de Peña	5''
2	INT	SALA DE OBSERVACIÓN/ HOSPITAL	DÍA	3	P.E		24-70mm (P.G, cenital, vista desde pantalla) A esa habitación llegan dos hombres con traje de protección química para sacar el cuerpo en una camilla.	Voz de Peña Música incidental.	15''
2	INT	SALA DE OBSERVACIÓN/ HOSPITAL	DÍA	4	P.M.		24-70mm Overshoulder de Peña mientras se ve en la pantalla a Luciana al fondo (en P.M)	Voz de Peña	10''
3	INT	HABITACIÓN / HOTEL	DÍA	1	P.M		24-70mm Luciana está en frente de holograma, en ella se ve un emoticón alegre y triste para "si" y "no" respectivamente. Luciana hace un movimiento con sus manos y expande la pantalla cerca de ella. Luego se quita el guante de la mano derecha, oprime el holograma y aparece el icono de una carta, ella lo oprime y se muestra un vaso con agua y una píldora, Luciana acerca sus manos al holograma	Voz de Peña. Sonido de sistema y hologramas	35''

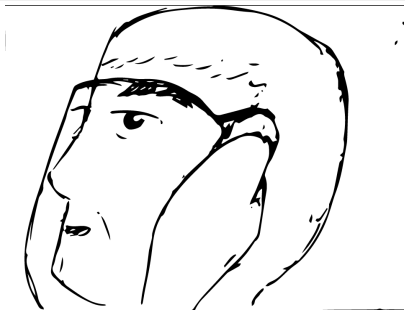
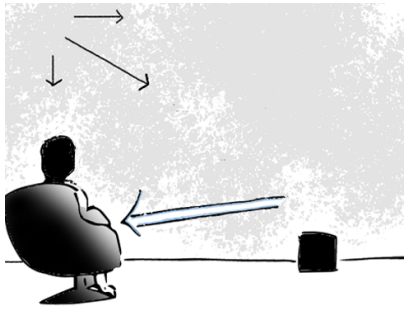


3	INT	HABITACIÓN / HOTEL	DÍA	2	P.P		50mm Luciana extrae cada elemento del holograma y observa como se van generando progresivamente y luego de examinarlos se toma la píldora mientras saborea el agua. (Tilt up a P.P.P) Luciana cierra lentamente los ojos.	Sonido de hologramas música incidental	25''
4	INT	HABITACIÓN - HOSPITAL	DÍA	1	P.P		21mm (Genital) Luciana abre sus ojos y un casco con muchos cables comienza a generarse progresivamente en su cabeza.	Voz electrónica femenina de Interfaz. Latidos del corazón a velocidad normal	15''
4	INT	HABITACIÓN - HOSPITAL	DÍA	2	P.G		24-70mm (LATERAL) Luciana grita e intenta moverse, pero está atada de pies y manos a la camilla donde está acostada.	Voz electrónica femenina de Interfaz. Gritos de Luciana. Latidos del corazón velocidad en aumento	15''
4	INT	HABITACIÓN - HOSPITAL	DÍA	3	P.P		50mm De una compuerta ubicada en la pared de la habitación sale una máquina volando con mini pantalla	Sonido de mecanismos. Latidos del corazón velocidad en aumento	10''



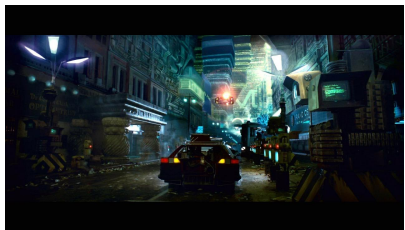
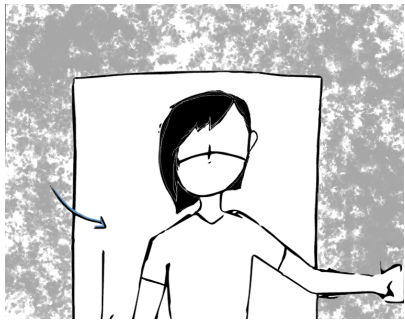
4	INT	HABITACIÓN - HOSPITAL	DÍA	4	P.P		50mm (Lateral) Luciana sigue con sus ojos el trayecto de la máquina	Latidos del corazón a velocidad rápida. Sonido de mecanismos.	10''
4	INT	HABITACIÓN - HOSPITAL	DÍA	5	P.P		50mm (Lateral) La máquina que está encima del antebrazo izquierdo de Luciana, proyecta una luz puntual que comienza a extraer sangre mientras que en la mini pantalla se inicia un proceso de porcentaje	Sonido de mecanismo de la máquina. Voz robótica Gemido de Luciana. Latidos del corazón a velocidad rápida	10''
4	INT	HABITACIÓN - HOSPITAL	DÍA	6	P.M.C		50mm (3/4 picado) Luciana contrae los músculos de su cuello	Sonido de mecanismo de la máquina. Latidos del corazón a velocidad rápida.	5''
4	INT	HABITACIÓN - HOSPITAL	DÍA	7	P.P		50mm La luz de la máquina cambia y empieza a quemar la piel mientras que en la mini pantalla el proceso va en 50 %	Sonido de mecanismo de la máquina. Voz robótica Latidos del corazón a velocidad rápida	10''


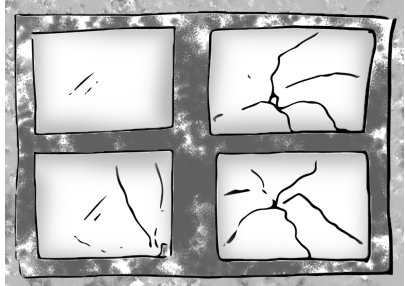

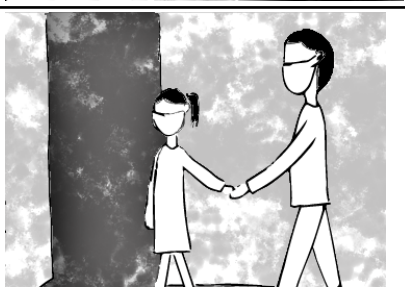
4	INT	HABITACIÓN - HOSPITAL	DÍA	8	P.D		50mm (3/4 contrapicado) Luciana retuerce sus pies sucios del dolor	Gemidos y gritos de Luciana. Latidos del corazón a velocidad rápida	5''
4	INT	HABITACIÓN - HOSPITAL	DÍA	9	P.D		50mm En la mini pantalla el proceso se completa al llegar a 100.	Sonido de mecanismo de la máquina y voz roboticas Respiración de Luciana. Latidos del corazón a velocidad muy rápida. El volumen baja de golpe y se escucha a Luciana gritar.	5''
5	INT	HABITACIÓN - HOSPITAL	DÍA	1	P.A		24 -70mm (Inicia traveling circular alrededor de Luciana) Luciana tiene una venda en su antebrazo izquierdo, está trotando en una máquina con una pantalla enfrente que monitorea su salud y hace un resumen de su actividad diaria. (Finaliza traveling circular) Travelling in hasta (3/4 Dorsal, P.M.C) Deja de trotar y aparece un anuncio en la pantalla. En la pantalla hay una bonificación por cumplir la meta de más de 180 días trotando, unas gafas de realidad virtual y un texto que dice: "ahora, podrás comunicarte con tu familia"	Sonido del trote en la máquina. Música incidental. voz de interfaz. Respiración agitada de Luciana.	30''


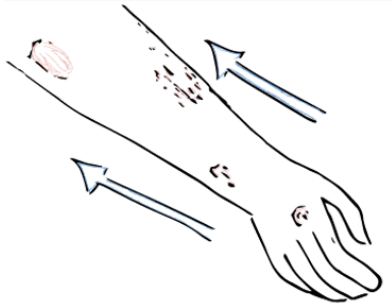


5	INT	HABITACIÓN - HOSPITAL	DÍA	2	P.P		50mm Luciana toma las gafas de la pantalla y se las pone	Silencio	10''
6	INT	SALA REALIDAD VIRTUAL	DÍA	1	P. Subjeti vo (P.O.V)		21mm Luciana se reencuentra con Daniela e intenta acercarse para abrazarla, pero ella se desvanece y vuelve a aparecer en el mismo sitio. Las dos conversan y Daniela señala el brazo de Luciana y le canta a Luciana con su varita mágica, Daniela se desvanece progresivamente en un código aleatorio compuesto por caracteres indescifrables, oscuridad total, emerge un aviso de error.	Voz de Luciana y Daniela con reverberación. Música incidental. Sonido de error del sistema	1'40''
7	INT	HABITACIÓN - HOSPITAL	DÍA	1	P.M		24-70mm Luciana vuelve a la realidad, se quita las gafas y las arroja hacia la pantalla.	Voz de Luciana.	10''
7	INT	HABITACIÓN - HOSPITAL	DÍA	2	P.P		50mm Las gafas se integran con la pantalla, después solo se ven las ondas de voz de Peña.	Voz de Peña con distorsión sonido de holograma	10''

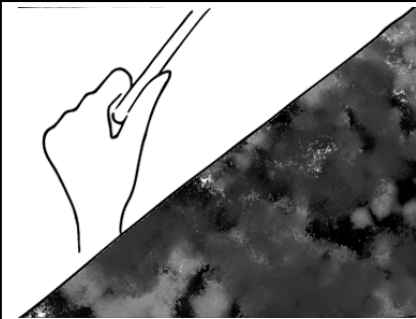

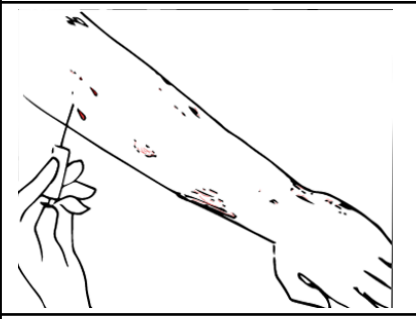
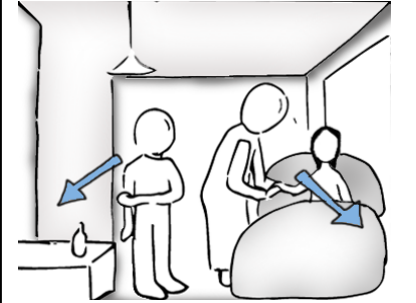
7	INT	HABITACIÓN - HOSPITAL	DÍA	3	P.M		50mm Luciana toca su antebrazo izquierdo que está sangrando	Voz de Luciana	5''
8	INT	SALA OBSERVACIÓN - HOSPITAL	DÍA	1	P.G		24-70mm (Dorsal) Peña está de pie observando en la pantalla (P.G Picado) el comportamiento de Luciana (ella está en P.M) en su habitación, el rostro de Matienzo (P.M.C) aparece en pantalla completa. Peña hace un movimiento con sus manos en frente de la pantalla, la ventana de Matienzo se minimiza. Luciana está gesticulando groserías y hace gestos vulgares con su mano repetidamente comienza a llorar desconsoladamente mientras golpea varias veces el vidrio de su habitación.	Voz de Peña Voz distorsionada de Matienzo. Música incidental, leitmotiv de Matienzo	40''
8	INT	SALA OBSERVACIÓN - HOSPITAL	DÍA	2	P.M.C		50mm (lateral) Peña mueve su mano mientras configura la pantalla, aparece un botón de "limpieza"	Sonido de mecanismo de la pantalla. Voz robótica	7''
8	INT	SALA OBSERVACIÓN - HOSPITAL	DÍA	3	P.G		24-70mm (Dorsal) Peña oprime el botón de "limpieza" la compuerta ubicada en la pared de la habitación de Luciana se abre y comienza a salir humo, la pantalla alerta la contaminación del aire en la habitación 101 (La pantalla donde está Luciana pasa de P.M a P.G Cenital). Luciana respira profundamente y busca desesperadamente tapar la compuerta con su almohada hasta que cae al piso inconsciente.	Voz de Peña Voz distorsionada de Matienzo. Música incidental Sonido de mecanismo de la pantalla	40''

8	INT	SALA OBSERVACIÓN - HOSPITAL	DÍA	4	P.P		50mm (Lateral) Peña tocándose la oreja	Voz de Peña Voz de Peña Voz distorsionada de Matienzo. Música incidental	5''
8	INT	SALA OBSERVACIÓN - HOSPITAL	DÍA	5	P.G		24-70mm Matienzo se desconecta de la llamada, Peña se sienta lentamente en la silla evitando mirar a la pantalla, el interior de la habitación 101 es obstruida completamente por el humo	Voz de Peña Voz distorsionada de Matienzo. Voz de interfaz y mecanismos de la pantalla y de la habitación 101 Música incidental, el volumen disminuye progresivamente.	20''
9	INT	MORGUE - HOSPITAL	NOCHE	1	P.M.C		21mm (Contrapicado, subjetiva de Luciana) Se escucha abrir la bolsa que contiene a Luciana, (cámara que está desenfocada, empieza a enfocar) hasta que se ve a Peña retirando un trapo en la boca a Luciana, junto a él está Gustavo quien sale del cuadro	Sonido abriendo cremallera Diálogos entre Peña, Luciana y Gustavo	40''
9	INT	MORGUE - HOSPITAL	NOCHE	2	P.M		50mm Peña habla con Luciana y le da una caja con cuatro ampollas rojas.	Diálogo	15''

9	INT	MORGUE - HOSPITAL	NOCH E	3	P.G		24-70mm Peña saca de su gabán una ampolleta que le entrega a Gustavo, quien la guarda en su traje, Peña le pone un tapabocas transparente a Luciana y cierra la bolsa. Gustavo transporta la camilla de Luciana hacia la salida.	Dialogo Sonido de cremallera	25''
10	EXT	SALIDA - HOSPITAL	NOCH E	1	P.G		24-70mm (Travelling Right) Gustavo termina de subir la bolsa que contiene a Luciana junto a otros cadáveres y cierra la puerta de la nave frigorífica que está cubierta de polvo.	Sonido ambiente caótico del exterior. carros, voces incomprensibles humanas, de interfaz. Gritos. Sonido de la nave Música incidental	30''
10	EXT	SALIDA - HOSPITAL	NOCH E	2	P.G		24-70mm La nave se eleva, perdiéndose en una nube de polvo, se ven algunas partes de edificios con luces.	Sonido ambiente caótico del exterior. carros, voces incomprensibles humanas, de interfaz. Gritos Sonido de la nave Música incidental	15''
11	INT	SALIDA - CASA LUCIANA	NOCH E	1	P.M.L		50mm (Traveling de seguimiento) Luciana cierra la puerta y pisa sin querer un objeto que está en el piso, toca el interruptor que está en la pared pero la luz de la sala no prende busca el objeto que pisó, Luciana agarra y ve que es la varita de su hermana	Sonidos diegéticos	20''

11	INT	SALIDA - CASA LUCIANA	NOCH E	2	P.P		50mm Decoración de feliz cumpleaños y de "bienvenida Luciana".	Silencio	10''
11	INT	SALIDA - CASA LUCIANA	NOCH E	3	P.P		50mm Ventana rota.	Silencio	10''
11	INT	SALIDA - CASA LUCIANA	NOCH E	4	P.P		50mm Cuadros familiares sobre un estante están llenos de polvo. Mano de Luciana (entra a cuadro) agarra una foto.	Silencio	15''
11	INT	SALIDA - CASA LUCIANA	NOCH E	5	P.E		24-70mm Luciana está limpiando la fotografía. (Traveling de seguimiento) Daniela (entra a cuadro) se abalanza a abrazar a Luciana. Daniela sin decir una palabra toma de la mano a Luciana y la lleva apresuradamente hacia el cuarto de donde salió.	Diálogo. Sonidos del exterior Sonidos diegéticos	50''

12	INT	CUARTO - CASA LUCIANA	NOCH E	1	P.P		50mm Luciana está mirando a Gloria acostada en la cama.	Silencio	5''
12	INT	CUARTO - CASA LUCIANA	NOCH E	2	P.D		50mm (Tilt up) Desde la mano hasta recorrer parte del brazo de Gloria con quemaduras y sarpullidos	Sonido de la pipeta de oxígeno	10''
12	INT	CUARTO - CASA LUCIANA	NOCH E	3	P.P.P		24-70mm (tilt up) Desde el cuello hasta el rostro. Gloria tiene una careta de oxígeno. Zoom out hasta (P. M de Gloria) Daniela le ofrece el vaso a su nana pero ella desiste con la mirada.	Sonido del líquido. Sonido de la pipeta de oxígeno	25''
12	INT	CUARTO - CASA LUCIANA	NOCH E	4	P.E		50mm (Overshoulder de Luciana) Luciana le ofrece la varita a Daniela, pero ella se niega. Luciana se sienta junto a Gloria y le toma la mano. Le ofrece la varita a Daniela.	Diálogo. Sonido de la pipeta de oxígeno	20''

12	INT	CUARTO - CASA LUCIANA	NOCH E	5	Plano Subjeti vo		50mm Daniela toma la varita y señala a su nana, cierra los ojos (oscuridad) y le canta, abre los ojos y observa a Gloria retirándose la careta lentamente	Voz de Daniela. Música incidental	20''
12	INT	CUARTO - CASA LUCIANA	NOCH E	6	P.M		24-70mm Daniela abraza a Gloria	Música incidental	10''
12	INT	CUARTO - CASA LUCIANA	NOCH E	7	P.D		50mm Luciana desprende una aguja de la parte interna del brazo de Gloria.	Música incidental	5''
13	INT	SALA - CASA PEÑA	DÍA	1	P.G		24-70mm (travelling out) El doctor Peña le coloca una aguja a su hija mientras Luciana quien viste el traje de protección química sostiene un algodón en la parte interna de su brazo. Hay una mesa con una ampolleta roja	Música incidental que baja el volumen progresivamente. Voz de Matienzo distorsionada	20''

13	INT	SALA - CASA PEÑA	DÍA	2	P.D		<p>50mm Una pantalla frente a ellos con un banner con la sobreimpresión: "Director general de la organización mundial de la salud", La pantalla se apaga.</p>	<p>Voz de Matienzo distorsionada Música incidental, leitmotiv de Matienzo Música de créditos final</p>	1' 25''
----	-----	------------------	-----	---	-----	--	---	--	---------

Total planos: 45

Tiempo Total: 16' 46''

4. PRODUCCIÓN

PREPRODUCCIÓN

Objetivos:

- Gestionar todos y cada uno de los elementos y recursos necesarios para la grabación del cortometraje *Cura* (artísticos, humanos, técnicos)
- Determinar fechas, locaciones y costes.
- Elaborar el presupuesto.
- Ajustar desgloses y plan de rodaje
- Realizar contratos y asuntos legales
- Ensayos con los actores modalidad virtual y presencial en las locaciones

PRODUCCIÓN:

Durante el rodaje, tener en cuenta las medidas de Bioseguridad y el distanciamiento social preventivo, para esto en el set solo estarán las personas necesarias como, Director, Script, Arte (1 Persona), Fotografía, sonido, actores. Al finalizar la producción se despachará a los actores conforme van terminando. Arte recogerá la escenografía. Dirección, fotografía y sonido, hará entrega de los equipos. Producción se encargará de llevar a la mayoría del equipo técnico a sus destino.

Objetivos:

- Controlar y administrar los recursos y el presupuesto.
- Solucionar imprevistos.
- Velar por la seguridad e integridad del equipo humano.
- Mantener el ritmo de la producción de acuerdo al plan de rodaje.

4.1. Plan de financiamiento

Para financiar este corto se manejan varias modalidades con el fin de recaudar la mayor cantidad de recursos.

Aquellos autogestionados por medio de préstamos, donaciones del equipo de trabajo o externos, recursos técnicos y humanos junto a sus respectivas autorizaciones por medio de contratos

Intercambio de Servicios: negociar o llegar a un acuerdo con los encargados de la locación principal donde se pretenden grabar la mayoría de escenas y alquilar los equipos que tengan a disposición y de los cuales requerimos, de forma que podamos conseguir algún descuento a cambio de promocionar la locación en nuestras redes sociales y agradecer en los créditos del cortometraje.

Publicidad en pantalla: Llegar a un acuerdo con alguna o algunas marcas que quieran promocionar sus productos para que haga un aporte y contraprestación al proyecto a cambio de publicitarse en pantalla.

Crowdfunding: Buscar donaciones de tipo económico y artístico de personas o entidades que trabajen en el sector cultural, que se encuentren interesados en la historia y puedan hacer un aporte voluntario, que representará un porcentaje mínimo pero que ayudará a sumar a presupuesto general.

Productores asociados: Estos pueden ser de la misma industria audiovisual, como realizadores, fundaciones y entidades que apoyan el cine en Colombia, que solo tendrían derechos económicos mas no artísticos sobre la obra.

Otra forma sería a través de contraprestaciones con empresas y empresarios del sector privado mediante pautas publicitarias en las fotografías, videos y en general en la página web.

La idea es tener diferentes patrocinadores, que puedan ayudar a cubrir gastos de alquiler de locaciones, Catering.

Contamos además con el apoyo de la productora CAIMAN digital, especializados en animaciones en 2D y 3D, cuyo aporte representa el 42,44% del presupuesto total. *El consentimiento podrá encontrarlo en los anexos.

FDC - REALIZACIÓN DE CORTOMETRAJE Proimagenes Colombia y Pantalla Colombia

Dirigida a proyectos de realización de cortometrajes de ficción, de producción o coproducción nacional que no hayan iniciado rodaje al momento de presentarse a la convocatoria, cuya duración sea entre 7 y 69 minutos. El tema y el formato de rodaje son libres. El formato de entrega debe ser DCP (Digital Cinema Package) estándar DCI (Digital Cinema Initiatives).

Los directores de los proyectos, y co-directores en caso de haberlos, deben ser de nacionalidad colombiana.

Mínimo el 60% del estímulo otorgado deberá ser invertido en honorarios del personal colombiano artístico y técnico involucrado en la película, teniendo en cuenta los siguientes porcentajes:

5% máximo para cada uno de los siguientes cargos: director, guionista y productor.

4% máximo para cada uno de los actores protagónicos.

Realización de cortometrajes	\$120.000.000
------------------------------	---------------

PROGRAMA DISTRITAL DE ESTÍMULOS PARA LA CULTURA

Beca de creación de cortometraje de ficción con enfoque diferencial para nuevos realizadores

Línea estratégica: Creación

Área: Artes audiovisuales

Número de estímulos: 1

Total de recursos: \$ 45.000.000

Descripción general de los recursos a otorgar: El valor de los recursos estará sujeto a las retenciones de ley.

Esta beca promueve la creación (producción o coproducción) de un cortometraje de ficción que tenga como temática el enfoque poblacional diferencial. La propuesta en pantalla deberá tener una duración mínima de siete (7) y máxima de treinta (30) minutos. Los proyectos no deben haber iniciado rodaje al momento de presentarse a esta convocatoria. El(la) productor(a) y el(la) director(a) podrán haber producido y dirigido respectivamente máximo dos (2) cortometrajes en el ámbito profesional.

Además del estímulo económico, la propuesta ganadora recibirá una tutoría con una experta, a cargo de la Cinemateca de Bogotá – Gerencia de Artes Audiovisuales del Instituto Distrital de las Artes – Idartes. El enfoque poblacional diferencial es un marco de referencia por medio del cual la administración distrital busca entender la diversidad característica de nuestra sociedad para atender de la mejor manera posible las necesidades de los habitantes en la ciudad y cerrar brechas que impiden la garantía de derechos para sectores determinados de la ciudadanía. Así mismo, es una forma de reconocer las diferentes identidades y tradiciones que enriquecen la herencia y la oferta cultural de la ciudad.

Tipo de participante

Participante	Perfil específico del participante
Persona Natural	Productor(a) colombiano(a) o extranjero(a) mayor de 18 años con residencia en Bogotá.
Persona Jurídica	Empresas productoras, con domicilio en Bogotá.
Agrupación	Agrupaciones conformadas para tal fin, integradas por realizadores(as) audiovisuales o productores(as) colombianos(as) o extranjeros(as), mayores de 18 años, que residan en Bogotá o hasta en un 50% en los municipios: Soacha, Facatativá, Zipaquirá, Chía, Mosquera, Madrid, Funza, Cajicá, Sibate, Tocancipá, La Calera, Sopó, Tabio, Tenjo, Cota, Gachancipá o Bojacá.

4.2. Sabana de locaciones

SÁBANA DE LOCACIONES

Título		CURA				
Productor		LAURA ALEJANDRA MORA BERNAL				
Director		MIGUEL ANGEL CASTAÑEDA DÍAZ				
NOMBRE PROPIETARIO	IDENTIFICACIÓN	TIPO DE PROPIEDAD	TEL. FIJO	CELULAR	DIRECCIÓN	MAIL
CINEMARKET Estudio de video y fotografía	https://www.cinemarket.com.co/estudio-de-video-cinemarket-films/	ALQUILER	(571) 703 97 84 (571) 510 63 86	310 7557439 321 4757752	Cra 25 # 49 – 18	rental@cinemarket.com.co

Carlos Reyes	19544670	ALQUILER	6291249	310 3104493	Cra 5ta. 119b 33. Int 2	-
--------------	----------	----------	---------	-------------	----------------------------	---

4.3. Desglose de locaciones

DESGLOSE DE LOCACIONES

Título		CURA					
Productor		LAURA ALEJANDRA MORA BERNAL					
Director		MIGUEL ANGEL CASTAÑEDA DÍAZ					
LOCACIÓN	SET	REF.	ESC.	No. ESC.	INT/EX T	DÍA/NOC.	OBSERVACIONES
Cinemarket Estudio de video y fotografía	Hospital	C1	5, 7, 10, 15	5	INT	DÍA	Para la escena 5 se va a utilizar el estudio completo ya que es un traveling circular. Fondo sin fin blanco
Cinemarket Estudio de video y fotografía	Habitación de hotel	C1a	1,2,3	3	INT	DÍA	La pantalla que ofrece publicidad agrega en posproducción con máscaras
Cinemarket Estudio de video y fotografía	Sala de observación	C1b	8,2	2	INT	DÍA	La pantalla al fondo de Peña se agrega en posproducción con máscaras
Cinemarket Estudio de video y fotografía	Oficina Matienzo	C1c	8,13	2	INT	DÍA	Fondo sin fin blanco
Cinemarket Estudio de video y fotografía	Salida hospital	C1d	10	1	EXT	NOCHE	Esta escena se realizará con chroma.
Cinemarket Estudio de video y fotografía	Morgue	C1e	9	1	INT	NOCHE	Fondo sin fin blanco
Casa de Usaquén	Casa de Luciana	C2	6, 11, 12	3	INT	NOCHE	se graba en el 1er piso al fondo
Casa de Usaquén	Sala de Peña	C2a	13	1	INT	DÍA	se graba en el 1er piso en la parte delantera de la casa.

4.4. Proceso de casting

Para el casting se realizará flyers o piezas en las cuales se describen o muestran los perfiles de personajes que solicitamos para la producción, de igual forma será un llamado a actores profesionales o en formación con book y reel actualizados. Se distribuirán principalmente a través de usuarios o páginas de Facebook e Instagram que comparten sólo este contenido, por ejemplo:

<https://www.instagram.com/solocastingcolombia/>

<https://www.instagram.com/casting.colombia/>

https://www.instagram.com/zoom_casting/

<https://www.instagram.com/lioncasting/>

<https://www.instagram.com/histrionikcasting/>
<https://www.facebook.com/groups/castingbogota>
<https://www.facebook.com/groups/CastingCortometrajesBogota>



Nota: Ejemplo de cómo serían las piezas gráficas para distribuir en redes sociales y academias de actuación.

Aquellos seleccionados en el primer filtro se les realizará un casting virtual a través de un video que no sea superior a un minuto en el cual actúe una escena que le estaremos proporcionando. Los que pasen el filtro serán llamados a una entrevista virtual en la cual se les hable del proyecto y se les proporcione toda la información de la producción seguir al paso final con los que están interesados y proceder a la contratación. Aclaramos que habrán al menos 2 suplentes por actor en caso de cualquier contingencia los días del rodaje o anteriores a él.

4.4.1. Proceso final y contratación (modelo de contrato)

CONTRATO ACTORES

CONTRATO En la ciudad de Bogotá a los ____ días del mes de _____ del año 2021 entre los suscritos, a saber: LAURA ALEJANDRA MORA BERNAL y _____ personas mayores de edad, identificados como aparece al pie de nuestras correspondientes firmas, obrando la primera como PRODUCTOR-REPRESENTANTE del cortometraje CURA. Denominados en adelante contratante y contratista, respectivamente, acordamos mediante el presente documento celebrar el contrato de prestación de servicio profesionales independientes, que regirá por las siguientes cláusulas:

Primera. Objeto. - El Contratista se obliga para con El Contratante a ejecutar los trabajos y demás actividades propias del servicio contratado el cual debe realizar de conformidad con los siguientes parámetros: Ensayos del montaje y grabación del proyecto. (Artista intérprete en el proyecto CURA).

Segunda. Plazo. - El plazo para la ejecución del presente contrato será de 2 meses, el cual podrá prorrogarse por acuerdo entre las partes con antelación a la fecha de su expiración mediante la celebración de un contrato adicional que deberá constar por escrito. (Particularmente en este caso, por la situación vivida actualmente a nivel mundial por el COVID-19).

Tercera. Valor. - El valor del contrato será por la suma de \$ _____ pesos.

Cuarta. Forma de pago. - El valor pactado en la cláusula anterior será cancelado así:

1. Pago en efectivo al finalizar las grabaciones, con firma de entrega y recibido.

2. Pago por transacción vía Nequi, según lo solicite el contratista.

Quinta. Obligaciones del contratante. - Éste deberá facilitar acceso a la información que sea necesaria, de manera oportuna, para la debida ejecución del objeto del contrato, y estará obligado a cumplir con lo estipulado en las demás cláusulas y condiciones previstas en este documento.

Sexta. Obligaciones del contratista. - El Contratista: 1. deberá cumplir en forma eficiente y oportuna los trabajos encomendados y aquellas obligaciones que se generen de acuerdo con la naturaleza del servicio. 2. deberá asumir y presentar sus aportes de pensión y salud.

Séptima. Vigilancia del contrato. - El Contratante o su representante supervisará la ejecución del servicio profesional encomendado, y podrá formular las observaciones del caso con el fin de ser analizadas conjuntamente con El Contratista y efectuar por parte de éste las modificaciones o correcciones a que hubiere lugar.

Octava. Cláusula penal. - En caso de incumplimiento por parte de El Contratista o del Contratante de cualquiera de las obligaciones previstas en este contrato dará derecho al pago de \$_____.

Novena. Terminación. - El presente contrato podrá darse por terminado por mutuo acuerdo entre las partes, o en forma unilateral por el incumplimiento de las obligaciones derivadas del contrato, por cualquiera de ellas.

Décima. Derechos de imagen y confidencialidad. El contratista mediante su firma en este documento autoriza la reproducción total o parcial del material audiovisual y fotográfico que se realice para el proyecto. El contratista se compromete de manera indefinida, a limitar el uso del material suministrado, teniendo en cuenta que puede ser utilizado siempre y cuando, registre los créditos del proyecto (CURA) del productor(a) (LAURA MORA BERNAL). El contratista se compromete a confidencialidad absoluta en los detalles de preproducción, producción y postproducción del proyecto. - Queda claramente entendido que no existirá relación laboral exclusiva entre El Contratante y El Contratista, sin embargo, debe ser de conocimiento laboral y profesional, que se deben tener en cuenta horarios, movimientos en redes sociales y demás situaciones que puedan alterar el buen proceder y ejecución del proyecto.

Décima primera. Cesión del contrato. - El Contratista no podrá ceder parcial ni totalmente la ejecución del presente contrato a un tercero salvo previa autorización expresa y escrita de El Contratante.

Se firma en la ciudad de [Bogotá], el día [] de [] de [2021].

Firma del artista

Representante

Firma del Director

4.5. Postproducción

Objetivos:

- Supervisar el proceso de montaje y edición
- Supervisar la postproducción sonora del escena fílmica
- Evaluar el producto terminado
- Buscar convocatorias y mantener los datos actualizados

4.6. Distribución y promoción

PROMOCIÓN, EXHIBICIÓN Y DISTRIBUCIÓN:

Objetivos:

- Exhibir el trabajo finalizado
- Dar una copia a los actores para su reel, sin logos de la universidad para su reel
- Promover el cortometraje a través de Fanpages

Para la promoción del cortometraje creamos una estrategia de lanzamiento y expectativa, con el fin de lograr el mayor impacto posible, para esto crearemos las respectivas fanpages del cortometraje y por medio de éstas se pretende mover información relevante del mismo, postear fotos, eventos, entrevistas, making of y todo lo necesario para crear la mayor expectativa posible y que el alcance del cortometraje crezca de manera masiva.

Crearemos una página web oficial del cortometraje, allí posteamos como fue el proceso desde su preproducción hasta su finalización. Disponibles con subtítulos.

Se organizará una ponencia y/o exposición en el festival de la imagen de Manizales, pues el interés que tenemos de compartir el proceso particular que tiene este tipo de proyectos.

Principalmente queremos dar a conocer el proyecto desde una mirada general, para promocionar eventos que nos ayuden a expandir la visibilidad del proyecto y poder generar el impacto deseado para así generar una conciencia colectiva sobre el uso de los recursos y la tecnología.

La circulación del cortometraje está consolidada por una ruta específica de festivales que apoyan este tipo de contenido, y con esto poder llegar a un público más amplio y crítico, además nos interesa el reconocimiento que podemos tener participando en festivales de talla mundial.

Contactar influencers (o programas radiales universitarios) que tengan gran cantidad de seguidores en redes sociales y que se interesen en el proyecto para que le hagan publicidad dentro de su contenido.

POSTULACIÓN PERMANENTE DE CORTOS PARA EXHIBICIÓN EN SALAS

Esta convocatoria está dirigida a realizadores que cuenten con un cortometraje finalizado, que no haya sido exhibido anteriormente en salas de cine. Las postulaciones están abiertas todo el año, con corte los días 14 de cada mes.

Dando cumplimiento a lo establecido en el Decreto 2211 de 2017, el Consejo Nacional de las Artes y la Cultura en Cinematografía - CNACC, a través de Proimágenes Colombia, busca

construir un banco de cortometrajes, mejorando así el proceso de selección de cortos para salas que buscan obtener el estímulo de exhibición de cortometrajes colombianos.

¿Quiénes pueden postular?

- Cortometrajes de todos los géneros, de producción o coproducción nacional
- Cortometrajes que cuenten con la resolución de ‘Reconocimiento de Producto Nacional’
- Cortometrajes con una duración mínima de 7 minutos. La duración del cortometraje debe coincidir con la duración especificada en la Resolución de Producto Nacional emitida por el Ministerio de Cultura.
- Cortometrajes que no hayan sido exhibidos con anterioridad en salas de cine y/o salas comerciales
- Se aceptan cortometrajes realizados en cualquier año
- Los cortometrajes beneficiarios de las convocatorias del FDC serán directamente elegibles para exhibición y no tendrán que pasar por el proceso de evaluación del comité curador; sin embargo, deben cumplir con los requisitos de esta convocatoria y deben diligenciar el formulario de registro

CONVOCATORIA DE CIRCULACIÓN: FESTIVALES 2021 - CINEMATECA DE BOGOTÁ

Festivales 2021 es un evento, que ofrece el Instituto Distrital de las Artes - Idartes, abierto a toda la ciudadanía y que se realizará en agosto en diferentes espacios públicos de Bogotá. Se ofertarán una serie de actividades alrededor del cine y las artes audiovisuales, que incluyen películas, talleres y conversatorios para toda la familia.

La Gerencia de Artes Audiovisuales - Cinemateca de Bogotá del Idartes te invita a postular tu cortometraje (de cualquier género, año de realización y apto a todo público) para que sea proyectado en una de las pantallas de Festivales 2021.

¿Cuáles son las fechas de esta invitación?

Fecha de apertura de inscripciones	viernes, 7 de mayo
Fecha de cierre de inscripciones	jueves, mayo 27 de 2021
Publicación de seleccionados	viernes, julio 9 de 2021

¿Quiénes pueden participar?

Personas Naturales con residencia en Bogotá o Personas Jurídicas, productores o distribuidores de cortometrajes con domicilio en Bogotá, que cuenten con la cadena de derechos patrimoniales que les permita autorizar la exhibición de las obras.

¿Cuales son las características de los cortometrajes admitidos?

Debe ser un cortometraje finalizado con una duración mínima de siete (7) minutos y máximo treinta minutos (30), de cualquier género y año de realización, y apto para todo público.

¿La Gerencia de Artes Audiovisuales - Cinemateca de Bogotá del Idartes ofrece algún recurso económico por la exhibición de los cortometrajes?

Si. La Gerencia de Artes Audiovisuales - Cinemateca de Bogotá del Idartes entregará un recurso de \$300.000 a cada cortometraje escogido.

¿Cómo pueden participar?

Para tu inscripción, sea como Persona Natural o Persona Jurídica, debes diligenciar un formulario, en donde se solicita la siguiente información y/o documentos :

1. Cédula de ciudadanía de la persona natural participante o del representante legal de la persona jurídica.
2. Certificado de existencia y representación legal de la persona jurídica (Sólo aplica para personas jurídicas).
3. Sinopsis. Máximo 300 caracteres con espacios incluidos. (1 párrafo aprox.)
4. Ficha técnica del cortometraje que especifique duración, formato, género y cabezas de departamento.
5. Definición del público objetivo al cual está dirigido el cortometraje. Puedes incluir criterios geográficos, demográficos y psicográficos, entre otros. Máximo 300 caracteres con espacios incluidos. (1 párrafo aprox.)
6. Perfil de la directora o director. Debes incluir información referente a su formación, experiencia profesional y especificar su filmografía. Máximo 300 caracteres con espacios incluidos. (1 párrafo aprox.)
7. Perfil de la productora, productor, empresa productora o agrupación participante. Debes incluir información referente a la formación y experiencia profesional de la persona natural o de los integrantes de la persona jurídica o agrupación, y especificar su filmografía. Máximo 300 caracteres con espacios incluidos. (1 párrafo aprox.)
8. Link privado de visualización del cortometraje y clave correspondiente alojados en Youtube, Vimeo o Drive. Ten en cuenta que se aceptan links de descarga.
9. Declaración juramentada que certifique que tienes los derechos patrimoniales de la obra o las cesiones correspondientes, lo cual te permite participar en la presente invitación. Puedes encontrar el modelo de este documento en el siguiente enlace: Modelo de declaración juramentada.

BOGOSHORT- BOGOTÁ

Esta celebración reúne en más de 20 escenarios de Bogotá, alrededor de 400 cortometrajes de Colombia y del mundo entero en 13 secciones competitivas, temáticas y retrospectivas; complementadas con actividades de formación (BOGOSHORTS al tablero) e Industria (BFM - BOGOSHORTS Film Market), una maratón de realización de filminutos (IMAGINATÓN), exposiciones artísticas (BOGOSHORTS expone) y gastronómicas (BOGOSHORTS degusta), fiestas, conciertos y otros, que permiten la conexión del público con este valioso formato.

Festival Internacional de la Imagen -MANIZALES

Participar en la categoría de CINE (Y) DIGITAL: Propuestas de creación audiovisual que comprendan animación, cine, video arte y documental. Se realizarán proyecciones programadas en salas de teatro y espacios alternativos.

Sundance Film festival- ESTADOS UNIDOS

El Festival de Cine de Sundance es la reunión definitiva de narradores originales y audiencias que buscan nuevas voces y perspectivas frescas. Nuestro programa anual incluye largometrajes y cortometrajes dramáticos y documentales; contenido de series y episodios; y New Frontier, que muestra los medios emergentes en forma de instalaciones multimedia, actuaciones y películas. También organizamos conversaciones diarias de cineastas, paneles de discusión y eventos de música en vivo. Desde 1985, cientos de películas lanzadas en el Festival han ganado elogios de la crítica y han llegado a nuevas audiencias en todo el mundo.

Es importante aclarar que todas estas convocatorias de circulación y financiamiento están sujetas a los cambios y medidas que se generen debido al COVID-19. Esperamos que para el año 2022 el sector audiovisual retome su actividad regular.

4.7. Presupuesto

RESUMEN PRESUPUESTAL

DESARROLLO	\$ 4,600,000	4.67%
PREPRODUCCIÓN	\$ 11,069,900	11.24%
PRODUCCIÓN	\$ 23,552,861	23.91%
POSPRODUCCIÓN	\$ 54,960,000	55.80%
PROMOCIÓN, LANZAMIENTO Y DISTRIBUCIÓN	\$ 4,305,000	4.37%
TOTAL	\$ 98,487,761	100%

ETAPA	DEPARTAMENTO	CONCEPTO	UNIDAD	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL	VALOR TOTAL POR DPTO	TOTAL POR ETAPA
DESARROLLO	Producción	Guion	Mes	1	\$ 300,000	\$ 300,000	\$ 4,600,000	\$ 4,600,000
		Reescritura de guion	Semana	2	\$ 150,000	\$ 300,000		
		Dibujos de storyboard	Semana	2	\$ 150,000	\$ 300,000		
		fotocopias de guion			\$ -	\$ -		
		Traducciones	Día	1	\$ 300,000	\$ 300,000		
		Investigadores	Día	16	\$ 40,000	\$ 640,000		
		Honorarios producción	Día	36	\$ 55,000	\$ 1,980,000		
		Elaboración teaser para la consecución de patrocinio	semana	2	\$ 125,000	\$ 250,000		
		Elaboración piezas gráficas	Semana	1	\$ 140,000	\$ 140,000		
		Asesoría legal	Días	2	\$ 70,000	\$ 140,000		
Contador	Semana	2	\$ 125,000	\$ 250,000				
PREPRODUCCIÓN	Producción	Transporte escenografía, utilería y vestuario al set	Día	1	\$ 120,000	\$ 120,000	\$ 3,134,900	\$ 11,069,900
		Transporte equipos técnicos al set	Día	1		\$ -		
		Honorarios productora	Día	33	\$ 55,000	\$ 1,815,000		
		Honorarios asistente de producción			\$ -	\$ -		
		Contador		-	-	\$ -		
		Asesoría jurídica		-	-	\$ -		
		Ensayo actores principales y secundarios	Día	2	\$ 140,000	\$ 280,000		
		Alquiler de locación 1 para montaje y ensayos	Día	1	\$ 500,000	\$ 500,000		
		Alquiler de locación 2 para montaje	Día	1	\$ 160,000	\$ 160,000		
		Cafetería	Día	1	\$ 40,000	\$ 40,000		
		Alimentación	Día	1	\$ 100,000	\$ 100,000		
Seguro de equipos	Día	11	\$ 10,900	\$ 119,900				
	Dirección	Director	Día	33	\$ 55,000	\$ 1,815,000	\$ 2,310,000	
		Honorarios director de casting	Día	11	\$ 45,000	\$ 495,000		
		Asistente de dirección			\$ -	\$ -		
	Arte	Director de arte	Día	33	\$ 55,000	\$ 1,815,000	\$ 1,865,000	
		Prueba maquillaje, vestuario y escenografía	Día	1	\$ 50,000	\$ 50,000		
	Sonido	Director sonido	Día	33	\$ 55,000	\$ 1,815,000	\$ 1,865,000	
		Prueba de sonido	Día	1	\$ 50,000	\$ 50,000		
	Fotografía	Honorarios Director Fotografía	Día	33	\$ 55,000	\$ 1,815,000	\$ 1,895,000	
		Prueba de cámara	Día	1	\$ 80,000	\$ 80,000		
		Producción	Honorarios productor	día	3	\$ 70,000	\$ 210,000	
Productor de campo			día	3	\$ 70,000	\$ 210,000		
Asistente de producción			día	3	\$ 55,000	\$ 165,000		
Otros asistentes			día	3	\$ 30,000	\$ 90,000		
Practicante			días	3	\$ -	\$ -		
Transporte			días	3	\$ 120,000	\$ 360,000		
Alimentación			días	3	\$ 100,000	\$ 300,000		
Protagonistas			3 días	9	\$ 90,000	\$ 810,000		
Secundarios			3 días	12	\$ 80,000	\$ 960,000		
Figurantes			3 días	12	\$ 50,000	\$ 600,000		
Alquiler de locación 1			días	2	\$ 1,040,000	\$ 2,080,000		
Alquiler de locación 2			días	1	\$ 160,000	\$ 160,000		
Alquiler de planta			días	3	\$ 200,000	\$ 600,000		
	Logística	Cafetería	días	3	\$ 40,000	\$ 120,000	\$ 440,000	
		Alimentación	días	3	\$ 100,000	\$ 300,000		
		Insumos de bioseguridad	días	1	\$ 20,000	\$ 20,000		
		Seguros de equipos	días	3	\$ -	\$ -		
	Dirección	Director	días	3	\$ 70,000	\$ 210,000	\$ 540,000	
		Asistente de dirección	días	3	\$ 45,000	\$ 135,000		
		Otros asistentes	días	3	\$ 35,000	\$ 105,000		
		Continuista (script)	días	3	\$ 30,000	\$ 90,000		
	Arte	Director Arte	Día	3	\$ 70,000	\$ 210,000	\$ 6,277,091	
		Asistente de arte I	Día	3	\$ 55,000	\$ 165,000		
		Otros asistentes de arte	Día	3	\$ 30,000	\$ 90,000		
		Coordinador de efectos especiales	Día	3	\$ 60,000	\$ 180,000		
		Escenógrafo	Día	3	\$ 50,000	\$ 150,000		
		Ambientador	Día	3	\$ 30,000	\$ 90,000		
Utilero		Día	3	\$ 50,000	\$ 150,000			
Vestuarista		Día	3	\$ 50,000	\$ 150,000			
Maquillador	Día	3	\$ 50,000	\$ 150,000				
Material de arte, escenografía, utilería, maquillaje y vestuario	Día	1	\$ 4,942,091	\$ 4,942,091				
Sonido	Sonidista		3	\$ 70,000	\$ 210,000	\$ 420,000		
	Asistente de sonido		3	\$ 35,000	\$ 105,000			
	Microfonista		3	\$ 35,000	\$ 105,000			
	Interfaz (prestada)			\$ -	\$ -			
	Micrófono inalámbrico sennheiser ew 112-p g3 (alquiler)	Día	3	\$ 100,000	\$ 300,000	\$ 23,552,861		
	Micrófono condensador		1	\$ 112,000	\$ 112,000			

Equipos	Equipos	Grabadora Tascam	Día	1	\$ 1,022,990	\$ 1,022,990	\$ 1,665,770
		Micrófono Boom con caña (alquiler)		1	\$ 120,000	\$ 120,000	
		Micro SD 32MB	Día	2	\$ 19,500	\$ 39,000	
		Pilas AA	día	4	\$ 17,945	\$ 71,780	
	Fotografía y Foto Fija	Director de fotografía	día	3	\$ 70,000	\$ 210,000	\$ 7,665,000
		Operador de cámara	día	3	\$ 50,000	\$ 150,000	
		Asistente de cámara I	día	3	\$ 40,000	\$ 120,000	
		Asistente de cámara II	día	2	\$ 30,000	\$ 60,000	
		Luminotécnico (Gaffer)	día	3	\$ 50,000	\$ 150,000	
		Asistente de luces I	día	3	\$ 40,000	\$ 120,000	
		Asistente de luces II	día	3	\$ 30,000	\$ 90,000	
		Foto fija (por paquete)	día	3	\$ 45,000	\$ 135,000	
	Equipos	ÓPTICAS ZEISS MILVUS ZE. 2 LENTES (alquiler)	día	3	\$ 420,000	\$ 1,260,000	\$ 7,665,000
		CANON LENTE CÁMARA URSA LÍNEA ROJA 24-70 MM F/2.8	día	3	\$ 170,000	\$ 510,000	
BLACKMAGIC DESING MONITOR DE VIDEO ULTRAHD 4K 7"™.		día	3	\$ 250,000	\$ 750,000		
DISCO DURO SÓLIDO SANDISK EXTREME PRO 480G							
DAVIS&SANFORD DOLLYS W3W		día	2	\$ 320,000	\$ 640,000		
Cámara de 8m Andy jib Lite, grúa		día	1	\$ 900,000	\$ 900,000		
Kit Flycam con Brazo Estabilizador Y chaleco Para Cámara		día	3	\$ 120,000	\$ 360,000		
SEKONIK EXPOSIMETRO L-308S		día	3	\$ 60,000	\$ 180,000		
3 kits luces Arri 650 WATS		día	3	\$ 100,000	\$ 300,000		
2 kits LOWEL OMNI FUENTE KIT		día	3	\$ 170,000	\$ 510,000		
CAIMAN DE GRIP AVENGER PROFESSIONAL LIGHTING		día	3	\$ 10,000	\$ 30,000		
GALLETA ADVENGER ADVENGER		día	3	\$ 10,000	\$ 30,000		
	Flex (Prestado)					\$ 1,160,000	
	PIN GRIP (Prestado)						
	BOLSAS DE ARENA (Prestado)						
	CENTURY GRIP (Prestado)						
	FILTROS Y DIFUSORES (Prestado)						
	CINTA GAFFER Y MASKING (Prestado)						
	3 MALETA KIT LUCES Arri Sky Panels s60-c	día	2	\$ 580,000	\$ 1,160,000		
POSPRODUCCIÓN	Producción	Honorarios produccion	Día	60	\$ 55,000	\$ 3,300,000	\$ 3,300,000
		Honorarios asist produccion (practicante)	Día	1	\$ -	\$ -	
	Dirección	Honorarios Dirección	Día	33	\$ 55,000	\$ 1,815,000	\$ 1,815,000
		Montaje/Edición sonido	Día	7	\$ 60,000	\$ 420,000	
	Sonido	Grabación y edición de foleys (incluye sala y artista)	día	9	\$ 60,000	\$ 540,000	\$ 1,460,000
		Derechos, composición música original(temas pincipales e incidentales)	paquete	1	\$ 500,000	\$ 500,000	
		Elaboración Trailer	paquete	1	\$ 300,000	\$ 300,000	
	Edición	Edición o montaje	día	33	\$ 55,000	\$ 1,815,000	\$ 6,585,000
		Asistente de edición	día	33	\$ 35,000	\$ 1,155,000	
		Coordinador de postproducción	día	33	\$ 55,000	\$ 1,815,000	
		Colorizacion	día	20	\$ 60,000	\$ 1,200,000	
		Subtitulación	Semana	1	\$ 300,000	\$ 300,000	
		Efectos visuales				\$ -	
		2D	Minuto	4	\$ 2,000,000	\$ 8,000,000	
3D	segundo	60	\$ 500,000	\$ 30,000,000			
Animación	Modelado 3D dron	pieza	1	\$ 800,000	\$ 800,000	\$ 41,800,000	
	Modelado 3D Ciudad	pieza	1	\$ 1,800,000	\$ 1,800,000		
	Modelado 3D Nave	pieza	1	\$ 1,200,000	\$ 1,200,000		
PROMOCIÓN, LANZAMIENTO Y DISTRIBUCIÓN	Producción	Publicidad y/o pauta en internet y medios alternativos	Día	17	\$ 15,000	\$ 255,000	\$ 4,305,000
		Diseño y montaje de página web	Paquete	1	\$ 700,000	\$ 700,000	
		Impresión material de promoción	Paquete	1	\$ 1,200,000	\$ 1,200,000	
		Jefe de comunicaciones	día	22	\$ 60,000	\$ 1,320,000	
		Asesoría legal y gastos legales	Semana	2	\$ 400,000	\$ 800,000	
		Fotocopias	mes	1	\$ 30,000	\$ 30,000	
GRAN TOTAL							\$ 93,887,761

4.8. Plan de rodaje

Título	CURA
Productor	LAURA MORA BERNAL
Director	MIGUEL ANGEL CASTANEDA DIAZ

# REF. PERSONAJES	
Luciana P1	Gustavo P6
Peña P2	Mujer obesa P7
Daniela P3	Enfermero 1 P8
Matienzo P4	enfermero 2 P9
Gloria P5	Hija Peña P10

Esc.	Pla.	INT/EXT	D/N	Hora	Locacion	Set	Descripción	Pers.	Vest.	Maq.	Amb.	Util.	Observaciones
0	0	0	0	7:00:00 a. m.	Estudio	-	LLEGADA DEL EQUIPO A LOCACIÓN	0	0	0	0	0	
0	0	0	0	7:15:00 a. m.	Estudio	-	REUNION CON EL STAFF	0	0	0	0	0	
0	0	0	0	7:30:00 a. m.	Estudio	-	PUESTA DE CAMARA Y DE LUCES	0	0	0	0	0	
0	0	0	0	08:00:00 am.	Estudio	-	PRUEBA DE CAMARA	0	0	0	0	0	
0	0	0	0	08:00:00 am.	Estudio	-	PRUEBA DE SONIDO	0	0	0	0	0	
0	0	0	0	08:00:00 am.	Estudio	-	LLEGADA ACTORES	0	0	0	0	0	
0	0	0	0	08:00:00 am.	Estudio	-	AJUSTE ESQUEMA PLANIMETRIA	0	0	0	0	0	
0	0	0	0	08:00:00 am.	Estudio	-	MAQUILLAJE Y VESTUARIO	0	0	0	0	0	
0	0	0	0	08:45:00 am.	Estudio	-	ENSAYO GENERAL CON LUCIANA	0	0	0	0	0	
5	1	INT	D	9:00:00 a 10:20:00 am	C1	Hospital	LUCIANA TROTANDO EN LA CAMINADORA	P1	M2	A3	E2	E2	
5	2	INT	D		C1	Hospital	LUCIANA TOMA LAS GAFAS DE REALIDAD VIRTUAL	P1	M2	A3	E2	E2	
7	1	INT	D		C1	Hospital	LUCIANA SE QUITA Y ARROJA LAS GAFAS	P1	M2	A3	E2	E2	
7	3	INT	D		C1	Hospital	LUCIANA TOCA SU ANTABRAZO Y LLORA	P1	M2	A3	E2	E2	
0	0	0	0	10:20:00 am.	Estudio	-	PREPARACION ESQUEMA DE ILUMINACIÓN / POSICIÓN CAMARA	0	0	0	0	0	
0	0	0	0	10:45:00 am.	Estudio	-	AJUSTE ESQUEMA PLANIMETRIA	0	0	0	0	0	
0	0	0	0	11:00:00 am.	Estudio	-	ENSAYO GENERAL CON ACTORES	0	0	0	0	0	
2	3	INT	DIA	11:15:00 am.	C1	Hospital	LA MUJER OBESA CONVULSIONA, DOS ENFERMEROS LA SACAN DE LA HABITACIÓN	P7, P8, P9	M11	A3	E2	E2	
0	0	0	0	11:50:00 pm.	Estudio	-	AJUSTE ESQUEMA PLANIMETRIA	0	0	0	0	0	
0	0	0	0	12:15:00 pm.	Estudio	-	ENSAYO GENERAL CON LUCIANA	0	0	0	0	0	
4	1	INT	DIA		C1	Hospital	LUCIANA DESPIERTA, EL CASCO SE GENERA EN SU CABEZA	P1	M2	A2	E2	E2	
4	2	INT	DIA	12:30:00 pm a 14:15:00 pm	C1	Hospital	LUCIANA ACOSTADA ESTA ATADA DE PIES Y MANOS, GRITA E INTENTA MOVERSE	P1	M2	A2	E2	E2	
4	4	INT	DIA		C1	Hospital	LUCIANA SIGUE CON LOS OJOS EL TRAYECTO DE LA MÁQUINA	P1	M2	A2	E2	E2	
4	5	INT	DIA		C1	Hospital	EXTRACCIÓN DE SANGRE DEL ANTEBRAZO DE LUCIANA	P1	M2	A2	E2	E2	
4	6	INT	DIA		C1	Hospital	LUCIANA CONTRAE LOS MÚSCULOS	P1	M2	A2	E2	E2	
4	7	INT	DIA		C1	Hospital	LA MAQUINA QUEMA LA PIEL DE LUCIANA	P1	M2	A2	E2	E2	
4	8	INT	DIA		C1	Hospital	LUCIANA RETUERCE LOS PIES DE DOLOR Y GRITA	P1	M2	A2	E2	E2	

0	0	0	0	14:15:00 pm.	Estudio	-	ALMUERZO	0	0	0	0	0	
0	0	0	0	15:15:00 pm.	Estudio	-	AJUSTE ESQUEMA PLANIMETRIA	0	0	0	0	0	
0	0	0	0	15:20:00 pm.	Estudio	-	PREPARACION ESQUEMA DE ILUMINACIÓN / POSICIÓN CAMARA	0	0	0	0	0	
0	0	0	0	15:45:00 pm.	Estudio	-	ENSAYO GENERAL CON MATIENZO	0	0	0	0	0	
8	1	INT	DIA	16:00:00 pm. a 17:00:00 pm	C1c	Oficina	MATIENZO Y PEÑA HABLAN	P4	M6	A6	N/A	N/A	
8	3	INT	DIA		C1c			P4	M6	A6	N/A	N/A	
8	5	INT	DIA		C1c			P4	M6	A6	N/A	N/A	
13	2	INT	DIA		C1c			oficina	MATIENZO HABLANDO A TRAVÉS DE LA PANTALLA	P4	M7	A7	N/A
0	0	0	0	17:00:00 pm.	Estudio	-	AJUSTE ESQUEMA PLANIMETRIA	0	0	0	0	0	
0	0	0	0	17:05:00 pm.	Estudio	-	PREPARACION ESQUEMA DE ILUMINACIÓN / POSICIÓN CAMARA	0	0	0	0	0	
0	0	0	0	17:25:00 pm.	Estudio	-	ENSAYO GENERAL CON PEÑA	0	0	0	0	0	
2	1	INT	DIA	17:45:00 pm a 18:30:00 pm	C1b	Sala Obs.	PEÑA TOMA CAFÉ, OBSERVA LA PANTALLA	P2	M4	A5	Silla	N/A	
2	2	INT	DIA		C1b	Sala Obs.	PEÑA TOCA EL APARATO EN SU OREJA	P2	M4	A5	Silla	N/A	
2	4	INT	DIA		C1b	Sala Obs.	PEÑA LE HABLA A LUCIANA	P2	M4	A5	Silla	N/A	
8	1	INT	DIA		C1b	Sala Obs.	PEÑA HABLA CON MATIENZO	P2	M4	A5	Silla	N/A	
8	2	INT	DIA		C1b	Sala Obs.	PEÑA INTERACTÚA CON LA PANTALLA	P2	M4	A5	Silla	N/A	
8	3	INT	DIA		C1b	Sala Obs.	PEÑA OPIME EL BOTON	P2	M4	A5	Silla	N/A	
8	4	INT	DIA		C1b	Sala Obs.	PEÑA TOCA EL APARATO EN SU OREJA	P2	M4	A5	Silla	N/A	
8	5	INT	DIA		C1b	Sala Obs.	PEÑA SE SIENTA EN LA SILLA	P2	M4	A5	Silla	N/A	
				18:30:00 pm			FIN PRIMER DÍA DE RODAJE						
Esc.	Pla.	INT/EXT	D/N	Hora	Locacion	Set	Descripción	Pers.	Vest.	Maq.	Amb.	Util.	Observaciones
0	0	0	0	7:00:00 a. m.	Estudio	-	LLEGADA DEL EQUIPO A LOCACIÓN	0	0	0	0	0	
0	0	0	0	7:15:00 a. m.	Estudio	-	REUNION CON EL STAFF	0	0	0	0	0	
0	0	0	0	07:30:00 am.	Estudio	-	AJUSTE ESQUEMA PLANIMETRIA	0	0	0	0	0	
0	0	0	0	8:00:00 a. m.	Estudio	-	PUESTA DE CAMARA Y DE LUCES	0	0	0	0	0	
0	0	0	0	08:00:00 am.	Estudio	-	LLEGADA ACTORES	0	0	0	0	0	
0	0	0	0	08:00:00 am.	Estudio	-	PRUEBA DE CAMARA	0	0	0	0	0	
0	0	0	0	08:00:00 am.	Estudio	-	PRUEBA DE SONIDO	0	0	0	0	0	
0	0	0	0	08:00:00 am.	Estudio	-	MAQUILLAJE Y VESTUARIO	0	0	0	0	0	
0	0	0	0	08:35:00 am.	Estudio	-	AJUSTES DE ILUMINACIÓN / POSICIÓN CAMARA	0	0	0	0	0	
0	0	0	0	08:45:00 am.	Estudio	-	ENSAYO GENERAL CON LUCIANA	0	0	0	0	0	
1	1	INT	DÍA	09:00:00 am a 10:00:00 am	C1a	Hotel	LUCIANA SACUDE SU ROPA Y MIRA EL HOLOGRAMA	P1	M1	A1	E1	E1	
3	1	INT	DÍA		C1a	Hotel	LUCIANA OPRIME EL HOLOGRAMA	P1	M1	A1	E1	E1	
3	2	INT	DÍA		C1a	Hotel	LUCIANA TOMA LA CAPSULA Y BEBE EL AGUA	P1	M1	A1	E1	E1	
0	0	0	0	10:00:00 am.	Estudio	-	AJUSTE ESQUEMA PLANIMETRIA	0	0	0	0	0	
0	0	0	0	10:20:00 am.	Estudio	-	PREPARACION ESQUEMA DE ILUMINACIÓN / POSICIÓN CAMARA	0	0	0	0	0	
0	0	0	0	10:00:00 am.	Estudio	-	MAQUILLAJE LUCIANA	0	0	0	0	0	
0	0	0	0	10:45:00 am.	Estudio	-	ENSAYO GENERAL CON ACTORES	0	0	0	0	0	
9	1	INT	N	11:00:00 am a 12:30:00 pm	C1e	Morgue	LUCIANA DESPIERTA EN LA MORGUE	P1, P2, P6	M2a, M4, M11	A3, A5, A8	E5	E5	
9	2	INT	N		C1e	Morgue	PEÑA LE ENTREGA LA CAJA DE AMPOLLETAS A LUCIANA	P1, P2, P6	M2a, M4, M11	A3, A5, A8	E5	E5	
9	3	INT	N		C1e	Morgue	PEÑA CUBRE A LUCIANA, GUSTAVO LA SACA	P1, P2, P6	M2a, M4, M11	A3, A5, A8	E5	E5	
0	0	0	0	12:30:00 pm.	Estudio	-	AJUSTE DE LOCACIÓN	0	0	0	0	0	
0	0	0	0	14:00:00 pm.	Estudio	-	ALMUERZO	0	0	0	0	0	
0	0	0	0	15:00:00 pm.	Estudio	-	AJUSTE ESQUEMA PLANIMETRIA	0	0	0	0	0	

0	0	0	0	15:30:00 pm.	Estudio	-	PREPARACION ESQUEMA DE ILUMINACIÓN / POSICIÓN CAMARA	0	0	0	0	0	
0	0	0	0	16:00:00 pm.	Estudio	-	ENSAYO GENERAL CON PEÑA	0	0	0	0	0	
10	1	EXT	N	16:15:00 pm.	C1d	Salida	GUSTAVO SUBE LA BOLSA QUE CONTIENE A LUCIANA EN LA NAVE	P6	M11	A8	E6	Camilla	
0	0	0	0	17:00:00 pm.	Estudio	-	FIN 2 DÍA DE RODAJE	0	0	0	0	0	
0	0	0	0	17:00:00 pm.	Estudio	-	DESMONTAR SET	0	0	0	0	0	
0	0	0	0	18:15:00 pm.	-	-	ENTREGA DE LA LOCACIÓN	0	0	0	0	0	
0	0	0	0	18:15:00 pm.	-	-	TRASLADO DE EQUIPO TÉCNICO Y ESCENOGRAFÍA LA LOCACIÓN 2	0	0	0	0	0	2 vehiculos para transportar
0	0	0	0	19:15:00 pm.	Casa Us.	-	LLEGADA DEL EQUIPO A LOCACIÓN	0	0	0	0	0	
				21:00:00 pm.	Casa Us.		MONTAJE DE ESCENOGRAFÍA						
Esc.	Pla.	INT/EXT	D/N	Hora	Locacion	Set	Descripción	Pers.	Vest.	Maq.	Amb.	Util.	Observaciones
0	0	0	0	7:00:00 a. m.	Estudio	-	LLEGADA DEL EQUIPO A LOCACIÓN	0	0	0	0	0	
0	0	0	0	7:15:00 a. m.	Casa Us.	-	REUNION CON EL STAFF	0	0	0	0	0	
0	0	0	0	7:30:00 a. m.	Casa Us.	-	AJUSTE ESQUEMA PLANIMETRIA	0	0	0	0	0	
0	0	0	0	7:30:00 a. m.	Casa Us.	-	PUESTA DE CAMARA Y DE LUCES	0	0	0	0	0	
0	0	0	0	08:00:00 am.	Casa Us.	-	LLEGADA ACTORES	0	0	0	0	0	
0	0	0	0	08:00:00 am.	Casa Us.	-	PRUEBA DE CAMARA	0	0	0	0	0	
0	0	0	0	08:00:00 am.	Casa Us.	-	PRUEBA DE SONIDO	0	0	0	0	0	
0	0	0	0	08:00:00 am.	Casa Us.	-	MAQUILLAJE	0	0	0	0	0	
0	0	0	0	08:45:00 am.	Casa Us.	-	ENSAYO GENERAL CON ACTORES	0	0	0	0	0	
6	1	INT	D	09:30:00 am a 12:00:00 pm	C2	Casa Lu.	LUCIANA ENTRA A LA HABITACIÓN DE REALIDAD VIRTUAL Y HABLA CON DANIELA	P1	M2a, M8	A3	E4	E4	
11	1	INT	N		C2	Casa Lu.	LUCIANA ENTRA A SU CASA, RECOGE LA VARITA	P1	M2a	A3	E4	E4	
11	2	INT	N		C2	Casa Lu.	LUCIANA VE LA DECORACIÓN	P1	M2a	A3	E4	E4	
11	3	INT	N		C2	Casa Lu.	VENTANA ROTA	P1	M2a	A3	E4	E4	
11	4	INT	N		C2	Casa Lu.	ESTANTE CON FOTOS	P1	M2a	A3	E4	E4	
11	5	INT	N		C2	Casa Lu.	SALE DANIELA, SE ABRAZAN Y LLEVA A LUCIANA AL CUARTO	P1, P3	M2a, M9	A3, A4	E4	E4	
12	1	INT	N		C2	Casa Lu.	LUCIANA OBSERVA A GLORIA	P1, P3, P5	M2a, M9, M10	A3, A4	E4	E4	
12	2	INT	N		C2	Casa Lu.	BRAZO DE GLORIA CON HERIDAS	P1, P3, P5	M2a, M9, M10	A3, A4	E4	E4	
12	3	INT	N		C2	Casa Lu.	GLORIA ACOSTADA CON MÁSCARA DE OXIDENO	P1, P3, P5	M2a, M9, M10	A3, A4	E4	E4	
12	4	INT	N		C2	Casa Lu.	LUCIANA OFRECE LA VARITA A DANIELA Y CAMINA HACIA ELLA	P1, P3, P5	M2a, M9, M10	A2, A3, A4	E4	E4	
12	5	INT	N	C2	Casa Lu.	PLANO SUBJETIVO. DANIELA CANTA	P1, P3, P5	M2a, M9, M10	A2, A3, A4	E4	E4		
12	6	INT	N	C2	Casa Lu.	GLORIA DESPIERTA, DANIELA LA ABRAZA	P1, P3, P5	M2a, M9, M10	A2, A3, A4	E4	E4		
12	7	INT	N	C2	Casa Lu.	LUCIANA DESPRENDE LA AGUJA DEL BRAZO DE GLORIA	P1, P3, P5	M2a, M9, M10	A2, A3, A4	E4	E4		
0	0	0	0	12:00:00 pm.	Casa Us.	-	TRASLADO DE EQUIPO Y AJUSTES DE ESCENOGRAFÍA	0	0	0	0	0	
0	0	0	0	12:00:00 pm.	Casa Us.	-	MAQUILLAJE Y VESTUARIO	0	0	0	0	0	
0	0	0	0	14:00:00 pm.	Casa Us.	-	ALMUERZO	0	0	0	0	0	
0	0	0	0	15:00:00 pm.	Casa Us.	-	AJUSTE ESQUEMA PLANIMETRIA	0	0	0	0	0	
0	0	0	0	15:00:00 pm.	Casa Us.	-	PREPARACION ESQUEMA DE ILUMINACIÓN / POSICIÓN CAMARA	0	0	0	0	0	
0	0	0	0	16:00:00 pm.	Casa Us.	-	ENSAYO GENERAL CON ACTORES	0	0	0	0	0	
13	1	INT	D	16:15:00 pm.	C2a	Casa Peña	PEÑA LE COLOCA LA INYECCION A SU HIJA. SE OBSERVA LA AMPOLLETA EN LA MESA	P1, P2, P10	M3, M5	A1, A3, A5	E7	E7	
0	0	0	0	17:15:00 pm.	Casa Us.	-	FIN DEL RODAJE	0	0	0	0	0	
0	0	0	0	17:15:00 pm.	Casa Us.	-	DESMONTAR SET	0	0	0	0	0	
0	0	0	0	20:00:00 pm.	Casa Us.	-	ENTREGA DE LA LOCACIÓN	0	0	0	0	0	

5. PROPUESTAS

5.1. PROPUESTA DE ARTE

5.1.1. Concepto visual

Esta propuesta está enfocada en dos elementos: el concepto y el cyberpunk. Teniendo en cuenta que el concepto abarca la suciedad que se contrapone entre los espacios de la historia. El hospital representa lo estéril, limpio de impurezas, ajeno al exterior pero en el fondo es donde se haya la corrupción y las experimentaciones con humanos, está la presencia de elementos como hologramas, realidad virtual, inteligencia artificial, entre otros. Luego tenemos el exterior que muestra un terreno post-apocalíptico que no debería ser habitado por seres vivos, el aire contaminado por el polvo que apenas deja distinguir siluetas y luces de edificios y en el cual la protección es primordial, finalmente el interior de la casa de Luciana, una casa que se opone a la higiene del hospital, un espacio lúgubre, precario, austero, libre de tecnología y lujos, cualquier superficie cubierta del polvo que proviene del exterior, en el ambiente se distingue la soledad de aquella casa habitada por la desolación y la pobreza.

5.1.2. Propósito e intención

La creación de este universo visual distópico utilizara los recursos artísticos necesarios para plantear y abordar la estética sucia y futurista del cortometraje que contraste entre los espacios con un tono deprimente, crudo y una fuerte carga emocional. Se buscará que los sets sean auténticas radiografías de la mente de los personajes, por lo tanto la arquitectura y el arte es la clave para que Cura pueda lucirse en este aspecto. De esta manera los contrastes cromáticos muy al estilo del cyberpunk serán imprescindibles como en el siguiente fotograma de la película Blade Runner de Ridley Scott del año 1982.



Nota: Fotograma de la película Blade Runner (1982)

Generando una atmósfera dramática que ha de ser traducida en un concepto plástico, con una estética vibrante en términos de forma, color, textura que se ajusta a los parámetros mencionados y siempre al servicio de la historia, los personajes y el contexto. El uso del esquema de color monocromático para el vestuario de los protagonistas tendientes a los negros, grises y una que otra prenda de color, en contraste con las las del hospital, incluso la utilería de este escenario donde predomina el blanco y un estilo minimalista para evidenciar la pulcritud y el espacio, allí se puede variar entre los pieles y algunos más oscuros. Para ello tomamos como referente la película *Possessor* de Brandon Cronenberg del año 2020.



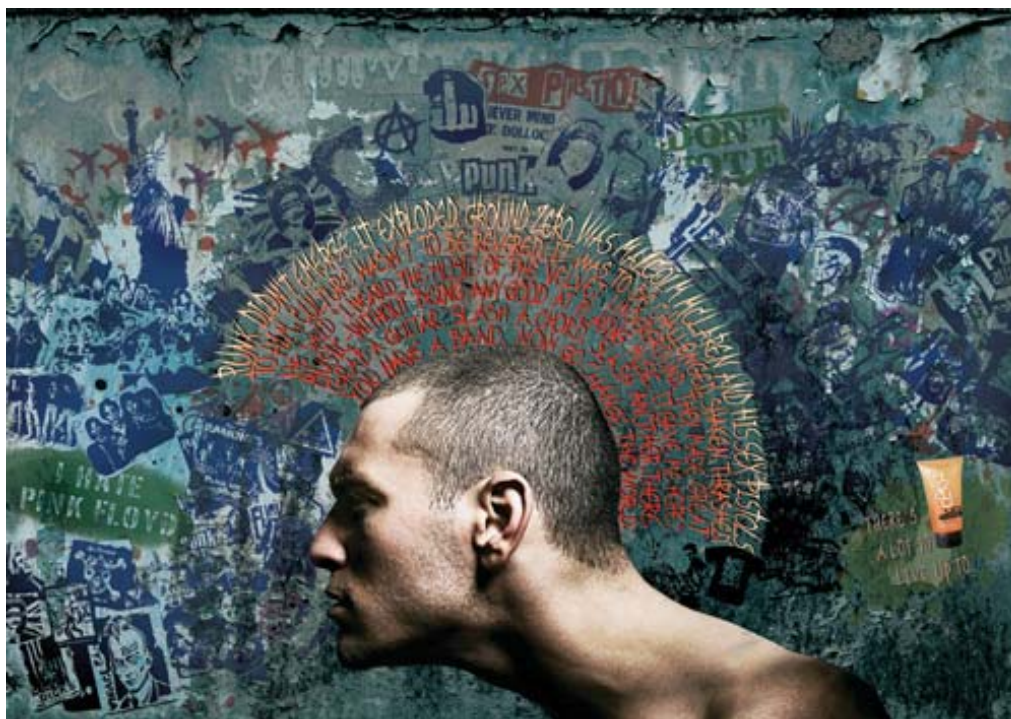
Nota: Fotograma de la película Possessor (2020)



El esquema de color doble separación complementaria para la escenografía y utilería del exterior e interior de la casa de Luciana da la sensación cyber por la amplia gama de colores que presenta (azul, magenta, amarillo) y sus análogos (violeta, naranja, verde). Es frecuente encontrar esos contraste de color en las producciones con este estilo, cuya ropa es monocromática, generalmente de tonalidades oscuras y ambientaciones muy coloridas. Tenemos como inspiración las ilustraciones de *The World of Cyberpunk 2077* (2020) (Digital) (WhiteHorse) y las dos versiones *Blade Runner*.



Nota: Fotograma de la película Blade Runner (1982)



Nota. Imagen Libro Por favor, Mátame. La historia oral del Punk.

A esa narrativa visual le sumamos el concepto de suciedad agregando una textura a la imagen mediante el uso de humo y polvo en set con una intensidad leve en el hospital y alta en el exterior y casa de Luciana, sobre las superficies se pueden utilizar polvos de maquillaje o talcos para simular las partículas. Siendo de vital responsabilidad que el espectador pueda adentrarse en la historia de lleno gracias a la actuación, a la credibilidad de los espacios en conjunto con el concepto y la ciencia ficción.

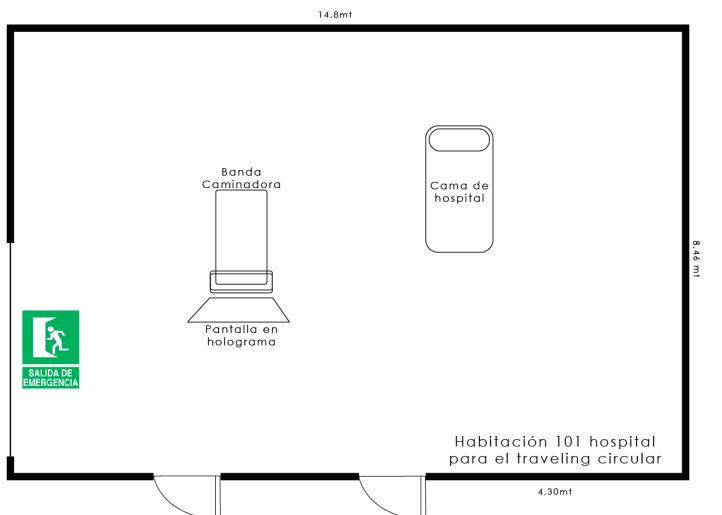
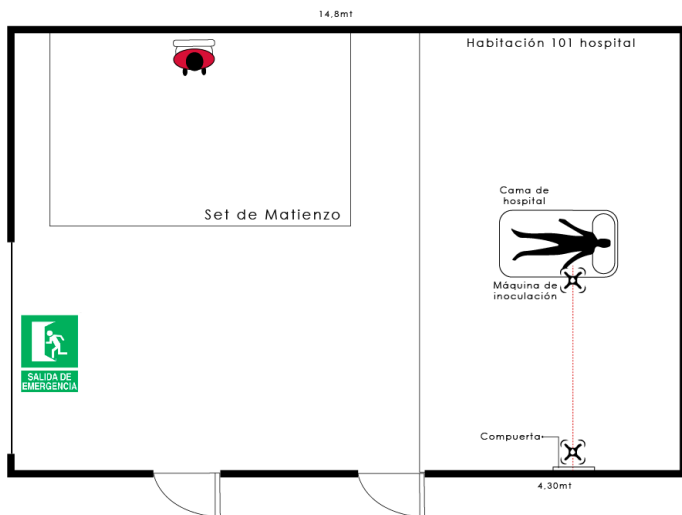
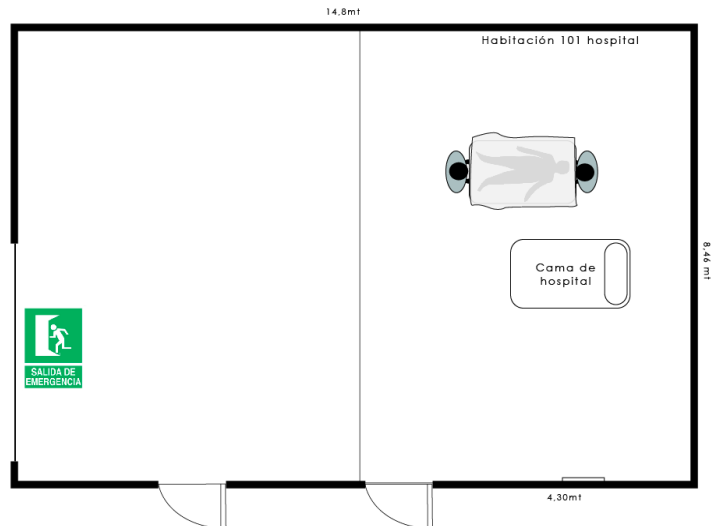
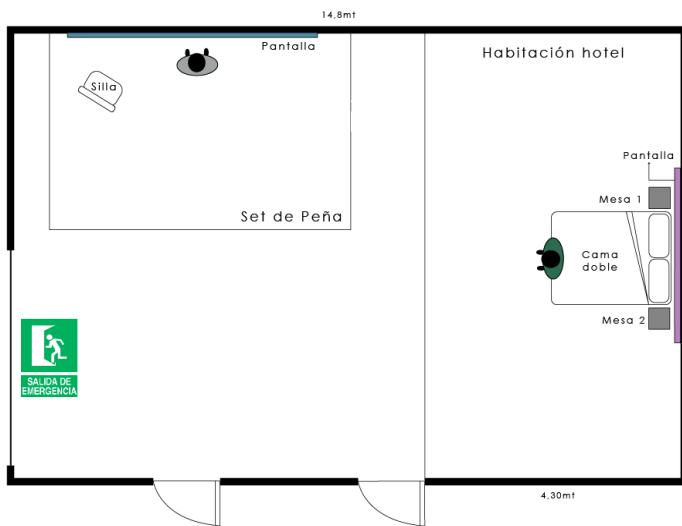
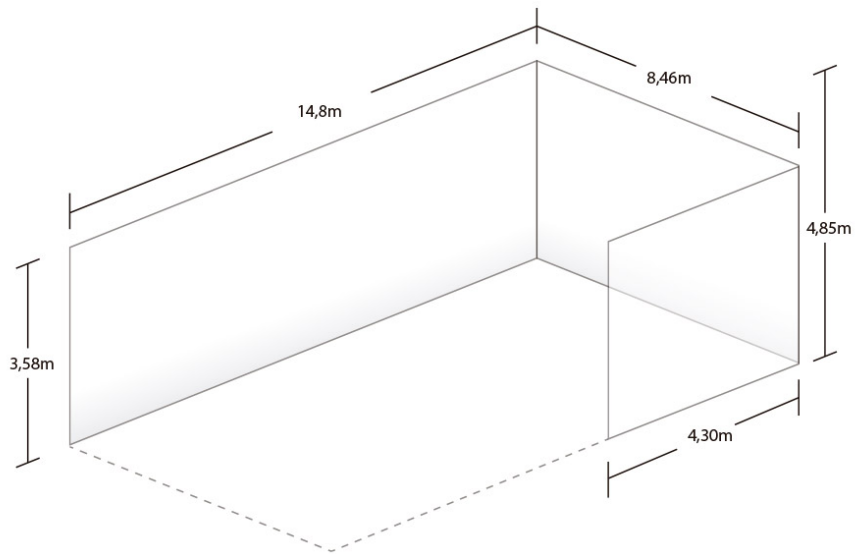


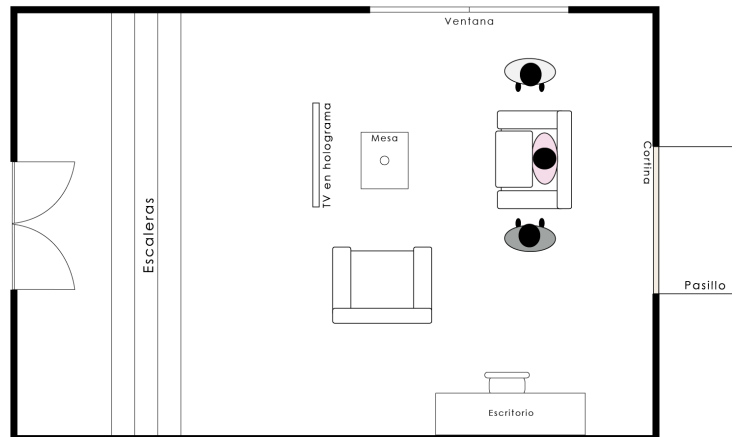
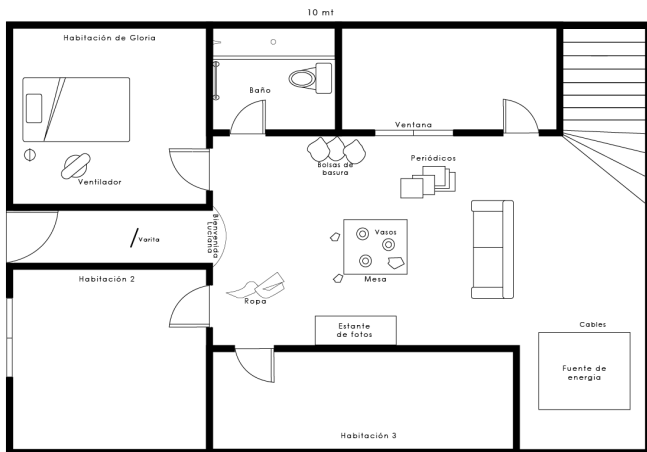
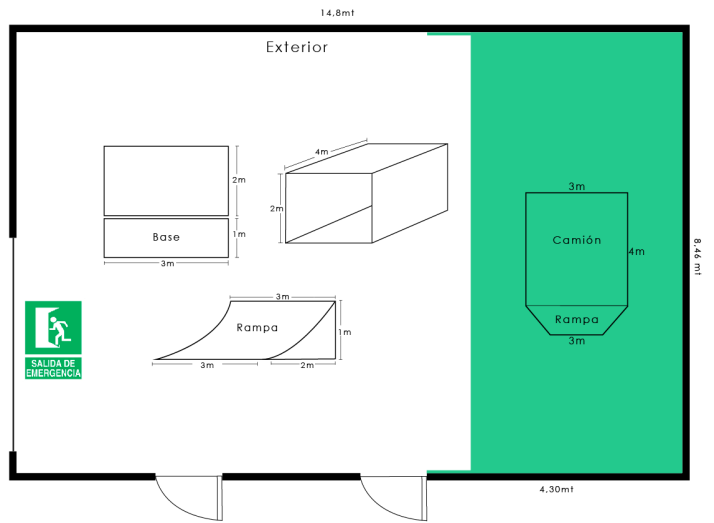
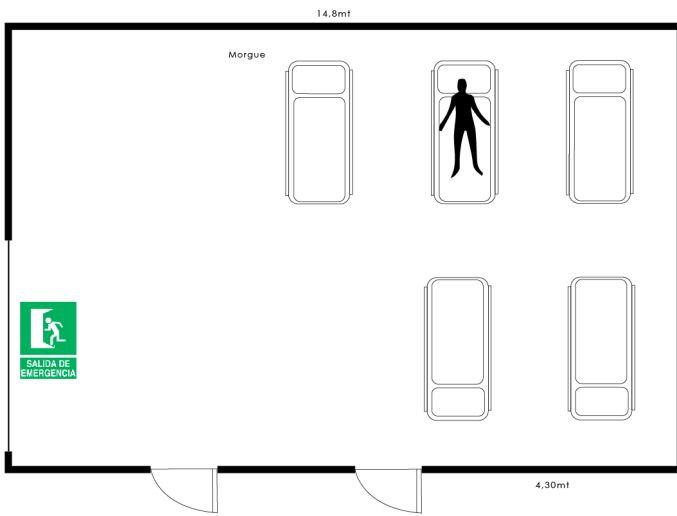
Nota: Fotograma de la película Blade Runner de Denis Villeneuve (2017)



Nota: Fotograma de la película 1984 de Michael Radford (1984)

5.1.3. Plano de piso





5.1.4. Locaciones

Para nuestra propuesta requerimos de varios escenarios: el hotel, la sala de observación, la habitación 101 del hospital, el set desde donde matienzo se comunica, la morgue que se caracterizan por su estilo simplista y minimalista, paredes blancas, pocos elementos en escena, básicamente es el actor y los efectos que se agregan en posproducción. La salida del hospital que es nuestro único escenario en exterior, predomina el polvo, se distinguen siluetas, sombras y luces. La casa de luciana que se caracteriza por estar abarrotada de muchos objetos, hay poca luz, el espacio está cubierto de polvo, la visibilidad es limitada, se opone completamente al hospital. Y por último tenemos la casa de Peña que es más sofisticada y a la vez minimalista, conserva espacio entre los elementos, entre los personajes.



Nota: The World of Cyberpunk 2077 (2020)

Conforme lo anterior y en conjunto con producción hemos convenido y definido dos locaciones. La primera es una casa en la localidad de Usaquén que cuenta con múltiples habitaciones y pisos, es bastante grande, en el primer piso al fondo estaría ubicado el set de Luciana, ya que es muy oscuro y de hecho cuenta ya con alguna utilería y ambientación que requerimos, en ese mismo piso pero en la parte delantera estaría ubicada la casa de Peña, está bien iluminada y cuenta con mucho espacio.

**En el plano de piso está la distribución de los elementos.*

La segunda es un estudio de fotos y video llamado Cinemarket, tiene bastante espacio que nos permite ubicar todos los objetos y el equipo técnico, desde las luces, cámaras, rieles de ser necesario, el chroma, etc., con paredes de color blanco y que se pueden pintar, por su versatilidad se pueden grabar todas las escenas que son en el hospital, el set de Matienzo, de Peña; incluso la escena del exterior que se pretende hacer totalidad con chroma. Cuenta además con cuarto de maquillaje y sala de juntas.



5.1.5. Ambientación y utilería

DESGLOSE DE AMBIENTACIÓN Y UTILERÍA

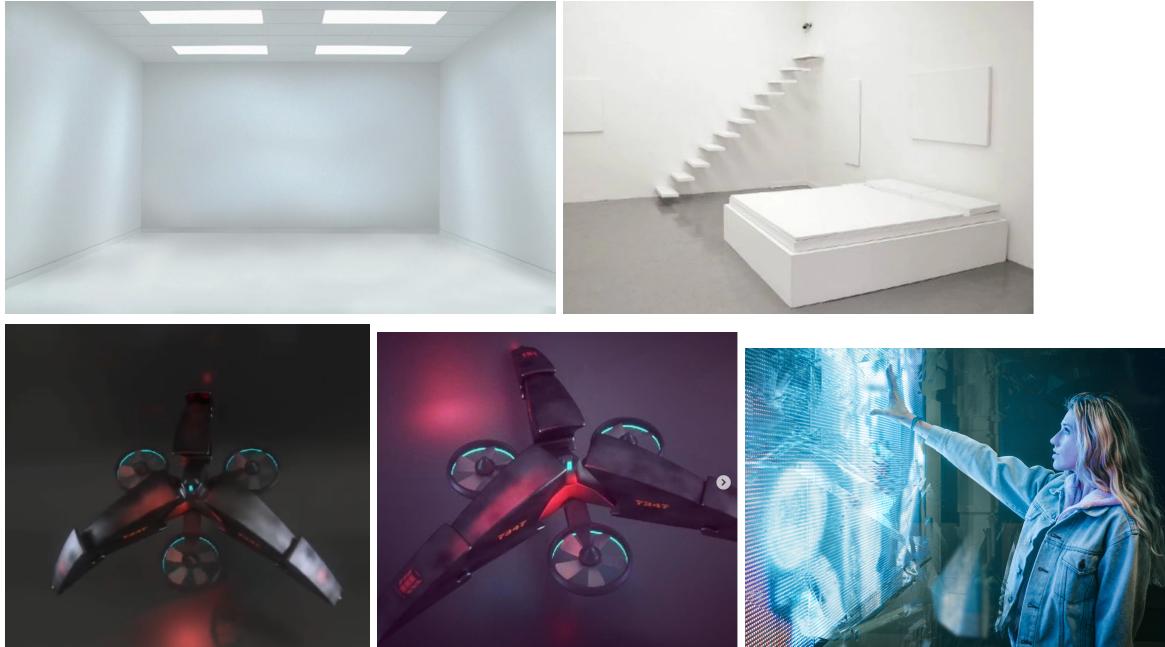
Título	CURA		
Productor	LAURA ALEJANDRA MORA BERNAL		
Director	MIGUEL ANGEL CASTAÑEDA DÍAZ		
Director de Arte	LAURA ALEJANDRA MORA BERNAL		
(Locación y set) Habitación-Hotel el (Luciana).	En este espacio es donde Luciana tiene su primer acercamiento con Peña, presentamos los hologramas y la estética cyberpunk como parte de ese futuro. Se quiere generar la simplicidad y el minimalismo, una habitación sin decoración, la pantalla detrás de Luciana y los elementos que se materializan como el vaso y la cápsula. REF. E1		
ESC.	ACCIÓN	AMBIENTACIÓN	UTILERÍA
1, 2, 3	Luciana está en la habitación del hotel, escucha a Peña y acepta ingresar al programa de voluntarios	<ul style="list-style-type: none"> • Una cama • 2 mesas de noche 	<ul style="list-style-type: none"> • Vaso de plástico o vidrio transparente • Agua • cápsula
Observaciones (Apuntes en torno a problemas o sugerencias)			
Ej. Detrás de Luciana hay una pantalla en la cual se ve publicidad que ofrece varios productos, como referente tomamos el capítulo 15 millones de méritos de la serie de Netflix Black mirror. Está se hará con una máscara y varía entre colores azules, verde, magenta y violeta. En la escena 2 y 3 este escenario se ve a través de la pantalla de Peña. Los hologramas serán realizados en animación 2d e integrados en la post.			
IMÁGENES REFERENTES (Es necesario buscar referentes tanto de objetos, como de atmósfera)			
(Locación y set) Hospital habitación 101 (Luciana).	En este espacio prima el color blanco como parte de la pulcritud y esterilidad que representa el hospital, una ambientación minimalista y simplista, en parte porque la tecnología y muchas de las cosas que hay allí no se materializan, hay hologramas, objetos que salen de compuertas y otros que se desvanecen. REF. E2		
ESC.	ACCIÓN	AMBIENTACIÓN	UTILERÍA
4, 5, 7, 8	Muere la mujer obesa. Empieza la experimentación para encontrar la cura del	<ul style="list-style-type: none"> -Una cama de hospital color blanca -sábanas blancas -Banda caminadora blanca o gris. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gafas de realidad virtual • tabla de primeros auxilios

	virus Adenova en el cuerpo de Luciana.	-Una máquina que se asemeja a un dron, es la que saca las muestras de sangre e inyecta el virus.	
--	--	--	--

Observaciones (Apuntes en torno a problemas o sugerencias)

El dron, el desvanecimiento y las pantallas en holograma serán integradas en post, están serán en 2d y 3d para el dron.

IMÁGENES REFERENTES (Es necesario buscar referentes tanto de objetos, como de atmósfera)



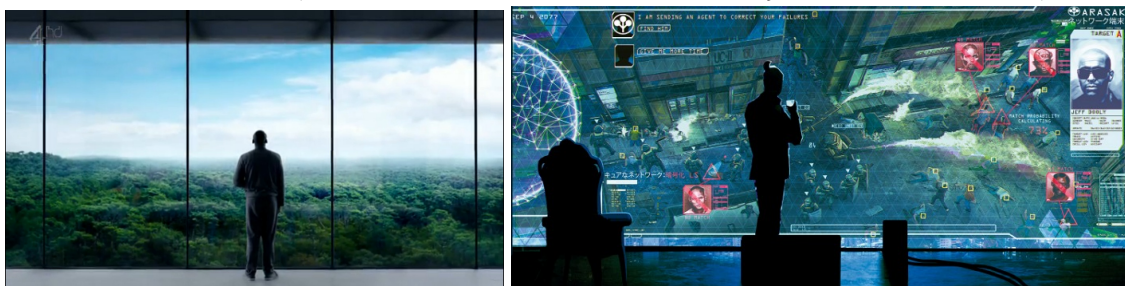
(Locación y set) Sala de observación (Peña).	En este espacio es donde Peña tiene el control sobre cada habitación y cada paciente, se comunica con ellos, monitorea sus signos vitales y el avance con el proceso de la búsqueda. Adicionalmente se comunica con Matienzo, el presidente de la OMS. Queremos una atmósfera minimalista, futurista y que evoque el misterio, jugar con la silueta del personaje y su poca visibilidad. REF. E3		
---	---	--	--

ESC.	ACCIÓN	AMBIENTACIÓN	UTILERÍA
2, 8	Matienzo conversa con Luciana, monitorea a otros pacientes y se comunica con Matienzo.	-Una silla de oficina stay	-Pantalla

Observaciones (Apuntes en torno a problemas o sugerencias)

La pantalla al fondo será hecha con máscara debido a que casi no hay movimiento del personaje, el actor debe mimetizar la interacción. También tomamos como referente el capítulo 15 millones de méritos de Black mirror, además las ilustraciones de *The World of Cyberpunk 2077*.

IMÁGENES REFERENTES (Es necesario buscar referentes tanto de objetos, como de atmósfera)



(Locación y set) Casa de Luciana (Luciana, Daniela y Gloria).	Una casa ubicada en la periferia de la ciudad. Un espacio que denota pobreza y abandono. Está abarrotada de objetos viejos y gastados, las paredes descapadas por la humedad. Prima la oscuridad, en parte por la falta de servicios públicos y por el polvo que nubla el ambiente. REF. E4
--	--

ESC.	ACCIÓN	AMBIENTACIÓN	UTILERÍA
6, 11, 12	Luciana conversa con su hermana. Observa el deterioro de su casa desde su ingreso al hospital y el mal estado de salud en el que se encuentra su nana a la que inocula con la ampolla y le salva la vida.	(Elementos de ambientación) <ul style="list-style-type: none"> • Mesón roído • Vasos de colores, azul, rojo, verde y amarillo • Estante con fotografías y cajas y cables • Cartel de bienvenida Luciana • Serpentina • Cartel holográfico de feliz cumpleaños • Afiches de colores • Prendas de colores en el piso • Bolsas de basura • Periódicos • Empaques de comida, papás, botellas plásticas • Sofá desgastado y manchado color café o verde. • Un ventilador • Una colchoneta inflable • Bala de oxígeno 	<ul style="list-style-type: none"> • Varita mágica • Vaso de pasta Transparente • Agua • Olleta • Fotografía de una mujer • Jeringa con aguja

Observaciones (Apuntes en torno a problemas o sugerencias)

Todos los objetos y superficies en esta escena estarán cubiertos con polvo y el piso con tierra. Para conseguir esa atmósfera densa se requiere de una máquina de humo denso y visible en todos los planos.

La escena de realidad virtual se realiza en este espacio, pero tendrá un tratamiento en posproducción para generar animaciones en 2D en el espacio y en Daniela cuando se desintegra y vuelve a conformar.



IMÁGENES REFERENTES (Es necesario buscar referentes tanto de objetos, como de atmósfera)



(Locación y set)
Morgue
(Luciana, Peña y Gustavo).

Al igual que el hospital prima el color blanco como parte de la pulcritud y esterilidad que representa el hospital, una ambientación minimalista y simplista. REF. E5

ESC.	ACCIÓN	AMBIENTACIÓN	UTILERÍA
9	Luciana y Peña conversan, él le entrega las 4 ampollitas	<ul style="list-style-type: none"> • 5 camillas 	<ul style="list-style-type: none"> • Una caja con 4 ampollitas

	y le da instrucciones. Gustavo se la lleva.	<ul style="list-style-type: none"> ● bolsas blancas para la disposición de cadáveres ● Bandejas para depositar cuerpos 	
Observaciones (Apuntes en torno a problemas o sugerencias)			
N/A			
IMÁGENES REFERENTES (Es necesario buscar referentes tanto de objetos, como de atmósfera)			
			
(Locación y set) Salida hospital (Luciana, Gustavo)	En este escenario se distinguen a los lejos algunas siluetas y luces debido a la cantidad de polvo presente en el aire, un aire muy contaminado. Pretende ser la otra cara de este futuro distópico con escenarios que se contraponen. REF. E6		
ESC.	ACCIÓN	AMBIENTACIÓN	UTILERÍA
10	Gustavo sube a Luciana a la nave frigorífica que contiene otros cuerpos. Se sube y se eleva la nave	<ul style="list-style-type: none"> ● Estructura de madera que sirva como el cuerpo y contenedor de la nave ● una rampa para subir la camilla 	<ul style="list-style-type: none"> ● Una camilla ● un pañuelo ● pintura verde ● tela verde
Observaciones (Apuntes en torno a problemas o sugerencias)			
El plano 1 de la escena será realizado todo en crhoma, se adecúa el set, se forran las dos estructuras y se realiza la acción de subir la camilla. El siguiente plano cuando la nave se eleva y se pierde entre el polvo será en animación 3D. El polvo también será en postproducción.			
IMÁGENES REFERENTES (Es necesario buscar referentes tanto de objetos, como de atmósfera)			
			
(Locación y set) Sala de Peña Gustavo)	Una casa ubicada en una zona privilegiada de la ciudad, rodeada por una cúpula que los libra de las impurezas de la calle en este escenario prima lo minimalista, una disposición de los elementos de tal forma que exprese sofisticación y elegancia. Con mucha iluminación y pocos colores, predominan los blancos y grises. REF. E7		
ESC.	ACCIÓN	AMBIENTACIÓN	UTILERÍA
10	Gustavo sube a Luciana a la nave frigorífica que contiene otros cuerpos. Se sube y se eleva la nave	<ul style="list-style-type: none"> ● Estructura de madera que sirva como el cuerpo y contenedor de la nave ● una rampa para subir la camilla 	<ul style="list-style-type: none"> ● Una camilla ● un pañuelo ● pintura ● tela verde
Observaciones (Apuntes en torno a problemas o sugerencias)			
El holograma presente en esta escena se agrega en la postproducción.			
IMÁGENES REFERENTES (Es necesario buscar referentes tanto de objetos, como de atmósfera)			



5.1.6. Maquillaje y peinado

Para la primera escena de Luciana en el hotel se pretende mostrar la esencia del personaje a través de un estilo que demuestra rebeldía, un estilo Cyberpunk, cabello corto o rapado, tinturado, un delineado grueso de color negro, labios rojos o violetas, el corte en la ceja, un piercing en la nariz y uno que otro tatuaje visible en las manos y el cuello, uñas pintadas de color negro una o dos cicatrices y suciedad en las manos y cara. Tal cual la siguiente imagen (**Ref. A1**).



Nota: Personaje Judy de Cyberpunk 2077

Para las escenas del hospital lo más recomendable es manejar una cara lavada y un poco pálida, que se acentúan los pómulos, las ojeras, las mejillas y la clavícula, inicialmente el cabello recogido, peinado con gel, la sangre, quemaduras y heridas se hacen con efectos especiales (**Ref. A2**). En la escena de banda caminadora ya se ha desvanecido la tintura y se ve su tono real, negro. Mostrar el sometimiento, el control y condicionamiento al cual esta siendo sometida, y ver esa debilidad despojandola de su identidad, hasta su liberación en la cual aún sin maquillaje se suelta el cabello. (**Ref. A3**)



Nota: Fotograma de la película Possessor (2020)

Este maquillaje también se aplica para Gloria y la hija de Peña (**Ref. A3**) Daniela por el contrario a pesar de la suciedad muestra un poco más de vitalidad en la cara con las mejillas apenas ruborizadas, cabello de color castaño largo y recogido (**Ref. A4**).



Peña es un hombre elegante, tradicional y modesto, con un corte de cabello sencillo, peinado hacia un lado, quiere pasar desapercibido, no es pretencioso a pesar de poseer riqueza por ende su maquillaje es sutil, para eliminar brillos, acentuar arrugas y resaltar una mirada desafiante (**Ref. A5**).



Nota: Personaje de The World of Cyberpunk 2077 (2020)

Matienzo, por el contrario es ostentoso, luce su poder y riqueza a través de joyería costosa, casi vulgar que es su verdadera identidad, aquella que controla y reprime, Un corte de cabello jovial , desvanecido hacia abajo, piel lisa, sin cicatrices o arrugas, cejas gruesas, barba espesa y uñas pintadas (**Ref. A6**). En cambio frente a los medios conserva un estilo menos llamativo, se desprende de sus joyas y su diente de oro, se afeita para verse pulcro y decente (**Ref. A7**).



Nota: Personaje de The World of Cyberpunk 2077 (2020)

Para el personaje de Gustavo se plantea un cabello semi largo recogido con una moña y rapado a los lados, cejas gruesas, afeitado, con cicatrices notorias en el rostro, que inspire cierto aire desafiante de vandalismo y dolor (**Ref A7**).

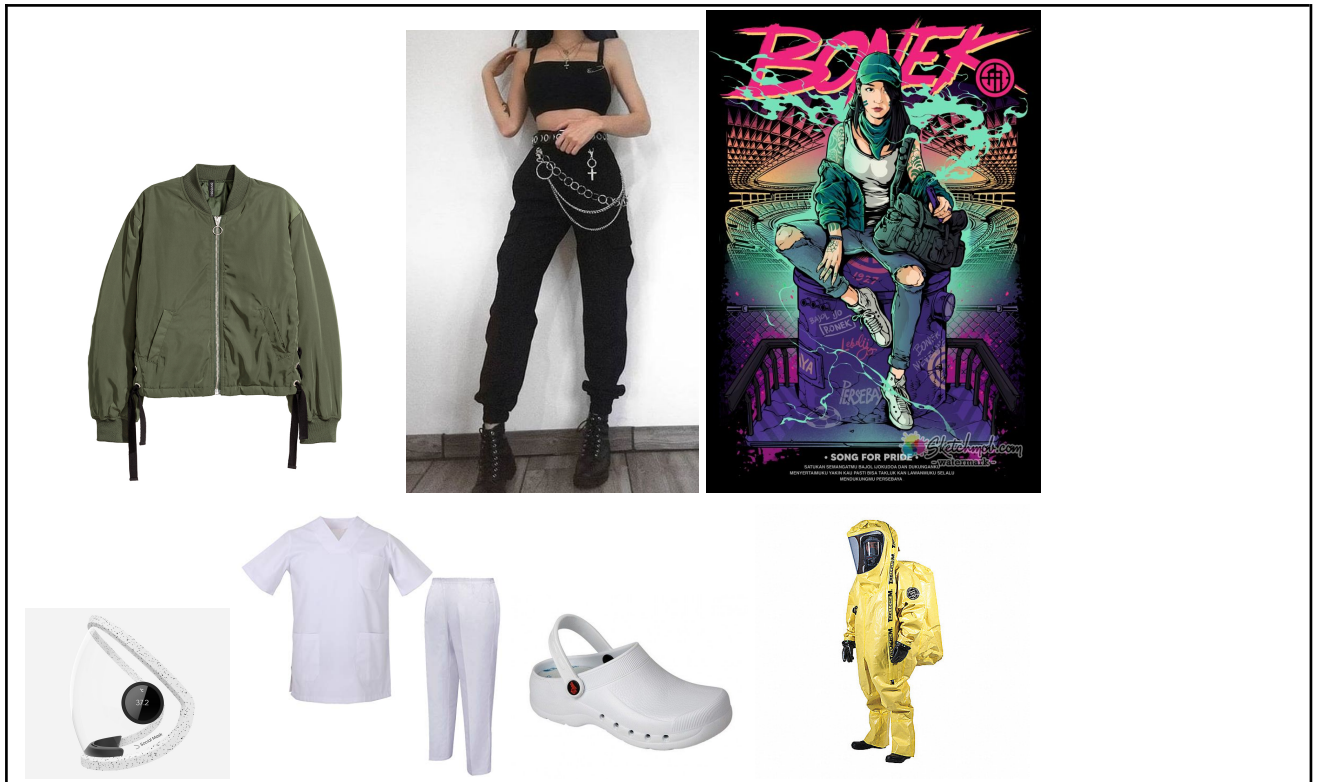


Nota: Personaje de The World of Cyberpunk 2077 (2020)

5.1.7. Vestuario

DESGLOSE DE VESTUARIO POR PERSONAJE

Título		CURA		
Productor		LAURA ALEJANDRA MORA BERNAL		
Director		MIGUEL ANGEL CASTAÑEDA DÍAZ		
Director de Arte		LAURA ALEJANDRA MORA BERNAL		
(Personaje) Luciana		19 años. Estrato bajo. Su madre fallece cuando sólo tenía diez años y su mayor temor es perder a alguien nuevamente, su Nana y su hermana Daniela son su motivación para ingresar al programa de voluntarios en busca de recursos para solventar la necesidad económica. Ella tiene la cura del virus Adenova. Prima en su vestuario es estilo cyberpunk en contraste con el vestuario en el hospital.		
ESC.	VESTUARIO	ACCESORIOS	REF.	OBSERVACIONES
1, 2, 3	-chaqueta cazadora bomber verde -pantalón negro con rotos -botas grises - crop top negro	tapabocas transparente -gorra negra con un bolsillo que tiene una caja de cigarrillos. - Guantes blancos -cinturón metálico	M1	
4, 5, 7, 8, 9,	Uniforme sanitario unisex blanco zapatos de zueco blancos	N/A	M2	
11, 12	Mismo de escena 9 pero con tapabocas	N/A	M2a	
13	Traje de protección química de color amarillo	Guantes negros de goma	M3	
REFERENCIAS VISUALES				



(Personaje)
Joaquín Peña

45 años. Estrato medio alto, Ocupa un cargo de alto rango en el hospital pero no puede pasar por encima de Matienzo. Ayuda a Luciana a salir del hospital con la condición de que salve a su hija.
Prima en su vestuario lo minimalista y los colores monocromáticos.

ESC.	VESTUARIO	ACCESORIOS	REF.	OBSERVACIONES
1, 2, 3	- Gabán largo gris plateado - Camisa gris - Pantalón negro - Zapatos formales color negro	-Caretta facial -microfono Lavalier -audifono Bluetooth	M4	
13	Traje de protección química de dolor amarillo	Guantes negros	M5	

REFERENCIAS VISUALES



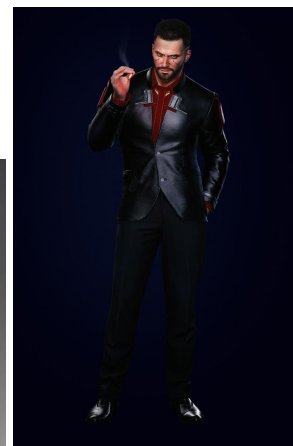
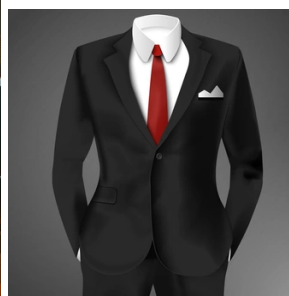
(Personaje)
Emmanuel Matienzo

30 años. Director de la Organización social de la salud. Se apropia de la cura para evitar su distribución y amenaza a Peña para que no comente nada al respecto.
Prima en su vestuario la elegancia y exentricidad.

ESC.	VESTUARIO	ACCESORIOS	REF.	OBSERVACIONES
8	Camisa esqueleto negro chaleco	-Cadena de oro -Aretes largos	M6	

	pantalón plateado.	-Diente de oro -lentes de color oscuro		
13	-Traje ejecutivo color negro -Camisa blanca	Corbata vino tinto	M7	

REFERENCIAS VISUALES



(Personaje)
Daniela

10 años. Estrato bajo. Es la hermana de Luciana. Nunca conoció a su madre biológica puesto que murió durante el parto; para ella su madre es Gloria. Prima en su vestuario minimalista. Se busca el contraste de vestuario entre la sala de realidad virtual y la realidad.

ESC.	VESTUARIO	ACCESORIOS	REF.	OBSERVACIONES
7	vestido rosado de princesa	Tiara de princesa plateada de plástico	M8	
11	Jean o pantalón ancho camisa ancha tenis grandes chaqueta de jean o bomber	Moña para el cabello Tapabocas transparente	M9	

REFERENCIAS VISUALES



(Personaje)
Gloria

57 años. Estrato bajo. Es la nana y madre adoptiva de Luciana y Daniela, contrae el virus mientras Luciana se encuentra en el hospital. Prima en su vestuario lo minimalista.
Materiales predominantes: seda

ESC.	VESTUARIO	ACCESORIOS	REF.	OBSERVACIONES
12	Pijama de bata color beige y mangas cortas	Máscara de oxígeno pediátrico con extensión	M10	

REFERENCIAS VISUALES



(Personaje)
Gustavo 50 años. Estrato medio bajo. Es el conductor del camión frigorífico que recoge los cuerpos de la morgue y los lleva a los hornos crematorios en la periferia de la ciudad donde vive Luciana. Prima en su vestuario lo minimalista.

ESC.	VESTUARIO	ACCESORIOS	REF.	OBSERVACIONES
9	Overol azul oscuro ancho chaqueta gris o negra estilo bomber Botas de caucho color negro	Tapabocas Transparente guantes negros gorra azul	M11	

REFERENCIAS VISUALES



Otros personajes: Mujer obesa.
Hija de Peña.
Enfermeros del hospital.

ESC.	VESTUARIO	ACCESORIOS	REF.	OBSERVACIONES
2, 13	-Dos trajes de protección química color blanco -Uniforme sanitario unisex talla XL -Pijama de dos piezas color gris para niña	Guantes negros para los trajes.	M12	

REFERENCIAS VISUALES



5.1.8. Presupuesto arte

DEPARTAMENTO DE ARTE	REQUERIMIENTOS	VALOR	DESCUENTO	DONADO	PRESTADO	ALQUILADO	COMPRADO
ESCENOGRAFÍA	1 galón de Pintura verde	\$ 57.900					Homecenter
	tela verde 6x6mt	\$ 289.900					Mercado libre
	estructura de madera		\$ 3.000.000				Hugo Alfonso Borda
	1 pliego cartulina azul o amarilla	\$ 3.000					
AMBIENTACIÓN	2 mesas de noche	\$ -			Miguel Castañeda cel: 3006822148		
	1 base cama semidoble	\$ -			Oscar Tocarruncho tel: 311 5513790		
	1 cama de hospital	\$ -			Universidad el Bosque		
	1 banda caminadora blanca o gris	\$ -			Oscar Tocarruncho tel: 311 5513790		
	1 silla de oficina stay	\$ 129.900					Mercado libre
	5 Camillas	\$ 150.000					OLX
	1 vidrio	\$ 80.000					Vidrios y templados
	1 estante metálico	\$ -			Miguel Castañeda cel: 3006822148		
	5 bolsas para cadáver	\$ 97.500					Mercado libre
	colchoneta inflable	\$ -			Oscar Tocarruncho tel: 311 5513790		
	cartel holográfico de feliz cumpleaños x2	\$ 11.900					La piñatería.com
	serpentinás	\$ 4.900					
	Mesa de centro de madera roída	\$ -			Laura Mora cel: 3125922069		
	prendas de colores	\$ -			Laura Mora y Miguel Castañeda		

	afiches de colores	\$ -		Laura Mora cel: 3125922069			
	Bala de oxígeno	\$ 142.000					Respira vital
	cables	\$ -			Miguel Castañeda		
	ventilador	\$ -			cel: 3006822148		
	periódicos	\$ -		Miguel Castañeda cel: 3006822148			
	1 paquete de bolsas de basura	\$ 1.000					Tienda comunal
	sofá desgastado café o verde	\$ -		Oscar Tocarruncho tel: 311 5513790			
	empaques de comida	\$ -		Laura Mora y Miguel Castañeda			
	2 puff color gris o blanco	\$ -			Locación		
	1 lámpara colgante	\$ 90.000					Easy
	1 mesa de madera	\$ -			Laura Mora cel: 3125922069		
	1 máquina de humo	\$ 65.500				OLX	
UTILERÍA	2 vasos de plástico o pasta transparente	\$ 7.800					Homecenter
	cápsula	\$ -		Laura Mora cel: 3125922069			
	gafas de realidad virtual	\$ 26.900					Mercado libre
	Micrófono inalámbrico	\$ 100.000				Cinemarket cel: 310 7557439	
	varita de madera pintada de negro	\$ -		Laura Mora cel: 3125922069			
	olleta pequeña	\$ -			Miguel Castañeda		
	fotografías	\$ -			cel: 3006822148		
	jeringa desechable con aguja x 4	\$ 4.000					Droguería
	Caja de ampollas	\$ 36.900					Locatel
VESTUARIO	1 chaqueta bomber verde	\$ -			Laura Mora cel: 3125922069		

	1 Pantalon negro con rotos	\$ -			Laura Mora cel: 3125922069		
	1 Crop top negro	\$ 26.900					Dafiti
	Un par Botas grises o negras	\$ -			Laura Mora cel: 3125922069		
	1 gorra negra	\$ 7.100					Mercado libre
	Un par guantes blancos	\$ -			Laura Mora cel: 3125922069		
	1 cinturón metálico	\$ -			Laura Mora cel: 3125922069		
	2 Uniformes sanitarios color blanco	\$ 130.000					
	3 tapabocas transparentes	\$ 20.100					
	4 trajes de protección química	\$ 220.800					Mercado libre
	4 pares de guantes negros de goma	\$ 10.000					Tienda comunal
	1 Gabán largo color gris plateado	\$ -			Leonardo Angelone Cel: 3005533100		
	1 Camisa gris	\$ -			Miguel Castañeda cel: 3006822148		
	2 Pantalones negros	\$ -					
	Un par Zapatos negros	\$ -					
	1 Careta facial	\$ 12.591					Mercado libre
	1 audífono bluetooth	\$ -		Oscar Tocarruncho tel: 311 5513790			
	1 camisa esqueleto negra	\$ -			Miguel Castañeda cel: 3006822148		
	1 Traje ejecutivo negro	\$ -					
	1 corbata roja	\$ -			Leonardo Angelone Cel: 3005533100		
	Accesorios dorados	\$ -			Ericinda Gutierrez cel: 3106829210		

	1 Vestido rosado de princesa mas tiara	\$ 60.000				Antifaz disfraces	
	1 pantalon jean roto	\$ -			Laura Mora cel: 3125922069		
	1 buzo ancho gris	\$ -			Laura Mora cel: 3125922069		
	Una chaqueta de jean	\$ -					
	Un par de tenis anchos	\$ -					
	1 pijama de bata color beige	\$ 38.900					Almacenes Only
	Máscara de oxígeno con extensión	\$ 5.800					Mercado libre
	1 overol azul			Camilo Morales: 3103178630			
	gorra azul				Miguel Castañeda cel: 3006822148		
	Chaqueta bomber negra				Miguel Castañeda cel: 3006822148		
	Un par de botas negras de goma	\$ 29.900					Mercado libre
	1 pijama gris de dos piezas	\$ 40.000					Almacenes Only
MAQUILLAJE	Paleta profesional Raquel	\$ -			Laura Mora Tel: 3125922069		
	brochas marca Preferty	\$ -					
	Fijador	\$ -					
	base de crema	\$ -					
	paleta de sombras	\$ -					
PELUQUERÍA	2 Lacas de colores en spray de 100ml	\$ 30.000					Mercado libre
	moñas	\$ 1.000					Miscelánea
	1 plancha	\$ -			Laura Mora Tel: 3125922069		
	Gel	\$ 9.900					Miscelánea
	Total	\$ 4.942.091					

5.2. PROPUESTA DE FOTOGRAFÍA

INTRODUCCIÓN: La imagen del cortometraje CURA tendrá como estética la paleta de colores desaturados que alterna los rojos, azules y amarillos en tonos oscurecidos, que al contrastar con ciertas atmosferas de colores saturados como verde y violeta se buscará una posible intensidad clausurista, dando cabida a penumbras y brillos intensos. Ahora bien, los colores desaturados quedarán ostentados en las vestimentas de los interiores mostrando su pesimismo y decepción rutinaria. Para el diseño de iluminación pictórico se buscarán luces frías duras que permitan la penumbra de la atmósfera visual del cortometraje.



Nota. Fotograma de la película *Blade Runner 2049* (Villeneuve, D. 2017)



Nota. Fotograma de la película *Blade Runner 2049* (Villeneuve, D. 2017)

ATMÓSFERAS EXPRESIVAS:

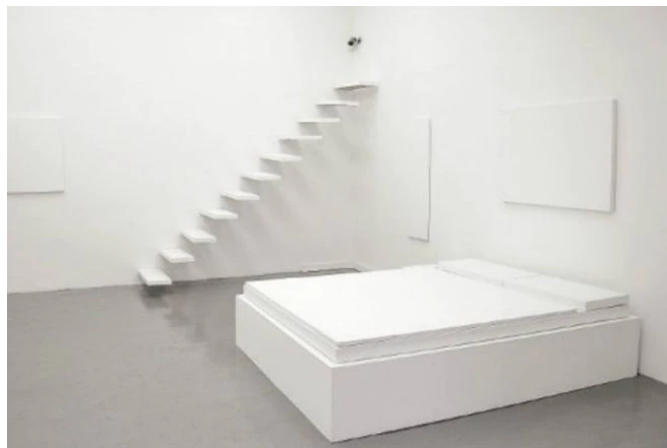
Se usa la luz para diferenciar las atmósferas y transmitir información al espectador; contribuyendo a la narrativa visual de cada localización, dependiendo del hilo argumental, tiene una referencia al concepto de la historia. Conservando las características lumínicas del cortometraje se utilizará luces fuertes con una temperatura de color de 5.000 a 6.000 grados Kelvin permitiendo simular la luz fluorescente y neones. La luz de relleno

permitirán hacer visible los elementos u objetos preciados de los personajes en clave baja o alta dependiendo de la atmósfera. Se usarán luces de contraluz para separar al sujeto del fondo y generar un efecto de tridimensionalidad propio de *Blade Runner* (Scott, R. 1983) y *Blade Runner 2049* (Villeneuve, D. 2017).



Nota. *Fotograma de la película Blade Runner 2049* (Villeneuve, D. 2017)

Por lo anterior en el hospital donde se experimenta con Luciana se buscará una puesta en escena minimalista y aséptica, en la que el blanco sea el color dominante de la fotografía. Propio del status tecnológico y avanzado de la corporación de orden mundial. Reuniendo luces duras que iluminan todo el espacio y reduzcan la sombras existentes para las habitaciones, resaltando la ausencia de privacidad, los rostros pálidos y el estado deplorable de los cuerpos de los pacientes.



Nota. *Fotograma de la película Possessor* (Cronenberg, B. 2020)

Al ser ambientado en un futuro distópico cuyo concepto es la suciedad, el énfasis visual reposará sobre la base de movimientos de cámara en mano, la utilización de lentes Gran angulares será parte de este lenguaje, reforzando así el discurso sobre la deformación de la sociedad futurista. La presentación de los personajes principales a partir de planos generales ayudará a construir y reforzar la sensación de control, soledad y alienación en la que se encuentran. Así mismo el manejo de planos medios y primeros planos darán la oportunidad de apreciar de manera clara el trabajo dramático de los personajes y la sensación de estar atrapados u oprimidos; en caso de rellenar el encuadre con un gran peso visual. Además los planos detalles permitirán intensificar las acciones fuertes para los

personajes. La utilización de la cámara en mano en gran parte del film dará cuenta de una imagen con cierto temblor o inestabilidad contribuyendo a la hostilidad que rodea a los personajes en una crisis sin precedentes, expresando el concepto de suciedad

Se plantean encuadres con poca carga de elementos para contribuir a la simpleza del relato. No obstante en los momentos fuertes para los personajes (como Luciana siendo asfixiada por el humo o las quemaduras y manchas del cuerpo de Nidia) el encuadre será dominado por líneas diagonales y saturado de elementos.



Nota: Instalación de bastidores blancos con intervenciones en acrílico.



Nota. Fotograma de 15 millones de méritos, Black Mirror (Lyn, E. 2011)

En contrapunto con la atmósfera lúgubre, sucia y underground del exterior del hospital y la casa de Luciana. El estilo clandestino propio de la periferia de la ciudad se opone al minimalista, pues se caracteriza por el predominio de luces duras puntuales de colores provenientes de la calle; que aportan muchos matices y sombras marcadas, generando un contraste de iluminación elevado reflejando la sensación de persecución y ocultamiento. Se utilizarán luces duras a 45 grados ya que generan sombras marcadas y profundas haciendo que el entorno y las formas destaquen, con el amplio rango dinámico de la cámara escogida para grabar se aumenta la posibilidad de tener detalles en las sombras.



Nota. *Fotograma de la película Blade Runner 2049* (Villeneuve, D. 2017)



Nota. *Fotograma de la película Blade Runner* (Scott, R. 1982)

CARACTERIZACIÓN PSICOLÓGICA O LEITMOTIV LUMÍNICA Y NARRATIVA DE PERSONAJES:

Se buscará cierta caracterización psicológica por medio de la iluminación para contribuir a la narrativa de los personajes a lo largo del corto. En el hospital las luces estarán ubicadas en un sentido cenital con leve grado de inclinación, permitiendo un encuadre preciso y limpio que nos transmite las tensiones vividas en cada escena, junto a esto vendrá una vestimenta un poco futurista la cual realza la narrativa de la historia. Además la imagen del espacio y nuestra protagonista será luminosa, transmitiendo en clave alta con tonos claros rojizos y sombras con poco contraste; la ausencia de privacidad, además de acentuar la palidez y estado deplorable del rostro y cuerpo.

Cuando Luciana esté en su casa se buscará una iluminación en clave baja con tonos oscuros y negros profundos, generando una imagen con mayor contraste que evoque melancolía, tristeza o suspenso dramático a la atmósfera y el personaje. Igualmente las luces duras de colores provenientes de las calles como son los neones de algunos locales, letreros luminosos en general, semáforos, luces de vehículo, etc. Irrumpirán en el espacio para acentuar las emociones.

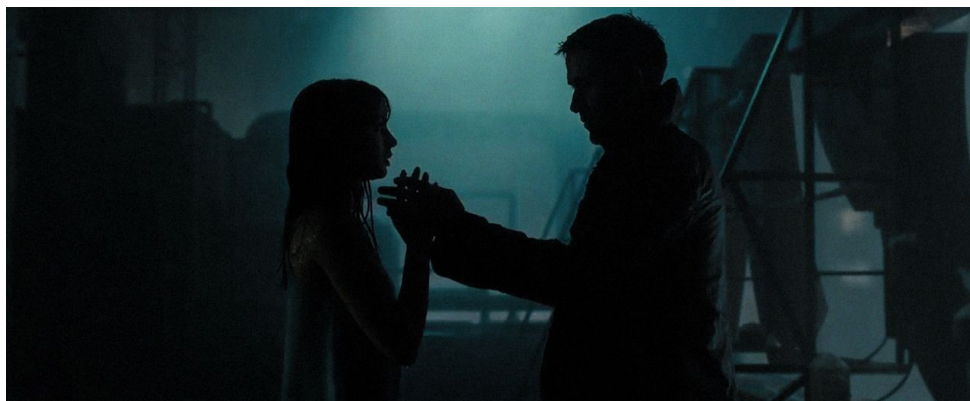


Nota. *Fotograma de la película Possessor* (Cronenberg, B. 2020)



Nota. *Fotograma de la película Blade Runner 2049* (Villeneuve, D. 2017)

Por otro lado la hermana de Luciana se mostrara con un poco más de amarillo sobre su rostro y vestimenta para mostrar su inocencia y alegría, mientras que el doctor Peña con su estilo mas rudo se vera mas proporcionado a los azules y negros, dejandonos ver su poder tecnologico y seriedad, mediante el contraste y el contraluz mostraremos la carga laboral y el agotamiento de Peña en su rostro, marcando sus expresiones mientras que los tonos suaves de rojos nos dejaran ver las emociones. El uso de luces frias duras permitiran las zonas con gran sombra y negros profundos los cuales nos sumergen en la situacion lugubre del momento.



Nota. *Fotograma de la película Blade Runner 2049* (Villeneuve, D. 2017)

D. Características de ópticas

Para la realización del cortometraje se hará uso de una cámara Blackmagic Design URSA, la versatilidad que nos brinda al poder intercambiar las ópticas con sus 3 tipos de monturas EF, F, PLI. nos permite realizar unas tomas más controladas, su gran rango dinámico nos permitiera lograr ese negro profundo que nos planteamos y toma el tono frío sin cambiar el color que queremos mostrar a lo largo del cortometraje, esto vendra acompañado por un adaptador y unas ópticas de la marca Zeiss Milvus ZE.

La óptica Zeiss Milvus ZE. que tiene una distancia focal de 50mm f 1.4 con un ángulo de visión de 46°, esto nos permitirá hacer los planos detalle para lograr darle más relevancia a las acciones de nuestro personaje y direccionar la mirada del espectador a la acción, esta óptica estará presente al inicio de el corto y en los momentos de más tensión.



También haremos uso de una óptica Zeiss Milvus ZE que contará con una distancia focal 21 mm f 2.8 con un ángulo de visión de 94° la cual nos permitirá hacer los planos angulares sin deformar la imagen, ubicando al espectador espacialmente. Este estará presente en las situaciones de tensión.



Por último haremos uso de una lente cámara ursa línea roja 24-70 mm f/2.8 la cual nos permitirá tener un plano más cercano. Esto nos permitirá hacer los planos generales y medios para mostrar las acciones de los personajes y espacios que habitan, esta óptica estará presente en la mayor parte del corto.

E. CARACTERÍSTICAS DE CÁMARA:



La cámara profesional Blackmagic Design URSA incluye un sensor Super 35mm 4.6K con un rango dinámico de 15 pasos que resulta ideal para los objetivos del cortometraje. Por su suavidad a la imagen, sin perder nitidez, ayudando a que los degradados en la iluminación sean más agradables a nivel visual. Ofrece controles de gran calidad, filtros de densidad neutra integrados y grabación en Blackmagic RAW de 12 bits, o en ProRes y DNxHD de 10 o 12 bits. Además, cuenta con dos ranuras para tarjetas UHS-II y CFast a efectos de rodar sin interrupciones. La película se rodará con una resolución 4K de 3840 x 2160 (UHD).

Resoluciones de captura: 3840 x 2160, 1920 x 1080 **Rango dinámico:** 12 pasos

Control del diafragma: Rueda y control táctil para ajuste manual en objetivos electrónicos. Botón para ajuste automático instantáneo en objetivos compatibles que evita la pérdida de información en el modo Film. Valor promedio de autoexposición para escenas en modo Video y Extended Video.

Enfoque: El botón FOCUS permite activar el indicador de enfoque y la función de enfoque automático en objetivos compatibles con servomecanismo. Asimismo, es posible mantener presionada un área de la pantalla para activar el enfoque automático.

- Formatos HD: 1080p23.98, 1080p24, 1080p25, 1080p29.97, 1080p30, 1080p50, 1080p59.94, 1080p60 SDI 1080i50, 1080i59.94 y 1080i60.
- Formatos UHD: 2160p23.98, 2160p24, 2160p25, 2160p29.97, 2160p30, 2160p50, 2160p59.94, 2160p60

Conexiones:

- Entradas de vídeo: 1 x SDI
- **Salidas de vídeo:** 1 x SDI principal, 1 x SDI para supervisar imágenes.
- **Salidas de audio analógico:** 1 x 3.5 mm para auriculares. Compatible con micrófonos de teléfonos iPhone.
- **Control a distancia:** 2 x LANC de 2.5 mm para comenzar y detener la grabación o controlar el enfoque y la apertura del diafragma en objetivos compatibles.
- **Interfaz informática:** Puerto USB tipo C para actualizar el sistema operativo interno.

Almacenamiento y soportes de grabación:

- 2 x CFast para grabar RAW 4K y ProRes.
 - 2 x UHS-II para grabar en HD y UHD.
- F. FLUJO DE TRABAJO:

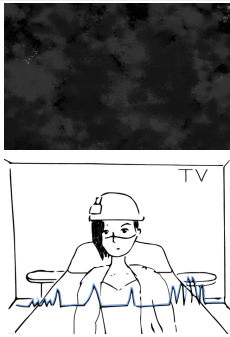
El formato en el que se trabajará el material es .MOV pues su versatilidad y compatibilidad con distintos esquemas de compresión y codecs permite trabajar las tres categorías de la producción: adquisición, edición y post y distribución. Este formato permite almacenar múltiples pistas de audio, vídeo, gráficos y texto así como código de tiempo o time code. Por lo anterior, es importante almacenar el material en discos duros SSD de alta capacidad y velocidad, además de realizar dos backups, verificando la correcta transferencia del material.

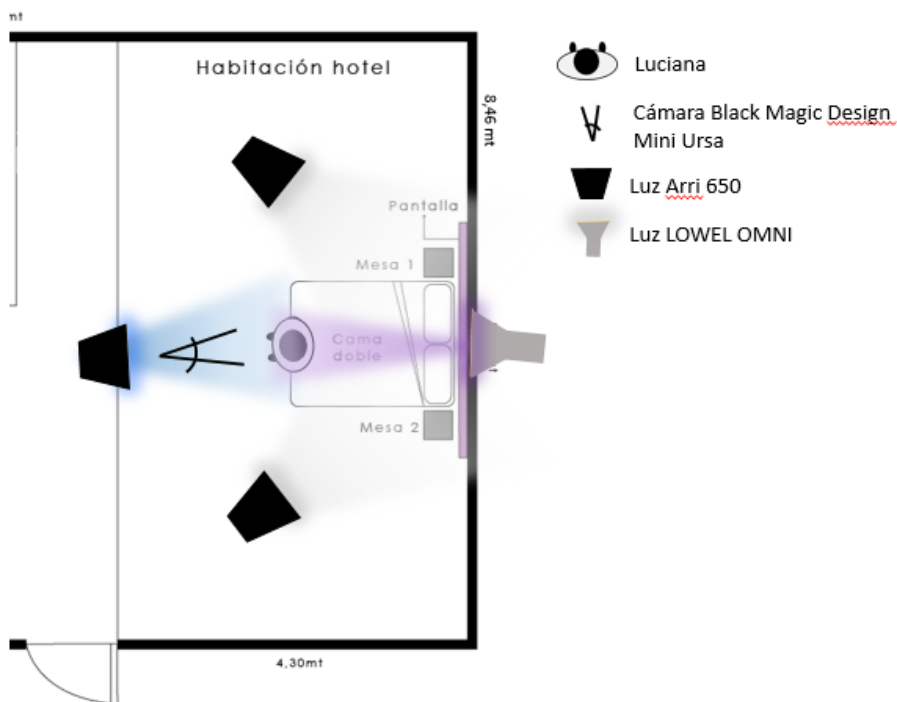
El esquema de compresión para la grabación del Blackmagic Design URSA será DNxHD, ya que está disponible tanto para Mac como para Windows. Se trabajará en la fase de edición y distribución pues permite trabajar en gran medida el material sin una compresión de información tan alta.

5.2.1. Planimetría

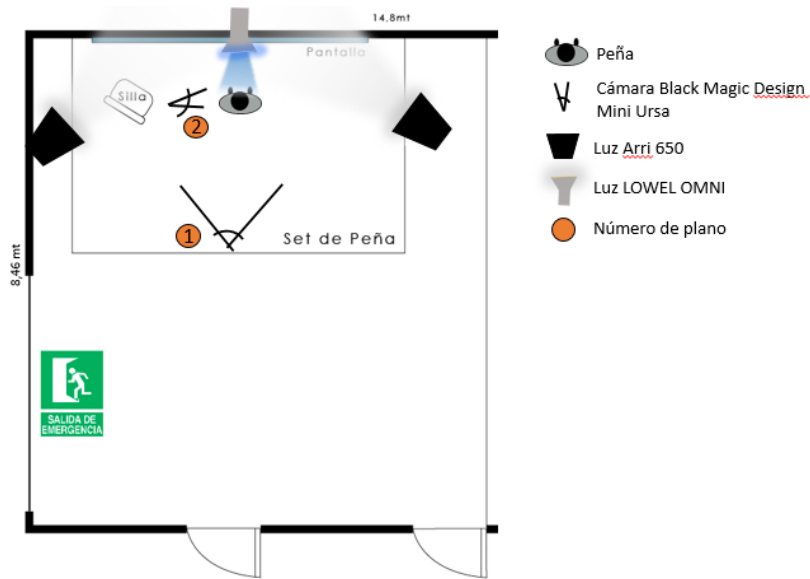
PLANIMETRÍA (ARTE / FOTOGRAFÍA / CÁMARA)

Título	CURA
Productor	Laura Mora
Director	Miguel Castañeda
Director de Arte	Laura Mora
Director de Fotografía	Miguel Castañeda

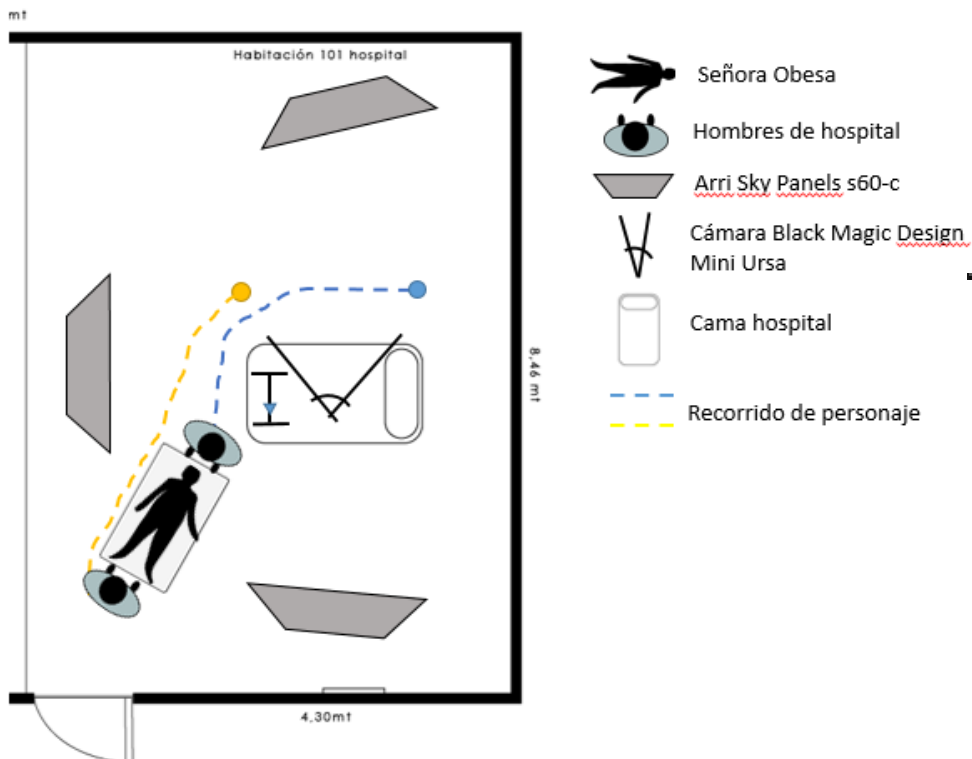
Esc	Int/ Ext	Locación	Día/ Noche	No. Pla no	Valor Plan o	Imagen	Descripción	Sonido	Dur
1	INT	HABITACION/HOTEL	DÍA	1	P.M.		<p>24 – 70mm (Oscuridad) Se escucha a alguien sacudiéndose la ropa. Para FADE IN. a Luciana. (Frontal) LUCIANA sacudiéndose el polvo de su ropa deteriorada y manchada, está sentada en una cama mirando el holograma de una pantalla. Detrás de ella hay dos mesas de noche y un holograma de una ventana que ofrece varias vistas disponibles a diferentes precios. En la pantalla solo se ven las ondas de voz de Peña.</p>	Música de créditos iniciales. Voz de Peña con distorsión grave.	1'




Esc	Int/Ext	Locación	Día / Noche	No. Plano	Valor Plano	Imagen	Descripción	Sonido	Dur
2	INT	SALA DE OBSERVACIÓN/ HOSPITAL	DÍA	1	P.G		24 -70mm El médico JOAQUIN PEÑA está de pie en frente de un monitor del tamaño de una pared completa, mientras toma café habla con Luciana y vigila varios pacientes que están en diferentes habitaciones del hospital, en la pantalla se ve su información. (P.G, Cenital) La ventana donde la señora obesa tiene convulsiones se amplía. Su foto es tachada.	Voz de Peña. Sonido de alarma.	30''
2	INT	SALA DE OBSERVACIÓN/ HOSPITAL	DÍA	2	P.P.P		50mm (Lateral) Peña tocándose la oreja	Voz de Peña	5''

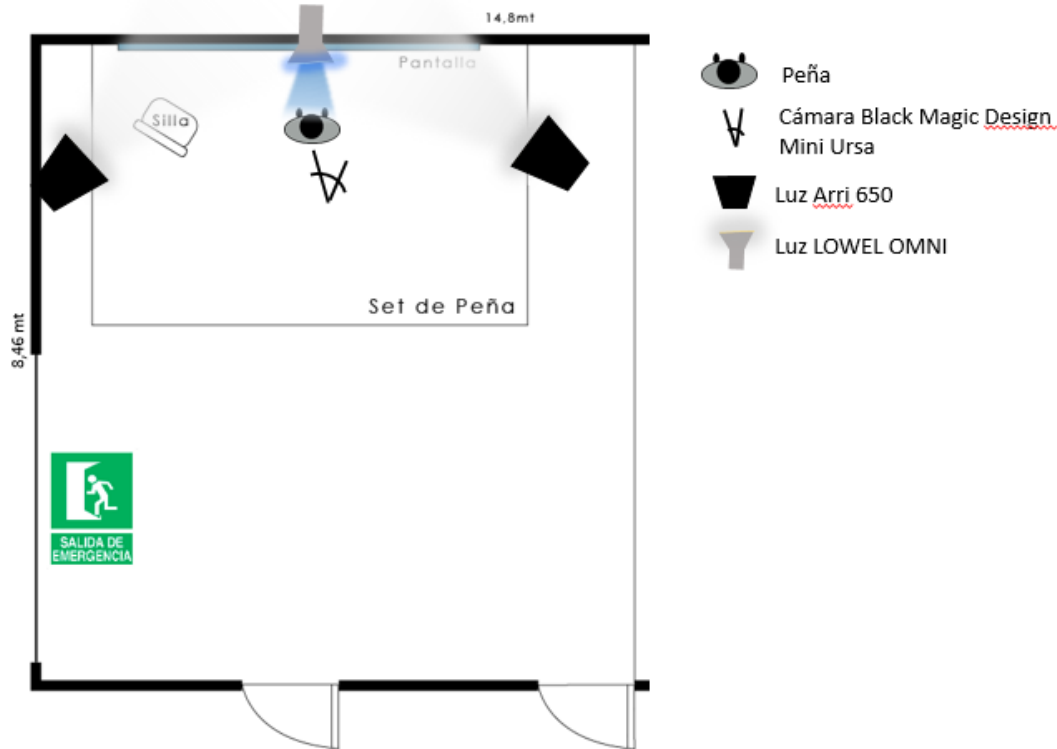



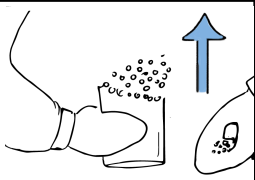
Esc	Int/Ext	Locación	Día/Noche	No. Plano	Valor Plano	Imagen	Descripción	Sonido	Dur
2	INT	SALA DE OBSERVACIÓN/HOSPITAL	DÍA	3	P.E		24-70mm (P.G, cenital, vista desde pantalla) A esa habitación llegan dos hombres con traje de protección química para sacar el cuerpo en una camilla.	Voz de Peña Música incidental.	2

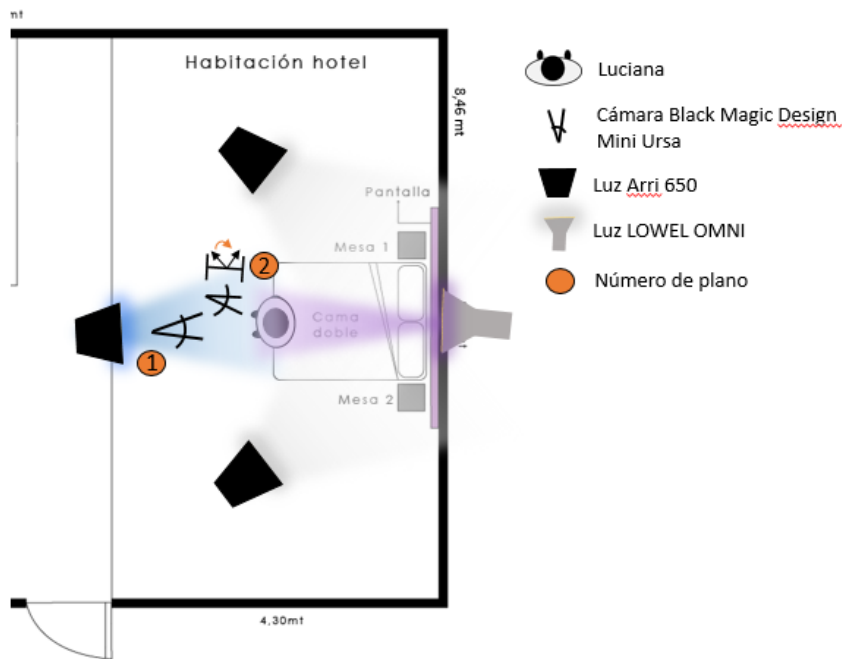



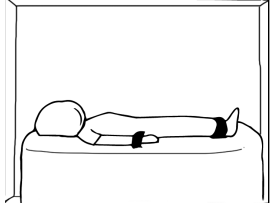

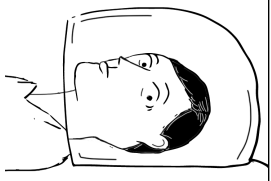
Esc	Int / Ext	Locación	Día/Noche	No. Plano	Valor Plano	Imagen	Descripción	Sonido	Dur
-----	-----------	----------	-----------	-----------	-------------	--------	-------------	--------	-----

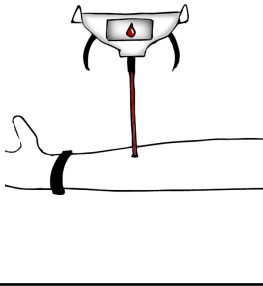



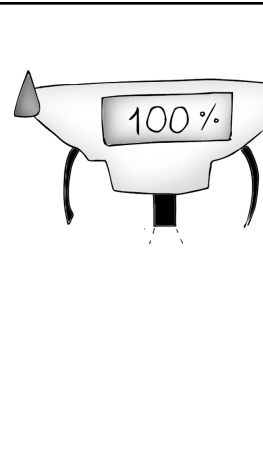
2	INT	SALA DE OBSERVACIÓN/HOSPITAL	DÍA	4	P.M.		24-70mm Overshoulder de Peña mientras se ve en la pantalla a Luciana al fondo (en P.M)	Voz de Peña	10''
---	-----	------------------------------	-----	---	------	---	---	-------------	------

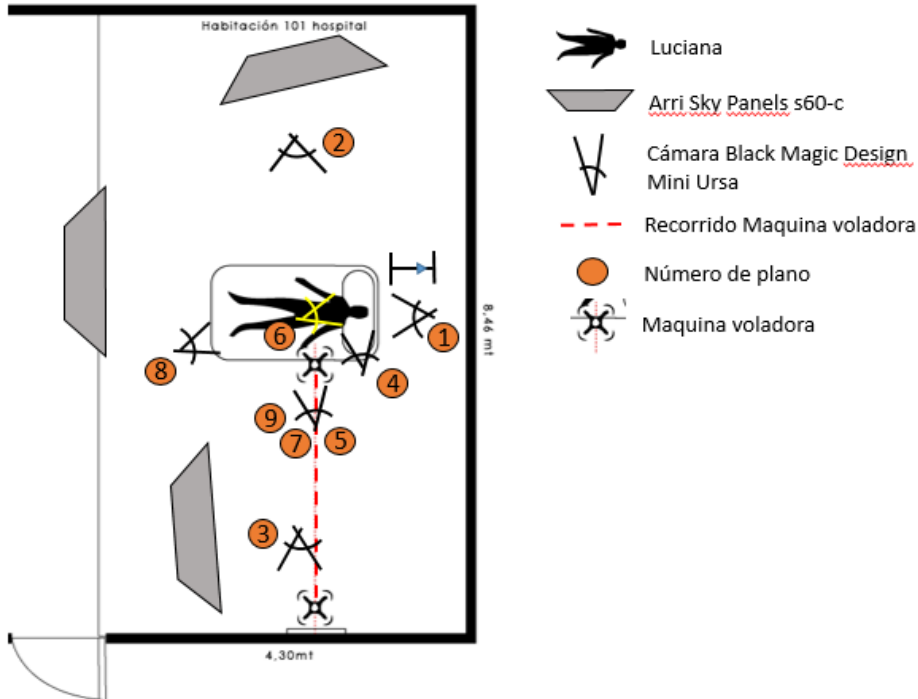


Esc	Int/Ext	Locación	Día / Noche	No. Plano	Valor Plano	Imagen	Descripción	Sonido	Dur
3	INT	HABITACIÓN/HOTEL	DÍA	1	P.M		24-70mm Luciana está en frente de holograma, en ella se ve un emoción alegre y triste para "si" y "no" respectivamente. Luciana hace un movimiento con sus manos y expande la pantalla cerca de ella. Luego se quita el guante de la mano derecha, oprime el holograma y aparece el icono de una carta, ella lo oprime y se muestra un vaso con agua y una píldora, Luciana acerca sus manos al holograma	Voz de Peña. Sonido de sistema y hologramas	35''
3	INT	HABITACIÓN/HOTEL	DÍA	2	P.P		50mm Luciana extrae cada elemento del holograma y observa como se van generando progresivamente y luego de examinarlos se toma la píldora mientras saborea el agua. (Tilt up a P.P.P) Luciana cierra lentamente los ojos.	Sonido de hologramas música incidental	25''

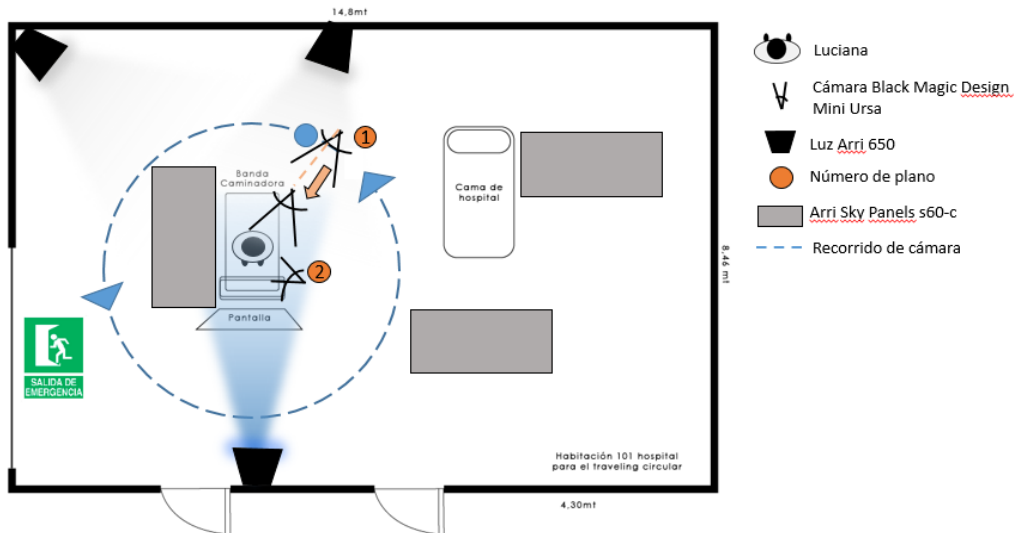


Esc	Int / Ext	Locación	Día/Noche	No. Plano	Valor Plano	Imagen	Descripción	Sonido	Dur
4	INT	HABITACIÓN - HOSPITAL	DÍA	1	P.P		21mm (Genital) Luciana abre sus ojos y un casco con muchos cables comienza a generarse progresivamente en su cabeza.	Voz electrónica femenina de Interfaz. Latidos del corazón a velocidad normal	15''
4	INT	HABITACIÓN - HOSPITAL	DÍA	2	P.G		24-70mm (LATERAL) Luciana grita e intenta moverse, pero está atada de pies y manos a la camilla donde está acostada.	Voz electrónica femenina de Interfaz. Gritos de Luciana. Latidos del corazón velocidad en aumento	15''
4	INT	HABITACIÓN - HOSPITAL	DÍA	3	P.P		50mm De una compuerta ubicada en la pared de la habitación sale una máquina volando con mini pantalla	Sonido de mecanismos. Latidos del corazón velocidad en aumento	10''
4	INT	HABITACIÓN - HOSPITAL	DÍA	4	P.P		50mm (Lateral) Luciana sigue con sus ojos el trayecto de la máquina	Latidos del corazón a velocidad rápida. Sonido de mecanismos.	10''

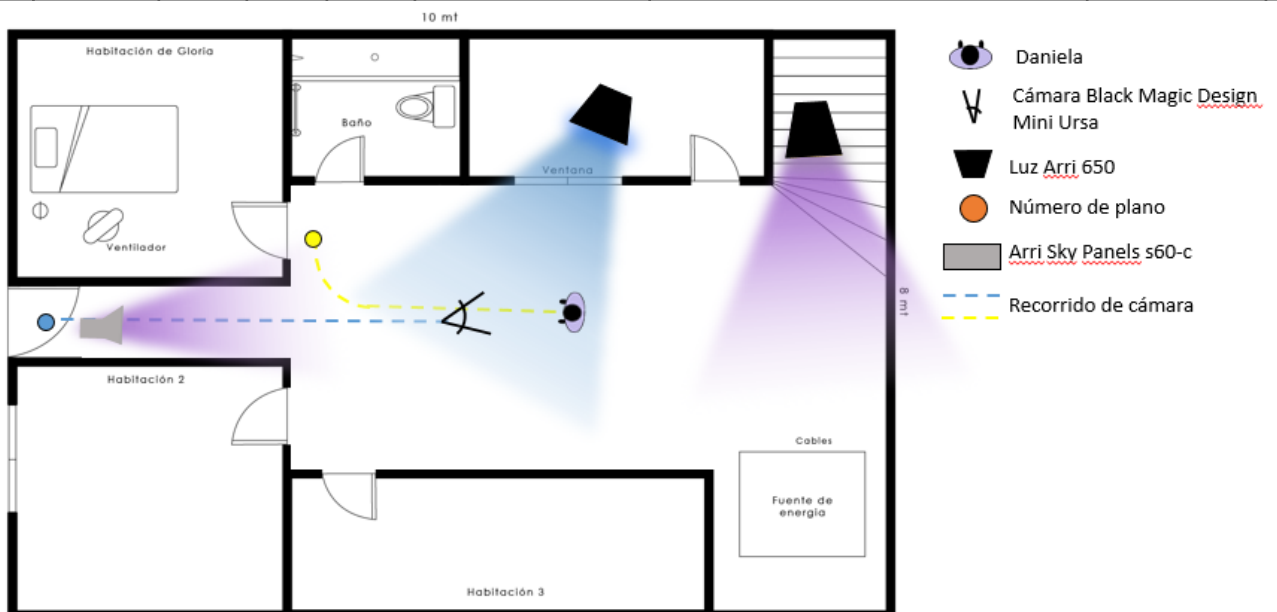
4	INT	HABITACIÓN - HOSPITAL	DÍA	5	P.P		50mm (Lateral) La máquina que está encima del antebrazo izquierdo de Luciana, proyecta una luz puntual que comienza a extraer sangre mientras que en la mini pantalla se inicia un proceso de porcentaje	Sonido de mecanismo de la máquina. Voz robótica Gemido de Luciana. Latidos del corazón a velocidad rápida	10''
4	INT	HABITACIÓN - HOSPITAL	DÍA	6	P.M. C		50mm (3/4 picado) Luciana contrae los músculos de su cuello	Sonido de mecanismo de la máquina. Latidos del corazón a velocidad rápida.	5''
4	INT	HABITACIÓN - HOSPITAL	DÍA	7	P.P		50mm La luz de la máquina cambia y empieza a quemar la piel mientras que en la mini pantalla el proceso va en 50 %	Sonido de mecanismo de la máquina. Voz robótica Latidos del corazón a velocidad rápida	10''
4	INT	HABITACIÓN - HOSPITAL	DÍA	8	P.D		50mm (3/4 contrapicado) Luciana retuerce sus pies sucios del dolor	Gemidos y gritos de Luciana. Latidos del corazón a velocidad rápida	5''
4	INT	HABITACIÓN - HOSPITAL	DÍA	9	P.D		50mm En la mini pantalla el proceso se completa al llegar a 100.	Sonido de mecanismo de la máquina y voz roboticas Respiración de Luciana. Latidos del corazón a velocidad muy rápida. El volumen baja de golpe y se escucha a Luciana gritar.	5''

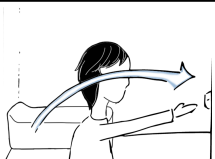




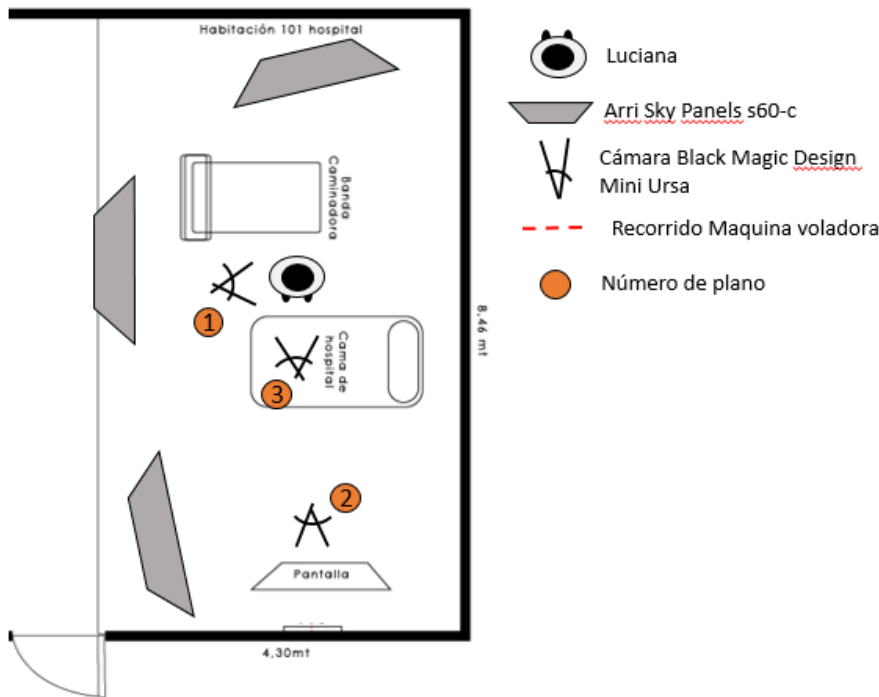
Esc	Int/Ext	Locación	Día/Noc he	No. Plano	Valor Plano	Imagen	Descripción	Sonido	Dur
5	INT	HABITACIÓN - HOSPITAL	DÍA	1	P.A		24 -70mm (Inicia traveling circular alrededor de Luciana) Luciana tiene una venda en su antebrazo izquierdo, está trotando en una máquina con una pantalla enfrente que monitorea su salud y hace un resumen de su actividad diaria. (Finaliza traveling circular) Travelling in hasta (3/4 Dorsal, P.M.C) Deja de trotar y aparece un anuncio en la pantalla. En la pantalla hay una bonificación por cumplir la meta de más de 180 días trotando, unas gafas de realidad virtual y un texto que dice: "ahora, podrás comunicarte con tu familia"	Sonido del trote en la máquina. Música incidental. voz de interfaz. Respiración agitada de Luciana.	30''
5	INT	HABITACIÓN - HOSPITAL	DÍA	2	P.P		50mm Luciana toma las gafas de la pantalla y se las pone	Silencio	10''






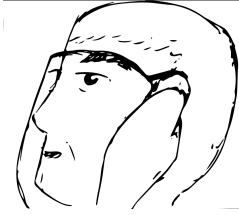
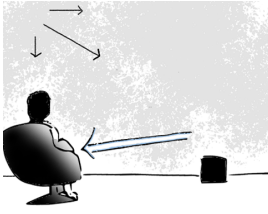
Esc	Int / Ext	Locación	Día/Noche	No. Plano	Valor Plano	Imagen	Descripción	Sonido	Dur
6	INT	SALA REALIDAD VIRTUAL	DÍA	1	P. Subjetivo (P.O.V)		21mm Luciana se reencuentra con Daniela e intenta acercarse para abrazarla, pero ella se desvanece y vuelve a aparecer en el mismo sitio. Las dos conversan y Daniela señala el brazo de Luciana y le canta a Luciana con su varita mágica, Daniela se desvanece progresivamente en un código aleatorio compuesto por caracteres indescifrables, oscuridad total, emerge un aviso de error.	Voz de Luciana y Daniela con reverberación. Música incidental. Sonido de error del sistema	1'40''

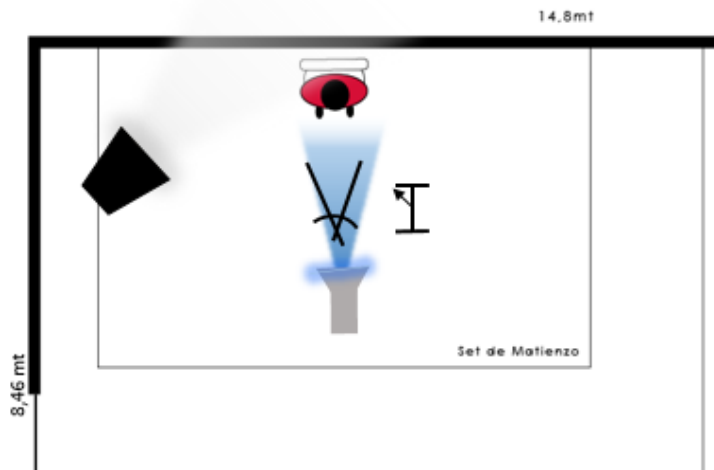





Esc	Int/Ext	Locación	Día/Noche	No. Plano	Valor Plano	Imagen	Descripción	Sonido	Dur
7	INT	HABITACIÓN - HOSPITAL	DÍA	1	P.M		24-70mm Luciana vuelve a la realidad, se quita las gafas y las arroja hacia la pantalla.	Voz de Luciana.	7
7	INT	HABITACIÓN - HOSPITAL	DÍA	2	P.P		50mm Las gafas se integran con la pantalla, después solo se ven las ondas de voz de Peña.	Voz de Peña con distorsión sonido de holograma	7
7	INT	HABITACIÓN - HOSPITAL	DÍA	3	P.M		50mm Luciana toca su antebrazo izquierdo que está sangrando	Voz de Luciana	7

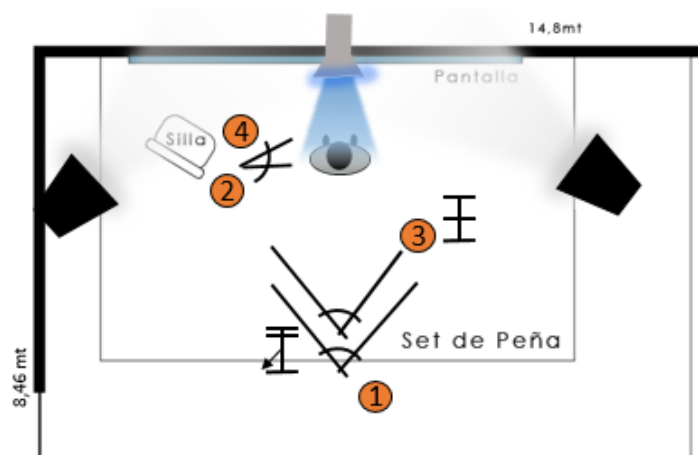


Esc	Int/Ext	Locación	Día/Noche	No. Plano	Valor Plano	Imagen	Descripción	Sonido	Dur
8	INT	SALA OBSERVACIÓN - HOSPITAL	DÍA	1	P.G		24-70mm (Dorsal) Peña está de pie observando en la pantalla (P.G Picado) el comportamiento de Luciana (ella está en P.M) en su habitación, el rostro de Matienzo (P.M.C) aparece en pantalla completa. Peña hace un movimiento con sus manos en frente de la pantalla, la ventana de Matienzo se minimiza.	Voz de Peña Voz distorsionada de Matienzo. Música incidental, leitmotiv de Matienzo	40''

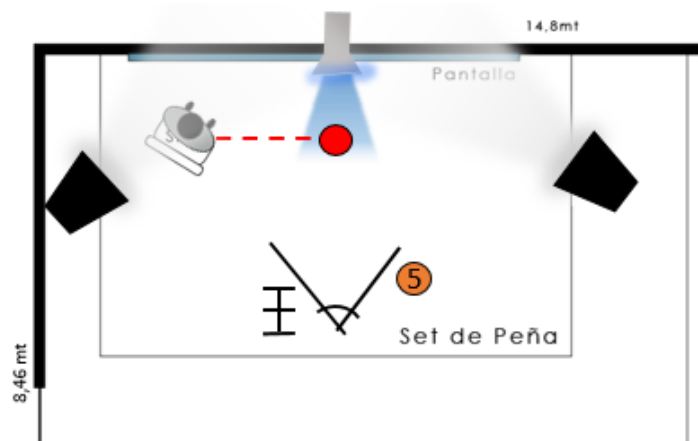
							Luciana está gesticulando groserías y hace gestos vulgares con su mano repetidamente comienza a llorar desconsoladamente mientras golpea varias veces el vidrio de su habitación.		
8	INT	SALA OBSERVACIÓN - HOSPITAL	DÍA	2	P.M.C		50mm (lateral) Peña mueve su mano mientras configura la pantalla, aparece un botón de "limpieza"	Sonido de mecanismo de la pantalla. Voz robótica	7''
8	INT	SALA OBSERVACIÓN - HOSPITAL	DÍA	3	P.G		24-70mm (Dorsal) Peña oprime el botón de "limpieza" la compuerta ubicada en la pared de la habitación de Luciana se abre y comienza a salir humo, la pantalla alerta la contaminación del aire en la habitación 101 (La pantalla donde está Luciana pasa de P.M a P.G Cenital). Luciana respira profundamente y busca desesperadamente tapar la compuerta con su almohada hasta que cae al piso inconsciente.	Voz de Peña Voz distorsionada de Matienzo. Música incidental Sonido de mecanismo de la pantalla	40''
8	INT	SALA OBSERVACIÓN - HOSPITAL	DÍA	4	P.P		50mm (Lateral) Peña tocándose la oreja	Voz de Peña Voz de Peña Voz distorsionada de Matienzo. Música incidental	5''
8	INT	SALA OBSERVACIÓN - HOSPITAL	DÍA	5	P.G		24-70mm Matienzo se desconecta de la llamada, Peña se sienta lentamente en la silla evitando mirar a la pantalla, el interior de la habitación 101 es obstruida completamente por el humo	Voz de Peña Voz distorsionada de Matienzo. Voz de interfaz y mecanismos de la pantalla y de la habitación 101 Música incidental, el volumen disminuye progresivamente.	20''



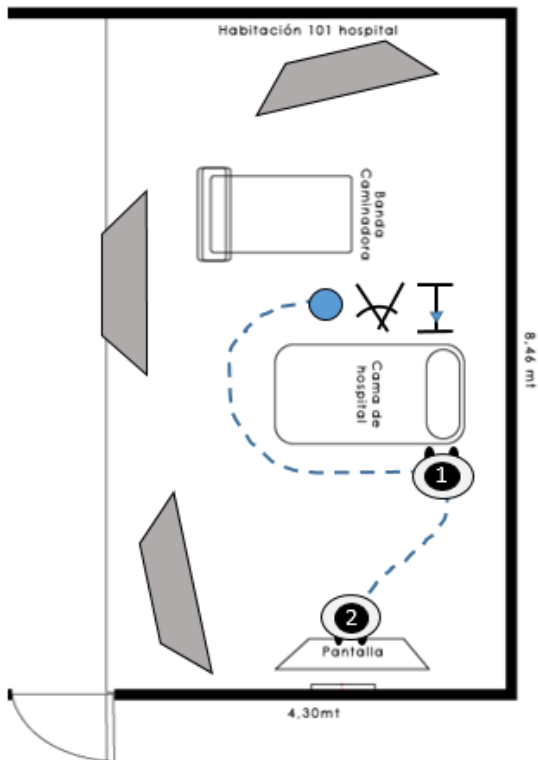
-  Peña
-  Cámara Black Magic Design
Mini Ursa
-  Luz Arri 650
-  Luz LOWEL OMNI



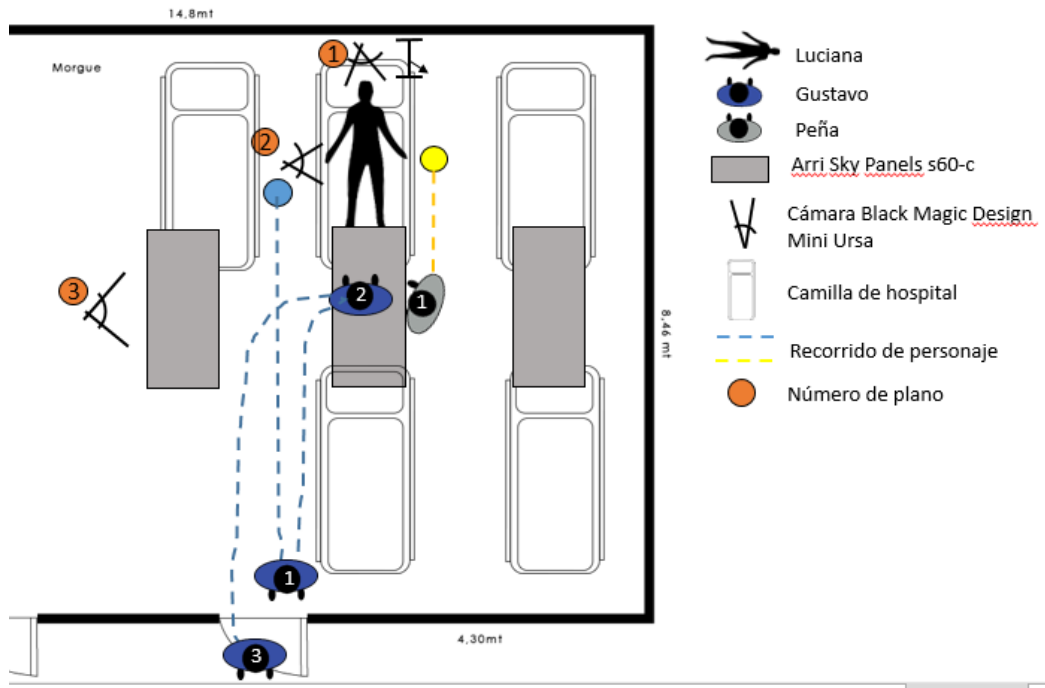
-  Peña
-  Cámara Black Magic Design
Mini Ursa
-  Luz Arri 650
-  Luz LOWEL OMNI
-  Número de plano


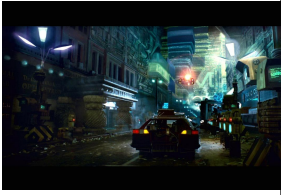


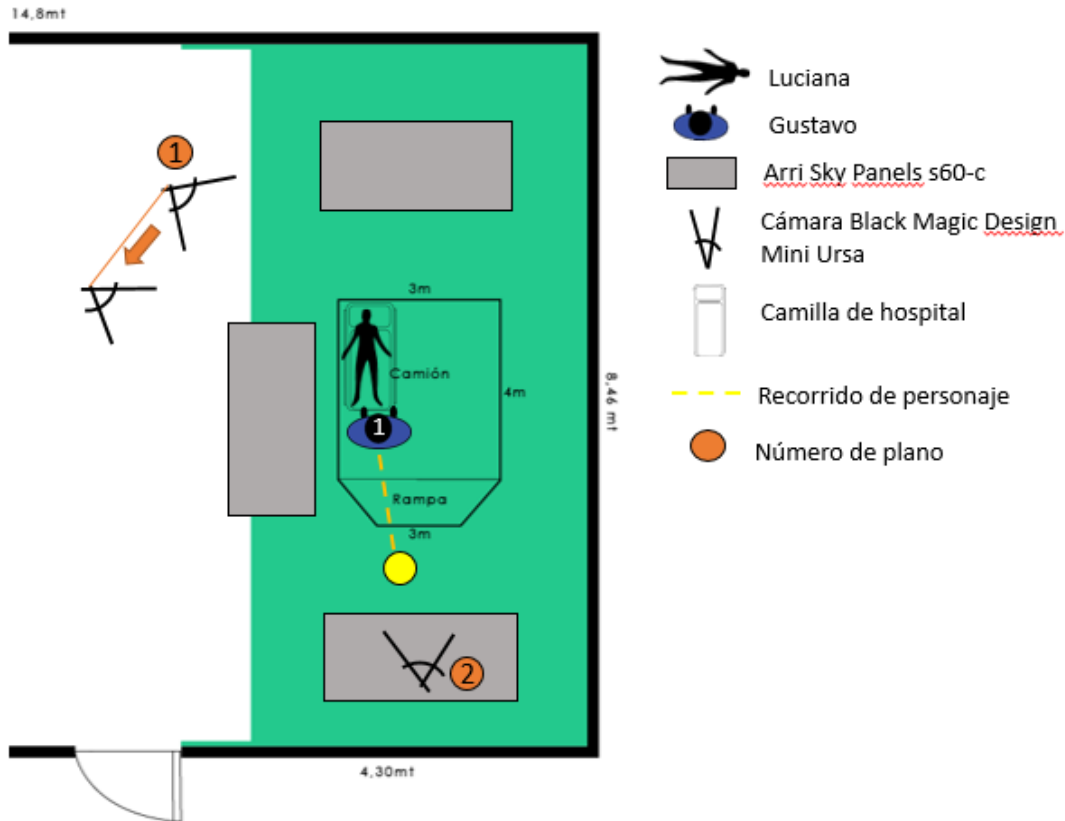
-  Peña
-  Cámara Black Magic Design
Mini Ursa
-  Luz Arri 650
-  Luz LOWEL OMNI
-  Número de plano




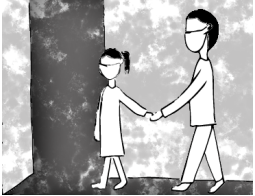
Esc	Int / Ext	Locación	Día/Noche	No. Plano	Valor Plano	Imagen	Descripción	Sonido	Dur
9	INT	MORGU E - HOSPITAL	NOCHE	1	P.M.C		21mm (Contrapicado, subjetiva de Luciana) Se escucha abrir la bolsa que contiene a Luciana, (cámara que está desenfocada, empieza a enfocar) hasta que se ve a Peña retirando un trapo en la boca a Luciana, junto a él está Gustavo quien sale del cuadro	Sonido abriendo cremallera Diálogos entre Peña, Luciana y Gustavo	40''
9	INT	MORGU E - HOSPITAL	NOCHE	2	P.M		50mm Peña habla con Luciana y le da una caja con cuatro ampolletas rojas.	Diálogo	15''
9	INT	MORGU E - HOSPITAL	NOCHE	3	P.G		24-70mm Peña saca de su gabán una ampolleta que le entrega a Gustavo, quien la guarda en su traje, Peña le pone un tapabocas transparente a Luciana y cierra la bolsa. Gustavo transporta la camilla de Luciana hacia la salida.	Dialogo Sonido de cremallera	25''

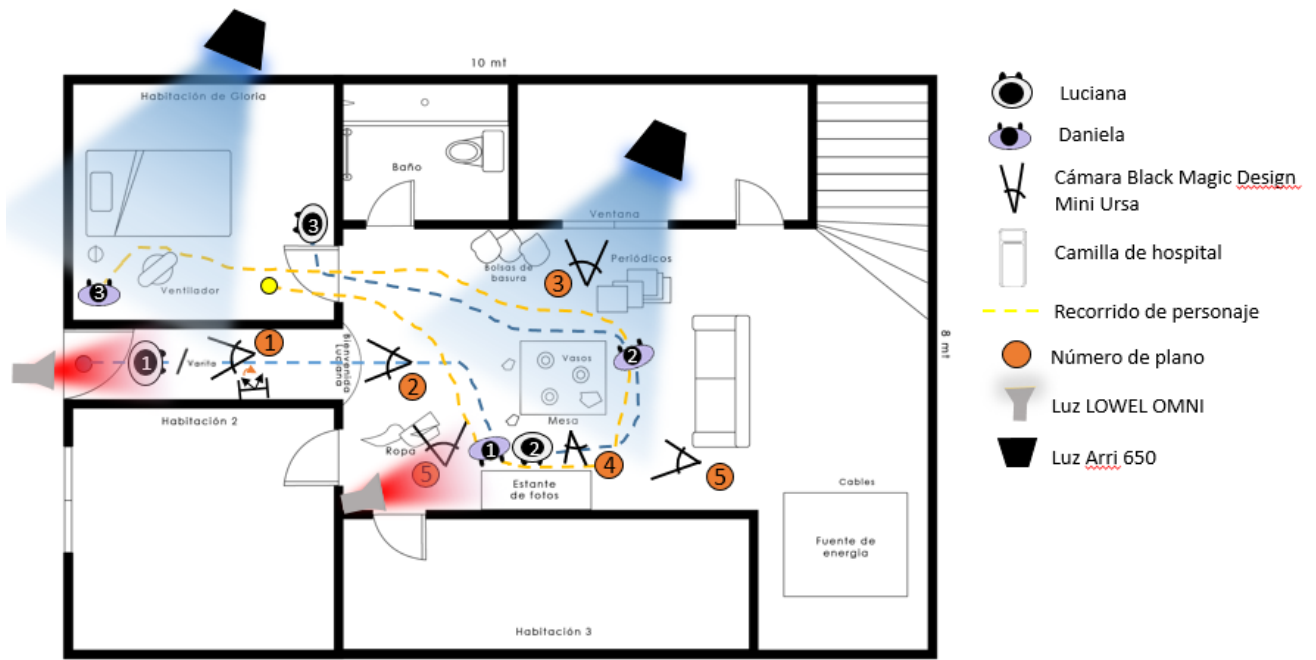



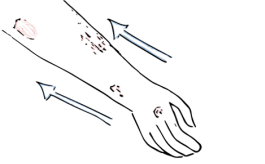

Esc	Int / Ext	Locación	Día/ Noche	No. Plano	Valor Plano	Imagen	Descripción	Sonido	Dur
10	EXT	SALIDA - HOSPITAL	NOCHE	1	P.G		24-70mm (Travelling Right) Gustavo termina de subir la bolsa que contiene a Luciana junto a otros cadáveres y cierra la puerta de la nave frigorífica que está cubierta de polvo.	Sonido ambiente caótico del exterior. carros, voces incomprensibles humanas, de interfaz. Gritos. Sonido de la nave Música incidental	30''
10	EXT	SALIDA - HOSPITAL	NOCHE	2	P.G		24-70mm La nave se eleva, perdiéndose en una nube de polvo, se ven algunas partes de edificios con luces.	Sonido ambiente caótico del exterior. carros, voces incomprensibles humanas, de interfaz. Gritos Sonido de la nave Música incidental	15''


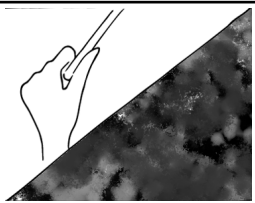
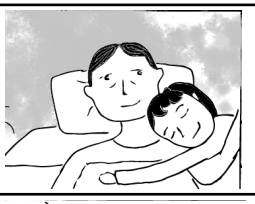



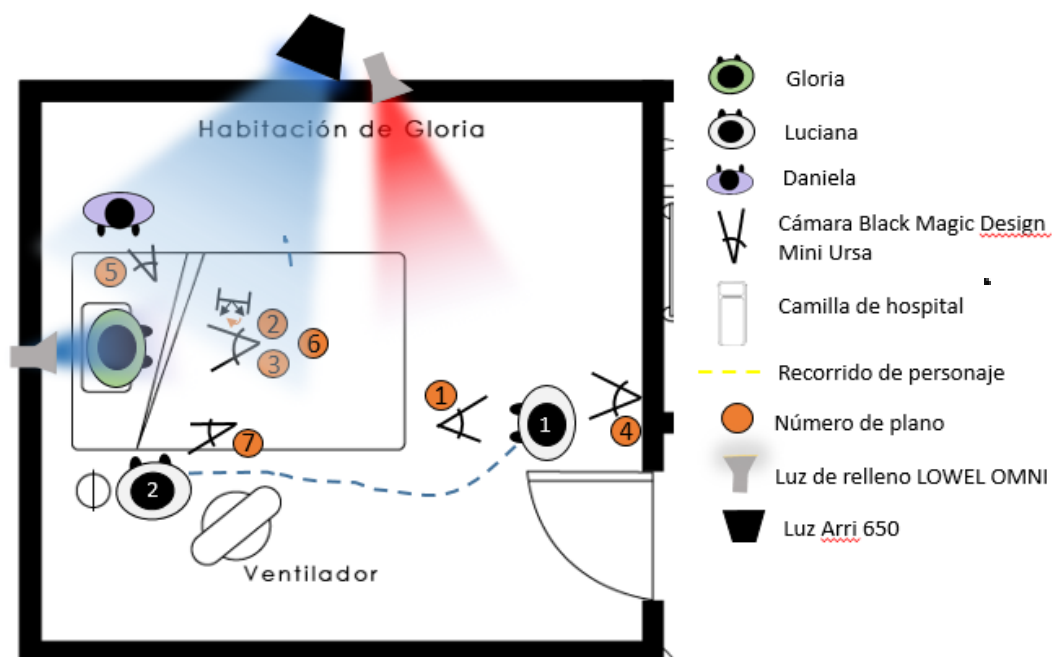
Esc	Int / Ext	Locación	Día/Noche	No. Plano	Valor Plano	Imagen	Descripción	Sonido	Dur
11	INT	SALIDA - CASA LUCIANA	NOCHE	1	P.M.L		50mm (Traveling de seguimiento) Luciana cierra la puerta y pisa sin querer un objeto que está en el piso, toca el interruptor que está en la pared pero la luz de la sala no prende busca el objeto que pisó, Luciana agarra y ve que es la varita de su hermana	Sonidos diegéticos	20''
11	INT	SALIDA - CASA LUCIANA	NOCHE	2	P.P		50mm Decoración de feliz cumpleaños y de "bienvenida Luciana".	Silencio	10''
11	INT	SALIDA - CASA LUCIANA	NOCHE	3	P.P		50mm Ventana rota.	Silencio	10''

11	INT	SALIDA - CASA LUCIANA	NOCHE	4	P.P		50mm Cuadros familiares sobre un estante están llenos de polvo. Mano de Luciana (entra a cuadro) agarra una foto.	Silencio	15''
11	INT	SALIDA - CASA LUCIANA	NOCHE	5	P.E		24-70mm Luciana está limpiando la fotografía. (Traveling de seguimiento) Daniela (entra a cuadro) se abalanza a abrazar a Luciana. Daniela sin decir una palabra toma de la mano a Luciana y la lleva apresuradamente hacia el cuarto de donde salió.	Diálogo. Sonidos del exterior Sonidos diegéticos	50''





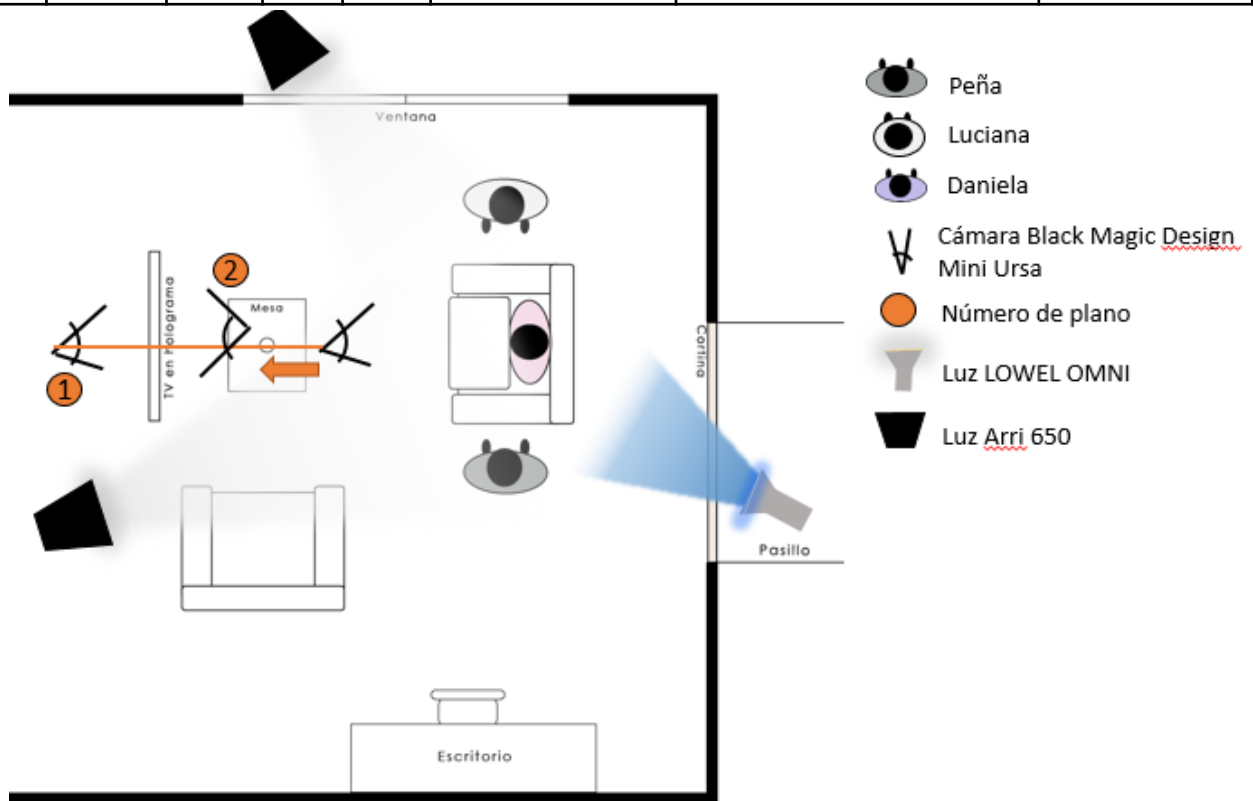
Esc	Int/Ext	Locación	Día/Noche	No. Plano	Valor Plano	Imagen	Descripción	Sonido	Dur
12	INT	CUARTO - CASA LUCIANA	NOCHE	1	P.P		50mm Luciana está mirando a Gloria acostada en la cama.	Silencio	5''
12	INT	CUARTO - CASA LUCIANA	NOCHE	2	P.D		50mm (Tilt up) Desde la mano hasta recorrer parte del brazo de Gloria con quemaduras y sarpullidos	Sonido de la pipeta de oxígeno	10''
12	INT	CUARTO - CASA LUCIANA	NOCHE	3	P.P.P		24-70mm (tilt up) Desde el cuello hasta el rostro. Gloria tiene una careta de oxígeno. Zoom out hasta (P.M de Gloria) Daniela le ofrece	Sonido del líquido. Sonido de la pipeta	25''

							el vaso a su nana pero ella desiste con la mirada.	de oxígeno	
12	INT	CUARTO - CASA LUCIANA	NOCHE	4	P.E		50mm (Overshoulder de Luciana) Luciana le ofrece la varita a Daniela, pero ella se niega. Luciana se sienta junto a Gloria y le toma la mano. Le ofrece la varita a Daniela.	Diálogo. Sonido de la pipeta de oxígeno	20''
12	INT	CUARTO - CASA LUCIANA	NOCHE	5	Plano Subjetivo		50mm Daniela toma la varita y señala a su nana, cierra los ojos (oscuridad) y le canta, abre los ojos y observa a Gloria retirándose la careta lentamente	Voz de Daniela. Música incidental	20''
12	INT	CUARTO - CASA LUCIANA	NOCHE	6	P.M		24-70mm Daniela abraza a Gloria	Música incidental	10''
12	INT	CUARTO - CASA LUCIANA	NOCHE	7	P.D		50mm Luciana desprende una aguja de la parte interna del brazo de Gloria.	Música incidental	5''





Esc	Int/Ext	Locación	Día/Noche	No. Plano	Valor Plano	Imagen	Descripción	Sonido	Dur
-----	---------	----------	-----------	-----------	-------------	--------	-------------	--------	-----


13	INT	SALA - CASA PEÑA	DÍA	1	P.G		24-70mm (travelling out) El doctor Peña le coloca una aguja a su hija mientras Luciana quien viste el traje de protección química sostiene un algodón en la parte interna de su brazo. Hay una mesa con una ampolleta roja	Música incidental que baja el volumen progresivamente . Voz de Matienzo distorsionada	20''
13	INT	SALA - CASA PEÑA	DÍA	2	P.D		50mm Una pantalla frente a ellos con un banner con la sobreimpresión: "Director general de la organización mundial de la salud", La pantalla se apaga.	Voz de Matienzo distorsionada Música incidental, leitmotiv de Matienzo Música de créditos final	1' 25''



5.2.2. Desglose

N°	LOCACION	SET	EFEECTO	ESCENA	TOTAL ESCENAS	DESCRIPCIÓN ESCENA	ATMOSFERAS COLOR	REQUERIMIENTOS CÁMARA y GRIP	REQUERIMIENTOS ILUMINACIÓN y GRIP
1	Cinemark et Estudio de video y fotografía Cra 25 # 49 - 18	HOSPITAL, HABITACIÓN DE HOTEL, SALA DE OBSERVACIÓN, SALIDA HOSPITAL, MORGUE	INT/DIA	1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10	9	Los espacios se caracterizan por su estilo simplista y minimalista, paredes blancas, pocos elementos en escena, básicamente es el actor y los efectos que se agregan en posproducción. La salida del hospital que es nuestro único escenario en exterior, predomina el polvo, se distinguen siluetas, sombras y luces.		<ul style="list-style-type: none"> - BLACKMAGIC DESING MINI URSA. 44297 - CANON LENTE CÁMARA URSA LÍNEA ROJA 44098 5865009995 24-70 MM F/2.8 - Óptica Zeiss Milvus ZE que contará con una distancia focal 21 mm f 2.8 - Óptica Zeiss Milvus ZE. que tiene una distancia focal de 50mm f 1.4 - BLACKMAGIC DESING MONITOR DE VIDEO ULTRAHD 4K 7". 43930 - DISCO DURO SÓLIDO SANDISK EXTREME PRO 480G. 172720403804 - DAVIS&SANFORD DOLLYS W3W 56896" - Flycam Redking Quick Balacing Video - Brazo Estabilizador Y Chaleco Para Cámara - Cámara de 8m Andy jib Lite, grúa 	<ul style="list-style-type: none"> - SEKONIK EXPOSIMETRO L-308S - 3/ 650WATS - 2 kits LOWEL OMNI FUENTE KIT LUCES CONTINUAS INCANDESCENTES 3 MALETA KIT LUCES Arri Sky Panels s60-c - CAIMAN DE GRIP AVENGER PROFESSIONAL LIGHTING SUPPORTS - GALLETA ADVENGER ADVENGER - Flex - PIN GRIP - BOLSAS DE ARENA - CENTURY GRIP - FILTROS Y DIFUSORES - CINTA GAFFER Y MASKING

2	Cra 5ta. 119b 33. Int 2	CASA DE LUCIANA	INT/NOC HE	6,11,1 2	3	La casa de luciana que se caracteriza por estar abarrotada de muchos objetos, hay poca luz, el espacio está cubierto de polvo, la visibilidad es limitada, se opone completamente al hospital.		"- BLACKMAGIC DESING MINI URSA. 44297 - CANON LENTE CÁMARA URSA LÍNEA ROJA 44098 5865009995 24-70 MM F/2.8 - BLACKMAGIC DESING MONITOR DE VIDEO ULTRAHD 4K 7". 43930 - DISCO DURO SÓLIDO SANDISK EXTREME PRO 480G. 172720403804 - DAVIS&SANFORD DOLLYS W3W 56896" -Flycam Redking Quick Balacing Video - Brazo Estabilizador Y Chaleco Para Cámara	- SEKONIK EXPOSIMETRO L-308S - 3/ 650WATS - 2 kits LOWEL OMNI FUENTE KIT LUCES CONTINUAS INCANDESCENTES - CAIMAN DE GRIP AVENGER PROFESSIONAL LIGHTING SUPPORRTS - GALLETA ADVENGER ADVENGER - Flex - PIN GRIP - BOLSAS DE ARENA - CENTURY GRIP - FILTROS Y DIFUSORES - CINTA GAFFER Y MASKING
---	--	-----------------	---------------	-------------	---	--	---	--	---

3	Cra 5ta. 119b 33. Int 2	SALA DE PEÑA	INT/DÍA	13	1	La casa de Peña que es más sofisticada y a la vez minimalista, conserva espacio entre los elementos, entre los personajes.		"- BLACKMAGIC DESING MINI URSA. 44297 - CANON LENTE CÁMARA URSA LÍNEA ROJA 44098 5865009995 24-70 MM F/2.8 - BLACKMAGIC DESING MONITOR DE VIDEO ULTRAHD 4K 7". 43930 - DISCO DURO SÓLIDO SANDISK EXTREME PRO 480G. 172720403804 - DAVIS&SANFORD DOLLYS W3W 56896" -Flycam Redking Quick Balacing Video - Brazo Estabilizador Y Chaleco Para Cámara	"- SEKONIK EXPOSIMETRO L-308S 33075 -3/ 650WATS - 2 kits LOWEL OMNI FUENTE KIT LUCES CONTINUAS INCANDESCENTES - CAIMAN DE GRIP AVENGER PROFESSIONAL LIGHTING SUPPORTS - GALLETA ADVENGER ADVENGER -Flex - PIN GRIP - BOLSAS DE ARENA - CENTURY GRIP - FILTROS Y DIFUSORES - 8 TRIPODES DE LUZ - CINTA GAFFER Y MASKING
---	--	-----------------	---------	----	---	--	---	--	--

5.3. PROPUESTA DE SONIDO

El sonido tendrá una dependencia en lo que narra supeditado a la imagen y a su diégesis. Al ser un corto futurista nos inclinamos hacia el estilo cyberpunk con los sonidos acentuados a través de ecos y reverberaciones, sonidos de interfaz de usuario y voces robóticas, sistemas operativos, y mecanismos con fallas, aparatos electrónicos, hologramas, maquinaria, voces en off, avisos publicitarios., electronic body music, hard electronic, música industrial, noise, future pop, rock alternativo, por eso tomamos como referente a *Igor Wakhevitch* cuyo estilo vanguardista y psicodélico proporciona esos toques cyberpunk. Queremos sumarle a la puesta algunos *silencios* como un elemento que en esencia comunica vacío, suspenso, generalmente asociado a escenas con una fuerte carga dramática como las del hospital.



Francia 1973

Francia 1970

Tema inicial

Tenemos el siguiente referente del compositor Igor que nos ubica de una vez en un ambiente futurista con una atmósfera densa y distópica. Es un himno electrónico maravillosamente oscuro y espeluznante con cuerdas de sintetizador profundas, coros y narrativas clásicas. sin transición, lleva directamente motivos electrónicos circulares y varias combinaciones de sonidos, siempre fabulosos e inquietantes.

<https://www.youtube.com/watch?v=MSAOyIulfnS>

Tema final

Que además de tener el estilo cyberpunk incita a la revolución, como ese estado de reflexión que pretende dejar el cortometraje con esa escena final en la cual engañan a la población y se cumple la voluntad del corrupto.

<https://www.youtube.com/watch?v=Nt3SBzoUV3M>

Tema secundario

Será esa música incidental que acompaña ciertos momentos de la historia, que contribuye a la identidad musical del cortometraje.

<https://www.youtube.com/watch?v=-rPYNccbick>

<https://www.youtube.com/watch?v=INcTePruv3Y&t=3s>

Fragmentos

Estos serán los sonidos de interfaz, computadores, mecanismos, fallas en el sistema, voces robóticas, latidos de corazón y respiración. Aparecen en las escenas del hospital, cuando se crean los cables con el casco, la voz de la máquina que anuncia el inicio del sistema, sonidos de los hologramas, todos aquellos sonidos que puedan aportar a los diferentes ambientes.

<https://www.triunedigital.com/collections/sound-effects/products/sci-fi-sound-design>

Escena 1, 3 y 7

La voz en off de Peña estará distorsionada con un tono grave en las escenas de diálogo con Luciana. La idea de hacer esto es demostrar el misterio que rodea a este personaje, además le permite de cierta forma mantenerse oculto y distante con sus pacientes.

<https://www.youtube.com/watch?v=OsidOXJY45w>

Escena 6

En la escena de realidad virtual, cuando Luciana se pone las gafas y ve a su hermana, la voz de los dos personajes tendrá un efecto de reverberación para evidenciar vacío, difusión e incluso confusión.

<https://www.youtube.com/watch?v=hf6AJUB2XNo>

Adicionalmente esa escena tendrá un tema musical como el siguiente del compositor Igor que provocará un cambio de atmósfera más pesada, con sonidos profundos y constantes que nos ubican fuera de la realidad.

<https://www.youtube.com/watch?v=9RSny-1RIYo>

Escena 8 y 13

Debido a que Matienzo siempre estará hablando a través de una pantalla su voz tendrá una distorsión ecualizando los graves y agregando un poco de suciedad para que no suene tan puro.

Escena 9

Durante esta escena queremos que además de las camillas se evidencie que el espacio es una morgue a través del sonido de los ventiladores que se usan para disipar los malos olores, y generan a su vez una atmósfera pesada

<https://www.youtube.com/watch?v=EG5pjU9CTiM>

Escena 12 y 13

La esperanza también hace presencia en el cortometraje cuando Luciana salva a Gloria y Peña puede salvar a su hija con la inyección.

<https://www.youtube.com/watch?v=rPMhOwPdtFw>

Leitmotiv

Cuando se muestre a Matienzo predominará un sonido que se asemeje al zumbido de una mosca, algo muy sutil y tonos muy graves, con el fin de evidenciar lo sucio y podrido de la sociedad, esa corrupción representada en ese personaje que manipula y reprime.

<https://www.youtube.com/watch?v=O-dSYbD2kbE>

En nuestra parte técnica requerimos grabadora de audio digital TASCAM DR - 40 para sonidos en interiores en los cuales haya movimiento de los personajes con felpa para filtrar los ruidos, micrófono Lavalier en las escenas de la sala de observación, ya que se justifica que Peña debido al monitoreo de pacientes, videollamadas y demás lo utilice como parte del vestuario, nos facilita captar esos audios cuando el personaje esté en movimiento. Micrófono Boom conectado a una interfaz de audio Behringer de referencia U-PHORIA UM2 para capturar sonidos ambiente de exteriores y escenas en las cuáles la cámara sea fija, finalmente micrófono de condensador TAKSTAR PCM 5400 para voces en off y foleys. La post producción se realizará en el software musical Pro Tools para conseguir un sonido estéreo.

Lista de equipos:

- Sony-auriculares MDR7506

- Micrófono inalámbrico sennheiser ew 112-p g3
- Baterías AA de 30 horas + alimentación USB



- Grabadora de Audio Tascam
- Kit Grabadora digital Audio
- Pilas AA
- 2 microSD 32GB



- Micrófono de condensador TAKSTAR PCM 5400
- Micrófono Boom
- Caña Micrófono Boom
- Interfaz de audio Behringer de referencia U-PHORIA UM2



5.3.1. Diseño sonoro

PROYECTO	CURA
PRODUCTOR	LAURA MORA BERNAL
DIRECTOR	MIGUEL ANGEL CASTAÑEDA DÍAZ

Escena	Plano	Ambiente	Acción /Folley	Efectos (fx)	Descripción de personajes	Música
1	1	Habitación de hotel futurista. Se escucha la publicidad al fondo.	Luciana Sacude su ropa. Peña habla con Luciana	Voz de Peña con distorsión grave. Sonidos de hologramas y voz que promociona paisajes al fondo.	Luciana sacudiéndose el polvo. Suena la voz de Peña en off	Tema inicial de créditos
2	1	Sala de observación con muchos sonidos de la interfaz del sistema	Peña habla con Luciana y toma café.	Sonidos de interfaz sonido de alarma	Peña interactúa con la pantalla. La mujer obesa convulsiona	N/A
	2	“	Peña habla	N/A	Peña da instrucciones	N/A
	3	“	N/A	Sonido de fumigación	Hombres sacan a la mujer obesa de la habitación	Música incidental
	4	“	Peña le habla a Luciana	Sonidos de interfaz	Peña da instrucciones	N/A
3	1	Habitación de hotel futurista. Se escucha la publicidad al fondo.	“	Voz de Peña con distorsión grave. Sonido de hologramas e interfaz	Luciana interactúa con la pantalla holográfica	N/A
	2	“	Luciana bebe agua y traga la cápsula	Sonido de hologramas	Luciana extrae los elementos del holograma y ve cómo se integran, traga la cápsula y saborea el agua	Música incidental
4	1	Habitación 101 del hospital. apartado del ruido del exterior.	Luciana despierta asustada	Voz electrónica femenina de Interfaz. Latidos del corazón a velocidad normal	Un casco con muchos cables comienza a generarse progresivamente en la cabeza de Luciana	N/A
	2	“	Luciana grita se sacude bruscamente	Voz electrónica femenina de Interfaz. Gritos de Luciana. Latidos del corazón velocidad en aumento	Luciana está acostada en una cama de hospital	N/A
	3	“	Una máquina sale de una compuerta y vuela hacia Luciana	Sonido de la compuerta y mecanismos de la máquina. Latidos del corazón velocidad en aumento	N/A	N/A
	4	“	La máquina vuela hacia Luciana	Latidos del corazón a velocidad rápida. Sonido de mecanismos de la máquina.	Luciana sigue con sus ojos el trayecto de la máquina	N/A
	5	“	La máquina extrae sangre del antebrazo de Luciana	Sonido de mecanismo de la máquina. Voz robótica	N/A	N/A

				Latidos del corazón a velocidad rápida		
	6	“	Luciana gime de dolor	Sonido de mecanismo de la máquina. Latidos del corazón a velocidad rápida.	Luciana contrae los músculos de su cuello	N/A
	7	“	La máquina inyecta a Luciana con el virus	Sonido de mecanismo de la máquina. Voz robótica Latidos del corazón a velocidad rápida	N/A	N/A
	8	“	Luciana sacude fuertemente el cuerpo y grita	Sonido de mecanismo de la máquina Latidos del corazón a velocidad rápida	Luciana retuerce sus pies sucios del dolor.	N/A
	9	“	En la mini pantalla el proceso se completa al llegar a 100. Luciana grita en off	Sonido de mecanismo de la máquina y voz robóticas Respiración de Luciana. Latidos del corazón a velocidad muy rápida.	N/A	N/A
5	1	Habitación 101 del hospital. apartado del ruido del exterior.	Luciana trota en la banda caminadora y respira agitada	Sonido y voz de interfaz. sonido de holograma	Luciana está trotando, aparece un anuncio en pantalla	Música incidental
	2	“	Silencio	N/A	Luciana toma las gafas de la pantalla y se las pone	N/A
6	1	Sala de realidad virtual. Sonidos con reverberación	Pasos de Luciana y Daniela. Ellas hablan	Voz de Luciana y Daniela con reverberación. Sonido de error del sistema	Luciana entra en la sala de realidad virtual	Música incidental.
7	1	Habitación 101 del hospital. apartado del ruido del exterior.	Luciana grita y arroja las gafas	N/A	Luciana sale de la sala de realidad virtual	N/A
	2		Peña le habla a Luciana en off	Voz de Peña con distorsión grave sonido de holograma	Peña le responde a Luciana	N/A
	3	“	Luciana toca su antebrazo izquierdo y llora	N/A	Luciana sangra de su antebrazo	N/A
8	1	Sala de observación con muchos sonidos de la interfaz del sistema	Peña y Matienzo hablan	Voz distorsionada de Matienzo. leitmotiv de Matienzo	Matienzo aparece en pantalla completa a	Música incidental
	2	“	N/A	Sonido de interfaz de la pantalla. Voz robótica. leitmotiv de Matienzo	Peña mueve su mano mientras configura la pantalla, aparece un botón de "limpieza"	“
	3			Voz distorsionada de Matienzo. Sonido de mecanismo de la pantalla leitmotiv de Matienzo		“
	4		Peña habla	Voz distorsionada de Matienzo.	Peña da instrucciones	“
	5		Peña camina hacia la silla y se sienta	Voz distorsionada de Matienzo. Voz de interfaz Sonido de fumigación		“

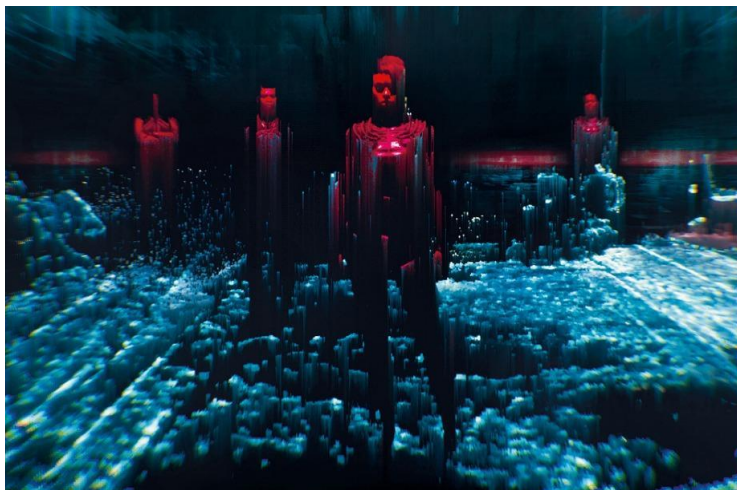
9	1	Morgue. No hay sonidos del exterior. Un poco de eco	Peña, Luciana y Gustavo hablan entre ellos	Sonido de cremallera. Diálogos con reverberación. sonido de Ventiladores	Luciana despierta y conversa con Peña .	N/A
	2	“	Peña y Luciana hablan	Diálogos con reverberación Sonido de Ventiladores	Peña le dice la verdad a Luciana	N/A
	3	“	Peña le habla a Luciana Gustavo mueve la camilla	Sonido de Ventiladores	Peña da instrucciones y entrega las ampollas	N/A
10	1	Exterior. Sonidos de ciudad	Gustavo sube la camilla, baja a luciana y baja la camilla.	Sonido ambiente caótico del exterior. carros, voces incomprensibles humanas, de interfaz. Gritos. Sonido de la nave	Gustavo entra el cuerpo de luciana a la nave	Música incidental
	2	“	N/A	“	N/A	N/A
11	1	Casa de Luciana. Algunos sonidos del exterior se alcanzan a filtrar	Luciana abre la puerta, pisa la varita, camina hacia la sala	N/A	Luciana entra a su casa	N/A
	2	“	Silencio	N/A	Luciana observa la decoración	N/A
	3	“	“	N/A	Luciana observa la ventana	N/A
	4	“	“	N/A	Luciana observa el estante de fotos	N/A
	5	“	Luciana limpia la foto. Daniela corre hacia Luciana, la abraza y abas caminan hacia el cuarto donde esta Gloria	N/A	Luciana y Daniela se encuentran	N/A
12	1	Casa de Luciana. Algunos sonidos del exterior se alcanzan a filtrar	Silencio	N/A	Luciana observa a Gloria	N/A
	2	“	Sonido de la respiración de Gloria. Daniela Camina	N/A	N/A	N/A
	3	“	Daniela sirve un líquido de una olleta a un vaso Sonido de la respiración de Gloria	N/A	Daniela le ofrece el vaso a su nana pero ella desiste con la mirada.	N/A
	4	“	Luciana y Daniela hablan. Luciana camina hacia la cama. Sonido de la respiración de Gloria	N/A	Luciana le ofrece la varita a Daniela, pero ella se niega. Hasta que acepta.	N/A
	5	“	Daniela canta	N/A	Daniela toma la varita y señala a su nana, cierra los ojos, los abre y	Música incidental

					observa a Gloria retirándose la careta lentamente	
	6	“	Daniela abraza a Gloria	N/A	Gloria despierta.	“
	7	“	Risas y llanto en off	N/A	N/A	“
13	1		Matienzo habla desde la pantalla	Voz de Matienzo distorsionada	Peña le pone la inyección a su hija.	Música incidental que baja el volumen progresivamente.
	2		Matienzo habla desde la pantalla	Voz de Matienzo distorsionada. leitmotiv de Matienzo. sonido del holograma de la pantalla y sonido apagándose.	Matienzo cuenta los avances del proceso por encontrar la cura.	Música incidental. Música de créditos final

5.4 PROPUESTA EDICIÓN

5.4.1 Montaje

Cura resulta un ejercicio desconcertante en el que la edición y los efectos especiales juegan un papel importante para involucrar a cualquiera que esté dispuesto a presenciar un futuro sombrío y abrumador sobre la condición humana. Para empezar el montaje, será el gran elemento de sentido de toda la narración ya que articulará el contraste entre las imágenes crueles del proceso de Luciana y la añoranza por el recuerdo de la familia. Lo indispensable del montaje más allá de lograr una narración coherente es hacer del cortometraje un relato crudo, descarnado y esperanzador. Además varias series de planos por corte a un ritmo frenético que definen el posicionamiento de cada uno de los actos sumergirá a los espectadores en los estados mentales de sus protagonistas y en su particular percepción de la realidad.



Nota. Imagen del libro *The World of Cyberpunk 2077*.

El ritmo planteado para el corto es un ritmo rápido en el que se logra transmitir lo que siente el personaje y provoca en el espectador pena por lo que ve y empatía. Al no poseer muchas líneas de diálogo, lo principal serán las acciones que se llevan a cabo. Los planos le darán tiempo al desarrollo de estas. La progresión del corto se dará por el avance de las acciones de manera lineal, coherente. Se mostrará al comienzo de cada escena, un plano más general para colocar al espectador en contexto y que pueda guiarse y entender mejor lo que ocurre. Luego los planos en los que se transmita mayor emoción serán utilizados los planos más cerrados. Se buscará en lo posible, en cada situación, ir seleccionando planos de más abiertos a más cerrados para aumentar la tensión.

El sonido 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. El tipo de montaje que se manejaría sería el montaje por Acción. En este cortometraje el diálogo y el ritmo del montaje está hecho de tal forma en que los planos se toman su tiempo para mostrar lo que el personaje siente. Los planos cerrados intensifican lo que ocurre y hacen que aumente la tensión del espectador, sumado a esto se puede observar que los cortes en este caso están realizados con el movimiento de los personajes para que así pase desapercibido lo máximo posible y que se genere un montaje de transparencia.

5.4.2 Tratamiento del color

Se buscará acentuar la diferencia de 'looks' que nos sitúan en una "atmósfera" a otra. Por ende cada localización, dependiendo del hilo argumental, tiene un "mood" u otro, intensificando un sentimiento o personalidad. Para el hospital, lugar donde se muestra el proceso de Luciana en donde está aislada e incomunicada, se desaturarán los colores un poco y la luz será más tenue para aumentar la sensación de ambiente depresivo. Los hologramas tendrán más intensidad de luz, se aumentará el brillo, destacando colores muy fuertes y llamativos. En cuanto a la sala de observación de Peña, se aumentarán los negros para generar mayor contraste en la imagen, que responderá a la presión laboral de Matienzo y la carga psicológica de Peña por el contagio de su hija. En la casa de Luciana se mantendrá el contraste alto y la saturación de los colores mostrándonos realmente su estado emocional. El grano digital ofrecerá un ingrediente nostálgico, expresivo y de orientación ruidosa que contribuye a una textura sucia propia del concepto del cortometraje.

Software a utilizar: Suite de Adobe, Davinci Resolve, Protools,

5.4.3 Realización Visual Fx

La utilización del Computer Generated Imagery (CGI) y el chroma-key se utilizará para el diseño e implementación de los hologramas y elementos 3D como la máquina voladora

(simulando un dron), nave frigorífica y la ciudad futurista y contaminada, para el futuro distópico de Luciana; asimismo, se harán con cielos nublados o tamizados mediante modificadores de luz, con el fin de combinar adecuadamente el CGI, con las imágenes con chroma-key. En la siguiente imagen se observa como en la película Blade Runner 2049 (Denis Villeneuve, 2017) han elegido un día muy nublado y cómo hacen uso de los efectos digitales y el chroma-key.



Nota. Fotograma de la película Blade Runner 2049 (Villeneuve, D. 2017).

5.4.4 Flujo de trabajo

Para las animaciones sera asi:

PREPRODUCCIÓN

1. Organización, investigación y desarrollo, van programadores, artistas desarrolladores incluso científicos, aquí van todas las personas que se requieran para realizar el tipo de proyecto y se determina determina la base de cómo se harán todos los tipos efectos y claro se afectará como se debe rodar X escena, ejemplo: "usamos chroma o mejor mascarar en edición"

2. Previs y modelado: El previs es una visualización de baja resolución y una versión muy rápida del storyboard. Aquí se deciden junto con el director, tiempos de escena, movimientos de cámara, etc.

PRODUCCIÓN

3. Arte y modelado: Tiene que ver con que tipo de objetos y texturas que se van a usar para las atmósferas futuristas o cyberpunk planteadas en la historia. El modelado es hacer esos objetos en 3D que finalmente se les conoce como props.

SOFTWARE A UTILIZAR:

Blender para 3D, Substance painter para las texturas, photoshop y After Effects.

POSTPRODUCCIÓN

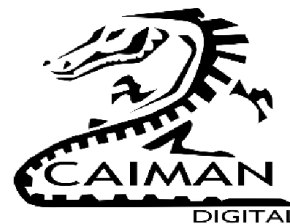
4. Rigging o Skeletal animation (literalmente, en inglés, «animación del esqueleto») es un método de animación por computadora usado para la simulación de movimientos musculares.
5. Keying y rotoscopia: El key es para quitar los verdes o azul de chroma y alistar la escena para la composición 2D o 3D
6. Tracking
7. Layout
8. Animación
9. Texturas
10. Iluminación
11. Matte painting: Aquí se pintan fondos en 2D pero con un detalle mayor.
12. Efectos
13. Composición
14. Render



Nota. Fotograma de la serie Game of Thrones (Van Patten, T. 2011)

6. ANEXOS

6.1 Certificado de aporte en especie y coproducción



Nit:901155701-9

CERTIFICACIÓN DE APORTE EN ESPECIE

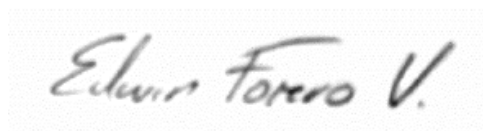
Bogotá D.C 18 de mayo de 2021

Yo, Edwin Forero Velásquez, identificado con el número de cédula 79.841.579 de la ciudad de Bogotá como aparece al pie de mi firma, obrando en nombre y representación legal de la empresa Caimán Digital S.A.S identificada con NIT 901155701-9 la cual está constituida bajo las leyes de Colombia con domicilio principal en Bogotá, certifico mi aporte en especie al proyecto audiovisual denominado CURA.

Que la participación de la empresa que represento es del 42,44%, en la producción del proyecto.

Se expide esta certificación, con motivo de opción de grado III para el proyecto CURA 2021.

Atentamente,



Firma del representante legal de la empresa aportante
Edwin Forero Velásquez C.C. 79841579

CURA



CURA 2021
+57 300 6822148
CURATRANSMEDIA2021@GMAIL.COM

COPYRIGHT © 2021 POR MIGUEL ANGEL CASTAÑEDA DÍAZ &
LAURA ALEJANDRA MORA BERNAL.