

ANEXO 1



Bogotá, Diciembre 4 de 2013

Señores
Biblioteca Central
Jaime Alberto Rincón Prado
Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN
Ciudad

Estimados señores:

Cordialmente presentamos a ustedes el trabajo de grado “ proyecto de cortometraje sobre la construcción de realidad a partir lo irreal , y el cortometraje En Blanco” realizado por Jhon Anyelo Morales Arévalo, con cedula ciudadanía 80878797 de Bogotá, aprobado por la docente Monica Taboada y el respectivo jurado, como requisito para obtener el titulo de profesional en Dirección y Producción de Medios Audiovisuales.

Atentamente;

A handwritten signature in black ink, which appears to read 'Bruno Pous Oviedo Nuñez'. The signature is written over a circular stamp that contains the following text: 'BRUNO POUS OVIEDO', 'Especialista en Televisión', 'CC 92532182', and 'RUC 0850012F'.

Bruno Pous Oviedo Nuñez
Director (e)
Programa de Dirección y producción de Medios Audiovisuales

ANEXO 2

CARTA DE DERECHOS DE AUTOR OPCIÓN DE GRADO

Bogotá, D.C. 4 de Diciembre de 2013

Señores Biblioteca Central

Biblioteca Central "Jaime Alberto Rincón Prado.

Corporación Unificada Nacional de educación Superior CUN

Cuidad

Los suscritos:

Jhon Anyelo Morales Arévalo con CC. No 80.878.797 de Bogotá DC.

En mi (nuestra) calidad de autor (es) exclusivo (s) de la obra titulada:

Proyecto de cortometraje sobre la construcción de realidad a partir de lo irreal

_____(por favor señale con una "x" las opciones que apliquen)

Trabajo de grado Premio o distinción: Si No

CUAL:

presentado y aprobado en el año 2013, , por medio del presente escrito autorizo

(autorizamos) a la Corporación Unificada Nacional de educación Superior CUN para que, en desarrollo de la presente licencia de uso parcial, pueda ejercer sobre mi (nuestra) obra las atribuciones que se indican a continuación, teniendo en cuenta que en cualquier caso, la finalidad perseguida será facilitar, difundir y promover el aprendizaje, la enseñanza y la investigación.

En consecuencia, las atribuciones de usos temporales y parciales que por virtud de la presente licencia se autorizan a la Corporación Unificada Nacional de educación Superior CUN, a los usuarios de la Biblioteca Central "Jaime Alberto

Rincón Prado, así como a los usuarios de las redes, bases de datos y demás sitios web con los que la institución tenga perfeccionado un convenio, son:

Autorizo (Autorizamos)	SI	NO
1. La conservación de los ejemplares necesarios en la sala de tesis y trabajos de grado de la Biblioteca.	X	
2. La consulta física o electrónica según corresponda	x	
3. La reproducción por cualquier formato conocido o por conocer	x	
4. La comunicación pública por cualquier procedimiento o medio físico o electrónico, así como su puesta a disposición en Internet	x	
5. La inclusión en bases de datos y en sitios web sean éstos onerosos o gratuitos, existiendo con ellos previo convenio perfeccionado con la Corporación Unificada Nacional de educación Superior CUN, para efectos de satisfacer los fines previstos. En este evento, tales sitios y sus usuarios tendrán las mismas escuelas y programas que las aquí concedidas con las mismas limitaciones y condiciones	x	
6. La inclusión en la Biblioteca Central "Jaime Alberto Rincón Prado. (Sólo para la totalidad de las Trabajos de grado para aquellos trabajos de grado que hayan sido laureados o tengan mención de honor.)	x	

De acuerdo con la naturaleza del uso concedido, la presente licencia parcial se otorga a título gratuito por el máximo tiempo legal colombiano, con el propósito de que en dicho lapso mi (nuestra) obra sea explotada en las condiciones aquí estipuladas y para los fines indicados, respetando siempre la titularidad de los derechos patrimoniales y morales correspondientes, de acuerdo con los usos honrados, de manera proporcional y justificada a la finalidad perseguida, sin ánimo de lucro ni de comercialización.

De manera complementaria, garantizo (garantizamos) en mi (nuestra) calidad de estudiante (s) y por ende autor (es) exclusivo (s), que la Tesis o Trabajo de Grado en cuestión, es producto de mi (nuestra)

plena autoría, de mi (nuestro) esfuerzo personal intelectual, como consecuencia de mi (nuestra) creación original particular y, por tanto, soy (somos) el (los) único (s) titular (es) de la misma. Además, aseguro (aseguramos) que no contiene citas, ni transcripciones de otras obras protegidas, por fuera de los límites autorizados por la ley, según los usos honrados, y en proporción a los fines previstos; ni

tampoco contempla declaraciones difamatorias contra terceros; respetando el derecho a la imagen, intimidad, buen nombre y demás derechos constitucionales. Adicionalmente, manifiesto (manifestamos) que no se incluyeron expresiones contrarias al orden público ni a las buenas costumbres. En consecuencia, la responsabilidad directa en la elaboración, presentación, investigación y, en general, contenidos de la Tesis o Trabajo de Grado es de mí (nuestro) competencia exclusiva, eximiendo de toda responsabilidad a Corporación Unificada Nacional de educación Superior CUN por tales aspectos.

Sin perjuicio de los usos y atribuciones otorgadas en virtud de este documento, continuaré (continuaremos) conservando los correspondientes derechos patrimoniales sin modificación o restricción alguna, puesto que de acuerdo con la legislación colombiana aplicable, el presente es un acuerdo jurídico que en ningún caso conlleva la enajenación de los derechos patrimoniales derivados del régimen del Derecho de Autor.

De conformidad con lo establecido en el artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y el artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, "Los derechos morales sobre el trabajo son propiedad de los autores", los cuales son irrenunciables, imprescriptibles, inembargables e inalienables. En consecuencia, la Corporación Unificada Nacional de educación Superior CUN está en la obligación de RESPETARLOS Y HACERLOS RESPETAR, para lo cual tomará las medidas correspondientes para garantizar su observancia.

NOTA: Información Confidencial:

Esta Tesis o Trabajo de Grado contiene información privilegiada, estratégica, secreta, confidencial y demás similar, o hace parte de una investigación que se adelanta y cuyos resultados finales no se han publicado.

resultados finales no se han publicado. Si No

En caso afirmativo expresamente indicaré (indicaremos), en carta adjunta, tal situación con el fin de que se mantenga la restricción de acceso.

NOMBRE Y APELLIDOS COMPLETOS	No. del documento de identidad	FIRMA
Jhon Anyelo Morales Arévalo	80.878.797	

ESCUELA :Comunicaciones

PROGRAMA: Dirección y producción de medios audiovisuales

NIVEL: Profesional

ANEXO 3

FORMULARIO

TÍTULO COMPLETO DEL TRABAJO DE GRADO						
Proyecto de cortometraje sobre la construcción de realidad a partir de lo irreal						
SUBTÍTULO, SI LO TIENE						
AUTOR O AUTORES						
Apellidos Completos			Nombres Completos			
Morales Arévalo			Jhon Anyelo			
DIRECTOR (ES) PROFESORES TRABAJO DE GRADO						
Apellidos Completos			Nombres Completos			
Taboada Tapia			Monica			
ESCUELA						
Comunicaciones						
PROGRAMA ACADÉMICO						
Tipo de programa (seleccione con "x")						
Pregrado	Especialización					
x						
Nombre del programa académico						
Dirección y producción de medios audiovisuales						
Nombres y apellidos del director del programa académico						
Bruno Pous Oviedo Nuñez						
TRABAJO PARA OPTAR AL TÍTULO DE:						
Profesional en Dirección y producción de medios audiovisuales						
PREMIO O DISTINCIÓN (En caso de ser LAUREADAS o tener una mención especial):						
CIUDAD		AÑO DE PRESENTACIÓN DE LA TESIS O DEL TRABAJO DE GRADO			NÚMERO DE PÁGINAS	
Bogotá, D.C.		2012			84	
TIPO DE ILUSTRACIONES (seleccione con "x")						
Dibujos	Pinturas	Tablas, gráficos y diagramas	Planos	Mapas	Fotografías	Video
		x			x	
SOFTWARE REQUERIDO O ESPECIALIZADO PARA LA LECTURA DEL DOCUMENTO						
<p>Nota: En caso de que el software (programa especializado requerido) no se encuentre licenciado por la Universidad a través de la Biblioteca (previa consulta al estudiante), el texto de la Tesis o Trabajo de Grado quedará solamente en formato PDF.</p>						

MATERIAL ACOMPAÑANTE					
TIPO	DURACIÓN N (minutos)	CANTIDAD	FORMATO		
			CD	DVD	Otro ¿Cuál?
Vídeo	14	1		X	Cortometraje "EN BLANCO" MP4
Video	4	1		X	Video "Detrás de cámaras" MP4
Audio					
Multimedia					
Producción electrónica					
Otro Cuál?		80		X	Archivos de imagen JPG; Archivos psd, ai, PDF, word, tif
DESCRIPTORES O PALABRAS CLAVE EN ESPAÑOL E INGLÉS					
Son los términos que definen los temas que identifican el contenido. <i>(En caso de duda para designar estos descriptores, se recomienda consultar con la Sección de Desarrollo de Colecciones de la Biblioteca Central "Jaime Alberto Rincón Prado.</i>					
ESPAÑOL			INGLÉS		
Cortometraje			Shortfilm		
Ficción			Fiction		
Lo real e irreal			The real and unreal		
Nociones de lo real e imaginario			Notions about real and imaginary things		
Mente humana			Human mind		
RESUMEN DEL CONTENIDO EN ESPAÑOL E INGLÉS					
(Máximo 250 palabras - 1530 caracteres)					
<p>Monografía de opción de grado III cuyo tema es la construcción de realidad a partir de lo irreal, mostrado a través de un cortometraje de ficción llamado "En Blanco" realizado por el autor de este trabajo. Que también está incluido junto con un detrás de cámaras del mismo y material relacionado con el desarrollo de la monografía.</p> <p>Grade option III monograph whose theme is the construction of the reality from the unreal, shown from a fiction shortfilm named "On blank" directed by the author. The shortfilm is included too with their respective Behind the scenes. Additionally it has monograph related extra material.</p>					

ANEXO 4

Bogotá, D.C. 3 de Diciembre de 2013

CARTA DE ENTREGA DE TRABAJOS DE GRADO

Yo Jhon Anyelo Morales Arévalo

identificado con la cédula de ciudadanía No. 80.878.797 estudiante

del programa de Dirección y producción de medios

audiovisuales de la **Corporación Unificada Nacional**,

autorizo a la institución para hacer utilización académico-investigativa del presente

trabajo de grado titulado Proyecto de cortometraje sobre la construcción de

realidad a partir de lo irreal además su divulgación a través de la

biblioteca virtual para su consulta, el cual he desarrollado para optar al título de

Profesional en dirección y producción de medios audiovisuales

FIRMAS DE AUTORIZACIÓN


Jhon Anyelo Morales Arévalo

NOMBRE

80.878.797 de Bogotá DC.

CÉDULA

**PROYECTO DE CORTOMETRAJE SOBRE LA REALIDAD A PARTIR DE LO
IRREAL**

JHON ANYELO MORALES ARÉVALO

**Asesora
Mónica Taboada**

**CORPORACIÓN UNIFICADA NACIONAL
DE EDUCACIÓN SUPERIOR “CUN”
PROGRAMA DE DIRECCIÓN Y PRODUCCIÓN DE MEDIOS AUDIOVISUALES
BOGOTÁ DC.
2013**

**PROYECTO DE CORTOMETRAJE SOBRE LA REALIDAD A PARTIR DE LO
IRREAL**

JHON ANYELO MORALES ARÉVALO

**Proyecto de grado para optar al título de
Profesional en Dirección y Producción de Medios Audiovisuales.**

**Director
Bruno Pous Oviedo Nuñez**

**CORPORACIÓN UNIFICADA NACIONAL
DE EDUCACIÓN SUPERIOR “CUN”
PROGRAMA DE DIRECCIÓN Y PRODUCCIÓN DE MEDIOS AUDIOVISUALES
BOGOTÁ DC.
2013**

Nota de Aceptación

Presidente del Jurado

Jurado

Jurado

Bogotá DC. Diciembre de 2013.

TABLA DE CONTENIDO

1. TÍTULO DEL PROYECTO	14
2. TEMA	15
3. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	16
4. OBJETIVOS.	17
4.1 Objetivo General	17
4.2 Objetivos Específicos	17
5. JUSTIFICACIÓN.	18
6. MARCO TEÓRICO	19
6.1 Antecedentes en el estudio de lo real y lo imaginario. El mito de la caverna	19
6.2 Apolíneo y dionisiaco	20
6.3 Lo Real, Lo Imaginario Y Lo Simbólico	20
6.4 El Existencialismo y su interpretación de lo real e imaginario.	22
6.5 La imaginación activa.	23
6.6 Referentes audiovisuales	23
7. METODOLOGÍA.	26
8. IMPACTO ESPERADO.	28
9. CRONOGRAMA DE EJECUCIÓN.	29
10. STORY LINE.	30
11. SINOPSIS	31
12. ESCALETA	32
13. GUIÓN LITERARIO.	35
14. GUIÓN TÉCNICO.	45
15. PRESUPUESTO	51
16. PLAN DE FINANCIACIÓN.	53
17. TRATAMIENTO	59
17.1 Planteamiento de arte	59
17.1.1 Paleta de color	62

17.1.2 Habitación de Alba cuando está en la realidad	63
17.1.3 Habitación de Alba cuando está en la fantasía	64
17.2 Vestuario	64
17.3 Planteamiento de fotografía	65
17.5 Planteamiento de cámara	67
17.6 Planteamiento de sonido	68
17.7 Planteamiento de música	68
18. CRONOGRAMA GENERAL DEL PROYECTO.	69
19. LOCACIONES, <i>CASTING</i> Y FICHA TÉCNICA.	70
19.1 Locaciones	70
19.2 Casting	71
19.3 Ficha técnica	74
20. PLAN DE RODAJE O GRABACIÓN	75
21. PLAN DE PRODUCCIÓN. CONTRATOS, AUTORIZACIONES, DERECHOS DE AUTOR.	78
22. FUENTES DE INFORMACIÓN (BIBLIOGRÁFICAS, VIDEOGRÁFICAS O FILMOGRÁFICAS, INTERNET U OTRAS).	79
22.1 Internet	79
22.2 Bibliográficas	79
22.3 Videográficas	80
23. PROPUESTA DE DIFUSIÓN Y PROMOCIÓN.	81
24. BIBLIOGRAFÍA	82
25. FILMOGRAFÍA	83
26. CIBERGRAFÍA	84

1. TÍTULO DEL PROYECTO

Proyecto de cortometraje sobre la realidad a partir de lo irreal

2. TEMA

La creación de realidades a través de lo imaginario por medio de un cortometraje.

3. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

El choque entre la percepción subjetiva de la realidad de una persona y otra a causa de sus propias nociones acerca de lo real y lo que no lo es.

4. OBJETIVOS

4.1 Objetivo General

Analizar la percepción subjetiva en la construcción de realidades, a partir de un cortometraje de ficción.

4.2 Objetivos Específicos

Explicar el papel de la mente en la creación de realidades propias

Confrontar el pensamiento analítico y racional con el pensamiento creativo a través de sus personajes.

5. JUSTIFICACIÓN

El detonante para desarrollar el tema de este trabajo, es la relatividad con que los seres humanos perciben las cosas como reales o imaginarias. Que al ser compartidos desencadenan un choque de visiones tanto por la subjetividad con que se perciben, como por la relatividad antes mencionada.

Esta batalla de visiones es la que se desea plantear tanto con este proyecto, cómo con el cortometraje resultante.

6. MARCO TEORICO

Este proyecto tiene un marco basado en 5 teorías del pensamiento, filosófico, semiótico, y psicológico. Que sustentan el papel de lo real como de lo imaginario, y las formas en que se manifiestan y se construyen.

6.1 Antecedentes en el estudio de lo real y lo imaginario. El mito de la caverna

Los primeros en debatir el tema de la percepción de la realidad y lo imaginario. Son los filósofos griegos de la edad antigua como Sócrates al hacer la afirmación de: “sólo sé que nada sé” refiriéndose a las limitaciones que tiene el ser humano a la hora de percibir e interpretar la realidad. Filósofos posteriores como Platón, al plantear su mito de la caverna en su obra “La república” La cual explica y profundiza en el tema al mostrar al ser humano como alguien que construye su realidad partiendo de la realidad que se le muestra. El mito narra lo siguiente:

“Hemos de imaginar una enorme caverna en la que hay unos hombres prisioneros desde su infancia, encadenados de cuello y miembros de tal modo que sólo pueden mirar hacia adelante. Por detrás y por encima de estos prisioneros brilla un fuego, y entre el fuego y los prisioneros se encuentra un pasillo con un muro en lo alto que proyecta los cuerpos de cualquier objeto que pase por el pasillo.”

“Si un prisionero quedara libre de estas cadenas a las que estaba acostumbrado y pudiera darse la vuelta en dirección al muro, el pasillo y las figuras en movimiento, se quedaría atónito por un instante, y a continuación se percataría de que las formas de las sombras, a las que hasta ahora había considerado durante toda su vida objetos reales, son no otra cosa que meras ilusiones al compararlas con los objetos que ahora puede ver”

“Si se le hiciera salir al prisionero a la luz del sol, al principio quedaría deslumbrado por el resplandor de la luz y necesitaría algún tiempo para habituarse a ella antes de poder mirar las cosas del mundo exterior”

“Si tal individuo regresara entonces a la caverna y volviera a ocupar entre los prisioneros que permanecen encadenados, descubriría que ha perdido su capacidad de distinguir los detalles del fino juego de sombras que se proyectan sobre el muro de la caverna, quedaría cegado por la oscuridad y daría a sus compañeros la impresión de ser un loco inútil.”¹

6.2 Apolíneo y dionisiaco

Partiendo de la teoría de los filósofos griegos, y al analizar las tragedias del teatro griego. Friederich Nietzsche plantea su teoría de lo apolíneo y lo dionisiaco en el “Nacimiento de la tragedia”, la cual plantea dos formas de ver, interpretar y actuar en la realidad:

“Nietzsche acuña el termino **Dionisiaco** (relativo al dios griego de la ebriedad) a la capacidad de dejarse llevar por el instinto y gozar de todo lo terrible de la existencia. Lo dionisiaco es lo vital, lo irracional, lo desmesurado, y lo cruel y lo imperfecto. Frente a esto, Nietzsche describe también lo **apolíneo** como lo racional, lo medido, lo reflexivo y lo formal y lo perfecto.

Pues bien; para Nietzsche el arte trágico surge cuando se encuentran ambos ordenes, es decir, cuando se le impone forma a lo desmesurado”²

Cabe resaltar que estas dos visiones, también aplican para lo imaginario. Ahora, la siguiente teoría aborda mas concretamente, el tema de lo real y lo imaginario.

6.3 Lo Real, Lo Imaginario Y Lo Simbólico

El psicoanalista francés Jacques Lacan esbozó una teoría que buscaba definir lo que es real, lo que es imaginario, y por último lo simbólico. En sus análisis descubre que dichos elementos no son cosas aisladas sino van unidas porque lo real no se desliga de lo imaginario, y lo simbólico no se puede separar de lo real y lo imaginario. Y lo expresa como un nudo borromeo de ésta forma:

¹ Melling David J. (1991). *Introducción a Platón*. Madrid. Alianza Editorial, S.A.

² <http://franciscmartintorres.wordpress.com/2013/04/22/apolineo-y-dionisiaco-ejemplos/>

³ <http://aquileana.wordpress.com/2008/04/27/psicoanalisis-jacques-lacan-lo-real-lo-imaginario/>

² <http://franciscmartintorres.wordpress.com/2013/04/22/apolineo-y-dionisiaco-ejemplos/>

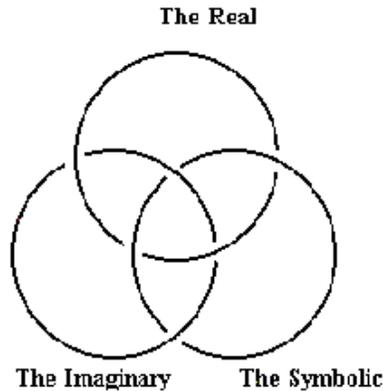


Ilustración 1 Fuente: <http://aquileana.wordpress.com/2008/04/27/psicoanalisis-jacques-lacan-lo-real-lo-imaginario-y-lo-simbolico-lo-imaginario-y-el-concepto-del-otro/>

Lo real es definido por Lacan del siguiente modo:

“Lo real es aquello que no se puede expresar como lenguaje, lo que no se puede decir, no se puede representar, porque al re-presentarlo se pierde la esencia de éste, es decir, el objeto mismo. Por ello, lo Real está siempre presente pero continuamente mediado mediante lo imaginario y lo simbólico.”³

Lo imaginario:

“Es el reino de la identificación espacial que inicia en el estadio del espejo y es instrumental en el desarrollo de la agencia psíquica. Es en este proceso de formación que el sujeto puede *identificar* su imagen como el ‘yo’, diferenciado del *otro*. Lo que se designa como ‘yo’ es *formado a través* de lo que es el otro —en otras palabras, de la imagen en el espejo. Es la forma primitiva de pensamiento simbólico.”⁴

Lo simbólico:

³ <http://aquileana.wordpress.com/2008/04/27/psicoanalisis-jacques-lacan-lo-real-lo-imaginario-y-lo-simbolico-lo-imaginario-y-el-concepto-del-otro/>

⁴ <http://aquileana.wordpress.com/2008/04/27/psicoanalisis-jacques-lacan-lo-real-lo-imaginario-y-lo-simbolico-lo-imaginario-y-el-concepto-del-otro/>

“Lo simbólico, término que utilizaba para la colaboración lingüística (lenguaje verbal coherente), genera una reflexión a nivel comunitario del conocimiento primitivo del *yo* y crea el primer conjunto de reglas que gobiernan el comportamiento e integran a cada sujeto en la cultura. Constituye el registro más evolucionado y es el que tipifica al ser humano adulto. Lacan considera que el lenguaje construye al sujeto y el humano padece este lenguaje porque le es necesario y le aporta a cada sujeto una calidad heurística (con el lenguaje simbólico se piensa, con este lenguaje se razona, con tal lenguaje existe comunicación - simbólica- entre los humanos).”⁵

Lo anterior explica la realidad como un estado en que las cosas son mostradas tales como son, sin ninguna representación o alteración de sus formas; Mientras que lo imaginario es una interpretación basada en lo mostrado por otros; Y lo simbólico es el lenguaje o código en que son mostradas tales cosas.

6.4 El Existencialismo y su interpretación de lo real e imaginario.

Otra de las teorías que usamos de referencia para este proyecto, es la corriente filosófica del existencialismo. Que básicamente se define como:

“una corriente filosófica que persigue el conocimiento de la realidad a través de la experiencia inmediata de la propia existencia. De todas formas, no se ha desarrollado una teoría precisa o exacta que defina claramente este concepto. Lo que está claro es que este movimiento de la filosofía destaca al ser humano individual como creador del significado de su vida. La temporalidad del sujeto, su existencia concreta en el mundo, es aquello que constituye al ser y no una supuesta esencia más abstracta.

Los existencialistas no creen que el individuo sea una parte de un todo, sino que cada ser humano es una integridad libre por sí misma. La existencia propia de una persona es lo que define su esencia y no una condición humana general.

⁵ <http://aquileana.wordpress.com/2008/04/27/psicoanalisis-jacques-lacan-lo-real-lo-imaginario-y-lo-simbolico-lo-imaginario-y-el-concepto-del-otro/>

En otras palabras, el ser humano existe desde que es capaz de generar cualquier tipo de pensamiento. El pensamiento hace que la persona sea libre: sin libertad, no hay existencia.”⁶

Al llevar esta teoría al tema de este proyecto se hace en el sentido de que la persona a través de su pensamiento (que puede llegar a ser imaginario) proyecta su propia existencia.

6.5 La imaginación activa.

Este concepto fue definido por Carl Jung partiendo de la diferenciación entre imaginación y fantasía y lo describe de esta manera:

“La fantasía es pura irrealidad, un fantasma, una fugaz impresión; la imaginación en cambio, es creación activa orientada hacia un objeto[...] Una fantasía es más o menos un invento individual y queda en la superficie de las cuestiones personales y de las expectativas conscientes. Por el contrario, imaginación activa significa, como dice la expresión, que las imágenes tienen una vida propia y que los acontecimientos simbólicos se desarrollan también su lógica interna... eso como es obvio, si la razón consciente no interfiere. [...] Si nos concentramos en una imagen interior y cuidamos no interrumpir el natural deslizamiento de los acontecimientos, nuestro inconsciente producirá una serie de imágenes que formarán una historia completa. [...] En la última parte del análisis con frecuencia la objetivización de imágenes toma el lugar de los sueños.”⁷

A partir de este concepto se interpreta que la imaginación no es un proceso tan irracional como parece, sino que tiene una mecánica definida. Que se forma en la mente consciente e iguala a la del sueño.

6.6 Referentes audiovisuales.

Los referentes utilizados en este proyecto, basados en el tema de este proyecto, son principalmente la película “El eterno resplandor de una mente sin recuerdos” (2004)

⁶ <http://definicion.de/existencialismo/>

⁷ Galimberti Umberto. (1992). *Diccionario de Psicología*. México DF. Siglo veintiuno editores, s.a. de c.v.

de Michel Gondry del cual se basa una de los momentos del cortometraje, la cual es la pérdida de memoria parcial que sufre el protagonista, con la clara diferencia de que su pérdida en dicha película, no es inducida; y la protagonista de este corto es una enfermedad que sufre involuntariamente. Juntos a otros elementos como algunos de sus personajes secundarios como el doctor de la historia, sumados a otros elementos de la historia y el guión escrito por Charlie Kaufman del cual se menciona lo siguiente:

“El guionista Charlie Kaufman se perfilaba como un especialista en las zonas más ocultas del cerebro y es que de todos modos vivimos en tiempos cerebrales”

“Sus películas emplean la pérdida de memoria como un elemento narrativo pero en el eterno resplandor le da otra vuelta, al ponernos en gran parte de la película en la cabeza de los protagonistas”⁸

Lo anteriormente mencionado se aplica como método en el guión para involucrar al espectador en el proceso que la protagonista de la historia sufre para crear esa realidad a partir de lo imaginario, a su vez esta película nos da un referente para mostrar el tema del proyecto de una manera audiovisual.

También nos basamos en la siguiente habilidad que posee Michel Gondry y aplicó para llevar a cabo esta película:

“Es evidente que Michel Gondry se mueve en todo momento en este caos de planos de consciencia”⁸

Esa posibilidad de mover al espectador en diferentes planos de consciencia se aplica como en el guión así como en el arte y la fotografía del cortometraje que sustenta este proyecto.

Ahora vamos al segundo referente audiovisual de este proyecto la cual fue una de las fuentes de inspiración para el proyecto y para los posteriores tratamientos del cortometraje.

Se trata del film “Perfect Blue” (1997) del animador japonés Satoshi Kon, el cual aborda el tema de lo real y lo imaginario, Pero de ella tomamos elementos visuales, sonoros y de arte, en este último apartado basamos el juego de disposición de elementos de arte en un mismo espacio a lo largo del relato de la película en cuestión.

También usamos elementos narrativos como los siguientes:

⁸ Müller Jurgen, Duncan Paul. (2011). *Cine de los 2000*. Koln. Taschen.

“Satoshi Kon toma los elementos astutos y traicioneros del guión hecho por su guionista Sadayuki Mural y difumina toda conexión posible entre la fantasía y la realidad; cortando toda transición, música o imagen que normalmente señalaría un flash back o una secuencia onírica. El espectador llega a estar tan inseguro e invulnerable como sus personajes, sin certeza alguna de lo que no es real y lo que en verdad si lo es”.⁹

Para conectar y expresar elementos tan ambiguos y complejos en el dilema de lo real y lo imaginario, se escogió desarrollar una narrativa clásica basada en el texto el guión del Robert McKee, con el fin de expresar de manera simple la complejidad de lo real y lo imaginario, anteriormente expresada.

⁹ McCarthy Helen. (2008). *500 essential anime movies, the ultimate guide*. Nueva York. Harper Collins publishers.

7. METODOLOGÍA.

El origen de esta historia se remonta a una idea para la electiva de cortometraje del ciclo técnico del programa de medios audiovisual, la cual trataba de un personaje que se enamora de alguien que sólo existe en el mundo virtual. Inspirado en la siguiente noticia:

“Nerd se casa con personaje de videojuego

Un ciudadano japonés y el personaje ‘Nene’ se fueron de luna de miel al extranjero; en la cultura nipona existe la tradición de pedir matrimonio a los personajes.”¹⁰

El argumento fue cambiando poco a poco, hasta llegar al actual.

A medida que se pulía el guión final de este cortometraje, también se realizaba la preproducción del cortometraje que requería mucha ayuda en equipos y personal para realizarlo, debido al bajo presupuesto con el que se contaba (ver plan de financiación); por lo anterior también se optó por desarrollar el cortometraje de la manera más práctica y simple posible, sin perder calidad y factura en el cortometraje resultante.

Una vez conformado el equipo de trabajo se procedió que cada área desarrollara sus planteamientos basados en los lineamientos planteados por el director.

En lo visual se trabajo en formato HD 1080p 24 fps, con cámaras DSLR debido a sus facilidades para trabajar el bajo costo y la calidad que entregan. Para este corto se trabajaron con 1 cámara Canon EOS /D y una Canon EOS rebel t5i que grabaron por separado la parte real e imaginaria respectivamente. También se trabajo con un maletín de luces ARRI de tres luces tungsteno de 650 W sumado a una luz principal tungsteno de 2000W con el cual se busco una iluminación simple pero efectiva.

Ya en la parte sonora, debido a las limitaciones de las cámaras DSLR para el registro de audio, se grabó por aparte en una grabadora externa TASCAM para obtener un registro de

¹⁰ <http://www.cnnexpansion.com/economia-insolita/2009/12/18/nerd-se-casa-con-personaje-de-videojuego>

audio prolijo y decente. La música del cortometraje se realizó en su totalidad con el software de musicalización Reason, así se pudo lograr una música que cumpliera con la finalidad del guión literario y el técnico. Y a su vez poseer una musicalización propia con la cual poder prescindir de música de terceros protegida por derechos de autor, Que hubiese restringido las condiciones de uso del cortometraje.

La parte de edición y posproducción se realizó también en su totalidad con el software de edición no lineal Final cut. que permite dar una edición simple y completa, con la menor necesidad de recursos adicionales posible.

8. IMPACTO ESPERADO

Con este proyecto se espera profundizar el papel de lo imaginario a la hora de construir nuestra realidad y mostrar cómo lo imaginario ejerce un papel que de algún modo tiene cierta relevancia en la construcción de dicha realidad.

9. CRONOGRAMA DE EJECUCIÓN

FECHA	ACTIVIDAD
Semana 1-10	Escritura y re-escritura del guión
Semana 5-10	Preproducción del cortometraje
Semana 10	Grabación del cortometraje
Semana 11-13	Edición y Post-producción
Semana 13	Proyección del cortometraje final

10. STORYLINE

Alba pierde su memoria y sus funciones corporales, su novio la ayuda; pero su doctor afirma que ella ha inventado su enfermedad y su “supuesto” novio. Por lo que Alba materializa a su novio y su fantasía.

11. SINÓPSIS

Alba, una joven actriz, parece sufrir una extraña enfermedad, que le hace lentamente olvidar sus recuerdos y perder las funciones corporales mínimas como respirar. El peligro es que a su corazón también se le olvide latir...

Arturo, su novio, junto al Doctor López, tratan de curarla.

El doctor afirma que Alba ha inventado todo lo que ella cree haber vivido y ahora está olvidando. El siquiatra le demuestra que sus memorias, ilusiones y deseos realmente nunca sucedieron.

Alba contradice al doctor López, hace que sus fantasías y sueños se materialicen, los vuelve reales. Arturo quien antes no existía, ahora es real.

12. ESCALETA

ESC 1

Alba es una joven actriz que es grabada por Arturo, su novio, pero no sólo olvida lo que iba a decir, también olvida sus funciones corporales y vitales. Arturo se alarma y llama al doctor López

ESC 2

El doctor López luego de revisar a Alba, concluye que sufre una rara amnesia que le está haciendo olvidar sus recuerdos y funciones corporales, a tal punto que a su corazón se le olvidará latir y morirá. Así que le indica a Arturo el tratamiento a seguir, el cual consiste en ayudarle a recordar lo que olvidó, usando todo objeto, imagen, sonido, etc. Que esté relacionado con lo que ha olvidado.

ESC 3

Arturo comienza el tratamiento, silbándole a Alba una canción que ella silbó en un video de su Smartphone, pero que está incompleta. En un principio ella no reacciona, pero luego ella comienza a silbar la canción completa (con la parte que faltaba en el video), recobrando su primer recuerdo.

MONTAJE MUSICAL

Arturo continúa con el tratamiento, enseñándole de nuevo funciones corporales como comer y hablar. Después le muestra imágenes, videos, etc. Con el fin que Alba recupere el habla. Luego de recuperarla conversa con ella, para terminar de recordarle los recuerdos que le faltan.

ESC 4

Arturo y Alba tratan de recordar el recuerdo que le falta a ella para terminar el tratamiento y quedar curada de su amnesia, pero ella al ver a Arturo, se desmaya repentinamente y queda inconsciente. Arturo trata desesperadamente de hacerla reaccionar mientras llama de nuevo al doctor

ESC 5

Alba “recobra la consciencia” y despierta de su cama. Le pregunta al doctor López por Arturo. Éste le dice que Arturo no existe porque ella se imaginó tanto a él como su amnesia (que nunca padeció). Alba no le cree nada pues para ella todo fue real y trata de demostrárselo mostrándole unos videos que Arturo grabó con la cámara, pero lo que encuentran son videos de ella sola haciendo lo que ha sucedido en las escenas anteriores como si él existiera. Ella entra en shock y pierde la consciencia de nuevo.

ESC 7

Alba despierta de nuevo en el mundo real. Aún se niega a admitir la no existencia de Arturo, es más se afirma más en su existencia. Lo que había olvidado realmente era su verdadero trauma

ESC 8

El trauma de Alba es que olvida a las personas luego de enamorarse de ellas, sufriendo por ello. Por tal razón acude al doctor López para ser curada de tal trauma, pero no ve resultado alguno.

ESC 10

Ante la falta de resultados con el doctor, Alba sueña con hacer realidad su ilusión de tener un novio (Arturo) que no se olvide de ella y la salve de una amnesia mortal. Algo que efectivamente ocurre cuando aparece y lo comprueba con sus propios sentidos.

ESC 11

El doctor no cree nada de lo que le dice, afirma que ha enloquecido, y decide mandarla al manicomio , ella lo desafía mostrándole que puede volver realidad lo que imagina, haciendo aparecer a Arturo, algo que consecuentemente ocurre, demostrando su existencia. El doctor p es incapaz de asimilar lo que sucedió, y la reta a desaparecerlo con su mente. Alba efectivamente lo desaparece. Luego, ella con su mente hace que su habitación se vea como en su fantasía con Arturo, pero en el mundo real. Finalmente, en ese mundo imaginario hecho realidad los dos retoman la grabación que estaban haciendo al principio.

13. GUIÓN LITERARIO

ESC 1 INT. CASA DE ADA HABITACIÓN DE ADA. DÍA ESC 1

Vemos a ALBA (Una joven actriz) en el 'viewfinder' de una cámara mientras escucha las instrucciones de Arturo su novio, quien está grabando lo que ella está por hacer.

ARTURO
(fuera de campo)
Entonces, abres los ojos y sin
mirar a la cámara, comienzas OK?.

ALBA afirma con la cabeza mientras la cámara encuadra sus ojos. Aparece el aviso de 'rec' en el 'viewfinder'.

ARTURO (CONT'D)
(fuera de campo)
Grabando...

ALBA despierta abriendo sus ojos lentamente.

ALBA
Alguna vez... te has enamorado de
algo que no existe?.

ALBA mira una hoja en blanco frente a ella

ALBA (CONT'D)
Lo que mi mente dice que existe, es
real?

ALBA cierra los ojos.

ALBA (CONT'D)
Si es algo que inventó mi mente,
por qué recuerdo su piel, su olor,
su alma, su...

Se queda muda e inmóvil

ARTURO
Alba, íbamos bien. Vamos a
repetirla.

ALBA
Qué es "repetirla"?

ARTURO
(se ríe sin tomarla en
serio)
Vamos a repetir la escena OK?

ALBA no puede hablar bien, lo que dice es incomprensible, le es cada vez más difícil mover la boca y la lengua.

2.

ARTURO (CONT'D)
Alba, qué... te pasa?

ALBA hace señas de no entender lo que él le está diciendo.
Arturo se acerca a ella.

ALBA se derrumba y trata de levantarse infructuosamente. No
puede hablar ni mantenerse en pie, sólo puede arrastrarse.

Él está alarmado.

ESC 2 INT. CASA DE ADA HABITACIÓN DE ADA. HORAS DESPUES. ESC 2

Ada está acostada en su cama mirando al techo como una
muñeca. El DOCTOR LÓPEZ habla con ARTURO.

DOCTOR LÓPEZ
Ella tiene una amnesia progresiva
que se va volver total.

ARTURO
Eso, qué quiere decir?.

El DOCTOR LÓPEZ coge un lápiz y la hoja en blanco que vio
ALBA. Escribe unas palabras, aleatoriamente, por toda la
hoja, luego las une con líneas, arbitrariamente, unas con
otras.

DOCTOR LÓPEZ
Imagínese que estas palabras son
sus recuerdos y todo lo que su
memoria ha aprendido a lo largo su
vida.

El doctor borra algunas líneas.

DOCTOR LÓPEZ (CONT'D)
Lo que sucede es que el cerebro
está desconectando sus conexiones
neuronales. Es decir, el acceso a
sus recuerdos y a sus funciones
corporales, como el habla, el
movimiento, etc.

El doctor le señala las palabras a ARTURO

DOCTOR LÓPEZ (CONT'D)
Los recuerdos están ahí pero su
cerebro no puede acceder a ellos.
Y eso lo interpreta...

3.

Borra las palabras de la hoja que ya no tienen líneas que las conecten.

DOCTOR LÓPEZ (CONT'D)
Como si no existieran. El problema es que esa amnesia progresiva va desconectando esas conexiones...

Borra las demás líneas más y más rápido

DOCTOR LÓPEZ (CONT'D)
Cada vez más y más rápido, Hasta...

Le muestra una hoja en blanco

DOCTOR LÓPEZ (CONT'D)
La amnesia total. Su sistema nervioso va a olvidar hasta cómo hacer latir su corazón, y en ese momento se va a morir.

Arturo está anonadado, le cuesta asimilar la información.

ARTURO
Es en serio?

DOCTOR LÓPEZ
(serio)
Acaso, me estoy riendo?

ARTURO
Podemos hacer algo?. Hay algún tratamiento?.

DOCTOR LÓPEZ
Sí lo hay, pero hay que hacerlo rápido.

ARTURO
¿Y Cuál es?.

DOCTOR LÓPEZ
Ella todavía puede hacer memoria. Pero tiene que recurrir a su intuición para recuperarla; Así que ayúdela a recordar absolutamente, todos sus recuerdos.

El doctor mira el reloj

DOCTOR LÓPEZ (CONT'D)
Antes de las 15 horas que le quedan de memoria, o más bien de vida.

4.

ARTURO
Y cómo hago eso?

DOCTOR LÓPEZ
Por eso no la hospitalicé, porque
ella necesita todo lo que le
recuerde a algo, a la mano.

Señala las cosas que hay en la habitación.

DOCTOR LÓPEZ (CONT'D)
Empiece con música, sonidos,
imágenes, y todo lo demás.
No le hable hasta que sepa hablar y
entender el español. De ahí en
adelante, hasta que lo recuerde
todo.

El doctor se marcha. ARTURO lo retiene.

ARTURO
Y eso... funciona?.

DOCTOR LÓPEZ
Cuando lo haga, lo sabrá.

El doctor se va definitivamente.

CORTE A:

ESC 3 INT. HABITACIÓN DE ALBA. MOMENTOS DESPUES. ESC 3

La habitación está atiborrada con montones de objetos de toda
clase, entre ellos muchas hojas con anotaciones.

ARTURO ve un video que encontró en el smartphone de ADA

En el video ella está junto a una amiga suya.

AMIGA
Te despiertas con canciones?

ALBA
Sí, porque desde era chiquita, a mi
mamá le daba por silbar canciones
por la mañana. Había una que era
como...

ALBA silba una canción. El video termina abruptamente sin que
la canción termine

5.

ARTURO se acerca a ALBA quien estaba acostada, la despierta y ella lo mira.

Luego, ARTURO silba la canción que escuchó en el video. Ella no muestra respuesta alguna. Pero de pronto comienza a silbar la canción en cuestión, incluso la parte que falta en el video.

Arturo se emociona.

CORTE A:

MONTAJE MUSICAL

Vemos a ADA observando fotos, videos, imágenes, y música. ADA responde a lo que ve imitando lo que mira en ellos.

Luego ARTURO le enseña a comer y rápidamente ADA comienza a comer por sus propios medios y de la manera correcta.

Después, ARTURO le muestra más cosas referentes a sus recuerdos. Pero esta vez comienza a pronunciar palabras sueltas hasta que dice la primer frase completa con una que otra dificultad de pronunciación.

Más tarde, ARTURO conversa con ALBA, algunas veces ríen, otras veces se entristecen, a veces simplemente hacen el ademán del recuerdo en cuestión.

FIN DEL MONTAJE MUSICAL:

CORTE A:

ESC 4 INT. CASA DE ALBA HABITACIÓN DE ALBA. ALBA ESC 4

El reloj marca las 5:55 de la mañana.

Los dos echan cabeza tratando de recordar algo más. Mientras observan los objetos y las hojas con anotaciones.

ARTURO

No se nos olvida algo más? Algo que no recuerdes, pero que se te haga familiar?.

ADA barre con la mirada la habitación. Cuando observa a ARTURO su visión se pone borrosa, se desploma apagando la luz al caer paralizada en el suelo.

ÉL la levanta y la sacude para que reaccione. Ella no responde, está inconsciente.

6.

ARTURO marca al celular del DOCTOR LÓPEZ.

ARTURO (CONT'D)
Doctor ayúdeme, es urgente...

FADE A NEGRO:

FADE A:

ESC 5 INT. CASA DE ALBA HABITACIÓN REAL DE ALBA. DÍA ESC 5

ALBA despierta en su cama. La habitación esta arreglada de forma muy diferente, el DOCTOR LÓPEZ está junto a ella.

ADA
Y Arturo?

DOCTOR LÓPEZ
Arturo?... Él sólo está en su mente. Usted se lo inventó, así como la idea de que él la estaba grabando...

ALBA menea levemente la cabeza de un lado a otro negando lo que el doctor le está diciendo.

DOCTOR LÓPEZ (CONT'D)
De repente usted sufre una amnesia progresiva que amenaza con matarla...

ALBA está desconcertada.

DOCTOR LÓPEZ (CONT'D)
"Arturo" le aplica un tratamiento que supuestamente yo le recomendé para curarla, Usted se desmaya y... ¿tengo que decirle algo más?

Repentinamente, ella se levanta, y toma al doctor por la camisa.

ALBA
(furiosa)
Escúcheme !Yo no estoy loca! y lo puedo probar. Ve la cámara. Arturo lo grabó todo. Mire los videos.

DOCTOR LÓPEZ
Vamos a verlos pero no probarán su punto, sino el mío.

7.

El doctor conecta la cámara a un televisor y observan el material

En la pantalla Vemos a ALBA sola en la habitación haciendo todo lo que se ha visto en las escenas anteriores, como si Arturo existiera allí.

ALBA al ver la pantalla queda en shock, súbitamente pierde el conocimiento y se desploma al suelo.

El DOCTOR LÓPEZ la toma por su muñeca evitando que caiga al suelo.

DOCTOR LÓPEZ
Sandra, tráigame el medicamento ya.

FADE A NEGRO.

FADE A:

ESC 7 INT. CASA DE ALBA HABITACIÓN REAL DE ALBA. DÍA ESC 7

Ada despierta en la habitación. El doctor está de nuevo junto a ella.

ADA
(insistente)
Arturo... Sí existe.

DOCTOR LÓPEZ
No es así. Usted esta obsesionada con algo que no es real, ni se va a hacer realidad.

Alba mira fijamente al doctor.

ALBA
Yo hice que existiera. TansÓlo olvidé por qué lo había hecho.

El doctor está desconcertado y decepcionado.

ESC 8 INT. CASA DE ALBA HABITACIÓN REAL DE ALBA. DÍA - FLASHBACK ESC 8

ALBA escucha lo que le dice el doctor, que está sentado frente a ella.

DOCTOR LÓPEZ
Se acuerda de él.

Le muestra una foto, Alba la observa.

ALBA

No.

El doctor guarda la foto y le muestra otra.

DOCTOR LÓPEZ

Y de él.

ALBA

Tampoco.

DOCTOR MORALES

Usted se enamoró de ellos dos,
salió un tiempo con ellos y ahora
no se acuerda ni cómo se llaman.

Alba Comienza a llorar.

ESC 10 INT. CASA DE ALBA HABITACIÓN REAL DE ALBA. DÍA - FLASHBACK 10

Alba mira desalentada por la ventana de su habitación, hacia una calle sola.

ALBA (V.O.)

Y si pudiera hacer realidad lo que
imagino?
Y si imagino a alguien que ... me
salve de esta amnesia, que me está
deteniendo el corazón?

Golpean a la puerta, Alba la abre, se estremece cuando ve a Arturo, quien entra a la habitación.

ARTURO

Porque estás tan asustada?

ALBA

Es que no se si tú eres algo que
imaginé, o algo que es real o...

ARTURO

Quieres saber si soy real?

Arturo la toma y la besa. Alba esta estupefacta.

FADE A NEGRO.

ESC 11 INT. CASA DE ALBA HABITACIÓN REAL DE ALBA. DÍA ESC 11

El doctor esta incrédulo

DOCTOR LÓPEZ
Lo que está diciendo, no tiene
sentido.

ALBA
!Lo tiene! Arturo es la única
persona de la que me he enamorado,
y sin olvidarlo.

El doctor saca su celular y marca.

DOCTOR LÓPEZ
Aló, por favor tráigame una
ambulancia con personal necesito
internar a ...

ALBA le rapa el celular.

ALBA
Por favor tiene que creerme. Si
Arturo entra por esa puerta y se
presenta, no me lleva al manicomio,
le parece.

Alba le muestra sus muñecas como si la fueran a esposar.
El doctor trata de recuperar su celular. Alba rehuye del
doctor

DOCTOR LÓPEZ
(sarcástico)
Quisiera conocerlo, pero él !No
existe!.

ALBA corre a la puerta que golpea desesperadamente. No pasa
nada. El doctor forcejea con ella por el celular. Se lo logra
quitar.

De repente la puerta se abre y entra Arturo. Alba se alegra,
los dos se abrazan y se besan.

DOCTOR MORALES
(a ALBA)
O sea que él existe, por obra y
gracia de su mente?

Los dos afirman serenamente con la cabeza, el doctor está
cada vez desconcertado.

DOCTOR LÓPEZ
(a ALBA)
Entonces usted me puede borrar de
la faz de la tierra, y todos
felices?

ALBA
No es mala idea.

Alba mira al doctor y éste desaparece del lugar. Arturo queda atónito con lo que acaba de ver.

ALBA (CONT'D)
Ahora, la realidad la escribo con mi mente.

Inesperadamente, los objetos que estaban en la primera escena aparecen en la habitación uno por uno, en su disposición original. Incluida la cámara.

La habitación se transforma paso a paso, a como estaba en aquella escena.

ARTURO encuadra la cámara, ALBA se pone en posición.

ARTURO
Vamos a repetir todo desde el inicio OK?

Vemos a ALBA desde la vista del viewfinder.

ALBA
OK.

Alba cierra los ojos

Vemos el "rec" en la pantalla

ARTURO
(fuera de campo)
Grabando.

Alba abre los ojos lentamente.

CORTE A:

CRÉDITOS FINALES

FIN.

14. GUIÓN TECNICO

Video	Audio
<p>SEC 1 ESC 1 Travelling en PM hacia Arturo, luego un PMC de alba desde la cámara de Arturo, hasta que éste se acerca a ella. Luego terminamos con un travelling around con algunos zooms cuando Alba se derrumba y comienza a arrastrarse y gatear alrededor de él</p>	<p>Al principio vamos sólo con las voces de los personajes, en el momento en que Alba comienza a Alba vamos con una música de suspenso algo siniestra que va entrando poco a poco. Hacemos énfasis en los sonidos puntuales que Alba hace cuando comienza a perder el habla luego todas sus funciones corporales y comienza a arrastrarse y gatear alrededor de Arturo. La música termina de tajo.</p>
<p>ESC 2 Travelling Around en plano general (que hace raccord con la escena anterior) de los tres personajes, a ello le siguen paneos en primer plano de Arturo y el doctor intercalados con paneos holandeses en planos de detalle de lo que dibuja el doctor en las hojas. Finalmente vamos con travellings en plano medio en ligeros picados y</p>	<p>Aquí el sonido debe tomar énfasis en los diálogos de Arturo y el doctor. La parte musical mantiene el enfoque suspenso y de thriller pero las partes intensas de la música van cuando el doctor termina de dictar su diagnóstico y revela el peligro en que está Alba. De aquí en adelante la música se suaviza hasta el final de la escena.</p>

<p>contrapicados del dialogo final de los dos.</p>	
<p>ESC 3: Dolly en picado con algunos giros mostrando los objetos que usará Arturo en el tratamiento, el anterior movimiento que termina con un paneo hacia Arturo mirando el video que encuentra en el Smartphone de Alba. Le sigue un paneo holandés en plano de detalle del video reproduciéndose en el Smartphone. Seguimos en plano medio corto a Arturo hasta que se acerca a Alba, la cámara se queda quieta hasta terminar la escena. En ese momento paneamos hacia otro lado.</p>	<p>Aquí va el sonido ambiente de la escena tanto del Smart phone cuando reproduce el video y los silbidos de Arturo y Alba. Cuando Ella termina de silbar la canción damos entrada a la música del montaje musical.</p>
<p>MONTAJE MUSICAL esta parte se compone de travellings around alrededor de la habitación de cada uno de los momentos que ocurren en dicho montaje.</p>	<p>La música del montaje musical es electrónica pero muy dinámica, para darle velocidad al montaje de esta parte. Pero vamos a colocar algunos sonidos como fragmentos de los momento, en que Alba aprende a hablar cuando aprende a comer, cuando dialoga con Arturo.</p>
<p>ESC 4 comienza con un</p>	<p>Al principio vamos sólo con</p>

<p>ligero travelling de ellos dos echando cabeza. A ello le sigue la subjetiva de Alba barriendo con la mirada buscando algo que le dé una pista del recuerdo que le falta. Seguimos la caída de Alba en paneo contrapicado casi cenital que se detiene cuando cae finalmente al suelo y Arturo llama al doctor.</p>	<p>el sonido de los diálogos. Cuando Alba comienza a mirar a su alrededor la música va con un sintetizador dulce pero siniestro e intenso al final porque al final de esta escena Alba se desmaya y queda inconsciente. También vamos a acentuar el pedido de ayuda al doctor</p>
<p>SEC 5 Empezamos con un primer plano cenital de rostro de Alba cuando despierta en la cama. Le siguen un plano americano de ella y el doctor comenzando a hablar luego se intercalan tanto un plano medio de los dos así como un primer plano de perfil de Alba con sus reacciones a lo que le revela el doctor. A ello le sigue un plano americano cuando Alba agarra al doctor junto a un plano y contraplano cuando del dialogo consiguiente. Le sigue un plano medio o italiano de los cuando ella le señala la cámara seguido de otro plano similar del doctor</p>	<p>Aquí vamos con una música que lo saque a uno de lugar. Porque en este momento a Alba le revelan que todo lo había vivido anteriormente fue inventado por ella. El momento en que ella ve los videos del doctor va con el sonido ambiente del video. De aquí en adelante todo queda en silencio, salvo el dialogo final del doctor.</p>

<p>tomando la cámara y conectándola al TV.(Las tomas de los videos de ella sola en la habitación van en plano americano) Luego sigue un primer plano de Alba, de perfil, mirando el Tv en shock total. Terminamos con un plano general a ras del suelo, de su nueva caída y la respuesta del doctor.</p>	
<p>ESC 7 Empezamos con un primer plano de perfil de Alba, negándose a admitir que todo lo había imaginado. Acto seguido pasamos a un plano medio de ella y el doctor</p>	<p>Aquí entramos bruscamente con un sintetizador frio distante, bastante oscuro. Porque esta es la hora triste del personaje porque lucha por mantener su versión de los hechos a pesar de las pruebas que la desfavorecen</p>
<p>ESC 8 Esta escena va con plano y contraplano de ella y el doctor alternadamente</p>	<p>Aquí empezamos con el sonido de los diálogos. Y la música de la escena anterior.</p>
<p>ESC 10 Empezamos con un PP de ella pensando en la ilusión de hacer realidad lo que imagina. Seguimos con un plano general cenital de la habitación cuando ella abre la puerta, ve a Arturo y sucede el posterior desenlace de la escena.</p>	<p>La música de la escena anterior continua, pero cuando ella abre la puerta y ve a Arturo la música cambia a una de sintetizador suave muy suave, pero profunda y enternecedora. Porque este es ese momento mágico</p>

	<p>donde los protagonistas se ven por primera vez, y la protagonista materializa lo que imaginó.</p>
<p>ESC 11 Empezamos con con travellings around en plano americano cuando Alba discute con el doctor y lucha para no ser llevada al manicomio y demostrar la existencia de Arturo Paneamos a él cuando aparece y se junta con Alba, en ese mismo plano cogemos al doctor lo mantenemos fijo hasta que el doctor sale de escena con el fin de tomar el material necesario para hacer el efecto de desaparición en post. Seguimos con un travelling siguiendo a Alba hasta que se sienta en la cama en plano medio mostrando la habitación de fondo, en ese momento la cámara queda quieta y grabamos por fragmentos la misma imagen con el fin de hacer el time lapse con el que se busca recrear el efecto de transformación de la habitación de Alba y luego</p>	<p>La música aquí es de mucha tensión e intensidad que destaca la percusión con un fondo de sintetizador. Esa intensidad aumenta hasta que Arturo aparece y cesa por un momento pero que fugazmente aparece y se va cuando Cuando el doctor dice sus últimas palabras y es desaparecido por Alba Luego de lo sucedido, cuando Arturo retoma la grabación que estaba haciendo al principio de la historia; damos paso suavemente al tema musical de cierre que acompaña los créditos finales de la historia(Podría ser el tema del montaje musical o de la ESC 10)</p>

de ello mantenemos el plano hasta el final de la escena	
--	--

15. PRESUPUESTO

TÍTULO	EN BLANCO	DIRECTOR	JHON ANYELO MORALES
PRODUCTORES	DIANA MURILLO /ANYELO MORALES	EMPRESAS PRODUCTORAS:	3FRAME Y BOGOTÁ FILM COMPANY
FORMATO	VIDEO HD 1080p 24FPS	DURACIÓN:	10 MINUTOS
DÍAS DE RODAJE	1	FECHA DE RODAJE	9, DE NOVIEMBRE DE 2013

PRESUPUESTO CORTO EN BLANCO

TOTAL DINERO

\$ 1,000,000

GASTOS

TRANSPORTE	VISITA DE LOCACIONES DESDE EL 28 DE OCTUBRE AL 08 DE NOVIEMBRE, BUSCA DE ALQUILER DE EQUIPOS Y TAXI DE LA ÚLTIMA LOCACIÓN A LA UNIVERSIDAD Y DE LA UNIVERSIDAD A LA CASA DE DIANA.	\$ 54,000
TRANSPORTE DE ACTORES	DESDE SUBA A LA LOCACION "DOCTOR LOPEZ"	\$ 12,000,0
	DESDE LA 93 CON 11 HASTA LA 145 CON 13 "ARTURO "	\$ 8,000,0
	DESDE QUIRIGUA HASTA LA LOCACION "ALBA "	\$ 7,200,0
TRANSPORTE EQUIPOS	DESDE EL CENTRO A LA LOCACION	\$ 23,000,0
TRANSPORTE DE LOCACION A LOCACION B	TAXI DE MOVILIZACION A LA LOCACION B " 3 TAXIS "	\$ 52,600,0
ALIMENTACION	ALMUERZO, ONCES, COMIDA Y VARIOS " 20 ALMUERZOS "	\$ 193,600,0
PAGO ACTORES	3 ACTORES CADA UNO \$100,000 POR 8 HORAS LABORALES, SE TRABAJO 14 HORAS SEGUIDAS	\$ 600,000,0
TRANSPORTE DE REGRESO ACTORES	DESDE EL CENTRO A SUBA " DOCTOR LOPEZ"	\$ 20,000,0
	DESDE EL CENTRO A LA 93 " ARTURO"	\$ 10,000,0
	DESDE EL CENTRO A QUIRIGUA " ALBA"	\$ 20,000,0

ENSAYO DE ACTORES	ONCES PARA LOS ACTORES	\$ 25.000,0
RECARGAS CELUAR	ESTAR EN CONTACTO CON EL EQUIPO DE GRABACION Y ACTORES DESDE LA PREPRODUCCION HASTA EL DIA DE RODAJE	\$ 24.000,0
TRANSPORTE DE LA LOCACIONA SUS CASAS	DIRECTOR , PRODUCTOR Y CAMAROGRAFO	\$ 7.000,0
	TOTAL	\$ 1.002.400,0

NOTA: TODOS LOS GASTOS ESTAN LEGALIZADOS POR EL DIRECTOR .

16. PLAN DE FINANCIACIÓN

La financiación de este cortometraje es con recursos económicos personales propios, por la dificultad inmediata de conseguir recursos por otras fuentes. Pero también se busca la colaboración desinteresada y gratuita de personas, junto con la gestión de préstamos de equipos y locaciones necesarias para la ejecución del proyecto, ayudando a disminuir el impacto económico del proyecto.

**CORTOMETRAJE "EN BLANCO"
PRESUPUESTO PARA
PLAN DE FINANCIACIÓN**

Los costos que no aplican para el proyecto están con celda vacía.

Formato de rodaje	HD 1080p 24fps
Semanas de preproducción	5
Semanas de rodaje	1
Semanas de posproducción	2
TOTAL PESOS:	

PROYECTO EN BLANCO
PRODUCTOR DIANA MURILLO
DIRECTOR ANYELO MORALES

RESUMEN	
1. DESARROLLO	110.000
2. PREPRODUCCION	26.105.000
3. PRODUCCION Y RODAJE	61.258.000
4. POSPRODUCCION	22.500.000
5. PROMOCION Y LANZAMIENTO	41.500.000
TOTAL	151.473.000

	Precio Unitario	Unidad	Subtotal
1. DESARROLLO :			\$ 110.000
Derechos			10.000
Traducción			0
Investigación			
Honorarios			0
Investigadores			0
Expertos			0
Viajes			0
Transporte			50.000
Alojamiento			0
Alimentación			0
Materiales			50.000
Administración			0

2. PREPRODUCCION :			\$ 26.105.000
ADMINISTRACION GENERAL			
Arriendo y administración oficina			3.000.000
Secretaria administración			0
Contador			100.000
Asesor jurídico			500.000

Mensajería			50.000
Servicios públicos (tel.,agua,etc.)			600.000
Gastos bancarios y financieros			65.000
Papelería y fotocopias			300.000
Cafetería y refrigerios			200.000
Transportes urbanos			600.000
Alquiler computadores			1.500.000
Timbres contratos			0

ADMINISTRACION PELICULA			
--------------------------------	--	--	--

Productor de campo			9.000.000
Asistente de producción 1			6.000.000
Carro de preproducción			1.800.000
Correos y fletes			90.000
Viáticos y gastos de viaje			0
Pasajes aéreos			0
Material fotográfico			150.000
Revelado y copias			
Material de Video			150.000
Cintas de video			
Alquiler cámara y luces			
Operario			
Búsqueda de locaciones			
Promoción y Relaciones Públicas			2.000.000

3. PRODUCCION Y RODAJE :

\$ 61.258.000

ADMINISTRACION PELICULA			
--------------------------------	--	--	--

Producción ejecutiva			1.000.000
Productor de campo			600.000
Asistente de producción 1			600.000
Mensajería			0
Transportes urbanos			450.000
Comunicaciones			100.000

DIRECCION			
------------------	--	--	--

Director			5.600.000
Asistente de dirección 1			600.000

PARTICIPANTES			
----------------------	--	--	--

Personjes			3.000.000
Expertos			

FOTOGRAFIA Y CAMARA			
----------------------------	--	--	--

Director de fotografía			750.000
Operador de cámara			350.000
Alquiler equipo de cámara			10.200.000
Alquiler lentes			8.100.000

LUMINOTECNIA Y GRIP			
----------------------------	--	--	--

Asistente de iluminación			350.000
Alquiler luces			14.530.000
Bombillos de repuesto			1.000.000
Pago energía			70.000
Compra filtros			1.200.000
Material de consumo			78.000
SONIDO			
Sonidista			350.000
Microfonista			350.000
Grabadora			150.000
DAT y Microfonos			500.000
Material de consumo			100.000
MATERIAL VIRGEN			
Material Digital			1.000.000
Cinta Digital			
Cintas de sonido			
Cintas DAT			0
Cintas adicionales (varios)			0
Cintas para copias de sonido			0
Cassettes de video profesional			0
Película foto fija y revelado			0
Cassettes VHS (video assist)			0
Material de consumo			0
TRANSPORTE			
Carro de producción			1.350.000
Gasolina y peajes			300.000
Pasajes aéreos			0
ALOJAMIENTO Y ALIMENTACION			
Hoteles			0
Desayunos			3.000.000
Almuerzos y comidas de producción			3.000.000
Viáticos			80.000
Refrigerios			1.500.000
Cafetería			1.000.000

4. POSPRODUCCION :	\$ 22.500.000
---------------------------	----------------------

EDICION			
Editor			3.000.000
Asistente de edición			0
Edición no-lineal digital			0
Edición de sonido			3.000.000
Montaje de pistas y mezcla			1.500.000
Materiales			0
Gastos de viajes			0
Licencias de sonido			
Licencia Dolby			0
MUSICA			

Compositor			3.000.000
Arreglos			3.000.000
Interpretes			3.000.000
Músicos			5.000.000
Estudio de grabación			1.000.000
Musicalización adicional			
Discos, derechos, efectos, etc.			0
Derechos de autor			0
Derechos de música incidental			
Canciones o temas adicionales			0
TRANSPORTES, VIAJES Y VARIOS			
Envíos al exterior para revelado			0
Envíos a Colombia			0
Impuestos y trámites			
Clasificación de la película			0
Papeles legales, etc.			0
Viaje al exterior para terminar copia			
Tiquete aéreo			0
Impuesto de salida			0
Hotel			0
Alimentación			0
Transporte			0
Gastos varios			0
LABORATORIOS			
Material de video			
Videocassette Betacam Digital			0
Videocasetes de VHS			0
Supervisión de posproducción			0
Materiales Adicionales			0
Efectos Digitales			0
Internegativo en 35mm			0
Elaboración créditos			0
Subtitulación			0
Primera copia			
Pelicula - Answer Print			0
Trailer - Answer Print			0

5. PROMOCION Y LANZAMIENTO :	\$ 41.500.000
-------------------------------------	----------------------

Copias			
Pelicula			1.000.000
Trailer			500.000
Publicidad (Impresos, radio, TV)			3.000.000
Pasajes aéreos			10.000.000
Viáticos			10.000.000
Festivales			3.000.000
Envíos y fletes			500.000
Nacionalización copias			0

Premier			1.000.000
Diseño de campaña			3.000.000
Relaciones públicas			3.000.000
Afiche de pliego			
Diseño			1.500.000
Impresión			500.000
Press books			
Diseño			1.500.000
Impresión			500.000
Postales			
Diseño			1.000.000
Impresión			500.000
Material de prensa			
Artes, clisés, escritos, fotos, etc.			1.000.000

17. TRATAMIENTO AUDIOVISUAL

17.1 Planteamiento de arte

La habitación de Alba es donde ocurre la mayor parte de la historia aquí es donde hacemos la transición entre imaginación y realidad. Por eso la habitación de Ada va a cambiar conforme a los sucesos que ocurran en la historia.

Para la parte en la que Alba imagina se busca una habitación llena de muchos objetos casi atiborrada para poder usar dichos objetos en la cura de la “amnesia” que padece. y mostrar la riqueza de la imaginación de ella.

Por otro lado en el momento en que Alba está en la realidad, buscamos una habitación prolija donde los objetos casi ni aparecen en escena donde mostramos la frialdad, la ausencia de ilusión y magia de la realidad. Casi como una habitación de hospital



Ilustración 3 Fuente: <http://saezjose Tomas.blogspot.com>

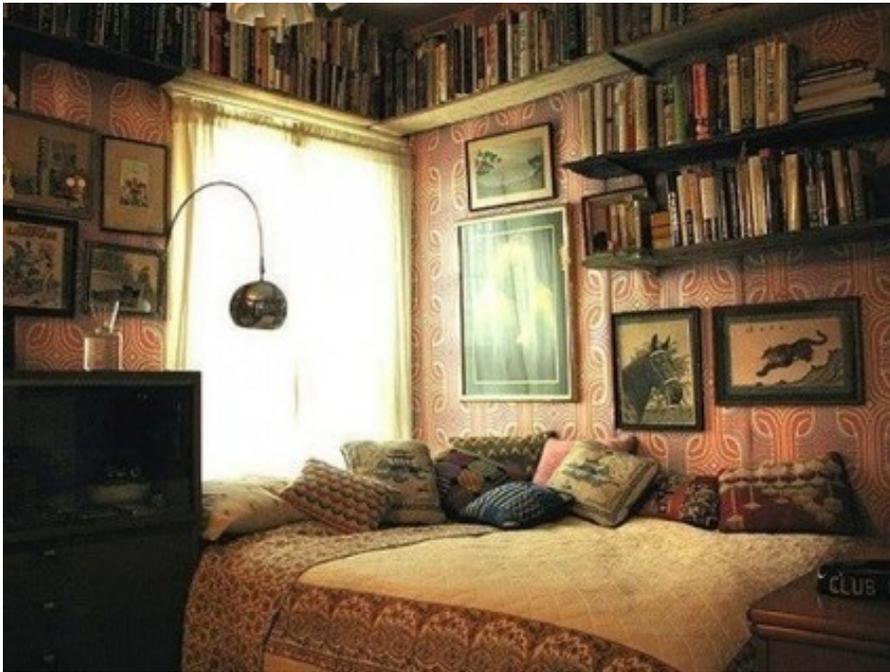


Ilustración 4 Fuente: [http:// www.estiloydeco.com](http://www.estiloydeco.com)

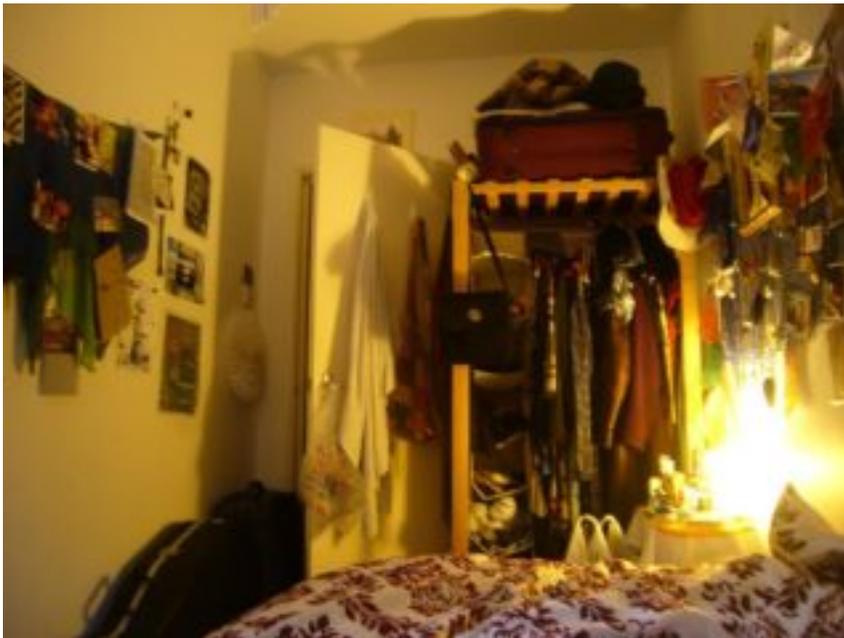


Ilustración 5 Fuente: [http:// www.gumtree.com](http://www.gumtree.com)



Ilustración 6 Fuente: [http:// www.niahome.com](http://www.niahome.com)



Ilustración 6 Fuente: [http:// www.tapja.com](http://www.tapja.com)



Ilustración 7 Fuente: [http:// www.decoracionesinfantiles.net](http://www.decoracionesinfantiles.net)

17.1.1 Paleta de color¹¹

La paleta de color se divide en cuatro ambientes;

El primero es en la habitación de Ada de la realidad, donde la paleta de color se basa en el color blanco Y grises claros, para denotar la frialdad de la realidad que ella vive, el único color que resalta será el rojo de la ventana.

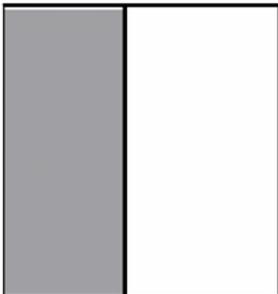


Ilustración 8

¹¹ Los apartado de paleta de color, habitación de Alba en la fantasía y en la realidad, así como el de vestuarios fueron escritos por el director de arte del cortometraje Gustavo Jiménez.

El segundo es en la habitación de Ada de la fantasía, donde la paleta de color cambia a colores vivos para demostrar la realidad de los sueños, esta paleta tendrá colores, naranjas morados, fucsias, verdes que corresponden a los elementos que han estado guardados.



Ilustración 9

El tercero es la habitación de Arturo, donde la paleta de color a usar se basa en el blanco y negro tomando como referencia el blanco y negro de las películas antiguas que a Arturo le gustaban.



Ilustración 10

El cuarto ambiente es la calle, aquí predominara la naturalidad, los colores cálidos, el verde de los arbustos, los amarillos y naranjas de las flores, es decir los tonos que corresponden más a la realidad del exterior.

17.1.2 Habitación de alba cuando está en la realidad

Es una habitación limpia, ordenada, con estilo minimalista, usa el blanco como color base tanto en paredes y pisos, pero la ventana queda hacia la calle es de color rojo, su cama es sencilla en madera pero recubierta con cobijas y cubre cama blancos, tiene una mesa de noche en madera donde se ubica un despertador blanco que tiene números grandes y a su lado esta una cámara fotográfica de lente intercambiable, cuenta con un tocador blanco en donde no hay ningún elemento decorativo tiene su respectivo espejo, un puff del mismo color y un televisor Slim de 22 pulgadas que esta sobre una mesa pequeña frente a su cama.

Elementos relevantes:

Cámara fotográfica de lente intercambiable con viewfinder, Cama, audífonos, el reloj despertador, Smartphone, mesa de noche.

17.1.3 Habitación de alba cuando está en la fantasía

Es la misma que en la realidad, con los mismos elementos base, sin embargo cambia en su aspecto ya que esta mas desordenado, los elementos que han estado guardados en sus respectivos cajones salen a relucir y darle un aspecto más vivo, son coloridos e inundan la visual de la habitación atiborrándola bastante.

Los elementos son los siguientes:

Hojas con anotaciones, cuadernos, revistas, álbumes, peluches, CARTAS, ROPA, UNA CADENA, televisor, DVD, Grabadora, cassette de música, Una silla, tocador con espejo, mesa de noche, lámpara, almohada, cubre cama, una cama en madera, tapete, maquillaje, cremas, un porta retrato con foto de ella, cámara fotográfica de lente intercambiable

17.2 Vestuario

Alba: Como Ada se encuentra en su casa y es descomplicada viste simple, Está en medias blancas, tiene un jean blanco ajustado, viste una blusa blanca de tiras, trae unos audífonos grandes blancos conectados a su celular Smartphone.

Arturo: Jeans azul oscuro ajustado, zapatos sport en cuero color café, cinturón café en cuero, cami-buzo azul claro, saco en lana color blanco amarrado al cuello.

Doctor López: Es una persona bien vestida, y muy elegante sin ser tan formal; Viste de pantalón de dril color negro, zapatos negros en cuero, cinturón en cuero color negro, camisa blanca manga larga, saco negro en dril tipo bléiser. Tiene un reloj de plata. Anda con un bolso de mano en cuero color café donde guarda todos sus elementos.

17.3 Planteamiento de fotografía

La historia para efectos de desglose y planteamiento se divide en dos partes:

La parte del sueño: Aquí se busca una fotografía cálida con preponderancia a tonos café, caramelo, dorados. Con el fin de evocar la atmosfera acogedora y algo mágica del espacio imaginario donde Alba y Arturo se graban.

La parte de realidad: La fotografía en este caso es fría, el blanco es la dominante con matices de azules en la iluminación tipo hospital. Lo que se busca es no sólo separar los mundos en sí, sino también resaltar lo hostil que la realidad es con nuestra protagonista y el enfoque tan clínico y racional del doctor.

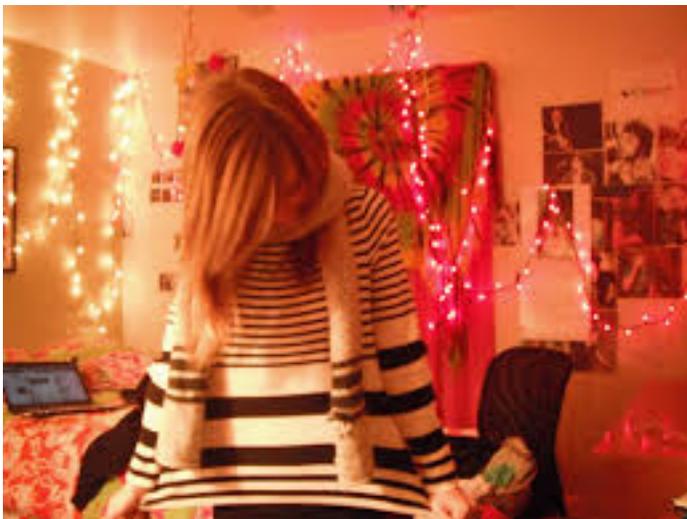


Ilustración 11 Fuente: [http:// alyssaaah.blogspot.com](http://alyssaaah.blogspot.com)



Ilustración 12 Fuente: <http://amblagar.deviantart.com>



Ilustración 13 Fuente: <http://www.flickr.com>

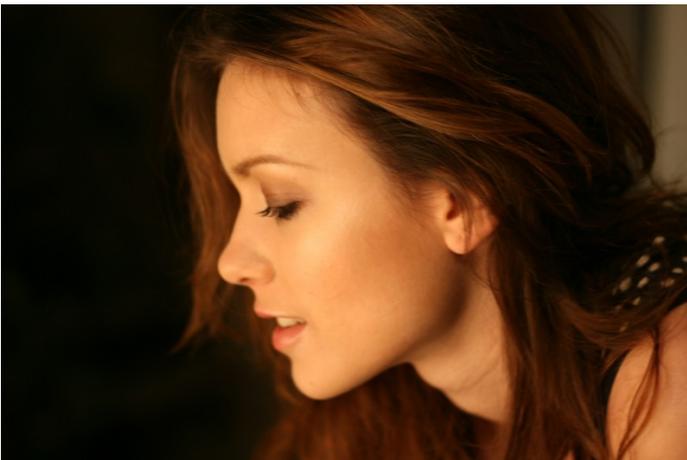


Ilustración 14 Fuente: <http://www.missenpills.com>



Ilustración 15 Fuente: [http:// www.critic.de](http://www.critic.de)



Ilustración 16 Fuente: [http:// videodromo.es](http://videodromo.es)

17.5 Planteamiento de cámara

En esta historia de acuerdo al momento de la historia vamos a usar planos y movimientos de cámara diferentes. En las partes que imagina la protagonista usamos planos holandeses tanto abiertos como cerrados, con ángulos picados y contrapicados, aplicados según el contexto y lo que estén expresando los personajes en este momento; los movimientos de cámara son constantes en esta parte (paneos, travellings dollies, etc) sin planos fijos; lo que se busca con esto es mostrar la fluidez, lo libre y suelta que se siente nuestra protagonista con lo que está soñado.

En cambio en las partes de realidad van a ser planos fijos cenitales, contracenitales, y sin

ningún movimiento de cámara, con el fin de contrastar los mundos y develar tanto lo sicorrígida, dura y cruel que es la realidad con ella, así como resaltar el carácter rígido y estricto del doctor.

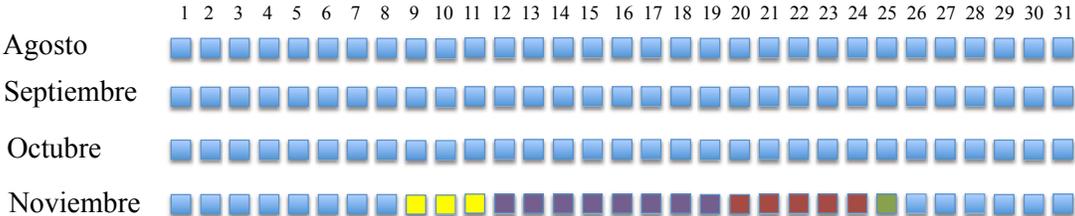
17.6 Planteamiento de sonido

En esta historia se busca un audio lo más limpio posible, pero también vamos a grabar los sonidos incidentales de las acciones que ocurran a lo largo del relato, esto lo podemos hacer en locación (es decir, si en una escena se rompe un plato, grabar ese sonido puntual aparte, en locación, complementario al sonido de la escena en cuestión) la idea es que esos sonidos puntuales nos ayuden a marcar el ritmo de la narración y nos puntalicen las acciones que ocurran.

17.7 Planteamiento de música

La música de este proyecto será netamente electrónica, no sólo por los recursos limitados en el mismo, sino también para generar esa distancia de la realidad simbolizada en los instrumentos análogos; también es una muestra de cómo un elemento que proviene de una forma no muy material y tangible como lo es la electrónica se manifiesta de una forma muy real en nuestros oídos. Por lo que va en consonancia con el concepto de la historia, la realidad construida a partir de lo imaginario e irreal.

18. CRONOGRAMA GENERAL DEL PROYECTO.



■ Preproducción: investigación, trabajo de campo, presupuesto, guión, sabana de grabación, desglose de planos casting y desarrollo del documento de opción de grado.

■ Rodaje del cortometraje.

■ Finalización y entrega final del documento de opción de grado.

■ Edición y Post-producción del cortometraje.

■ Entrega final y proyección del cortometraje

19. LOCACIONES, CASTING, Y FICHA TECNICA

19.1 Locaciones

Para efectos de presupuesto, así como de sencillez y agilidad en el rodaje, el cortometraje se realizó en un lugar sencillo como lo es la habitación donde ocurre toda la historia. Para ello se buscó una habitación blanca para poder ambientar fácilmente en un solo lugar el mundo real y el mundo imaginario de la protagonista. Cabe agregar también que se busca una habitación con muchos objetos para ambientar fácilmente la locación y poder diferenciar dichos mundos en la historia.





Ilustración 17-21 Fuente: fotos tomadas en el transcurso del proyecto por el equipo de trabajo.

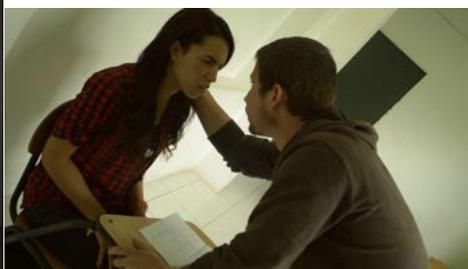
19.2 Casting

El proceso de casting se realizó entre el veinte y veinticinco de octubre con una difusión realizada tanto en escuelas de teatro, como en la misma universidad, así como en redes sociales, en este último ocurrió un mayor número de respuestas a la convocatoria.



Ilustración 22 Afiche de convocatoria Fuente: Anyelo Morales

A dicha convocatoria asistieron treinta candidatos para los diferentes papeles.



Ilustraciones 23 al 28 imágenes del casting Fuente: videos del casting grabados por Anyelo Morales y César Díaz

Luego el director de actores, el productor, y el director se reunieron al final del último día para escoger a quienes van a interpretar los respectivos papeles.





Ilustraciones 29 al 31 imágenes del casting Fuente: videos del casting grabados por Anyelo Morales y César Díaz

Posterior al casting se realiza un ensayo de actores en los que se afina la actuación de los actores para el posterior rodaje.



Ilustraciones 32 al 34 imágenes del ensayo con actores Fuente: videos del sayo grabado por César Díaz

19.3 Ficha técnica

Título: EN BLANCO

Género: Argumental - drama

Idioma: Español

Duración: 10 minutos

Formato: HD-1080p 24fps

Interpretes: María Paz Salas, Juan Pablo Álvarez y Juan de Dios de la Peña

Producción Ejecutiva: Diana Murillo y Anyelo Morales

Productora general: Diana Murillo

Guión: Anyelo Morales

Director: Anyelo Morales

Cámara: César Díaz

Dirección de fotografía: Cristian Medina

Dirección de arte: Gustavo Jiménez

Asistencia de dirección: Camilo Ayala

Asistencia de producción y producción de campo: Karen Fino

Asistencia de arte y sonido directo: Leonardo Ciendua

Dirección de actores: Javier Cardeño

Edición y post-producción: Anyelo Morales

20. PLAN DE RODAJE O GRABACIÓN

ESCENA.	LOCACION	E.TECNICO	E. ARTISTICO	REQUERIMIENTOS.	OBSERVACIONES.
ESC 5.	INT CASA DE ALBA HABITACION REAL DE ALBA DÍA	DIRECTOR, ASIST DIRECCION, DIR. FOTOGRAFIA, CAMARÓGRAF O, SONIDO, SCRIPT.	ALBA Y DOCTOR LÓPEZ	CÁMARA TELEVISOR POCA DECORACION EN LA HABITACIÓN.	CADA DEPARTAMENTO DEBE CONTAR CON SUS PROPIOS ELEMENTOS DE TRABAJO, POR NINGUN MOTIVO SE PERMITIRA EL DESORDEN DE MALETINES, Y /O ELEMENTOS D TRABAJO.
ESC 7	INT CASA DE ALBA HABITACION REAL DE ALBA DÍA	DIRECTOR, ASIST DIRECCION, DIR FOTOGRAFIA, CAMAROGRAF O, SONIDO, SCRIPT.	ALBA Y DOCTOR LÓPEZ	POCA DECORACION EN LA HABITACIÓN.	EXTREMA SEGURIDAD DE LOS EQUIPOS Y DEL PERSONAL TANTO TECNICO COMO ACTORAL.
ESC 8	INT CASA DE ALBA HABITACION REAL DE ALBA DÍA FLASH BACK INT CASA DE ALBA HABITACION REAL DE ALBA DÍA	DIRECTOR, ASIST DIRECCION, DIR FOTOGRAFIA, CAMAROGRAF O, SONIDO, SCRIPT.	ALBA Y DOCTOR LÓPEZ	POCA DECORACION EN LA HABITACIÓN Y TABLET..	EXTREMA SEGURIDAD DE LOS EQUIPOS Y DEL PERSONAL TANTO TECNICO COMO ACTORAL.
ESC 10	FLASH BACK INT CASA DE ALBA HABITACION REAL DE ALBA DÍA	DIRECTOR, ASIST DIRECCION, DIR FOTOGRAFIA, CAMAROGRAF O, SONIDO, SCRIPT.	ALBA Y ARTURO	POCA DECORACION EN LA HABITACIÓN	MANTENER ORDENADOS LOS ELEMENTOS DE TRABAJO Y LOS PERSONALES.

FLASH
BACK

ESC 11.	INT CASA DE ALBA HABITACION REAL DE ALBA DÍA INT CASA DE ALBA HABITACION DE ALBA DÍA	DIRECTOR, ASIST DIRECCION, DIR. FOTOGRAFIA, CAMAROGRAF O, SONIDO, SCRIPT.	ALBA, ARTURO Y DOCTOR LÓPEZ	POCA DECORACION EN LA HABITACIÓN AL FINAL DE LA ESCENA COLOCAR LOS OBJETOS DEL MUNDO IMAGINARIO CAMARA DE FOTOGRAFIA, , Y ELEMENTOS DE LA HABITACIÓN DEL MUNDO IMAGINARIO DE ALBA SMARTPHONE CON GRABACIÓN DEL VIDEO DE ALBA Y ELEMENTOS DE LA HABITACIÓN DEL MUNDO IMAGINARIO DE ALBA PLATO DE COMIDA CUBIERTOS Y ELEMENTOS DE LA HABITACIÓN DEL MUNDO IMAGINARIO DE ALBA	NO CONSUMIR NINGUNA CLASE DE BEBIDA Y/O COMIDAS EN LA LOCACION, NI FUMAR, NI CELULARES.
ESC 1	INT CASA DE ALBA HABITACION DE ALBA DÍA	DIRECTOR, ASIST DIRECCION, DIR FOTOGRAFIA, CAMAROGRAF O, SONIDO, SCRIPT.	ALBA Y ARTURO	POCA DECORACION EN LA HABITACIÓN AL FINAL DE LA ESCENA COLOCAR LOS OBJETOS DEL MUNDO IMAGINARIO CAMARA DE FOTOGRAFIA, , Y ELEMENTOS DE LA HABITACIÓN DEL MUNDO IMAGINARIO DE ALBA SMARTPHONE CON GRABACIÓN DEL VIDEO DE ALBA Y ELEMENTOS DE LA HABITACIÓN DEL MUNDO IMAGINARIO DE ALBA PLATO DE COMIDA CUBIERTOS Y ELEMENTOS DE LA HABITACIÓN DEL MUNDO IMAGINARIO DE ALBA	EXTREMA SEGURIDAD DE LOS EQUIPOS Y DEL PERSONAL TANTO TECNICO COMO ACTORAL.
ESC 3	INT CASA DE ALBA HABITACION DE ALBA DÍA	DIRECTOR, ASIST DIRECCION, DIR FOTOGRAFIA, CAMAROGRAF O, SONIDO, SCRIPT.	ALBA Y ARTURO	POCA DECORACION EN LA HABITACIÓN AL FINAL DE LA ESCENA COLOCAR LOS OBJETOS DEL MUNDO IMAGINARIO CAMARA DE FOTOGRAFIA, , Y ELEMENTOS DE LA HABITACIÓN DEL MUNDO IMAGINARIO DE ALBA SMARTPHONE CON GRABACIÓN DEL VIDEO DE ALBA Y ELEMENTOS DE LA HABITACIÓN DEL MUNDO IMAGINARIO DE ALBA PLATO DE COMIDA CUBIERTOS Y ELEMENTOS DE LA HABITACIÓN DEL MUNDO IMAGINARIO DE ALBA	EXTREMA SEGURIDAD DE LOS EQUIPOS Y DEL PERSONAL TANTO TECNICO COMO ACTORAL.
MONT AJE MUSIC AL	INT CASA DE ALBA HABITACION DE ALBA DÍA	DIRECTOR,ASI ST DIRECCIÓN FOTOGRAFIA, CAMAROGRAF O, SONIDO, SCRIPT.	ALBA Y ARTURO	POCA DECORACION EN LA HABITACIÓN AL FINAL DE LA ESCENA COLOCAR LOS OBJETOS DEL MUNDO IMAGINARIO CAMARA DE FOTOGRAFIA, , Y ELEMENTOS DE LA HABITACIÓN DEL MUNDO IMAGINARIO DE ALBA	EXTREMA SEGURIDAD DE LOS EQUIPOS Y DEL PERSONAL TANTO TECNICO COMO ACTORAL.
ESC 4	INT CASA DE ALBA HABITACION DE ALBA DÍA	DIRECTOR, ASIST DIRECCION, DIR FOTOGRAFIA, CAMAROGRAF O, SONIDO, SCRIPT.	ALBA Y ARTURO	ELEMENTOS DE LA HABITACIÓN DEL MUNDO IMAGINARIO DE ALBA	EXTREMA SEGURIDAD DE LOS EQUIPOS Y DEL PERSONAL TANTO TECNICO COMO ACTORAL.

ESC 2	INT CASA DE ALBA HABITA CION DE ALBA DÍA	DIRECTOR, ASIST DIRECCION, DIR FOTOGRAFIA, CAMAROGRAF O, SONIDO, SCRIPT.	ALBA, ARTURO Y DOCTOR LÓPEZ	HOJAS BLANCAS LÁPIZ Y BORRADOR ELEMENTOS DE LA HABITACIÓN DEL MUNDO IMAGINARIO DE ALBA	EXTREMA SEGURIDAD DE LOS EQUIPOS Y DEL PERSONAL TANTO TECNICO COMO ACTORAL.
--------------	---	---	-----------------------------------	---	--

21. PLAN DE PRODUCCIÓN. CONTRATOS, AUTORIZACIONES, DERECHOS DE AUTOR.

	MINISTERIO DEL INTERIOR DIRECCION NACIONAL DE DERECHO DE AUTOR UNIDAD ADMINISTRATIVA ESPECIAL OFICINA DE REGISTRO <u>CERTIFICADO DE REGISTRO OBRA LITERARIA INEDITA</u>		Libro - Tomo - Partida 10-390-27 Fecha Registro 17-Jun-2013
	Página 1 de 1		
<u>1. DATOS DE LAS PERSONAS</u>			
AUTOR			
Nombres y Apellidos	JHON ANYELO MORALES AREVALO	No de identificación CC	80878797
Nacional de	COLOMBIA		
Dirección	CR 19A 23 A 13 APTO 402	Ciudad	BOGOTA D.C.
<u>2. DATOS DE LA OBRA</u>			
Título Original	EN BLANCO		
Año de Creación	2013		
CLASE DE OBRA	INEDITA		
CARACTER DE LA OBRA	OBRA INDIVIDUAL		
CARACTER DE LA OBRA	OBRA ORIGINARIA		
AMBITO LITERARIO	INTERES GENERAL		
<u>3. DESCRIPCIÓN DE LA OBRA</u>			
<u>4. OBSERVACIONES GENERALES DE LA OBRA</u>			
<u>5. DATOS DEL SOLICITANTE</u>			
Nombres y Apellidos	JHON ANYELO MORALES AREVALO	No de Identificación	80878797
Nacional de	COLOMBIA	Medio Radicación	ENTREGA PERSONAL
Dirección	CR 19A 23 A 13 APTO 402	Teléfono	7152084 Ciudad BOGOTA D.C.
Correo electrónico	44este@gmail.com	Radicación de entrada	1-2013-30058
En representación de	EN NOMBRE PROPIO		
 CARLOS ANDRES CORREDOR BLANCO JEFE OFICINA DE REGISTRO			

Nota: El derecho de autor protege exclusivamente la forma mediante la cual las ideas del autor son descritas, explicadas, ilustradas o incorporadas a las obras. No son objeto de protección las ideas contenidas en las obras literarias y artísticas, o el contenido ideológico o técnico de las obras científicas, ni su aprovechamiento industrial o comercial (artículo 7o. de la Decisión 351 de 1993).

22. FUENTES DE INFORMACIÓN (BIBLIOGRÁFICAS, VIDEOGRÁFICAS O FILMOGRÁFICAS, INTERNET U OTRAS).

22.1 Internet

- [-http://franciscomartintorres.wordpress.com/2013/04/22/apolineo-y-dionisiaco-ejemplos/](http://franciscomartintorres.wordpress.com/2013/04/22/apolineo-y-dionisiaco-ejemplos/)
- http://es.wikipedia.org/wiki/Lo_real,_lo_imaginario_y_lo_simb%C3%B3lico
- <http://aquileana.wordpress.com/2008/04/27/psicoanalisis-jacques-lacan-lo-real-lo-imaginario-y-lo-simbolico-lo-imaginario-y-el-concepto-del-otro/>
- <http://edipica.com.ar/archivos/jorge/psicoanalisis/lacan3.pdf>
- <http://www.monografias.com/trabajos83/el-existencialismo/el-existencialismo.shtml>
- http://www.bsolot.info/wp-content/uploads/2011/02/Sartre_Jean_Paul-El_ser_y_la_nada.pdf
- <http://definicion.de/existencialismo/>

22.2 Bibliográficas

- Melling David J. (1991). *Introducción a Platón*. Madrid. Alianza Editorial, S.A.
- Galimberti Umberto. (1992). *Diccionario de Psicología*. México DF. Siglo veintiuno editores, s.a. de c.v.
- McCarthy Helen. (2008). *500 essential anime movies, the ultimate guide*. Nueva York. Harper Collins publishers.
- Müller Jurgen, Duncan Paul. (2011). *Cine de los 2000*. Koln. Taschen.
- Hyde Maggie. (2004). *Jung para principiantes*. Buenos Aires. Era naciente.
- Lacan Jacques. (2006). *El seminario de Jacques Lacan libro 20 la angustia 1962-1965*. Buenos Aires. Paidós.

- Lacan Jacques. (2000). *Escritos*. México DF. Siglo veintiuno editores, s.a. de c.v.
- Darian Leader, Groves Judy (2004). *Jung para principiantes*. Buenos Aires. Era naciente.
- Evans Dylan. (1997). *Diccionario introductorio de psicoanálisis lacaniano*. Buenos Aires. Paidós.
- Sartre Jean Paul. (1993). *El ser y la nada*. Barcelona. Altaya.
- Nietzsche Friedrich (2000). *El nacimiento de la tragedia*. Madrid. Alianza Editorial, S.A.
- Schneider Steven Jay y otros. (2006). *1001 películas que hay que ver antes de morir*. Barcelona. Grupo Editorial Random House Mondadori, S.L.
- Amano Masanao. (2004). *Manga design*. Koln. Taschen.
- McKee Robert. (2002). *El guión*. Barcelona. Alba editorial.

22.3 Videográficas

- Gondry Michel. (2004). *El eterno resplandor de una mente sin recuerdos*.
- Kon Satoshi (1997). *Perfect Blue*.
- Nolan Christopher. (2000). *Memento*.
- Bress Eric y Gruber J. Mackye. (2004). *El efecto mariposa*.
- Kon Satoshi (2001). *Millenium Actress*
- Kon Satoshi (2006). *Paprika*.

23. PROPUESTA DE DIFUSIÓN Y PROMOCIÓN

Nuestra propuesta de difusión para este cortometraje se enfoca en dos áreas:

Promoción por medio de redes sociales: Son tanto la creación de cuentas exclusivas en las diferentes plataformas como Facebook twitter, pinterest, youtube, vimeo etc. Tanto para mostrar nuestro tráiler así como para publicar noticias e información relacionada con el cortometraje, para llegarle rápidamente al mayor público posible, pero también llegarle al público objetivo, gente entre 18 y 40 años que desee encontrar novedades interesantes en el mundo de los cortometrajes colombianos.

Difusión en festivales nacionales e internacionales: la intención en sí es participar en la mayor cantidad posible de proyecciones, festivales de cortometrajes, tanto a nivel nacional, como a nivel internacional, para que haya una mayor difusión y reconocimiento, no sólo del cortometraje en sí sino también del equipo creativo, técnico y artístico que trabajó en el mismo. Otorgando una ampliación de los horizontes profesionales de cada uno de ellos.

23. 1 Circuito de festivales

Festival Internacional de Cine de Lima (Perú) 2014-02-15

FICS Santander (Colombia) 2014-04-06

Festival de Cine Mental (España) 2014-03-15

Festival Internacional de Cinema com Farinha (Brazil) 2014-06-10

Panazorean Festival, (Portugal) 2015-01-15

Nota: Se planea asistir a más festivales en los próximos años, en el momento que anuncien las respectivas convocatorias para participar.

24. BIBLIOGRAFÍA

- Melling David J. (1991). *Introducción a Platón*. Madrid. Alianza Editorial, S.A.
- Galimberti Umberto. (1992). *Diccionario de Psicología*. México DF. Siglo veintiuno editores, s.a. de c.v.
- McCarthy Helen. (2008). *500 essential anime movies, the ultimate guide*. Nueva York. Harper Collins publishers.
- Müller Jurgen, Duncan Paul. (2011). *Cine de los 2000*. Koln. Taschen.
- Hyde Maggie. (2004). *Jung para principiantes*. Buenos Aires. Era naciente.
- Lacan Jacques. (2006). *El seminario de Jacques Lacan libro 20 la angustia 1962-1965*. Buenos Aires. Paidós.
- Lacan Jacques. (2000). *Escritos*. México DF. Siglo veintiuno editores, s.a. de c.v.
- Darian Leader, Groves Judy (2004). *Jung para principiantes*. Buenos Aires. Era naciente.
- Evans Dylan. (1997). *Diccionario introductorio de psicoanálisis lacaniano*. Buenos Aires. Paidós.
- Sartre Jean Paul. (1993). *El ser y la nada*. Barcelona. Altaya.
- Nietzsche Friedrich (2000). *El nacimiento de la tragedia*. Madrid. Alianza Editorial, S.A.
- Schneider Steven Jay y otros. (2006). *1001 películas que hay que ver antes de morir*. Barcelona. Grupo Editorial Random House Mondadori, S.L.
- Amano Masanao. (2004). *Manga design*. Koln. Taschen.
- McKee Robert. (2002). *El guión*. Barcelona. Alba editorial.

25. FILMOGRAFÍA

- **Gondry Michel. (2004). *El eterno resplandor de una mente sin recuerdos.***
- **Kon Satoshi (1997). *Perfect Blue.***
- **Nolan Christopher. (2000). *Memento.***
- **Bress Eric y Gruber J. Mackye. (2004). *El efecto mariposa.***
- **Kon Satoshi (2001). *Millenium Actress***
- **Kon Satoshi (2006). *Paprika.***

26. CIBERGRAFÍA

- [-http://franciscomartintorres.wordpress.com/2013/04/22/apolineo-y-dionisiaco-ejemplos/](http://franciscomartintorres.wordpress.com/2013/04/22/apolineo-y-dionisiaco-ejemplos/)
- http://es.wikipedia.org/wiki/Lo_real,_lo_imaginario_y_lo_simb%C3%B3lico
- <http://aquileana.wordpress.com/2008/04/27/psicoanalisis-jacques-lacan-lo-real-lo-imaginario-y-lo-simbolico-lo-imaginario-y-el-concepto-del-otro/>
- <http://edipica.com.ar/archivos/jorge/psicoanalisis/lacan3.pdf>
- <http://www.monografias.com/trabajos83/el-existencialismo/el-existencialismo.shtml>
- http://www.bsolot.info/wp-content/uploads/2011/02/Sartre_Jean_Paul-El_ser_y_la_nada.pdf
- <http://definicion.de/existencialismo/>