



MAL VIAJE

PRESENTADO POR: MICHELLE PRADA

DIRECCION DE ARTE

PRESENTADO A : ADRIANA CAMPOS

FICHA TECNICA

TEMA: Muerte

EPOCA: Actual (2017)

PREMISA: No dejes que tus deseos te lleven a la muerte.

GENERO: Terror

SINOPSIS.

Carlos y Johana, una pareja de jóvenes emprenderán un viaje al bosque, sin saber que serán acechados un asesino que habita en el mismo, tras el consumo de drogas por parte de los protagonistas, Carlos despertar de su viaje alucinógeno, sin tener a su novia al lado, iniciara la búsqueda de ella por el inhóspito bosque, será capturado por el asesino y llevado al lado de Johana, donde comenzara la tortura por parte del siniestro personaje.

ESCALETA

1. EXT. BOSQUE - DÍA

JOHANA y CARLOS van de la mano, llegan a un bosque y arman una carpa.

2. INT. CARPA - DÍA

Johana y Carlos consumen drogas.

Se oyen pasos y ruidos entre las ramas.

3. EXT. BOSQUE - DÍA

Carlos sale a ver qué pasa.

4. INT. CARPA - DÍA

Johana y Carlos se besan y se manosean.

5. EXT. BOSQUE -DÍA

El Psicópata los asecha y los observa a través de las ramas.

6. INT. CARPA - DÍA

Johana y Carlos se quedan dormidos.

FUNDIDO A NEGRO.

Carlos despierta y no ve a Johana.

7. EXT. BOSQUE - DÍA

El psicópata arrastra a Johana.

8. INT. CASA - DÍA

El psicópata golpea a Johana luego la amarra y la amordaza.

9. EXT. BOSQUE - DÍA

Carlos busca a Johana por el bosque.

Cuando va caminando recibe un batazo en la cara.

10. INT. CASA - DÍA

Carlos despierta amarrado y ve a Johana totalmente golpeada y masacrada.

El psicópata hace que Carlos vea cómo golpea a Johana.

Carlos intenta soltarse.

El psicópata golpea fuertemente a Carlos.

11. INT. CASA - DÍA

Carlos logra soltarse, intenta ayudar a Johana.

INT. CASA - DÍA

Johana está muerta.

12. INT. CASA - DÍA

El psicópata lleva a rastras a Carlos.

13. INT. CASA - DÍA

El psicópata lo deja tirado junto a Johana.

14. INT. CASA - DÍA

El psicópata se mira a un pequeño espejo roto.

15. INT. CASA - DÍA

El psicópata ve un rostro diferente al de él.

GUIÓN TÉCNICO:

SECUENCIA	ESCENA	PLANO	ANGULACION	MOVIMIENTO DE CAMARA	DESCRIPCION	SONIDO	TIEMPO (SEGUNDOS)		
1		1 GENERAL	PICADO	-----	LLEGAN CAMINANDO AL BOSQUE	pisar de las hojas	2"		
		2 MEDIO	HORIZONTAL	-----		naturaleza	2"		
		3 GENERAL	HORIZONTAL	-----		ELLOS DOS	pajaros cantando	1"	
		4 1ER PLANO	HORIZONTAL			MALETA	cremallera	2	
		5 GENERAL	HORIZONTAL			CARPA ESTIRADA	sacudir de bolsa	2	
		6 1ER PLANO	HORIZONTAL			ROSTRO DE JOHANA	naturaleza	1	
		7 1ER PLANO	FRONTAL			ROSTRO DE CARLOS	naturaleza	1	
2		8 GENERAL	CENITAL		CARPA ARMADA	naturaleza	1		
		9 MEDIO	LATERAL		SENTADOS	dream pop	1		
		10 1ER PLANO	CENITAL		MANOS CON LOS TRIPS	dream pop	1		
		11 1ER PLANO	CENITAL		DEDO DE ELLA SOBRE LA MANO DE EL	dream pop	0.5		
		12 1ER PLANO	CENITAL		DEDO DE EL SOBRE LA MANO DE ELLA	dream pop	0.5		
		13 MEDIO	LATERAL		ASERCANDOSE LOS DEDOS A LA BOCA DE ELLOS	dream pop	2		
		14 1ER PLANO	HORIZONTAL		ROSTRO DE CARLOS	risas	2		
		15 PPP	HORIZONTAL		LENGUA DE CARLOS	dream pop	2		
		16 MEDIO	LATERAL		DEDO DE JOHANA CON EL TRIP EN LA LENGUA DE CARLO	piano	0.5		
		17 MEDIO	LATERAL		DEDO DE CARLOS CON EL TRIP EN LA LENGUA DE JOHAN	piano	0.5		
		18 1ER PLANO	LATERAL		SE BESAN	besos	1		
		19 1ER PLANO	LATERAL		SE DEJAN DE BESAR	pisar de las hojas	0.5		
		3		20 MEDIO	LATERAL		SE MIRAN CON CARA DE DUDA	pisar de las hojas	0.5
				21 MEDIO	FRONTAL		CARLOS SE ASOMA PARA VER QUE NO HAYA NADIE	suspenso	2
				22 MEDIO	CONTRALUZ		EL PSICOPATA CAMINANDO	pisar del pasto	0.5
				23 MEDIO	CONTRALUZ		EL PSICOPATA CAMINANDO	naturaleza	0.5
				24 MEDIO	CONTRALUZ		EL PSICOPATA CAMINANDO	naturaleza	0.5
				25 MEDIO	CONTRALUZ		EL PSICOPATA CAMINANDO	naturaleza	0.5
				26 MEDIO	CONTRALUZ		EL PSICOPATA CAMINANDO	naturaleza	0.5
27 MEDIO	CONTRALUZ				EL PSICOPATA CAMINANDO	naturaleza	0.5		
28 MEDIO	CONTRALUZ				EL PSICOPATA CAMINANDO	naturaleza	0.5		
29 MEDIO	CONTRALUZ				EL PSICOPATA CAMINANDO	naturaleza	0.5		
30 GENERAL	SUBJETIVO				LAS MANOS ABRIENDO MALEZA	SUSPENSO	2		
4		31 GENERAL	SUBJETIVO		LAS MANOS ABRIENDO MALEZA	rosar de las hojas	0.5		
		32 GENERAL	SUBJETIVO		LAS MANOS ABRIENDO MALEZA	respiracion profunda	2		
		33 GENERAL	SUBJETIVO		LAS MANOS ABRIENDO MALEZA	respiracion profunda	0.5		
		34 GENERAL	SUBJETIVO		LAS MANOS ABRIENDO MALEZA	palpitar del corazon	2		
		35 GENERAL	SUBJETIVO		LAS MANOS ABRIENDO MALEZA	palpitar del corazon	0.5		
		36 GENERAL	SUBJETIVO		LAS MANOS ABRIENDO MALEZA	rosar de las hojas	2		
		37 GENERAL	SUBJETIVO		LAS MANOS ABRIENDO MALEZA	rosar de las hojas	0.5		
		38 MEDIO	CENITAL		ELLOS SE QUEDAN DORMIDOS	naturaleza	0.5		
		39 1ER PLANO	CENITAL		ROSTRO DE CARLOS	drum and bass	0.5		
		40 1ER PLANO	CENITAL		ROSTRO DE JOHANA	drum and bass	0.5		
		41 GENERAL	CENITAL		CUERPO DE LOS DOS 10 CM ARRIBA DEL SUELO	drum and bass	1		
		41 GENERAL	CENITAL		CUERPOS DE LOS DOS A 90°	drum and bass	0.5		
		42 GENERAL	CENITAL		CUERPOS DE LOS DOS A 105°	drum and bass	0.5		
		43 GENERAL	CENITAL		CUERPOS DE LOS DOS A 120°	drum and bass	0.5		
44 GENERAL	CENITAL		CUERPOS DE LOS DOS A 135°	drum and bass	0.5				
45 GENERAL	CENITAL		CUERPOS DE LOS DOS A 150°	drum and bass	0.5				
46 GENERAL	CENITAL		CUERPOS DE LOS DOS A 165°	drum and bass	0.5				
47 GENERAL	CENITAL		CUERPOS DE LOS DOS A 180°	drum and bass	0.5				
48 GENERAL	CENITAL		CUERPOS DE LOS DOS A 195°	drum and bass	0.5				
49 GENERAL	CENITAL		CUERPOS DE LOS DOS A 210°	drum and bass	0.5				
50 GENERAL	CENITAL		CUERPOS DE LOS DOS A 225°	drum and bass	0.5				
51 GENERAL	CENITAL		CUERPOS DE LOS DOS A 240°	drum and bass	0.5				
52 GENERAL	CENITAL		CUERPOS DE LOS DOS A 255°	drum and bass	0.5				
53 GENERAL	CENITAL		CUERPOS DE LOS DOS A 270°	drum and bass	0.5				
54 GENERAL	CENITAL		CUERPOS DE LOS DOS A 285°	drum and bass	0.5				
55 GENERAL	CENITAL		CUERPOS DE LOS DOS A 300°	drum and bass	0.5				
56 GENERAL	CENITAL		CUERPOS DE LOS DOS A 315°	drum and bass	0.5				
57 GENERAL	CENITAL		CUERPOS DE LOS DOS A 330°	drum and bass	0.5				
58 GENERAL	CENITAL		CUERPOS DE LOS DOS A 345°	drum and bass	0.5				
59 GENERAL	CENITAL		CUERPOS DE LOS DOS A 360°	drum and bass	0.5				
60 GENERAL	CENITAL		CUERPOS DE LOS DOS A 15°	drum and bass	0.5				
61 GENERAL	CENITAL		CUERPOS DE LOS DOS A 30°	drum and bass	0.5				
62 GENERAL	CENITAL		CUERPOS DE LOS DOS A 45°	drum and bass	0.5				
63 GENERAL	CENITAL		CUERPOS DE LOS DOS A 60°	drum and bass	0.5				
5		64 GENERAL	CENITAL		CUERPOS DE LOS DOS A 75°	drum and bass	0.5		

		65 1ER PLANO	CENITAL		ROSTRO DE CARLOS CON LOS OJOS CERRADOS	suspenso	0.5
		66 1ER PLANO	CENITAL		ROSTRO DE CARLOS CON LOS OJOS ABIERTOS	suspenso	0.5
		67 DETALLE	CENITAL		OJOS DE CARLOS MIRANDO A LA IZQUIERDA	suspenso	0.5
		68 DETALLE	CENITAL		OJOS DE CARLOS MIRANDO A LA DERECHA	suspenso	0.5
		69 DETALLE	CENITAL		OJOS DE CARLOS MIRANDO AL CENTRO	suspenso	0.5
		70 1ER PLANO	CENITAL		ZOOM AOUT A 30 CM	suspenso	0.5
		71 1ER PLANO	CENITAL		ZOOM AOUT A 40 CM	suspenso	0.5
		72 1ER PLANO	CENITAL		ZOOM AOUT A 50 CM	suspenso	0.5
		73 1ER PLANO	CENITAL		ZOOM AOUT A 60 CM	suspenso	0.5
		74 MEDIO	CENITAL		CARLOS ENFRENTA A LA CAMARA	alive	2
		75 1ER PLANO	FRONTAL		CARLOS MIRA HACIA EL LADO	alive	1
		76 1ER PLANO	FRONTAL		CARLOS MIRA ASUSTADO	alive	1
		77 1ER PLANO	CENITAL		ROSTRO DE JOHANA	violines	1
		78 1ER PLANO	CENITAL		MANO AGARRANDO HOJAS	waterphone	1
		79 1ER PLANO	CENITAL		PIES PATALEANDO	gritos	0.3
		80 1ER PLANO	CENITAL		PIES PATALEANDO	waterphone	0.3
		81 1ER PLANO	CENITAL		PIES PATALEANDO	gritos	0.3
		82 1ER PLANO	CENITAL		PIES PATALEANDO	TERROR	0.3
		83 1ER PLANO	CENITAL		PIES PATALEANDO	waterphone	0.3
		84 1ER PLANO	CENITAL		PIES PATALEANDO	waterphone	0.3
		85 1ER PLANO	PICADO		MANO DEL PSICOPATA HALANDO EL CABELLO	llantos	2
		86 AMERICANO	CONTRAPICADO		EL PSICOPATA ARRASTRA A JOHANA	waterphone	2
		86 GENERAL	-----		EL PSICOPATA HALA A JOHANA	creepy crawler	1
		87 GENERAL	-----		EL PSICOPATA HALA A JOHANA	crepy crawler	0.5
		88 GENERAL	-----		EL PSICOPATA HALA A JOHANA	jemidos	0.5
		89 GENERAL	-----		EL PSICOPATA HALA A JOHANA	jemidos	0.5
		90 GENERAL	PICADO		EL PSICOPATA GOLPEA A JOHANA	golpe impacto	0.5
		91 GENERAL	IBJETIVO CONTRAPICADO		JOHANA RECIBE UN GOLPE EN LA CARA	golpe impacto	1
		92 GENERAL	IBJETIVO CONTRAPICADO		JOHANA RECIBE UN GOLPE EN LA CARA	golpe impacto	1
		93 GENERAL	IBJETIVO CONTRAPICADO		JOHANA RECIBE UN GOLPE EN LA CARA	golpe impacto	1
		94 GENERAL	PICADO		JOHANA RECIBE UN GOLPE EN LA CARA	golpe impacto	1
		95 GENERAL	IBJETIVO CONTRAPICADO		JOHANA RECIBE UN GOLPE EN LA CARA	golpe impacto	1
		96 GENERAL			FUNDIDO A NEGRO	waterphone	0.5
		97 MEDIO	TRASERA		CARLOS BUSCA A JOHANA POR EL BOSQUE	musica de misterio	1
		98 MEDIO	TRASERA		CARLOS BUSCA A JOHANA POR EL BOSQUE	musica de misterio	1
		99 MEDIO	TRASERA		CARLOS BUSCA A JOHANA POR EL BOSQUE	musica de misterio	2
		100 MEDIO	TRASERA		CARLOS VE UNA CASA VIEJA	waterphone	2
		101 MEDIO	TRASERA		CARLOS CAMINA HACIA LA CASA	musica de misterio	1
		102 AMERICANO	CONTRAPICADO		EL PSICOPATA ASECHA A CARLOS	waterphone	1
		103 MEDIO	FRONTAL		CARLOS RECIBE UN BATAZO EN LA CARA	golpe impacto	1
		104 1ER PLANO	HOLANDES		CARLOS DESMAYADO EN EL SUELO	naturaleza	1
		105 GENERAL	HOLANDES		PSICOPATA OBSERVA A CARLOS	waterphone	1
		106 GENERAL	SUBJETIVO		CARLOS ABRIENDO LOS OJOS	TERROR	1
		107 GENERAL	SUBJETIVO		CARLOS VE OSCURO	naturaleza	0.5
		108 GENERAL	SUBJETIVO		CARLOS VE BORROSO	naturaleza	0.5
		109 GENERAL	SUBJETIVO		CARLOS VE MENOS BORROSO	naturaleza	0.5
		110 GENERAL	SUBJETIVO		CARLOS CIERRA LOS OJOS	naturaleza	0.5
		111 GENERAL	SUBJETIVO		CARLOS VUELVE A ABRIR LOS OJOS	naturaleza	0.5
		112 GENERAL	SUBJETIVO		CARLOS VE BORROSO	naturaleza	0.5
		113 GENERAL	SUBJETIVO		CARLOS VE UN POCO MENOS BORROSO	naturaleza	0.5
		114 GENERAL	SUBJETIVO		CARLOS VE A JOHANA FRENTE A EL	piano	0.5
		115 MEDIO	PICADO		EL PSICOPATA OBSERVA A CARLOS Y A JOHANA	TERROR	0.5
		116 MEDIO	FRONTAL		EL PSICOPATA CORTA ALGUNOS DEDOS DE JOHANA	TERROR	2
		117 MEDIO	CONTRA IZQ		CARLOS INTENTA SOLTARSE	musica de misterio	2
		118 MEDIO	CONTRA DER		CARLOS INTENTA SOLTARSE	waterphone	1
		119 MEDIO	CONTRA IZQ		CARLOS INTENTA SOLTARSE	waterphone	1
		120 MEDIO	CONTRA DER		CARLOS INTENTA SOLTARSE	waterphone	1
		121 MEDIO	LATERAL		EL PSICOPATA GOLPEA A CARLOS	golpe impacto	1
		122 GENERAL	FRONTAL		COCINA	platos y ollas	2
		123 GENERAL	FRONTAL		EL PSICOPATA ENTRANDO A LA COCINA	losa	1
		124 MEDIO	LATERAL		ECHA LOS DEDOS A UNA OLLA CON AGUA	fogon	2
		125 MEDIO	CONTRA IZQ		EL PSICOPATA SALE DE LA COCINA	fogon	2
		126 1ER PLANO	CONTRA DER		UN ESPEJO	waterphone	2
		127 1ER PLANO	CONTRA DER		EL PSICOPATA SE MIRA AL ESPEJO	musica de misterio	3
		128 1ER PLANO	CONTRA DER		VE UN ROSTRO DIFERENTE AL DE EL	musica de misterio	3
		129 GENERAL	FRONTAL		CUERPOS DE JOHANA Y CARLOS TIRADOS	piano	2
		130 GENERAL	FRONTAL		EL PSICOPATA SENTADO	waterphone	2
		131 MEDIO	FRONTAL		PSICOPATA SENTADO CON UN VASO EN LA MANO	silencio	2
		132 1ER PLANO	FRONTAL		PSICOPATA CON EL VASO EN LA BOCA	vaso con agua	2
		133 PLANO DETALLE	FRONTAL		VASO CON DEDOS	vaso con agua	1
		134 1ER PLANO	FRONTAL		DEDO ENCIENDE LA RADIO	casetera	1
		135 GENERAL	FRONTAL		PSICOPATA COMIENDO LOS DEDOS	sticar mientras suena un tar	2
		136 1ER PLANO	FRONTAL		SONRIE.	tango	1

PROPUESTA ARTISTICA

Predominaran los colores oscuros y las texturas lisas, la iluminación con luces de colores azules y rojos ayudara a crear el ambiente natural frio. En el momento del homicidio se jugara con claro oscuro dando mayor dramatismo, por parte de la dirección los personajes deberán actuar dentro de un lugar que apenas estará iluminado, la sangre tendrá un aspecto rojo brillante lo cual contrastara con toda la oscuridad haciéndolo parecer casi de mentira pero causara horror.

la vestimenta será igual la misma, el personaje principal de colores oscuros, el cual no sufre mayor cambio durante el corto, que van de azules a grises y negros, mientras que los dos personajes jóvenes llevaran atuendos más alegres, pero casuales, de tonalidades vivas, azules claros rojos y naranjas, hasta que se desarrolla la situación y su vestimenta se estropeará.

El clima en el bosque va a ser totalmente frio, nublado y desolado, hasta el momento en que ellas llegan a la casa del asesino, en que el ambiente será un poco mas tenue.

Como referencia, a continuación tomo algunas películas que son crean un clima muy parecido al que se quiere.

Jugando con claroscuros como en las pinturas barrocas, todo estará en una clave tonal alta y se presentara ese juego de blanco-negro de una manera diferente, será con el vestuario de los personajes que es oscura y el fondo que será claro, lo cual lograra despegar a los personajes del fondo el cual tendrá mucho dinamismo y no se perderá la esencia de lo que se quiere representar con los luz y la oscuridad.

REFERENTE DE VESTUARIO PERSONAJE PRINCIPAL LEE JEFFRIES

La tonalidad que se le dará a nuestro personaje principal EL PSICOPATA, es una tonalidad oscura, con ropa negra para resaltar la piel y color del rostro y dar una impresión terrorífica al espectador, que es lo que se quiere lograr con este personaje. Se utilizara ropa oscura y resaltando que este personaje llevara un gabán negro grande y unas botas pantaneras.

VILLANO



REFERENTE DE LOS PERSONAJES SECUNDARIOS CARLOS Y JOHANA DAVE HILL

Para nuestros dos personajes secundarios, utilizaremos como referente a Dave Hill, resaltando su tonalidad de colores vivos en sus fotografías, pues el color que le daremos a estos personajes, son tonos muy vivos y naturales, ya que son una pareja del común, solo que con un poco de personalidad extrovertida.

Para Carlos utilizaremos un vestuario muy del común, jean, tenis, camisa, y chaqueta, con tonos muy neutros.

Para Johana utilizaremos ropa ceñida al cuerpo con tonos muy fuertes, esqueleto a color, jean al cuerpo y botas.



CARLOS



JOHANA



MAQUILLAJE

Para el maquillaje de nuestros personajes utilizaremos una técnica de maquillaje de caracterización, sobre todo para el psicópata, ya que daremos la impresión de unas cicatrices y quemaduras en su piel, para notarlo un poco más impactante y terrorífico.

Para Carlos, solo utilizaremos un polvo en el rostro para evitar posibles brillos no deseados.

Y para Johanna utilizaremos un maquillaje natural, pero con tonos fuertes, como labial muy rojo y ojos bien delineados a color negro para resaltar sus ojos y su rostro.

MAQUILLAJE DE CARACTERIZACION.

El maquillaje ayuda a crear al personaje y contribuye también a su caracterización exterior. Llega a transformar los rasgos del actor y a cambiar completamente su rostro, desde un leve envejecimiento o rejuvenecimiento hasta colocarle una cicatriz inexistente o, en el extremo opuesto, convertir a una persona en un monstruo, un personaje de ficción, un hombre lobo, etc.

En este caso utilizaremos esta técnica de maquillaje en el personaje del psicópata, para resaltar leves cicatrices, y envejecer un poco la piel. Ayudándonos de látex y silicona.

DESGLOSE DE AMBIENTACIÓN Y UTILERÍA

<p>Bosque. (Parque entre nubes).</p> <p>Casa (del psicópata).</p>	<p>El ambiente que se pretende mostrar en varias escenas principales del sonoviso, es un ambiente natural, aislado, tranquilo, pero lleno de maleza, por lo cual se tomara como locación un bosque, con muchos árboles, ramas y hojas secas. Este bosque es bien aislado, lo cual es bueno para las tomas, ya que el lugar debe ser tranquilo y que no pasen muchas personas por allí.</p> <p>Otra locación que se va a utilizar es la casa del psicópata, la ambientación que se quiere dar a esta casa es que sea una casa vieja, por dentro debe ser oscura, con luces bajas, muebles y sillas viejos y una radio antigua. Las paredes son sucias y hasta tienen mensajes hechos con sangre, además de eso tiene muchas imágenes pegadas en la pared, de todas sus víctimas y un viejo espejo roto. En la cocina de la casa hay partes de animales colgadas en las paredes como decoración, bastantes cuchillos, machetas y una licuadora grande.</p>		
ESC.	ACCIÓN	AMBIENTACIÓN	UTILERÍA
<p>Se van a rodar como tal 15 escenas.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Radio • Sillas • Muebles viejos • Espejo roto • Fotos de víctimas • Partes de animales 	<ul style="list-style-type: none"> • cuchillos • machetas • vasos • carpa o camping • candela • botella de licor

IMAGENES REFERENTES



DESGLOSE DE VESTUARIO Y MAQUILLAJE

<p>EL PSICOPATA</p>	<p>El vestuario y maquillaje que se le dará al PSICOPATA quien es nuestro actor principal, será un hombre alto es un poco rudo, sucio y desagradable, Ya que este personaje es un completo loco asesino.</p>	
<p>JOHANA</p>	<p>El vestuario será un gabán largo y negro, botas pantaneras sucias, un jean azul y camisa manga larga blanca. Como maquillaje tendrá unas leves cicatrices en el rostro, dándole un aspecto asesino y tendrá también ojeras bien notadas en su rostro para darle un aspecto un poco cansado y desvelado.</p>	
<p>Y CARLOS</p>	<p>El vestuario y maquillaje para JOHANA nuestro segundo actor, se le dará un aspecto rebelde, es una mujer bonita, sexy, agradable, pero con un toque de rudeza y locura, para esto se le proporcionará un vestuario un poco atrevido, pero fresco, con una camisa a cuadros manga larga, jean apretado, y baletas. El maquillaje será bien marcado, pestañas bien maquilladas, labial rojo y el cabello es liso y estará suelto.</p> <p>A nuestro tercer y último actor CARLOS, le daremos un aspecto rebelde y libertino, tendrá como vestuario unas zapatillas, jean azul, camisa manga larga a cuadros. Como maquillaje simplemente daremos un retoque con polvos al rostro, para evitar que la cara se vea brillante.</p>	
<p>ESC.</p>	<p>VESTUARIO</p>	<p>MAQUILLAJE</p>

Se van a rodar como tal 15 escenas.

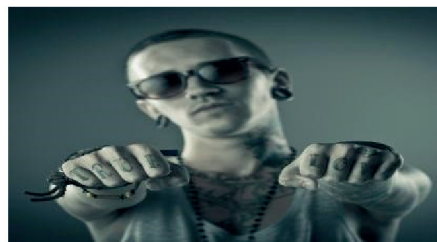
- Gabán largo y negro
- Botas pantaneras
- Jean azul para hombre
- Camisa manga larga blanca
- Jean para dama ajustado
- Camisa manga larga a cuadros
- baletas para dama
- Jean ancho para hombre
- Camisa manga larga (cualquier color)
- Zapatillas

- Polvos
- Pestañina
- Labial rojo
- Sombras
- Lápiz para ojos negro
- Lápiz para ojos café
- Cinta micro por

IMÁGENES REFERENTES



El psicopata



Carlos



Johana



Gabán negro largo



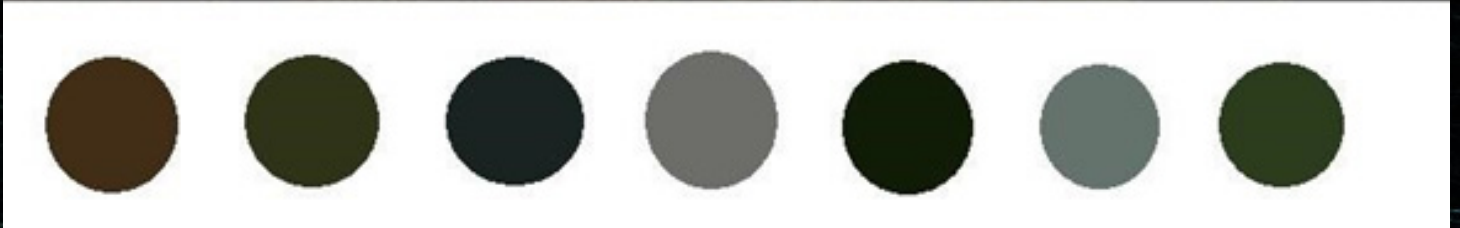
Botas negras



Maquillaje

SCOTING DE LOCACIONES BOSQUE

El bosque es un espacio siniestro, muy gris, es un día oscuro, espeso altamente contrastado, que cree este aspecto dramático, tonalidades de luz muy azuladas mezcladas con el verde natural del lugar, sombras marcadas en el piso amplio y con una cantidad importante de árboles, para crear en el espectador ese vacío de no ubicación y además de no saber a dónde ir.



LA HABITACION

En este espacio va a vivir el personaje principal, acá es donde la historia se desarrolla como tal desde el punto de vista personal del villano, la intención de esta locación es que sea un espacio estéticamente descuidado, sucio y viejo es una persona sola, ermitaña, que no cuida de su aspecto físico y por lo tanto tampoco de su entorno habitual.

Se empleara un contraste de azules y cafés, con el fin de hacer un entorno de suspenso, frio que refleja un poco la maldad del personaje en los tonos azulados, pero además reflejar con los cafes ese descuido y paso del tiempo, lo añejo y anticuado.



LA CARPA

En este espacio los personajes vivirán la parte “feliz” de la historia, será de tonos rojos para reflejar la unión y el amor de la pareja además de la pasión, que existe entre ellos por su relación, pero los colores serán más tenues en su interior, un poco más oscuros que contrastaran con el vestuario vivos de los personajes.

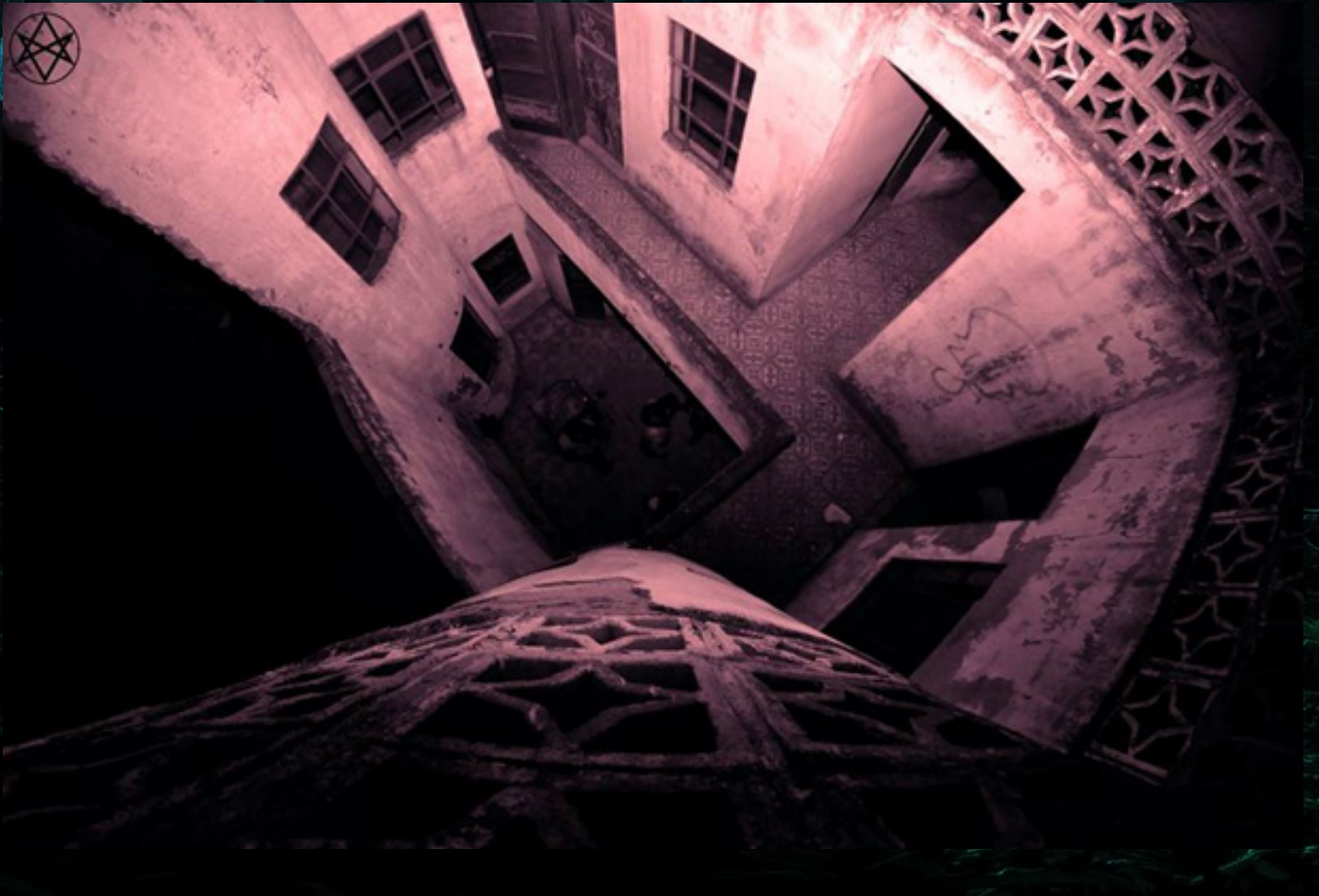


DESGLOSE DE LOCACIONES

LOCACIÓN	SET	REF	ESC.	No. ESC.	INT/EXT	DÍA/NOC.	OBSERVACIONES
BOSQUE	N/A	C1	1.3.5 .7.9	5	EXT	DIA	
CARPA	N/A	C1	2.4.6	3	INT	DIA	
CASA	AFUERA DE LA HABITACION	C2	10,1 1,12, 13,1 4,15, 17,1 8	6	INT	DIA	

SCOUTING

GHOST HAUSE BOGOTÁ SANTA LUCIA





BOSQUES DEL DELIRIO USAQUEN

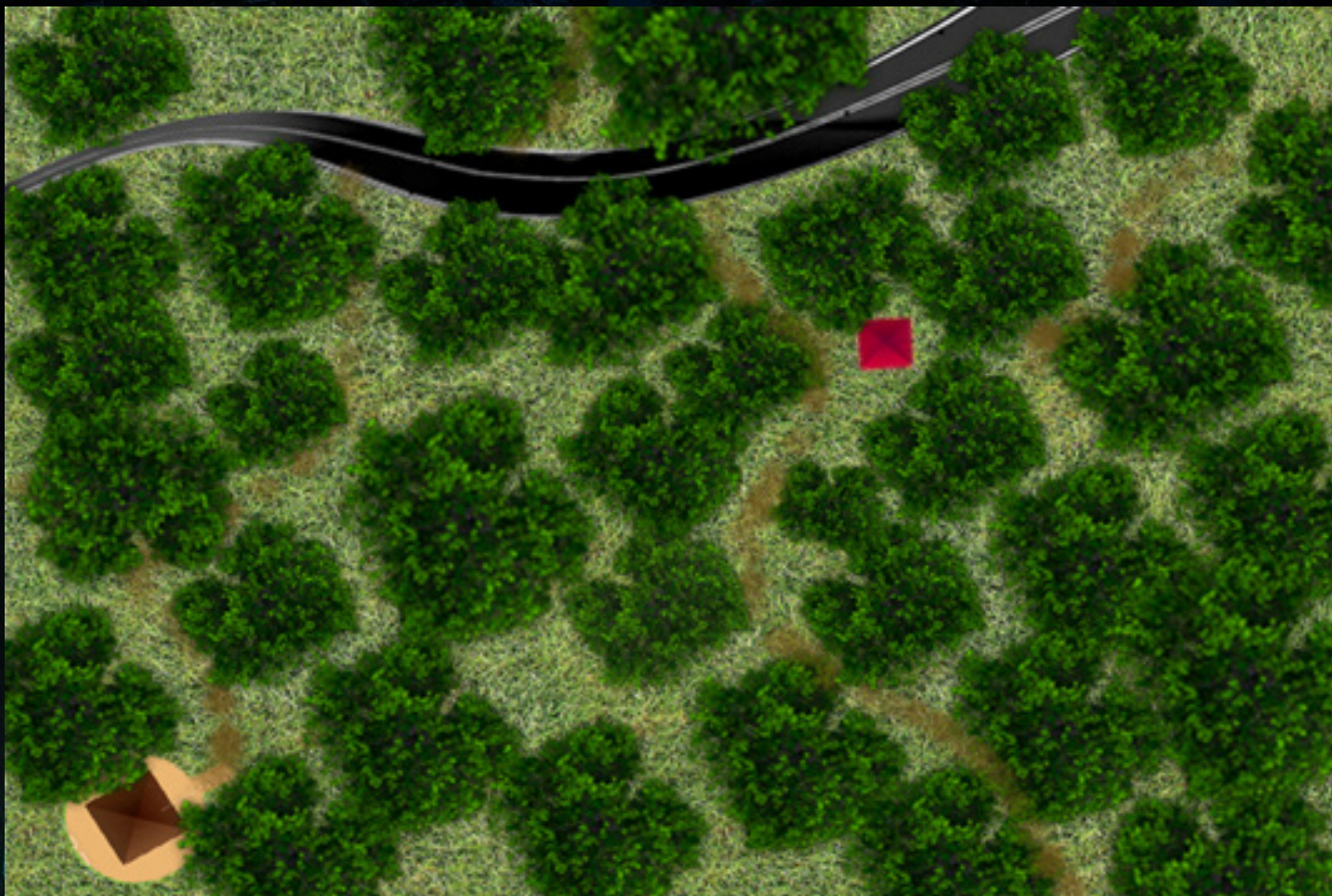


PLATAS

PLANO CASA



PLANO BOSQUE



STORY BOARD







MOODBOARD

<https://es.pinterest.com/michpwer/mal-viaje/>

PROPUESTA DE FOTOGRAFIA

FOTÓGRAFOS Y PELÍCULAS QUE ME INSPIRARON

Uno de los referentes para nuestro sonoviso John Stanley Bartley director de fotografía de

Camino hacia el terror, su trabajo en esta película me llamo mucho la atención ya que

maneja luz con sombra en colores fríos y en exteriores luz calidad. Jon Bartley, nació en

Nueva Zelanda estadounidense, residente de Canadá. Bartley es un director de fotografía

que es mejor conocido por su trabajo en series de televisión como Perdidos y Expediente X

y películas como The X Files o por Wrong Turn: Creer es la clave y Las crónicas de

Riddick En 1995, Bartley recibió su primer premio Emmy nominación en la categoría

"Logro Individual Sobresaliente en Cinematografía de la serie" para el The X Files episodio

"One Breath," perdió el premio a Tim Suhrstedt de Chicago Hope. [Bartley no-

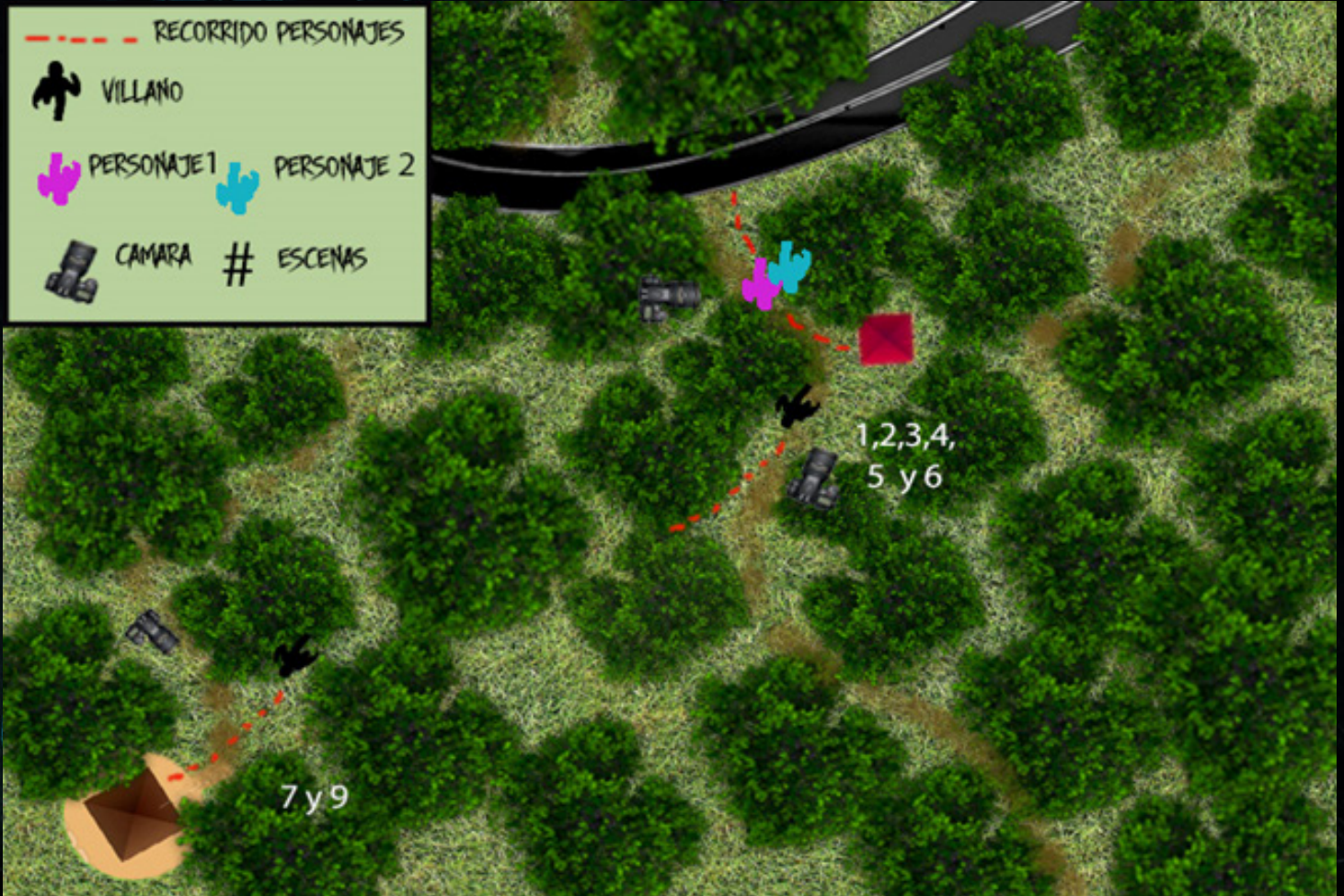
minado al

año siguiente en la misma categoría, y ganó el premio. Bartley está actualmente nominado



PLANIMETRIA

EXTERIORES



INTERIORES



PROPUESTA DE SONIDO Y MUSICALIZACION

La propuesta de sonido se caracteriza por el uso de sonidos propios de las imágenes de archivo y recurso es decir que por cada locación que escogimos vamos a grabar sonidos en vivo los cuales vamos adecuar a las fotos en el momento de la edición ya que son sonidos ambiente y se encajara adecuadamente con la locación exterior del bosque. Esta elección viene dada por la intención de no recargar en el plano sonoro ya que el visual contiene una gran complejidad en cuanto a narrativa, ritmo, tipos de imagen, etc. Es por ello que no se utilizará una banda sonora específica pero si tendremos varios referentes de música dusted Synth Pop, witch, house, electro pop, lo-fi, dream pop como por ejemplo GTA - Red Lips feat. Sam Bruno (Skrillex Remix), también utilizaremos génesis de grimes estos son unos de nuestros referentes más importantes tendremos en cuenta el uso ciertos efectos sonoros de biblioteca, para reforzar la distinción de cada escena.

PROPUESTA DE EDICION Y MONTAJE

El montaje será parte fundamental para dar un sentido a la narrativa, como un conector esencial entre foto y sonido, creara la estructura necesaria para transmitir la idea, a partir del el ritmo que se maneje entre el paso de planos, tiempos más lentos y más rápidos ayudaran a concebir la coherencia necesaria, para hacer de la narrativa de la historia algo llamativo.

La edición se enfocara en resaltar los momentos claves para capturar la atención del espectador, la colorización será un punto clave para exaltar los momentos de tensión y sufrimiento que se quieren comunicar.

Se utilizaran diferentes programas de edición tales como Photoshop, Corel, estudio pro x8, entre otros, para realizar diferentes efectos que queremos causar sobre las imágenes y los sonidos que se implementaran y harán parte fundamental creando un impacto sobre el espectador, al encontrarse con imágenes impactantes y sonidos muy puros y escalofriantes.

REQUERIMIENTOS TECNICOS EN GENERAL



REFLECTOR



TRIPODE



LUZ FRESNEL



CANON T5 1



TASCAM D40



MICROFONO (BOOM)

PRESUPUESTO

PRESUPUESTO

	SUBTOTAL
Desarrollo	\$1.2
Preproducción	\$12.8
Producción	\$28.0
Postproducción	\$2.5
Comercialización	\$1.8

GRANTOTAL\$46,596.600

1. DESARROLLO:	Preci	U	Prec
GUION			
Adquisición dederechosdeguión	\$		\$
Asesorías/Scriptdoctor	\$1		\$
Fotocopiasguion/encuadernación	\$400	4	\$
LOGISTICA			
Transportepersonasterrestre	\$17.500	5Personas	\$87.500
Alimentación	\$27.500	5Personas	\$137.500

2. PREPRODUCCIÓN:	Preci	U	Prec
PRODUCTORES			
Jefedeproducción	2.500.000	1Meses	2.500.000
PRODUCTOR DE CAMPO			
Productordecampo	1.600.000	1Mes	1.600.000
DIRECCIÓN Y CABEZAS DE EQUIPO			
Director	\$3.000.000	1Mes	\$3.000.000
Director defotografía	\$1.840.000	1Mes	\$1.840.000
Director dearte	\$1.840.000	1Mes	\$1.840.000
Sonidista	\$1.265.000	1Mes	\$1.265.000
Pruebasmaquillaje, vestuarioy escenografía	\$	4	\$
Alquiler locacionesparaensayo	\$	4	\$

3.PRODUCCIÓN:	P	U	P	
PERSONAL DIRECCIÓN				
Director(es)	3.000.000	2Dias	6.000.000	
Detrás decámaras	987.500	2Dias	1.975.000	
Continuista (Script)	967.500	2Dias	1.975.000	
PERSONALPRODUCCIÓN				
Jefedeproducción	2.100.000	2Dias	4.200.000	
PERSONALPRODUCCIÓNDECAMPO				
Productordecampo	1.600.000	2Dias	3.200.000	
ELENCO				
Protagónico	\$	2	1	\$
Secundarios	\$	2	2	\$
PERSONAL DEPARTAMENTODEFOTOGRAFÍA				
Director defotografía	\$	2	\$	
PERSONAL DEPARTAMENTODEARTE				
Director dearte	\$1.840.000	2	\$	
PERSONAL DEPARTAMENTODESONIDO				
Sonidista	\$	2	\$	
EQUIPO DERODAJE ACCESORIOS YMATERIALES				
Alquiler paquete delucesverip	\$	2	\$	
Alquiler otrosequipos(steadycam)	\$	2	\$	
MATERIALES DEARTE.ESCENOGRAFIA. UTILERIA. MAOUILLAJE YVESTUARIO				
Comprasvalquileresutilería	\$			\$
Comprasvalquileresvestuario	\$	4		\$
MATERIALES DESONIDO				
Alquiler paquete desonido	\$	2	\$	
LOCACIONES				
Alquiler delocaciones	\$	2	\$	
LOGISTICA				
Transporteequipo	\$		2Dias	\$
TransporteActores	\$	4	2Dias	\$
Transporteequipotecnico	\$	9	2Dias	\$
Alimentación	\$	1	2Dias	\$

4.POSTPRODUCCIÓN:	Pre cio	U n	Pr eci	
EDICIÓN				
Ediciónmontaje	1.582.500	1 Mes	1.582.500	
SONIDO(incluyepeliculaytráiler)				
Montaje/edición desonido	300.000	1mes	300.000	
Grabaciónyediciónfoley(incluyeartistaysala)	300.000	1 Mes	300.000	
LOGISTICA				
Transportepersonasterrestre	\$	3		\$
Alimentación	\$	3		\$
Alojamiento	\$	3		\$

5.COMERCIALIZACIÓN**COPIAS**

Copiasparaexhibicióntráiler

Copiasparaexhibiciónpelícula

Fletetransportecopiastráilerypelícula

PUBLICIDADYPAUTA

Impresiónmaterialpromocional

Impresiónlibrosdearte

HONORARIOS

Diseño/oproduccióndecampaña

Conceptoydiseñomaterialimpreso

PREMIER

PLAN DE RODAJE

Esc.	INT/EXT	D/N	Hora	Locacion	Set	Descripcion
N/A	EXT	DIA	6:30:00 a. m.	PARQUE	CARPA	LLEGADA DEL EQUIPO A CUN
N/A	EXT	DIA	6:45:00 a. m.	PARQUE	CARPA	REUNION CON EL STAFF
N/A	EXT	DIA	7:20:00 a. m.	PARQUE	CARPA	SE RECOGEN EQUIPOS
N/A	EXT	DIA	7:40:00 a. m.	PARQUE	CARPA	LLEGADA DEL EQUIPO TECNICO A LOCACION
N/A	EXT	DIA	8:00:00 a. m.	PARQUE	CARPA	PUESTA DE CAMARA Y DE LUCES
N/A	EXT	DIA	8:00:00 a. m.	PARQUE	CARPA	LLEGADA ACTORES
N/A	EXT	DIA	08:00:00 am.	PARQUE	CARPA	PRUEBA DE CAMARA
N/A	EXT	DIA	08:00:00 am.	PARQUE	CARPA	PRUEBA DE SONIDO
N/A	EXT	DIA	08:35:00 am.	PARQUE	CARPA	MAQUILLAJE
N/A	EXT	DIA	9:00:00 a.m	PARQUE	CARPA	ENSAYO GENERAL CON ACTORES
1	EXT	DIA	9:45:00 a.m	PARQUE	CARPA	JOHANA Y CARLOS VAN DE LA MANO, LLEGAN A UN BOSQUE Y ARMAN UNA CARPA.
2	EXT	DIA	10:10:00 a.m	PARQUE	CARPA	JOHANA Y CARLOS CONSUMEN DROGAS. SE OYEN PASOS Y RUIDOS ENTRE LAS RAMAS.
3	EXT	DIA	10:40:00 A.M	PARQUE	CARPA	CARLOS SALE A VER QUÉ PASA.
4	EXT	DIA	11:15:00 A.M	PARQUE	CARPA	JOHANA Y CARLOS SE BESAN Y SE MANOSEAN.
			12:00			ALMUERZO
5	EXT	DIA	13:00:00 pm	PARQUE	CARPA	EL PSICÓPATA LOS ASECHA Y LOS OBSERVA A TRAVÉS DE LAS RAMAS.
6	EXT	DIA	13:40 pm	PARQUE	CARPA	JOHANA Y CARLOS SE QUEDAN DORMIDOS.
7	EXT	DIA	14:00:00 pm	PARQUE	CASA	EL PSICÓPATA ARRASTRA A JOHANA.

				PARQUE	CASA	CARLOS BUSCA A JOHANA POR EL BOSQUE. CUANDO VA CAMINANDO RECIBE UN BATAZO EN LA CARA.
9	EXT	DIA	14:40:00 pm			
			DIA 2			
N/A	INT	DIA	6:30:00 a. m.	PARQUE	CARPA	LLEGADA DEL EQUIPO A CUN
N/A	INT	DIA	6:45:00 a. m.	PARQUE	CARPA	REUNION CON EL STAFF
N/A	INT	DIA	7:20:00 a. m.	PARQUE	CARPA	SE RECOGEN EQUIPOS
N/A	INT	DIA	7:40:00 a. m.	PARQUE	CARPA	LLEGADA DEL EQUIPO TECNICO A LOCACION
N/A	INT	DIA	8:00:00 a. m.	PARQUE	CARPA	PUESTA DE CAMARA Y DE LUCES
N/A	INT	DIA	8:00:00 a. m.	PARQUE	CARPA	LLEGADA ACTORES
N/A	INT	DIA	08:00:00 am.	PARQUE	CARPA	PRUEBA DE CAMARA
N/A	INT	DIA	08:00:00 am.	PARQUE	CARPA	PRUEBA DE SONIDO
N/A	INT	DIA	08:35:00 am.	PARQUE	CARPA	MAQUILLAJE
N/A	INT	DIA	9:00:00 a.m	PARQUE	CARPA	ENSAYO GENERAL CON ACTORES
				PARQUE	CASA	EL PSICÓPATA GOLPEA A JOHANA LUEGO LA AMARRA Y LA AMORDAZA.
8	INT	DIA	9:30:00 a. m.			
				PARQUE	CASA	CARLOS DESPIERTA AMARRADO Y VE A JOHANA TOTALMENTE GOLPEADA Y MASACRADA. EL PSICÓPATA HACE QUE CARLOS VEA CÓMO GOLPEA A JOHANA. CARLOS INTENTA SOLTARSE. EL PSICÓPATA GOLPEA FUERTEMENTE A CARLOS.
10	INT	DIA	10:40:00 a. m.			
				PARQUE	CASA	CARLOS LOGRA SOLTARSE, INTENTA AYUDAR A JOHANA.
11	INT	DIA	11:30 a. m.			
N/A	INT	DIA	12:30 a. m.	PARQUE	CASA	ALMUERZO
12	INT	DIA	1:30 p. m.	PARQUE	CASA	EL PSICÓPATA LLEVA A RASTRAS A CARLOS.
13	INT	DIA	2:10 p. m.	PARQUE	CASA	EL PSICÓPATA LO DEJA TIRADO JUNTO A JOHANA
14	INT	DIA	3:00 p. m.	PARQUE	CASA	EL PSICÓPATA SE MIRA A UN PEQUEÑO ESPEJO ROTO.
15	INT	DIA	3:40:00 p m.	PARQUE	CASA	EL PSICÓPATA VE UN ROSTRO DIFERENTE AL DE ÉL.



Parques Nacionales
Naturales de Colombia

**SOLICITUD DE PERMISO DE TOMA Y USO DE
FOTOGRAFÍAS Y
FILMACIONES**

Código: AMSPNN_FO_10

Versión: 3

Vigente desde dd/mm/aa: 11/03/2014

FECHA DE LA SOLICITUD:

Día

28

Mes

MAYO

Año

2017

Ciudad

BOGOTA

**1. DATOS DEL
SOLICITANTE**

PERSONA NATURAL

Primer nombre

Segundo nombre

Primer apellido

Segundo apellido

MICHELLE

JULIETH

PRADA

PRADA

Nacionalidad:

COLOMBIA

Documento:

C.C.

X

C.E.

Pass.

Número:

1023942207

PERSONA JURIDICA

Razón Social:

PERSONA NATURAL

NIT:

Código CIU:

Actividad
económica:

REALIZADOR AUDIOVISUAL

REPRESENTANTE LEGAL

Primer nombre

Segundo nombre

Primer apellido

Segundo apellido

MICHELLE

JULIETH

PRADA

PRADA

Nacionalidad:

COLOMBIA

Documento:

C.C.

X

C.E.

Pass.

Número:

1023942207

APODERADO

(si se adelanta por medio de poder otorgado por el Representante Legal)

Primer nombre

Segundo nombre

Primer apellido

Segundo apellido

Nacionalidad:

Documento:

C.C.

C.E.

Pass.

Número:

DATOS DE CONTACTO

Dirección de
Correspondencia:

TV 72 D 69 C 20

Municipio / Ciudad:

BOGOTA

Dpto:

BOGOTA DC

Teléfono
fijo/fax:

36408323

Teléfono Móvil:

3102689238

Correo electrónico:

MICHELLE.PRADA@CUN.EDU.CO

¿Autoriza expresamente que el acto administrativo que resuelve su solicitud le sea notificado electrónicamente?

Sí

NO

**2. INFORMACIÓN
ESPECÍFICA
DEL PROYECTO
ACTIVIDAD.**

NOMBRE DEL
PROYECTO
O ACTIVIDAD

REALIZACION CORTOMETRAJE MAL VIAJE

CLASIFICACIÓN Y TIPO DE PROYECTO O ACTIVIDAD

TIPO DE ACTIVIDAD
(marque con una X)

CLASIFICACIÓN DEL PRODUCTO
(marque con una X)

USO POSTERIOR

¿se pretende comercializar?
(SÍ /NO)

Fotografía

Filmaciones y/o
Grabaciones

X

Documental

No
documental

X

Documental

No documental

X

NO

PROPÓSITOS DEL PROYECTO O ACTIVIDAD

OBJETIVO
GENERAL

ESTUDIOS

OBJETIVOS
ESPECÍFICOS

REALIZACION AUDIOVISUAL

Bogotá, 26 de Abril del 2017

Señores:
Parque la Florida

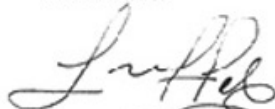
En nombre del Programa de Dirección y Producción de Medios Audiovisuales de la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN y en aras de proporcionar a nuestros estudiantes mayor cercanía con la realidad laboral de nuestro país, nos acercamos a ustedes con el propósito de solicitar ingreso al parque a los estudiantes de *octavo semestre* del ciclo técnico, con el fin de grabar un documental los días sábado 30 de Abril y domingo 01 de Mayo, propuesto en la asignatura **DIRECCIÓN DE ARTE** del programa.

A continuación relaciono los datos de los estudiantes:

- Michelle Julieth Prada Prada
C.C :014.247.216
- Yerly Tatiana Zapata Balaguera
C.C :033.769.669
- Rulber Alfonso Bautista Boañes
C.C :022.954.459
- Kevin Raúl Calcedo Peña
C.C :033.721.910

Agradezco su amabilidad y su comprensión en estos procesos académicos
Cualquier inquietud con gusto será atendida

Atentamente



Liz Mary Hernández Arteaga
Coordinadora Académica
Dirección y Producción Medios Audiovisuales - CUN
Tel: 3813222 ext. 1484
Correo: liz_hernandez@cun.edu.co

Línea gratuita nacional: 018000 115411

Línea Bogotá: 307 8180

contactenos@cun.edu.co

www.cun.edu.co