



Formatos de formulación de proyectos – Opción de grado II
Programa de Dirección y Producción de Medios Audiovisuales
Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN

Libro de Producción - Serie Animada “Catarsis”

Angie Carolina Osuna Fonseca

Carlos Andrés Páez Ochoa

Claudia Lorena Rodríguez Torres

Miguel Ángel Espinosa Abril

Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN

Notas del Autor

Escuela de Comunicación y Bellas Artes, CUN

La información concerniente a este documento debe ser dirigida a la CUN,

Sede F Calle 12c # 3 – 99, Bogotá D.C.

2019



Formatos de formulación de proyectos – Opción de grado II
Programa de Dirección y Producción de Medios Audiovisuales
Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN

Libro de Producción - Serie Animada “Catarsis”

Angie Carolina Osuna Fonseca

Carlos Andrés Páez Ochoa

Claudia Lorena Rodríguez Torres

Miguel Ángel Espinosa Abril

Trabajo presentado a la materia Opción de Grado II

Profesor

Rafael Andrés Briñez Lozada

Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN

Escuela de Comunicación y Bellas Artes

Programa Dirección y Producción de Medios Audiovisuales

Bogotá D.C.

2019

**PRODUCCIÓN**

Claudia Lorena Rodríguez Torres

DIRECCIÓN

Miguel Ángel Espinosa Abril

GUIONISTAS

Miguel Ángel Espinosa Abril
Angie Carolina Osuna Fonseca
Carlos Andrés Páez Ochoa

DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA

Carlos Andrés Páez Ochoa

ASISTENTE DE FOTOGRAFÍA

Brandon Rivera Calderón

SONIDISTA

Angie Carolina Osuna Fonseca

MICROFONISTAS

Miguel Ángel Espinosa Abril
Claudia Lorena Rodríguez Torres
Angie Carolina Osuna Fonseca
Brandon Rivera Calderón

DIRECTOR DE ARTE

Claudia Lorena Rodríguez Torres

SCRIPT

Miguel Ángel Espinosa Abril

ANIMADORES

Miguel Ángel Espinosa Abril



Claudia Lorena Rodríguez Torres
Angie Carolina Osuna Fonseca
Carlos Andrés Páez Ochoa

MOTION GRAPHICS

Johan Sebastián Mora Gutiérrez

MONTAJE Y EDICIÓN

Miguel Ángel Espinosa Abril
Angie Carolina Osuna Fonseca
Claudia Lorena Rodríguez Torres
Carlos Andrés Páez Ochoa

DIT

Carlos Andrés Páez Ochoa

DATAMANAGER

Miguel Ángel Espinosa Abril

AGRADECIMIENTOS A

Rafael Andrés Briñez Lozada
Marco Antonio Guzmán Chica
José Clemente Arias Mendoza
Adriana Paola Carvajal Tarazona
Johan Sebastián Mora Gutiérrez
Esteban Castillo Zambrano
Adriana Castillo Zambrano
Alejandro Espinosa Abril



Contenido

Libro de Producción - Serie Animada “Catarsis”	7
Formulación del Proyecto (Señal Colombia)	7
Título de la Serie	12
Tagline.....	12
Story Line	12
Logline.....	12
Sinopsis	12
Guion Literario	13
Capítulo 1 - Desprendimiento	13
Capítulo 2 - Confrontación	27
Capítulo 3 - Liberación	33
Capítulo 4 - Hermandad.....	43
Capítulo 4 - Alumbramiento	48
Descripción de Personajes Principales	57
Haniel (17)	57
Marian (8)	58
Alex (14).....	59
Lucy (15).....	60
Sharon Nicol (10).....	61
Nota de Dirección.....	62
Propuesta de Arte y Desglose de Arte	65
Desglose Fotografía	71
Propuesta de Sonido	80
Desglose de Sonido	81
Propuesta de Animación y Edición.....	87
Método de Trabajo	87
Propuesta de Producción.....	90
Preproducción	90
Producción	91
Postproducción.....	92
Promoción, Exhibición Y Distribución.....	93
Desglose de Producción	93



Casting	93
Diseño de Producción - Organigrama (Señal Colombia).....	94
Diseño de Producción - Equipo Humano (Señal Colombia)	95
Directorio del Equipo (Señal Colombia).....	98
Ficha de la Serie (Señal Colombia).....	98
Sábana de Actores	102
Staff Técnico.....	103
Cronograma de Actividades.....	104
Presupuesto	105
Plan de Financiación	108
Ficha Técnica del Proyecto	109
Hojas de Vida - Equipo de Trabajo (Señal Colombia)	110
Hoja de Vida del Director	110
Hoja de Vida del Productor.....	112
Hoja de Vida del Director de Fotografía.....	114
Hoja de Vida del Sonidista.....	115
Contratos	116
AUTORIZACIONES DE USO DE OBRA	116
CESIÓN DE DERECHOS PATRIMONIALES DE AUTOR.....	117



Libro de Producción - Serie Animada “Catarsis”

Formulación del Proyecto (Señal Colombia)

FORMULACIÓN DE PROYECTO

Proyecto No.: Opción de Grado 2

Referencia: Animación 3D con estética 2D

Título de la propuesta: Catarsis

Integrantes: Miguel Ángel Espinosa Abril - Claudia Lorena Rodríguez Torres - Carlos Andrés Páez Ochoa - Angie Carolina Osuna Fonseca

1. IDEA CENTRAL O *STORYLINE* (un párrafo)

Un gran apagón tecnológico en una ciudad futurista, despierta el caos de una población dependiente de la misma, quienes se verán obligados a vencer sus mayores temores para adaptarse al nuevo mundo.

2. SINOPSIS DEL PROYECTO (máximo una página)

Año 2040, un cuerpo extraño entra a la órbita de la tierra, altamente avanzada tecnológicamente provocando así un grave daño, el cual afecta la energía del planeta, por ende, todos los aparatos tecnológicos quedan inservibles, es así que sus habitantes dependientes de la misma se verán obligados, a tener que vivir sin esta, con el reto de volver a encontrarse con el mundo real, que tendrá grandes cambios.

Bogotá Colombia, los jóvenes viven cada día de sus vidas sumergidos en la tecnología, ya que crecieron en un mundo gobernado por esta, no socializan, no saben lo que es compartir con los demás, jugar o charlar personalmente con amigos, ya que en la tecnología encontraron un refugio confortable que aparentemente los salva guarda del mundo exterior, un mundo que está por entrar en caos, es por ello que los chicos tienen el reto de enfrentar sus miedos para combatir lo que viene su mayor temor.

Haniel de 17 años, es uno de estos jóvenes, quien debido al accidente que sufrió su hermana menor, lleva consigo un grave trauma, por el cual no ha podido perdonarse, encontrando refugio únicamente en la tecnología y en la soledad de su habitación, el joven debe enfrentar sus miedos y traumas para afrontar lo que está por venir a la tierra.

3. ESTRUCTURA NARRATIVA GENERAL DEL PROYECTO (máximo una página, usar una tabla resumen donde explique cada bloque y duración aproximada)

Serie Animada: Colores Del Ayer - Capítulo 1: Desprendimiento

Animación 2D integración 3D, formato FHD, duración por capítulo 21 minutos
--



DURACIÓN	CARACTERÍSTICAS
00:00:00 - 00:03:00	Inicio introductorio del capítulo, planos intercalados de la ciudad, las personas sumergidas en el mundo tecnológico, parques abandonados y citas celebres sobre la tecnología.
00:03:00 - 00:04:30	Opening - Apertura musical - Introducción a cada personaje principal.
00:04:30 - 00:06:00	Desde el apagón, Haniel se presenta con la pérdida de su hermana menor Marian.
00:06:00 - 00:07:30	Haniel se muestra en un consultorio con una psicóloga que lo está tratando por la pérdida de su hermana Marian.
00:07:30 - 00:09:30	Se muestra lo que ocurrió horas antes, Haniel está investigando una elite, se intercala con citas celebres sobre la tecnología.
00:09:30 - 00:12:10	Haniel sale al metro dirigiéndose al lugar donde se encuentra la elite, entra a un edificio, descubre experimentos con las personas, intercalándolo con la señal de alerta de la Estación Espacial y la conversación de los soldados de esa estación.
00:12:10 - 00:13:00	Se ve un barrio de la ciudad, de fondo la voz en off de una reportera que anuncia los apagones de electricidad, Alex, un niño juega con un dispositivo de realidad virtual en su habitación.
00:13:00 - 00:13:30	Se ve la ciudad con intermitencias de energía, de fondo la voz en off de una maquina dando una señal de Alerta, Lucy, una joven está viendo un video y bailando, se va la energía.
00:13:30 - 00:14:40	En la estación espacial hay un hombre que esta comunicado con una nave espacial, se ven planos de la estación y del espacio.
00:14:40 - 00:15:00	Alex está en su habitación viendo a través de la ventana, queda sorprendido por algo que ve y deja caer su control al suelo.
00:15:00 - 00:15:50	Haniel está dentro del edificio de la elite, está siendo llevado en una camilla por un hombre con mascara, luego aparece hablando con la psicóloga nuevamente.
00:15:50 - 00:16:10	En la estación espacial hay un hombre que esta comunicado con alguien, de fondo la voz en off de una maquina dando una señal de Alerta. de fondo la voz en off de una maquina dando una señal de Alerta
00:16:10 - 00:18:00	Como sucedió el Apagón, a gente corre, Haniel tiene breves recuerdos de cómo sucedieron las cosas, se intercala con citas



	celebres sobre la tecnología.
00:18:00 - 00:19:30	Se ven planos de la ciudad Colorida llena de naturaleza y vida, Haniel trata de retomar la música,
00:19:30 - 00:21:00	Ending - Créditos finales.

4. PUNTO DE VISTA NARRATIVO (15 líneas)

El punto de vista narrativo se genera a través del sonido, ya que en este capítulo juega un papel muy importante en la narrativa, para la comprensión de los planos y darle un carácter sensorial al mismo, debido al género ficción futurista y tipo de animación, ya que se busca una estética ciberpunk altamente contrastada con ambientes naturales y entrar en la psicología de los personajes, que se potenciarán mediante la musicalización del género ciberpunk, y efectos sonoros que recrean el paisaje sonoro de una ciudad avanzada tecnológicamente, mediante sonidos futuristas, y ambiente ciudadano altamente ruidoso, en contraste con los planos naturales, donde , desde el sonido se busca recrear el paisaje sonoro de estos parques desolados, mediante una experiencia sensorial, que complementan la composición del plano y enriquecen la experiencia del espectador ,con un sonido ambiente natural de aves y animales, que toman protagonismo en la escena en la cual el ruido ciudadano poco a poco se desvanece, pero luego corta bruscamente el ambiente natural, resaltando el mensaje principal del capítulo,

5. TRATAMIENTO DE PERSONAJES (máximo una página)

Marián: Es una niña de 8 años, de tez clara, ojos color fucsia, cabello aguamarina un poco crespo y largo, tiene un carácter fuerte, solamente quiere jugar y vivir experiencias reales, se siente aburrida con la tecnología y vive con su madre y su hermano Haniel, hasta que un día tiene un accidente y desaparece,

Alex: Es un niño de 14 años, de tez trigueña, ojos color miel y cabello castaño claro, que vive con sus padres es hijo único, es un poco rebelde pero solo quiere atención porque se siente solo, les gustan mucho los videojuegos, tiene una colección de juegos en su habitación, es muy amigable, tiene un gran corazón, su sueño es ser futbolista, admira demasiado a los futbolistas clásicos, es el bromista del grupo y un gran amigo.

Lucy: Es una joven adolescente de 15 años, de tez clara, cabello rosa pastel con rayos color lila, ojos azul claro, que es un poco loca y divertida ingenua e inocente a la vez, le gusta mucho cantar y bailar, sueña con ser famosa, confía fácilmente en la gente y cree en que la vida es de colores y fantasía, solamente vive con su padre y sus hermanos, por ser la única mujer de la casa, es muy consentida.

Haniel: Es un joven adolescente de 17 años, de tez clara, pelo un poco largo liso y negro, ojos color marrón, que es muy solitario, le gusta la música pero no tiene ningún sueño porque es muy pesimista, pues perdió en un accidente a su hermana Marián, a quien busca con desesperación, pues cree que una elite la tiene y lo único



que quiere es descubrir la verdad pero nadie lo entiende.

Sharon Nicol: Es una niña de 10 años, de tez morena, cabello y ojos color uva, que vive solamente con su hermana mayor, pues huyeron de su casa para no sufrir más porque su padre golpeaba a su madre, por esto desde muy pequeña trabaja, es deportista, luchadora y siempre cuida y aconseja a sus amigos, ella muestra superación y positivismo cuando todo está difícil. Su sueño es volver con su madre, teniendo lo suficiente para poder sacarla de donde vive con su padre, ella es de estrato bajo pero trabaja cerca al barrio donde viven Haniel, Marian, Alex y Lucy.

6. INVESTIGACIÓN (máximo dos páginas)

6.1 Marco conceptual

El consumo tecnológico es la tendencia del hombre por satisfacer sus problemas, necesidades o deseos, por medio de bienes y servicios que tengan algún tipo de sistematización, es decir, que tengan un avance tecnológico que permita que estos procesos se realicen en un menor tiempo de manera eficaz y optima, de tal manera que el consumidor pueda reducir considerablemente la inversión que hace tanto de tiempo como de dinero, teniendo la seguridad y confianza de que las cosas se realizaron bien.

En la actualidad podemos evidenciar que se ha desarrollado un auge en el consumo tecnológico, el cual se ha empezado hace aproximadamente dos décadas, en las cuales, los avances tecnológicos eran cada vez más frecuentes, lo anterior, se puede evidenciar con el claro ejemplo de los computadores o de los celulares, en ambos casos estos dispositivos empezaron siendo un aparato o maquina muy grande y de poco almacenamiento, sin embargo, al estar en constante evolución tecnológica, se fueron reduciendo de tamaño pero aumentando su capacidad de memoria, velocidad y procesamiento, haciendo que los consumidores se motiven a adquirir estos productos o servicios con más frecuencia de la que lo hacían hace treinta años, afirmando que el consumo tecnológico va en auge, permitiéndonos hacer una proyección del avance tecnológico.

Consecuencias del Consumo Tecnológico Excesivo

Hemos encontrado que las consecuencias del consumo excesivo de tecnología en los niños, en los jóvenes e incluso en los adultos, traen a futuro problemas tanto físicos como psicológicos, ya que en los documentos anteriormente mencionados se describen una gran cantidad de problemáticas que genera este exceso, tales como: daños de audición y visión, problemas mentales, ludopatía, insomnio, dolor de cabeza, nomofobia, obesidad infantil y juvenil, dependencia exclusiva, infertilidad, entre otros.

Sin embargo, para esta investigación se tuvieron en cuenta las patologías que evidenciamos con mayor frecuencia en estos artículos, las cuales se pueden considerar como las consecuencias más importantes del exceso tecnológico, las cuales son: Problemas Visuales, Problemas Auditivos, Problemas Mentales, Problemas



de Sobrepeso y Sedentarismo, Enfermedad del Síndrome del Túnel Carpiano y Tendinitis, Enfermedades del Sistema Nervioso, entre otras.

6.2 Metodología y fuentes

Con el fin de enriquecer la razón de ser de la serie animada “Catarsis” se realizó una encuesta, la cual tuvo como objetivo encaminar el proyecto a un público objetivo más específico, además de ayudarnos a generar una estética que le dio un estilo específico a la narrativa visual de la historia de la serie.

Esta investigación sirvió para fortalecer el proyecto audiovisual llamado serie animada “Catarsis”, en el departamento de Dirección y Guion, pues ayudo a enriquecer la creación de la narrativa de todos los capítulos de la serie, cada capítulo busca darle énfasis un personaje principal y también a alguna patología de las anteriormente nombradas, con el fin de generar impacto en el espectador, buscando que haga una reflexión sobre el uso excesivo de la tecnología.

También cabe resaltar que esta encuesta ayudo al departamento de Dirección, Arte y Sonido, ya que le brindo una idea de la estética en general, manejando una paleta de colores específica, además de brindarle una idea a la musicalización del producto final, todo esto con el fin de generar una atmosfera ciberpunk.

7. TRATAMIENTO AUDIOVISUAL (máximo dos páginas)

7.1 Formato y Recursos audiovisuales

Ver nota de dirección.

8. SINOPSIS DE CAPÍTULOS (mínimo la sinopsis de ocho capítulos)

Ver guiones literarios.

9. DESCRIPCIÓN DE ELEMENTOS DIFERENCIADORES Y RECURSOS QUE HACEN LA SERIE ATRACTIVA PARA EL PÚBLICO OBJETIVO (15 líneas)

Catarsis es una serie animada en 3D con estética 2D, que busca realizar una crítica sobre el consumo excesivo de tecnología, dejándole un mensaje claro a su público objetivo (mayores de 16 años), este mensaje es dejar de depender de la tecnología, utilizarla de manera moderada e incentivar actividades más beneficiosas para ellos, como lo son, el deporte, el arte, la cocina, los inventos, entre otras cosas.

Además de tener el diferenciador de ser una animación, también se maneja una estética en general tipo ciberpunk, la cual es llamativa para el público objetivo, pues tiene una gama de colores específica para cada intención de la narrativa y para la musicalización hay música de género rock que concuerda con la estética ciberpunk.



Título de la Serie

Catarsis

Tagline

Una realidad distorsionada.

Story Line

Un gran apagón tecnológico en una ciudad futurista, despierta el caos de una población dependiente de la misma, quienes se verán obligados a vencer sus mayores temores para adaptarse al nuevo mundo.

Logline

Sucesos extraños hacen que las personas entren en caos y comiencen las investigaciones por descubrir la verdad.

Sinopsis

Año 2040, un cuerpo extraño entra a la órbita de la tierra, altamente avanzada tecnológicamente provocando así un grave daño, el cual afecta la energía del planeta, por ende, todos los aparatos tecnológicos quedan inservibles, es así que sus habitantes dependientes de la misma se verán obligados, a tener que vivir sin esta, con el reto de volver a encontrarse con el mundo real, que tendrá grandes cambios.

Bogotá Colombia, los jóvenes viven cada día de sus vidas sumergidos en la tecnología, ya que crecieron en un mundo gobernado por esta, no socializan, no saben lo que es compartir con los demás, jugar o charlar personalmente con amigos, ya que en la tecnología encontraron un refugio confortable que aparentemente los salva guarda del mundo exterior, un mundo que está



por entrar en caos, es por ello que los chicos tienen el reto de enfrentar sus miedos para combatir lo que viene su mayor temor.

Haniel de 17 años, es uno de estos jóvenes, quien debido al accidente que sufrió su hermana menor, lleva consigo un grave trauma, por el cual no ha podido perdonarse, encontrando refugio únicamente en la tecnología y en la soledad de su habitación, el joven debe enfrentar sus miedos y traumas para afrontar lo que está por venir a la tierra.

Guion Literario

Capítulo 1 - Desprendimiento

CATARSIS

CAPITULO 1 - DESPRENDIMIENTO

**ESCRITO POR:
MIGUEL ANGEL ESPINOSA ABRIL
ANGIE CAROLINA OSUNA FONSECA
BOGOTÁ, COLOMBIA**



CATARSIS

CAPITULO 1 - DESPRENDIMIENTO

1. EXT - BOGOTÁ - DÍA

Se observa el centro de la ciudad de Bogotá con sus edificios, al otro lado algunos parques desolados.

2. INT - HABITACIÓN - NOCHE

Un computador encendido, se puede observar un poco de distorsión en este.

VOZ ASISTENTE

*3 am del 20 de julio del 2040
 en la ciudad De Bogotá Colombia.*

3. INT - HABITACIÓN - NOCHE

En una habitación desordenada se observa que debajo de las cobijas hay alguien acostado, es Haniel (17) se encuentra bajo las cobijas revisando su celular, con una expresión de tristeza.

4. INT - HABITACIÓN - NOCHE

Dos niños concentrados en sus dispositivos tecnológicos.

HANIEL V.O

Risas falsas perdidas de la realidad.

5. INT - HABITACIÓN - NOCHE

Hombre observando su computadora

HANIEL V.O

*Se ha vuelto una enfermedad que está carcomiendo
 nuestras almas, todos los días parecen iguales.*

6. INT - HABITACIÓN - NOCHE

Niño viendo televisión, hombre con su celular en medio de una llamada y observando su computadora.

HANIEL V.O

*Siempre la misma rutina que piensa la gente
 a mi alrededor, acaso, ¿ellos no están
 cansados de esto? ¿Qué pasará por sus
 mentes, que piensan?*



7. INT - HABITACIÓN - NOCHE

Hombre revisando su celular

HANIEL V.O

¿Será que no se dan cuenta?

8. INT - HABITACIÓN - NOCHE

Ojos de un hombre observando fijamente.

HANIEL V.O

Estamos sumergidos cada vez más en esto.

9. INT - HABITACIÓN - NOCHE

Niño pequeño concentrado observando un televisor.

HANIEL V.O

...Pero cada vez más lejos los unos de los otros

10. INT - HABITACIÓN - NOCHE

Mujer sentada con su computadora sobre las piernas, la observa atentamente.

HANIEL V.O

11. EXT - CENTRO DE BOGOTÁ - NOCHE

Se observan las montañas del centro de Bogotá.

HANIEL V.O

...

12. INT - HABITACIÓN - NOCHE

Frase saliendo en la pantalla de un computador. "tienes que aprender a aprovechar la tecnología para poder usarla para cosas positivas sin estar desconectado de la naturaleza" Talib Kweli

13. EXT - PARQUE - DÍA

Se observa un paisaje con pasto y algunas nubes pasando.

HANIEL V.O

*Estamos atrapados en ello, perdidos
 en pantallas, ordenadores refugios ilusorios*



14. INT - HABITACIÓN - NOCHE

Mano de un niño sobre una Tablet

HANIEL V.O

Falsas ilusiones que creamos quizás para soportar.

15. INT - HABITACIÓN - NOCHE

Ojos de hombre observando una pantalla de un dispositivo tecnológico.

HANIEL V.O

...

16. INT - HABITACIÓN - NOCHE

Niño concentrado observando su celular

HANIEL V.O

*...y cada vez desean más de esas
sustancias que nos siguen consumiendo*

17. INT - HABITACIÓN - NOCHE

Niño pequeño observando una Tablet

HANIEL V.O

*Y hace querer beber de ella de día y
de noche sin poder saciarse.*

18. INT - HABITACIÓN - NOCHE

Niño pequeño colocando su mano sobre un televisor grande.

HANIEL V.O

*Se ha vuelto un vicio, ¿acaso no hay algo
más allá de estas cuatro paredes?*

19. INT - HABITACIÓN - NOCHE

Habitación desordenada

HANIEL V.O

*¿De lo que nos presentan las pantallas?
Quizás a través de la ventana pueda encontrar
una razón para vivir.*



20. INT - HABITACIÓN - NOCHE

Haniel observando su celular bajo las cobijas.

21. INT - HABITACIÓN - NOCHE

Frase apareciendo en la pantalla de una computadora. "el espíritu humano debe prevalecer sobre la tecnología" "Albert Einstein"

OPENING.

22. EXT - CALLE - DÍA

Haniel 16 acostado en el piso en medio de la calle, se despierta en medio de la nada, hay un dije con una foto al lado suyo, en el cual se ve la imagen de su hermana, mira a su alrededor confundido todo está oscuro y sin luz, mira al cielo todo parece confuso. Camina adolorido, no recuerda que paso, camina y nota algo extraño vehículos chocados en medio de la calle, fija su mirada en uno de estos.

FLASHBACK.

23. EXT - CALLE - DÍA

Haniel se toma la cabeza cae al suelo de rodillas.

24. INT - HABITACIÓN - NOCHE

Un computador encendido, se puede observar un poco de distorsión en este.

VOZ ASISTENTE

*3 am del 20 de julio del 2040
 en la ciudad De Bogotá Colombia.*

Haniel (16) está en su cuarto acostado bajo las cobijas mirando su celular, mientras pasa de arriba a abajo reflexiona sobre el exceso tecnológico, ve un mensaje cifrado que llama mucho su atención (NOGAPAD TEC 20/07/40 16:00) qué dice La Sobre población es un alto riesgo que debemos combatir juntos. el joven cambia su expresión cuando logra descifrarlo. Apagón tecnológico hoy a las 4 pm.



HANIEL

Ahora entiendo hasta que al fin he podido descifrarlo un apagón Tecnológico provocado por la elite. ¿Pero por qué? ¿Qué ganan ellos con esto? estoy seguro de que quieren desequilibrar de algún modo la humanidad para reducir la población, así como me arrebataron a mi hermanita Marian, quieren acabar con todos. Esta vez voy a detenerlos no dejaré que se lleven lo poco que me queda

Va a su computador, introduce algunos códigos que le generan una dirección en el mapa.

Saca de su bolsillo una hoja, la mira y viene a su mente un flashback del accidente de su hermana, se observa que de la camioneta cae una hoja que luego recoge.

25. INT - HABITACIÓN - NOCHE

Mira la perilla de la puerta de su cuarto

HANIEL V.O.

...

Si puedes Haniel demuéstrame esta vez que no eres el cobarde de siempre, saca el valor para salir de la habitación. Toma la perilla y abre la puerta, ya son más de 2 años creí que no volvería a salir, pero esto lo hare por ti hermanita.

26. INT - METRO - DÍA

Haniel llega a la estación, mira su móvil las personas que le rodean en el metro también están pendientes de sus celulares, el metro frena Haniel baja.

27. EXT - CALLE - DÍA

Su rostro poco expresivo se torna preocupado al observar el cielo donde ve algo extraño. Cada vez que camina ve algo extraño en las pantallas de los edificios como que lo persiguen de manera muy paranoica. Llega a una torre que dice Torre de energía solar, pero él ve otras palabras (NOGAPAD TEC) intenta entrar, conectando su dispositivo, aparece un Holograma y el escribe algo.



28. INT - HOSPITAL - DÍA

Haniel entra a las instalaciones parece un hospital. Camina por los pasillos, escucha unos pasos que se acercan. Se esconde. Luego sale y encuentra un cuarto.

HANIEL

Este lugar huele a azufre, hay un dispositivo para generar energía solar, en el cual conecta su dispositivo móvil solo necesito unos minutos para alterar la configuración y evitar el apagón vamos, vamos, carga, rápido apresúrate.

29. INT - HOSPITAL - DÍA

Cuando se está terminando de cargar la barra, se ve una jeringa y alguien q lo inyecta y cae viendo todo borroso, queda inconsciente.

Abre sus ojos lentamente se ve en una camilla inmóvil, desde su perspectiva ve a una persona al revés quien lo lleva empujando por el pasillo hacia una de las habitaciones, se oye la voz de una niña que proviene de uno de los cuartos.

HANIEL

(Gritando)

Marian, hermanita eres tú, lo sabia ustedes la tienen, devuélvanmela.

(entre jadeos)

*Devuélvanme a mi hermanita
 Marian, Marian, devuélvanmela*

Se le cierran los ojos llorosos y se ve como un sueño

Flashback del accidente de su hermana.

30. EXT - CALLE - NOCHE

Haniel se encuentra en la calle observando detenidamente su celular, sin darse cuenta su hermana le soltó su mano.

PSICOLOGA

Casi lo logra está vez



HOMBRE 1

Eso era necesario

PSICOLOGA

Si es solo para que se tranquilice. Entiendo lo que está pasando es muy duro para él, pero aún es muy joven debería continuar con su vida ya pasaron más de 2 años

Mientras tanto los niños y las personas de la capital están sumergidos en la tecnología, sin darse cuenta de que un objeto se aproxima a la tierra

31. INT - CASA - DÍA

La tv está encendida, en esta aparece una reportera hablando sobre el brusco cambio climático.

REPORTERA

Noticias de Última hora, por alguna extraña razón hay cambios bruscos en el ambiente y cortes repentinos de energía, no sabemos qué está pasando en este momento pero, hay una alteración climática que está impidiendo, a las estaciones satelitales comunicarse para dar mayor información, de igual modo nos estaremos esforzamos para mantenerlos informados.

En frente a esta en un sillón Alex (14) quien juega con el dispositivo virtual que lleva puesto un oculus rift, mientras come palomitas de maíz, juega un juego de acción de naves espaciales,

ALEX

Piuch, piuch, piuch, toma, toma jajaja que bien , ya casi te destruyo solo me falta uno jeje

Cuando va a destruir la última nave, hay un bajonazo de energía que le hace perder

ALEX

(Con ira)

¡Noooo por qué! todo lo que hice para pasarlo.

32. EXT - ESPACIO

Un objeto extraño se acerca a la atmósfera de la tierra a gran velocidad, hay un bajón de energía en la ciudad.



33. INT - ESTACIÓN ESPACIAL COLOMBIANA - DÍA

Las pantallas, los dispositivos dice alerta, se ve en una de las pantallas un objeto espacial acercándose a la tierra.
 En las pantallas

VOZ EN LA PANTALLA

*Alerta, Alerta, Alerta, Partícula desconocido
 se acerca a gran velocidad entrando a la
 órbita de la tierra. A 100.000 km.*

34. INT - HABITACIÓN LUCY - DÍA

Lucy (9) baila en su habitación. muy animada frente a su computadora mientras ve un video en las redes, tarareando una canción.
 Hay un bajonazo de energía que corta bruscamente la canción que bailaba.

35. EXT - ESPACIO

Un objeto extraño se acerca a la atmósfera de la tierra a gran velocidad, se ve la estación espacial

36. INT - ESTACIÓN ESPACIAL COLOMBIANA - DÍA

Un hombre calvo se comunica desde la estación, se comunica con otra persona se le ve agitado y alterado.

HOMBRE CALVO

*Pero cómo es posible, no puede ser, están
 seguros que tomaron las muestras correctas,
 si verificaron bien, ese objeto no identificado
 no puede traer consigo tan alta cantidad de dicha
 sustancia. hagan lo que sea necesario, se dan
 cuenta la gravedad que esto conlleva
 para la humanidad.*

37. INT - NAVE - DÍA

Un hombre comentándole a su superior

HOMBRE

*Discúlpennos comandante pero estamos totalmente
 seguros de los resultados, ya no hay nada que
 podamos hacer, hemos agotado todos nuestros*



recursos... Nos permitimos la retirada señor.

38. INT - ESTACIÓN ESPACIAL - DÍA

En la estación espacial Unos hombres hablan en un cuarto de reunión, discuten

SOLDADO 1

*Es el momento justo q la humanidad necesita,
 solo debemos ser pacientes espectadores, al
 final siempre sobrevivirá el más fuerte*

SOLDADO 2

*Jamás nuestra prioridad va más allá, todos
 sabemos cuál es el verdadero peligro si esto
 se llegase a concluir, catástrofes inhumanas
 resultarían*

SOLDADO 1

*Pero también sabemos que la sobrepoblación
 es un gran problema*

SOLDADO 2

*Afirmativo, pero esta no puede ser combatida
 de maneras tan inhumanas nuestras prioridades
 deben otras*

SOLDADO 1

*Es solo cuestión de tiempo, ya me hallaran
 la razón, jajajaja.*

El hombre calvo golpea la mesa donde todos dan sus opiniones y, dice

HOMBRE CALVO

Acaso no se dan cuenta ya es demasiado tarde.

El hombre parece resignado

HOMBRE CALVO

*Está bien si es lo mejor para la humanidad.
 Transmitan este último mensaje a todo el mundo.*

Se ve en todas las pantallas que dice Alerta alerta, en los edificios y dispositivos Advirtiéndolo a la gente.



Las personas están cada uno en su rutina. Hasta que empiezan a haber cortes de energía.

39. INT - PASILLO HOSPITAL - DÍA

Haniel abre sus ojos ve borroso y todo se mueve. Trata de despertar se golpea el rostro, descubre está en un consultorio. Hay una mujer que se acerca.

40. INT - CONSULTORIO - DÍA

Haniel sentado en silencio cabizbajo, escucha lo que dice una doctora.

PSICOLOGA

*Veo que sigues refugiándote en ese mundo virtual,
 entiendo que quieres evadir la realidad pero,
 tienes que enfrentarla.*

*Sé lo difícil que ha sido todo esto para ti,
 han pasado ya más de dos años desde aquel
 incidente, pero debes superarlo, seguir con
 tu vida, es necesario que aceptes la
 realidad para poder continuar.*

*Busca algo que te apasione, que te motive
 a seguir luchando, no me dijiste el otro día
 que solías tocar la guitarra para distraerte,
 porque no lo intentas de nuevo, yo se que
 ella estará feliz de que tu lo estés.
 Ánimo no te...*

HANIEL

*No, no, no, nadie entiende usted tampoco
 me entiende, ellos la tienen
 todo es parte de su plan, no puede verlo,
 me quitaron a mi hermana
 se la llevaron, ellos quieren reducir
 la población para....*

PSICOLOGA

*Detente no te das cuenta que estas
 obsesionado con eso ,de nuevo hablando de esa
 supuesta élite, vive tu vida acepta la realidad,
 no la vez porque estás sumergido, refugiado
 en esos dispositivos y qué harías si algún*



*día la tecnología dejará de funcionar.
 Dime, dime Haniel, despierta ya!*

Luego de un corto silencio Haniel saca una hoja de su bolsillo.

HANIEL

*Eso ya lo sé, es también parte de su plan
 para reducir la población, no me cree, cierto? Mire*

Mostrándole una hoja,

HANIEL

La recogí el día que se la llevaron.

Doctora mira la hoja cambia su expresión,

PSICOLOGA

*No te das cuenta cierto?, no puedes ver la
 realidad, observa de nuevo la hoja, está en blanco.*

Se ve la hoja en blanco Haniel tiene una expresión confundido,

HANIEL

No puede ser.

Se oye una explosión, las luces se prenden y apagan.

41. EXT. CALLE - DÍA

Haniel sale a la calle, se oyen alarmas, la electricidad se entrecorta, camina a la ciudad todo se ve distorsionado, trata de gritar entrecortado.

HANIEL

aa apagón ee elite

Las pantallas de los edificios prenden y se apagan, aparecen mensajes que dicen

VOZ EN LA PANTALLA

Alerta, Alerta, Apagón.

En las pantallas de los edificios dice apagón. Haniel ve todo borroso



42. INT - HABITACIÓN LUCY - DÍA

Una chica está en su cuarto danzando

43. EXT - CALLE - DÍA

Se ve que el objeto colisiona y hay un gran apagón, se oyen gritos y desastres. Un carro se descontrola y choca un objeto golpea a Haniel dejándolo inconsciente. Un avión cae cerca de la ciudad y hay explosiones.

Todo se torna oscuro, se cortan los gritos a un silencio largo, se oyen el sonido de pájaros y de la naturaleza. Unos ojos se abren, Haniel desde el suelo. Se le agudizan los sentidos, se oye la naturaleza se siente que está como en un trance donde oye la naturaleza, y se siente paz se ven los parques, animales pasan allí.

Y luego se ve un diente de león caer, que el persigue con la mirada, y estira su brazo para tomarlo. Apenas lo coge se abren sus oídos y oye la gente gritar y el ruido de los accidentes.

Confundido. Trata de ponerse de pie, recoge el dije de su hermana. Pero mira como si no recordara, se toma la cabeza mira a todo lado pero todo da vueltas en su cabeza no hay energía, todo apagado hay accidentes, y vehículos estrellados, oye voces de gente que dicen

PERSONA 1

No puede ser q paso

PERSONA 2

Oye sobre un apagón tecnológico

Haniel se coge la cabeza, mira a todas partes

HANIEL

Dice no entiendo

Mira fijamente una camioneta que le parece muy familiar. Flashback visión del día del accidente de su hermana, se da entonces de cuenta realmente él fue el culpable.

HANIEL

(Llorando)

Hermanita perdóname.



Cuando voltea a ver se da cuenta que las partes de algunos vehículos están levitando y se las está llevando fácilmente el viento (debido al incidente la fuerza de gravedad se está empezando a desequilibrar).



Capítulo 2 - Confrontación

CATARSIS

CAPÍTULO 2 - CONFRONTACIÓN

1. INT. SALÓN DE CLASES-DÍA

Se encuentra Alex sentado en su pupitre concentrado jugando en su celular.

ALEX

¡Vamos! ¡Vamos! Necesito ganar esta vez.

En ese momento llega una de sus compañeras de clase y se acerca a hablarle

COMPAÑERA 1

Alex.....

Antes de terminar Alex la interrumpe

ALEX

Shhhhh.....

Ahora no, no vez que estoy ocupado

Su compañera se aleja y Alex continúa jugando.

La profesora entra al salón de clases, observa a Alex

PROFESORA

*Alex por favor guarda eso,
ya vamos a comenzar la clase.*

Alex hace un gesto de disgusto y baja su celular y lo coloca encima del pupitre.

PROFESORA

*No me mires así Alex ya
tuviste todo el fin de semana*

2. INT. PASILLO/COLEGIO-DÍA

Alex camina por uno de los pasillos de su escuela mientras tararea una melodía, de repente observa que en el suelo está Cristian con su mirada perdida, Alex lo observa por un momento y decide acercarse, se sienta a su lado y saca su celular, comienza a jugar

ALEX

*Ay no, no puede ser perdí de nuevo,
necesito un compañero para lograr pasar de nivel*

Voltea a ver a Cristian, Cristian sonríe y saca su celular.

3. INT. HABITACIÓN ALEX-NOCHE

Alex se encuentra jugando en su habitación desde su computadora, por sus auriculares se comunica con su amigo Cristian

ALEX

(eufórico)

*Vamos, corre hacia la derecha,
cuidado con el rayo, muy bien muy
bien, ya casi lo logramos*

CRISTIAN

*Necesito que pases el hoyo negro
para poder llegar al siguiente nivel.*

ALEX

Siii lo logramos

CRISTIAN

Bien, que bien

Los dos celebran mientras sonríen



CRISTIAN

*Bueno ya debo irme, voy a cenar
 con mi familia, mañana continuamos*

Alex hace un gesto de tristeza

ALEX

(Disgustado)

*Si claro yo también debo ir con mis padres,
 no entiendo porque no puedo cenar en mi habitación,
 nunca hablamos son tan aburridos con sus cosas*

4. INT. COMEDOR-NOCHE

Alex se acerca a la mesa y observa a sus padres, cada uno con un dispositivo tecnológico, Alex hace un gesto de disgusto y se sienta. Come mientras observa a sus padres y después de pensarlo un poco lanza un comentario.

ALEX

*Creo que no regresare al colegio,
 no me deja el tiempo suficiente para
 comenzar mi carrera como gamer*

Sus padres sin notar lo que su hijo dice solo asienten con la cabeza y continúan en lo suyo.

Alex los observa furioso y se pone de pie, se retira de la mesa

5. INT. HABITACIÓN-NOCHE

Alex se sienta en su sillón y comienza a jugar.

6. INT. HABITACIÓN-DIA

Alex se encuentra jugando, se le ve cansado y con sueño, se refriega los ojos, su celular comienza a sonar, contesta y al escuchar lo que le dicen suelta de inmediato el control del video juego y su rostro es de completa sorpresa.



7. EXT. BOSQUE-NOCHE

Alex con un poco de temor camina en medio de los árboles, su respiración se siente algo agitada, continúa caminando y observa un bulto negro en el suelo, se sorprende y comienza a acercarse lentamente a este, cuando está a punto de tocarlo, Cristian aparece detrás de él y toca su hombro, Alex salta del susto y grita

ALEX
 (Aterrado)
Ahhhhhhhhh

Cristian se sorprende un poco pero casi de inmediato comienza a reír

CRISTIAN
 (entre risas)
*Perdón no quería asustarte
 jajajajajaja*

Alex se agacha y le observa mientras respira hondo, Cristian camina hacia su maleta, la toma y dice

CRISTIAN
 (sonriendo)
¿Porque querías tomar mi maleta?

ALEX
*Todo está oscuro no sabía que era,
 muchas gracias por el susto
 (en tono sarcástico)*

Cristian sonríe.

Porque querías que viniera, parecía algo muy importante

CRISTIAN
Lo es, encontré algo, ven conmigo

Cristian comienza a guiar el camino por el bosque como si lo conociera de antes mientras que Alex lo sigue con cautela.

8. INT. CUEVA-NOCHE

Llegan a la entrada de una cueva que esta tapada con varios árboles, Cristian la observa mientras sonrío, mientras que Cristian la observa con terror, se miran mutuamente y vuelven a mirar la cueva. Cristian da un paso adelante mientras que Alex retrocede uno.

ALEX

Bueno esta genial, vámonos

CRISTIAN

¿Qué? Claro que no vamos, tenemos que entrar

ALEX

*No, no, no, a esta hora, de noche
y solos, no me parece una buena idea*

CRISTIAN

(Sonriendo)

Vamos

Cristian comienza a caminar mientras Alex se queda parado observando como su amigo se va alejando, observa a su alrededor con temor y decide correr detrás.

ALEX

(con temor)

Espera.

Caminan sigilosamente dentro de la cueva mientras que alumbran con una linterna, observan a lo lejos algo extraño en el suelo, se acercan lentamente y debajo de unas ramas sale un ratón, los



amigos saltan del susto y luego comienzan a reír, mientras ríen observan que algo comienza a brillar detrás de ellos, lentamente comienzan a dar la vuelta y al observar de dónde provenía ese brillo tan potente quedan completamente sorprendidos.



Capítulo 3 - Liberación

CATARSIS

CAPÍTULO 3 - LIBERACIÓN

1. EXT. CALLE-NOCHE

En medio de la oscuridad las personas se encuentran en la calle corriendo, se escuchan algunos gritos y murmullos por todos lados, las personas corren de lado a lado preguntando por el apagón.

2. INT. CUEVA/BOSQUE-NOCHE

Se encuentran Cristian y Alex observando con total sorpresa algo frente a ellos, solo se logra ver una luz muy fuerte que alumbra sus rostros y gran parte del lugar, Cristian da un paso hacia delante y estira su mano hacia la luz, Alex lo observa con temor y antes de jalarlo hacia atrás Cristian es arrastrado por la luz.

ALEX
 (Asustado)
 ¡No!

Al tener su mano estirada para jalar a Cristian la luz alcanzo su mano, Alex la observa y sale a correr, sale de la cueva observa a ver hacia atrás y continúa corriendo, llega junto a una carretera, su respiración se siente agitada, cae al suelo y comienza a llorar mientras se toca la cabeza.

3. INT. CUEVA-NOCHE

La luz se va desapareciendo en la pared cuando termina de irse cae al suelo un pequeño objeto alargado.



4. EXT. BOSQUE-DÍA

Alex se encuentra sentado en el suelo, se le nota en shock aun, levanta la mirada y el sol comienza a salir, esto hace que reaccione, se pone de pie y camina por la carretera.

5. EXT. CALLE-DÍA

Alex camina por las calles y observa a personas desesperadas con celulares en sus manos tratando de hacerlos funcionar, autos estrellados, personas llorando, Alex se asusta y comienza a correr, llega a la puerta de su casa respira profundo y abre la puerta

6. INT. CASA-DÍA

Entra y camina, llega a la sala y sus padres están intentando prender sus computadoras y celulares

ALEX

Hola

Sus padres lo observan y continúan, Alex los observa con tristeza, se da la vuelta y una lágrima se desliza por su mejilla, de inmediato la limpia y se dirige a su habitación.

Entra a su habitación, toma una maleta y en ella pone una linterna, un cuaderno y otras cosas.

Se observa a Alex tomando un cuchillo y guardándolo en su maleta, una caja de fósforos y comida. Camina hacia la puerta, para y voltea a ver a sus padres, ellos no lo perciben y continúan revisando sus computadoras, Alex respira profundo y con una actitud decidida sale de su casa.



7. EXT. BOSQUE-DÍA

Alex camina por el bosque, intentando buscar a Cristian

ALEX

Cris, Cristian, donde estas.

A lo lejos observa algo extraño, camina y luego comienza a correr, se agacha rápidamente, es Cristian, se encuentra tirado en el suelo, con su ropa sucia y una extraña sustancia pegada en ella. Tiene los ojos abiertos y observa al cielo, sus ojos tienen un color gris

ALEX

Cris, Cris, ¿estás bien?

Cristian, comienza a reaccionar el color gris de sus ojos desaparece, parpadea un par de veces y observa a su amigo y con ayuda de este se sienta.

ALEX

¿Qué paso? Estaba muy preocupado

CRISTIAN

(tartamudeando)

*No, no lo sé, solo recuerdo que vimos esa luz,
 no recuerdo nada mas*

Cristian se toca la cabeza intentando recordar, su rostro es de confusión y temor.

ALEX

Tranquilo, vamos



Alex lo ayuda a parar y comienzan a caminar muy despacio por el bosque.

8. INT. HABITACIÓN-DÍA

Alex se encuentra sentado en su cama observando el suelo, con la mirada perdida, entra Cristian a la habitación.

CRISTIAN

*Muchas gracias por dejar que me quede
y por prestarme ropa*

ALEX

No pasa nada

Alex se pone de pie y le recibe a Cristian la ropa

ALEX

Que es esto que tiene tu ropa

CRISTIAN

(confundido)

*No lo sé, es algo desagradable,
no entiendo nada.*

Se sientan en unas sillas junto a la cama

CRISTIAN

¿Qué crees que paso anoche?

ALEX

No tengo idea

CRISTIAN

*Y, ¿qué está pasando ahora,
porque nada funciona?*



ALEX

(Asustado)

*No sé, no sé, todo está muy extraño,
 solo quiero que todo vuelva a la normalidad.*

CRISTIAN

Deberíamos averiguar qué está pasando

ALEX

(enojado)

¿Qué?

CRISTIAN

*Quiero saber que paso, es que,
 me siento extraño, no se*

Alex lo observa con confusión mientras Cristian solo agacha la mirada.

Cristian se pone de pie y se acerca a la ventana, observa a las personas desesperadas y de inmediato sus ojos se ponen grises, comienza a golpear su cabeza contra la ventana, Alex rápidamente se acerca y lo detiene, observa sus ojos y se asusta

ALEX

(gritando)

Para, ¿Por qué haces eso, que te pasa?

Cristian parpadea y sus ojos vuelven a la normalidad, Alex lo observa aterrado

CRISTIAN

¿Qué paso?

Alex solo lo mira preocupado.

9. EXT. CALLE-DÍA

Alex y Cristian caminan por la calle



CRISTIAN

¿A dónde vamos?

ALEX

Solo camina, necesitamos ayuda

Llegan a una casa y golpean la puerta, Haniel abre la puerta, los observa extrañado, mientras Cristian lo mira con temor y se toma sus manos con nerviosismo, Alex lo mira con seriedad

ALEX

Hola, necesitamos de tu ayuda

10. EXT. CALLE. DÍA

HANIEL

¿Qué sucede?

Alex observa a Cristian mientras este niega con la cabeza

ALEX

Algo muy extraño está pasando y necesitamos que nos ayudes para descubrir que sucede

Haniel los observa extrañado.

11. EXT. BOSQUE-DÍA

Haniel, Cristian y Alex caminan por el bosque y llegan a la entrada de la cueva

HANIEL

¿Porque estamos aquí?

¿Hablen de una vez?

CRISTIAN

(tartamudeando)

No, no sucede nada



Cristian intenta dar la vuelta para irse, pero Alex lo detiene de inmediato, Haniel los observa extrañado.
 Alex observa a Cristian

ALEX

Debemos decirle, él nos puede ayudar

Cristian baja la mirada y acentúa con la cabeza. Alex observa a Haniel y comienza a contarle todo

ALEX

Anoche estábamos aquí, entramos y de repente apareció una luz muy extraña, de la nada se llevó a Cristian, no sé cómo, pero desapareció.

Haniel los observa con desconfianza

HANIEL

Me voy, no estoy para juegos bobos

ALEX

Espera, es cierto, todo lo que te digo, necesitamos que nos ayudes

Haniel camina para volver

CRISTIAN

(voz fuerte)

Espera

Haniel para

CRISTIAN



*Solo entra con nosotros a ver si encontramos
 algo, y luego decides si te marchas o no*

Haniel voltea y los observa con un poco de fastidio.

HANIEL
Está bien

12. INT. CUEVA-DÍA

Los tres jóvenes entran a la cueva, Alex enciende una linterna y caminan hasta el lugar donde habían visto la luz la noche anterior.

ALEX
Es aquí, pero ya no esta

Cristian observa con temor, mientras Haniel los observa con seriedad

HANIEL
Genial me hicieron perder mi tiempo

ALEX
Pero estaba aquí, estoy seguro

Cristian se acerca lentamente a la pared, mientras observa de manera temerosa, la toca y sus ojos se vuelven grises de nuevo, levanta la cabeza mirando al techo y abre su boca, de esta sale una luz blanca mientras suena un chillido agudo, Haniel y Alex se asustan y caminan hacia atrás observando todo con terror

HANIEL
 (voz temblorosa)
¿Qué es eso?



ALEX

Te lo dije algo raro está pasando

La luz y el chillido desaparecen y Cristian cae al suelo, queda inconsciente.

Haniel y Alex se acercan lentamente, Alex pone su mano en el hombro de Cristian y lo mueve, mientras Haniel observa con terror, Lentamente Cristian comienza a abrir sus ojos que ya no se tornan grises, comienza a respirar de manera agitada

CRISTIAN

(Gritando)

*Ahhhhh que está pasando,
 siento que quema*

Haniel se agacha a su lado y lo mira con preocupación

HANIEL

(preocupado)

¿Qué sientes que quema, dime que sientes?

CRISTIAN

Mi cabeza, arde, arde mucho

Cristian comienza a llorar, Alex lo observa con temor y mira a Haniel, Haniel pone sus manos en la cabeza de Cristian mientras lo observa de cerca, y nota algo raro, por la frente de Cristian bajo su piel se ve pasar algo que parece un gusano, el cual se pierde cuando llega cerca a la oreja de Cristian, Cristian grita mientras llora, Alex y Haniel lo observan aterrados, cuando el objeto ya no es visible Cristian se calma, su respiración esta agitada, se toca la cabeza mientras mira a Haniel

CRISTIAN

Qué fue eso, sentí algo en mi cabeza

HANIEL

No lo sé, pero ¿estás bien?



Cristian asiente con la cabeza, Haniel se pone de pie, se voltea y se coge la cabeza con las dos manos, no puede creer lo que acaba de ver, se aleja de Cristian y le hace señas a Alex para que lo siga

ALEX

(asustado)

Necesitamos hacer algo rápido

HANIEL

*Me asusta que quiera hacernos daño,
todo esto puede estar relacionado al apagón.*

ALEX

(preocupado)

*Quizás, necesito que mi amigo este bien,
tenemos que ayudarlo, por favor*

Alex y Haniel regresan donde Cristian, mientras lo ayudan a ponerse de pie, Alex observa algo en el suelo, se acerca y lo toma en sus manos, Haniel y Cristian se acerca a ver qué es y todos se miran entre si sorprendidos.

De repente escuchan un ruido detrás de ellos, se asustan y voltean a ver.



Capítulo 4 - Hermandad

CATARSIS

CAPÍTULO 4 - HERMANDAD

1. EXT. BOSQUE- NOCHE

Marcos (25) camina por el bosque mientras fuma un cigarrillo, a lo lejos observa una luz intensa y decide acercarse a esta. Se acerca a la luz en intenta tocarla, de inmediato es succionado.

2. EXT. BOSQUE- DIA

Marcos se despierta, se pone de pie y se le confundido, pone sus manos sobre su pantalón para limpiarlo y siente entre sus dedos una sustancia babosa extraña, se sorprende y observa para todos lados, camina rápidamente

3. INT. CASA-DÍA

Marcos se observa frente al espejo y sus ojos tienen unas manchas grises y rojas extrañas, se asusta se retira rápidamente.

11 AÑOS DESPÚES

4. INT. HABITACIÓN -NOCHE

Se encuentran Lucy (10) y Sharon (8) acostadas cada una en su cama listas para dormir, su padre Marcos (36) se acerca en medio de las dos camas y para darles las buenas noches a sus hijas

SHARON

*Papá, papá por favor cuéntanos más sobre
 nuestras mamás, ¿sí? Por favor*

LUCY

Si, porfa



Marcos sonríe

MARCOS
Está bien

Las niñas se miran emocionadas.

MARCOS
Cuando tenía 24 años conocí a tu madre

Señalando a Lucy

MARCOS
*Era la mujer más hermosa que había visto,
 eran tan dulce y tierna, así como tu*

Mientras acaricia el rostro de Lucy y esta sonríe

MARCOS
 (mirando a Lucy)
*Después de que naciste tu mamá nos dejó,
 en ese momento sentí que el mundo se
 derrumbaba hasta, que te vi por primera vez,
 ahí supe que todo tendría sentido de nuevo*

Marcos le da un beso en la frente y voltea a ver a Sharon

MARCOS
Luego llego a mi vida mi segundo amor

Mientras que pone su mano sobre el rostro de Sharon

MARCOS
Una mujer fuerte y amorosa que me termino



*de ayudar a levantar, nos enseñó tantas cosas,
 y aunque ya no estén físicamente
 siempre estarán aquí*

Mientras señala su cabeza, las niñas sonríen con melancolía.
 Marcos besa a cada una en su frente

MARCOS

Descansen niñas, las amo.

5. INT. BAÑO- NOCHE

Marcos entra al baño y se mira al espejo, nota que sus ojos tienen unas manchas extrañas grises y rojas, se asusta, comienza a sudar, su respiración se agita, camina por el baño mientras se toca la cabeza

FLASH BACK

6. INT. HABITACIÓN- DÍA

Se encuentra una mujer con su bebe en brazos acostada en la cama

MUJER 1

(sonriendo)

*Hola marco ven a ver a tu bebe
 Que sucede marco, ¿estás bien?*

El rostro de la mujer es de miedo, Marcos tiene los ojos completamente grises, se acerca a la mujer y le dispara, esta solo alcanza a gritar, su bebe cae sobre la cama y comienza a llorar, Marcos se desmaya y se golpea la cabeza con una mesa.

Se escucha el llanto de la bebe, marcos se despierta por esta, se toca la cabeza y observa su mano llena de sangre, se levanta rápidamente, observa a su esposa llena de sangre, se asusta, intenta moverla, le toma los signos, se le ve aterrado, comienza



a llorar y a gritar, toma su bebe y la abraza, mientras grita pidiendo ayuda.

PRESENTE

7. INT. BAÑO-NOCHE

Marcos se toca la cabeza, comienza a gruñir, suda y su respiración es agitada

FLASH BACK

8. INT. SALA-NOCHE

Marcos observa a su esposa una mujer morena que está durmiendo en el sofá, mientras sus hijas ven una película. Marcos les pide a las niñas que salgan y suban al auto, las niñas creen que es un juego y corren, los ojos de marcos se ponen grises, toma un galón de gasolina y lo riega por toda la sala, prende un fosforo y sale.

Sube al auto con rapidez, lo enciende y se va con sus hijas, las niñas juegan con sus muñecas desconociendo la situación.

9. INT. BAÑO-NOCHE

Marcos se vuelve a observar al espejo, y nota que las manchas grises cada vez invaden más sus ojos, comienza a gritar y se golpea contra el espejo, este se rompe y corta la cara de Marcos, las niñas se despiertan y comienzan a golpear la puerta preguntando si todo está bien, Marcos se retuerce en el suelo mientras sus ojos se ven cada vez más grises

MARCOS

(desesperado)

*No, no, por favor ellas no,
no quiero hacerlo*



Las niñas lloran y gritan afuera, Marcos toma un pedazo de vidrio y lo acerca a su muñeca, mientras sus ojos se terminan de poner grises.

5 AÑOS DESPÚES

10. INT. HABITACIÓN- DÍA

Se encuentran Lucy (15) y Sharon (13) acostadas cada una en su respectiva cama, se dan las buenas noches y se arropan, en medio de las camas se encuentra una mesita de noche y encima una fotografía de su padre y a cada lado una foto de cada una de sus madres.



Capítulo 4 - Alumbramiento

CATARSIS

CAPÍTULO 5 - ALUMBRAMIENTO

1. INT. HABITACIÓN- DÍA

Sharon se encuentra sentada en su cama mientras observa algunos videos de patinadores, se le nota bastante concentrada y emocionada.

Lucy entra a la habitación, tomar el control y apaga el televisor, de inmediato Sharon la voltea ver con una mirada penetrante.

SHARON
 (enojada)
Préndelo de nuevo

LUCY
*Deja de perder el tiempo, además
 necesito concentrarme en una
 nueva rutina de baile*

Sharon la observa con desprecio y sale de la habitación, Lucy comienza a poner música.

2. EXT. CALLE-DÍA

Sharon se encuentra en su patineta por las calles, siente la brisa en su rostro y sonrío, observa el cielo y cierra sus ojos por un instante, de repente por evitar chocar con una persona cae al suelo.



3. INT. HABITACIÓN- DÍA

Lucy se encuentra bailando en su habitación cuando de repente siente un fuerte dolor, se toca la cabeza y cae al suelo, en sus ojos se ve una pequeña mancha gris.

4. EXT. CALLE-DÍA

Sharon se toca la cabeza y comienza a quejarse un poco por el golpe, sus ojos tienen una pequeña mancha gris, se pone de pie, toma su patineta y regresa caminando a casa.

5. INT. SALA- DÍA

Sharon se encuentra sentada en el sofá, limpiándose la rodilla, Lucy baja las escaleras y se da cuenta, se acerca un poco más y la observa con más detalle, Sharon la voltea a ver, pero Lucy trata de disimular que no vio y continua su camino.

6. INT. BAÑO-DÍA

Lucy entra al baño, se lava las manos y se observa en el espejo, arregla su cabello, de repente la luz intenta irse, Lucy mira las lámparas del baño, la luz se va por un leve instante, cuando regresa Lucy mira fijamente el espejo y ve el rostro de su padre con los ojos grises.

7. INT. SALA-DÍA

Sharon se limpia la rodilla y observa que la luz comienza a fallar, en el televisor ve el reflejo de su padre con los ojos grises. Escucha a Lucy gritar desde el baño y corre a ver qué pasa

8. INT. BAÑO-DÍA

Lucy grita aterrada, sale corriendo del baño y se estrella con su Sharon



SHARON
 (Preocupada)
Qué sucede

LUCY
 (Tartamudeando)
Lo vi Sharon, lo vi, era él

SHARON
¿Qué? ¿De qué hablas a quien viste?

LUCY
A mi papá era él, se veía mal

Sharon la observa sorprendida mientras Lucy tiembla, se abrazan y caminan al sofá de la sala.

Sharon intenta reconfortarla, toma el control del televisor, antes de prenderlo lo observa fijamente, luego mira a su hermana y rápidamente lo prende, pone algo de música mientras se abrazan.

Luego de un rato Sharon observa a Lucy, Lucy se da cuenta

LUCY
¿Sucede algo?

SHARON
Eh, si, debo decirte algo

LUCY
¿Qué pasa?

SHARON
Creo que yo también lo vi



LUCY

¿Qué? No juegues conmigo

SHARON

*No es enserio, vi su reflejo en el
 televisor, tenía los ojos...*

LUCY

¿Grises?

SHARON

(sorprendida)

Si, así, es, vimos el mismo reflejo.

LUCY

*No puede ser, pero porque y el
 estando así, nunca había sentido ese temor*

Lucy abraza a Sharon, después de un rato se quedan dormidas.

9. EXT. CALLE-NOCHE

Las personas comienzan a salir de sus casas preguntando que sucede con la luz y sus aparatos electrónicos, se ve mucho caos y ruido, de repente un auto choca cerca a la casa de las niñas

10. INT. SALA-NOCHE

Al escuchar el fuerte golpe Lucy y Sharon se despiertan de inmediato, intentan prender las luces, pero estas no funcionan, Lucy corre a la cocina y prende una vela, se acerca a Sharon

LUCY

¿Qué crees que esté pasando?



Sharon la observa y levanta uno de sus hombros, las niñas salen a la calle a ver qué sucede.

Al abrir la puerta se aterran de lo que ve, personas corriendo de un lado a otro, gritando y en caos absoluto. Se asustan y deciden volver a la casa y cerrar muy bien la puerta.

SHARON

¿Qué hacemos?

Lucy mira a todos lados mientras piensa

LUCY

Nos vamos a quedar aquí y esperaremos a que la tía Mariana llegue mañana, no te preocupes nada nos va a pasar.

Sharon la observa y la abraza fuertemente.

11. INT. HABITACIÓN-NOCHE

Las hermanas se encuentran acurrucadas en la cama tapadas con mantas abrazadas, de repente escuchan un ruido extraño en el baño, se miran la una a la otra asustadas, quedan en total silencio, y vuelve a sonar algo en el baño de nuevo. Lucy se pone de pie, pero Sharon la jala de la mano mientras la mira asustada

SHARON

No Lucy, por favor no vayas.

LUCY

Tal vez no sea nada, quédate, voy a ir a revisar

Lucy camina hacia el baño y Sharon va tras ella, Lucy la voltea a ver y le da señas de no hacer ruido, Sharon asiente con la cabeza, se acercan sigilosamente, al abrir la puerta se sorprenden de lo que ven es el reflejo de su padre en el espejo



de nuevo, las niñas se toman de la mano con fuerza y aterrorizadas observan la escena.

SHARON

¿Papa?

El reflejo de Marcos en el espejo grita mientras las observa con su mirada penetrante y sus ojos grises, las niñas se asustan aún más, el espejo explota en muchos pedazos, las niñas gritan y corren a la calle.

12. EXT. CALLE. NOCHE

Las niñas se encuentran caminando por la calle, se les ve asustada mirando para todo lado, intentan hablar con unas personas que pasan, pero nadie les presta atención, las niñas llegan a una banca de un pequeño parque y se sientan allí. Se abrazan y Sharon comienza a llorar, Lucy la abraza con fuerza, pero no logra evitar que un par de lágrimas bajen por sus mejillas.

13. EXT. CALLE-DÍA

Al día siguiente las niñas despiertan y deciden regresar a casa, en el camino, observan a Haniel, Alex y Cristian hablando afuera de una casa, las niñas alcanzan a escuchar algo de la conversación, así que se esconden para escuchar mejor y no se descubiertas.

ALEX

*Algo muy extraño está pasando y
 necesitamos que nos ayudes para
 descubrir que sucede*



Las niñas se miran entre sí, y al ver que los chicos van a otro lugar, ellas deciden ir detrás sin que ellos se den cuenta.

14. EXT. BOSQUE-DÍA

Al ver que los chicos se dirigen al bosque, las niñas paran y se miran

LUCY

*Espera no sé si sea buena
 idea entrar allí*

SHARON

*Creo que no tenemos muchas
 alternativas, parece que ellos
 saben algo*

Lucy asiente con la cabeza, siguen caminando, con mucho cuidado de no ser descubiertas.

15. INT. CUEVA-DÍA

Al ver la cueva las niñas se sorprenden y deciden entrar tras los chicos, se esconden tras unas rocas muy grandes y observan todo desde allí, al ver que los chicos encuentran el objeto del suelo, Sharon intenta acercarse para ver un poco mejor que es, pero al hacerlo su pie se resbala y cae al suelo, los chicos asustados voltean a ver y se acercan a ellas, Lucy y Sharon apenas se ponen de pie y los miran

HANIEL

*Ustedes quienes son,
 ¿por qué están aquí?*



LUCY

Lo sentimos mucho es que...

HANIEL

Es que nada, que les pasa, largo

Lucy lo mira enojada

LUCY

*¿Por qué? Este lugar es libre
 cualquiera puede entrar*

HANIEL

Claro que no solo váyanse

Los demás los miraban con asombro

ALEX

*Calma chicos, ¿niñas ustedes
 quiénes son? ¿Y que han visto?*

SHARON

Somos Sharon y Lucy

LUCY

*Y lo vimos todo así que necesitamos
 que nos expliquen que está sucediendo*

Haniel y Alex se miran entre sí y luego voltean a ver a Cristian, Cristian los observa fijamente a todos y sus ojos comienzan a volverse grises de nuevo, todos se asustan



HANIEL

No, no de nuevo

SHARON

Sus ojos, se ven igual que los de papá

HANIEL

¿Qué? ¿Hay más personas así?

Todos comienzan a retroceder mientras Cristian los observa y su respiración comienza a ser cada vez más rápida, antes de que sus ojos se terminen de volver grises intenta hablar

CRISTIAN

¡Corran!

Todos se miran entre sí y comienzan a correr. Cristian voltea y de la pared comienza a salir una luz blanca que cada vez se hace más grande, de allí salen unos pequeños seres con ojos grandes, cuando terminan de salir cientos de ellos atrás se ve uno mucho más grande, este tiene en sus extremidades varias partes parecidas a serpientes.

El objeto que Cristian tiene en su cabeza comienza a moverse y sale por la oreja mientras Cristian grita de dolor, al salir por completo el objeto se arrastra y se pega junto a los otros, Cristian cae al suelo. El alíen gigante ordena a los de más atacar y todos salen de la cueva rápidamente.

Descripción de Personajes Principales

Haniel (17)



Es un joven adolescente de 17 años, de tez clara, pelo un poco largo liso y negro, ojos color marrón, que es muy solitario, le gusta la música pero no tiene ningún sueño porque es muy pesimista, pues perdió en un accidente a su hermana Marián, a quien busca con desesperación,

pues cree que una elite la tiene y lo único que quiere es descubrir la verdad pero nadie lo entiende.

Marian (8)

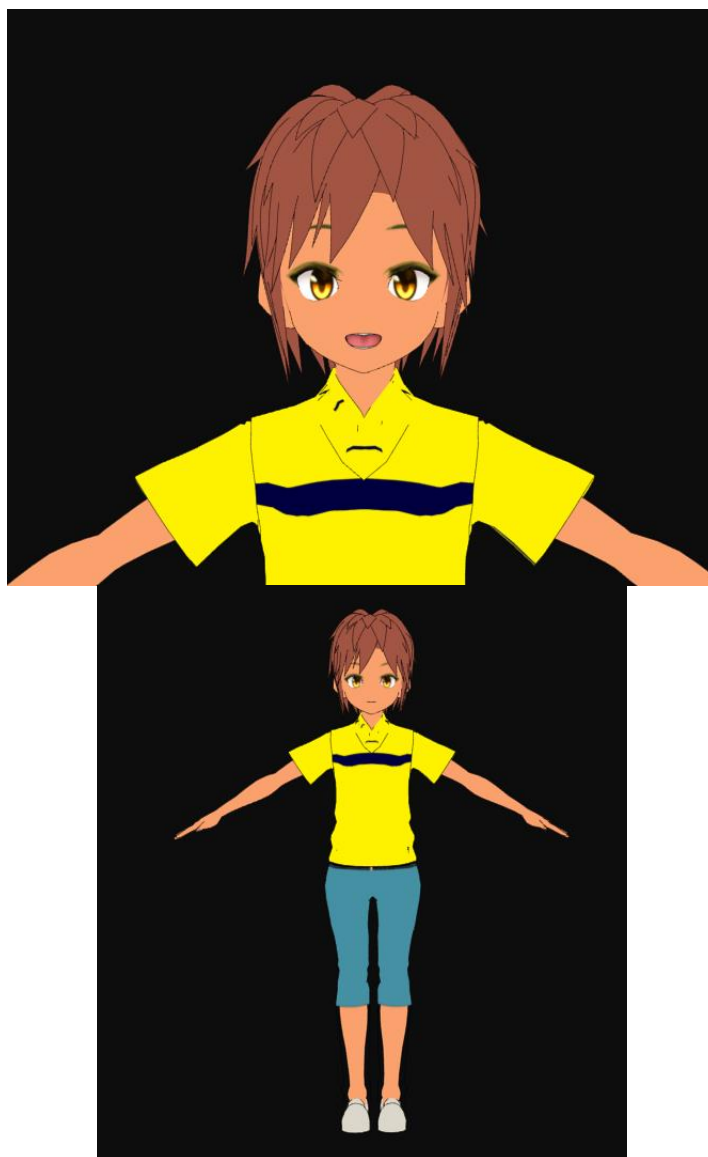


Es una niña de 8 años, de tez clara, ojos color fucsia, cabello aguamarina un poco crespo y largo, tiene un carácter fuerte, solamente quiere jugar y vivir experiencias reales, se siente



aburrida con la tecnología y vive con su madre y su hermano Haniel, hasta que un día tiene un accidente y desaparece,

Alex (14)



Es un niño de 14 años, de tez trigueña, ojos color miel y cabello castaño claro, que vive con sus padres es hijo único, es un poco rebelde pero solo quiere atención porque se siente solo, les gustan mucho los videojuegos, tiene una colección de juegos en su habitación, es muy

amigable, tiene un gran corazón, su sueño es ser futbolista, admira demasiado a los futbolistas clásicos, es el bromista del grupo y un gran amigo.

Lucy (15)

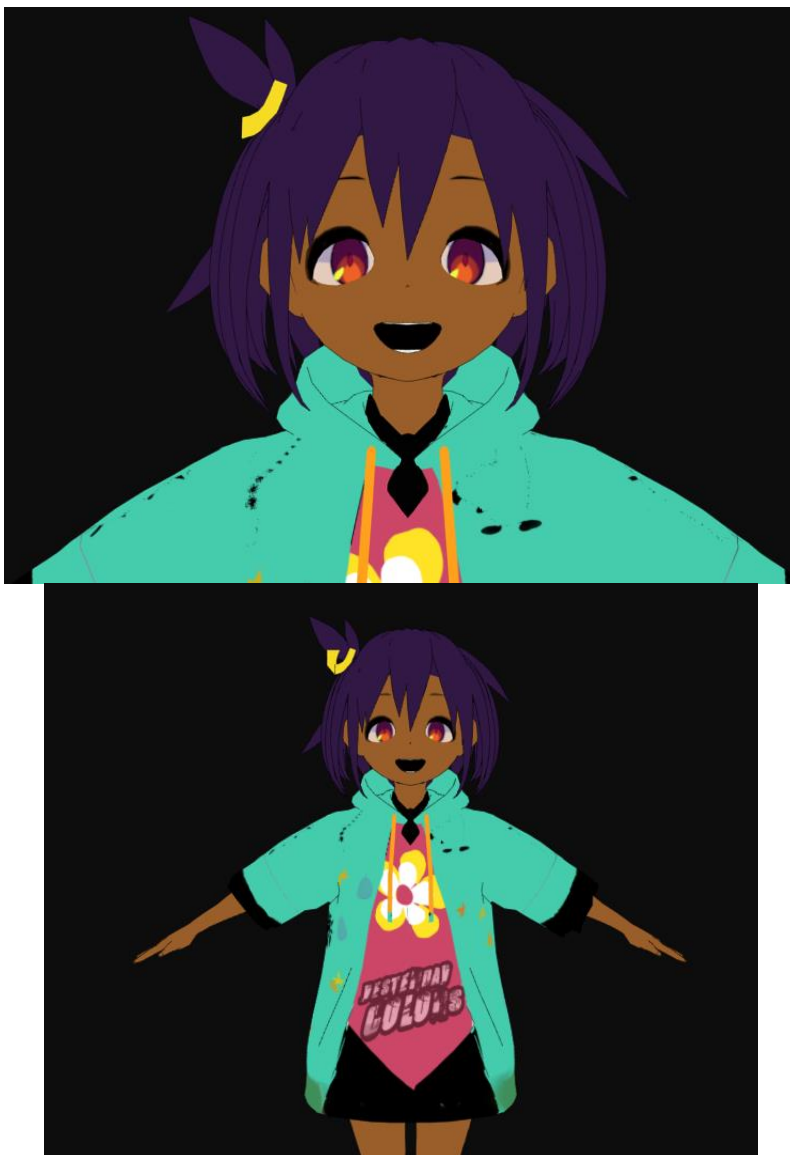


Es una joven adolescente de 15 años, de tez clara, cabello rosa pastel con rayos color lila, ojos azul claro, que es un poco loca y divertida ingenua e inocente a la vez, le gusta mucho cantar y bailar, sueña con ser famosa, confía fácilmente en la gente y cree en que la vida es de



colores y fantasía, solamente vive con su padre y sus hermanos, por ser la única mujer de la casa, es muy consentida.

Sharon Nicol (10)



Es una niña de 10 años, de tez morena, cabello y ojos color uva, que vive solamente con su hermana mayor, pues huyeron de su casa para no sufrir más porque su padre golpeaba a su madre, por esto desde muy pequeña trabaja, es deportista, luchadora y siempre cuida y aconseja a



sus amigos, ella muestra superación y positivismo cuando todo está difícil. Su sueño es volver con su madre, teniendo lo suficiente para poder sacarla de donde vive con su padre, ella es de estrato bajo pero trabaja cerca al barrio donde viven Haniel, Marian, Alex y Lucy.

Nota de Dirección

La serie animada “Catarsis” Catarsis es una serie animada que consta de 5 capítulos inicialmente, dirigida a un público juvenil desde los 16 años, el tema central es el exceso tecnológico y como éste influye en la juventud actual de maneras negativas en cuanto a la al desarrollo social y psicológico de los mismos.

Además, trata temas psicológicos cómo son, la depresión, ansiedad y diferentes trastornos, los cuales surgen debido al exceso tecnológico y el mal uso de este, catarsis es una serie que busca mediante una trama un poco brusca y dramática, generar en el espectador una conciencia sobre este problema,

Los sucesos se desarrollan en una Bogotá futurista del año 2040, en la cual un grupo de muchachos se ven inmersos en la problemática resultante de un apagón tecnológico, debido a un objeto espacial extraño que entra a la órbita de la Tierra, el cual provoca catástrofes debido un apagón tecnológico.

La estética de esta animación va a ser un contraste entre la naturaleza descrita con paisajes artesanales pintados estilo acuarela, con un tono ciberpunk futurista, esto con el fin de generar un contraste claramente visible entre la tecnología y la naturaleza.

los personajes principales Son 5 jóvenes adolescentes entre las edades 8 y 17 años los cuales están sumergidos en la tecnología, algunos mediante videojuegos, otras redes sociales.



Debido al apagón tecnológico los muchachos encuentran juntos una nueva visión hacia la vida, logrando descubrir nuevas maneras de pasar su tiempo y de vivir su vida alejada de la tecnología.

Desde el arte quiero generar ese contraste, altamente visible al espectador para que así puedan ver la naturaleza con nuevos ojos, es por ello qué encontramos varios planos largos mediante un ritmo lento contemplativo, que logran generar esa sensación cuándo mostramos la naturaleza en la cual podemos observar parques desolados, por el contrario, un ritmo más contrastante en la ciudad.

Cada capítulo va a tener como protagonista a cada uno de los chicos, y su problemática previa al apagón, es decir el estado de su vida antes de esto, la serie irá creciendo mediante cada capítulo pasando desde momentos fuertes, en un inicio hasta presentar diferentes aventuras y sucesos en los que se sumergen los protagonistas, dejando atrás sus problemas, es así como mediante cada capítulo el estado anímico de la serie irá, desde lo negativo hasta lo positivo,

El nombre catarsis significa purificación y siempre hay un proceso para esa purificación, hacemos una analogía con ello para mostrar la purificación del alma la cual debe tener diferentes pasos para llegar al proceso final la liberación el alumbramiento , es por ello que cada capítulo será parte de ese proceso, el primer capítulo nos habla del desprendimiento de lo que debemos soltar, lo pasado ,lo negativo para poder llegar a ese estado de liberación y purificación, la cual al transcurrir de los capítulos los personajes Irán experimentando, para así finalmente llegar al estado final del alumbramiento y purificación total . Esta comparativa se hace con el fin de presentar la propuesta principal de la serie, y hacia dónde va a ir, ya que tiene un gran trasfondo psicológico, los planos contemplativos serán necesarios para mostrar el contraste visual y psicológico.



Esta serie en su primer capítulo será más contemplativa, debido a que no trae muchos diálogos ni acciones, pero esto es con un fin, debido a que buscamos comunicar nuestro lenguaje de una manera más visual, es por ello que los gestos y expresiones de cada personaje van a ser clave para transmitir sus emociones, pensamientos y sentimientos, el primer capítulo está enfocado de una manera más contemplativa, pero en el segundo capítulo podremos ver la amistad y el trasfondo de ese sentimiento y su importancia, por ello el segundo capítulo tiene el nombre de lazos, porque en este capítulo podremos ver la importancia de los mismos y ello será pieza clave para el desarrollo de la trama y aventura en qué van a estar sumergidos los protagonistas, en un tercer capítulo podremos ver cómo estos jóvenes juntos, llevan a cabo una misión para descubrir los antagonistas detrás del apagón y la incógnita sobre lo que se está llevando a cabo realmente.

:

Propuesta de Arte y Desglose de Arte

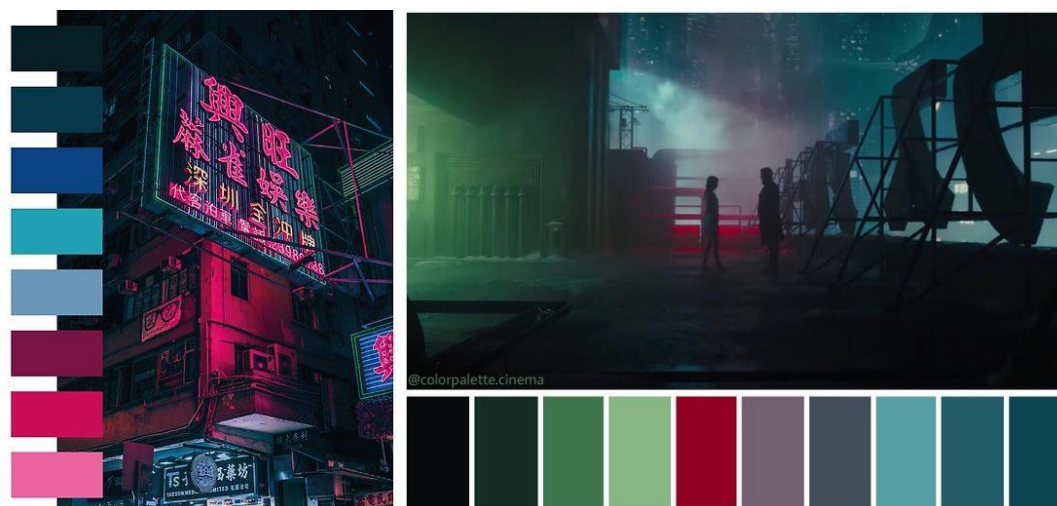
Desde el departamento de arte, se pretende generar el alto contraste entre la naturaleza y la urbe, la idea es que la parte de la naturaleza se va a resaltar con colores muy vivos, en cambio en la ciudad los tonos van a ser muy oscuros y neutros, apoyándonos con los planos contemplativos, los cuales lograrán dar la sensación visual que busca el director.

Paletas de color:

Para las escenas de la naturaleza se tiene pensado manejar la siguiente paleta de color.



Para las escenas de la ciudad y las partes donde se habla de tecnología.





DESGLOSE DE AMBIENTACIÓN Y UTILERÍA

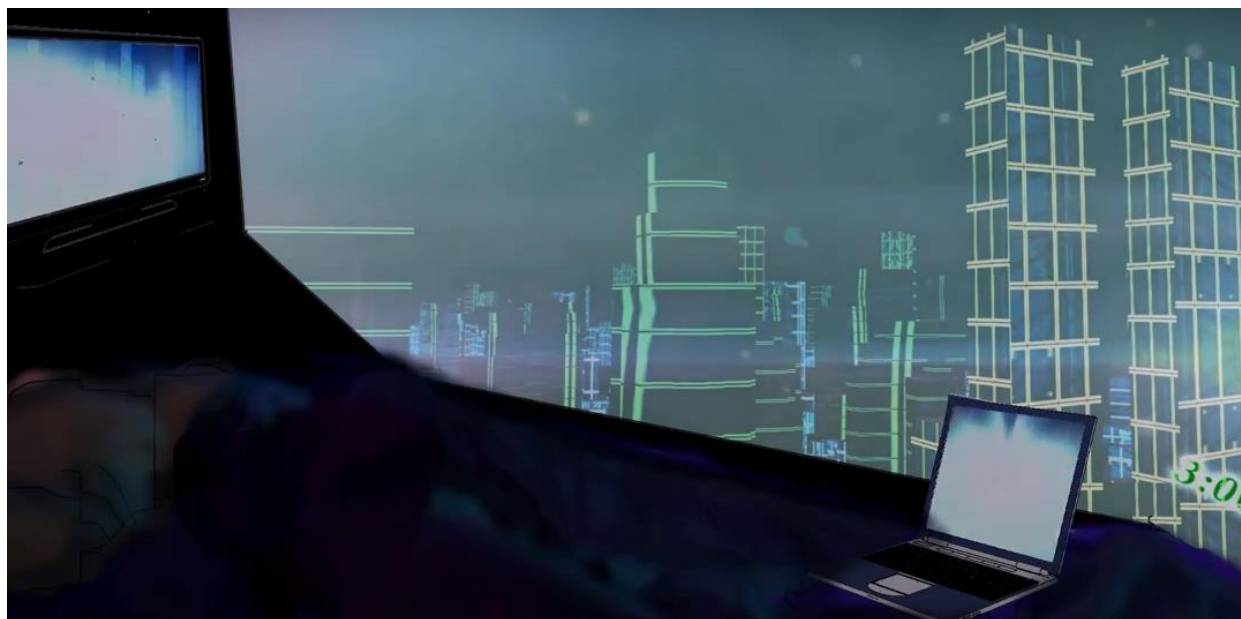
Título	Catarsis – Capítulo 1: Desprendimiento		
Productor	Claudia Lorena Rodríguez		
Director	Miguel Ángel Espinosa		
Director de Arte	Claudia Lorena Rodríguez		
Asistente	Angie Carolina Osuna		
Ciudad de Bogotá	Se pretende mostrar un lugar tecnológico, donde las personas casi no se relacionan por estar con algún aparato tecnológico.		
ESC.	ACCIÓN	AMBIENTACIÓN	UTILERÍA
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19 y 20, 21	Ciudad llena de tecnología, personas con aparatos tecnológicos. Naturaleza abandonada	(Elementos de ambientación) <ul style="list-style-type: none"> • Edificios • Casa • Carreteras • Autos • Transporte público (metro) • Árboles, pasto, flores y algunos animales 	<ul style="list-style-type: none"> • Celulares • Computadores • Tablets • Televisores • Patineta • Transmilenio abandonado • Rodadero • Columpio • Rejas
22, 23, 43	Ciudad en destrucción, en medio de llamas	<ul style="list-style-type: none"> • Carros • Avión • Motos • Llantas 	<ul style="list-style-type: none"> • Escombros
28, 29, 30, 39, 40	Hospital, Haniel con la Psicóloga	<ul style="list-style-type: none"> • Habitación de hospital • Escritorio 	<ul style="list-style-type: none"> • Pantalla • Carpetas con documentos • Silla
24, 25	Haniel investigando	<ul style="list-style-type: none"> • Habitación • Silla • Escritorio • Muebles 	<ul style="list-style-type: none"> • Pantallas • Celular • Hoja de papel
26	Ciudad de Bogotá Dentro del metro	<ul style="list-style-type: none"> • Ciudad con edificios por un lado y naturaleza en otro • Edificios • Calles • Metro 	<ul style="list-style-type: none"> • Pantallas • Celulares
27	Haniel entrando a edificio para investigar	<ul style="list-style-type: none"> • Edificio • Habitaciones • Pasillos • sillas • mesas 	<ul style="list-style-type: none"> • lámparas • puertas • pantallas • experimentos • cuerpos dentro de envases de vidrio

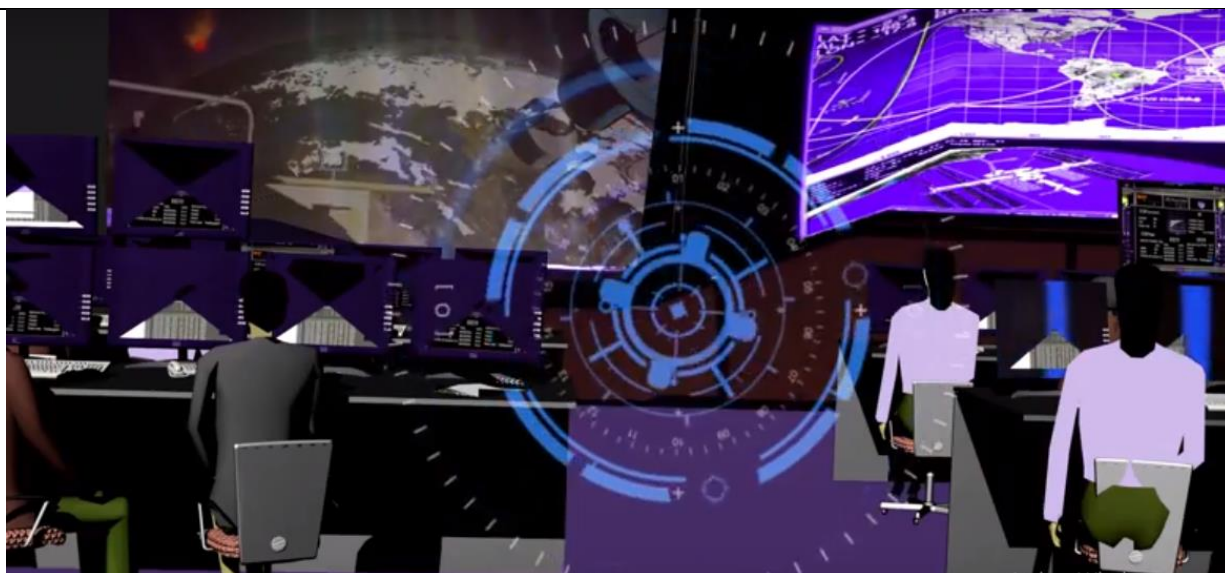


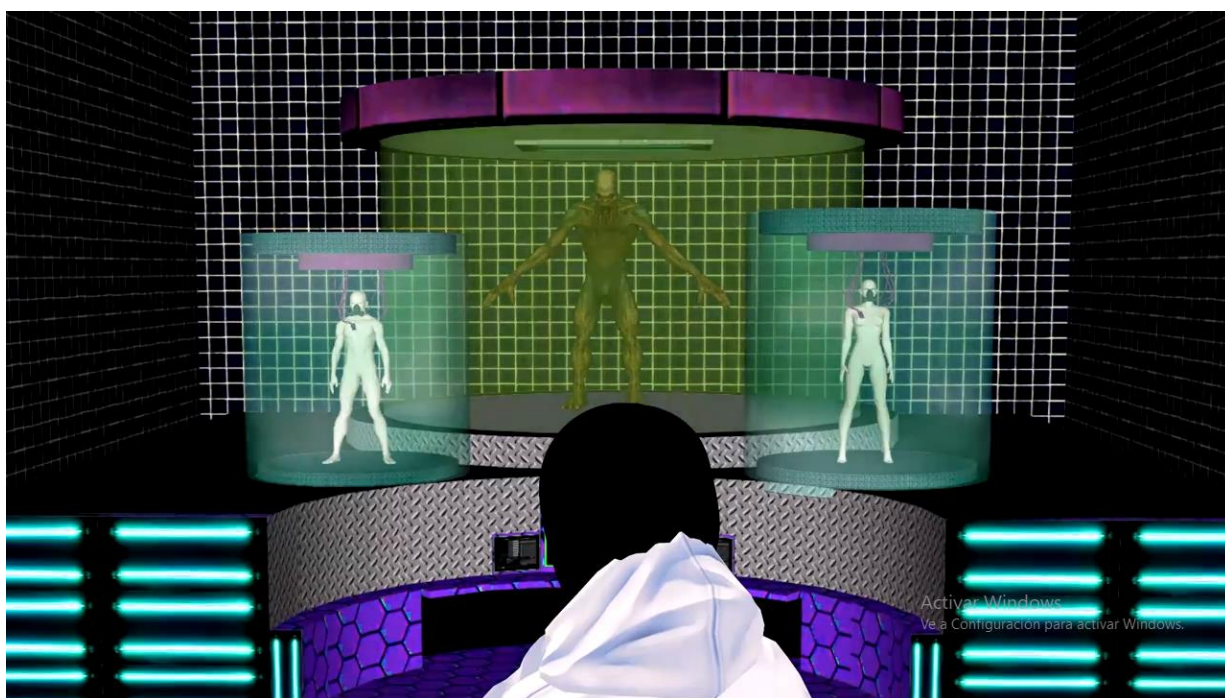
32, 33, 35, 36, 37, 38, 41	Estación espacial, aviso de Apagón, nave espacial y espacio	<ul style="list-style-type: none"> • Sala de investigación • Nave espacial • Espacio • Planeta tierra • Pantallas gigantes 	<ul style="list-style-type: none"> • Sillas • Mesas • Computadores • Pantallas • Satélite
31	Alex jugando en su habitación	<ul style="list-style-type: none"> • Habitación • Muebles • Sofá • Cama 	<ul style="list-style-type: none"> • Videojuego • Bolsa de palomitas • Gafas
34, 42	Habitación de Lucy	<ul style="list-style-type: none"> • Habitación • Camas • Pantalla • Armario 	<ul style="list-style-type: none"> • Libros • Afiches

Observaciones (Apuntes en torno a problemas o sugerencias)

IMÁGENES











Desglose Fotografía

Catarsis - Capítulo 1							ATMOSFERAS COLOR
Desglose de fotografía							
Fecha: 08 Noviembre 2019							
Nº	LOCACION	SET	EFEECTO	ESECENA	TOTAL ESCENAS	DESCRIPCIÓN ESCENA	
1	EXTERIOR BOGOTA	EXTERIOR BOGOTA	EXT/ATARDECER	2,9,12,16	4	Se observa el centro de la ciudad de Bogotá con sus edificios,	
2			EXT/NOCHE	1,3,19,24	4	al otro lado algunos parques desolados.	
3	Interior habitacion	Interior habitacion	INT/NOCHE	4,15,	2	Un computador encendido, se puede observar un poco de distorsión en este.	
4			INT/NOCHE	8,11,13,17,20,21	6	Voz Asistente - 3 am del 20 de julio del 2040 en la ciudad De Bogotá Colombia	
5	Interior habitacion	Interior habitacion	EXT/NOCHE	5,7,18,23	4	En una habitación desordenada se observa que debajo de las cobijas hay alguien acostado,	
6			EXT/NOCHE	10	1	es Haniel (16) se encuentra bajo las cobijas revisando su celular, con una expresión de tristeza.	
7	Interior habitacion	Interior habitacion	EXT/NOCHE	6	1	Dos niños concentrados en sus dispositivos tecnológicos. HANIEL V.O Risas falsas perdidos de la realidad.	
8	Interior habitacion	Interior habitacion	INT/NOCHE	4,15,	2	Hombre observando su computadora	
9			INT/NOCHE	8,11,13,17,20,21	6	HANIEL V.O Se ha vuelto una enfermedad que está carcomiendo nuestras almas, todos los días parecen iguales.	
10	EXTERIOR BOGOTA	EXTERIOR BOGOTA	INT/NOCHE	4,15,	2	Hombre revisando su celular HANIEL V.O ¿será que no se dan cuenta?	
11	EXTERIOR BOGOTA	EXTERIOR BOGOTA	INT/NOCHE	4,15,	2	Ojos de un hombre observando fijamente.	



Formatos de formulación de proyectos – Opción de grado II
Programa de Dirección y Producción de Medios Audiovisuales
Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN

12	EXTERIOR BOGOTÁ	EXTERIOR B	INT/NOCHE	8,11,13, 17,20,21	6	HANIEL V.O Estamos sumergidos cada vez más en esto.	
13	EXTERIOR BOGOTÁ		INT/NOCHE	4,15,	2	Niño pequeño concentrado observando un televisor. HANIEL V.Opero cada vez más lejos los unos de los otros	
14	Interior habitacion		INT/NOCHE	4,15,	2	Mujer sentada con su computadora sobre las piernas, la observa atentamente.	
15	exterior dia		INT/NOCHE	4,15,	2	Se observan las montañas del centro de Bogotá. HANIEL V.O	
16	Interior habitacion		INT/NOCHE	4,15,	2	Frase saliendo en la pantalla de un computador. "tienes que aprender a aprovechar la tecnología para poder usarla para cosas positivas sin estar desconectado de la naturaleza" Talib Kweli	
17	CONSULTORIO MEDICO BODEGA		INT/NOCHE	4,15,	2	Se observa un paisaje con pasto y algunas nubes pasando. HANIEL V.O	
18			INT/NOCHE	8,11,13, 17,20,21	6	Estamos atrapados en ello, perdidos en pantallas, ordenadores refugios ilusorios,	
19	Interior habitacion		INT/NOCHE	4,15,	2	Mano de un niño sobre una Tablet HANIEL V.O	
20	Interior habitacion		INT/NOCHE	8,11,13, 17,20,21	6	Falsas ilusiones que creamos quizás para soportar.	
21	Interior habitacion		INT/NOCHE	4,15,	2	Ojos de hombre observando una pantalla de un dispositivo tecnológico. HANIEL V.O	
22	Interior habitacion		INT/NOCHE	4,15,	2	Niño concentrado observando su celular HANIEL V.O	
23	Interior habitacion		INT/NOCHE	8,11,13, 17,20,21	6y cada vez desean más de esas sustancias que nos siguen consumiendo	
24	Interior habitacion		INT/NOCHE	4,15,	2	Niño pequeño observando una Tablet	



Formatos de formulación de proyectos – Opción de grado II
Programa de Dirección y Producción de Medios Audiovisuales
Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN


25	Interior habitación		INT/NOCHE	8,11,13, 17,20,21	6	HANIEL V.O Y hace querer beber de ella de día y de noche sin poder saciarse.	
26	Interior habitación		INT/NOCHE	4,15,	2	Niño pequeño colocando su mano sobre un televisor grande.	
27	Interior habitación		INT/NOCHE	8,11,13, 17,20,21	6	HANIEL V.O Se ha vuelto un vicio, ¿acaso no hay algo más allá de estas cuatro paredes?	
28	Interior habitación		INT/NOCHE	4,15,	2	Habitación desordenada	
29	Interior habitación		INT/NOCHE	8,11,13, 17,20,21	6	HANIEL V.O ¿De lo que nos presentan las pantallas? Quizás a través de la ventana pueda encontrar una razón para vivir.	
30	Interior habitación		INT/NOCHE	4,15,	2	Haniel observando su celular bajo las cobijas.	
31	Interior habitación		INT/NOCHE	8,11,13, 17,20,21	6	Opening	
32	Interior habitación		INT/NOCHE	4,15,	2	Haniel 16 acostado en el piso en medio de la calle, se despierta en medio de la nada, hay un dije con una foto al lado suyo, en el cual se ve la imagen de su hermana, mira a su alrededor confundido todo está oscuro y sin luz,	
33			INT/NOCHE	8,11,13, 17,20,21	6	mira al cielo todo parece confuso. camina adolorido, no recuerda que paso, camina y nota algo extraño vehículos chocados en medio de la calle, fija su mirada en uno de estos.	
34	Interior habitación		INT/NOCHE	4,15,	2	Haniel se toma la cabeza cae al suelo de rodillas.	



Formatos de formulación de proyectos – Opción de grado II
Programa de Dirección y Producción de Medios Audiovisuales
Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN

35	Interior habitación		INT/NOCHE	4,15,	2	Un computador encendido, se puede observar un poco de distorsión en este. Voz Asistente - 3 am del 20 de julio del 2040 en la ciudad De Bogotá Colombia.	
36	Interior habitación				3	Haniel (16) está en su cuarto acostado bajo las cobijas mirando su celular, mientras pasa de arriba a abajo reflexiona sobre el exceso tecnológico, ve un mensaje cifrado que llama mucho su atención (NOGAPAD TEC 20/07/40 16:00) qué dice	
37	Interior habitación				4	La Sobrepoblación es un alto riesgo que debemos combatir juntos. el joven cambia su expresión cuando logra descifrarlo. Apagón tecnológico hoy a las 4 pm.	
38	Interior habitación		INT/NOCHE	4,15,	2	Ahora entiendo hasta que al fin he podido descifrarlo un Apagón Tecnológico provocado por la elite	
39	Interior habitación				3	¿pero por qué? ¿qué ganan ellos con esto? estoy seguro de que quieren desequilibrar de algún modo la humanidad para reducir la población, así como me arrebataron a mi hermanita Marian, quieren acabar con todos	
40	Interior habitación				3	Esta vez voy a detenerlos no dejaré que se lleven lo poco que me queda.	
41	Interior habitación				3	Va a su computador, introduce algunos códigos que le generan una dirección en el mapa.	
42	Interior habitación		INT/NOCHE	8,11,13, 17,20,21	6	Saca de su bolsillo una hoja, la mira y viene a su mente un flashback del accidente de su hermana, se observa que de la camioneta cae una hoja que luego recoge.	
43	Interior habitación		INT/NOCHE	4,15,	2	Mira la perilla de la puerta de su cuarto HANIEL V.O.	
44	Interior habitación		INT/NOCHE	8,11,13, 17,20,21	6	si puedes Haniel demuéstreme esta vez que no eres el cobarde de siempre, saca el valor para salir de la habitación. Toma la perilla y abre la puerta, ya son mas de 2 años creí que no volvería a salir, pero esto lo hare por ti hermanita.	
45	Interior habitación		INT/NOCHE	4,15,	2	Haniel llega a la estación, mira su móvil las personas que le rodean en el metro también están pendientes de sus celulares, el metro frena Haniel baja.	



46	Interior habitacion		INT/NOCHE	4,15,	2	Su rostro poco expresivo se torna preocupado al observar el cielo donde ve algo extraño. Cada vez que camina ve algo extraño en las pantallas de los edificios como que lo persiguen de manera muy paranoica.	
47	Interior habitacion		INT/NOCHE	8,11,13, 17,20,21	6	Llega a una torre que dice Torre de energía solar, pero el ve otras palabras (NOGAPAD TEC) intenta entrar, conectando su dispositivo, aparece un Holograma y el escribe algo.	
48	Interior habitacion		INT/NOCHE	4,15,	2	Haniel entra a las instalaciones parece un hospital. Camina por los pasillos, escucha unos pasos que se acercan. Se esconde. Luego sale y encuentra un cuarto.	
49	EXTERIOR BOGOTA				3	HANIEL Este lugar huele a azufre, hay un dispositivo para generar energía solar, en el cual conecta su dispositivo móvil	
50	EXTERIOR BOGOTA		INT/NOCHE	8,11,13, 17,20,21	6	solo necesito unos minutos para alterar la configuración y evitar el apagón vamos vamos, carga, rápido apresúrate.	
51	EXTERIOR BOGOTA		INT/NOCHE	4,15,	2	Cuando se está terminando de cargar la barra, se ve una jeringa y alguien q lo inyecta y cae viendo todo borroso, queda inconsciente.	
52	EXTERIOR BOGOTA		INT/NOCHE	8,11,13, 17,20,21	6	Abre sus ojos lentamente se ve en una camilla inmóvil, desde su perspectiva ve a una persona al revés quien lo lleva empujando por el pasillo hacia una de las habitaciones, se oye la voz de una niña que proviene de uno de los cuartos.	
53	EXTERIOR BOGOTA				2	HANIEL (Gritando) Marian, hermanita eres tú, lo sabia ustedes la tienen, devuélvanmela. (entre jadeos) Devuélvanme a mi hermanita Marian Marian devuélvanmela	
54	EXTERIOR BOGOTA		INT/NOCHE	8,11,13, 17,20,21	6	se le cierran los ojos llorosos y se ve como un sueño Flashback del accidente de su hermana	
55	EXTERIOR BOGOTA		INT/NOCHE	4,15,	2	Haniel se encuentra en la calle observando detenidamente su celular, sin darse cuenta su hermana le soltó su mano	
56	EXTERIOR BOGOTA				3	Voces -Casi lo logra está vez, - Eso era necesario -si es solo para que se tranquilice.	



Formatos de formulación de proyectos – Opción de grado II
Programa de Dirección y Producción de Medios Audiovisuales
Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN

57	EXTERIOR BOGOTA		INT/NOCHE	8,11,13, 17,20,21	6	entiendo lo que está pasando es muy duro para él, pero aún es muy joven debería continuar con su vida ya pasaron más de 2 años	
58	EXTERIOR BOGOTA		INT/NOCHE	8,11,13, 17,20,21	6	Mientras tanto los niños y las personas de la capital están sumergidos en la tecnología, sin darse cuenta de que un objeto se aproxima a la tierra	
59	EXTERIOR BOGOTA		INT/NOCHE	4,15,	2	La tv está encendida, en esta aparece una reportera hablando sobre el brusco cambio climático	
60	EXTERIOR BOGOTA				4	REPORTERA Noticias de Última hora, por alguna extraña razón hay cambios bruscos en el ambiente y cortes repentinos de energía,	
61	EXTERIOR BOGOTA				3	no sabemos qué está pasando en este momento pero, hay una alteración climática que está impidiendo, a las estaciones	
62	EXTERIOR BOGOTA				3	satelitales comunicarse para dar mayor información, de igual modo nos estaremos esforzamos para mantenerlos informados.	
63	EXTERIOR BOGOTA				2	En frente a esta en un sillón Alex (14) quien juega con el dispositivo virtual que lleva puesto un oculus rift, mientras come palomitas de maíz, juega un juego de acción de naves espaciales,	
64	EXTERIOR BOGOTA				2	ALEX -piuch piuch piuch ,, toma, toma jajaja que bien , ya casi te destruyo solo me falta uno jeje	
65	EXTERIOR BOGOTA				4	cuando va a destruir la última nave, hay un bajonazo de energía que le hace perder	
66	EXTERIOR BOGOTA		INT/NOCHE	8,11,13, 17,20,21	6	ALEX (Con ira) -¡Noooo por qué! todo lo que hice para pasarlo.	
67	EXTERIOR BOGOTA		INT/NOCHE	4,15,	2	Un objeto extraño se acerca a la atmósfera de la tierra a gran velocidad, hay un bajón de energía en la ciudad.	
68	EXTERIOR		INT/NOCHE	8,11,13,	6		
69	EXTERIOR BOGOTA		INT/NOCHE	4,15,	2	Las pantallas, los dispositivos dice alerta, se ve en una de las pantallas un objeto espacial acercándose a la tierra. En las pantallas	



Formatos de formulación de proyectos – Opción de grado II
Programa de Dirección y Producción de Medios Audiovisuales
Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN

70	EXTERIOR BOGOTA		INT/NOCHE	8,11,13, 17,20,21	6	Alerta Alerta Alerta, Partícula desconocido se acerca a gran velocidad entrando a la órbita de la tierra. A 100.000 km.	
71	EXTERIOR BOGOTA		INT/NOCHE	4,15,	2	Lucy (9) baila en su habitación. muy animada frente a su computadora mientras ve un video en las redes,	
72	EXTERIOR BOGOTA		INT/NOCHE	4,15,	3	tarareando una canción gritando , la la la la la la	
73	EXTERIOR BOGOTA		INT/NOCHE	8,11,13, 17,20,21	6	Hay un bajonazo de energía que corta bruscamente la canción que bailaba.	
74	EXTERIOR BOGOTA		INT/NOCHE	4,15,	2	Un objeto extraño se acerca a la atmósfera de la tierra a gran velocidad, Se ve la estación espacial,	
75	EXTERIOR BOGOTA		INT/NOCHE	4,15,	2	Un hombre calvo se comunica desde la estación, se comunica con otra persona se le ve agitado y alterado.	
76	EXTERIOR BOGOTA		INT/NOCHE	4,15,	3	HOMBRE -Pero cómo es posible, no puede ser, están seguros que tomaron las muestras correctas, si verificaron bien	
77	EXTERIOR BOGOTA		INT/NOCHE	4,15,	4	ese objeto no identificado no puede traer consigo tan alta cantidad de dicha sustancia. hagan lo que sea necesario, se dan cuenta la gravedad que esto conlleva para la humanidad .	
78	EXTERIOR BOGOTA		INT/NOCHE	4,15,	2	Un hombre comentándole a su superior	
79	EXTERIOR BOGOTA		INT/NOCHE	4,15,	3	HOMBRE -Disculpenos comandante pero estamos totalmente seguros de los resultados, ya no hay nada que	
80	EXTERIOR BOGOTA		INT/NOCHE	8,11,13, 17,20,21	6	hemos agotado todos nuestros recursos - nos permitimos la retirada señor.	
81	EXTERIOR BOGOTA		INT/NOCHE	4,15,	2	En la estación espacial Unos hombres hablan en un cuarto de reunión, discuten	
82	EXTERIOR BOGOTA		INT/NOCHE	8,11,13, 17,20,21	6	HOMBRE 1 -es el momento justo q la humanidad necesita, solo debemos ser pacientes espectadores, al final siempre sobrevivirá el más fuerte	
83	EXTERIOR BOGOTA		INT/NOCHE	8,11,13, 17,20,22	3	HOMBRE 2 Jamás nuestra prioridad va más allá, todos sabemos cuál es el verdadero peligro si esto se llegase a concluir, catástrofes inhumanas resultarían	
84	EXTERIOR BOGOTA		INT/NOCHE	8,11,13, 17,20,23	4	HOMBRE 1 -pero también sabemos que la sobrepoblación es un gran problema	




Formatos de formulación de proyectos – Opción de grado II
Programa de Dirección y Producción de Medios Audiovisuales
Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN

85	EXTERIOR BOGOTA		INT/NOCHE	8,11,13, 17,20,24	2	HOMBRE 2 -afirmativo, pero esta no puede ser combatida de maneras tan inhumanas nuestras prioridades deben otras.	
86	EXTERIOR BOGOTA		INT/NOCHE	8,11,13, 17,20,25	4	HOMBRE 1 -es solo cuestión de tiempo , ya me hallaran la razón jajaja.	
87	EXTERIOR BOGOTA		INT/NOCHE	8,11,13, 17,20,26	4	El hombre calvo golpea la mesa donde todos dan sus opiniones y, dice .	
88	EXTERIOR BOGOTA		INT/NOCHE	8,11,13, 17,20,27	3	HOMBRE CALVO -acaso no se dan cuenta ya es demasiado tarde.	
89	EXTERIOR BOGOTA		INT/NOCHE	8,11,13, 17,20,28	4	El hombre parece resignado HOMBRE CALVO Está bien si es lo mejor para la humanidad. Transmitan este último mensaje a todo el mundo.	
90	EXTERIOR BOGOTA		INT/NOCHE	8,11,13, 17,20,29	2	Se ve en todas las pantallas que dice Alerta alerta, en los edificios y dispositivos Advirtiendole a la gente.Las personas están cada uno en su rutina. Hasta que empiezan a haber cortes de energía.	
91	EXTERIOR BOGOTA		INT/NOCHE	4,15,	2	Haniel sentado en silencio cabizbajo, escucha lo que dice una doctora. Doctora- Veo que sigues refugiandote en ese mundo virtual, entiendo que quieres evadir la realidad pero, tienes que enfrentarla. Sé lo difícil que ha sido todo esto para ti, han pasado ya más de dos años desde aquel incidente, pero debes superarlo , seguir con tu vida, es necesario que aceptes la realidad para poder continuar. busca algo que te apasione, que te motive a seguir luchando no me diiste	
92	EXTERIOR BOGOTA		INT/NOCHE	4,15,	2	luego de un corto silencio haniel saca una hoja de su bolsillo Haniel - eso ya lo se, es también parte de su plan para reducir la población,no me cree cierto, mire mostrándole una hoja,- la recogí el día que se la llevaron.	
93	EXTERIOR BOGOTA		INT/NOCHE	4,15,	4	Doctora mira la hoja cambia su expresión, - no te das cuenta cierto -no puedes ver la realidad, observa de nuevo la hoja, está en blanco.	
94	EXTERIOR BOGOTA		INT/NOCHE	4,15,	2	se ve la hoja en blanco haniel tiene una expresión confundido,- no puede ser . se oye una explosión. las luces se prenden y apagan.	
95	EXTERIOR BOGOTA		INT/NOCHE	4,15,	2	Haniel sale a la calle , se oyen alarmas la electricidad se entrecorta, camina a la ciudad todo se ve distorsionado, trata de gritar entrecortado. HANIEL aa apagón ee elite	



Formatos de formulación de proyectos – Opción de grado II
 Programa de Dirección y Producción de Medios Audiovisuales
 Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN

96	EXTERIOR BOGOTA		INT/NOCHE	8,11,13, 17,20,21	6	Las pantallas de los edificios prenden y se apagan, aparecen mensajes que dicen "Alerta Alerta , Apagon" En las pantallas de los edificios dice apagón. Haniel ve todo borroso	
97	EXTERIOR BOGOTA		INT/NOCHE	4,15,	2	Una chica está en su cuarto danzando	
98	EXTERIOR BOGOTA		INT/NOCHE	4,15,	2	<p>43.EXT. CALLE-DÍA</p> <p>se ve que el objeto colisiona y hay un gran apagón, se oyen gritos y desastres. Un carro se descontrola y choca un objeto golpea a Haniel dejándolo inconsciente. un avión cae cerca de la ciudad y hay explosiones.</p> <p>Todo se torna oscuro, se cortan los gritos a un silencio largo, se oyen el sonido de pájaros y de la naturaleza. Unos ojos se abren, Haniel desde el suelo. Se le agudizan los sentidos, se oye la naturaleza se siente que está como en un trance donde oye la naturaleza, y se siente paz se ven los parques, animales pasan allí.</p> <p>Y luego se ve un diente de león caer, que el persigue con la mirada, y estira su brazo para tomarlo. Apenas lo coge se abren sus oídos y oye la gente gritar y el ruido de los accidentes.</p> <p>confundido. Trata de ponerse de pie, recoge el dije de su hermana. Pero mira como si no recordara, se toma la cabeza mira a todo lado pero todo da vueltas en su cabeza no hay energía, todo apagado hay accidentes, y</p>	
99	EXTERIOR		INT/NOCHE	4,15,	2	Una chica está en su cuarto danzando	



Propuesta de Sonido

El sonido en este capítulo juega un papel muy importante en la narrativa, para la comprensión de los planos y darle un carácter sensorial al mismo, debido al género ficción futurista y tipo de animación, ya que se busca una estética ciberpunk altamente contrastada con ambientes naturales y entrar en la psicología de los personajes, que se potenciarán mediante la musicalización del género ciberpunk, y efectos sonoros que recrean el paisaje sonoro de una ciudad avanzada tecnológicamente, mediante sonidos futuristas, y ambiente ciudadano altamente ruidoso, en contraste con los planos naturales, donde, desde el sonido se busca recrear el paisaje sonoro de estos parques desolados, mediante una experiencia sensorial, que complementan la composición del plano y enriquecen la experiencia del espectador, con un sonido ambiente natural de aves y animales, que toman protagonismo en la escena en la cual el ruido ciudadano poco a poco se desvanece, pero luego corta bruscamente el ambiente natural, resaltando el mensaje principal del capítulo,

Mediante la musicalización buscamos potenciar el ambiente futurista, y exponer la psicología de los personajes quienes tienen una alta carga psicológica pasando por momentos de crisis donde la música juega un papel muy importante para transmitir estas sensaciones.

Los efectos sonoros permitirán ese enlace clave, para la narrativa debido a los acontecimientos que pasan en la ciudad un apagón tecnológico, y potenciar el ambiente tecnológico.

Los sonidos ambientes irán acorde a cada plano, ya que nos presenta y refuerza la locación apoyando fuertemente la imagen y mantener un plano sonoro equilibrado, en el que ya



sea urbano, rural, espacio, también los espacios cerrados, necesitan de este refuerzo para que no se quede corta la animación.

En cuanto a los diálogos, debido a la estética e intención de algunas escenas, a ciertos diálogos se les aplicaran efectos sonoros, con el fin de enriquecer la narrativa.

Desglose de Sonido

Esc	Plano	Ambiente	Acción /Folley	Efectos (fx)	Descripción personajes	Música	Observaciones
1.1	Plano general	Exterior ciudad		Viento			
2.1	Plano general	Exterior ciudad		Viento			
2.2	Plano general	Exterior ciudad		Viento		Displaced - BrunuhVille	
2.3	Plano general	Naturaleza	Pájaros a lo lejos	Viento		Displaced - BrunuhVille	
2.4	Plano general	Naturaleza	Pájaros, columpio moviéndose lentamente, viento	Viento		Displaced - BrunuhVille	El Volumen de la música se intensifica, sonido de la ciudad de fondo.
2.5	Plano general	Naturaleza		Viento		Displaced - BrunuhVille	
2.6	Primer plano	Naturaleza	Insecto volando sobre una Flor,	Viento		Displaced - BrunuhVille	
3.1	Plano medio	Habitación	Sonido de ciudad con tráfico en el fondo,	Sonido de distorsión			Cambio abrupto de sonido.
3.2	Plano general	Sala	Dialogo	Distorsión			Dialogo de voz asistente proveniente de la computadora
4.1	Primer plano	Habitación	Dialogo	Risas y personas hablando de fondo. Sonido de distorsión	Haniel revisa su celular	Música	



5.1	Plano medio	Habitación	Dialogo	Risas y murmullos de fondo. Sonido de distorsión	Niños en sus dispositivos Tecnológicos		
6.6	Plano medio		Dialogo	Sonido de distorsión,	Hombre en frente de tv		
7.1	Plano general		Dialogo	Distorsión	Hombre revisa cosas de su trabajo mientras su hijo ve tv	Música	
8.1	Primer plano		Dialogo	Distorsión	Hombre revisado su celular	Música	
9.1	Plano medio		Dialogo	Distorsión	Niño observando tv		
10.1	Plano general		Dialogo	Distorsión	Persona en su computador		
11.1	Plano general	Ciudad		Distorsión	Ciudad distorsionada	Música	La música se intensifica
12.1	Primer plano			Tecleo	Escritura en computadora		Sonido del tecleo con eco
OPENING							
13.1	Plano general	Ciudad	Viento,		Haniel tirado en el suelo		
13.2	Primer plano	Ciudad	Quejidos		Mano de Haniel junto a una foto	Fivefold - The Story	
13.3	Plano medio	ciudad	Quejidos, avión pasando	Distorsión	Haniel observando el cielo con sorpresa	Fivefold - The Story	La música se va desvaneciendo mientras se mezcla con el sonido del avión
13.4	Plano general	ciudad	Avión pasando campanazo, vidrios, fuego,	Distorsión	Avión pasando por encima de los edificios		
13.5	Plano americano	ciudad	Quejidos, murmullos	distorsión	Haniel confundido en el suelo		



Formatos de formulación de proyectos – Opción de grado II
Programa de Dirección y Producción de Medios Audiovisuales
Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN

13.6	Primer plano	ciudad				Fivefold - The Story	
13.7	Plano general	Ciudad	Quejidos, fuego, pasos, respiración agitada, tos		Haniel caminando por las calles junto al fuego.	Fivefold - The Story	
13.8	Primer plano	ciudad	Choque de autos, ambulancia, dialogo	Distorsión	Haniel observando un auto y recordando		
14.1	Plano medio	ciudad	Dialogo, golpe, fuego murmullos	Distorsión	Haniel arrodillado lamentándose		
14.2	Plano general	ciudad	Distorsión, murmullos,	Distorsión			Imágenes mezcladas que muestran la confusión de Haniel
15.1	Plano medio	Habitación	Dialogo		Psicóloga hablando con Haniel.		
15.2	Plano general	Habitación	Dialogo		Haniel respondiendo		
15.3	Plano medio	Habitación	Dialogo		Psicóloga hablando con Haniel.		
15.4	Plano general	Habitación	Dialogo		Haniel respondiendo		
16.1	Plano medio	ciudad	Dialogo, fuego murmullos	Distorsión	Haniel arrodillado lamentándose	Fivefold - The Story	
17.1	Gran plano general	Ciudad	Viento, autos pasando,	Distorsión			
17.2	Plano general	Habitación	Dialogo	Distorsión			
18.1	Plano medio	Habitación			Haniel revisa su celular		
19.1	Primer plano	Habitación	Dialogo	Distorsión	Haniel revisando una tableta		
20.1	Plano general	Habitación			Haniel reflexionando		



Formatos de formulación de proyectos – Opción de grado II
Programa de Dirección y Producción de Medios Audiovisuales
Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN

21.1	Plano detalle	Habitación	tecleo		Mensaje en pantalla		Sonido con Reverberación
22.1	Plano medio	Habitación	Dialogo, tecleo		Haniel investigando en su computadora	Fivefold - All Of Me	
22.2	Plano medio	Habitación	Dialogo		Haniel investigando en su computadora, luego saca una hoja de su bolsillo	Fivefold - All Of Me	
22.3	Primer plano	Habitación	Dialogo, gruñido		Haniel observa detenidamente una hoja de papel	Fivefold - All Of Me	
23.1	Plano general	calle	Choque, ambulancia, vidrios rotos.		Haniel recuerda el accidente con el auto		
23.2	Primer plano	Habitación	Dialogo, respiración agitada.		Haniel observa detenidamente una hoja de papel		
24.1	Gran plano general	parque	Viento, avión pasando, aves		Se observa el cielo resplandeciente mientras pasa un avión		
25.1	Gran plano general	Ciudad	Autos pasando, tren en el fondo,				
25.2	Plano general	Ciudad	Tren pasando				
26.1	Plano americano	Transporte publico	Metro en movimiento, murmullos		Haniel se encuentra revisando su celular mientras va en el tren		
27.1	Plano general	Estación del metro			Haniel observando fijamente algo	Música de suspenso	
27.1	Plano general	Estación del metro			Haniel bajo la lluvia		
28.1	Plano medio	Habitación	Dialogo		Hombre hablando por celular	Música de suspenso	
29.1	Plano general	Habitación	Dialogo		Voz asistente de computadora avisa con urgencia		



Formatos de formulación de proyectos – Opción de grado II
Programa de Dirección y Producción de Medios Audiovisuales
Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN

30.1	Plano general	calle	dialogo		Edificio de Bogotá		
30.2	Plano general	calle	Autos pasando, pitos, pasos		Autos pasando		
31.1	Plano general	Edificio	Pasos, respiración agitada, dialogo		Haniel caminando por los pasillos de un edificio		Los sonidos se vuelven más fuertes a medida que se acerca a la puerta
32.1	Plano medio	Habitación	Sonido de alerta, dialogo		Haniel sorprendido por lo que ve		
33.1	Plano medio	Habitación	dialogo		Dos hombres hablando		Música de tensión
33.1	Plano general	Habitación	dialogo		Dos hombres hablando		Música de tensión
34.1	Plano general	calle	Sonido de alerta				
34.2	Plano general	Habitación	Dialogo, sonido de videojuego		Alex juega mientras la presentadora habla		De fondo se escucha la voz de la presentadora
35.1	Plano general	Espacio	Dialogo, viento		Objeto acercándose a la tierra		
36.1	Plano general	calle	Sonido de alerta		Ciudad de Bogotá		
37.1	Plano general	Habitación	Sonido de alerta				
38.1	Plano general	Habitación	música	Distorsión	Niña bailando en su habitación	Fivefold - All Of Me	Corte repentino
39.1	Plano general	Espacio	Dialogo, viento		Objeto acercándose a la tierra		
40.1	Plano detalle	Habitación	Tecleo		Mensaje en el computador		



Formatos de formulación de proyectos – Opción de grado II
Programa de Dirección y Producción de Medios Audiovisuales
Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN

41.1	Plano general	Habitación	Sonido de alerta		Personas en el trabajo revisando sus computadores		
42.1	Plano medio	Habitación	Sonido de alerta, dialogo		Hombre de espaldas hablando por celular	Música de suspenso	
43.1	Plano general	Espacio	Dialogo		Nave en el espacio		
44.1	Plano general	Espacio	Dialogo, viento		Objeto acercándose a la tierra	Música de suspenso	
45.1	Plano medio	Habitación	Dialogo,		Alex observando algo	Música de suspenso	
46.1	Plano medio	Habitación	Dialogo, pasos, camilla siendo arrastrada, quejidos		Un hombre transportando a Haniel por unos pasillos		
47.1	Plano general	Habitación	Dialogo, quejidos, respiración agitada, murmullos de fondo		Haniel en una habitación		
48.1	Plano medio	Habitación	dialogo	Distorsión	Psicóloga y Haniel hablando	Música de suspenso	
49.1	Plano medio	Habitación	Sonido de alerta	Distorsión	Haniel recordando	Música de suspenso	
50.1	Plano medio	Habitación	Sonido de alerta, dialogo,		Hombre hablando		
51.1	Plano general	calle	Explosiones, gritos, personas corriendo, avión, fuego, viento	Distorsión			

Escena: Cambio de tiempo o espacio en la narrativa

Plano: Unidad mínima de narración

Acción: Sonidos producidos por los personajes al desarrollar la acción, relación con los verbos (caminar, comer)

Ambiente: Paisaje sonoro particular de un lugar o locación, está determinado por el espacio y el tiempo de la narración.

Efectos (fx): Sonidos de características y particularidades especiales, que no hacen parte del universo sonoro obtenido por la acción de los personajes. (Efectos especiales: Nave espacial, dinosaurio, explosión, etcétera.)

Personajes: Desarrollan las acciones

Música: Composición rítmica de sonidos en una secuencia temporal.

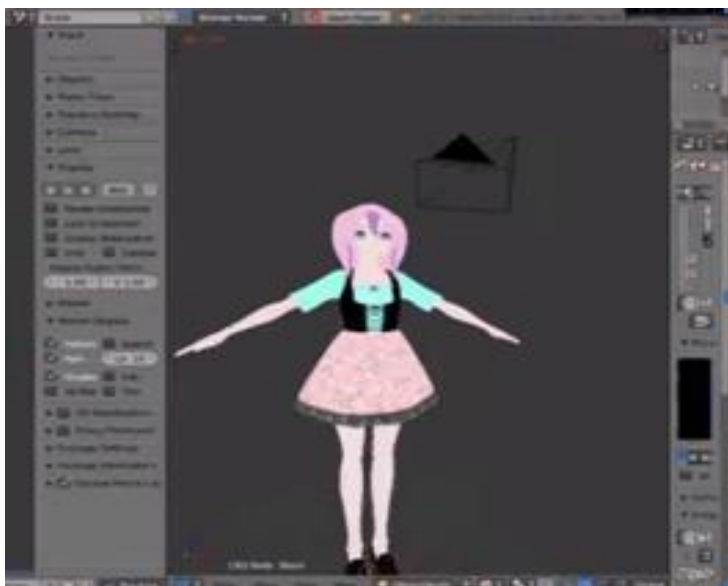


Propuesta de Animación y Edición

Método de Trabajo

La metodología de trabajo que se quiere implementar para la realización de toda la animación, el montaje y la edición del capítulo 1 de la serie animada “Catarsis”, es el manejo de varios software especializados, con el fin de tener resultados óptimos, se tiene planeado utilizar los siguientes programas (software):

- Blender: Para la integración de la animación, animación 3D render estilo 2D.



- Vroid: Para la creación de los personajes.





- Sketchup: Para la creación de la arquitectura, la ciudad y barrios.



- Tvpaint: Para la integración de los animaciones naturales, animación de animales, naturaleza, aves, y flores.



- Adobe Photoshop: Para la creación de escenarios naturales.





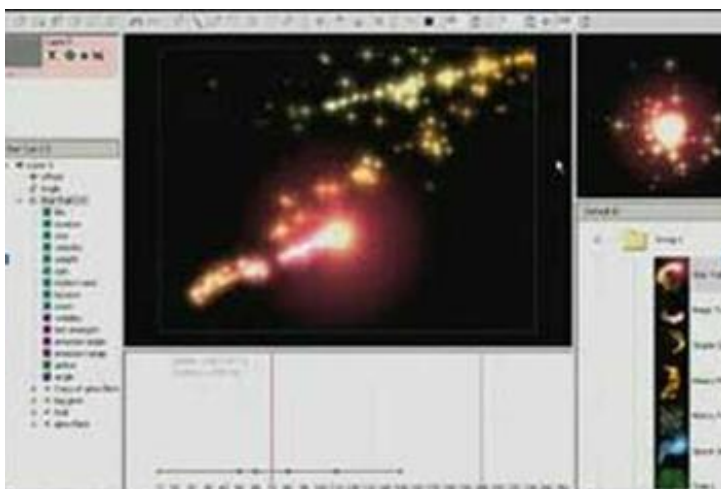
- Adobe Premiere: Para la postproducción e integración de todos los elementos y personajes.



- After Effects: Para integrar fondos y personajes con efectos especiales, entre otros.



- Particle Illusion: Para efectos especiales de partículas.





Propuesta de Producción

Para la realización del capítulo 1 de la serie animada “Catarsis”, el departamento de producción tiene la siguiente propuesta:

Preproducción

Objetivos:

- Reducir de gran manera los costos de producción, utilizando medios propios de los miembros del equipo.
- Conseguir los equipos y elementos necesarios de manera eficaz y económica.
- Ajustar formatos que se relacionan entre sí, logrando unificación en todas las áreas.
- Establecer relación entre promedio de presupuesto y recursos necesarios.

En la etapa de preproducción se desarrolló el cronograma como guía para cada departamento, teniendo en cuenta los tiempos establecidos, desglosando actividades a cumplir por departamento y equipo de producción, cumpliendo con los respectivos formatos y siempre atentos a los posibles ajustes del guion y/o cambios de fechas de entrega.

• Plan de financiación:

En cuanto a la financiación, el presupuesto promedio total para serie animada “CATARSIS” es de \$ 46.521.649 pesos colombianos, de los cuales ya se han gestionado al rededor 90%, ya que por medio de aporte de recursos propios, tales como equipos y talento humano, se ha logrado reducir de gran manera el presupuesto del proyecto, a continuación, se relacionan los recursos y los medios por los cuales se gestiona la financiación del proyecto:

1. Corporación unificada nacional - CUN:



- Sonido: Micrófonos, Consola, Software Protools.

2. Talento humano (doblaje):

- A través de intercambio de favores con aquellas personas que no hacen parte del staff técnico.

3. En cuanto a los equipos para realizar la animación, se cuenta con recursos propios, los cuales son computadores con buena capacidad de memoria RAM y gráficos.

4. En cuanto al software para realizar la animación, disponemos de programas que son gratuitos, como Blender y otros ya adquiridos por los miembros del equipo de producción, como los programas de la Suite de Adobe.

- **Casting:**

La información del casting se difundirá en redes sociales por medio de un flyer, en el cual se especificará las características de cada personaje en cuanto al tono de voz.

Cada postulante deberá presentar una ficha con los siguientes datos: Nombre, edad, estatura, teléfono fijo y teléfono celular además de su Audio Casting en formato .mp3.

A los protagonistas escogidos se les hará una corta entrevista personal y se revisará su experiencia en el doblaje o locución, lo que utilizaremos para la clasificación y próxima selección de los personajes de la serie animada.

Producción

Objetivos:

- Verificar y hacer cumplir los tiempos establecidos en el cronograma.
- Administrar los recursos del presupuesto.
- Asegurar que se realicen Back ups constantemente del proceso del proyecto



Para el doblaje, es necesario tener en cuenta lo siguiente:

– **Adecuación del estudio de grabación:** Debido a que la grabación del doblaje se realizará en un mini estudio ubicado en una vivienda, es posible que se filtren algunos sonidos en los audios, es por esto que se debe adecuar el estudio de grabación antes de comenzar con la captura de audio, con el fin de aislar la habitación y tener un audio más limpio.

– **Comunicación y transporte:** Cada integrante del equipo de producción tendrá el celular con la batería cargada, con datos y minutos, en cuanto al transporte, inicialmente cada uno se desplazará de forma individual, por medio de diversas rutas de transporte público, al final, el equipo se dividirá en grupos por zonas, para desplazarse en el medio de transporte que más convenga.

– **Alimentación:** Previo al momento del doblaje, se realizará la compra de alimentos para los refrigerios, pasa bocas y bebidas, tanto para el equipo de producción como para los actores, ahorrando tiempos de producción. En caso de que se alargue el tiempo de la captura de audio, se tiene como plan B, pedir un domicilio de los almuerzos para todas las personas del equipo de trabajo.

Postproducción

Objetivos:

- Mantener siempre en contacto con las personas que estén editando y realizando la postproducción sonora.
- Proveer de los recursos necesarios para realizar una postproducción completa.
- Estar pendiente del proceso de montaje y edición, colaborar en todo lo necesario.



Debido al poco tiempo con el que se cuenta para realizar el proyecto, el departamento de producción colaborará en todo lo que sea necesario, teniendo una buena comunicación con los demás departamentos, asignando cargos de apoyo si es necesario, con el objetivo de obtener un producto óptimo para presentar o postular en una eventual convocatoria.

Promoción, Exhibición Y Distribución

Objetivos:

- Promocionar la serie animada por las redes sociales y medios virtuales.
- Consultar los festivales y convocatorias distritales, regionales y nacionales para enviar la serie animada. Por el momento, se pretende aplicar a convocatorias de las siguientes instituciones:

➤ FDC y Pro imágenes

Desglose de Producción

Casting

En cuanto al casting, se realizó un casting de doblaje teniendo en cuenta la entonación que el director de la Serie animada Catarsis tenía especificada para cada personaje, este proceso se realizó por medio de una convocatoria de Audio Casting publicada en redes sociales y voz a voz, con el fin encontrar algunas voces que hacían falta, pues algunos miembros del equipo de producción, también hacen parte del reparto de doblaje de este proyecto.

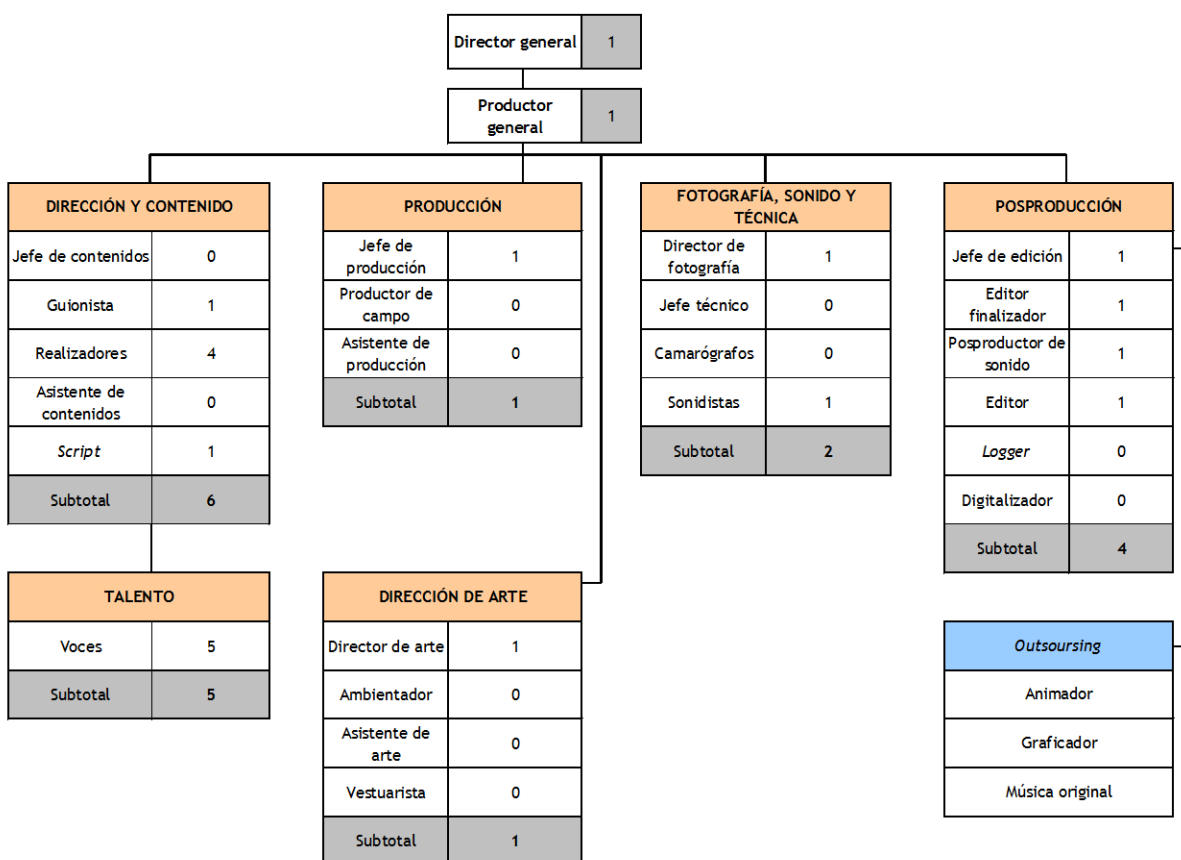


Diseño de Producción - Organigrama (Señal Colombia)



DISEÑO DE PRODUCCIÓN - ORGANIGRAMA

Nombre del proyecto: Catarsis
Productor: Claudia Lorena Rodríguez Torres
Director: Miguel Ángel Espinosa Abril
Fecha: 22/09/2019



21

Aclaraciones:

Este es un ejemplo de Organigrama. Tomando como base este modelo, se debe ubicar al personal propuesto CON NOMBRES, organizado según las necesidades del proyecto. Se puede modificar los cargos a incluir en cada equipo, las cantidades de personas y la manera de organizar la relación de los equipos entre unos y otros. Lo importante es que se maneje un esquema similar a este, en el sentido de que se pueda ver fácilmente la organización y quiénes son las cabezas responsables de cada frente. Al final se debe poder contabilizar la cantidad de gente involucrada en el proyecto.

Ver más detalles en Manual general de producción, Capítulo 5, numeral 5.1.6.



Diseño de Producción - Equipo Humano (Señal Colombia)

Anexos 4

rtvc |

DISEÑO DE PRODUCCIÓN - EQUIPO HUMANO

Nombre del proyecto: Catarsis
Productor: Claudia Lorena Rodríguez Torres
Director: Miguel Ángel Espinosa Abril
Fecha: 22/09/2019

CARGO	CANTIDAD
DIRECCIÓN Y CONTENIDO	
Director general	1
Asistente de dirección	-
Asesor conceptual	-
Jefe de contenidos (guionista jefe)	-
Guionista	1
Realizador	4
Periodista	-
Script	1
Transcriptor	-
Asistente de contenido	-
Investigador	1
Otros	-
SUBTOTAL EQUIPO	8
PRODUCCIÓN	
Productor general (ejecutivo)	1
Jefe de producción	-
Productor de campo	-
Asistentes de producción	-
Otros	-
SUBTOTAL EQUIPO	1
TALENTO	
Protagonistas	-
Personajes principales	5
Personajes secundarios	-
Figurantes	-
Extras	-
Presentadores	-
Otros	-
SUBTOTAL EQUIPO	5



FOTOGRAFÍA - SONIDO - TÉCNICA	
Director de fotografía	1
Director de cámaras	-
Camarógrafo	-
Asistente de cámara	-
Asistente de fotografía	-
Gaffer - jefe de luces	-
Luminotécnico	-
Electricista	-
Tramoya	-
Asistente de tramoya	-
Sonidista	1
Foto fija	-
Coordinador de piso	-
Operador de <i>switcher</i>	-
Operador de VTR	-
Operador de generador de caracteres	-
Jefe técnico	-
Técnico de mantenimiento	-
Otros	-
SUBTOTAL EQUIPO	2

CARGO	CANTIDAD
DIRECCIÓN DE ARTE	
Director de arte	1
Escenógrafo	-
Ambientador	-
Utilero	-
Vestuarista	-
Maquillador	-
Asistentes de arte	-
Efectos especiales	-
Otros	-
SUBTOTAL EQUIPO	1



POSPRODUCCIÓN	
Jefe de edición	1
Editor	1
Editor finalizador	1
Digitalizador de material	-
<i>Logger</i>	-
Tráfico	-
Posproductor de sonido	1
Diseñador gráfico (créditos, logos, animaciones)	-
Música original - compositor	1
Intérpretes	-
Músicos	-
Locutor - narrador	-
Otros	-
SUBTOTAL EQUIPO	5
GRAN TOTAL EQUIPO	22

Aclaraciones:

Este es un formato estándar que contempla un gran rango de cargos.
 NO significa que se debe contar con todos esos cargos para un proyecto.
Sólo hay que incluir los cargos que se van a ocupar en el proyecto.

Se debe borrar las filas de los cargos que no se vaya a utilizar
 Cuando una persona va a realizar dos cargos, se enuncia en el
 cargo de mayor responsabilidad y se aclara qué otro cargo cumple. Sólo
 debe contar como una persona.

Eje: Director Fotografía /camarógrafo

Ver más detalles Manual General de Producción/Producción: Cap 5 - numeral 5.1.3.



Directorio del Equipo (Señal Colombia)



DIRECTORIO DEL EQUIPO

Nombre	Documento de identificación	Cargo	Correo electrónico	Celular	Teléfono fijo
Miguel Ángel Espinosa Abril	1024518147	Dirección, Guión y Animación	miguel.espinosaa@cun.edu.co	3008889485	N/A
Claudia Lorena Rodríguez Torres	1018466306	Producción, Dirección de arte y Animación	claudia.rodrigueztc@cun.edu.co	3012283212	N/A
Carlos Andrés Páez Ochoa	1019011896	Dirección de Fotografía, Animación y Edición	carlos.paezo@cun.edu.co	3167464721	N/A
Angie Carolina Osuna Fonseca	1022407121	Diseño sonoro, Guión y Animación	angie.osuna@cun.edu.co	3177739432	N/A

Ficha de la Serie (Señal Colombia)

FICHA DE LA SERIE

Nombre de la serie: Catarsis

Tema de referencia: Vivir sin tecnología

Formato narrativo: Animación para mayores de 16 años

Formato de grabación: FHD 24 fps

Contratista: Miguel Ángel Espinosa Abril - Claudia Lorena Rodríguez Torres - Carlos Andrés Páez Ochoa - Angie Carolina Osuna Fonseca

Director: Miguel Ángel Espinosa Abril, miguel.espinosaa@cun.edu.co, 3008889485

Productor: Claudia Lorena Rodríguez Torres, claudia.rodrigueztc@cun.edu.co, 3012283212

Número de capítulos: 5 Capítulos

Duración: 21 minutos

Idioma: Español

Año de producción: 2019

Público objetivo: Mayores de 16 años

Sinopsis general: Año 2040, un cuerpo extraño entra a la órbita de la tierra, altamente avanzada tecnológicamente provocando así un grave daño, el cual afecta la energía del planeta, por ende, todos los aparatos tecnológicos quedan inservibles, es así que sus habitantes dependientes de la misma se verán obligados, a tener que vivir sin esta, con el reto de volver a encontrarse con el mundo real, que tendrá grandes cambios.

Bogotá Colombia, los jóvenes viven cada día de sus vidas sumergidos en la tecnología, ya que crecieron en un mundo gobernado por esta, no socializan, no saben lo que es compartir con los demás, jugar o charlar personalmente con amigos, ya que en la tecnología encontraron un refugio confortable que aparentemente los salva guarda del mundo exterior, un mundo que está por entrar en caos, es por ello que los chicos tienen el reto de enfrentar sus miedos para combatir lo que viene su mayor temor.

Haniel de 17 años, es uno de estos jóvenes, quien debido al accidente que sufrió su hermana menor, lleva consigo un grave trauma, por el cual no ha podido perdonarse, encontrando refugio únicamente en la tecnología y en la soledad de su habitación, el joven debe enfrentar sus miedos y traumas para afrontar lo que está por venir a la tierra.



Lista de títulos: Los siguientes son los nombres de los 5 capítulos de la serie Catarsis:

Capítulo 1 – Desprendimiento

Capítulo 2 – Confrontación

Capítulo 3 – Liberación

Capítulo 4 – Hermandad

Capítulo 5 – Alumbramiento

Descriptorios geográficos: La serie animada se desarrollará en la ciudad de Bogotá del año 2040.

Perfil de los personajes principales: Los personajes son irreales, producto de la imaginación del director.

Marián: Es una niña de 8 años, de tez clara, ojos color fucsia, cabello aguamarina un poco crespo y largo, tiene un carácter fuerte, solamente quiere jugar y vivir experiencias reales, se siente aburrída con la tecnología y vive con su madre y su hermano Haniel, hasta que un día tiene un accidente y desaparece,

Alex: Es un niño de 14 años, de tez trigueña, ojos color miel y cabello castaño claro, que vive con sus padres es hijo único, es un poco rebelde pero solo quiere atención porque se siente solo, les gustan mucho los videojuegos, tiene una colección de juegos en su habitación, es muy amigable, tiene un gran corazón, su sueño es ser futbolista, admira demasiado a los futbolistas clásicos, es el bromista del grupo y un gran amigo.

Lucy: Es una joven adolescente de 15 años, de tez clara, cabello rosa pastel con rayos color lila, ojos azul claro, que es un poco loca y divertida ingenua e inocente a la vez, le gusta mucho cantar y bailar, sueña con ser famosa, confía fácilmente en la gente y cree en que la vida es de colores y fantasía, solamente vive con su padre y sus hermanos, por ser la única mujer de la casa, es muy consentida.

Haniel: Es un joven adolescente de 17 años, de tez clara, pelo un poco largo liso y negro, ojos color marrón, que es muy solitario, le gusta la música pero no tiene ningún sueño porque es muy pesimista, pues perdió en un accidente a su hermana Marián, a quien busca con desesperación, pues cree que una elite la tiene y lo único que quiere es descubrir la verdad pero nadie lo entiende.

Sharon Nicol: Es una niña de 10 años, de tez morena, cabello y ojos color uva, que vive solamente con su hermana mayor, pues huyeron de su casa para no sufrir más porque su padre golpeaba a su madre, por esto desde muy pequeña trabaja, es deportista, luchadora y siempre cuida y aconseja a sus amigos, ella muestra superación y positivismo cuando todo está difícil. Su sueño es volver con su madre, teniendo lo suficiente para poder sacarla de donde vive con su padre, ella es de estrato bajo pero trabaja cerca al barrio donde viven Haniel, Marian, Alex y Lucy.

Créditos: Los siguientes son los créditos finales del Capítulo 1: Desprendimiento.

REPARTO

Haniel - Miguel Ángel Espinosa Abril

Asistente - Adriana Castillo Zambrano

Psicóloga - Angie Carolina Osuna Fonseca

Hombre - Brandon Rivera Calderón

Reportera - Adriana Castillo Zambrano

Alex - Esteban Castillo Zambrano

Alerta - Adriana Castillo Zambrano

Lucy Cantando - Angie Carolina Osuna Fonseca

Hombre Calvo - Esteban Castillo Zambrano

Piloto - Esteban Castillo Zambrano

Soldado 1 - Miguel Ángel Espinosa Abril

Soldado 2 - Alejandro Espinosa Abril

Persona 1 - Brandon Rivera Calderón

Persona 2 - Brandon Rivera Calderón

DIRECTOR

Miguel Ángel Espinosa Abril

**PRODUCTOR**

Claudia Lorena Rodríguez Torres

GUIONISTAS

Miguel Ángel Espinosa Abril
Angie Carolina Osuna Fonseca
Carlos Andrés Páez Ochoa

DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA

Carlos Andrés Páez Ochoa

ASISTENTE DE FOTOGRAFÍA

Brandon Rivera Calderón

SONIDISTA

Angie Carolina Osuna Fonseca

MICROFONISTAS

Miguel Ángel Espinosa Abril
Claudia Lorena Rodríguez Torres
Angie Carolina Osuna Fonseca
Brandon Rivera Calderón

DIRECTOR DE ARTE

Claudia Lorena Rodríguez Torres

ANIMADORES

Miguel Ángel Espinosa Abril
Claudia Lorena Rodríguez Torres
Angie Carolina Osuna Fonseca
Carlos Andrés Páez Ochoa

MOTION GRAPHICS

Johan Sebastián Mora Gutiérrez

SCRIPT

Miguel Ángel Espinosa Abril

MONTAJE Y EDICIÓN

Miguel Ángel Espinosa Abril
Angie Carolina Osuna Fonseca
Claudia Lorena Rodríguez Torres
Carlos Andrés Páez Ochoa

DIT

Carlos Andrés Páez Ochoa

DATA MANAGER

Miguel Ángel Espinosa Abril



MÚSICA

Displaced - Brunuh Ville
 My Life (Feat Hitydes) - Broken Elegance
 Fivefold - All Of Me
 Fivefold - The Story
 Air - Johann Sebastian Bach

PROFESOR

Rafael Andrés Briñez Lozada

ASIGNATURA

Opción de Grado II

CICLO

Tecnológico

AGRADECIMIENTOS

Rafael Andrés Briñez Lozada
 Marco Antonio Guzmán Chica
 José Clemente Arias Mendoza
 Adriana Paola Carvajal Tarazona

CONTACTO

miguel.espinosaa@cun.edu.co

Dirección y Producción de Medios Audiovisuales
 Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN
 Modalidad Presencial
 Derechos Reservados
 2019

Empresa realizadora (logo)
 Para
 Canal Señal Colombia (logo)

TAGS O PLABRAS CLAVES DE LA SERIE:

- *Mínimo diez (10) tags por serie o documental unitario que den cuenta de qué se trata el proyecto (generalidad hasta particularidad).*

No.	Tag o palabras claves
1	Animación
2	Tecnología
3	Aventura
4	Espacio
5	Apagón
6	Desprendimiento
7	Confrontación
8	Liberación
9	Hermanidad
10	Alumbramiento



Sábana de Actores

Se refiere a los actores y extras.

STAFF ARTÍSTICO

Título	Catarsis					
Productor	Claudia Lorena Rodríguez Torres					
Director	Miguel Ángel Espinosa Abril					
NOMBRE	CEDULA	PERSONAJE	TEL.	CELULAR	DIRECCIÓN	CORREO ELECTRÓNICO
Miguel Ángel Espinosa Abril	1024518147	Haniel y Soldado 1	N/A	3008889485	Carrera 8A # 24 - 24	miguel.espinosaa@cun.edu.co
Angie Carolina Osuna Fonseca	1022407121	Lucy y Psicóloga	N/A	3177739432	Cll. 54sur #80D - 13	angie.osuna@cun.edu.co
Alejandro Espinosa Abril	1024518147	Soldado 2	N/A	3008889485	Carrera 8A # 24 - 24	miguel.espinosaa@cun.edu.co
Esteban Castillo Zambrano	1012409865	Alex, Hombre Calvo y Piloto	N/A	3214580872	Cra 13 # 58 - 93	escizam@gmail.com
Adriana Castillo Zambrano	1030684543	Asistente, Reportera y Alerta	N/A	3102653876	Cra 13 # 58 - 93	adriz081508@gmail.com
Brandon Rivera Calderón	1026581374	Hombre, Persona 1 y 2	N/A	3134935896	Cra 29A # 4A - 06	brandon.rivera@cun.edu.co



Staff Técnico

STAFF TÉCNICO

Título		Catarsis				
Productor		Claudia Lorena Rodríguez Torres				
Director		Miguel Ángel Espinosa Abril				
NOMBRE	CÉDULA	CARGO	TEL. FIJO	CELULAR	DIRECCIÓN	MAIL
Miguel Ángel Espinosa Abril	1024518147	Dirección, Guion, Animación y Edición	N/A	3008889485	Cra. 8A #24 - 22	miguel.espinosaa@cun.edu.co
Claudia Lorena Rodríguez Torres	1018466306	Producción, Dirección de arte, Animación y Edición	N/A	3012283212	Cra.53B Bis #5A - 81	claudia.rodrigueztc@cun.edu.co
Carlos Andrés Páez Ochoa	1019011896	Director de fotografía, Animación, Edición y DIT	N/A	3167464721	Cra. 105D #65A - 10	carlos.paezo@cun.edu.co
Angie Carolina Osuna Fonseca	1022407121	Sonidista, Guion, Animación y Edición	N/A	3177739432	Cll. 54sur #80D - 13	angie.osuna@cun.edu.co
Johan Sebastián Mora Gutiérrez	1013647678	Motion Graphics y Animación	N/A	3108578286	TRV. 9 Este No 30 – 27 Sur	johan.morag@cun.edu.co
Brandon Rivera Calderón	1026581374	Asistente de fotografía y Microfonista	N/A	3134935896	Cra 29A # 4A - 06	brandon.rivera@cun.edu.co



Cronograma de Actividades

Para la realización del capítulo 1 de la serie animada “Catarsis” se ejecutó el siguiente

cronograma:

CRONOGRAMA DE PRODUCCIÓN

TÍTULO	Catarsis - Capítulo 1 - Desprendimiento
DIRECTOR	Miguel Angel Espinosa Abril
PRODUCTOR	Claudia Lorena Rodríguez Torres
FECHA	10/09/2019

INTEGRANTES

Miguel Espinosa, Claudia Rodriguez, Angie Osuna, Carlos Paez

MES 1

AGOSTO		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
ETAPA	ÍTEM	Semana 1					Semana 2					Semana 3					Semana 4															
PRE PRODUCCIÓN	Tener ideas para Pitch																															
	Pitch y creación de grupos																															

MES 2

SEPTIEMBRE		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
ETAPA	ÍTEM	Semana 5					Semana 6					Semana 7					Semana 8					S9									
PRE PRODUCCIÓN	1er guión (Borrador)																														
	Corrección de guión																														
	Investigación tema																														
	Desgloses departamento																														
	Revisión pre curatorial																														
	Cronograma																														
	Tutorías																														
	Presupuesto																														
Ajustes del proyecto																															
PRODUCCIÓN	Desarrollo de escenarios																														
	Desarrollo de personajes																														

MES 3

OCTUBRE		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
ETAPA	ÍTEM	Semana 9					Semana 10					Semana 11					Semana 12					Semana 13										
PRODUCCIÓN	Festival Embrión																															
	Guion técnico y planimetría																															
	Story board/Animatic																															
	Diseño sonoro																															
	Casting voces																															
	Contratos																															
	Grabación de doblaje																															
	Avances de animación																															
	Ajustes del ritmo del video, audio y color																															
	FX y render																															

MES 4

NOVIEMBRE		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
ETAPA	ÍTEM	S13	Semana 14					Semana 15					Semana 16																		
POS PRODUCCIÓN	FX y render																														
	Correcciones del producto final																														
	Curaduría																														
	Seguir recomendaciones del jurado																														
	Elaboración de discos según el protocolo																														
	Sustentación del proyecto																														



Presupuesto

Este es el presupuesto para la realización del capítulo 1 de la serie animada “Catarsis”:

PRESUPUESTO														
RESUMEN DEL PRESUPUESTO														
TITULO: Catarsis														
DIRECTOR: Miguel Ángel Espinosa Abril														
PRODUCTOR: Claudia Lorena Rodríguez Torres														
FECHA: 22/09/2019														
INTEGRANTES														
Miguel Ángel Espinosa Abril - Claudia Lorena Rodríguez														
Torres - Carlos Andrés Páez Ochoa -														
Angie Carolina Osuna Fonseca														
1. TOTAL PERSONAL	\$ 27.640.000													
2. TOTAL LOGÍSTICA	\$ 2.192.000													
3. TOTAL DIRECCIÓN DE ARTE	\$ 0													
4. TOTAL TÉCNICA	\$ 350.000													
5. TOTAL COMPRA DE MATERIALES	\$ 43.800													
6. TOTAL POSPRODUCCIÓN	\$ 3.874.000													
7. TOTAL PRODUCTOS CONVERGENTES	\$ 0													
8. TOTAL GASTOS DE OFICINA	\$ 774.000													
	SUBTOTAL \$ 34.873.800													
	Imprevistos (5%) \$ 1.743.690													
	SUBTOTAL PARA GESTIÓN DE PRODUCCIÓN \$ 34.873.800													
	Gestión de producción (10%) \$ 3.487.380													
	TOTAL NETO \$ 40.104.870													
	IVA (16%) \$ 6.416.779													
	GRAN TOTAL \$ 46.521.649													

1. RUBRO PERSONAL	PREPRODUCCIÓN				PRODUCCIÓN				POSPRODUCCIÓN				GRAN TOTAL		
1.1. DIRECCIÓN DE CONTENIDO	MEDIDA	CANT.	VALOR UND.	TOTAL	MEDIDA	CANT.	VALOR UND.	TOTAL	MEDIDA	CANT.	VALOR UND.	TOTAL			
1.1.1 Director general	Día	15	\$ 80.000	\$ 1.200.000	Día	30	\$ 80.000	\$ 2.400.000	Día	15	\$ 80.000	\$ 1.200.000	\$ 4.800.000		
1.1.2 Asistente de dirección	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
1.1.3 Asesor conceptual	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
1.1.4 Jefe de contenidos	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
1.1.5 Guionista	Día	30	\$ 70.000	\$ 2.100.000	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	\$ 2.100.000		
1.1.6 Realizador	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
1.1.7 Periodista	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
1.1.8 Videógrafo	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
1.1.9 Script	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
1.1.10 Transcriptor	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
1.1.11 Asistente de contenido	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
1.1.12 Investigador	Día	30	\$ 50.000	\$ 1.500.000	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	\$ 1.500.000		
1.1.13 Web máster / jefe convergentes	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	Día	10	\$ 60.000	\$ 600.000	\$ 600.000		
1.1.14 Otros	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
SUBTOTAL DIRECCIÓN Y CONTENIDO				\$ 4.800.000	SUBTOTAL PRODUCCIÓN				\$ 2.400.000	SUBTOTAL POSPRODUCCIÓN				\$ 1.800.000	\$ 9.000.000
1.2. PRODUCCIÓN	PREPRODUCCIÓN				PRODUCCIÓN				POSPRODUCCIÓN				GRAN TOTAL		
	MEDIDA	CANT.	VALOR UND.	TOTAL	MEDIDA	CANT.	VALOR UND.	TOTAL	MEDIDA	CANT.	VALOR UND.	TOTAL			
1.2.1 Productor general	Día	15	\$ 70.000	\$ 1.050.000	Día	30	\$ 70.000	\$ 2.100.000	Día	15	\$ 70.000	\$ 1.050.000	\$ 4.200.000		
1.2.2 Jefe de producción	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
1.2.3 Productor de campo	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
1.2.4 Asistentes de producción	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
1.2.5 Otros	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
SUBTOTAL PRODUCCIÓN				\$ 1.050.000	SUBTOTAL PRODUCCIÓN				\$ 2.100.000	SUBTOTAL POSPRODUCCIÓN				\$ 1.050.000	\$ 4.200.000
1.3. TALENTO	PREPRODUCCIÓN				PRODUCCIÓN				POSPRODUCCIÓN				GRAN TOTAL		
	MEDIDA	CANT.	VALOR UND.	TOTAL	MEDIDA	CANT.	VALOR UND.	TOTAL	MEDIDA	CANT.	VALOR UND.	TOTAL			
1.3.1 Protagonistas	-	-	\$ 0	\$ 0	Persona	5	\$ 100.000	\$ 500.000	-	-	\$ 0	\$ 0	\$ 500.000		
1.3.2 Personajes principales	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
1.3.3 Personajes secundarios	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
1.3.4 Figurantes	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
1.3.5 Extras	-	-	\$ 0	\$ 0	Persona	3	\$ 80.000	\$ 240.000	-	-	\$ 0	\$ 0	\$ 240.000		
1.3.6 Presentadores	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
1.3.7 Otros	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
SUBTOTAL TALENTO				\$ 0	SUBTOTAL PRODUCCIÓN				\$ 740.000	SUBTOTAL POSPRODUCCIÓN				\$ 0	\$ 740.000
1.4. FOTOGRAFÍA, SONIDO Y TÉCNICA	PREPRODUCCIÓN				PRODUCCIÓN				POSPRODUCCIÓN				GRAN TOTAL		
	MEDIDA	CANT.	VALOR UND.	TOTAL	MEDIDA	CANT.	VALOR UND.	TOTAL	MEDIDA	CANT.	VALOR UND.	TOTAL			
1.4.1 Director de fotografía	Día	15	\$ 60.000	\$ 900.000	Día	30	\$ 60.000	\$ 1.800.000	-	-	\$ 0	\$ 0	\$ 2.700.000		
1.4.2 Director de cámaras	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
1.4.3 Camarógrafo	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
1.4.4 Asistente de cámara	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
1.4.5 Asistente de fotografía	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
1.4.6 Gaffer - jefe de luces	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
1.4.7 Luminotécnico	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
1.4.8 Electricista	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
1.4.9 Tramoyista	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
1.4.10 Asistente de tramoyista	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
1.4.11 Sonidista	Día	15	\$ 60.000	\$ 900.000	Día	30	\$ 60.000	\$ 1.800.000	Día	15	\$ 60.000	\$ 900.000	\$ 3.600.000		
1.4.12 Foto fija	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
1.4.13 Coordinador de piso	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
1.4.14 Operador de switcher	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
1.4.15 Operador de VTR	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
1.4.16 Operador de generador de caracteres	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
1.4.17 Jefe técnico	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
1.4.18 Técnico de mantenimiento	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
1.4.19 Almacenista	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
1.4.20 Otros	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	-	-	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
SUBTOTAL FOTOGRAFÍA, SONIDO Y TÉCNICA				\$ 1.800.000	SUBTOTAL PRODUCCIÓN				\$ 3.600.000	SUBTOTAL POSPRODUCCIÓN				\$ 900.000	\$ 6.300.000



Formatos de formulación de proyectos – Opción de grado II
Programa de Dirección y Producción de Medios Audiovisuales
Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN

1.5	DIRECCION DE ARTE	PREPRODUCCIÓN				PRODUCCIÓN				POSPRODUCCIÓN				GRAN TOTAL
		MEDIDA	CANT.	VALOR UND.	TOTAL	MEDIDA	CANT.	VALOR UND.	TOTAL	MEDIDA	CANT.	VALOR UND.	TOTAL	
1.5.1	Director de arte	Día	15	\$ 60.000	\$ 900.000	Día	30	\$ 60.000	\$ 1.800.000		-	\$ 0	\$ 0	\$ 2.700.000
1.5.2	Escenógrafo		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0
1.5.3	Ambientador		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0
1.5.4	Utilero		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0
1.5.5	Vestuarista		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0
1.5.6	Maquillador		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0
1.5.7	Asistente de arte		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0
1.5.8	Efectos especiales		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0
1.5.9	Otros		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0
SUBTOTAL DIRECCIÓN DE ARTE					\$ 900.000	\$ 1.800.000							\$ 0	\$ 2.700.000
1.6	POSPRODUCCIÓN	PREPRODUCCIÓN				PRODUCCIÓN				POSPRODUCCIÓN				GRAN TOTAL
		MEDIDA	CANT.	VALOR UND.	TOTAL	MEDIDA	CANT.	VALOR UND.	TOTAL	MEDIDA	CANT.	VALOR UND.	TOTAL	
1.6.1	Jefe de edición		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0
1.6.2	Editor		-	\$ 0	\$ 0	Día	30	\$ 70.000	\$ 2.100.000	Día	15	\$ 70.000	\$ 1.050.000	\$ 3.150.000
1.6.3	Editor finalizador		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0
1.6.4	Digitalizador de material		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0
1.6.5	Logger		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0
1.6.6	Tráfico		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0
1.6.7	Posproductor de sonido		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	Día	15	\$ 70.000	\$ 1.050.000	\$ 1.050.000
1.6.8	Diseñador gráfico (créditos, logos, animaciones)		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0
1.6.9	Música original - compositor	Persona	1	\$ 500.000	\$ 500.000		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 500.000
1.6.10	Intérpretes		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0
1.6.11	Músicos		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0
1.6.12	Locutor - narrador		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0
1.6.13	Otros		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0
SUBTOTAL POSPRODUCCIÓN					\$ 500.000	\$ 2.100.000							\$ 2.100.000	\$ 4.700.000
TOTAL RUBRO PERSONAL					\$ 9.050.000	\$ 12.740.000							\$ 5.850.000	\$ 27.640.000
2.	RUBRO LOGÍSTICA													
2.1	TRANSPORTE	PREPRODUCCIÓN				PRODUCCIÓN				POSPRODUCCIÓN				GRAN TOTAL
		MEDIDA	CANT.	VALOR UND.	TOTAL	MEDIDA	CANT.	VALOR UND.	TOTAL	MEDIDA	CANT.	VALOR UND.	TOTAL	
2.1.1	Tiquetes aéreos de personal		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0
2.1.2	Exceso de equipaje, tasas aeroportuarias		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0
2.1.3	Transporte aéreo de equipos		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0
2.1.4	Impuestos aeroportuarios		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0
2.1.5	Transporte en van		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0
2.1.6	Transporte en automóvil		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0
2.1.7	Transporte urbano	Pasaje TM	120	\$ 2.300	\$ 276.000	Pasaje TM	240	\$ 2.300	\$ 552.000	Pasaje TM	120	\$ 2.300	\$ 276.000	\$ 1.104.000
2.1.8	Transporte de equipos y escenografía en camión		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0
2.1.9	Gasolina, peajes, parqueaderos		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0
2.1.10	Lanchas, barcos, canoas		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0
2.1.11	Gasolina, aceite		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0
2.1.12	Otros		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0
SUBTOTAL TRANSPORTE					\$ 276.000	\$ 552.000							\$ 276.000	\$ 1.104.000
2.2	ALOJAMIENTO	PREPRODUCCIÓN				PRODUCCIÓN				POSPRODUCCIÓN				GRAN TOTAL
		MEDIDA	CANT.	VALOR UND.	TOTAL	MEDIDA	CANT.	VALOR UND.	TOTAL	MEDIDA	CANT.	VALOR UND.	TOTAL	
2.2.1	Hotel		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0
2.2.2	Lavandería en viaje		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0
2.2.3	Otros		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0
SUBTOTAL ALOJAMIENTO					\$ 0	\$ 0							\$ 0	\$ 0
2.3	ALIMENTACIÓN	PREPRODUCCIÓN				PRODUCCIÓN				POSPRODUCCIÓN				GRAN TOTAL
		MEDIDA	CANT.	VALOR UND.	TOTAL	MEDIDA	CANT.	VALOR UND.	TOTAL	MEDIDA	CANT.	VALOR UND.	TOTAL	
2.3.1	Desayunos, almuerzos, comidas	Almuerzo	12	\$ 10.000	\$ 120.000	Almuerzo	30	\$ 10.000	\$ 300.000	Almuerzo	20	\$ 10.000	\$ 200.000	\$ 620.000
2.3.2	Refrigerios	Persona	12	\$ 6.000	\$ 72.000	Persona	40	\$ 6.000	\$ 240.000	Persona	20	\$ 6.000	\$ 120.000	\$ 432.000
2.3.3	Hidratación		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0
2.3.4	Otros		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0
SUBTOTAL ALIMENTACIÓN					\$ 192.000	\$ 540.000							\$ 320.000	\$ 1.052.000
2.4	COMUNICACIONES	PREPRODUCCIÓN				PRODUCCIÓN				POSPRODUCCIÓN				GRAN TOTAL
		MEDIDA	CANT.	VALOR UND.	TOTAL	MEDIDA	CANT.	VALOR UND.	TOTAL	MEDIDA	CANT.	VALOR UND.	TOTAL	
2.4.1	Celulares, avanteles, radios	Minutos	40	\$ 300	\$ 12.000	Minutos	40	\$ 300	\$ 12.000	Minutos	40	\$ 300	\$ 12.000	\$ 36.000
2.4.2	Tarjetas de llamadas		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0
2.4.3	Otros		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0
SUBTOTAL COMUNICACIONES					\$ 12.000	\$ 12.000							\$ 12.000	\$ 36.000
2.5	SEGUROS	PREPRODUCCIÓN				PRODUCCIÓN				POSPRODUCCIÓN				GRAN TOTAL
		MEDIDA	CANT.	VALOR UND.	TOTAL	MEDIDA	CANT.	VALOR UND.	TOTAL	MEDIDA	CANT.	VALOR UND.	TOTAL	
2.5.1	Seguros del personal en viaje		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0
2.5.2	Otros		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0
SUBTOTAL SEGUROS					\$ 0	\$ 0							\$ 0	\$ 0
TOTAL RUBRO LOGÍSTICA					\$ 480.000	\$ 1.104.000							\$ 608.000	\$ 2.192.000

3. RUBRO DIRECCIÓN DE ARTE															
3.1	DIRECCIÓN DE ARTE	PREPRODUCCIÓN				PRODUCCIÓN				POSPRODUCCIÓN				GRAN TOTAL	
		MEDIDA	CANT.	VALOR UND.	TOTAL	MEDIDA	CANT.	VALOR UND.	TOTAL	MEDIDA	CANT.	VALOR UND.	TOTAL		
3.1.1	Escenografía		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
3.1.2	Ambientación		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
3.1.3	Utería		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
3.1.4	Maquillaje		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
3.1.5	Vestuario		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
3.1.6	Lavandería de vestuario		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
3.1.7	Montaje, escenografía, mantenimiento		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
3.1.8	Otros		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
SUBTOTAL DIRECCIÓN DE ARTE					\$ 0	SUBTOTAL DIRECCIÓN DE ARTE					\$ 0	SUBTOTAL DIRECCIÓN DE ARTE		\$ 0	
3.2	LOCACIONES	PREPRODUCCIÓN				PRODUCCIÓN				POSPRODUCCIÓN				GRAN TOTAL	
		MEDIDA	CANT.	VALOR UND.	TOTAL	MEDIDA	CANT.	VALOR UND.	TOTAL	MEDIDA	CANT.	VALOR UND.	TOTAL		
3.2.1	Alquiler de locaciones		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
3.2.2	Alquiler de bodega para escenografía		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
3.2.3	Otros		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
SUBTOTAL LOCACIONES					\$ 0	SUBTOTAL LOCACIONES					\$ 0	SUBTOTAL LOCACIONES		\$ 0	
TOTAL RUBRO DIRECCIÓN DE ARTE					\$ 0	TOTAL RUBRO DIRECCIÓN DE ARTE					\$ 0	TOTAL RUBRO DIRECCIÓN DE ARTE		\$ 0	
4. RUBRO TÉCNICA															
4.1	EQUIPOS DE PRODUCCIÓN	PREPRODUCCIÓN				PRODUCCIÓN				POSPRODUCCIÓN				GRAN TOTAL	
		MEDIDA	CANT.	VALOR UND.	TOTAL	MEDIDA	CANT.	VALOR UND.	TOTAL	MEDIDA	CANT.	VALOR UND.	TOTAL		
4.1.1	Cámara de video		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
4.1.2	Óptica		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
4.1.3	Luces generales (indicar kw)		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
4.1.4	Grip		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
4.1.5	Dolly		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
4.1.6	Grúa		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
4.1.7	Jib, steadycam, otros		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 1	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
4.1.8	Micrófono de solapa		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
4.1.9	Micrófono de mano		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
4.1.10	Micrófono boom y tascam		-	\$ 0	\$ 0	Dia	5	\$ 70.000	\$ 350.000		-	\$ 0	\$ 0	\$ 350.000	
4.1.11	Mixer		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
4.1.12	Kit de luces de repotería		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
4.1.13	Otras luces		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
4.1.14	Planta eléctrica		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
4.1.15	Pantallas		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
4.1.16	Alquiler de estudio con equipo		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
4.1.17	Unidad móvil		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
4.1.18	Fly away		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
4.1.19	Satélite, microondas		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
4.1.20	Otros		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
SUBTOTAL EQUIPOS DE PRODUCCIÓN					\$ 0	SUBTOTAL EQUIPOS DE PRODUCCIÓN					\$ 350.000	SUBTOTAL EQUIPOS DE PRODUCCIÓN		\$ 350.000	
TOTAL RUBRO TÉCNICA					\$ 0	TOTAL RUBRO TÉCNICA					\$ 350.000	TOTAL RUBRO TÉCNICA		\$ 350.000	
5. RUBRO COMPRA DE MATERIALES															
5.1	VIDEO / AUDIO / VARIOS	PREPRODUCCIÓN				PRODUCCIÓN				POSPRODUCCIÓN				GRAN TOTAL	
		MEDIDA	CANT.	VALOR UND.	TOTAL	MEDIDA	CANT.	VALOR UND.	TOTAL	MEDIDA	CANT.	VALOR UND.	TOTAL		
5.1.1	Casetes de video MiniDV - DVCAM		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
5.1.2	Casete Betacam SP x 30		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
5.1.3	Casete Betacam SP x 60		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
5.1.4	Casete Betacam digital		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
5.1.5	Casetes VHS		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
5.1.6	Casetes de audio		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
5.1.7	DAT		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
5.1.8	CD		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	Unidad	2	\$ 2.000	\$ 4.000	\$ 4.000	
5.1.9	Pilas		-	\$ 0	\$ 0	Par	5	\$ 6.000	\$ 30.000		-	\$ 0	\$ 0	\$ 30.000	
5.1.10	Papelaría		-	\$ 0	\$ 0	Unidad	4	\$ 1.200	\$ 4.800	Impresión	1	\$ 5.000	\$ 5.000	\$ 9.800	
5.1.11	Libros y revistas		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
5.1.15	Otros		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
SUBTOTAL VIDEO / AUDIO / VARIOS					\$ 0	SUBTOTAL VIDEO / AUDIO / VARIOS					\$ 34.800	SUBTOTAL VIDEO / AUDIO / VARIOS		\$ 9.000	\$ 43.800
TOTAL COMPRA DE MATERIALES					\$ 0	TOTAL COMPRA DE MATERIALES					\$ 34.800	TOTAL COMPRA DE MATERIALES		\$ 9.000	\$ 43.800
6. RUBRO: POSPRODUCCIÓN															
6.1	EDICIÓN / GRÁFICAS / ARCHIVO	PREPRODUCCIÓN				PRODUCCIÓN				POSPRODUCCIÓN				GRAN TOTAL	
		MEDIDA	CANT.	VALOR UND.	TOTAL	MEDIDA	CANT.	VALOR UND.	TOTAL	MEDIDA	CANT.	VALOR UND.	TOTAL		
6.1.1	Alquiler de equipo de media log		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
6.1.2	Alquiler de sala de edición		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
6.1.3	Alquiler de sala finalizadora (corrección de color)		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	Dia	3	\$ 50.000	\$ 150.000	\$ 150.000	
6.1.4	Animación		-	\$ 0	\$ 0	Dia	40	\$ 50.000	\$ 2.000.000	Dia	15	\$ 50.000	\$ 750.000	\$ 2.750.000	
6.1.5	Graficación		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	Dia	3	\$ 40.000	\$ 120.000	\$ 120.000	
6.1.6	Servicio de copiado de material en casete		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
6.1.7	Servicio de copiado de material en DVD		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	CD DVD	2	\$ 2.000	\$ 4.000	\$ 4.000	
6.1.8	Compra de material de archivo		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
6.1.9	Otros		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
SUBTOTAL EDICIÓN / GRÁFICAS / ARCHIVO					\$ 0	SUBTOTAL EDICIÓN / GRÁFICAS / ARCHIVO					\$ 2.000.000	SUBTOTAL EDICIÓN / GRÁFICAS / ARCHIVO		\$ 1.024.000	\$ 3.024.000



6.2	SONORIZACIÓN / AUDIO	PREPRODUCCIÓN				PRODUCCIÓN				POSPRODUCCIÓN				GRAN TOTAL		
		MEDIDA	CANT.	VALOR UND.	TOTAL	MEDIDA	CANT.	VALOR UND.	TOTAL	MEDIDA	CANT.	VALOR UND.	TOTAL			
6.2.1	Estudio de grabación de audio		-	\$ 0	\$ 0	Día	5	\$ 70.000	\$ 350.000		-	\$ 0	\$ 0	\$ 350.000		
6.2.2	Alquiler de sala de posproducción de audio		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
6.2.3	Música original		-	\$ 0	\$ 0	Canción	2	\$ 200.000	\$ 400.000		-	\$ 0	\$ 0	\$ 400.000		
6.2.4	Biblioteca de audio		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	UND	1	\$ 100.000	\$ 100.000	\$ 100.000		
6.2.5	Otros		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
SUBTOTAL SONORIZACIÓN / AUDIO					\$ 0					\$ 750.000					\$ 100.000	\$ 850.000
TOTAL RUBRO POSPRODUCCIÓN					\$ 0					\$ 2.750.000					\$ 1.124.000	\$ 3.874.000
7. RUBRO: PRODUCTOS CONVERGENTES																
7.1	EDICIÓN / GRÁFICAS / ARCHIVO	PREPRODUCCIÓN				PRODUCCIÓN				POSPRODUCCIÓN				GRAN TOTAL		
		MEDIDA	CANT.	VALOR UND.	TOTAL	MEDIDA	CANT.	VALOR UND.	TOTAL	MEDIDA	CANT.	VALOR UND.	TOTAL			
7.1.1	Juegos		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
7.1.2	Aplicaciones para móviles		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
7.1.3	Otros		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
SUBTOTAL PRODUCTOS CONVERGENTES					\$ 0					\$ 0					\$ 0	
TOTAL RUBRO PRODUCTOS CONVERGENTES					\$ 0					\$ 0					\$ 0	
8. RUBRO: GASTOS DE OFICINA																
8.1	GASTOS DE OFICINA	PREPRODUCCIÓN				PRODUCCIÓN				POSPRODUCCIÓN				GRAN TOTAL		
		MEDIDA	CANT.	VALOR UND.	TOTAL	MEDIDA	CANT.	VALOR UND.	TOTAL	MEDIDA	CANT.	VALOR UND.	TOTAL			
8.1.1	Infraestructura: arrendamiento		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
8.1.2	Alquiler de equipos de cómputo		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	Portatil	15	\$ 50.000	\$ 750.000	\$ 750.000		
8.1.3	Internet	Horas	8	\$ 1.000	\$ 8.000	Horas	8	\$ 1.000	\$ 8.000	Horas	8	\$ 1.000	\$ 8.000	\$ 24.000		
8.1.4	Papelaría		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
8.1.5	Otros		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0		-	\$ 0	\$ 0	\$ 0		
SUBTOTAL GASTOS DE OFICINA					\$ 8.000					\$ 8.000					\$ 758.000	
TOTAL GASTOS DE OFICINA					\$ 8.000					\$ 8.000					\$ 758.000	
		PREPRODUCCIÓN				PRODUCCIÓN				POSPRODUCCIÓN				GRAN TOTAL		
Total		\$ 9.538.000				\$ 16.986.800				\$ 8.349.000				\$ 34.873.800		
Imprevistos (5%)		\$ 476.900				\$ 849.340				\$ 417.450				\$ 1.743.690		
Subtotal para gestión de producción		\$ 9.538.000				\$ 16.986.800				\$ 8.349.000				\$ 34.873.800		
Gestión de producción (10%)		\$ 953.800				\$ 1.698.680				\$ 834.900				\$ 3.487.380		
Total neto		\$ 10.968.700				\$ 19.534.820				\$ 9.601.350				\$ 40.104.870		
IVA (16%)		\$ 1.754.992				\$ 3.125.571				\$ 1.536.216				\$ 6.416.779		
GRAN TOTAL		\$ 12.723.692				\$ 22.660.391				\$ 11.137.566				\$ 46.521.649		

Plan de Financiación

Plan de Financiación					
Proyecto :	Catarsis				
Director:	Miguel Ángel Espinosa Abril				
Productor:	Claudia Lorena Rodríguez Torres				
A – COLOMBIA	100,00%				
1 – Productores		Pesos Col	Dólares	Euros	in %
Por Iniciar	Crowdfunding	\$25.000.000	\$14.706	\$11.905	
Asegurado	Guion	\$15.000.000	\$8.824	\$7.143	
2 – Subsidios & Fondos			\$0		
Por Iniciar	FDC (Colombia)	\$15.000.000	\$8.824	\$7.143	
TOTAL COLOMBIA		\$55.000.000	\$32.353	26.190	100,00%



Ficha Técnica del Proyecto

Nombre del proyecto: Catarsis - Capítulo 1: Desprendimiento **Idioma:** Español

Duración: 21 min

Formato de rodaje: .MOV

Formato final: .mp4 FHD

Cargo	Nombre	Nacionalidad
Productora	Claudia Lorena Rodríguez Torres	Colombiana
Director	Miguel Ángel Espinosa Abril	Colombiano
Guionistas	Miguel Ángel Espinosa Abril Angie Carolina Osuna Fonseca Carlos Andrés Páez Ochoa	Colombiano (s)
Director de Fotografía	Carlos Andrés Páez Ochoa	Colombiano
Asistente de Fotografía	Brandon Rivera Calderón	Colombiano
Sonidista	Angie Carolina Osuna Fonseca	Colombiana
Microfonistas	Miguel Ángel Espinosa Abril Claudia Lorena Rodríguez Torres Angie Carolina Osuna Fonseca Brandon Rivera Calderón	Colombiano (s)
Director de Arte	Claudia Lorena Rodríguez Torres	Colombiana
Animadores	Miguel Ángel Espinosa Abril Claudia Lorena Rodríguez Torres Angie Carolina Osuna Fonseca Carlos Andrés Páez Ochoa	Colombiano (s)
Motion Graphics	Johan Sebastián Mora Gutiérrez	Colombiano
Voces principales	Miguel Ángel Espinosa Abril Angie Carolina Osuna Fonseca Esteban Castillo Zambrano	Colombiano (s)
Voces secundarios	Adriana Castillo Zambrano Alejandro Espinosa Abril Angie Carolina Osuna Fonseca Brandon Rivera Calderón Esteban Castillo Zambrano Miguel Ángel Espinosa Abril	Colombiano (s)
Script	Miguel Ángel Espinosa Abril	Colombiano
Edición y montaje	Miguel Ángel Espinosa Abril Angie Carolina Osuna Fonseca Claudia Lorena Rodríguez Torres Carlos Andrés Páez Ochoa	Colombiano (s)
DIT	Carlos Andrés Páez Ochoa	Colombiano
Data manager	Miguel Ángel Espinosa Abril	Colombiano



Hojas de Vida - Equipo de Trabajo (Señal Colombia)

Hoja de Vida del Director

HOJA DE VIDA

ROL A DESEMPEÑAR: Director

1. DATOS PERSONALES

Nombre completo: Miguel Ángel Espinosa Abril
 Documento de identidad: 1024518147
 Lugar y fecha de nacimiento: Bogotá, 3 de junio de 1991
 Dirección: Cra 8 A # 24-24, Soacha
 Teléfono: 8027418
 Celular: 3008889485
 Correo electrónico: miguel.espinosaa@cun.edu.co

2. FORMACIÓN

Dirección y Producción de Medios Audiovisuales
 Corporación Unificada Nacional de Educación Superior - CUN
 Bogotá D.C. - Actualidad

Tecnólogo en Administración y Mantenimiento de Computadores y Redes.
 Servicio Nacional de Aprendizaje SENA
 Bogotá D.C. - 2015

Diplomado Primeros Auxilios
 Fumefi SAS (<http://fumefisas.blogspot.com>)
 Bogotá D.C. - 2015

Diplomado en Música con énfasis Instrumental
 Instituto Técnico Bolivariano Esdiseños
 Bogotá D.C. - 2013

Bachiller Académico
 Institución Educativa General Santander
 Soacha - 2006

3. EXPERIENCIA LABORAL

Realizador audiovisual, con énfasis en postproducción, animación y audio, que está cursando sexto semestre en Dirección y Producción de Medios Audiovisuales. Ha trabajado en proyectos como: documental, cortometrajes, spot publicitario, animación, entrevistas, entre otros, en los cuales ha desempeñado las labores de postproducción, animación y diseño sonoro,



adquiriendo experiencia en los últimos cuatro años, desarrollado habilidades y destrezas en dichos campos, en proyectos colaborativos, personales y académicos.

Sonidista / Música Adversa / Documental / 8 Minutos / YouTube / 2019

Editor y Gaffer / El Creador / Cortometraje / 11 Minutos / YouTube / 2018

Editor / Rolline / Spot Publicitario / 1 Minuto / YouTube / 2018

Sonidista y Gaffer / Deep Web / Cortometraje / 10 Minutos / YouTube / 2018

Sonidista y Editor / Arte Sobre Ruedas / Documental / 7 Minutos / YouTube / 2017

Cámara y Dirección de Arte / Karma / Filminuto / 1 Minuto / YouTube / 2017

4. PREMIOS Y RECONOCIMIENTOS

Ninguno

5. REFERENCIAS

Empresa: C&RJ

Cargo: Soporte técnico

Funciones: Brindar servicio de soporte a los clientes

Logros: La fidelización de más del 50% de los clientes

Jefe inmediato: Ruth Dary Ortiz Molano

Celular: 3013781681

Empresa: Samang.net

Cargo: Soporte técnico y servicio al cliente

Funciones: Servicio al cliente y mantenimiento de equipos

Jefe inmediato: Luis Rodríguez

Celular: 3013678913



Hoja de Vida del Productor

HOJA DE VIDA

ROL A DESEMPEÑAR: Productor

6. DATOS PERSONALES

Nombre completo: Claudia Lorena Rodríguez Torres
 Documento de identidad: 1018466306
 Lugar y fecha de nacimiento: Bogotá, 26 de abril de 1994
 Dirección: Cra 53 B Bis # 5 A - 81, Bogotá
 Celular: 3012283212
 Correo electrónico: claudia.rodrigueztc@cun.edu.co

7. FORMACIÓN

Dirección y Producción de Medios Audiovisuales
 Corporación Unificada Nacional de Educación Superior - CUN
 Bogotá D.C. - Actualidad

Fotografía de producto
 Servicio Nacional de Aprendizaje SENA - Cenigraf.
 Bogotá D.C. - 2016

Tecnólogo en Diseño de calzado y marroquinería.
 Servicio Nacional de Aprendizaje SENA - CMTA.
 Bogotá D.C. - 2014

Bachiller Académico
 Colegio Santísimo Sacramento
 Bogotá D.C. - 2010

8. EXPERIENCIA LABORAL

Productor / Música Adversa / Documental / 8 Minutos / YouTube / 2019

Productor / El Creador / Cortometraje / 11 Minutos / YouTube / 2018

Editor / Maravilloso - AVDEL / Videoclip / 4 Minutos / YouTube / 2018

Director y Productor / Deep Web / Cortometraje / 10 Minutos / YouTube / 2018

Director y Productor / Arte Sobre Ruedas / Documental / 7 Minutos / YouTube / 2017

Sonidista / Karma / Filminuto / 1 Minuto / YouTube / 2017



9. PREMIOS Y RECONOCIMIENTOS

Ninguno

10. REFERENCIAS

Estefanía Arenas Suarez
Formadora De Sistemcobro
Cel.: 3186423204

Gilberto Bacca Romero
Psicólogo Clínico
Cel.: 3045648430

Diana Marcela Navarrete
Contadora Pública
Cel.: 3008561889



Hoja de Vida del Director de Fotografía

HOJA DE VIDA

ROL A DESEMPEÑAR: Director de Fotografía

11. DATOS PERSONALES

Nombre completo: Carlos Andrés Páez Ochoa
 Documento de identidad: 1019011896
 Lugar y fecha de nacimiento: Bogotá
 Dirección: Carrera 142 # 128D - 07, Bogotá
 Teléfono: 6882122
 Celular: 316 7464721
 Correo electrónico: cpaez8a@gmail.com

12. FORMACIÓN

Dirección y Producción de Medios Audiovisuales
 Corporación Unificada Nacional de Educación Superior - CUN
 Bogotá D.C. - Actualidad

13. EXPERIENCIA LABORAL

Director de Fotografía / Música Adversa / Documental / 8 Minutos / YouTube / 2019
 DIT y Maquillaje / El Creador / Cortometraje / 11 Minutos / YouTube / 2018
 Director / Deep Web / Cortometraje / 10 Minutos / YouTube / 2018
 Director de Fotografía / Arte Sobre Ruedas / Documental / 7 Minutos / YouTube / 2017
 Director y Productor / Karma / Filminuto / 1 Minuto / YouTube / 2017

14. PREMIOS Y RECONOCIMIENTOS

Ninguno

15. REFERENCIAS

Carlos Andrés Romero
 Gerente general
 Celular: 3176575103



Hoja de Vida del Sonidista

HOJA DE VIDA

ROL A DESEMPEÑAR: Sonidista

16. DATOS PERSONALES

Nombre completo: Angie Carolina Osuna Fonseca
 Documento de identidad: 1022407121
 Lugar y fecha de nacimiento: Bogotá, 14 de Julio de 1995
 Dirección: Calle 54 Sur # 80 D - 13, Bogotá
 Teléfono: 3177739432
 Celular: 3177739432
 Correo electrónico: angie.osuna@cun.edu.co

17. FORMACIÓN

Dirección y Producción de Medios Audiovisuales
 Corporación Unificada Nacional de Educación Superior - CUN
 Bogotá D.C. - Actualidad

18. EXPERIENCIA LABORAL

Director / Música Adversa / Documental / 8 Minutos / YouTube / 2019

Director / El Creador / Cortometraje / 11 Minutos / YouTube / 2018

Cámara y Maquillaje / Maravilloso - AVDEL / Videoclip / 4 Minutos / YouTube / 2018

Dirección de Arte / Deep Web / Cortometraje / 10 Minutos / YouTube / 2018

Editor y Maquillaje / Arte Sobre Ruedas / Documental / 7 Minutos / YouTube / 2017

19. PREMIOS Y RECONOCIMIENTOS

Ninguno

20. REFERENCIAS

Marta Patricia Gutiérrez Restrepo
 Ingeniera de software, especialista en software de redes de computadores
 Celular: 314 416 45 13



Contratos

AUTORIZACIONES DE USO DE OBRA

Por medio del presente documento, yo MIGUEL ÁNGEL ESPINOSA ABRIL, identificado con cédula de ciudadanía N° 1024518147 de Bogotá, como propietario de los derechos de autor de la obra SERIE ANIMADA “CATARSIS”, autorizo a CLAUDIA LORENA RODRIGUEZ TORRES identificado con cédula de ciudadanía N° 1018466306 de Bogotá, para que incluya la obra en mención en el proyecto audiovisual denominado SERIE ANIMADA “CATARSIS”.

De igual manera, garantizo que soy propietario de los derechos de dicha obra, que cuento con el registro de la Dirección Nacional de Derechos de Autor y que por tanto puedo otorgar la presente autorización.

Por virtud de lo anterior, CLAUDIA LORENA RODRIGUEZ TORRES tiene expresa autorización para distribuir, exhibir, comunicar, mostrar y publicar en cualquier medio existente o por existir el proyecto audiovisual SERIE ANIMADA “CATARSIS” dentro y fuera de Colombia por un lapso de cinco años, siempre y cuando el proyecto audiovisual no cuente con propósitos comerciales.

Firmada en Bogotá, a los 12 días del mes de noviembre del año 2019.

Miguel Ángel Espinosa Abril
 c.c. 1024518147 de Bogotá
 Autor y Director

Claudia Lorena Rodríguez Torres
 c.c. 1018466306 de Bogotá
 Productor



CESIÓN DE DERECHOS PATRIMONIALES DE AUTOR

Entre los suscritos a saber, MIGUEL ÁNGEL ESPINOSA ABRIL mayor de edad, domiciliado en Bogotá, identificado con cédula de ciudadanía No. 1024518147 de Bogotá, quien en adelante se denominará el **CEDENTE** y CLAUDIA LORENA RODRIGUEZ TORRES mayor de edad domiciliado en Bogotá, identificado con cédula de ciudadanía No. 1018466306 de Bogotá quien en adelante se denominará el **CESIONARIO**, hemos convenido en suscribir el presente contrato de **CESIÓN DE DERECHOS PATRIMONIALES DE AUTOR**, atendiendo a las siguientes cláusulas:

PRIMERA- OBJETO: El CEDENTE transfiere de manera total y sin limitación alguna al CESIONARIO, los derechos patrimoniales de autor que ostenta por su trabajo como AUTOR Y DIRECTOR en el proyecto SERIE ANIMADA “CATARSIS”. En virtud de lo anterior, el CESIONARIO adquiere los derechos de uso, transformación, adaptación, creación audiovisual y comunicación pública de la obra.

SEGUNDA.DURACIÓN Y TERRITORIO: La presente cesión se realiza por CINCO años y para los siguientes territorios: TODOS LOS PAISES DE HABLA HISPANA.

TERCERA. -REMUNERACIÓN: La presente cesión se realiza a título gratuito.

CUARTA.CONDICIONES Y LEGITIMIDAD DE LOS DERECHOSCEDIDOS: El CEDENTE declara que es el único titular de los derechos patrimoniales que por este acto son cedidos, en consecuencia, puede disponer de ellos sin ningún tipo de limitación o gravamen. Así mismo, declara que para la creación objeto de la presente cesión, no ha vulnerado derechos de propiedad intelectual de terceros. En todo caso, el CEDENTE acepta que responderá por cualquier reclamo que en materia de derechos de propiedad intelectual se pueda presentar, exonerando de cualquier responsabilidad al CESIONARIO.

PARÁGRAFO: Mediante la presente cesión de derechos patrimoniales de autor, se entiende que el CEDENTE no podrá a futuro explotar para fines lucrativos las imágenes, videos, animaciones o cualquier tipo de material físico derivado del proyecto SERIE ANIMADA “CATARSIS”, así como sacar provecho de los medios masivos de comunicación tales como prensa, televisión e internet, ni los que sustituyan a los medios actuales.

INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO DE LA DIRECCIÓN NACIONAL DE DERECHOS DE AUTOR. El CEDENTE se obliga a inscribir la obra en cuestión de manera oportuna en el Registro Nacional de Derechos de Autor, así como a registrar el presente contrato ante la misma entidad con las formalidades que se requieran.



SEXTA. CLÁUSULA COMPROMISORIA: Las partes, cuyo nombre, domicilio y lugar exacto en que se mencionan en este documento, se comprometen expresa y especialmente a que ante cualquier controversia o divergencia que ocurra entre ellas por causa de la ejecución, terminación o rescisión de este contrato se resolverá mediante la decisión de un tribunal de arbitramento aplicando las disposiciones pertinentes sobre el proceso arbitral.

SEPTIMA. PERFECCIONAMIENTO. El presente contrato se perfecciona con la firma de las partes.

Miguel Ángel Espinosa Abril
c.c. 1024518147 de Bogotá

CEDENTE

Claudia Lorena Rodríguez Torres
c.c. 1018466306 de Bogotá

CESIONARIO