

MULTIVERSO

**Presentado a:
JUAN MANUEL CASTILLO**

**Presentado por:
YERLY ZAPATA
DANIEL PORTELA
GRUPO 20193**

**CORPORACIÓN UNIFICADA NACIONAL DE EDUCACIÓN SUPERIOR-CUN
BOGOTÁ D.C.
2016.**

PROPUESTA DE DIRECCIÓN.

TEMA: Persecución.

PREMISA: Competir contra uno mismo y no dejarse ganar.

GENERO: Acción.

SINOPSIS.

En la ciudad de Bogotá se encuentran dos hombres corriendo persiguiendo el uno a otro, corren contra reloj; Nicolás tiene 5 minutos para quitarle un control remoto al otro personaje que huye, ya que de no hacerlo se quedara varado en este tiempo.

ESCALETA.

EXT.TERRAZA - DÍA

NICOLAS (hombre blanco de aproximados 20 años contextura baja y delgada) desorientado se asoma por uno de los muros de la terraza y ve a otro individuo (encapuchado de la misma contextura) con un control remoto en la mano, quien al percatarse de su presencia inicia a correr, Nicolás lo persigue.

EXT. CALLES DE BOGOTA - DÍA

Nicolás y el otro individuo corren, saltan esquivando obstáculos por la ciudad.

EXT. CALLES DE BOGOTA - DÍA

Nicolás alcanza al otro sujeto, y este lo golpea y vuelve a huir, Nicolás se recupera y sigue en la persecución.

EXT.TERRAZA - DÍA

El sujeto se detiene en el muro se ve confundido, y ahí llega Nicolás lo golpea, le quita el control oprimiendo unas teclas y desaparece, el sujeto se destapa la cara y es Nicolás.

EXT.TERRAZA - DÍA

SE REPITE LA PRIMERA ESCENA.

STAFF TÉCNICO.

- DIRECCION: Daniel Portela
- PRODUCCION: Yerly Zapata
- DIRECCION DE FOTOGRAFIA: Yerly Zapata
- DIRECCION DE ARTE: Daniel Portela
- SONIDO: Daniel Pórtela
- POST. PRODUCCION: Yerly Zapata.

| SET | ESC | LUZ | EXT INT | PL | ANGULACION | IMAGEN | MOVI DE CAMARA | SONIDO | T.P | T.T |
|------------------|-----|-----|------------|----|-------------------------------|--|-------------------------------|--------------------------------------|-----------|-----------|
| TERRAZA | 1 | Día | EXT | 1 | P, P, P. | Rostro de Nicolás confundido, mirando hacia todos los lados. | Zoom aut | Sónido incidente de viento | 7se g | 7se g |
| TERRAZA | 1 | Día | XTE | 2 | Plano general picado. | Se ve a Nicolás confundido, y se dirige a mirar hacia abajo por el muro. | Travelling de seguimient o | Sónido incidente de pasos y viento | 9se g | 16s eg |
| TERRAZA | 1 | Día | EXT | 3 | Escorzo | Nicolás ve a un sujeto abajo con capota y un control en la mano | Zoom in al control | Sónido incidente de viento | 8se g | 24s eg |
| TERRAZA | 1 | Día | EXT | 4 | Plano general | Nicolás salta de la terraza y el individuo empieza a correr. | Fija | Sónido incidente de pasos corriendo | 6se g | 30s eg |
| Calles de Bogotá | 2 | Día | EXT | 5 | Plano medio perfil izquierdo | El sujeto corre. | Travelling | Sónido incidente de pasos corriendo | 5se g | 35s eg |
| Calles de Bogotá | 2 | Día | EXT | 6 | Plano medio perfil izquierdo, | Nicolás corre. | Travelling | Sónido incidente de pasos corriendo | 5se g | 40s eg |
| Calles de Bogotá | 2 | Día | EXT | 7 | Plano conjunto frontal | Se ven el sujeto corriendo de frente y detrás a Nicolás. | Travelling retro | Sónido incidente de pasos corriendo, | 10s eg | 50s eg |

| | | | | | | | | | | |
|------------------|---|-----|-----|----------|---|--|-----------------------|---|-------|--------|
| | | | | | | | | jadeos | | |
| Calles de Bogotá | 2 | Día | EXT | 9 | Plano subjetivo de Nicolás. | Nicolás persiguiendo al sujeto. | Cámara en mano | | 10 | 60seg |
| Calles de Bogotá | 2 | DIA | EXT | 10 | Plano conjunto, Fontal. | El sujeto entra a un callejón seguido por Nicolás. | Fija | Sónimo incidente de pasos n un charco | 6 | 66seg |
| Calles de Bogotá | 2 | Día | EXT | 11 | Plano contrapicado | Los dos hombres pasan corriendo y saltando por encima de la cámara. | Fija | Sónimo incidente de pasos | 4 | 70seg |
| Calles de Bogotá | 2 | día | EXT | 12 | Plano nadir | Los dos hombres pasan corriendo y saltando por encima de la cámara. | Fija | Sonido incidente de pasos | 4 | 74seg |
| Calles de Bogotá | 3 | día | EXT | 13 | Plano entero. | Mientras corre e sujeto se le cae el control y es allí donde Nicolás lo alcanza. | Travelling y un fijo | Sónimo incidente de caída del control | 14 | 88seg |
| Calles de Bogotá | 3 | día | EXT | 14 | Plano medio. | Mientras que el sujeto se levanta para coger el control Nicolás lo taclea. | Fija. | Sónimo incidente de caída de los dos hombres | 4seg | 92seg |
| Calles de Bogotá | 3 | día | EXT | 15 16 | Plano contrapicado $\frac{3}{4}$, y un | Se ven los dos hombres como caen al suelo uno encima del | Fija y cámara en mano | Sónimo incidente de golpes en la cara, gruñidos | 20seg | 112seg |

| | | | | | | | | | | |
|------------------|---|-------|-----|----|-------------------------------|--|------------------|---|--------|---------|
| | | | | | contra plano | otro. Se dan golpes en la cara. | | hombres. | | |
| Calles de Bogotá | 3 | Día | EXT | 17 | Plano contrapicado . | El sujeto le gana a Nicolás, se levanta y huye, Nicolás también se levanta y se va cuando se recupera. | fija | Sónimo incidente de corridas. Silencio | 7 seg | 119 seg |
| Calles de Bogotá | 3 | Día | EXT | 18 | Plano medio perfil izquierdo | El sujeto corre. | Travelling | Sónimo incidente de corridas y jadeos | 5 seg | 124 seg |
| Calles de Bogotá | 3 | día | EXT | 19 | Plano medio perfil izquierdo, | Nicolás corre. | Travelling | Sonido incidente de corridas y jadeos | 5seg | 129 seg |
| Calles de Bogotá | 3 | día | EXT | 20 | Plano conjunto frontal | Se ven el sujeto corriendo de frente y detrás a Nicolás. | Travelling retro | Sonido incidente de corridas y jadeos mas fuertes | 10seg | 139 seg |
| Calles de Bogotá | 3 | Día | EXT | 21 | Plano subjetivo de Nicolás. | Nicolás persiguiendo al sujeto. | Cámara en mano | Sonido incidente de corridas y jadeos más fuertes | 10 seg | 149 seg |
| Calles de Bogotá | 4 | noche | EXT | 22 | Plano conjunto frontal | Llega el sujeto a la terraza, frena algo confundido y atrás viene Nicolás. | Fija | Sonido incidente de jadeos, viento u silencio | 7 seg | 156 seg |
| Calles de Bogotá | 4 | día | EXT | 23 | Plano general | El sujeto confundido es alcanzado y golpeado por Nicolás | Fija | Sonido incidente de golpe en seco caída de cuerpo | 10 seg | 166 seg |

| | | | | | | | | | | |
|------------------|---|-----|-----|----------------------|-----------------------------|---|--|----------------------------|--------|---------|
| Calles de Bogotá | 4 | día | EXT | 24 | picado | Nicolás le quita el control oprime algunas teclas. | Subjetiva | Silencio | 8 seg | 174 seg |
| Calles de Bogotá | 4 | día | EXT | 25 26 | Plano general. P,p,p. | El sujeto desaparece Nicolás se despierta y se levanta. | Fija, Zoom in | Sónido incidente de viento | 6seg | 180 seg |
| Calles de Bogotá | 5 | día | EXT | 27 28 29 30 | se repite planos del 1 al 4 | Se repite escenas del uno a la cuatro. | Se repiten Movimientos del uno al cuatro | Sónido incidente de viento | 30 seg | 210 seg |

GUIÓN LITERARIO.

EXT. TERRAZA - DIA

Se ve a Nicolás golpeado, con síntomas de agotamiento, y muy desorientado (perdido y asustado), se acerca hacia la orilla de la terraza y va abajo a un individuo, que vestía de igual manera que Nicolás y en la mano llevaba un control remoto que a su vez muestra un temporizador en conteo regresivo, este al percatarse que ha sido descubierto huye de la escena, y es este momento donde se desata esta persecución.

EXT. CALLES DE BOGOTA - DIA

Los dos hombres son muy ágiles para correr y evadir obstáculos, no tienen cuidado, ni les importa los peatones que se encuentren frente a ellos.

EXT. CALLES DE BOGOTA - DIA

El individuo es perseguido por Nicolás, salta, corre, entra por callejones, etc. En uno de esos saltos pierde el control al caerse al suelo, cuando se devuelve a recogerlo, es alcanzado por Nicolás quien lo taclea y se tumban al suelo, giran un par de veces, se dan golpes y en un movimiento ágil el individuo golpea tan fuerte a Nicolás que pierde la fuerza y suelta al individuo quien sale corriendo de nuevo con el control.

EXT. TERRAZA - DIA

En el reloj queda menos de un minuto y medio, el sujeto se detiene desconcertado y aturdido (confundido). Ha llegado al mismo lugar de donde había iniciado todo, Nicolás vuelve a alcanzarlo, pero en esta ocasión golpea al individuo muy fuerte, pierde el conocimiento y cae al suelo, mientras tanto Nicolás coge el control oprime él una tecla en el

00:00:01 segundos, al hacer esto desaparece como por arte de magia.

EXT. TERRAZA - DIA

El individuo despierta, se quita la capota y la pañoleta que tenía en el rostro y se descubre que es el mismo Nicolás.

EXT. TERRAZA - DIA

Se ve a Nicolás golpeado, con síntomas de agotamiento, y muy desorientado (perdido y asustado), se acerca hacia la orilla de la terraza y ve abajo a un individuo, que vestía de igual manera que Nicolás y en la mano llevaba un control remoto que a su vez muestra un temporizador en conteo regresivo, este al percatarse que ha sido descubierto huye de la escena, y es este momento donde se desata esta persecución.

PROPUESTA DE PRODUCCIÓN.

SCOUTING DE LOCACIONES

En la búsqueda y exploración de las locaciones para escoger se tuvieron en cuenta varios sitios en exterior los cuales se revisaron detenidamente y que enlazara en los aspectos semejantes a la idea de la historia. Y que sea seguro para los personajes. Los lugares visitados, fueron el chorro de Quevedo.

Para este corto no se tendrán locaciones internas, todo será grabado únicamente en exteriores.

CASTING

En la búsqueda y selección de los actores se realizó el adecuado proceso para escoger las personas indicadas que interpretaran a cada personaje, ya que debe cumplir con los caracteres similares a lo deseado y requerido por la historia, se generó comunicación con actores, que llevan un proceso teatral enfocado en el proceso de aprendizaje, todo esto con el propósito que la historia se enriquezca mucho más profesionalmente, lastimosamente no se concordó nada con los personajes. Pero a favor del grupo uno de los integrantes tiene un par de amigos que nos colaboraran ya que estos dos hombres encajaron perfectamente en los papeles de los personajes.

PERSONAJES

- NICOLAS: Hombre, edad 25 años, de piel trigueña, 1,60m de altura.
- SUJETO: Hombre, edad 26 años, de piel blanca, 1,60m de altura.
- CIENTIFICO: Hombre edad 29 años, piel blanca, 1.65m de altura.

RODAJE

Se llevara a cabo la realización de las tomas los días 19 y 20 de noviembre de 2016.

PROPUESTA DE FOTOGRAFÍA.

La visión de la persecución MUTIVERSO, es mostrar un viaje a la realidad alternativa, sin efectos especiales, de esta forma se busca crear un ambiente auténtico de todo lo que acontece en la escena.



Distrito 13. <http://i57.tinypic.com/29y2p09.jpg>

Dos hombres se encuentran atrapados en un tiempo que no es el suyo, pero existe un control que los puede llevar al tiempo real, el problema está en que este control solo podrá transportar a uno de ellos, así que se ven envueltos en una persecución donde solo uno de ellos podrá ganar.



<http://previews.123rf.com/images/aaronamat/aaronamat1203/aaronamat120300377/12656588-Retrato-de-hombre-joven-enojado-con-cubierta-de-control-remoto-Foto-de-archivo.jpg>

COLOR.

Desde la fotografía se propone dar un color denotativo, icónico, para ser más realistas; luz fría, resaltando detalles, para manejar la expresión de los actores. Y se propone una temperatura de color azul, con contraste. Para representar la energía y el peligro.

Luz día y fría con textura y volumen que enmarcan a nuestros personajes, vestidos con colores fuertes para llamar la atención del espectador.



LOCACIONES.

Para la filmación de las escenas, se utilizara un espacio abierto, ubicado en el centro de Bogotá, el chorro de Quevedo. Se manejaran varios callejones, y cuadras donde se capturara la persecución.

Es un espacio que permite trabajar, ya que las cuadras son acordes para lo que se busca crear. Y a parte permiten la seguridad de los actores, pues el suelo es el indicado para realizar saltos de parkour.



<http://3.bp.blogspot.com/-kePhrKuoAfY/UKTrr59nqII/AAAAAAAAAkw/Q5jv5iORhDk/s1600/2012+COBRA+344.jpg>



http://3.bp.blogspot.com/-EbviMWBjmG8/Ud8w0fT-2uI/AAAAAAAAAsU/Yz_gHLE0Y0M/s1600/000116540005.jpg



Foto: Yerly Zapata

REFERENTES DE FOTOGRAFÍA.

Uno de los referentes es **MANUEL TERÀN** director de fotografía de **DISTRITO 13**, ya que manejo luz con sombra en colores fríos y en exteriores luz calidad.



Distrito 13.

http://es.web.img1.acsta.net/r_640_600/b_1_d6d6d6/medias/nmedia/18/35/37/94/18391230.jpg

Otro de los referentes es **MICHAEL BARRETT** director de fotografía de la película **TAKERS**. Al utilizar contraste en el color de la fotografía.

DIRECTORES DE FOTOGRAFÍA

1. Manuel Terán:

Before the rain (1994 – Milcho Manchevski)

Distrito 13 (2004 – Pierre Morel)

The dream kids (2013 – Vianney Lebasque)

Amazonia (2013– Thierry Ragobert)

2. Michael Barrett:

Turn of faith (2002 – Charles Jarrott)

Kiss kiss bang bang (2005 – Shane Black)

Más allá de los sueños (2008 –Adam Shankman)

Mil maneras de morder el polvo (2014 – Seth Mac Farlane)

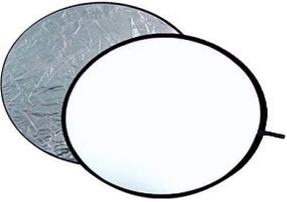
DISEÑO DE ILUMINACIÓN

Mediante el diseño de iluminación se contará con factores mixtos de luz: (Natural y artificial). Se desea una estética creativa en contraste directo con la iluminación “realista”. Para exteriores el aprovechamiento de la luz natural propia de la locación, para conseguir homogeneidad en la fotografía y estética en las escenas.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

En cuanto a ambientes lumínicos, se utilizarán filtros fríos, para crear temperatura de color de acuerdo a los parámetros estéticos y técnicos de la historia, así como el manejo y aplicación de difusores para crear iluminación más baja y suave”.

DESGLOCE Y REQUERIMIENTOS TÉCNICOS DE DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA

| | | |
|--|--|--|
| <p>EOS Rèbel T5i</p>  | <p>everiojvc full HD</p>  | <p>Luz fresnel</p>  |
| <p>Papel difusor</p>  | <p>Sombrilla con reflector</p>  | <p>Trípode cámara de fotos</p>  |

PROPUESTA DE DIRECCIÓN DE ARTE

REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

"La dirección de arte trata de la creación y obtención de los espacios concretos necesarios para desarrollar en las películas una determinada acción dramática, propuesta desde un guion.

Para nuestro proyecto tenemos que aplicarlo a la obra documental. Se utilizará solo un espacio natural donde los actores emprenderán la persecución al ritmo de parkour.

El referente teórico en el cual nos basamos para hacer la propuesta de dirección de arte es JORGE GOROSTIZA, arquitecto e investigador cinematográfico, que afirma:

"La escenografía es esencial al caracterizar a los personajes y sus actitudes, gracias a la decoración que les rodea."

Con esta afirmación, Gorostiza nos lleva a pensar que la arquitectura de la escenografía es muy importante para caracterizar al personaje, en este caso a los actores.

AMBIENTACIÓN Y TONALIDADES

La ambientación de MULTIVERSO es acción, por lo cual se requiere contar con una tonalidad azulada para el exterior, ya que se quiere generar un ambiente frío.

REFERENTE EXTERIORES:



<https://fotografiaprincipiantes.files.wordpress.com/2013/12/image118.png>

MAQUILLAJE

En este caso no se utilizara maquillaje como tal para los actores, solamente se realizara una sangre con: maicena, anilina roja, y miel; para simular los golpes que se presentan.



<http://pad2.whstatic.com/images/thumb/2/2b/Make-Fake-Blood-Step-2Bullet1.jpg/728px-Make-Fake-Blood-Step-2Bullet1.jpg>

DESGLOCE DE VESTUARIO

DESGLOSE DE AMBIENTACIÓN Y UTILERÍA

| DESGLOSE DE VESTUARIO Y MAQUILLAJE | |
|---|---|
| <p>NICOLAS.</p> <p>EL SUJETO.</p> <p>CIENTÍFICO.</p> | <p>El vestuario Nicolás y el otro sujeto tienen que ser muy similar, casi que igual. Estarán vestidos con sudadera gris, buso negro de capota y tenis.</p> <p>El científico estará vestido con jean azul, buso de capota y tendrá unas gafas científicas.</p> |
| VESTUARIO | UTILERIA |
| <ul style="list-style-type: none"> • Pantalones • Sudaderas • Busos de capota • tenis | <ul style="list-style-type: none"> • control • pantallas de pc • consolas de videojuegos • tarjetas |
| | |

PROPUESTA DE SÓNIDO Y MUSICALIZACIÓN

La propuesta de sonido se caracteriza por el uso de sonidos propios de las imágenes de archivo y recurso es decir que por cada locación que escogimos vamos a grabar sonidos en vivo los cuales vamos adecuar a las tomas en el momento de la edición ya que son sonidos ambiente y encajaran adecuadamente con la locación exterior.

El Sónido que se utilizara serán sonidos incidentes, tales como: el viento, jadeos de hombres, corridas de pasos, cronometro, entre otros.

DESGLOSE Y REQUERIMIENTOS TÉCNICOS DE SÓNIDO

| | |
|--|--|
| <p>TASCAM DR-05 Utilización de grabadora TASCAM.</p> |  |
| <p>CANON T5I Apoyo de la grabadora integrada por defecto de la cámara. Sonido omnidireccional.</p> |  |

PROPUESTA DE EDICIÓN Y MONTAJE

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

Se realizara un montaje como tal lineal continuo, ya que la acción se desarrolla con una unidad de tiempo y lugar específico. Pero los cortes solo establecen la selección de los momentos significativos.

La edición se enfocara en resaltar los momentos claves de persecución y tiempos lentos en los saltos de parkour, para capturar la atención del espectador, la colonización azul será un punto clave para exaltar los momentos de tensión que se quieren comunicar.

Se utilizaran diferentes programas de edición tales como Photoshop, premier, audition, entre otros, para realizar diferentes cambios que se quieren comunicar con las imágenes y los sonidos que se implementaran y harán parte fundamental del corto, creando un impacto sobre el espectador, al encontrarse con imágenes impactantes y sonidos puros.

PRESUPUESTO

| Resumen | |
|------------------------|------------------|
| Desarrollo | 0 |
| Pre Producción | 558.000 |
| Producción | 1.400.000 |
| Post Producción | 55.000 |
| TOTAL | 2.013.000 |

Desarrollo

| Desarrollo | Valor por Unidad | Cantidad | Valor |
|--------------------|------------------|----------|----------|
| Escritura de Guion | 0 | 0 | 0 |
| | | | 0 |

Total Desarrollo 0

Pre-producción

| Scouting x dos | Valor Unitario | Cantidad | Valor |
|--------------------------------|----------------|----------|----------------|
| Alimentación | 7.000 | 6 | 42.000 |
| Transporte | 2.000 | 6 | 12.000 |
| Instrumentos de trabajo | | | |
| Cámara | 100.000 | 3 | 300.000 |
| Trípode | 40.000 | 2 | 80.000 |
| | | | 434.000 |

| Diseño de Arte | Valor Unitario | Cantidad | Valor |
|----------------------------------|----------------|----------|--------|
| Transporte Avanzada y Desmontaje | 5.000 | 2 | 10.000 |
| Alquiler de Locaciones | 0 | 0 | 0 |
| Materiales Escenografía | 20.000 | 1 | 20.000 |
| Vestuario y Maquillaje | 60.000 | 1 | 60.000 |

90.000

| Guion Técnico/Reunión depto. Foto y arte | Valor Unitario | Cantidad | Valor |
|---|---------------------------|-----------------|---------------|
| Transporte | 4.000 | 2 | 8.000 |
| Alimentación | 7.000 | 2 | 14.000 |
| | | | 22.000 |

| Casting | Valor Unitario | Cantidad | Valor |
|----------------|---------------------------|-----------------|---------------|
| Transporte | 6.000 | 2 | 12.000 |
| | | | 12.000 |

| | |
|-----------------------------|----------------|
| Total Pre Producción | 558.000 |
|-----------------------------|----------------|

Producción

| | Valor Unitario | Cantidad | Valor |
|-----------------------|---------------------------|-----------------|----------------|
| Administración | | | |
| Caja Menor | 200.000 | 1 | 200.000 |
| Comunicaciones | 0 | 0 | 0 |
| | | | 200.000 |

| Honorarios | | | |
|--------------------------------------|----------------|---|---------|
| | | | |
| Director | 100.000 | 1 | 100.000 |
| Asistente de Dirección | 0 | 0 | 0 |
| Actriz / Modelo | 40.000 | 2 | 80.000 |
| Making Off / Foto Fija | 0 | 0 | 0 |
| Perro Entrenado | 0 | 0 | 0 |
| | | | |
| Jefe de Producción | 100.000 | 1 | 100.000 |
| Productor de Campo | 0 | 0 | 0 |
| Asistente de Producción | 0 | 0 | 0 |
| | | | |
| Director de Fotografía | 100.000 | 1 | 100.000 |
| Gaffer | 0 | 0 | 0 |
| 1º Asistente de Cámara (Foquista) | 50.000 | 2 | 100.000 |
| Electricista | 0 | 0 | 0 |

| | | | |
|--------------------------|----------------|---|----------------|
| Directora de Arte | 100.000 | 1 | 100.000 |
| Escenógrafo | 0 | 0 | 0 |
| Maquillaje | 10.000 | 1 | 10.000 |
| | | | |
| Total Honorarios | | | 590.000 |

| | | | |
|--|---------|---|----------------|
| Equipos Técnicos Fotografía | | | |
| Kit Cámara | 80.000 | 3 | 240.000 |
| Día de Luces | 30.000 | 1 | 30.000 |
| Lentes | 100.000 | 1 | 100.000 |
| Materiales Fotografía | 10.000 | 3 | 30.000 |
| | | | 400.000 |

| | | | |
|----------------------|--------|---|----------------|
| Alimentación | | | |
| Desayunos | 14.000 | 6 | 84.000 |
| Almuerzos | 12.000 | 6 | 72.000 |
| Hidratación - Snacks | 5.000 | 6 | 30.000 |
| Cena | 0 | 0 | 0 |
| | | | 186.000 |

| | | | |
|---------------------------------|-------|---|---------------|
| Transporte | | | |
| Día de Transporte Equipo Humano | 4.000 | 6 | 24.000 |
| Gasolina Carros | 0 | 0 | 0 |
| | | | 24.000 |

| | | | |
|-------------------------|------------------|--|--|
| Total Producción | 1.400.000 | | |
|-------------------------|------------------|--|--|

Postproducción

| | Valor Unitario | Cantidad | Valor |
|--------------------------|----------------|----------|---------------|
| Edición y Montaje | | | |
| Honorario Editor | 50.000 | 1 | 50.000 |
| Impresiones | 0 | 0 | 0 |
| Copiado DVD | 5.000 | 1 | 5.000 |
| | | | 55.000 |

| | | | |
|------------------------------|---------------|--|--|
| Total Post Producción | 55.000 | | |
|------------------------------|---------------|--|--|