

**CAPITULO 1**

1.1



1.2

## TABLA DE CONTENIDO

### 1. PRESENTACION DEL PROYECTO

- 1.1. Hoja de presentación
- 1.2. Tabla de contenido
- 1.3. Sinopsis
- 1.4. Listado de los integrantes del proyecto
- 1.5. Propuestas por departamentos
  - 1.5.1. Departamento de Producción
  - 1.5.2. Departamento de Dirección
  - 1.5.3. Departamento de Fotografía
  - 1.5.4. Departamento de Arte
  - 1.5.5. Departamento de Sonido
  - 1.5.6. Departamento de Edición y Montaje
- 1.6. Ficha técnica
- 1.7. Staff de Producción

### CAPITULO 2

### 2. DOCUMENTACIÓN – INVESTIGACIÓN (ESTO LO DESARROLLAN EN OPCIÓN DE GRADO)

- 2.1. Encabezado:
- 2.2. Título.
- 2.3. Justificación:
- 2.4. Contexto:
- 2.5. Problema investigativo
- 2.6. Hipótesis:
- 2.7. Objetivos:
- 2.8. Marco conceptual:
- 2.9. Metodología:
- 2.10. Inconvenientes de desarrollo
- 2.11. Bibliografía

## **CAPITULO 3**

### **3. HISTORIA**

- 3.1. Guion Literario según formato
- 3.2. Guión Técnico
- 3.3. Story Board

## **CAPITULO 4**

### **4. PRESUPUESTOS Y GASTOS**

- 4.1. Presupuesto
- 4.2. Soporte gastos

## **CAPITULO 5**

### **5. CRONOGRAMA Y PLAN DE RODAJE**

- 5.1. Cronograma de actividades
- 5.2. Programa diario de actividades por horas
- 5.3. Plan de rodaje

## **CAPITULO 6**

### **6. DESGLOSES**

- 6.1.** Desglose de producción
  - 6.1.1. Desglose de Locaciones
  - 6.1.2. Desglose de reparto
- 6.2.** Desglose de arte
  - 6.2.1. Desglose de ambientación
  - 6.2.2. Desglose de vestuario por personaje
- 6.3. Desglose de sonido

## **CAPITULO 7**

### **7. PLANIMETRIAS(Anexo 13)**

## **CAPITULO 8**

### **8. SABANAS**

- 8.1. Sabana de actores

**8.2. Sabana de locaciones**

**CAPITULO 9**

**9. PLANILLAS**

**9.1. Planillas SCRIPT**

**9.2. Planillas SONIDO**

**9.3. Planillas FOTOGRAFIA**

**9.4. Plan de EDICION**

**CAPITULO 10**

**10. REPORTES Y EVALUACIONES FINALES**

**10.1. Reporte final de la producción**

**10.2. Evaluación de aciertos y desaciertos en la producción**

### 1.3 SINOPSIS

#### Momentos de apocamiento

Kevin camina hacia su casa tropieza con dos sujetos sospechosos los cuales lo intentan robar pero escapa llegando borracho y asustado a su casa, al entrar rompe la botella de licor que lleva contra una pared y se dirige a la cocina donde tiene más alcohol destapa una botella y se sienta en su sala observando aquel espejo que tanto lo llama. Siempre que llega a casa se observa quedando en silencio por un momento escuchando en su interior las últimas palabras que le decía su amiga nix, mientras mira su calendario y el reloj espera que pase el tiempo bebiendo sin razón cuando timbra su celular y es nix han pasado 30 minutos desde que la abandonó en el bar y piensa que lo llama para molestarlo decidiendo ignorar su llamada se mira frente al espejo quedando sumergido en su propia imagen empieza a auto analizarse bajo los efectos del alcohol en los que esta se encuentra con su yo interior el cual es aquel demonio que se le manifiesta, con el cual tiene una conexión interior que se destapa en su propia realidad tras juzgarse y darse cuenta que el camino y las decisiones que toma no son las correctas se da cuenta todo lo que ha tenido y lo que ha perdido Kevin queda bloqueado tras tan fuerte infusión que ha tenido con sus propios demonios intenta reivindicarse y cambiar sus acciones pero su otro yo le dice que ya es demasiado tarde, sigue bebiendo camina hacia la sala nuevamente se recuesta quedando dormido.

Kevin despierta escucha cuando llaman a su puerta y es nix quien está más hermosa que siempre se mira fijamente con Kevin quien la recibe muy emocionado le da un abrazo muy fuerte y le dice que lo perdona que él no sabía lo que hacía y que ella siempre

## Libro de Producción

ha estado ahí le agradece por todas su acciones e intenta besarla ella acaricia su cara sin pronunciar palabra alguna solo con el brillo de sus ojos y su mirada perdida lo abraza y le susurra al oído el desconcertado le dice que siempre estamos a tiempo de corregir nuestros errores dándole un beso apasionado y disfrutando de ese momento que para el parece un sueño hecho realidad

Cuando de repente timbra su celular varias veces y despertándose del sueño en el que había quedado Kevin que esta recostado sobre el sofá buscando su celular que está en el suelo cuando recibe la llamada de su amigo el barman donde le cuenta que nix ha muerto tras salir borracha y sola del bar. Kevin reacciona alterado y se dirige nuevamente al espejo buscando una solución pero se da cuenta que ya es demasiado tarde para cambiar las cosas quedando sumergido en una realidad la cual para él es un sueño y no acepta. Y pensando que es una pesadilla ruega cada día despertar de esta misma

1.4

**INTEGRANTES DEL PROYECTO**

FABIAN ANDRES TORRES RAMOS

ERIKA MARCELA IDARRAGA

SINDY MAYERLY NIÑO RESTREPO

MIGUEL ÁNGEL CAVALO

## 1.5 PROPUESTAS POR DEPARTAMENTO

### 1.5.1 PROPUESTA DE PRODUCCIÓN

El propósito del cortometraje es para expresar por medio de una historia todo lo que le puede pasar a un personaje en sus momentos de apocamiento que cree sentir que está solo, alterando su realidad por medio de sueños creando así un llamado de su yo interior de que siempre va existir alguien que quiere acompañarlo y apoyarlo, que ya es hora de cambiar el rumbo de su vida y que debe aprovechar las oportunidades que le brindan, pues si no lo hace en su momento puede ser demasiado tarde, el poder que tiene esta narrativa audiovisual hace que por medio de las imágenes cuenten una historia de una manera muy peculiar y sea completada con los sonidos y la música con la que será ambientada, provocando un poder evocador y expresivo más fuerte del personaje, la intención provocada será involucrar al espectador de una manera subjetiva para que sea entendido el mensaje que el Director quiere llevar a cabo por medio del hilo conductor para crear una narrativa contundente y que sea integrada al concepto global que queremos mostrar, creando así un trabajo corporativo entre el Director, Productora y Directora de Arte, creando un conjunto de personas que saben diferenciar y contrastar diferentes puntos de vista generando una construcción de conocimiento y creatividad pero siempre respetando el guion.

Creando también en el espectador unos estímulos acelerados que se recibirán por medio de la vía visual como auditiva, con cortes de diferentes escenas (flashback), para el espectador

puede ser omnipresente teniendo la sensación de estar en todos lados a la vez.

Las falencias que tuvimos en la preproducción han sido cuando el equipo de trabajo empezó a reducirse del tal manera que éramos 5 integrantes y quedamos solo 3, el señor ALEX AVILA y el señor JUAN TORRES fueron los que desistieron y en ningún momento tuvimos apoyo por parte de ellos, en la búsqueda de locaciones fueron en que el primer sitio adecuado para hacer la escena del bar, el dueño nos colaboraba pero con gente consumiendo ahí dentro y pues no fui difícil porque no había espacio para acomodar los equipos pues la locación carecía de un espacio demasiado reducido para las escenas, entonces decidimos mirar dos opciones mas de locación para el bar, en las escenas de la casa del actor fueron echas en la casa de una de las integrantes del grupo y es buena locación para realizar tales escenas, otra falencia fue la los actores pues no contábamos con presupuesto para pagar actores, en ultimas lo hará la integrante de producción y conseguir el actor principal, otro inconveniente es la falta de equipos puesto que los equipos de la universidad ya estaban separados y se harán con equipos de poca resolución como lo es la cámara, no contamos con maleta de luces se realizara con tres reflectores con sus respectivos dimmers y el sonido será directo con la cámara.

Se anhela que sea visto por mucha gente ya que esto pueda dar la satisfacción de que al momento que se distribuya pueda dar vueltas en festivales y se pueda obtener algún premio o reconocimiento, este cortometraje también será presentado ante un jurado de la universidad CUN que nos calificara y dará sus críticas constructivas para que un futuro se desarrollen proyectos cada vez mejor.

## Libro de Producción

Los fondos para realizar este cortometraje se hará por medio de una rifa que haremos los integrantes que conforman el grupo de MOMENTOS DE APOCAMIENTO y también por medio de un fondo de empleados de una de las integrantes del grupo.

El objetivo principal del cortometraje es la divulgación del sistema narrativo visual y audiovisual para generar reflexión y apoyar la transformación de la percepción colectiva del problema de los jóvenes entre 18 y 28 años de edad, partiendo del análisis de las diversas circunstancias en las que se presenta la problemática de las emociones, valores, conflictos psicológicos y sentimientos los cuales se desarrollaran y desenvolverán en un síntesis en la narrativa visual que impacte la sociedad por su forma y su contenido, mediante un relato audiovisual elocuente y con una profundidad psicológica mostrando el detonante y los dos puntos de giro que le darán una sensación de tragedia a la historia generando en el espectador todo tipo de sensaciones de nostalgia y tristeza, sumando al propósito de contribuir a la generación de los jóvenes un estado de conciencia colectiva que permita la reflexión profunda sobre esta grave condición de la humanidad y así generar la solución de un cambio sano en el estilo de vida del espectador.

### 1.5.2 PROPUESTA DE DIRECCION

#### Idea cinematográfica

Momentos de apocamiento es un cortometraje que trata sobre una problemática contemporánea entre jóvenes de 18 a 28 años de edad la cual se basa en las emociones y distintas situaciones que se viven respecto a la relaciones interpersonales como los conflictos psicológicos de los mismos

La historia es fundamentada en hechos de la vida real, varias historias y referentes que nos irán mostrando en primera instancia una de las problemáticas actuales que es la pérdida por el amor y el respeto, las tradiciones convencionales de unión por compromiso, al mismo tiempo alteramos la realidad del personaje con una auto reflexión que quedara como enseñanza final adaptando la historia para transmitir un mensaje claro.

Utilizaremos la técnica del sueño para mostrar la manera de visionar un cambio y una reflexión partiendo de sueños que no son lucidos ya que van de emociones muy internas al punto de perder el estado de conciencia de los sueños a uno que no es lúcido, apartando y desorientando el personaje; entrando en un mundo que para él no es real sobre una verdadera realidad. Este cortometraje requiere una investigación sobre casos de la vida real y estudios médicos y psiquiátricos basados en la problemática que plantea el personaje como pérdida de la noción entre la realidad y lo onírico

Dos locaciones el bar y la casa, concentra a los personajes en un itinerario delirante. El guión, en su propuesta dramática se mueve de inicio a fin, mientras en la línea narrativa, la suma de eventos se dan en una dinámica arrolladora, el

## Libro de Producción

desarrollo dramático contiene y retarda la acción de los personajes que provoca una tensión angustiante en la que aflora el miedo y se expone la condición humana.

No es un cortometraje moralista que intente afectar la integridad de alguien tan solo se muestra un punto de vista sobre la perspectiva que se tiene cerca del tema y la manera de ver como siempre las malas decisiones terminan siendo nuestros propios karmas

Se escogió el género de drama ya que a través de este podemos llegar a mostrar y expresar claramente los sentimientos, pensamientos y emociones de los personajes a través del paso del tiempo

Nos basamos en referentes de películas como lo son más allá de los sueños, spiderman, la hora 25, fresas salvajes y revolver entre otras donde vemos escenas de conflictos personales y reflexiones con el yo interior.

Palabras y frases célebres dichas por artistas musicales como ozzy osbourne y escritores como óscar Wilde

En los cuales los referentes nos ubican en un tema o un objetivo en especial como los conflictos internos del personaje las múltiples salidas y visiones que tenemos sobre lo que solo esta en nuestro subconsciente y la manera de actuar ante las distintas situaciones

Donde trabajaremos con los actores una parte muy importante y es la actuación del yo interior más que la misma condición en la que se desenvuelve, mostrando así una realidad que esta en el interior del personaje

Al final la investigación correspondiente sobre el cortometraje momentos de apocamiento se basará en los jóvenes y sus maneras de reaccionar ante las relaciones interpersonales, utilizando el

sueño y el subconsciente para mostrar el interior de los personajes fuera de la realidad en la que viven

#### DESCRIPCIÓN TÉCNICA

Momentos de apocamiento es un cortometraje que tendrá dos locaciones las cuales mostrarán en parte como es la cotidianidad de jóvenes contemporáneos a esta época de 2013

Como lo son bares y casas modernas

Utilizaremos una iluminación en 3 etapas una calidad natural y muy cargada para los momentos de fiesta y celebración, una tonalidad más depresiva y oscura al momento de los conflictos internos del personaje y una tercera más traslúcida y muy clara en las visiones de momentos de alegría y no de apocamiento

Vestuario contemporáneo de jóvenes universitarios con maquillaje no sobrecargado para dar naturalidad en los personajes

Musicalmente se compondrá la musicalización propia para el cortometraje utilizaremos bandas actuales que les interesa el aporte y la contribución de la causa

Su utilizaran todas las técnicas aprendidas en el proceso de estudio que llevamos aplicando todo el conocimiento de cada uno de los miembros del equipo de producción

### 1.5.3 PROPUESTA DE ILUMINACION Y FOTOGRAFIA

La propuesta de estética de iluminación para el cortometraje "Momentos de apocamiento", se manejara en tres etapas dando las distintas emociones y sensaciones a través del paso de la historia. Para definir el estilo a utilizar se tuvieron en cuenta las ideas de los miembros del equipo para enriquecer la estética que tendrá la imagen, muchas de las ideas planteadas se desecharon como otras se fortalecieron, dando como resultado algo nuevo a todo lo planeado sin dejar de lado los esquemas establecidos y aprendidos en el proceso de aprendizaje.

Las tres etapas que utilizaremos de determinaron dependiendo del momento de la historia, ya que manejamos 2 locaciones interiores y espacios exteriores.

Para exteriores dispondremos de una iluminación natural dada por el espacio a utilizar como los postes de luz, la luz de los carros, etc. La cual será e color amarillo para generar la sensación de cotidianidad (Se utilizará en el momento en el que nuestro personaje salga del bar camino a su casa).

Para una de las locaciones (bar) manejaremos dos luces amarillas, una principal para los personajes y la acción y la otra para dar profundidad de la locación, utilizaremos también las luces propias del bar como particulares en este tipo de ambiente (Este esquema se empleará en las escenas en que los personajes se encuentran en el bar tomando unos tragos hasta el momento de la discusión).

En la otra locación (casa) manejamos dos tiempos (día y noche) para la iluminación del día utilizaremos luz ambiente y una luz para generar un relleno cálido en la historia (esta se aplica para el sueño en el que la chica se despide del protagonista), y para la noche trabajamos con tres luces, una luz principal para

## Libro de Producción

el personaje, una luz de relleno para el ambiente y un contra para los claro-oscuro del personaje (al llegar a su casa luego del bar, principalmente en el monólogo)

La sugerencia para iluminar este espacio es la de una luz que no lo muestra todo, podemos imaginar al hombre iluminado en contraluz, de manera que no podamos apreciar bien sus rasgos faciales jugando con este efecto en el momento en el que el personaje tiene un encuentro consigo mismo que se muestra a través de su propio reflejo y su realidad. Por otra parte, este tipo de iluminación nos induce como público a la inquietud, incertidumbre, nos provoca un leve temor y un conflicto en él protagonista.

Utilizamos referentes de algunas películas como *la hora 25 y más allá de los sueños*, donde encontramos escenas tanto claras como oscuras que nos dejan ver la interioridad del personaje y su nivel dramático de acuerdo a la narración de la historia.

Contamos con tres (3) reflectores amarillos y unas láminas de icopor que serán utilizadas para el rebote de la luz en los distintos espacios, filtros difusores, IND, para trabajar un poco la temperatura del color (interiores).

Este nuevo montaje respecto a la iluminación nos produce un cambio radical en la estética, ya que adquiere una función dramática distinta a la que siempre se ha planteado.

En cuanto a posproducción se le dará una tonalidad predominante para interiores, en el día algo azul para reflejar la tranquilidad y las emociones puras del personaje y en la noche una tonalidad ámbar o naranja para determinar la realidad y el interior del protagonista generando así un nuevo look audiovisual.

#### 1.5.4 PROPUESTA DE ARTE

La dirección de arte del cortometraje “momentos de apocamiento”, tiene una carga dramática representada en los atrezos, colores, estilo de vida, etc. Los cuales se definirán basándonos en las emociones y vivencias del protagonista logrando que su personalidad logre ser identificada con cada elemento a utilizar.

##### 1. ESCENOGRAFÍA

- Apartamento (sala, cocina)
- Bar
- Calle

##### 2. MAQUILLAJE

- Paleta de color (psicología)
- Vestuario (psicología)

##### 3. DESGLOSE DE OBJETOS

- Objetos por locación
- Props
- Ambientación
- 

#### ESCENOGRAFÍA

##### Descripción general

Este cortometraje se desarrolla en un espacio urbano ubicado entre los estratos 2 y 3 de Bogotá. La historia se cuenta en tres lugares, un bar, un apartamento y la calle que los separa. El estilo de vida del protagonista se determina sobre todo por su edad que esta entre un rango de 18 a 28 años, así que su apariencia, círculo social, y situaciones diarias se rigen a vivencias cargadas de soledad e inseguridades, momentos que se manifiestan con un estilo de vida en el que los lugares que frecuenta, los objetos y todo esto hacen parte de él.

- Bar

Se dispondrá de este sitio público de música variada (no estereotipa gustos o tendencias) para darle la partida al cortometraje, es un lugar amplio con buen espacio para colocar los equipos, está decorado con muebles de madera y objetos antiguos, a un lado, las mesas están separadas una de la otra, lo cual permite que la atención se centre en los personajes

principales. En la mesa donde se encuentran ubicados que tenga una barra con botellas vacías y un cenicero cargado de colillas, pues es en donde se ubicaran nuestros personajes.

- Calle

Necesitamos un tramo en donde se una el bar y la casa donde vive el personaje, al no ser posible, se debe falsear el trayecto utilizando una esquina (del bar a la esquina y de la esquina a la casa). También se debe tener en cuenta que en alguno de los dos tramos debe haber un callejón o una calle angosta donde se pueda dar el desenlace de la historia.

## 1. Casa

Teniendo en cuenta el estilo de vida del protagonista, el lugar donde vive no es muy amplio, pero tiene los objetos necesarios para vivir bien.

**Sala** En la sala estará ubicado un sillón, una mesa en el centro en donde permanece un cenicero y una mesa pequeña al lado derecho en la que habrá un reloj y un libro. Diagonal al sofá, estará ubicado el espejo del enfrentamiento, del otro lado un almanaque mediano en donde todos los días son viernes. Habrá un afiche de una imagen llena de colores en la pared sobre el sillón.

**Cocina** sobre el mesón de la cocina, habrá tres botellas vacías de whisky, tres platos y 2 vasos y sobre la estufa una olla pequeña. En la nevera tiene toda clase de trago, cerveza en lata, en botella, cajas de aguardiente, etc. Y en la parte de abajo algo de comida.

## MAQUILLAJE

Kevin:

se va a utilizar un maquillaje natural que permita mostrar la textura de su piel y las marcas que en ella se puede registrar por el tiempo y los malos hábitos (ojeras, resequedad, etc.). En gran parte se mostrara la decadencia del personaje mientras suceden sus cambios anímicos.

Nix: labios naturales, ojos ahumados.

También se dispondrá para este personaje un maquillaje neutro en algunas escenas (sueño) que le de lucidez y brillo.



- Efectos especiales: herida (aún no está clara la muerte de ella)

#### PROPUESTA DE VESTUARIO Y PALETA DE COLORES

Kevin:

- Camisetas de color azul, pretendiendo mostrar esas emociones profundas, melancolía, sensibilidad y afecto.
- Chaqueta negra, representando oscuridad de su alma, su individualidad y negación frente a las reflexiones que el reflejo crea en él.



Nix:

- bar / casa - chaqueta blanca expresando su inocencia, paz, redención,
- vestido y medias negro (misterio, magia, desgracia)
- botines y accesorios rojos (amor, odio, justicia)
- Sueño - Blusa blanca, pantalón negro, zapatos y chaqueta café, representando la constancia, sencillez, amabilidad y confianza que ella significaba para él.



#### DESGLOSE DE OBJETOS

##### Bar

- 2 botellas de whisky, una terminada y la otra a la mitad.
- 2 vasos de vidrio
- 6 botellas de cerveza
- Muebles del lugar

##### Casa

- Reloj digital
- Sofá
- Mesa de centro
- Afiche psicodélico
- Calendario días viernes (donde los días estén tachados por él)
- Mesa de apoyo lateral
- Libro literario
- 3 botellas de whisky a la mitad (escena en que rompe la botella)
- 2 espejos iguales de 65cm x 50cm aprox. (escena en que rompe el espejo)
- 3 platos de cada tamaño (hondo, pando, sobre plato)
- Un escurridor
- Una olla mediana
- Una olla grande
- 3 botellas vacías de tragos diferentes
- 8 botellas de cerveza
- 3 botellas de whisky sin empezar

#### Vestuario

- Camiseta azul hombre
- Jean azul petróleo clásico
- Chaqueta negra
- Tenis negros
- Chaqueta roja con cinturilla
- Vestido negro a media pierna
- Medias negras
- Collar y aretes rojos
- Botines rojos
- Chaqueta negra talle largo
- Pantalón blanco
- Botas largas negras

#### 1.5.5 PROPUESTA DE SONIDO

Como tema principal del corto se hará una composición musical moderna, no se hará desde lo sinfónico ni desde lo clásico ya que si bien la problemática que trata el corto es un tema que no es precisamente sólo de esta época, es un tema moderno, y parte de los estilos de vida que actualmente existen en la sociedad, su ritmo deberá ser rápido, es decir deberá transmitir al espectador angustia, desesperación, y una constante sensación de vértigo, esto se lograra implementando efectos en la composición musical que mediante sonidos graves, con mucha reverberación y eco, mostraran la perturbación mental del personaje.

Para la musicalización del corto se tratara de que exista una unificación conceptual con respecto al tema que lo acompaña, es decir la música que se utilice para ambientar las escenas será una sola (composición principal) y está en su ritmo deberá ejemplificar y acompañar de manera adecuada las diferentes escenas, como hilo conductor del corto se creara un leit motiv, que se escuchara de manera recurrente y reforzara la parte visual, en los momentos de mayor desesperación del personaje.

## **2. Aspectos técnicos**

Para la realización de este audiovisual el audio se capturara de tres maneras:

- Sonido directo, capturado mediante micrófono de caña y mezclado en un mixer (Mac kie 402-VLZ3) antes de enviarlo a cámara, en los casos de los diálogos de los personajes, esta

captura se realizara con una Frecuencia de Muestreo de 48.000 Hz a una tasa de bits de 16.

- Voz En off, la cual se capturará en un estudio cerrado, con un micrófono omnidireccional (sennheiser), en los casos que los personajes hagan narraciones o tengan recuerdos, esta captura se realizará con una Frecuencia de Muestreo de 48.000 Hz a una tasa de bits de 16, esta captura se hará mediante el programa Audition cs6, quedara en formato MP3 con las especificaciones anteriores.

- Se utilizará el recurso de los bancos de audios que existen en internet y que no presentan derechos de autor para hacer las ambientaciones y musicalizaciones que requiera el cortometraje, estos audios se bajaran en el formato q ue estén disponibles y se convertirán al formato que se va a trabajar mediante el programa Nuendo 4 steinberg.

Es importante aclarar que dicha frecuencia de muestreo y tasa de bits se escogió ya que al trabajar en formato digital y al ser la finalidad de este corto que quede en formato DVD esta es la más apropiada para trabajar ya que nos permite un audio muy fidedigno a la captura original y que a la hora de trabajar no nos ocupará mucha memoria en disco (se estima que parar este corto de aproximadamente 10 minutos el audio procesado y terminado pesara 57,6 Megas) y esto hará que su post-producción sea más sencilla, post-producción que se realizara en su totalidad mediante el programa Nuendo 4 steinberg.

Para los escenarios exteriores la captura de este se deberá hacer de manera bastante dinámica ya que la acción lo es

## **Libro de Producción**

también, por lo que la coordinación entre cámara, sonido y micrófono de caña tiene que estar dentro de un grado de sincronización perfecto, por otra parte el sonido en interiores no representa ningún problema ya que no hay ruidos que afecten este mismo, ya que este es un micrófono unidireccional capturaremos de los ruidos los que sean necesarios, es decir un suspiro, un lápiz cayendo los pasos, etc.

#### 1.5.6 PROPUESTA DE EDICION Y MONTAJE

Para el cortometraje Momentos de Apocamiento se utilizará un montaje y una edición de acuerdo al ritmo propio de la historia como la opinión del director en el cual se establecerá una postproducción rítmica y lineal la cual se basará en cortes directos y planos cortos para no cansar al espectador con planos que son muy demorados se establecerá a partir de fundidos a negro y blanco que serán utilizados para los flashback que tiene la historia

Se alternaron los distintos planos y contra planos para tener más material visual donde la edición empezará con una acción rápida y se mantendrá por un tiempo, después encontramos un monologo en la historia que tendrá un ritmo más lento con un mensaje claro establecido por el director a medida que la acción entra en los personajes la historia tomara un rumbo acelerado donde encontraremos el clímax de la historia desencadenando un sinfín de emociones de manera rápida con cambios de plano y de color

La posproducción se enfocara en dar el look que el director quiere para el cortometraje que será dividida por las distintas situaciones que nos muestra la historia empezamos con una tonalidad natural que será utilizada para exteriores, pasando a un cambio de actitud del personaje donde se le dará un color rojizo para demostrar el interior del personaje este color es basado en referentes como la película irreversible que nos muestra un desespero en el interior del personaje intercalandose

## Libro de Producción

con un amarillo que estará en los distintos planos debido a la reflexión que establece el monólogo .

Para el día o el sueño que encontramos en la historia manejamos una tonalidad azul, difuminada con un espectro blanco que nos de la perspectiva que se busca todo esto con el fin de encontrar a través del color la manera de emitir las distintas emociones que tienen nuestro personajes

Aparte se adaptara una musicalización diseñada especialmente para el cortometraje echa a través de muchos loop's y plugins de una biblioteca para efectos especiales que tiene el sonidista se utilizara siempre material libre de derechos de autor y si se llega a utilizar audio de ambiente como el bar que tiene una música predefinida por su horario de trabajo no pasara de 30 segundos cosa que podemos utilizar libremente para el beneficio del cortometraje

### 1.6 FICHA TÉCNICA

TÍTULO	MOMENTOS DE APOCAMIENTO	
GÉNERO	DRAMA	
IDIOMA	ESPAÑOL	
DURACIÓN	DE 8 A 10 MINUTOS	
FORMATO DE RODAJE	720 X 480	
FORMATO FINAL	DVD	
<b>CARGO</b>	<b>NOMBRE</b>	<b>NACIONALIDAD</b>
Productor	ERIKA IDARRAGA	COLOMBIANA
Productor Ejecutivo	ERIKA IDARRAGA	COLOMBIANA
Productor de Campo	ERIKA IDARRAGA	COLOMBIANA
Guión	FABIAN TORRES	COLOMBIANO
Director	FABIAN TORRES	COLOMBIANO
Script	SINDY NIÑO	COLOMBIANO
Actores principales	FABIAN TORRES	COLOMBIANO
Actores secundarios	FABIAN TORRES	COLOMBIANO
Jefe de Casting	FABIAN TORRES	COLOMBIANA
Director de fotografía	FABIAN TORRES	COLOMBIANO
Camarógrafo	FABIAN TORRES	COLOMBIANO
Asistente de Cámara	FABIAN TORRES	COLOMBIANO
Foto Fija	FABIAN TORRES	COLOMBIANO
Diseñador de Producción	ERIKA IDARRAGA	COLOMBIANA

## Libro de Producción

Director de Arte	SINDY NIÑO	COLOMBIANA
Jefe de Ambientación	SINDY NIÑO	COLOMBIANA
Escenógrafo	SINDY NIÑO	COLOMBIANA
Diseñadora de vestuario	SINDY NIÑO	COLOMBIANA
Jefe de maquillaje y peinados	SINDY NIÑO	COLOMBIANA
Sonidista	MIGUEL CAVALO	COLOMBIANO
Microfonista	MIGUEL CAVALO	COLOMBIANO
Director Efectos Especiales	FABIAN TORRES	COLOMBIANO
Editor	FABIAN TORRES	COLOMBIANO
Mezcla de audio	MIGUEL CAVALO	COLOMBIANO
Música original	MIGUEL CAVALO	COLOMBIANO

### 1.7 Staff de Producción

#### STAFF TÉCNICO

<b>Título</b>	Momentos de apocamiento					
<b>Productor</b>	Erika Idarraga					
<b>Director</b>	Fabián Torres					
<b>Asistente</b>	--					
<b>Asistente</b>	--					
<b>NOMBRE</b>	<b>IDENTIFICACIÓN</b>	<b>CARGO</b>	<b>TEL. FIJO</b>	<b>CELULAR</b>	<b>DIRECCIÓN</b>	<b>MAIL</b>
Fabian Torres	1018422928	Director	2827693	3213147448	Cr 10 con Cl 21 local 461	blowspot01@hotmail.com
Erika Idarraga	1030592183	Productora	4097722	3142521785	Calle 43ª No. 72g 74 sur	marcela.hop@hotmail.com
Sindy Niño	1026575653	Directora de arte	2470774	3115248879	Calle 12ª No. 26ª 18	handled_0331@hotmail.com
Miguel Cavallo	80816465	Sonido/asistente	4775401	3112961771		Macx1984@hotmail.com

## **CAPITULO 2**

### **2.1**

CORPORACIÓN UNIFICADA DE EDUCACIÓN SUPERIOR

CUN

DIRECCIÓN Y PRODUCCIÓN DE MEDIOS AUDIOVISUALES

Fabián Andrés torres ramos	CC.1018422928	TECNÓLOGO
Sindy mayerly niño Restrepo	CC.1026575653	TÉCNICO
Erika marcela	CC.1030592183	TECNICO
Miguel ángel Cavalo	cc.80816465	TECNICO

## **2.2 MOMENTOS DE APOCAMIENTO**

FALTA O PÉRDIDA DE ÁNIMO, FUERZA O ENERGÍA:

DEFINICION EXTRAÍDA DEL DICCIONARIO Word REFERENCE

Fuente: [HTTP://WWW.WORDREFERENCE.COM/DEFINICION/APOCAMIENTO](http://www.wordreference.com/definicion/apocamiento)

## **2.3 JUSTIFICACIÓN**

El cortometraje “momentos de apocamiento” es realizado en primera estancia como proyecto de grado del programa de medios audiovisuales de la cun, basándonos en el aprendizaje y las herramientas obtenidas a lo largo del proceso académico. Se nos dio la oportunidad de hacer un producto audiovisual para la muestra de nuestras capacidades creativas ante la libre elección del tema.

Se escoge un tema que trata sobre una problemática contemporánea entre jóvenes de 18 a 30 años sobre la pérdida del respeto propio y el amor conjunto entre hombres y mujeres y la pérdida de la noción a través de sueños que revelan sentimientos internos de los personajes donde la intención es dar un aporte visual y un punto de vista claro del tema. El aporte cultural es entregar al público una visión de la realidad y una reflexión sobre el modo de vida de cada persona que se sienta identificada.

Esperamos tener a corto plazo un impacto a los jurados mostrando la creatividad y la calidad de trabajo de los próximos graduados de la institución. A mediano plazo se espera poder entrar en un

concurso y evento audiovisual donde se pueda inscribir el cortometraje para que a largo plazo podamos tener una posibilidad de trabajar en proyectos audiovisuales más grandes y creativos.

Los integrantes del grupo tendrán la oportunidad de mostrar sus habilidades en las áreas establecidas y la capacidad de ejercer cualquier función en una producción obteniendo más experiencia y calidad en sus muestras.

Finalmente el cortometraje es realizado por la condición académica la cual nos dará la oportunidad de titularnos como técnicos audiovisuales mostrando un producto que se basa en una historia contemporánea que puede ser entendida y vivida aquí como en cualquier otro lugar, dejando una reflexión y un mensaje claro sobre las distintas actitudes y acciones que vivimos a lo largo de nuestras etapas, sobre todo en la adolescencia, donde se pierde la noción de las cosas y la manera de responder ante los actos que hacemos.

#### **2.4 CONTEXTO**

El tema de investigación principal es el comportamiento de los jóvenes de hoy en día frente a al compromiso, la manera en que se manifiestan los distintos sentimientos a través de los sueños y la manera de perder la noción de la realidad a través de lo onírico bajo distintas situaciones de vida, ya que el problema de igual manera es visto en cualquier tipo de persona no importa su etnia ni su condición social. La idea surge de experiencias propias como habituales de las personas con las que convivo, siento que es un tema el cual afecta a toda la generación contemporánea sea por cualquiera que haya sido su experiencia y al sentir que es algo no fuera de lo real logramos entender la capacidad de desempeñarnos mejor creando un producto del cual

tengamos conocimiento, así nos podremos asegurar de utilizar todas las herramientas y así mismo de nuestro trabajo ya que la imagen viva de los referentes somos nosotros mismos.

### **2.5 PROBLEMA INVESTIGATIVO:**

La problemática que encontramos en relación con el cortometraje es basada en la problemática del personaje puesto que trata de una historia de vida real donde sus componentes de la problemática es el alcoholismo que por culpa de ello perdió muchas cosas y oportunidades en su vida, otro factor es la parte psico-afectiva y psicológica del personaje afectando así su estado emocional, en el entorno en que vive y recopilando sueños que quisiera que fuera realidad para equilibrar su mente y estado emocional. Para esto, nos enfocaremos en ciertos temas que darán partida a las vivencias del personaje como el alcoholismo, los problemas que causa física, psicológica y socialmente y la relación entre los sueños con la realidad.

### **2.6 HIPÓTESIS**

Si el consumo de bebidas alcohólicas es influenciada por el ambiente en el que se desarrolla el adolescente entonces, en un futuro este desarrolla enfermedades graves causadas por el alcoholismo.

La convivencia social que tiene el adolescente hace que despierten inquietudes en el joven porque ellos buscan nuevas experiencias en la vida, esto provocará que el joven quiera consumir bebidas alcohólicas.

¿será que el adolescente desconoce las consecuencias y conflictos que puede provocar el abuso en el consumo de bebidas alcohólicas?

### **2.7 OBJETIVOS**

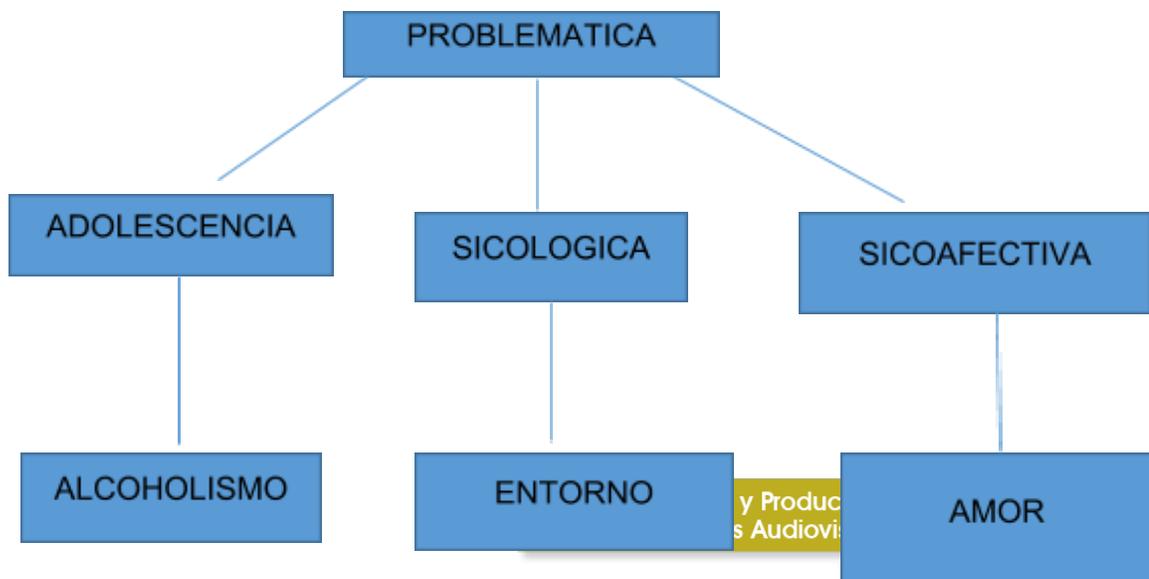
#### **Objetivo General**

Contribuir y pregonar información en la investigación para ayudar a resolver la problemática del alcoholismo en los jóvenes e identificar una problemática en un grupo específico de personas (adolescentes) para crear conciencia del fenómeno que hoy en día influye demasiado y ataca de forma silenciosa y rápida en nuestro organismo.

**Objetivos específicos**

- Identificar la problemática que tiene los jóvenes con el alcohol relacionándolo con la historia de la vida real del cortometraje
- Dar a conocer por qué el adolescente se refugia en el alcohol y lo peligroso que puede ser el comenzar a beber desde la juventud
- Informar sobre las posibles soluciones para resolver el problema mediante la concientización de los jóvenes
- Concientizar a los jóvenes involucrados en este problema social
- Obtener una calificación satisfactoria que compense el esfuerzo y las expectativas de todo el equipo de trabajo

**2.8 MARCO CONCEPTUAL**



## 2.9 METODOLOGIA

En la materia opción de grado, es indispensable tener una muestra audiovisual en la que se implanten los conocimientos que como alumnos hemos adquirido a través del ciclo técnico de medios audiovisuales. Partiendo de esta norma académica, se planteó realizar un cortometraje para el cual se debería escribir el guion literario donde se mostraría por escrito como sería la historia por escenas. Para esto, el guionista se basó en temas sociales contemporáneos.

Después de tener el guion literario empezamos a buscar los temas más relevantes de la idea para darle una base investigativa. Encontramos que el detonante de la historia se desarrolla en base al estilo de vida del protagonista, toma todos los días y gracias a esto queda solo, pues por sus malas decisiones perdió a algunas personas de su vida y el cariño de otras; en un momento vemos como su conciencia actúa frente a él tratando de ubicarlo juzgando sus acciones. También giramos en torno a un sueño en el cual el admite sus errores, pero lo hace de una forma sónica en la que cree que todo estará bien y enterándose después de una realidad en la que no cree estar.

Luego de analizar la historia, se organizaron las ideas básicas para plantearlas y definir el tema de investigación de cada uno, mostrando la parte general y luego los puntos del cortometraje como tal (alcoholismo, problemas de pareja, amor propio, sueños y la relación entre todos creando el hilo conductor). Luego de tener el material, se comparó con la investigación, notando que

lo que se encontró en información se representaba con la historia.

## **2.10 INCONVENIENTES DE DESARROLLO**

- El principal inconveniente que tenemos frente al proyecto es la cantidad reducida de personas en el equipo de trabajo. Teniendo en cuenta que este tipo de proyectos necesita de varias personas para que cada cargo esté cubierto, y, al ser solo tres en el grupo, cada uno de los integrantes debe responder por otras cosas fuera de lo estipulado al inicio. Esto nos afecta en cuanto al rendimiento de cada uno y la parte económica, pues al ser tres, los gastos se incrementan. Para facilitar la realización, contamos con la colaboración de un compañero para uno de los dos días de grabación y que nos ayudara de forma gratuita
- Otro inconveniente son los actores, pues al ser dos días de rodaje no contamos con el dinero para costear esa parte. De no ser solucionado, deberá actuar alguna de las mujeres del equipo de producción y conseguir el actor principal.
- Un inconveniente más fue la falta de equipos para el rodaje ya que la universidad que es la que nos facilita la herramienta de trabajo ya estaba separado por otro grupo y nos tocó realizarlo con los equipos que teníamos que no son de tan alta calidad como lo fue la cámara, el sonido que se grabaría directamente a la cámara y las luces solo eran dos reflectores pequeño ya que uno se quemó de los tres que teníamos

## **2.11**

### **BIBLIOGRAFIA**

M. Lazo Donald, (2001), *alcoholismo, lo que usted debe saber, lo que usted debe hacer*, Colombia

Francia. Floren (2013), *el código de los sueños*.

## CAPITULO 3

### 3.1

#### Momentos de apocamiento

Ext. Calle - noche

Kevin va caminando hacia su casa, mientras toma licor de una botella que lleva en su mano, choca en el camino con dos ladrones

Kevin  
¿Pero qué viejo?

Discute enojado porque lo empujaron

Ladrones  
¿Qué pasa viejo, se va a hacer robar o que gonorra?

Entonces que muy visajoso mi perro, muy visajoso, se va hacer robar, abra de aquí.

Lo miran con ganas de robarlo y se abalanzan a el Da la vuelta y corre para su casa. Los ladrones lo observan y deciden dejarlo ir, dan la vuelta siguiendo su camino

Int. Sala Kevin - noche

Kevin llega a su casa y entra, luego de cerrar la puerta se toma el último trago que le queda en la botella

Kevin  
Hijueputa!  
Casi me roban malditos!!!

La lanza contra una pared, camina sobre los vidrios y se dirige a sacar un nuevo trago, regresando a sala

Que mierda de vida, estoy borracho..  
Que chimba!

Se lanza sobre el sofá, cierra los ojos y respira profundo tomándose el trago. Mientras mira el reloj y su calendario ve cómo pasa el tiempo (time lapse reloj)  
Recibe una llamada de nix

Agg que vieja pa fastidiosa  
Hablamos mañana

Se levanta del sofá camino a su cuarto pasa por el espejo y ve su reflejo. Se detiene por un momento y se mira fijamente, quedando frente al espejo y empieza a hablar con el mismo

Monologo

Kevin

Jajaja soy una chanda, maldita sea

Se toma un trago y se vuelve a observar

Que pasa marica  
Jajajajaja  
Como siempre, todo le importa un culo  
Haciendo siempre lo que se le da la  
puta gana  
Jajaja

Reflejo

Jajaja que orgullo  
Le parece bonita la vida que lleva,  
Ya perdió a su familia, sus supuestos  
amigos, y va a perder a quien de verdad  
siempre está a su lado.  
Que tristeza

Int. Bar - noche (flashback)

Están dialogando Kevin y Nix en el bar después de darse un beso empiezan a discutir

Nix

No seas así Cálmate

Kevin

Marica no me joda más

Nix

Cálmate pero porque te vas, no te pongas a si

Kevin

Valla pa su mierda

Int. Sala Kevin - noche

Vuelve la imagen de Kevin frente al espejo

REFLEJO

Despierte marica que la vida no es un sueño O que, va esperar que el tiempo se la pase con personas que solo lo buscan para tomarse una cerveza y fumarse hasta la vida

Ext. Calle noche (flashback)

Vemos imágenes de él cuándo sale del bar y camina por la calle y una voce off

Llegando a casa siempre tarde,  
haciendo lo que quiere sin importarle

los demás diciendo y haciendo cosas  
que nunca va cumplir

INT. SALA KEVIN - NOCHE

Vuelve la imagen e Kevin frente al espejo

Por qué anda viviendo una película sin  
trama que no tiene un inicio ni final  
pensando siempre

Y en tono de burla

Jajajajaja Voy a cambiar voy a ser  
mejor Pero no hace nada para que esto  
suceda, Aparentando ante a los demás  
lo que no es.

Kevin

A nadie le importa mi vida siempre he  
estado solo

Reflejo

Siga pensando así y vera como su sueño  
muy pronto tendrá un final

Kevin

No me quiero estancar con un compromiso  
sabiendo que todavía lo que puedo es  
disfrutar

Reflejo

Todavía estás a tiempo de cambiar

El camino en el que transitas.

Cuando aprendas a aceptar en vez de  
esperar algo...  
tendrás menos desilusiones.

Kevin

Mirándose fijamente en el espejo respira profundo

Jm!!! No sé porque me paso algo así a  
veces la vida nos trae momentos de  
apocamiento como este tal vez si la  
escuchara

Retirándose del espejo sigue bebiendo y se quita la chaqueta  
y la deja en el piso recostándose en el sofá quedándose  
dormido

Int. Sal Kevin - día

Al despertar Kevin escucha que llaman a su puerta y entre  
dormido y enguayabado se arregla y atiende el llamado  
Al abrir la puerta encuentra a su amiga nix

Kevin

Hola, como estas sigue  
Te estaba pensando

Nix lo mira y sonríe, Kevin se hace el que no pasó nada

Sigue estás en tu casa toma asiento,

Mientras camina a la cocina para servir un trago le ofrece  
uno a nix y empiezan a conversar

Huy mujer anoche tome demasiado no  
recuerdo nada de lo que paso, Jajaja  
solo sé que casi me roban dos sujetos

Nix lo mira fijamente a los ojos y sonríe dándole un abrazo muy  
fuerte

Pero no pasó nada gracias a dios,  
no vuelvo a salir así de tarde

Hablan por un tiempo recostados en el sofá (time laps)  
De repente Kevin se queda mirando fijamente los ojos de nix y ve  
cuando ella suelta una lagrima

No llores yo estoy contigo perdóname  
por lo que he sido yo sé que la  
embarre y que no debí comportarme  
contigo de esa manera

Mientras la besa apasionadamente pasa el tiempo y se  
empiezan a desnudar

Nix se le acerca al oído a susurrarle

Nix

Te quiero, siempre te he querido y  
siempre estaré contigo en tu corazón en  
tu cabeza y en cualquier lugar Puede  
que no esté en tu cielo quizás tus  
estas en el mío y nunca te abandonare

Kevin queda sorprendido al escuchar eso de nix

KEVIN

Lo dices como si las cosas fueran a  
cambiar, créeme estoy arrepentido por  
no valorarte y haberte echo sentir mal  
yo sé que aún no es demasiado tarde

Besándose apasionadamente empieza a sonar el celular de  
Kevin una y otra vez despertándolo del sueño en el que  
estaba,

Int. Sala Kevin - día

Kevin esta tirado sobre el sofá recién levantado

Kevin

Ohm, donde esta

Busca el celular en la chaqueta que está en el piso y  
contesta

Kevin

Alo con quien hablo

Se escucha solo la voz del amigo de Kevin

Amigo de Kevin

Hola Kevin como estas

Kevin

Bien me acabo de levantar,  
Estoy algo cansado

Amigo de Kevin

Lamento tener que despertarlo hermano  
pero le tengo malas noticias

Kevin

Que que!!! Cómo???

Amigo de Kevin

Anoche cuando estaba en el bar con su  
amiga

Usted discutió con ella y se fue ella  
se quedó llorando y se puso a beber sin  
control

Int. Bar - noche (flash forward)

Vemos la escena de ese momento

Nix queda triste por la discusión que tuvo con Kevin pide  
una botella y empieza a beber sin control

Amigo de Kevin

Voce off

Llegaron dos sujetos al bar y empezaron  
hablar con ella porque la vieron sola

Decidió salir como a los 30 minutos que  
usted ser fue cuando me di cuenta los  
dos sujetos que estaban con ella  
tampoco estaban

Int. Sala Kevin - día

Volvemos con la imagen de Kevin desesperado en el teléfono

Kevin

Como así

¿Ella está bien?

Int. Bar - noche (flash forward)

Amigo de Kevin

Vemos la escena de ese momento

(Voceoff)

Sonaron unos disparos y unos gritos  
cerca del bar, salimos y ella estaba  
tendida en el suelo derramando mucha  
sangre

Int. Sala Kevin - día

Volvemos con la imagen de Kevin desesperado en el teléfono

KEVIN

Exclama

¡Nooo!

EXT. CALLE - NOCHE FLASH FORWARD

AMIGO DE KEVIN

Vemos la escena de ese momento

(Voceoff)

Lo único que nos pidió fue que le  
avisáramos a usted, no nos pudimos  
comunicar fue demasiado tarde

INT. SALA KEVIN - DÍA

Volvemos con la imagen de Kevin  
Asustado y con la respiración agitada, aleja el teléfono de  
su rostro y sale corriendo al espejo en donde tras fallidos  
reclamos a su imagen entra en furia

KEVIN

Oiga  
Si escucha  
Que nix está muerta  
Jajajajaja  
Oiga le estoy hablando  
Responda  
Responda

Empieza a llorar con risa nerviosa

Jajaja porque a mi  
 Porque a mi  
 Esto tiene que ser una pesadilla  
 Quiero despertar

Rompe el espejo con el celular Quedando tirado en el suelo  
 sin consuelo alguno rogando despertar de esa pesadilla

## 3.2 Guion técnico

### GUIÓN TÉCNICO

Título		Momentos de apocamiento			
Productor		Erika Idarraga			
Director		Fabian Andrés torres			
Asistente		--			
Asistente		--			
ESC.	PL.	IMAGEN	SONIDO	T.P.	T.T.
1	1	P.G. de una calle y Kevin en movimiento con inclinación lateral	Sonido ambiente , efectos en post	5"	5
1	2	P.G.CONTRAPLANO: de la calle y Kevin en movimiento punto opuesto a su eje con inclinación lateral	Sonido ambiente , efectos en post	10"	15
1	3	SUB: de Kevin caminando por la calle	Sonido ambiente , efectos en post	5"	20
1	4	P.E: que solo nos muestra la acción de los tres personajes en cuadro	Sonido ambiente , efectos en post y diálogos de los personajes	8"	28
1	5	PICADO: desde un árbol para mostrar diminuto a Kevin frente a los ladrones	Sonido ambiente , efectos en post Y diálogo de los personajes	4"	32
1	6	OVERSHOULDER: del personaje llegando a su casa plano a mano alzada para generar su inestabilidad	Sonido ambiente , efectos en post	3"	35
2	7	P.A: Kevin entra en su casa la cámara esta fija y vemos desde sus rodillas hasta su cabeza mientras entra	Musicalización muy suave y ambiente natural de la llegada a la casa	25	1min
2	8	P.M de Kevin mientras se toma el último trago y se desplaza siempre por el apartamento	Ambiente y musicalización suave post sonidos de vidrios y respiración agitada	10	1:10
2	9	P.P: del reloj	Musicalización time laps	5	1:15
2	10	PICADO: de Kevin en el sofá será el plano que predomina en esta parte de la historia	Sonidos de loop's en post	10	1:25
2	11	Contra plano del plano medio contra el espejo para invertir su eje y dar relevancia al espejo	Sonidos de barridos cada que se muestre el espejo en post	3	1:28
3	12	P.G: del bar mostrando la locación	Música ambiente que tenía el bar se omitirán la mayoría de sonido solo se dejara la mezcla de post	10	1:38
3	13	CONTRAPLANO: del bar mostrando distintos puntos de vista	Música ambiente post	3	1:41
3	14	P.M: de las botellas los elementos relevantes de la escena y de Kevin hablando con nix la cámara se desplazara con paneos de izquierda y derecha	Efectos de loop's y musicalización en post	4	1:45

3	15	P.A: de Kevin y nix discutiendo vemos como pelean tumban las botellas y él se va dejándola sola	Música ambiente que tenía el bar se omitirán la mayoría de sonido solo se dejara la mezcla de post para el momento del dialogo	10	1:55
4	16	P.P: del reflejo de Kevin frente al espejo en claro oscuro con cámara fija	Diálogos de guion y musicalización de post tensión y reflexión serán los sonidos predominantes muy agudos y muy graves	15	2:10
4	17	CONTRAPLANO: del primer plano anterior con la imagen de la cara de Kevin	Diálogos de guion y musicalización de post tensión y reflexión serán los sonidos predominantes muy agudos y muy graves	15	2:25
5	18	P.M: de Kevin caminado por varias calles con paneos y travelling	Voce off dialogo del monologo de Kevin	5	2:30
5	19	P.G: de Kevin pasando por cuerdas oscuras y diminutas borracho	Voce off dialogo del monologo de Kevin	5	2:35
5	20	OVER SHOULDER: seguimiento de Kevin en su camino por la calle hasta su casa con un movimiento de cámara a mano alzada	Voce off dialogo del monologo de Kevin	10	2:45
6	21	P.P de la cara de Kevin frente al espejo plano que se usara repetidamente porque se cortara a traves de post para intercalar imágenes en el discurso	UNACA VOZ LA DE LOS PERSONAJES Y SU DIALOGO	10	2:55
6	22	CONTRAPLANO: Del reflejo de Kevin en el espejo	Musicalización en post de desespero	5	3 min
6	23	P.M: de Kevin y su reflejo en el espejo	Voces que suenan por todo lado Y el dialogo del monologo de Kevin	5	3:05
6	24	PICADO: terminaremos con un picado tras el último plano medio que llevara un paneo hacia la izquierda con el personaje recostándose en el sofá quedando como objetivo	Musicalización leve para entrar a un sueño profundo a Kevin tras recostarse en el sofá	15	3:20
7	25	P.G: será mientras Kevin despierta y le abre la puerta a nix hasta tomar asiento en el sofá	Dialogo según guion musicalización incidental en el momento de la historia aplicada mediante post	20	3:40
7	26	P.M: vemos a Kevin y a nix sentados en el sofá dialogar y pasa un time laps con cámara fija	Diálogos de los personajes y musicalización en post	30	4:10
7	27	Subjetiva 1nix observa a Kevin	Musicalización en post	5	4:15
7	28	Subjetiva 2 Kevin observa a nix	Musicalización en post	5	4:20
7	29	P.P: de Kevin y nix besándose apasionadamente en el sofá con paneos y cortes según edición terminando en el interior plano medio y Kevin mirando una llamada que recibe	Musicalización hasta que suena el celular	30	4:50
8	30	P.M: de Kevin contestando la llamada de su amigo	Música de post , celular y vidrios en el suelo al despertar Kevin, se escucha voce off del amigo	10	5min
8	31	P.P: de Kevin hablando através del teléfono con desesperación la acción es continua y se cortara a traves de flashback retomando siempre el mismo plano	Música ambiente de exteriores en el flashback y musicalización incidental en el momento de tensión se escucha voce off del amigo	5	5:05
8	32	PICADO: de Kevin dormido en el sofá despertándose y pasando a un plano medio a través de jump cut se hará en edición	Sonido ambiente	5	5:10
9	33	P.G: vemos el bar y vemos a nix bebiendo sola hasta que llegan dos sujetos	Música ambiente de bar	15	5:25
9	34	P.M: los dos sujetos pasan por el lado de nix pro ella se enfada y se va	Música ambiente diálogos de los personajes	15	5:40
10	35	P.P: la cara de Kevin desesperado en el teléfono la cámara lo sigue suave mente con un paneo a la derecha	Musicalización incidental en la escena, voceoff del amigo de Kevin y efectos de loop's en post	5	5:45
11	36	SUBJETIVA: del barman saliendo del bar al escuchar disparos ve a nix tendida en el piso	Musicalización en post y una voceoff de fondo	10	5:55

## Libro de Producción

12	37	P.P: la cara de Kevin desesperado en el teléfono la cámara lo sigue suave mente con un paneo a la derecha	Musicalización incidental en la escena, voceoff del amigo de Kevin y efectos de loop's en post	5	6min
13	38	SUBJETIVA: esta con nix tendida en el piso y mira su celular con una llamada activa a Kevin	Musicalización en post y una voceoff de fondo	10	6:10
14	39	P.M: Kevin desplazándose hacia el reflejo suyo en el espejo la cámara lo sigue con un paneo a la derecha	Audio dialogo del guion y musicalización y efectos en post	10	6:20
14	40	P.P: la expresión de Kevin frente al teléfono alejándolo y caminando hacia el espejo	Audio dialogo del guion y musicalización y efectos en post	15	6:35
14	41	PICADO: Kevin rompe el espejo y cae tendido en el piso llorando y terminamos con fundido a negro	Audio dialogo del guion y musicalización y efectos en post	30	7:05 min

ESC. Número de escena

PL. Número de plano

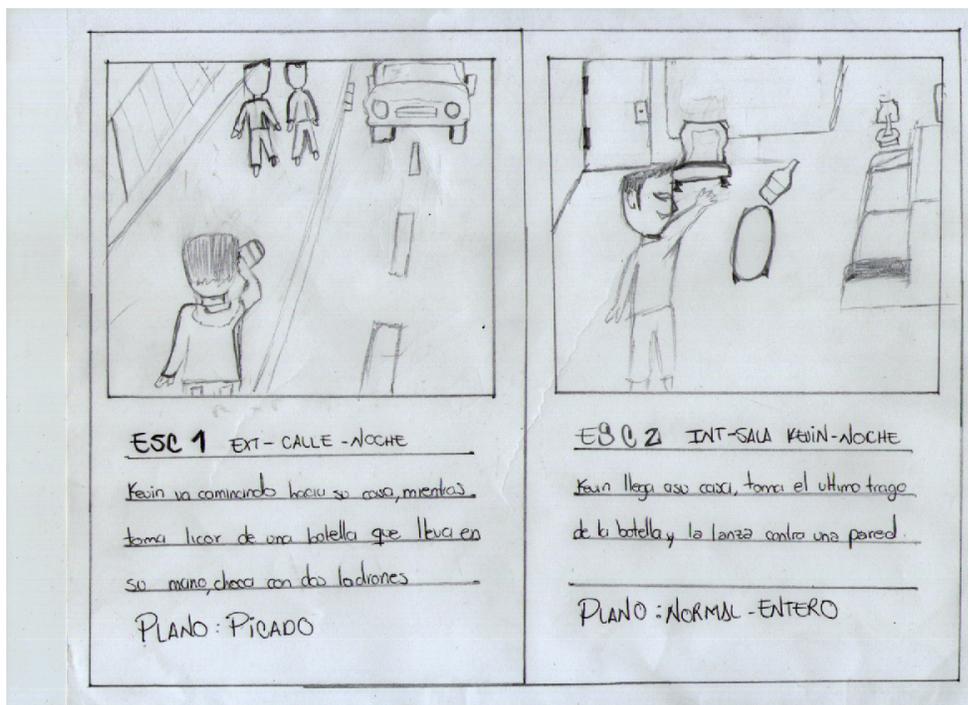
IMAGEN Descripción de la acción con valores de plano, angulaciones de cámara y movimientos.

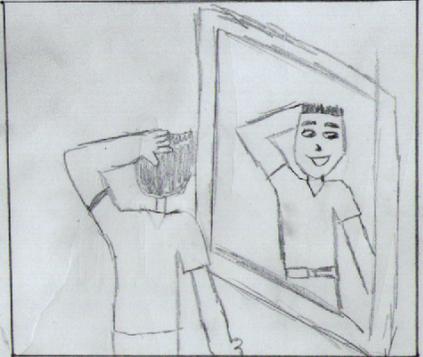
SONIDO (Música, sonidos, diálogos) debe corresponder a la descripción de la imagen.

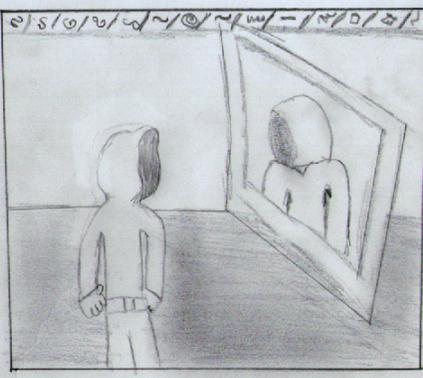
T.P. Tiempo que dura el plano

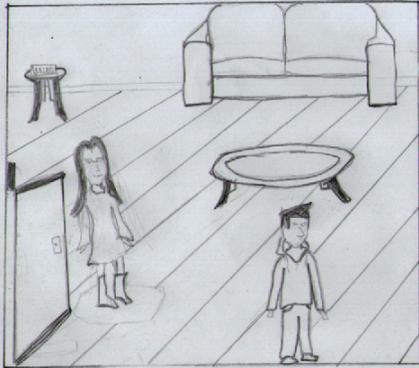
T.T. Sumatoria de tiempo

3.3 Story Board



	
<p><u>ESC 3 INT-BAR-NOCHE (flashback).</u> Están dialogando Kevin y Alex en el bar después de darse un beso, empiezan a discutir. PLANO: AMERICANO</p>	<p><u>ESC 4 INT-SALA KEVIN-NOCHE</u> Imagen de Kevin frente al espejo. PLANO: PRIMER PLANO</p>

	
<p><u>ESC 5 EXT-CALLE-NOCHE (Flashback)</u> Vemos la imagen de él cuando sale del bar y camina por la calle. Voice off PLANO: GENERAL</p>	<p><u>ESC 6 INT-SALA KEVIN-NOCHE</u> Vele la imagen de Kevin frente al espejo. PLANO: MEDIO</p>



ESC 7 INT-SALA KEVIN-DÍA  
Al despertar Kevin escucha que llaman a su  
puerta, y abre el llamado encuentra  
que es su amiga Nix.

PLANO: CONJUNTO-GENERAL



ESC 8 INT-SALA KEVIN-DÍA  
Kevin esta tirado sobre el  
sofa, recién despierto

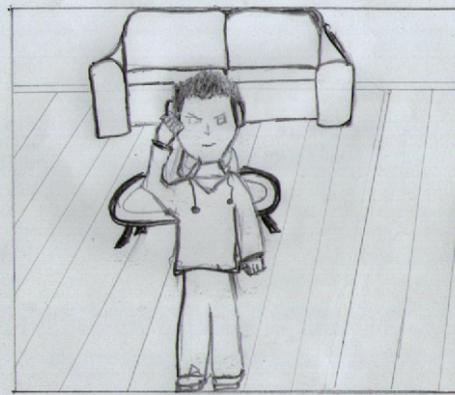
PLANO: GENERAL



ESC 9 INT-BAR-NOCHE (Flash forward)

Nix queda triste por la discusión que  
tuvo con Kevin, pide una botella  
y empieza a beber sin control.

PLANO: AMERICANO



ESC 10 INT-SALA KEVIN-DÍA

Voltemos con la imagen de Kevin  
desesperado en el telefono

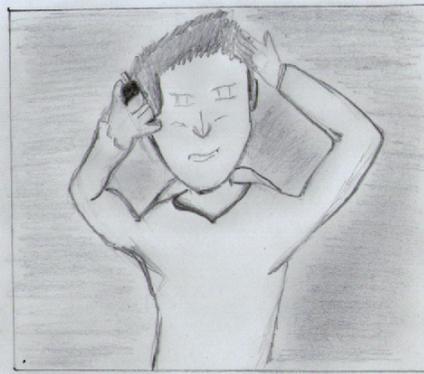
PLANO: MEDIO



ESC 11 EXT-BAR-NOCHE (Flash forward)

Momento en que Nix esta  
tumbada en el piso derramando  
mucha sangre

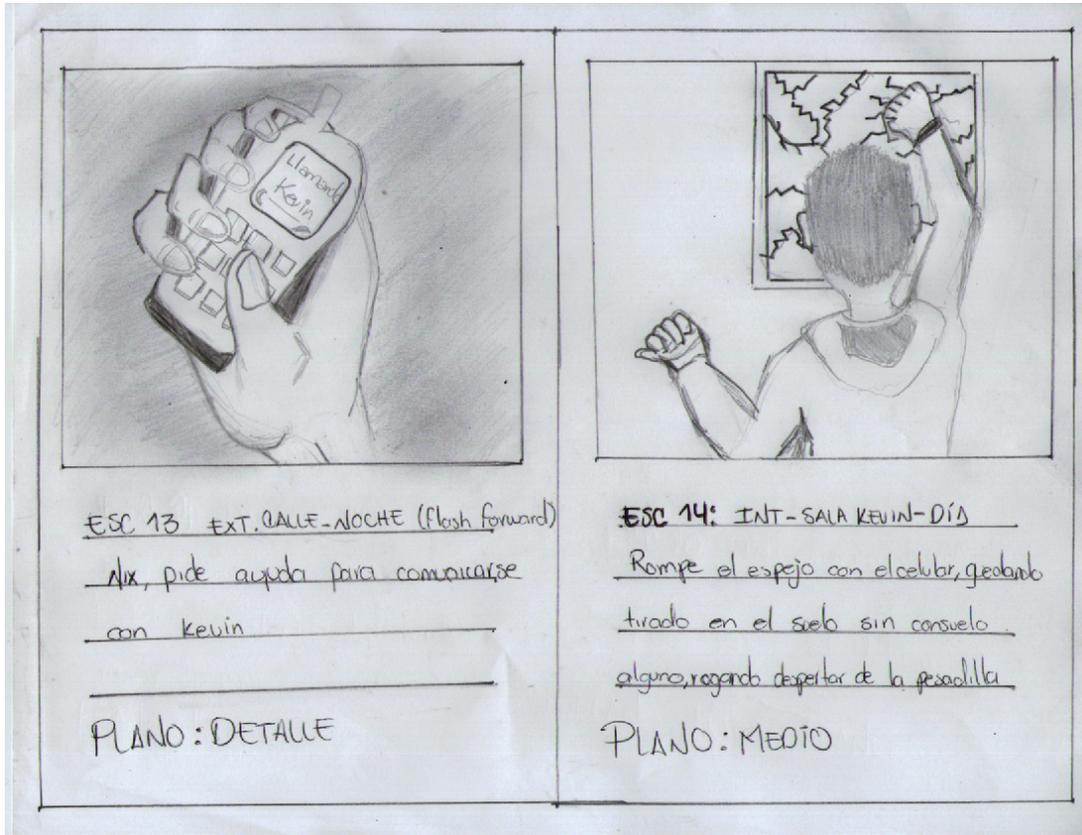
PLANO: PICADO



ESC 12 INT-SALA KEVIN-DÍA

Voltemos con la imagen de Kevin  
desesperado en el telefono

PLANO: PRIMER PLANO



**CAPITULO 4**

4.1 Presupuesto

Si usted considera necesario incluir algunos costos puede hacerlo. Si hay costos que no apliquen para su proyecto puede dejar vacía la celda.

Formato de rodaje	720 X 480
Semanas de preproducción	17
Semanas de rodaje	3 DIAS
Semanas de posproducción	2
TOTAL PESOS:	

**NOMBRE DEL PROYECTO: MOMENTOS DE APOCAMIENTO** \_\_\_\_\_

**PRODUCTOR:** ERIKA IDARRAGA  
**DIRECTOR:** FABIAN TORRES

**RESUMEN**

	<b>Subtotal</b>
<b>1. DESARROLLO:</b>	\$ 2.000,00
<b>2. PREPRODUCCION:</b>	\$ 41.500,00
<b>3. PRODUCCION Y RODAJE:</b>	\$ 377.000,00
<b>4. POSPRODUCCION:</b>	
<b>5. PROMOCION Y LANZAMIENTO:</b>	
<b>GRAN TOTAL</b>	<b>\$ 420.500,00</b>

					Subtotal en pesos
		Precio unitario	Unidad	Precio en pesos	
<b>1. DESARROLLO :</b>					<b>\$ 0,00</b>
Presentación		\$ 0,00	1	\$ 0,00	
	Fotocopias	\$ 2.000,00	1	\$ 2.000,00	2.000

					Subtotal en pesos
		Precio unitario	Unidad	Subtotal en pesos	
<b>2. PREPRODUCCION :</b>					<b>\$ 0,00</b>
<b>ADMINISTRACION GENERAL</b>					
Papelería y fotocopias		\$ 2.000,00	3	\$ 6.000,00	41.500
Cafetería y refrigerios		\$ 27.000,00	1	\$ 27.000,00	
Transportes urbanos		\$ 1.700,00	5	\$ 8.500,00	

					Subtotal en pesos
		Precio unitario	Unidad	Subtotal en pesos	
<b>3. PRODUCCIÓN Y RODAJE:</b>					<b>\$ 0,00</b>
<b>ADMINISTRACION PELICULA</b>					
Comunicaciones		\$ 5.000,00	2	\$ 10.000,00	377.000
<b>ELENCO</b>					

<b>Actores principales</b>			\$	1	\$
			30.000,00		30.000,00
<b>LUMINOTECNIA Y GRIP</b>					
<b>Dimmers</b>			\$	1	\$
			40.000,00		40.000,00
<b>Compra filtros</b>			\$ 5.000,00	1	\$ 5.000,00
<b>Material de consumo</b>			\$ 0,00	1	\$ 0,00
<b>DIRECCION ARTISTICA</b>					
<b>Compra elementos ambientación</b>			\$	1	\$
			56.000,00		56.000,00
<b>Compra elementos utilería</b>			\$	1	\$
			30.000,00		30.000,00
<b>Compra elementos de vestuario</b>			\$	1	\$
			44.000,00		44.000,00
<b>Materiales de escenografía</b>			\$ 3.500,00	2	\$ 7.000,00
<b>Elaboración escenografía</b>			\$ 2.000,00	2	\$ 4.000,00
<b>Alquiler y restauración locaciones</b>			\$ 0,00	1	\$ 0,00
	Interiores		\$	1	\$
			82.000,00		82.000,00
	Exteriores		\$ 0,00	1	\$ 0,00
	Adecuación locaciones		\$ 0,00	1	\$ 0,00
	Servicios locaciones		\$ 0,00	1	\$ 0,00
	Teléfono en locaciones		\$ 0,00	1	\$ 0,00
	Limpieza		\$ 0,00	1	\$ 0,00
	Reparación daños		\$ 0,00	1	\$ 0,00
<b>MATERIAL VIRGEN</b>					
<b>Cassettes VHS (video assist)</b>			\$ 5.000,00	2	\$ 10.000,00
<b>Material de consumo</b>			\$ 0,00	1	\$ 0,00
<b>Otros</b>			\$ 0,00	1	\$ 0,00
<b>TRANSPORTE</b>					
<b>Taxis</b>			\$	1	\$
			32.000,00		32.000,00
<b>ALOJAMIENTO Y ALIMENTACION</b>					
<b>Otros</b>			\$	1	\$
	Imprevistos:	%	17.000,00		17.000,00

377.000

**Subtotal en pesos**

	Precio unitario	Unidad	Subtotal en pesos
<b>4. POSTPRODUCCIÓN:</b>			<b>\$ 0,00</b>
<b>TRANSPORTES, VIAJES Y VARIOS</b>			
<b>Envios al exterior para revelado</b>	\$ 0,00	1	\$ 0,00

	Envios a Colombia		\$ 0,00	1	\$ 0,00
<b>Impuestos y trámites</b>			\$ 0,00	1	\$ 0,00
	Clasificación de la película		\$ 0,00	1	\$ 0,00
	Papeles legales, etc.		\$ 0,00	1	\$ 0,00
<b>Viaje al exterior para terminar copia</b>			\$ 0,00	1	\$ 0,00
	Tiquete aéreo		\$ 0,00	1	\$ 0,00
	Impuesto de salida		\$ 0,00	1	\$ 0,00
	Hotel		\$ 0,00	1	\$ 0,00
	Alimentación		\$ 0,00	1	\$ 0,00
	Transporte		\$ 0,00	1	\$ 0,00
	Gastos varios		\$ 0,00	1	\$ 0,00
<b>Otros</b>	Imprevistos:	%	\$ 0,00	1	\$ 0,00
<b>LABORATORIOS</b>					
<b>Revelado Negativo 35mm</b>			\$ 0,00	1	\$ 0,00
<b>Preparación para video</b>			\$ 0,00	1	\$ 0,00
<b>Transfer a video</b>			\$ 0,00	1	\$ 0,00
	Copión en video		\$ 0,00	1	\$ 0,00
	Copia final en 35mm		\$ 0,00	1	\$ 0,00
<b>Material de video</b>			\$ 0,00	1	\$ 0,00
	Videocassette Betacam SP y DG		\$ 0,00	1	\$ 0,00
	Videocasetes de VHS		\$ 0,00	1	\$ 0,00
<b>Supervisión de posproducción</b>			\$ 0,00	1	\$ 0,00
<b>Materiales</b>			\$ 0,00	1	\$ 0,00
<b>Compaginación/corte de negativo</b>			\$ 0,00	1	\$ 0,00
<b>Trabajos varios de laboratorio</b>			\$ 0,00	1	\$ 0,00
	Optical sync		\$ 0,00	1	\$ 0,00
	Disolvencias, etc.		\$ 0,00	1	\$ 0,00
<b>Internegativo</b>			\$ 0,00	1	\$ 0,00
<b>Interpositivo</b>			\$ 0,00	1	\$ 0,00
<b>Transfer a sonido óptico</b>			\$ 0,00	1	\$ 0,00
	Pelicula		\$ 0,00	1	\$ 0,00
	Trailer		\$ 0,00	1	\$ 0,00
<b>Elaboración créditos</b>			\$ 0,00	1	\$ 0,00
<b>Subtitulación</b>			\$ 0,00	1	\$ 0,00
<b>Primera copia</b>			\$ 0,00	1	\$ 0,00

	Pelicula - Answer Print		\$ 0,00	1	\$ 0,00
	Trailer - Answer Print		\$ 0,00	1	\$ 0,00
<b>Otros</b>	Imprevistos:	%	\$ 0,00	1	\$ 0,00

					Subtotal en pesos
			Precio unitario	Unidad	Subtotal en pesos
<b>5. PROMOCIÓN Y LANZAMIENTO:</b>					<b>\$ 0,00</b>
<b>Copias</b>			\$ 0,00	1	\$ 0,00
	Pelicula		\$ 0,00	1	\$ 0,00
	Trailer		\$ 0,00	1	\$ 0,00
<b>Publicidad (Impresos, radio, TV)</b>			\$ 0,00	1	\$ 0,00
<b>Pasajes aéreos</b>			\$ 0,00	1	\$ 0,00
<b>Viáticos</b>			\$ 0,00	1	\$ 0,00
<b>Festivales</b>			\$ 0,00	1	\$ 0,00
<b>Envíos y fletes</b>			\$ 0,00	1	\$ 0,00
<b>Nacionalización copias</b>			\$ 0,00	1	\$ 0,00
<b>Jefe de prensa</b>			\$ 0,00	1	\$ 0,00
<b>Premier</b>			\$ 0,00	1	\$ 0,00
<b>Diseño de campaña</b>			\$ 0,00	1	\$ 0,00
<b>Relaciones públicas</b>			\$ 0,00	1	\$ 0,00
<b>Afiche de pliego</b>			\$ 0,00	1	\$ 0,00
	Diseño		\$ 0,00	1	\$ 0,00
	Impresión		\$ 0,00	1	\$ 0,00
<b>Press books</b>			\$ 0,00	1	\$ 0,00
	Diseño		\$ 0,00	1	\$ 0,00
	Impresión		\$ 0,00	1	\$ 0,00
<b>Postales</b>			\$ 0,00	1	\$ 0,00
	Diseño		\$ 0,00	1	\$ 0,00
	Impresión		\$ 0,00	1	\$ 0,00
<b>Material de prensa</b>			\$ 0,00	1	\$ 0,00
<b>Artes, clisés, escritos, fotos, etc.</b>			\$ 0,00	1	\$ 0,00
<b>Otros</b>	Imprevistos:	%	\$ 0,00	1	\$ 0,00

4.2

Soporte gastos (Recibos)



**ALBERTO GARCÍA, A.**

**PRODUMAC**  
DISTRIBUIDORA DE MADERAS

NIT. 79.532.816-3 Régimen Común  
Calle 13 No. 16A-12 - Tels: 336 03 97 - 336 16 46  
FERRETERIA - RETALES AQUI EL CORTE QUE USTED NECESITA

**ALFONSO PINZON ALDANA**  
Actividad 4752 Tarifa 11.4X1000  
Dian Res. No. 320000867776 - 2012/02/08  
Habilita 96.000 al 120.000  
Autoriza del 120.001 al 150.000  
produmac@hotmail.com

Bogotá, D.C. NOVIEM. 15/01 **FACTURA DE VENTA**

Señor(es) SPINDY NIÑO No. **122718**

Dirección \_\_\_\_\_ Tel. 3115248879 No. \_\_\_\_\_  
Fecha de Vencimiento \_\_\_\_\_ Forma de Pago: Contado  Crédito

CANT.	DESCRIPCION	V. UNIT.	VALOR TOTAL
<u>2 1/2</u>	<u>PIEZA B/gue Madera.</u>		<u>20.000</u>
			<u>5.000</u>
			<u>25.000</u>
			<b>SUB-TOTAL \$</b>
			<b>I. V. A. \$</b>
			<b>TOTAL \$ <u>25.000</u></b>

**ENTREGADO**  
**CANCELADO**

SI GIRA CHEQUE FAVOR A NOMBRE DE ALFONSO PINZON ALDANA

Pagaré a PRODUMAC El valor de las mercancías que se relacionan en esta Factura de Venta en la fecha de vencimiento descrita en este mismo TITULO o VALOR en moneda Colombiana de curso legal, mercancías que el comprador declara haber recibido a entera satisfacción. Esta factura se asimila en todos sus efectos a la letra de cambio; puede endosarse y negociarse (Arts. 619, 621, 651 772 y s.s. del Código de Comercio) y se excusa el protexto.

Y esta es su casa

Impreso por: Luis Eduardo Ruiz. Nro. 19.212.419-1 Tel. 362.08.08

# Germán Torres

Regimen Simplificado  
GERMAN CORONADO TORRES TORRES  
NIT. 19.448.180-0 - Actividad ICA 7250

**SERVICIO TÉCNICO ESPECIALIZADO**

**COMPUTADORES - IMPRESORAS - CALCULADORAS  
MAQUINAS DE ESCRIBIR - TELEFAX - TELEFONÍA  
CITOFONÍA - T.V. - AUDIO Y VIDEO - DVD - VHS**

Cra. 10 No. 21-06 Of. 462 - Tel.: 284 6779  
 Beeper: 311 7011 - Cod: 2480 - Cel: 310 553 1854 - Bogotá, D.C.

**FACTURA CAMBIARIA DE COMPRAVENTA**

Nº 0265

FECHA: Bogotá, Nov 16 / 2013	
NOMBRE: Fabian Torres	
DIRECCIÓN:	TEL:
DESCRIPCION	
MARCA:	SERIE:
MODELO:	
DETALLE DEL SERVICIO:	Compra Materiales
	Para Hacer 2 DINNERS
CARACTERÍSTICAS:	
	Acumada
OBSERVACIONES:	
VALOR \$:	40.000
VALOR TOTAL \$:	<input type="checkbox"/> GARANTÍA 30 días <input checked="" type="checkbox"/> CANCELADO
FIRMA CLIENTE:	FIRMA TÉCNICO:
C.C.:	C.C.:

NOTA: Pasados 30 días no se responde por ningún Equipo dejado en reparación, la garantía solo incluye la obra de mano según el tiempo estipulado por el técnico. No respondemos por pérdidas ocasionadas, por incendios o casos fortuitos, según Artículo 3 y 774 del Código de Comercio.

PEDIDO  
  REMISIÓN  
  CUENTA DE COBRO  
  RECIBO DE PAGO

No.  

DÍA	MES	AÑO
16	11	13

CLIENTE:  

DIRECCIÓN:  

CANT.	DESCRIPCIÓN	ARTICULO	VR. UNIT	VR. TOTAL
1/4	Unidades Cneu			8500
1	Modelo 46			3200:
1	Lección 1 20			1000
1	Desarrollo 8 16			6000
\$ 18700'				
RECIBIDO			TOTAL	

**CAPITULO 5**

5.1 Cronograma de actividades

**CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES**

<b>Título</b>	MOMENTOS DE APOCAMIENTO			
<b>Productor</b>	ERIKA IDARRAGA			
<b>Director</b>	FABIAN TORRES			
<b>Asistente</b>	ERIKA IDARRAGA			
<b>Asistente</b>	FABIAN TORRES			
<b>FASES</b>	<b>ACTIVIDADES DE CADA FASE</b>	<b>INSTRUMENTOS A APLICAR</b>	<b>RESPONSABLE</b>	<b>FECHA DE ENTREGA</b>
Desarrollo	Propuestas por departamentos	Propuesta de Dirección	FABIAN TORRES	09/11/2013
		Propuesta de Producción	ERIKA IDARRAGA	09/11/2013
		Propuesta de Arte	SINDY NIÑO	09/11/2013
		Propuesta de Fotografía	FABIAN TORRES	09/11/2013
		Propuesta de Sonido	MIGUEL CAVALO	09/11/2013
		Propuesta de Montaje	FABIAN TORRES	09/11/2013
	Guión	Primer borrador de guión	FABIAN TORRES	09/11/2013
	Equipo Técnico	Ficha técnica	ERIKA IDARRAGA	12/11/2013
		Staff de Producción	ERIKA IDARRAGA	12/11/2013
Pre-producción	Guión Técnico	Guión Técnico	FABIAN TORRES , REVISADO POR SINDY NIÑO	12/11/2013
	Presupuesto	Presupuesto	ERIKA IDARRAGA	12/11/2013
		Cronograma de actividades	ERIKA IDARRAGA	12/11/2013
	Desgloses	Desglose de Locaciones	ERIKA IDARRAGA	12/11/2013
		Desglose de reparto	ERIKA IDARRAGA	12/11/2013
		Desglose de arte	SINDY NIÑO	12/11/2013
		Desglose de ambientación	SINDY NIÑO	12/11/2013
		Desglose de vestuario por personaje	SINDY NIÑO	12/11/2013
		Desglose de sonido	MIGUEL CAVALO	12/11/2013
		Story Board	SINDY NIÑO	12/11/2013
		Desglose de Producción	ERIKA IDARRAGA	12/11/2013
		Planimetrías	FABIAN TORRES	12/11/2013
		Casting	FABIAN TORRES Y ERIKA IDARRAGA	12/11/2013
		Locaciones	ERIKA IDARRAGA	12/11/2013
		Programa diario de actividades por horas	ERIKA IDARRAGA	12/11/2013
		Plan de rodaje	ERIKA IDARRAGA	12/11/2013
	Sabana de actores	FABIAN TORRES	12/11/2013	
	Sabana de locaciones	ERIKA IDARRAGA	12/11/2013	

## Libro de Producción

Producción	Producción	Producción	FABIAN TORRES, ERIKA IDARRAGA, SINDY NIÑO, MIGUEL ANGEL CAVALO Y JUAN TORRES	16/11/2013 a 17/11/2013
Post-producción	Post-producción	Post-producción	FABIAN TORRES	18/11/2013 a 29/11/2013
	Pre-entrega	Pre-entrega	FABIAN TORRES, ERIKA IDARRAGA, SINDY NIÑO, MIGUEL ANGEL CAVALO Y JUAN TORRES	02/12/2013

## 5.2 Programa diario de actividades por horas

PROGRAMA DIARIO DE ACTIVIDADES POR HORAS				
<b>Título</b>	MOMENTOS DE APOCAMIENTO			
<b>Productor</b>	ERIKA IDARRAGA			
<b>Director</b>	FABIAN TORRES			
<b>Asistente</b>	ERIKA IDARRAGA			
<b>Asistente</b>	FABIAN TORRES			
ACTIVIDAD	FECHA	HORA	LUGAR	ASISTENCIA
Traslado de escenografía, decorados	16/11/2013	11:00 AM	B1	ERIKA IDARRAGA, SINDY NINO, FABIAN TORRES
Montaje de escenografía	16/11/2013	1:00 PM	B1	ERIKA IDARRAGA, SINDY NINO
Ambientación de set	16/11/2013	1:30 PM	B1	ERIKA IDARRAGA, SINDY NINO
Iluminación y pruebas	16/11/2013	DE 2:00 PM A 4:00PM	B1	FABIAN TORRES, MIGUEL CAVALO
Traslado a la locación	16/11/2013	4:00 PM	B1	ERIKA IDARRAGA, SINDY NINO, FABIAN TORRES
Instalación en el terreno	16/11/2013	4:00 PM	B1	ERIKA IDARRAGA, SINDY NINO, FABIAN TORRES

## Libro de Producción

Reunión de producción y <i>staff</i> técnico	16/11/2013	4:30 PM	B1	ERIKA IDARRAGA, SINDY NINO,FABIAN TORRES
Maquillaje y vestuario	16/11/2013	4:35 PM	B1	SINDY NINO
Preparación del equipo técnico	16/11/2013	4:45 PM	B1	ERIKA IDARRAGA, SINDY NINO,FABIAN TORRES
Ensayo en frío	16/11/2013	5:00 PM	B1	ERIKA IDARRAGA, SINDY NINO,FABIAN TORRES,JOSE ROBLES, CARLOS IDARRAGA,JEISON ROCHA, RODRIGO PINZON
Ensayo con cámaras	16/11/2013	5:30 PM	B1	ERIKA IDARRAGA, SINDY NINO,FABIAN TORRES,JOSE ROBLES, CARLOS IDARRAGA,JEISON ROCHA, RODRIGO PINZON
Ensayo general	16/11/2013	5:30 PM	B1	ERIKA IDARRAGA, SINDY NINO,FABIAN TORRES,JOSE ROBLES, CARLOS IDARRAGA,JEISON ROCHA, RODRIGO PINZON
Reunión de correcciones generales	16/11/2013	5:35 PM	B1	ERIKA IDARRAGA, SINDY NINO,FABIAN TORRES,JOSE ROBLES, CARLOS IDARRAGA,JEISON ROCHA, RODRIGO PINZON
Grabación	16/11/2013	DE 6:00 PM A 8:00 PM	B1	ERIKA IDARRAGA, SINDY NINO,FABIAN TORRES,JOSE ROBLES, CARLOS IDARRAGA,JEISON ROCHA, RODRIGO PINZON
Revisión del material grabado (evaluación)	16/11/2013	8:30 PM	B1	FABIAN TORRES
Retiro del terreno, limpieza y desmontaje	16/11/2013	9:00 PM	B1	ERIKA IDARRAGA, SINDY NINO,FABIAN TORRES

**LUGAR:** calle 11 ·# 27-42 (ricaurte)

## PROGRAMA DIARIO DE ACTIVIDADES POR HORAS

<b>Título</b>	MOMENTOS DE APOCAMIENTO			
<b>Productor</b>	ERIKA IDARRAGA			
<b>Director</b>	FABIAN TORRES			
<b>Asistente</b>	ERIKA IDARRAGA			
<b>Asistente</b>	FABIAN TORRES			
<b>ACTIVIDAD</b>	<b>FECHA</b>	<b>HORA</b>	<b>LUGAR</b>	<b>ASISTENCIA</b>
Traslado de escenografía, decorados	17/11/2013	8:00 AM	C1	ERIKA IDARRAGA, SINDY NINO, FABIAN TORRES
Montaje de escenografía	17/11/2013	10:00 AM	C1	ERIKA IDARRAGA, SINDY NINO
Ambientación de <i>set</i>	17/11/2013	11:00 AM	C1	ERIKA IDARRAGA, SINDY NINO
Iluminación y pruebas	17/11/2013	DE 12PM A 2:00PM	C1	FABIAN TORRES,
Reunión de producción y <i>staff</i> técnico	17/11/2013	2:30 PM	C1	ERIKA IDARRAGA, SINDY NINO, FABIAN TORRES
Maquillaje y vestuario	17/11/2013	2:15 PM	C1	SINDY NINO
Preparación del equipo técnico	17/11/2013	3:00 PM	C1	ERIKA IDARRAGA, SINDY NINO, FABIAN TORRES
Ensayo en frío	17/11/2013	3:15 PM	C1	ERIKA IDARRAGA, SINDY NINO, FABIAN TORRES, JOSE ROBLES, CARLOS IDARRAGA, JEISON ROCHA, RODRIGO PINZON
Ensayo con cámaras	17/11/2013	3:30 PM	C1	ERIKA IDARRAGA, SINDY NINO, FABIAN TORRES, JOSE ROBLES, CARLOS IDARRAGA, JEISON ROCHA, RODRIGO PINZON
Ensayo general	17/11/2013	4:00 PM	C1	ERIKA IDARRAGA, SINDY NINO, FABIAN TORRES, JOSE ROBLES, CARLOS IDARRAGA, JEISON ROCHA, RODRIGO PINZON
Reunión de correcciones generales	17/11/2013	4:30 PM	C1	ERIKA IDARRAGA, SINDY NINO, FABIAN TORRES, JOSE ROBLES, CARLOS IDARRAGA, JEISON ROCHA, RODRIGO PINZON
Grabación	17/11/2013 Y 18/11/2013	DE 4:40 PM A 3:30 AM	C1	ERIKA IDARRAGA, SINDY NINO, FABIAN TORRES, JOSE ROBLES, CARLOS IDARRAGA, JEISON ROCHA, RODRIGO PINZON
Revisión del material grabado (evaluación)	18/11/2013	4:00 AM	C1	FABIAN TORRES
Retiro del terreno, limpieza y desmontaje	18/11/2013	DE 4:15AM A 5:30 AM	C1	ERIKA IDARRAGA, SINDY NINO, FABIAN TORRES

**LUGAR:** calle 43a No. 72g 74 sur (boíta)

5.3 Plan de rodaje

PLAN DE RODAJE															
P.	Es.	Pl.	INT/EXT.	D/N	hora	locación	Descripción	Téc.	Peri.	Vesti.	Mus.	Armb.	Util.	Observaciones	
<p><b>MOMENTOS DE APOCAMIENTO</b>  <b>ERIKA IDARRAGA</b>  <b>FABIAN TORRES</b>  <b>ERIKA IDARRAGA</b>  <b>FABIAN TORRES</b>  <b>ERIKA IDARRAGA</b></p>															
1,2	1	0	EXT	N	20:00:00	C1	SE HAZA UN PLANO PEQUEÑO PERO UN APROX. QUE SE ENCUENTRA EN LA BANQUETA DEL EXTERIOR DONDE GRABAREMOS UN PLANO GENERAL Y UNAS SUBJETIVAS. LA ACCION ES CUANDO LOS LADRONES ATACAN A KEVIN	ERIKA IDARRAGA, FABIAN TORRES, SINDY NINO	K1	K1			EXTERIOR	BOTELLA DE TRAGO	tener cuidado con los equipos que no se los vallan a robar puesto que se grabara en exterior
2,3	2		INT	N	21:00:00	C1	LA ACCION ES CUANDO KEVIN LLEGA A LA CASA Y ROMPE LA BOTELLA CONTRA LA PARED. SE NECESITARAN MAS DE DOS BOTELLAS PARA GRABAR LA ESCENA FINAL CON UN PLANO ENTERO PARA MOSTRAR LA ACCION MAS ESPECIFICA	ERIKA IDARRAGA, FABIAN TORRES, SINDY NINO	K1	K1					ir recojiendo los vidrios de las botellas que se rompan para no dejar esquirlas en el sofa
3	3		INT	N	18:00:00	B1	KEVIN Y NIV CHALCAN EN EL BAR UTILIZAREMOS UN PLANO AMERICANO Y CONSTRUIR UNA BURBA (LUMINACION YA QUE LA LOCACION DEL BAR ES OSCURA LA LUMINACION)	ERIKA IDARRAGA, FABIAN TORRES, SINDY NINO	K1 & N1	K1 & N1	N1				no perder la continuidad en el momento de repetir escena dejar los objetos como estaban
3,4	4		INT	N	3:00:00 AM	C2	LA IDEA EN ESTA ESCENA ES PLASMAR BIEN LA LUMINACION PARA QUE SE VEAN LOS OBJETOS DONDE LA ACCION ES DE KEVIN MIRANDOSE AL ESPEJO Y DISCUTIENDO CON SU YO INTERIOR UTILIZANDO UN PRIMER PLANO DEL DETALLE DE LA CARA	ERIKA IDARRAGA, FABIAN TORRES, SINDY NINO	K1	K1					que no se sienta recitada el dialogo por parte del actor
4	5		EXT	N	7:30:00 PM	B2	KEVIN SALE DEL BAR CON UNA BOTELLA EN LA MANO PARA MOSTRAR QUE DONDE SALE Y EL ESTADO DE EMBRIAGUEZ EN EL QUE SE ENCUENTRA.	ERIKA IDARRAGA, FABIAN TORRES, SINDY NINO	K1	K1					que no halla mucha gente mirando que es una grabacion y salgan en escena
4,5	6		INT	N	3:00:00 AM	C2	SE REPITE ESCENA EN LA QUE KEVIN SE MIRA EN EL ESPEJO PERO CON UNA CARACTERISTICA IMPORANTE Y ES CON UNA EXPRESION DE DEPRESION Y EL ESPEJO EN LA ESCENA PARA QUE LE TAPPE LA CARA, CON UN PLANO MEDIO PARA QUE SE IDENTIFIQUE EL DOBLE DEL ACTOR	ERIKA IDARRAGA, FABIAN TORRES, SINDY NINO	K1	K1					que las expresiones de kevin sean naturales cuando esta frente al espejo
5,6,7	7		INT	D	3:00:00 PM	C1	LA ACCION DE ESTA ESCENA ES LA LLEGADA DE NIX A LA CASA DE KEVIN POR MEDIO DEL SUERO QUE EL TIBBE LE DA PARA QUE SE DORMA EN EL CONJUNTO Y ENTERO PARA MOSTRAR LOS DOS PERSONAJES EN ESCENA.	ERIKA IDARRAGA, FABIAN TORRES, SINDY NINO	K1 & N1	K1 & N2	N2				que no se note que no se conocen los actores y puedan fluir las escenas



## CAPITULO 6

### 6.1 Desgloze de produccion

Título		MOMENTOS DE APOCAMIENTO								
Productor		ERIKA IDARRAGA								
Director		FABIAN TORRES								
Asistente		ERIKA IDARRAGA, FABIAN TORRES								
ESCENA	No. DE PLANOS	LOCALIZACIÓN	INT/EXT	DÍA/NOCHE	PERSONAJES	ACCIÓN	FOTOGRAFÍA	ARTE	SONIDO	DIRECCIÓN
1		CA1	EXT	NOCHE	K1	LADRONES ATACAN A KEVIN	Es una imagen en exteriores	No hay arte en la parte externa	El sonido es ambiente pues se escucha la discusión que hay entre kevin y los ladrones	No habrá problema en cuanto a la actuación, mas bien por el lado de la iluminación y lo que hablan los personajes es porque se capturara el sonido con la cámara no habrán micrófonos.

## Libro de Producción

2		C1	IN T	NOCH E	K1	CUANDO KEVIN LLEGA A LA CASA Y ROMPE LA BOTELLA CONTRA LA PARED	Que se vea un color distinto tras llegar a su casa	Tener cuidado a la hora de romper la botella puesto que la pared en la que se romperá es en venecian o.se utilizaran mas de dos botellas para repetir escena.	Sonido ambient e se escucha ra la voz del actor principal	Tratar de que el actor lo haga bien para no danar la pared
3		B1	IN T	NOCH E	K1 & N1	KEVIN Y NIX DIALOGAN EN EL BAR	Colores amarillos y naranjas para generar ambiente de calor y fiesta	Tener en cuenta que no se vea muy recargad a la ambienta ción puesto que en un bar tienen muchas cosas en la utleria.	Tratar de que no halla ningún ruido para escucha r el dialogo porque no habran micrófon os	Las recomen daciones mas important es es el dialogo que se escuchen y que no le den la espalda a la cámara
4		C2	IN T	NOCH E	K1	KEVIN MIRANDOSE AL ESPEJO Y	Imagen en claro oscuro para	Estar pendient e del	Tratar de que no halla	Halla una buen fluides

## Libro de Producción

					DISCUTIENDO CON SU YO INTERIOR	ocultar algo la identidad del personaje	triplex en el que se ambiente el espejo colocarlo de un modo seguro	ningún ruido para escuchar el dialogo porque no habran micrófonos	del dialogo y no se vea recitado	
5		B2	EX T	NOCH E	K1	KEVIN SALE DEL BAR CON UNA BOTELLA EN LA MANO	Imagen en exteriores luz natural	No hay arte en la parte externa.	Se escuchara el sonido ambiente de la calle, y la música del bar	Buena actuación de la escena, que sea un borracho creible
6		C2	IN T	NOCH E	K1	KEVIN SE MIRA EN EL ESPEJO PERO CON UNA CARACTERIS TICA IMPORTANTE Y ES CON UNA EXPRESION DE DEPRESION EN EL ROSTRO	Imagen desequilibrada de color para dar el carácter del personaje en ese momento	Estar pendiente de que el tono de la pared concuerde y de buena tonalidad con la iluminación	Tratar de que no halla ningún ruido para escuchar el dialogo porque no habran micrófonos	Tratar de concordar la iluminación con el detalle del rostro del personaje
7		C1	IN T	DIA	K1 & N1	LA ACCION DE ESTA ESCENA ES LA LLEGADA	Imagen muy clara para reflejar tranquilidad	Tratar de que la escena no se	Tratar de que no halla ningún	Que tengan un buen entendim

## Libro de Producción

				DE NIX A LA CASA DE KEVIN POR MEDIO DEL SUENO QUE EL TIENE EN ESE MOMENTO	poca luz de relleno by mas luz natural de exterioresh acia la casa	vea muy recargad a con elemento s y en la ambianta ción	ruido para escucha r el dialogo porque no habran micrófon os	iento como pareja puesto que los actores no se conocen		
8		C1	IN T	DIA	K1 & B1	KEVIN TIRADO EN EL SOFA	Imagen oscura para generar depresión y soledad de tonalidad amarilla para ubicar el espacio real del personaje	Que el tono pastel del sofá concuere e con la pared de color verde venecian o	Se hara sonido en postprod uccion, efectos.	Buena actuación
9		B1	IN T	NOCH E	K1 & N1	EN EL BAR PARA MOSTRAR A NIX EN UN ESTADO DE DEPRESION ABOSLUTA HACIENDO REFERENCIA A SUS GESTOS DE MELANCOLIA Y DESEPERACI ON Y TOMANDO LICOR DE FORMA	Imagen calidad en el bar amrilla de fiesta conenfoque y degradado a pasar la imagen a un tono azul	Tener en cuenta que no se vea muy recargad a la ambianta ción puesto que en un bar tienen muchas cosas en la utleria.	Sonido ambient e de la música del bar, hacer que los actores hablen un poco duro para entender el dialogo	Que sean bien fluidos los gestos de la actriz pues lo va hacer una de las integrant es del grupo de trabajo y nunca ha actuado

## Libro de Producción

				INCONTROLA BLE					
10		C1	DIA	K1	KEVIN DESEPERA DO EN EL TELÉFONO	Amarilla , naranja y roja son las tonalidades de esta escena donde el personaje se vuelve inestable		Postpro duccion	Que con los gestos venda la escena
11		B1	NOCH E	N1 & B1	EN ESTA ESCENA SE PLASMARA LA IMAGEN DE NIX HERIDA CON MUCHA SANGRE DERRAMADA	Imagen de exteriores con filtro de color rojo de sangre para mostrar la muerte	Que la sangre de un efecto real, en el maquillaj e que de el efecto de los golpes y la tierra de la arrastrad a que le dieron cuando la atacaron	Sonido ambient e y de tragedia en postprod uccion.	Que se vea real en cuanto a la dirección de arte, en el maquillaj e y concuerd e con la iluminaci ón
12		C1	DIA	K1	VUELVE LA ACCION DE KEVIN DESEPERAD O EN EL TELEFONO POR LA MALA NOTICIA	Amarilla , naranja y roja son las tonalidades de esta escena donde el personaje	Que la cara de kevin no se le note con brillo ya que es una escena	Dialogo no hacer ruido para que se escuche la voz en off	Buena fluidez de gestos

## Libro de Producción

					se vuelve inestable	de detalle				
13		CA1	E X T	NOCH E	N1 & B1	NIX PIDIENDO AYUDA PARA LLAMAR A KEVIN Y AVISARLE DE LO SUCEDIDO	Imagen de exteriores tomando tonalidad rojiza de sangre y muerte	Que el celular sea el adecuado	Voz en off, sonido ambiente	Buena toma de la imagen del celular
14		C1	IN T	DIA	K1	KEVIN DESEPERAD O SE ALEJA DEL TELEFONO Y LE HABLA AL ESPEJO PERO EL REFLEJO NO LE CONTESTA Y ROMPE EL ESPEJO CON LA MANO Y EL CELULAR.	Amarilla , naranja y roja son las tonalidades de esta escena donde el personaje se vuelve inestable terminando con fundido a negro	Se tendrá varios espejos de reposición para romper el espejo tener varias escenas de diferentes planos	Tratar de que no halla ningún ruido para escuchar el dialogo porque no habran micrófonos	Será necesario repetir tantas escenas como sea posible para alcanzar con éxito el final del corto

NOTA: En cuanto a fotografía, arte, sonido y dirección se refiere a las observaciones importantes que se deban tener en cuenta en el rodaje. Ej. Un maquillaje complicado con relación a Arte. Una escena difícil para los actores con relación a Dirección. La utilización de Planta eléctrica. Una determinada hora para el rodaje de un plano, etc.

6.1.1 Desglose de Locaciones

**DESGLOSE DE LOCACIONES**

<b>Título</b>	MOMENTOS DE APOCAMIENTO						
<b>Productor</b>	ERIKA IDARRAGA						
<b>Director</b>	FABIAN TORRES						
<b>Productor de Campo</b>	ERIKA IDARRAGA						
<b>Asistente</b>	FABIAN TORRES						
<b>Asistente</b>	ERIKA IDARRAGA						
LOCACIÓN	SET	REF.	ESC.	No. ESC.	INT/EXT	DÍA/NOC.	OBSERVACIONES
CASA ERIKA	SALA	C1	2,4,6,7,8,10,12,14	8	INT	NOCHE	TIENE UN SATISFACTORIO ESPACIO PARA EL BUEN DESARROLLO DE LA ESCENA, CON UN MOBILIARIO ACORDE CON EL PERSONAJE
	SALA-ESPEJO	C2	2,4,6,14	4	INT	NOCHE	ACOJEDOR, SEGURO
BAR	BAR, INTERIOR	B1	3,9	2	INT	NOCHE	ES AMPLIO A NIVEL DE PROFUNDIDAD, POSEE CABINAS CON DIVISIONES, SE OBSERVA QUE TIENE UNA ILUMINACION PROPIA LA CUAL HAY QUE CORREGIRLA UN POCO PUESTO QUE NO AYUDA EN LA ILUMINACION DEL CORTOMETRAJE.
	BAR EXTERIOR	B2	5	1	EXT	NOCHE	ENTRADA Y SALIDA ANGOSTA Y UN POCO SOFISTICADA EN SUS ATREZOS ANTIGUOS
CALLE	CALLE, BANQUETA	CA1	1,5,13	3	EXT	NOCHE	OSCURO PARA DARLE SENTIDO DE PELIGRO

6.1.2 Desglose de reparto

**DESGLOSE DE REPARTO (CASTING)**

<b>Título</b>	Momentos de apocamiento				
<b>Productor</b>	Erika Idarraga				
<b>Director</b>	Fabian Torres				
<b>Asistente</b>					
<b>Asistente</b>					
<b>NOMBRE DEL PERSONAJE</b>	<b>REF.</b>	<b>ESC.</b>	<b>No. ESC.</b>	<b>TIPO</b>	<b>OBSERVACIONES</b>
Jeison Rocha	K	1,2,3,4,5,6,7,8,10,11,12,14	12	Principal	Kevin
Erika Idarraga	N	3,7,9,11,13	4	Secundario	Nix.
Gregorio Zarate	B	3,9,11,13	4	Secundario	Barman. Voce off
Luis Carlos Hernández	D	2,4,6	3	Doble	Monologo espejo
Jose	L1	1,9,11,13	4	Ladrón	Ladrones en el bar, matan a la chica
Carlos Idarraga	L2	1,9,11,13	4	Ladrón	Ladrones en el bar, matan a la chica

6.2 Desglose de arte

**DESGLOSE DE ARTE**

<b>Título</b>	Momentos de apocamiento					
<b>Productor</b>	Erika Idarraga					
<b>Director</b>	Fabian Torres					
<b>Director de Arte</b>	Sindy Niño					
<b>Asistente</b>	Erika Idarraga					
<b>ES C.</b>	<b>INT/EXT</b>	<b>DÍA/NOCHE</b>	<b>LOC.</b>	<b>PER.</b>	<b>VEST.</b>	<b>MAQ.</b>
1	Ext	Noche	CA1	K1	K1	
2	Int	Noche	C1	K1	K1	
3	Int	Noche	B1	K1 & N1	K1 & N1	N1
4	Int	Noche	C1	K1	K1	
5	Ext	Noche	CA1	K1	K1	
6	Int	Noche	C1	K1	K1	
7	Int	Día	C1	K1 & N1	K1 & N2	N2

8	Int	Noche	C1	K1 & B1 (v.o)	K1	
9	Int	Noche	B1	K1 & N1	K1 & N1	N1
10	Int	Noche	C1	K1	K1	
11	Int	Noche	B1	N1 & B1	N1	N1
12	Int	Noche	C1	K1	K1	
13	Ext	Noche	CA1	N1 & B1	N1	N1
14	Int	Noche	C1	K1	K1	

### 6.2.1 Desglose de ambientación

#### DESGLOSE DE AMBIENTACIÓN Y UTILERÍA

<b>Título</b>	Momentos de apocamiento		
<b>Productor</b>	Erika Idarraga		
<b>Director</b>	Fabian Torres		
<b>Director de Arte</b>	Sindy Niño		
<b>Asistente</b>	Erika Idarraga		
<b>Asistente</b>			
<b>(Locación y set) Bar</b>	<p>El efecto que se pretende mostrar en este espacio es la cotidianidad que se vive en este tipo de sitios públicos teniendo en cuenta que la situación se muestra en una época contemporánea, la historia se desarrolla desde el punto de vista del barman y de los protagonistas.</p> <p>Es un lugar acogedor, amplio, lleno de objetos de decoración de diferentes épocas ubicados anteriormente por el dueño del bar y que se acoplan al estilo de vida de Kevin.</p> <p>Este sitio es muy importante en la historia, pues da continuidad al detonante y la noche oscura del protagonista.</p>		
<b>ESC.</b>	<b>ACCIÓN</b>	<b>AMBIENTACIÓN</b>	<b>UTILERÍA</b>
3, 8, 10	Nix y Kevin están en el bar tomándose unos tragos, se besan, se abrazan y hablan un rato. De un momento a otro Nix dice algo que indispone a Kevin alterándolo, se va enojado y deja sola a Nix llorando. Al salir del bar, el barman intenta detenerla pero no lo logra, así que sale y tras de ella los chicos que hace un momento llegaron.	(Elementos de ambientación) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mesas</li> <li>• Sillas</li> <li>• Barra</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Botellas de cerveza</li> <li>• Botellas de trago</li> <li>• Cuadros e imágenes de decoración</li> <li>• Cigarros</li> </ul>
<b>Observaciones</b>			
Teniendo en cuenta que se va a grabar en un segundo piso y que la entrada es bastante pequeña, debemos contar con la fachada de otro bar para dar la salida de los personajes.			
<b>IMÁGENES REFERENTES</b>			



<b>(Locación y set)</b> <b>Casa/sala</b>	En este espacio, se muestra el estilo de vida del protagonista, un hombre que vive solo pero tiene sus pertenencias entre ellas un espejo en el cual buscara la salida de algo que no la tiene, pues cuando llega a ese punto ya no hay nada que hacer. Es independiente y tiene las cosas de su casa al día.		
<b>ESC.</b>	<b>ACCIÓN</b>	<b>AMBIENTACIÓN</b>	<b>UTILERÍA</b>
2, 4, 6, 7, 9, 11, 13	Kevin llega borracho a su casa, enojado porque casi lo roban estrella la botella contra la pared, sirve otro trago, se mira al espejo y se recuesta al volver a levantarse se mira al espejo y empieza a discutir con su reflejo quien le responde y lo juzga hasta cierto punto.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 2 sillas</li> <li>● 1 sofa</li> <li>● Mueble televisor</li> <li>● televisor</li> <li>● Espejo</li> <li>● Mesa de centro</li> <li>● 2 mesas pequeñas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Botellas pequeñas de decoración</li> <li>● Botella de trago</li> <li>● Cuadros de decoración</li> <li>● Cigarros</li> <li>● Cenicero</li> <li>● Libro</li> <li>● Espejo</li> </ul>
<b>Observaciones</b> Solo se grabara en el espacio de la sala.			
<b>IMÁGENES REFERENTES</b>			
			

6.2.2 Desglose de vestuario por personaje

**DESGLOSE DE VESTUARIO POR PERSONAJE**

<b>Título</b>	Momentos de apocamiento			
<b>Productor</b>	Erika Idarraga			
<b>Director</b>	Fabian Torres			
<b>Director de Arte</b>	Sindy Niño			
<b>Vestuarista</b>	Sindy Niño			
<b>Asistente</b>	Erika Idarraga			
<b>Personaje Nix</b>	Nix es una mujer de 22 años aproximadamente de estrato 3. Amiga de Kevin hace mucho tiempo. Es inocente, misteriosa y enamoradiza. Los colores que se utilizan en el vestuario van acorde a su personalidad y lo que estos representan de la psicología del personaje.			
<b>ESC.</b>	<b>VESTUARIO</b>	<b>ACCESORIOS</b>	<b>REF.</b>	<b>OBSERVACIONES</b>
3, 8, 10	Chaqueta blanca Vestido negro Medias negras Botas negras con gris	Hebilla para el cabello Pulseras plateadas Aretes grises	N1	Con estos colores, se pretende mostrar la inocencia, redención, misterio, magia, desgracia etc.
6	Blusa blanca chaqueta negra pantalón negro botines cafés	Aretes de aro	N2	Con estos colores, se pretende mostrar la constancia de ella hacia kevin, su sencillez, amabilidad y confianza que significaba para él.
<b>Observaciones</b> Siendo el vestuario colores neutros, se enfatizara en los tonos del rostro para darle vida al personaje sin exceder, pues al mismo tiempo debe representar su muerte.				
<b>REFERENCIAS VISUALES</b>				
				
<b>Personaje Kevin</b>	Kevin es un joven de 27 años, independiente, arrogante y muy vanidoso. - Camisetas de color azul, pretendiendo mostrar esas emociones profundas, melancolía, sensibilidad y afecto.			

## Libro de Producción

	- Chaqueta negra, representando oscuridad de su alma, su individualidad y negación frente a las reflexiones que el reflejo crea en él.
--	--

ESC.	VESTUARIO	ACCESORIOS	REF.	OBSERVACIONES
Todas	Camiseta blanca Buzo negro Tenis azules Jean azul	Collar	K1	Con estos colores, se pretende mostrar las emociones profundas de Kevin, melancolía, sensibilidad, afecto. Oscuridad de su alma, individualidad y negación frente a la reflexión que el reflejo crea en él.

### Observaciones

A diferencia de Nix, Kevin llevara solo un juego de ropa, pues para él es un mismo momento.

### REFERENCIAS VISUALES



## 6.3 Desglose de sonido

### DESGLOSE DE SONIDO POR ESCENAS

<b>Título</b>	<b>Momentos de apocamiento</b>				
<b>Productor</b>	<b>Erika Idarraga</b>				
<b>Director</b>	<b>Fabian Andrés torres</b>				
<b>Sonidista</b>	<b>Miguel ángel Cavalo</b>				
<b>Microfonista</b>	<b>Miguel ángel Cavalo</b>				
<b>Esc1</b>	Es una escena en exteriores donde vemos al personaje principal caminar hacia su casa enfrentando unos obstaculos				
<b>PL.</b>	<b>DIÁLOGO</b>	<b>AMBIENTE (SONIDO DIRECTO)</b>	<b>SONIDO PARA POST.</b>	<b>MÚSICA</b>	<b>OBSERVACIONES</b>
01	Sin dialogo	Esta primera escena tendrá sonido ambiente de inicio a final en todos los planos	Se le agregaran algunos loops que generan psicodelia aparte de ecos a medida que avanza el personaje hacia su casa hasta el final de la escena en los planos que no se rellenan	La musicalización será incidental al corto siendo rítmica con la acción	La musicalización de esta escena es solo para el exterior donde vemos al personaje caminar bajo efectos del alcohol
02	Sin dialogo		Sonido ambiente , efectos en post	Banda Sonora	
03	Sin dialogo		Sonido ambiente , efectos en post		
04	Sin dialogo		Sonido ambiente , efectos en post diálogos de los personajes		
05	Pero que viejo?		Se agregaran sonidos de pasos , susurros		
06	¿Qué pasa viejo, se va a hacer robar o que gonorrea? Entonces que muy visajoso mi perro, muy visajoso, se va hacer robar, abrase de aquí.		Se agregaran sonidos de armas de fuego cargando	Utilizaremos una pista que de la intuición de una persecución	
<b>Esc2</b>	(Breve descripción teniendo en cuenta lo que se busca en la escena de acuerdo al concepto audiovisual)				
<b>PL.</b>	<b>DIÁLOGO</b>	<b>AMBIENTE (SONIDO DIRECTO)</b>	<b>SONIDO PARA POST.</b>	<b>MÚSICA</b>	<b>OBSERVACIONES</b>
7		Ambiente natural de la llegada a la casa.		Musicalización muy suave.	
8			Sonidos de vidrios y respiración agitada	Musicalización	

## Libro de Producción

9			Tic Tac reloj	Musicalización time laps	
10			Sonidos de loop's en post		
11			Sonidos de barridos cada que se muestre el espejo en post		
Esc3		(Breve descripción teniendo en cuenta lo que se busca en la escena de acuerdo al concepto audiovisual)			
PL.	DIÁLOGO	AMBIENTE (SONIDO DIRECTO)	SONIDO PARA POST.	MÚSICA	OBSERVACIONES
12		Gente, Carros, bulla, vendedores ambulantes		Musicalización	
13			Música ambiente post		
14			Efectos de loop's		
15		Música ambiente que tenía el bar se omitirán la mayoría de sonido solo se dejara la mezcla de post para el momento del dialogo			
Esc4		(Breve descripción teniendo en cuenta lo que se busca en la escena de acuerdo al concepto audiovisual)			
PL.	DIÁLOGO	AMBIENTE (SONIDO DIRECTO)	SONIDO PARA POST.	MÚSICA	OBSERVACIONES
16	Diálogos		Musicalización de post tensión y reflexión serán los sonidos predominantes muy agudos y muy graves		
17	Diálogos		Musicalización de post tensión y reflexión serán los sonidos predominantes muy agudos y muy graves		
Esc5		(Breve descripción teniendo en cuenta lo que se busca en la escena de acuerdo al concepto audiovisual)			
PL.	DIÁLOGO	AMBIENTE (SONIDO DIRECTO)	SONIDO PARA POST.	MÚSICA	OBSERVACIONES
18		Voce off dialogo del monologo de Kevin	Sonidos graves, con reverberación	Musicalización	
19		Voce off dialogo del monologo de Kevin		Musicalización	
20		Voce off dialogo del monologo de Kevin		Musicalización	
Esc6		(Breve descripción teniendo en cuenta lo que se busca en la escena de acuerdo al concepto audiovisual)			
PL.	DIÁLOGO	AMBIENTE (SONIDO DIRECTO)	SONIDO PARA POST.	MÚSICA	OBSERVACIONES
21				Musicalización leve para entrar a un sueño	

## Libro de Producción

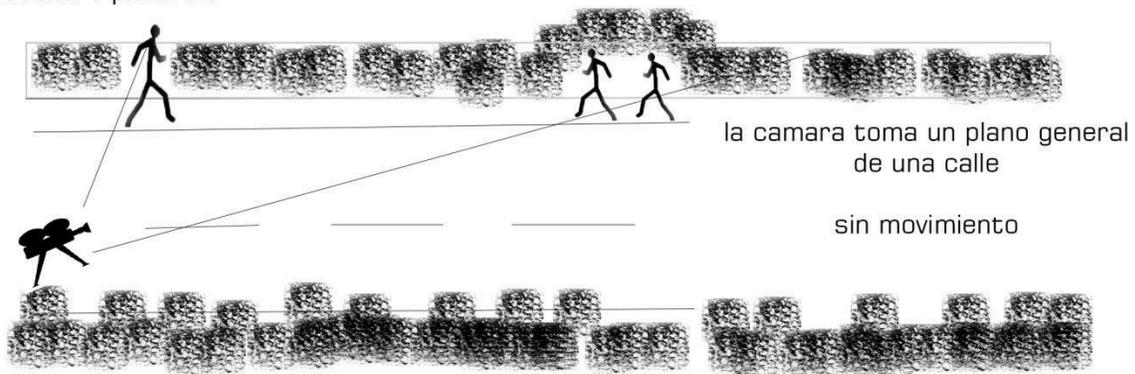
				profundo a Kevin tras recostarse en el sofá	
22	Diálogos		musicalización incidental en el momento de la historia aplicada mediante post		
23	Diálogos		Voces que suenan por todo lado		
24				Banda Sonora	
Esc7	(Breve descripción teniendo en cuenta lo que se busca en la escena de acuerdo al concepto audiovisual)				
PL.	DIÁLOGO	AMBIENTE (SONIDO DIRECTO)	SONIDO PARA POST.	MÚSICA	OBSERVACIONES
25	Dialogo según guion		Musicalización incidental en el momento de la historia aplicada mediante post		
26	Diálogos de los personajes		musicalización en post		
27			musicalización en post		
28			musicalización en post		
29			musicalización en post		
Esc8	(Breve descripción teniendo en cuenta lo que se busca en la escena de acuerdo al concepto audiovisual)				
PL.	DIÁLOGO	AMBIENTE (SONIDO DIRECTO)	SONIDO PARA POST.	MÚSICA	OBSERVACIONES
30		Sonido ambiente	celular y vidrios en el suelo al despertar Kevin, se escucha voce off del amigo		
31		Sonido ambiente	En el flashback y musicalización incidental en el momento de tensión se escucha voce off del amigo		
32		Sonido ambiente			
Esc9	(Breve descripción teniendo en cuenta lo que se busca en la escena de acuerdo al concepto audiovisual)				
PL.	DIÁLOGO	AMBIENTE (SONIDO DIRECTO)	SONIDO PARA POST.	MÚSICA	OBSERVACIONES
33		Música ambiente de bar			
34	Diálogos de los personajes	Música ambiente de bar			
Esc10	(Breve descripción teniendo en cuenta lo que se busca en la escena de acuerdo al concepto audiovisual)				
PL.	DIÁLOGO	AMBIENTE (SONIDO DIRECTO)	SONIDO PARA POST.	MÚSICA	OBSERVACIONES
35			Musicalización incidental en la escena, voceoff del amigo de		

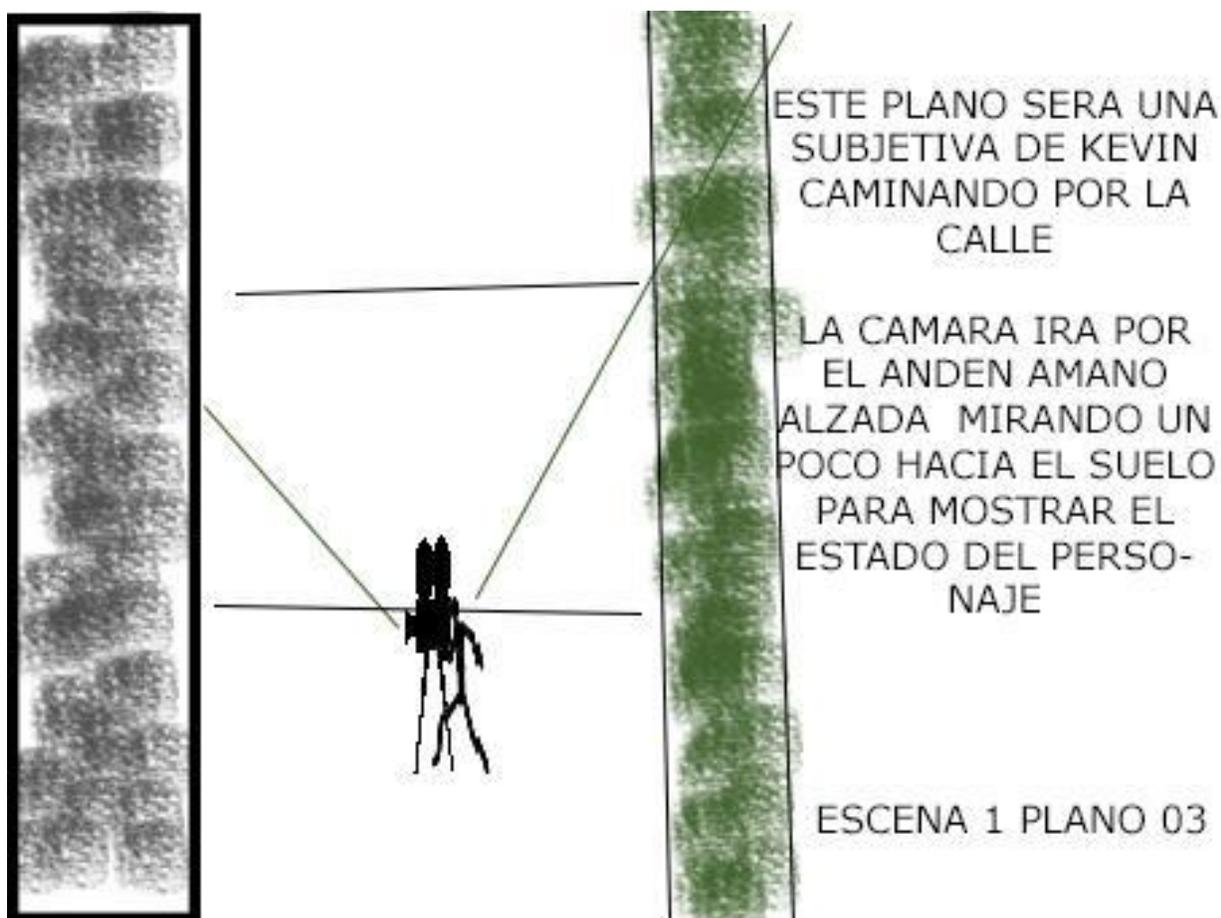
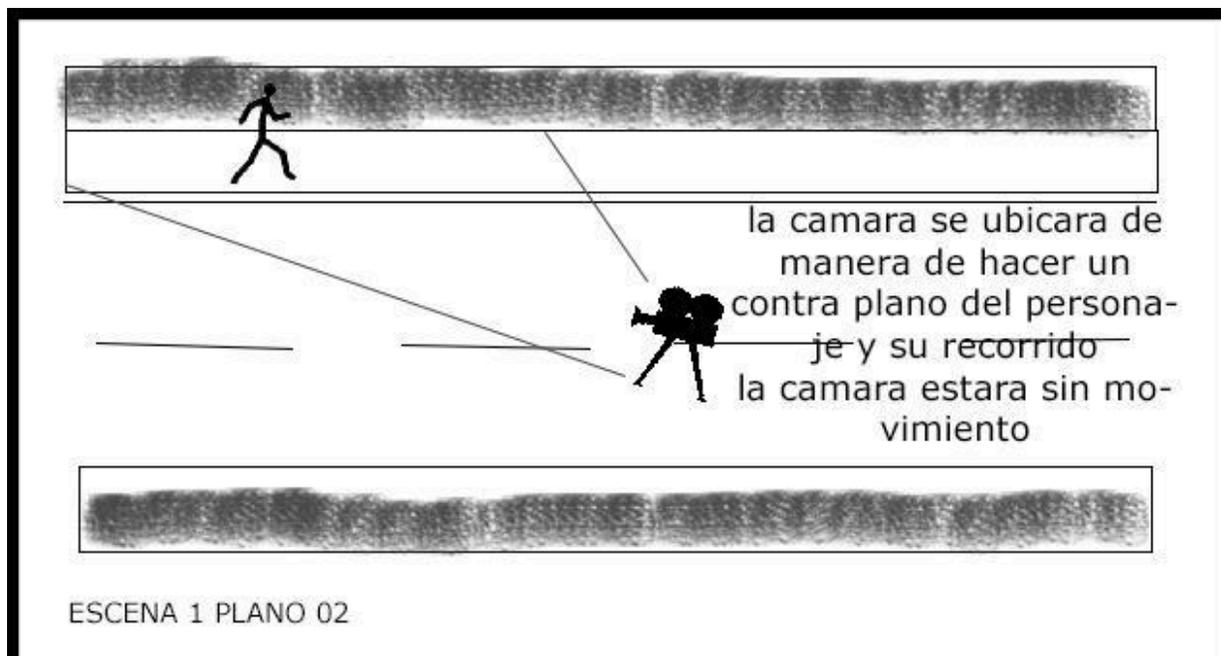
## Libro de Producción

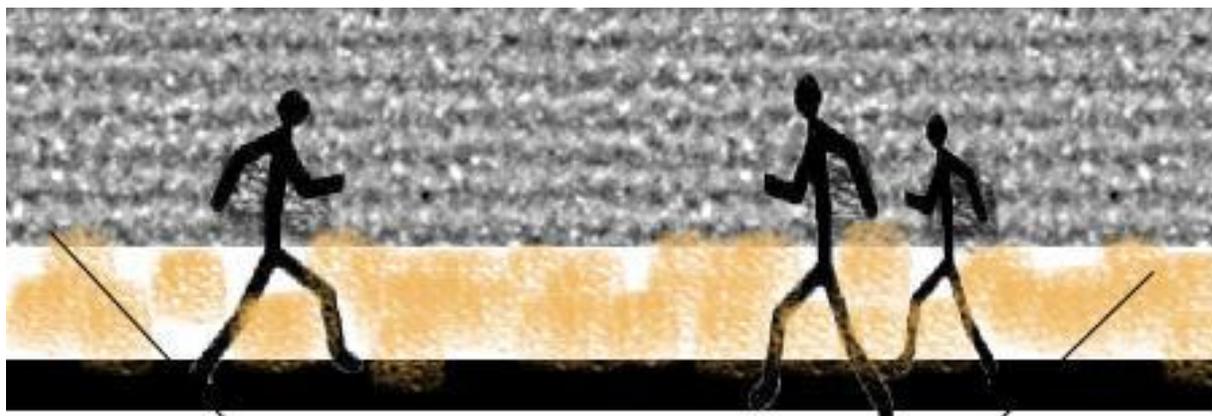
			Kevin y efectos de loop's en pòst		
Esc11	(Breve descripción teniendo en cuenta lo que se busca en la escena de acuerdo al concepto audiovisual)				
PL.	DIÁLOGO	AMBIENTE (SONIDO DIRECTO)	SONIDO PARA POST.	MÚSICA	OBSERVACIONES
36			voceoff de fondo	Banda Sonora	
Esc12	(Breve descripción teniendo en cuenta lo que se busca en la escena de acuerdo al concepto audiovisual)				
PL.	DIÁLOGO	AMBIENTE (SONIDO DIRECTO)	SONIDO PARA POST.	MÚSICA	OBSERVACIONES
37			Musicalización incidental en la escena, voceoff del amigo de Kevin y efectos de loop's en pòst		
Esc13	(Breve descripción teniendo en cuenta lo que se busca en la escena de acuerdo al concepto audiovisual)				
PL.	DIÁLOGO	AMBIENTE (SONIDO DIRECTO)	SONIDO PARA POST.	MÚSICA	OBSERVACIONES
38			Voceoff	Banda Sonora	
Esc14	(Breve descripción teniendo en cuenta lo que se busca en la escena de acuerdo al concepto audiovisual)				
PL.	DIÁLOGO	AMBIENTE (SONIDO DIRECTO)	SONIDO PARA POST.	MÚSICA	OBSERVACIONES
39	Dialogo Guión			Banda Sonora	
40	Dialogo Guión			Banda Sonora	
41	Dialogo Guión			Banda Sonora	
Observaciones (Apuntes en torno a problemas o sugerencias)					
REFERENCIAS SONORAS					

**CAPITULO 7**  
**PLANIMETRIAS**

escena 1 plano 01







ESCENA 1 PLANO 04

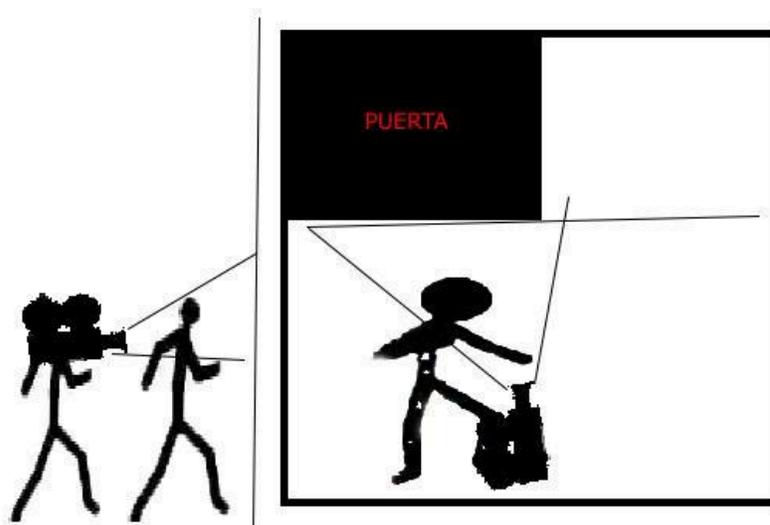
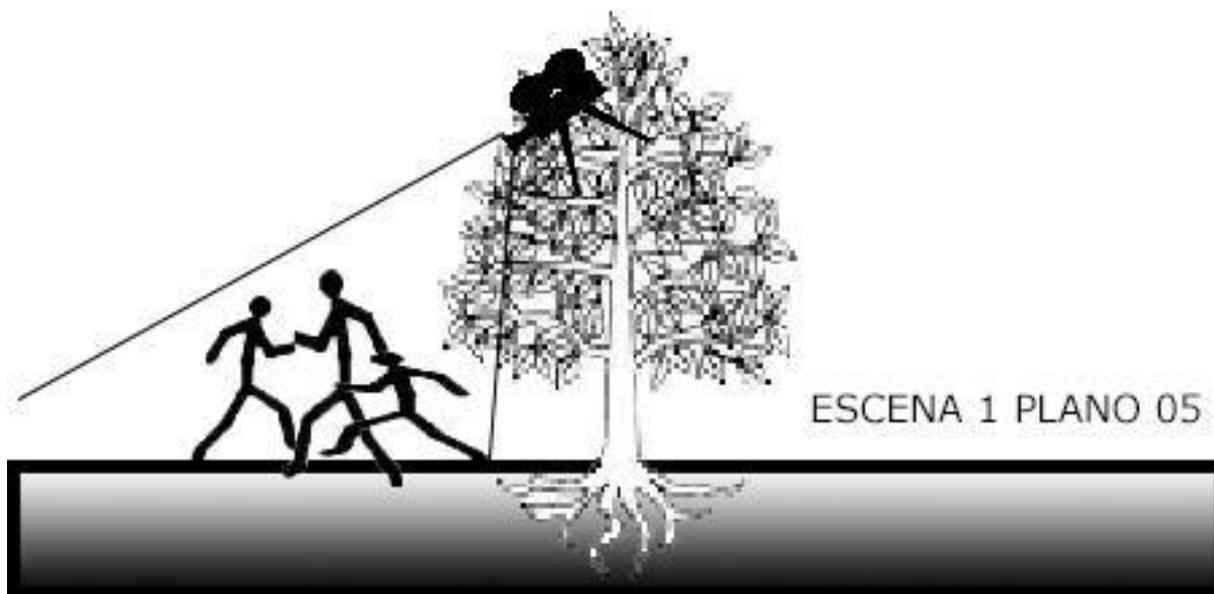
SERA UN PLANO GENERAL CERRADO PARA VER UNICAMENTE LA ACCION DE LOS PERSONAJES



LA CAMARA ESTARA FIJA

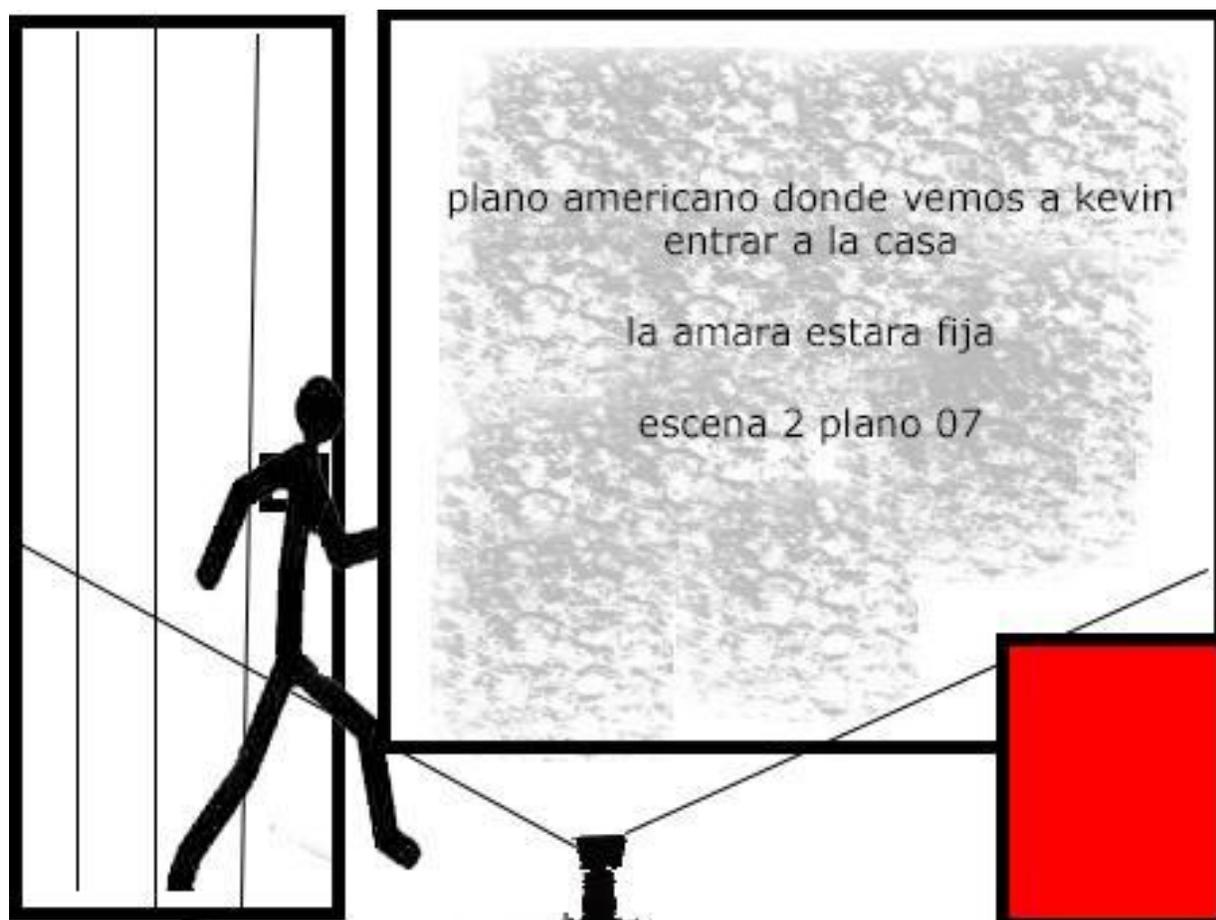
SE HARA UN PLANO PICADO PARA DAR LA PERSPECTIVA DE PERSECUCION Y MINORIA AL PERSONAJE PRINCIPAL

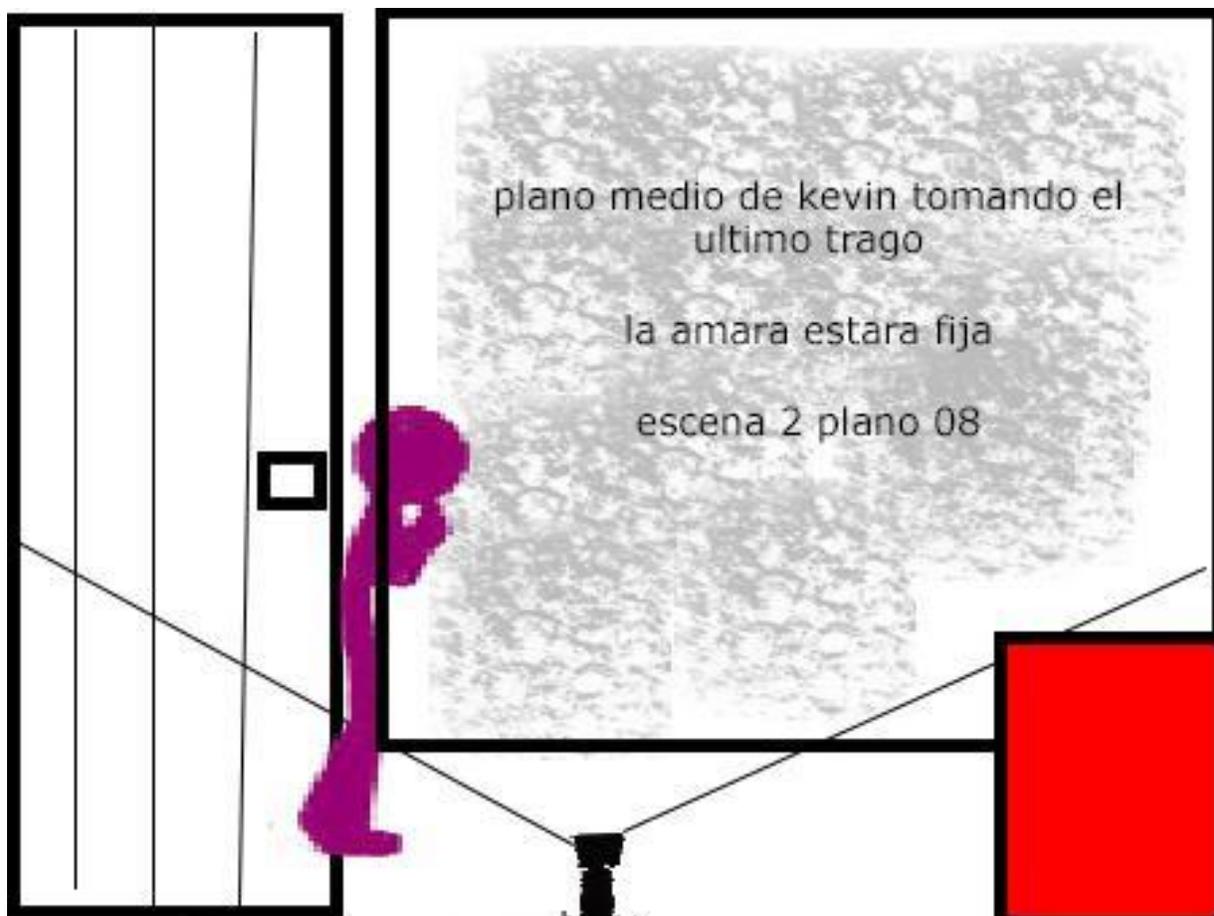
LA CAMARA SEGUIRA A LOS PERSONAJES DESDE SU EJE CON TILL DOWN Y UN PANEO HACIA LA DERECHA



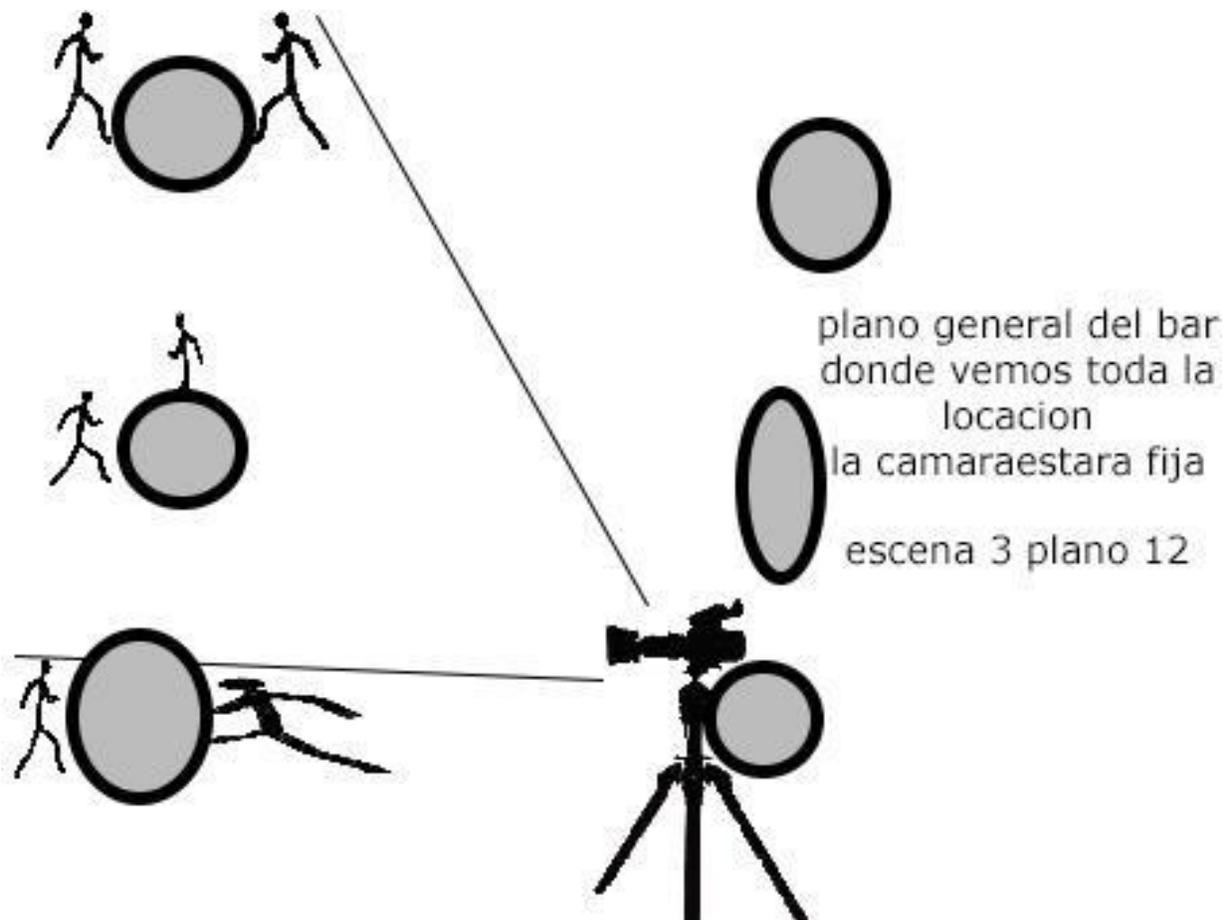
EN ESTE PLANO SE HARA UN OVERSHOULDER DEL PERSONAJE POR SU LADO DERECHO MIENTRAS ABRE LA PUERTA DE SU CASA

EL MOVIMIENTO DE LA CAMARA SERA A MANO ALZADA

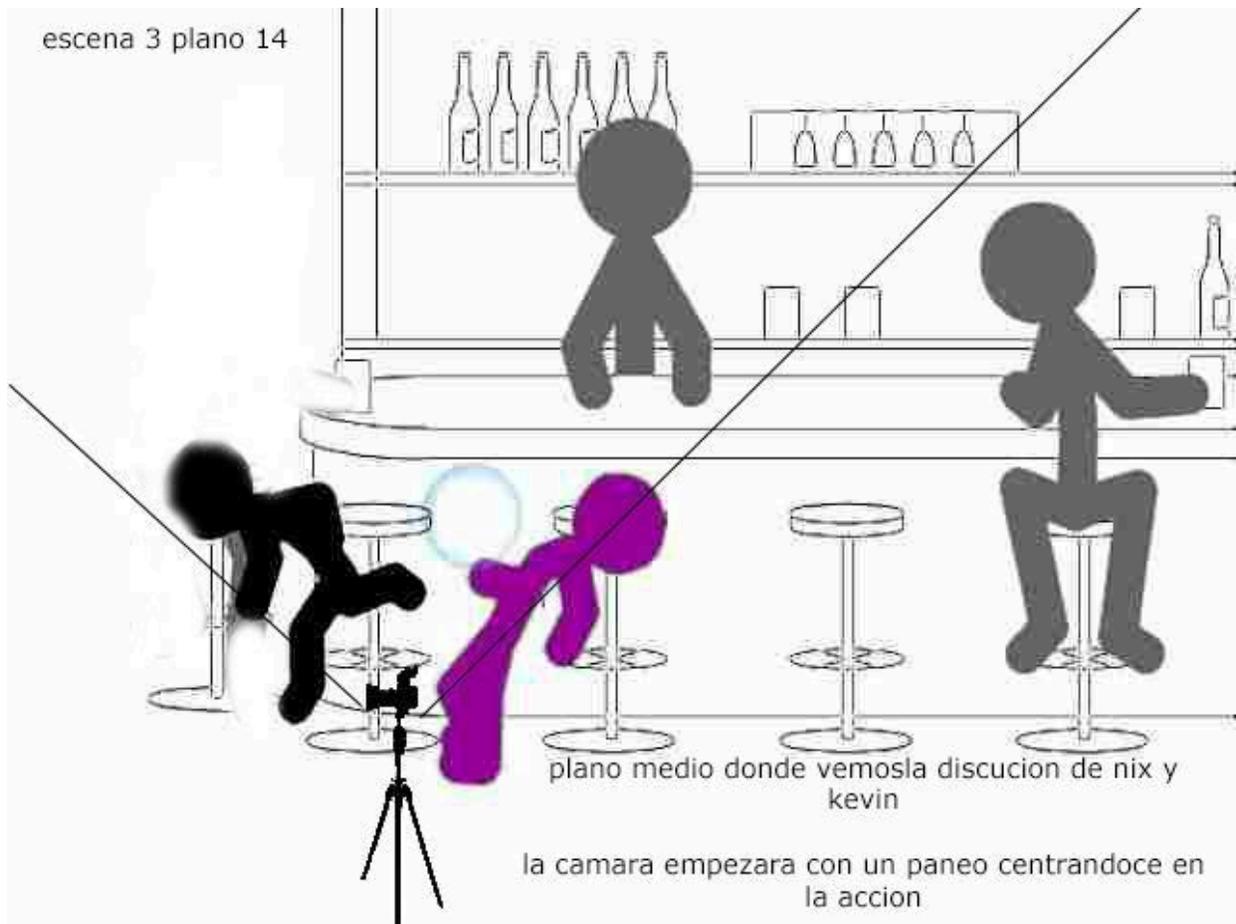




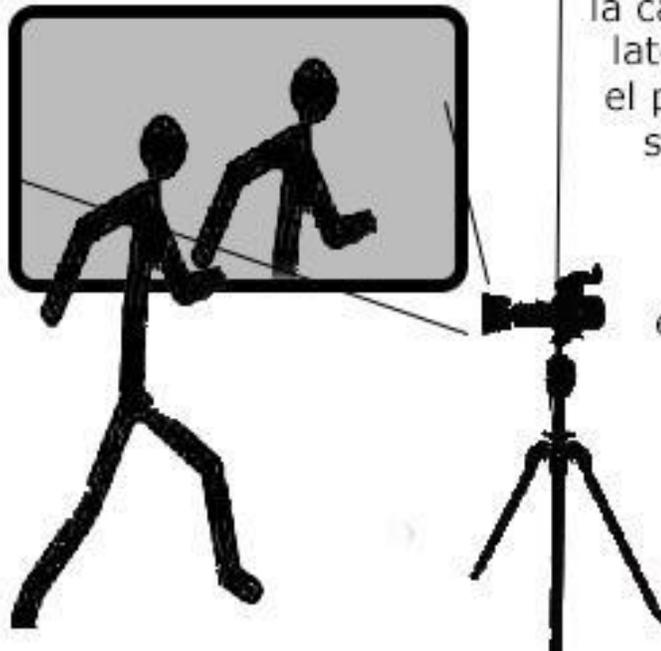
## Libro de Producción



escena 3 plano 14



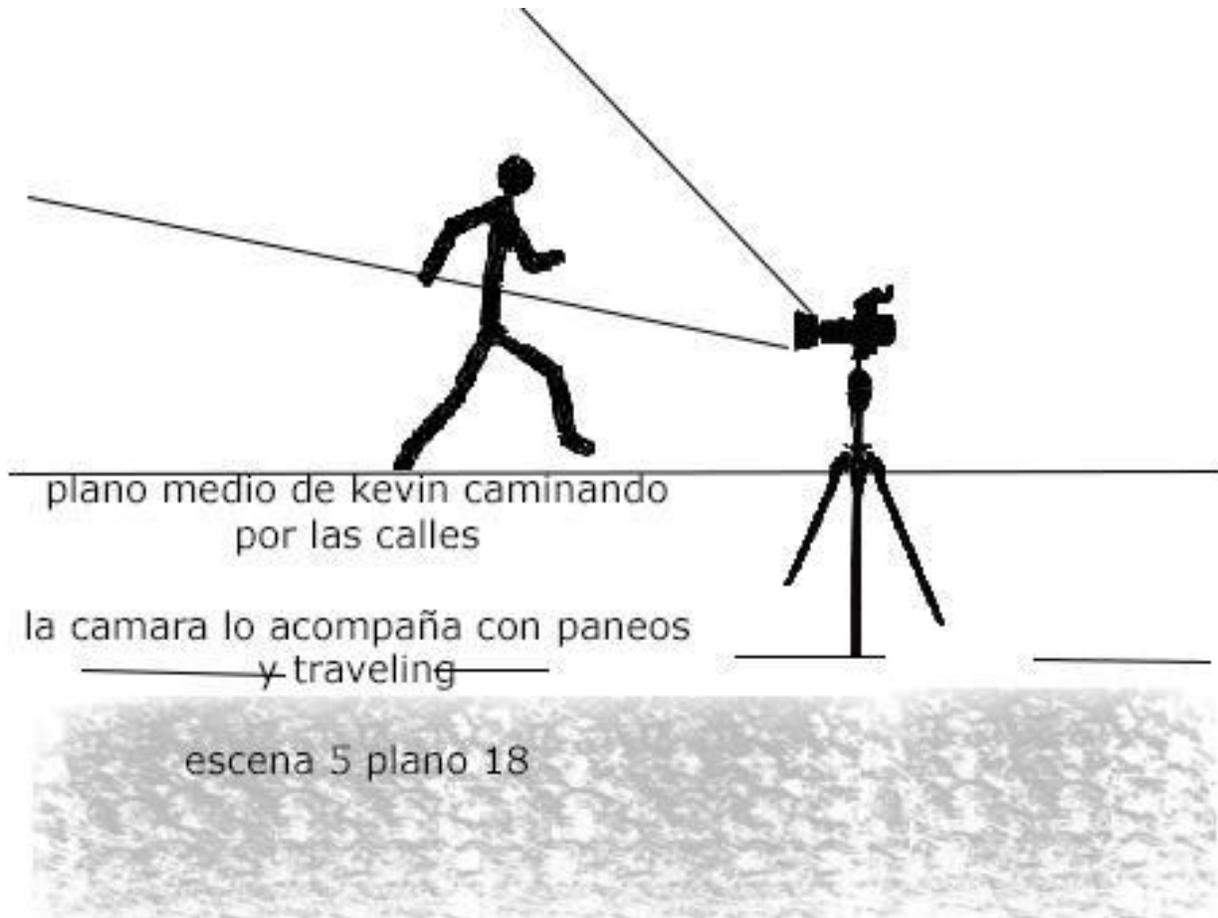
## Libro de Producción

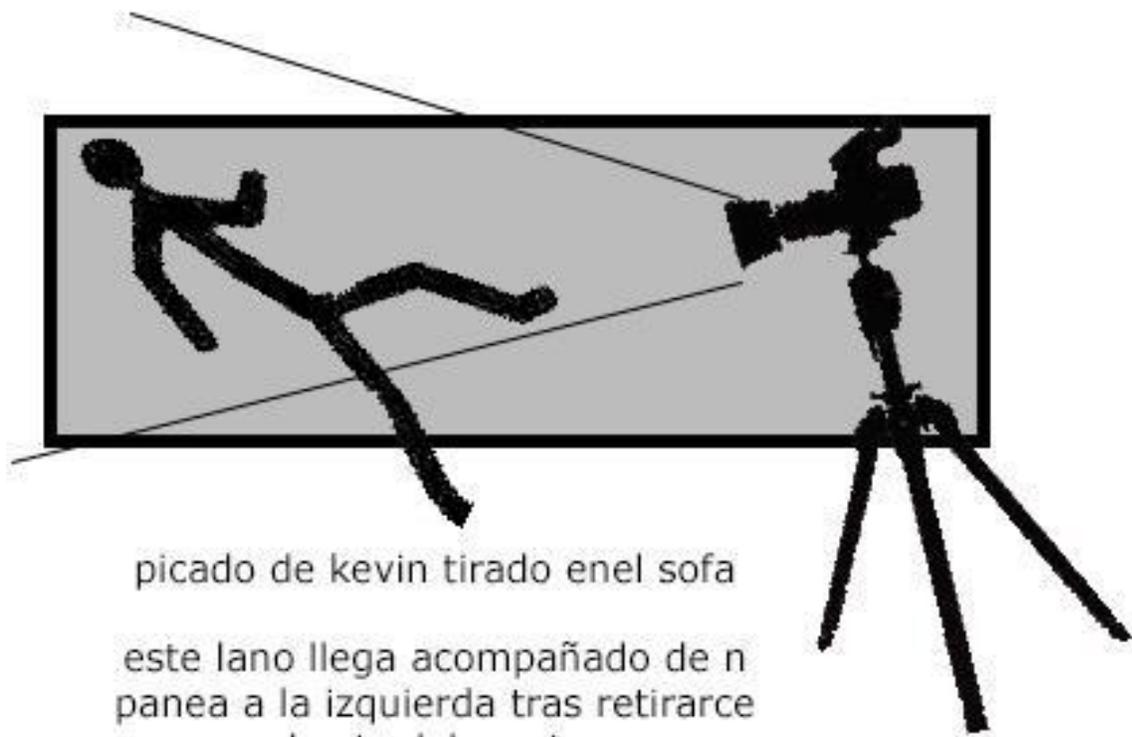


primer plano de kevin  
frente al espejo en el  
monologo

la camara estara ubicada  
lateralmente pra coger  
el perfil del personaje y  
su reflejo , siempre  
estra fija

escena 4 plano 16





picado de kevin tirado en el sofa

este plano llega acompañado de n  
paneas a la izquierda tras retirarse  
kevin del espejo

escena 6 plano 24

## CAPITULO 8

### 8.1 Sabana de actores

#### STAFF ARTÍSTICO

<b>Título</b>						
<b>Productor</b>						
<b>Director</b>						
<b>Asistente</b>						
<b>Asistente</b>						
NOMBRE	IDENTIFICACIÓN	PERSONAJE	TEL. FIJO	CELULAR	DIRECCIÓN	MAIL
Gregorio Zarate	1032451578	Barman				
Luis Carlos Hernandez		Doble				
Jeison Rocha	1047224406	Kevin		3216503334		
Erika Idarraga		Nix		3142521785		
Jose						
Carlos Idarraga						

### 8.2 Sabana de locaciones

#### SÁBANA DE LOCACIONES

<b>Título</b>		Momentos de apocamiento				
<b>Productor</b>		Erika Idarraga				
<b>Director</b>		Fabian Torres				
<b>Asistente</b>						
<b>Asistente</b>						
NOMBRE PROPIETARIO	IDENTIFICACIÓN	TIPO DE PROPIEDAD	TEL. FIJO	CELULAR	DIRECCIÓN	MAIL
Guillermo Rodriguez		Bar	2473582	3187746581	Calle 11 No. 27-42	Rodriguez1846@gmail.com
Carlos Idarraga	14237037	Casa	8144508	3138807967	Calle 43ª No. 72g 74 sur	Carlos.Idarraga01@hotmail.com
		calle			Calle 43ª No. 72g 74 sur (portales de timiza)	

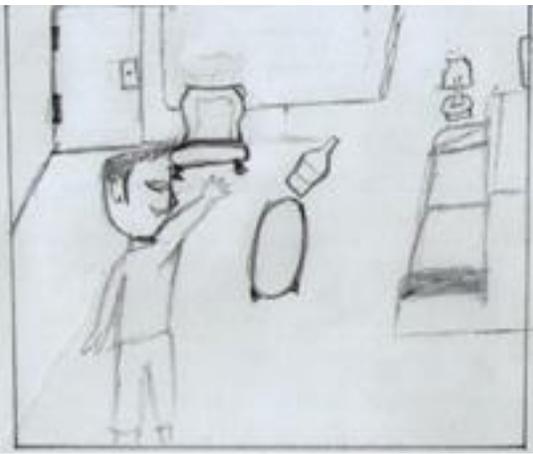
**CAPITULO 9**

9.1 REPORTE DE SCRIPT

**REPORTE DE SCRIPT**

<b>Título</b>	Momentos de apocamiento								<b>No.</b>
<b>Productor</b>	Erika Idarraga								
<b>Director</b>	Fabian Torres								
<b>Asistente</b>									
<b>Script</b>	Sindy Niño								
<b>Fecha</b>	16 - 11- 13			<b>HORA:</b>	6:00pm – 8:00pm				
<b>ESCENA</b>	1		<b>PLANO</b>	<b>G-M</b>	<b>SET</b>	<b>Bar</b>		<b>TIPO PLANO</b> gener	
<b>DÍA</b>	<b>NOCHE</b>		x	<b>INT</b>	<b>EXT</b>	x	<b>EST</b>		
<b>PERSONAJES</b>	<b>VESTUARIO</b>			<b>UTILERÍA</b>			<b>OBSERVACIONES</b>		
Kevin	K1			Botella			Kevin va caminando hacia su casa mientras toma licor de una botella que lleva en su mano, choca en el camino con dos ladrones		
Ladrones	L1 & L2			Armas					
<b>STORY BOARD</b>									
									
<b>TOMA</b>	<b>TIEMPO</b>		<b>OBSERVACIONES</b>						
3	38 sg		Llega a su casa (niños alrededor, ruido ambiente)						
4	16 sg		Kevin va caminando hacia su casa mientras toma licor de una botella que lleva en su mano						
6	23 sg		Subjetiva Kevin caminando, choca con los ladrones (corta, encargado de salir en escena)						
8	24 sg		choca en el camino con dos ladrones (corta, personas externas mirando cámara)						
20	15 sg		Subjetiva Kevin entrando a la casa						

## Libro de Producción

11	22 sg	choca en el camino con dos ladrones (PG)	
17	25 sg	Subjetiva ladrón 1, (corta, encargado de making sale en escena)	
19	18 sg	Contrapicado ladrones (corta, ladron mira cámara)	
22	22 sg	Kevin cohca con los ladrones (corta, audio bajo, carros despacio)	
<b>ESCENA</b>	2	<b>PLANO</b>	<b>G-M SET casa</b>
<b>DÍA</b>	<b>NOCHE</b>	x	<b>INT</b> x <b>EXT</b> <b>EST</b>
		<b>TIPO PLANO</b> genera	
<b>PERSONAJES</b>		<b>VESTUARIO</b>	<b>UTILERÍA</b>
Kevin		K1	Botella
		<b>OBSERVACIONES</b> Kevin llega a su casa y entra a cerrar la puerta se toma el trago que le queda en la botella. La lanza contra una pared, cae sobre los vidrios y se dirige a un nuevo trago, regresando a (monologo)	
<b>STORY BOARD</b>			
			
<b>TOMA</b>	<b>TIEMPO</b>	<b>OBSERVACIONES</b>	
2	16 sg	Llega a su casa (niños alrededor, ruido ambiente)	
3	27 sg	luego de cerrar la puerta se toma el último trago que le queda en la botella (desenfoque al abrir el plano)	
5	56 sg	regresando a sala (cambio de color, movimiento brusco de cámara)	
7	24 sg	Se sienta (corta, repetición de movimiento)	
8	16 sg	Time lapse (movimiento brusco de cámara)	
9	1:10 min	luego de cerrar la puerta se toma el último trago que le queda en la botella (la luz)	
11	46 sg	Time lapse (corta, muy largo)	
13	18 sg	Empate de actores	
15	26 sg	Buena imagen, mal sonido (plano apoyo)	
16	25 sg	Corta últimos 6 sg, mala pronunciación	
17	34 sg	Se pierden rasgos de la cara	
20	18 sg	Voce off (sin imagen)	
22	32 sg	Cambio de color, se pierden los rasgos de la cara)	

## Libro de Producción

24	15 sg	Buena pronunciación, mala imagen (plano apoyo)
25	40 sg	Intro monologo, buena pronunciación, buen color
32	30 sg	Sincronía de actores

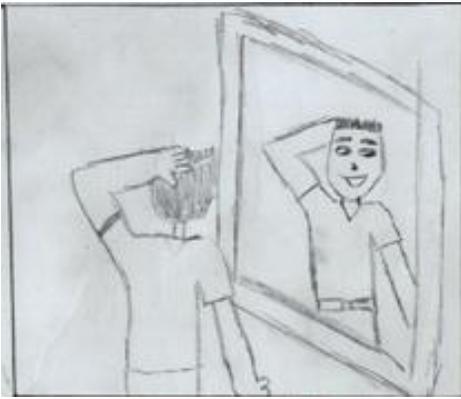
ESCENA	3	PLANO	G-M	SET	Bar	TIPO PLANO general/medio
DÍA	NOCHE	x	INT	x	EXT	EST

PERSONAJES	VESTUARIO	UTILERÍA	OBSERVACIONES
Kevin	K1	Botellas, cigarrillos	Kevin y Nix están en el bar tomando unos tragos que les sirve el barman, hablan hasta discutir.
Nix	N1		
Barman	B1		

### STORY BOARD



TOMA	TIEMPO	OBSERVACIONES
2	40 sg	Están dialogando Kevin y nix en el bar
4	20 sg	Toma de apoyo, decoración del bar
6	1:48 min	Están dialogando Kevin y nix en el bar
7	48 sg	Están dialogando Kevin y nix en el bar (corta al caer la botella, miran la cámara)
10	1:59 min	Están dialogando Kevin y nix en el bar (cambio de plano general a primer plano)
14	22 sg	Después de darse un beso empiezan a discutir
17	18 sg	después de darse un beso empiezan a discutir (primer plano)

<b>ESCENA</b>	4	<b>PLANO</b>	<b>M/O</b> S	<b>SET</b>	Casa		<b>TIPO PLANO</b> medio/over sholder
<b>DÍA</b>		<b>NOCHE</b>	x	<b>INT</b>	x	<b>EXT</b>	<b>EST</b>
<b>PERSONAJES</b>		<b>VESTUARIO</b>		<b>UTILERÍA</b>		<b>OBSERVACIONES</b>	
Kevin		K1		x		imagen de Kevin frente al espejo	
<b>STORY BOARD</b>							
							
<b>TOMA</b>	<b>TIEMPO</b>	<b>OBSERVACIONES</b>					
1	15 sg	Mirada perdida					
2	20 sg	Habla muy despacio					
3	23 sg	Buena redacción (corta, sigue con texto que no va)					

## **CAPITULO 10**

### **REPORTES Y EVALUACIONES FINALES**

#### **10.1** Reporte final de la producción

El proyecto se inició con un equipo de siete personas y se definieron los cargos de cada uno de nosotros. Al escoger el guion sobre el que se iba a trabajar y teniendo cada uno la idea general de la historia, varios de los integrantes empezaron a abandonar el proyecto.

El primero en salir era el encargado de manejo de actores, lo que más adelante nos complicó el proceso. Luego, el director de fotografía también abandono el proyecto sin dejar nada definido en cuanto a la parte técnica en las etapas de pre- producción y producción. Días antes de grabar, perdimos contacto con la persona encargada de la iluminación, pues al parecer, no pudo con el cargo.

Al final quedamos solo tres personas en el grupo respondiendo por el cargo de cada uno más las responsabilidades de los que salieron y con la colaboración del último de ellos.

Esta falencia en el equipo, nos afectó en cuanto al rendimiento en la realización, pues éramos pocos y fuera de eso, la actriz fue una de las chicas de la producción por cuestiones de presupuesto y tiempo. También afecto la parte económica, pues una muestra de este tipo requiere de cierto dinero para que sea realizable, así que los equipos no eran los más adecuados para desarrollarlo de la manera en que esperábamos.

En general, después de estos inconvenientes sacamos adelante el cortometraje “momentos de apocamiento” con mucho esfuerzo, pero con la satisfacción de que cumplimos con la mayoría de las propuestas por departamento que se realizaron al inicio del proyecto.

## **10.2 Evaluación de aciertos y desaciertos en la producción**

### **ACIERTOS**

- Cada propuesta se realizó en base al guion literario sin mayores inconvenientes.
- Se cumplió con cada propuesta planteada por departamentos.
- Se redujeron gastos acudiendo a ayudas externas.
- A pesar de ser pocos, todos teníamos las ideas claras en cuanto a lo que se iba a representar; esto permitió que entre nosotros hubiera buena comunicación y lográramos cumplir con todos los elementos.

### **DESACIERTOS**

- No contamos con los equipos que se requerían para la producción.
- Por problemas de tiempo y presupuesto, uno de los integrantes del equipo actuó en el cortometraje
- Nos excedimos en el tiempo de producción.