

**NOTAS FRATERNALES**

**ANDRÉS CHIVATÁ QUIROGA**

**LORENA GUZMÁN RIVAS**

**NATHALIA BEJARANO ROJAS**

**PROYECTO CREATIVO DE CARÁCTER AUDIOVISUAL**

**IVÁN JOSÉ SIERRA SANJURJO**

**REALIZADOR DE CINE Y TV MAGISTER EN DOCENCIA**

**UNIVERSIDAD DE LA SABANA**

**FACULTAD DE COMUNICACIÓN**

**COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIOS**

**CHÍA**

**2019**

**Resumen:**

El presente trabajo busca demostrar la producción del mediometraje de ficción *Notas Fraternales* que cuenta la historia de Lu, la pequeña hermana de Miguel, que intenta quitarle a su hermano el miedo escénico, mientras hacen un recorrido en carretera para llegar a su concierto.

**Abstract:**

The following document seeks to show the production of the fiction medium-length film “NAME”, that tells the story of Lu, Miguel's little sister, who tries to take away his stage fright from her brother, while taking a road trip to get to his concert.

## **Índice:**

1. Introducción
2. Créditos y ficha técnica
3. Desarrollo
  - A. Storyline / tagline
  - B. Objetivos
  - C. Justificación
  - D. Estado del arte
  - E. Genero y Formato
  - F. Público Objetivo
  - G. Preproducción
    - I. Propuesta de dirección
    - II. Propuesta de fotografía
    - III. Propuesta de Arte
    - VI. Propuesta de sonido
    - V. Propuesta de montaje
4. Guion literario
5. Bibliografía
5. Anexos
  - I. Contratos
  - II. Cronograma
  - III. Presupuesto
  - IV. Desglose de sonido
  - V. Desglose de personajes
  - VI. Vestuario de personajes principales
  - VII. Desglose de locaciones

## **1. INTRODUCCIÓN**

El presente trabajo es un proyecto audiovisual que busca mostrar todo el proceso de creación del mediometraje *Notas Fraternalas*, desde la escritura del guion hasta los diferentes procesos de creación como lo son la preproducción, producción y posproducción.

## **2. CRÉDITOS Y FICHA TÉCNICA**

### ***CRÉDITOS***

DIRECCIÓN: Andrés Chivatá Quiroga

PRODUCCIÓN: Luisa Martínez

DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA: Manuel Pimentel

SONIDO Y DISEÑO SONORO: Nathalia Bejarano Rojas

DIRECCIÓN DE ARTE: Lorena Guzmán Rivas

MONTAJE: Andrés Chivata Quiroga y Jacobo Arcila

COLORIZACIÓN: Manuel Pimentel

### ***FICHA TÉCNICA***

- *Notas Fraternalas*.
- Mediometraje de Ficción. Comedia/Drama.
- Duración Aproximada: 00:30:33:20
- País de Producción: Colombia
- Formato: HD 1920-1080 H264
- Fotogramas: 60.00 fps
- Sonido: Estéreo 48 KHz.

### **3. DESARROLLO:**

#### **A. Storyline / Tagline:**

Storyline:

Lu y Miguel emprenden un viaje, luego de que ella lo inscribiera en una batalla de bandas con el fin de tocar junto a su ídolo musical. Sin embargo, Lu tiene una difícil tarea durante el recorrido: Quitarle el miedo escénico a su hermano.

Tagline

La guitarra no se va a tocar sola.

#### **B. Objetivos**

General:

Realizar un mediometraje con el fin de probar lo aprendido a través de la carrera, además de intentar dejarle un mensaje al espectador a través de una historia de ficción. En este caso, de cómo a pesar de tener claras nuestras metas o sueños, somos nosotros mismos los que colocamos los límites y obstáculos al momento de intentar realizar nuestros objetivos. Además, buscamos acercarnos más a la realización de un largometraje, haciendo poco a poco audiovisuales más largos y complejos. Este texto también demuestra el proceso para llegar a tal logro.

Específicos:

- Poner en ejecución nuestro conocimiento para la realización de un audiovisual, en este caso de ficción, partiendo desde la preproducción, luego una producción y finalmente una postproducción.
- Lograr crear desde cero una historia que suscite diferentes emociones y enseñanzas, que en este caso es aprender que somos nosotros mismos los que nos limitamos al momento de realizar nuestros sueños y objetivos.
- Seguir creando trabajo audiovisual, para aprender mas sobre sobre el medio.
- Producir material audiovisual para el portafolio de los realizadores que trabajaron en el proyecto.
- Realizar un mediometrage para probarnos a nosotros mismo y ver que errores seguimos cometiendo al momento de una realización y ver como aprender sobre estos mismos para futuros proyectos.

### **C. Justificación**

La realización de este texto es mostrar el paso a paso en la realización del mediometrage. Como se podrá leer mas abajo, se realizó un libro de producción que evidencia el trabajo previo que realizó cada departamento para que el mediometrage saliera lo mas acertado posible, al concepto que el director tenia, para que al final el producto tuviera esa coherencia audiovisual que se quería desde el principio. También se quiere dejar claro el por qué contar esta historia.

El libro de producción sirve como base al momento de realizar el mediometrage. Luego de que el director tuviera lista la visión, la plasmo en su propuesta. El resto de los departamentos (Fotografía, arte, sonido, edición), basándose en esta visión, plasmo una propuesta basada en esta para que hubiera una estética coherente y el producto final se viera tal como se quería. Por otro lado, también hay un proceso de producción, que es netamente administrativo, en donde se ve como se desarrollo el mediometrage desde el punto de vista monetario y organizacional.

Desde el punto de vista del guion, se quieren dar a entender varias cosas a través de la historia. Una, es mostrar como el personaje de Miguel tiene una evolución en cuanto al miedo que le genera tocar en público. Si bien la hermanita (Lu) lo apoya todo el tiempo, su inseguridad siempre le gana, y nunca es capaz de realizar lo que le gusta, que es ser como su ídolo (Dante). Y este es un problema, pues no solo se afecta su propio sueño, sino que además llega a afectar a su hermanita, quien a pesar de ser inocente ante los problemas que lo agobian, siempre intenta sacarlo adelante.

La inocencia de Lu es otro de los temas que se querían mostrar, si bien sabemos que estos problemas que creamos en nuestra cabeza pueden llegar a ser un obstáculo grande en la realización de muchos de objetivos, no es nada fácil salir de ellos. Todo el tiempo Lu esta ayudando a su hermano para que deje estos miedos atrás, pero ella mira el mundo desde una perspectiva diferente, su corta edad le hace ver los problemas como algo que se resuelve de una manera sencilla (mírese la escena cuando hace los tronquitos para que su hermano pueda “tocar en público). Si bien esta inocencia puede ayudar a su hermano a ver todo de una manera positiva, no es la realidad a la que ella se enfrenta, pues, al fin y al cabo, el problema de su hermano va mucho mas allá.

Tanto Lu como Miguel tienen un pequeño cambio al final. Lu dándose cuenta de que no todo se soluciona tan fácil, y Miguel que a pesar de que no pudo solucionar su problema personal, haría todo por su hermanita, y por eso al final logra tocar la canción para ella.

En cuanto al resultado final, se quiere probar también que la realización de un audiovisual (en este caso un mediodmetraje), siempre va a tener algún tipo de complicación, y es por eso por lo que se quiso hacer de una duración mas larga, para llegar a aprender mas durante la realización y ver que errores se siguen cometiendo para lograr mejorar en futuros proyectos. Más adelante, en el libro de producción, cada departamento describirá los problemas que tuvo al momento de la realización, y que se aprendió al respecto, de esta manera se quiere lograr una retroalimentación para así aprender y no volverlos a cometer en futuros proyectos audiovisuales. (También es importante destacar que no solo se sacan cosas malas al momento de la retroalimentación, pero ya que la idea es ver los errores para no volverlos a cometer, se quiere hacer énfasis mas por ese lado).

#### **D. Estado del Arte**

"El éxito no es definitivo, el fracaso no es fatal: el valor para continuar es lo que cuenta". - Winston Churchill. Es difícil alcanzar nuestras metas. La mayoría de las veces, no seguimos adelante. O perdemos el enfoque, cambiamos de opinión o simplemente nos rendimos. Por una razón u otra, las cosas se interponen y nuestra mentalidad cambia. No logramos nuestros objetivos porque decidimos que iba a ser demasiado difícil de alcanzar o porque no queríamos sufrir otro momento de dolor.

Muchas veces los miedos que tenemos impiden que sigamos adelante y esto hace que sea un obstáculo para alcanzar nuestros logros. A veces necesitamos un empujón, algo que nos saque adelante y nos aleje de esos pensamientos negativos que tenemos frente a nuestros problemas. La La Land (Chazelle, 2016): Mientras navegan por sus carreras en Los Ángeles, una pianista y una actriz se enamoran mientras intentan reconciliar sus aspiraciones para el futuro. Si bien en La La Land la temática se inclina hacia el tono romántico, nos sirve para comparar la relación entre Lu y Miguel. Y como ella trata de impulsar a su hermano para lograr su sueño, a pesar de que este lo vea como algo imposible. Y es este concepto pequeño el que nos ayuda a sacar nuestra historia adelante, pues si no fuera por el entusiasmo y positivismo de Lu, no hubiera llegado hasta la batalla de bandas, a pesar de que al final no obtuviera lo que quería.

Véase también la película Little Miss Sunshine (Dayton y Farys, 2006): Una familia decidida a llevar a su hija a la final de un concurso de belleza, realiza un viaje a través del país en su van. Esta película también nos sirve para ver el concepto de la historia principal. Una niña es impulsada por su familia (que se encuentra completamente inestable), para que participe en un concurso de moda, a pesar de que tiene absolutamente todas las de perder. Al final nos enseña que no es importante el ganar, sino que nos muestra que, a pesar de que toda la película la familia es disfuncional, se unen al final por la pequeña, y dejan sus caprichos y actitudes atrás. En nuestro mediometraje, se puede ver como al final, Lu y Miguel se dan cuenta que al final no era importante ganar o incluso tocar en la batalla de bandas, sino que ese amor que se tienen el uno con el otro es mas que suficiente para ser felices. Lu tiene a su hermano tocando para ella, y Miguel tiene a su pequeña “manager” para que lo apoye en los momentos que él mas necesita.

Taika Watiti es un director de cine neozelandés conocido por sus películas y estilo particular de contarlas. Como director se ha enfocado en el drama y la comedia, y tiene una visión única al momento de contar sus historias. “Quiero explorar la dolorosa comedia de crecer e interpretar el mundo. Creo que, a pesar de nuestras fallas y malas decisiones, a través de todo el dolor y angustia, siempre hay espacio para las risas” – Taika Watiti. Podrían considerarse sus películas como “comedias tristes”, donde siempre trata de tener personajes caracterizados como bastante inusuales, llevándolos a cierto extremo donde incluso las cosas malas que les puedan pasar son chistosas. En *Notas Fraternal*, queremos mostrar a estos dos personajes como únicos, con una particular forma de ver el mundo, donde una niña pequeña puede llegar a ser mas madura que un adulto en ciertas situaciones, donde ambos tienen sus problemas específicos, sus angustias, que están aprendiendo aún sobre si mismos y sobre la vida que los rodea, y que a pesar de que no todo sucede como quieren, siempre hay un espacio para aprender y reírse. “Cuando la atmosfera es tensa e incomoda, es ahí cuando queremos reírnos más”, encontrar el lado brillante de la tragedia, y si bien *Notas Fraternal* no es gran drama, donde los personajes pasan por situaciones completamente tristes llevadas a un extremo, si queremos mostrar que no todo es color de rosas. Si bien queremos llevar a *Notas Fraternal* como un audiovisual donde el espectador se divierta con diferentes situaciones que pasan los personajes, o diferentes acciones que ellos hacen, queremos mostrar que ambos tienen sus problemas. Lu por ejemplo, una niña positiva, madura para su edad, y que vemos con mucha personalidad y seguridad, enfrenta la dura realidad, donde no todo siempre sale como quiere, donde hay veces que sus problemas si bien son fáciles de solucionar desde su punto de vista, no son como ella cree, cambia su manera de ver las cosas, y aprende a no ser tan “inocente”, y el mejor ejemplo es la escena donde Lu la hace a su hermano una audicencia con palos de madera. Ella cree que con eso su hermano podrá perder el miedo y superar sus problemas, y el entiende lo

que ella quiere hacer, pero para Miguel es un problema que va más allá, y en esa escena siente esa tristeza, donde su hermana hace un acto inocente queriendo ayudarlo, pero no llega a ser más que eso, un simple intento.

Boy (Watiti, 2010), es una película de este director que cuenta la historia de como un niño que tiene que lidiar con el regreso de su padre que lo había dejado, mostrado realidades sobre crecer. Es una película que combina un poco la ficción con la realidad, donde el niño tiene fantasías heroicas de lo que es su padre, como excusa de su ausencia. Es una película bastante divertida y absurda. Donde combina una triste realidad, con una gran imaginación. Vemos la inocencia de este pequeño, y como dentro de ella, encuentra sus propias respuestas al mundo, creyendo que las cosas funcionan de una manera, cuando no es así. Y a pesar de todo la película no es una historia trágica, es una película llena de imaginación, amor, decepciones y esperanzas. Donde si bien no todo sale como los personajes quieren que salga, aprenden sobre la realidad, aprenden creciendo, aprenden de sus posibles errores, y deja un buen sabor de boca al final, pues es eso lo importante, que los personajes hayan crecido y aprendido mas sobre su realidad y sean felices con esto. Incluso al final de esta película vemos como a pesar de todas las cosas que pasan ellos dos, malas y buenas, se dan cuenta que se tienen el uno al otro, y eso es lo que verdaderamente importa.

Finalmente, si vamos a hablar de comedia tenemos que irnos bien atrás y hablar de uno de los referentes mas grandes del genero: Buster Keaton. La influencia de Keaton al genero se han visto en varios directores actuales como Wes Anderson o Edgar Right, de los cuales hablaremos bastante a lo largo del texto. Buster Keaton era un comediante del cine mudo, donde manejaba de forma maestra la comedia visual y los gags. Una de las características principales del cine de Keaton es

*“show don’t tell”*, como director, él siempre mostraba todo a través de la cámara, de la acción en escena, los gestos eran de suma importancia. Se debe comunicar a la audiencia todo a través de la acción. En *Notas Fraternal*, el estilo de la comedia visual es predominante, queremos usar esto para ayudar a la narrativa y fluidez del medimetraje. Escoger el mejor ángulo para mostrar una escena, o un gag, es de vital importancia, todo se cuenta a través de la cámara. Buster Keaton tenía otra característica en sus películas, y eran las reglas de su universo. Las normas de la física o las cosas que pasan dentro de lo “posible” del mundo real son nulas, todo puede pasar. Por ejemplo, en las películas de Keaton predomina una cosa, y es que, si la cámara no lo ve, el personaje tampoco. Lo que hace que el mundo dentro de la película sea como lo ve el espectador. Al igual que los movimientos dentro de la imagen es importante, los personajes en las películas de Keaton tienen bastante movimiento, y la audiencia mira siempre todo el cuadro, llevándola hacia los diferentes gags que se presentan. En *Notas Fraternal* queremos que esto esté reflejado al momento de contar diferentes chistes o acciones, donde la cámara guíe al espectador y le muestre lo que verdaderamente es importante. El universo del medimetraje es igual de importante, como se podrán leer más adelante, tenemos un universo poco naturalista, las cosas que pasan y la forma de mostrar las cosas pasan son cosas que no pasarían normalmente en el mundo real, llevando un poco al extremo diferentes situaciones para que de esta forma se pueda contar una historia más divertida, son perder de vista lo que queremos decir.

## **E. Genero y Formato**

Notas Fraternal es un medimetraje argumental (30 minutos aproximados de duración) cuyo género principal es la comedia, y contiene como subgénero al drama. La comedia es un género de películas que utiliza el humor como motor. El objetivo de una película de comedia es provocar la risa de la audiencia a través de historias y personajes entretenidos. Sin embargo, el género de comedia se abarca desde muchos puntos y es difícil llegar dar características específicas que hagan a una película de comedia, mas allá del simple hecho de hacer reír (a menos que tomemos esto como única consideración para definir el género, aunque bien, es la reacción del público en este caso el que define si el audiovisual es cómico o no). Ya lo dice Pinel en el artículo “Los Géneros Cinematográficos” (2009), que la diversidad de los rostros de la comedia hace que sea muy difícil establecer una característica que sea igual en la mayoría de los audiovisuales, a excepción de la obligación de divertir.

Si bien la comedia no tiene una estructura dramática o progreso narrativo, si podemos sacar algunas características que hacen a Notas Fraternal una comedia. Basados en nuestros referentes como Edgar Wright o Wes Anderson, nos enfocamos bastante en una comedia visual, intentamos que los gags que aparecen durante el corto sean más visuales que chistes que cuenten los personajes diálogos. Aunque el dialogo también es una buena ayuda al momento de caracterizar a la comedia. Otra característica que puede sobresalir, son las situaciones que nuestros personajes tienen que pasar, y la forma en que ellos manejan esas situaciones. Que el corto no se maneje de forma naturalista, nos ayudó a manejar mucho mejor el género, pues pudimos exagerar muchas de las situaciones y el ambiente donde se presentan. También la reacción de los personajes hacia las cosas que ocurren refuerza este concepto.

Ahora bien, el subgénero de drama, si se puede caracterizar mucho mas fácil, y citamos también a Pinel en “Los Géneros Cinematográficos” (2009), donde si nos da unas pautas que sugieren cuando un argumental puede ser considerado dramático. Unas de las características que Pinel pone a colación son: que las situaciones que se plantean tanto sociales como individuales se relacionan con los problemas que aquejan al hombre “de la época”, el final puede ser feliz o no y que muestra a las personas tal y como son, con sus imperfecciones, éxitos o fracasos.

Si bien Notas Fraternalas no es una historia naturalista que lleve a los personajes a enfrentar sus problemáticas hasta situaciones extremas o nos dejan un sinsabor de boca. Si que notamos como hay problemas reales que persiguen a nuestros personajes, y liberan lo que sienten y dejan en claro lo que quieren, lo que pueden y lo que no pueden hacer.

## **F. Público Objetivo**

Para Notas Fraternalas tenemos como público objetivo o público al que va dirigido el mediometraje, a personas entre los 13 y 18 años (hombres y mujeres). Creemos que una de las razones principales por las que este seria el nicho es por la edad de los personajes y lo que representan en la historia. Lu una niña que esta apenas creciendo y conociendo el mundo, aprendiendo de el, las cosas buenas y malas. Personas con la edad de Lu se van a sentir identificadas con sus acciones, ideas y pensamientos. Los niños están todos en este proceso de crecimiento, además de que es ellos a quienes puede llegarle mas el mensaje finalmente, si bien personas mayores pueden entender y disfrutar de la historia, son a este nicho quienes lo disfrutarían y entenderían mas. Ahora un publico un poco mas grande, como de 17 o 18 años es también ideal, pues, no solo están también en este proceso de crecer y aprender, sino que también pueden encontrar conexión con el personaje de Miguel. Si bien Miguel es ya un adulto con una vida

“hecha”, sus acciones y pensamientos lo hacen ver como una persona que también esta creciendo y aprendiendo del mundo que lo rodea.

Ejemplos de series para adolescentes donde se muestra lo difícil divertido de crecer son varias, Lizzie McGuire es una de ellas. Una serie que muestra la vida de una joven de 13 años y sus problemas que tienen en la escuela, en su casa o con sus amigos. Donde nos muestran la vida de ella desde un punto de vista cómico, pero que también trata temas importantes como por ejemplo la anorexia. Además de que esta serie en particular cambia un poco su narrativa a diferencia de muchas series que ya se han hecho de la vida adolescente, y nos muestran un alter ego animado de ella misma, donde habla de cosas que la “verdadera” Lizzie no dice. La amistad es otro tema importante en la serie, la relación con sus amigos Matt, Lanie y Melina. Y al igual que en Notas Fraternalas, tenemos este tema de lo que significa crecer, que día a día tenemos diferentes pruebas, cosas que no entendemos a cierta edad y como reaccionamos ante esto. Y como podemos ver que a pesar de que hay cosas que son tristes o nos hieren, siempre hay momentos para contar la vida de forma cómica.

## G. Preproducción

### I. PROPUESTA DE DIRECCIÓN

#### CONCEPTO

Hay varios puntos clave que se manejan a lo largo del cortometraje. Uno de ellos es la relación entre hermanos. Vemos cómo a pesar de que las cosas no siempre salen como uno las quiere, se tiene este apoyo en todo momento, algo que jamás se va a ir, y va a estar acompañando siempre. El amor de hermanos lo lleva por delante el personaje de Lu, una niña de 12 años que lo único que quiere es que su hermano cumpla su sueño de ser un artista reconocido y logre tocar junto a su artista favorito. Sin embargo, Hermano no se queda atrás en la hermandad, pues, aunque al inicio no lo veamos como vemos a Lu, al terminar el cortometraje sabemos que ambos se quieren por igual y que lo que queda al final es esa gran relación de ambos, y cómo están el uno para el otro siempre, a pesar de las circunstancias.

Por otro lado, vemos a escala más pequeña el concepto de los sueños, y de la ideología de que, si uno quiere, siempre va a obtener lo que desea. Pues el corto enseña que esto no siempre es verdad, y es el personaje de Lu quien lo aprende. Pues, aunque tanto ella como el espectador que vea el corto quieren que Lu logre su cometido y que Hermano toque al frente de las personas y junto a su artista favorito, pero vemos que al final no es lo que Lu o el espectador esperaban obtener. Los problemas que Hermano tiene no son de rápida solución, que es lo que Lu cree en su Inocencia.

Lu a pesar de ser aparentemente más madura que su hermano mayor, sigue siendo una niña, y las cosas que haga serán infantiles, pues ella ve el mundo de una manera muy diferente, busca soluciones audaces o tiernas que pueden llegar a significar mucho para ella, pero a la hora de la verdad, Hermano lo ve como un intento más de su hermana pequeña por ayudarlo, que en su interior sabe que no va a funcionar.

Pero a pesar de tener un final donde los sueños no se logran, queda un buen sabor de boca, pues se obtuvo algo al final, y es la gran relación que sellaron Lu y Hermano, y como no, démosle crédito a Lu, pues al menos ya Hermano pudo tocar música junto a ella.

Por último el género en el que se maneja la historia es comedia. Se quiere manejar de esta forma, pues también se quiere mostrar que la mayoría de los problemas que afrontan las personas (sean grandes o pequeños, los problemas son problemas), pueden tomarse con gracia, no siempre tenemos que derramar lágrimas al momento de afrontar nuestros grandes retos, sino que con un poco de diversión, las cosas pueden ser aprendidas (se solucione o no el problema, siempre algo bueno se ha de sacar)

## UNIVERSO

El universo que se plantea manejar en el cortometraje, es alejado del naturalismo, en tanto la estética como en la narración. Nuestros personajes viven en una realidad diferente, donde lo imposible y lo “ridículo” (Tómese el término “ridículo” no como la idea de llevarlo hacia lo cómico absurdo, sino más hacia “eso no pasaría en la vida real”), puede estar a la vuelta de la esquina.

Los personajes del cortometraje pasan ciertamente por acciones reales y personales, pero su mundo alrededor funciona diferente a lo que se está acostumbrado ver.

Es importante decir, que a pesar de que el cortometraje se va a realizar en territorio colombiano, el universo del cortometraje no va con ello, la idea es dejarlo como un universo completamente ficticio, que no representa ninguna región en específico. Es un mundo completamente inventado en función al cortometraje cortometraje, así que la responsabilidad recae sobre cómo armar este mundo.

Uno de los mejores ejemplos para este tipo de realizaciones, son las películas de Wes Anderson. En películas como “The Grand Hotel Budapest” (2014), “Moonrise Kingdom” (2012) o “The Royal Tenenbaums” (2001), en donde claramente no tenemos una referencia clara sobre en qué lado del mundo está sucediendo la historia, sino que vemos que es un mundo imaginario en donde cualquier cosa puede suceder.



*“The Grand Hotel Budapest” (2014) - Wes Anderson*



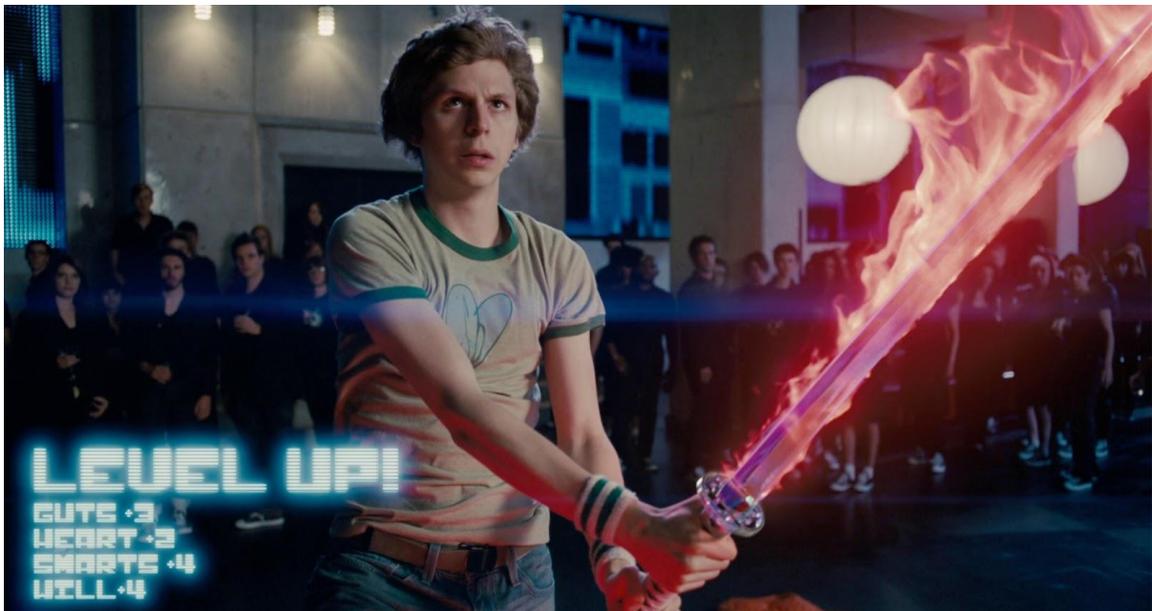
*“Moonrise Kingdom” (2012) - Wes Anderson*



*“The Royal Tenenbaums” (2001) - Wes Anderson*

Es importante sobresaltar que en el universo como el de Wes Anderson, no solo se ve un mundo imaginario visualmente (en cuanto al arte que lo rodea), sino en cuanto a las acciones, las actuaciones y los diálogos que se manejan en la historia. Otro ejemplo de universo que sirve como referencia se muestra en las películas de Edgar Wright, como en “Scott Pilgrim Vs The World”

(2010) , “Shaun of The Death” (2004) o “Hot Fuzz” (2007), en donde la estética que se maneja ciertamente es más “realista” a lo que es el universo de Wes Anderson, pero sigue siendo importante el hecho de que sucedan cosas increíbles, o irreales, en cuanto a situaciones o lugares en donde transcurren las historias. Véase en Scott Pilgrim, que es una película basada en una novela gráfica, como la estética es única y como los personajes pasan por acciones completamente fuera de lo común, y para ellos es completamente normal.



*“Scott Pilgrim Vs The World” (2010) - Edgar Wright*



“Hot Fuzz” (2007) - Edgar Wright

### ANÁLISIS DRAMÁTICO

La historia tiene como género sobresaliente la comedia, sin embargo se maneja en pequeñas partes tonos dramáticos. La comedia que maneja no es la que hace que el espectador ría a carcajadas, sino que tengan una sonrisa a lo largo del cortometraje. Para forjar esto mucho más tenemos al personaje de Lu, una niña de 12 años que lo único que quiere es que su hermano mayor logre realizar su más grande sueño, ya nada la detendrá para que esto suceda. Sus diálogos y manera de ser, hacen al cortometraje más ameno y feliz. Lu es una persona extrovertida y persistente, siempre logra lo que se propone, y no importa si tiene que sacar un poco de picardía para realizar lo que quiere. Ella es la que lleva la historia, en ella recaen la mayoría de acciones.

Por otro lado tenemos a Hermano, que a diferencia de Lu, es un poco más introvertido, y posee un gran problema, y es que es tímido con su música, si bien es un gran músico, su miedo a que las personas lo juzguen o no les guste para nada su música, hace que se reprima y no comparta con

nadie sus canciones (ni siquiera con Lu). Es por su sueño que la hermana intenta que su hermano salga de esto, y se muestre al mundo como lo que realmente es: un gran artista.

Hermano lleva su inseguridad a niveles bastante altos, lo que genera que las posibilidades para realizar su meta sean mínimas, si bien es el hermano mayor, Lu se muestra como una persona más “madura”, la forma en que se expresa y las frases que usa a lo largo del cortometraje, reafirman esta idea.

Es importante denotar como la historia se mueve alrededor de Lu, y su principal deseo. Sin embargo no se puede perder de vista que es precisamente el sueño del hermano el que se va a realizar. Así que no se deja en ningún momento en segundo plano a Hermano, pues sencillamente el uno no funciona sin el otro. Lu a pesar de ser más “madura” que su hermano, sigue siendo un niño y no se puede perder de vista eso. Las acciones que a veces realiza pueden llegar a ser infantiles, y es aquí cuando el personaje de hermano da equilibrio en la historia, pues es finalmente a Hermano a quien recaen todas las decisiones importantes que se ven a lo largo del cortometraje.

Para finalizar se darán ciertas características de los personajes, y parte de su pasado:

Lu es una niña de 12 años que aún va al colegio, vive con su mamá quien está divorciada, pero no es fundamental para ella, pues se siente más identificada con su hermano mayor. Desde que tiene memoria ha sido la fan número uno de Hermano y su música y se cataloga ella misma como “manager” de él. Lo único que Lu quiere es que su hermano sea conocido por todos pues cree que

debería ser famoso. Es extrovertida y animada, no le gusta que le den un “no” como respuesta y puede llegar a ser muy persuasiva.

Hermano desde pequeño ha sido músico, sabe cantar y tocar la guitarra. Tiene un trauma de pequeño y por consiguiente no le gusta mostrar su música a las demás personas (incluyendo a Lu). compone sus propias canciones y como trabajo compone canciones a otros artistas. No está muy feliz con su trabajo, pues no lo satisface del todo, y no le gusta trabajar con los artistas que lo rodean. Tiene como ídolo a Cantante, quien es un grande de la música. (Al igual que su hermana Lu). Si bien su sueño es ser un músico famoso y seguir los pasos de su ídolo, su problema será un obstáculo en todo momento. Vive solo, pues al entrar a la universidad de fue de la casa para tener su propia vida. No lleva rencores con ninguna persona y es muy tranquilo.

## LINEAMIENTOS PARA DEPARTAMENTOS

Para todos los departamentos, es importante que se tenga en cuenta lo que se mencionó anteriormente y tengan esa información como base al momento de realizar las respectivas propuestas.

### DEPARTAMENTO DE ARTE

La dirección de arte y su equipo de trabajo tienen una responsabilidad enorme para la realización del cortometraje. Ya que lo que se está manejando es un mundo completamente ficticio, la libertad al momento de hacer este universo es gigante. Con esta propuesta no les quiero cerrar las ideas, sino más bien guiarlas hacia lo que se ha pensado por parte de dirección para la creación

de este mundo. Ninguna idea está cerrada, y si el departamento de arte considera algo diferente a lo planteado en esta sección, siéntanse libre de hacerlo, teniendo siempre en cuenta lo mencionado anteriormente.

Ya que las acciones que suceden en el cortometraje, son más llevadas hacia lo irreal, se plantea que arte tenga esto muy en cuenta al momento de pensar las diferentes locaciones que se tendrán. Como lo mencioné más arriba, uno de los principales referentes que se tendrán será a Wes Anderson. Se puede ver como se maneja en la composición los colores, tonalidades, y formas, a través de las diferentes escenas. Por otro lado, es importante decir que el arte es lo que le dará vida al universo que representa la película, y ya que el corto no se va por el lado naturalista, la exageración puede ser uno de los conceptos fundamentales, es decir, que el arte reafirme más de lo normal las características de los lugares y personajes que se manejan a lo largo de la historia.

Un ejemplo clave es “El Gran Hotel Budapest” (2014), donde podemos ver claramente esta exageración al momento de componer las imágenes. La cantidad de objetos que se ven, el tipo de objetos que se ven, la exageración en cuanto a las tonalidades (o más bien, las tonalidades bien definidas) en los espacios y personajes. Se quiere que cada espacio que se vea en el corto se sienta único y mantenga un sentimiento en particular, dependiendo el efecto dramático que se le quiera dar. De igual manera con los personajes en cuanto a la vestimenta, que lo que usen a lo largo del corto los caracterice de manera inmediata, y siempre se esté jugando con esto. Por ejemplo, el personaje de hermano tiene una pequeña transformación a lo largo del corto, esta transformación se puede resaltar con ciertos detalles en su vestimenta (de manera sutil). O que se le dé una caracterización a los lugares, como por ejemplo la clara diferencia que debe haber entre la

habitación de Hermano y la Habitación de Lu, teniendo en cuenta todas las características de cada uno (una es extrovertida, el otro es introvertido, una es alegre, el otro un poco más serio).

En cuanto a las tonalidades de los colores, se quiere que sean más bien vivos, que los ambientes sobresalgan, al igual que los personajes, que nada se quede atrás, pues los detalles son lo que más suman.

Ya que el mundo es irreal, no hay ningún problema con que se coloquen cosas que se vean raras o fuera de lo común, incluso estos detalles realzarían el significado de ese universo en particular.



*Moonrise Kingdom - Wes Anderson - Paleta de Color*



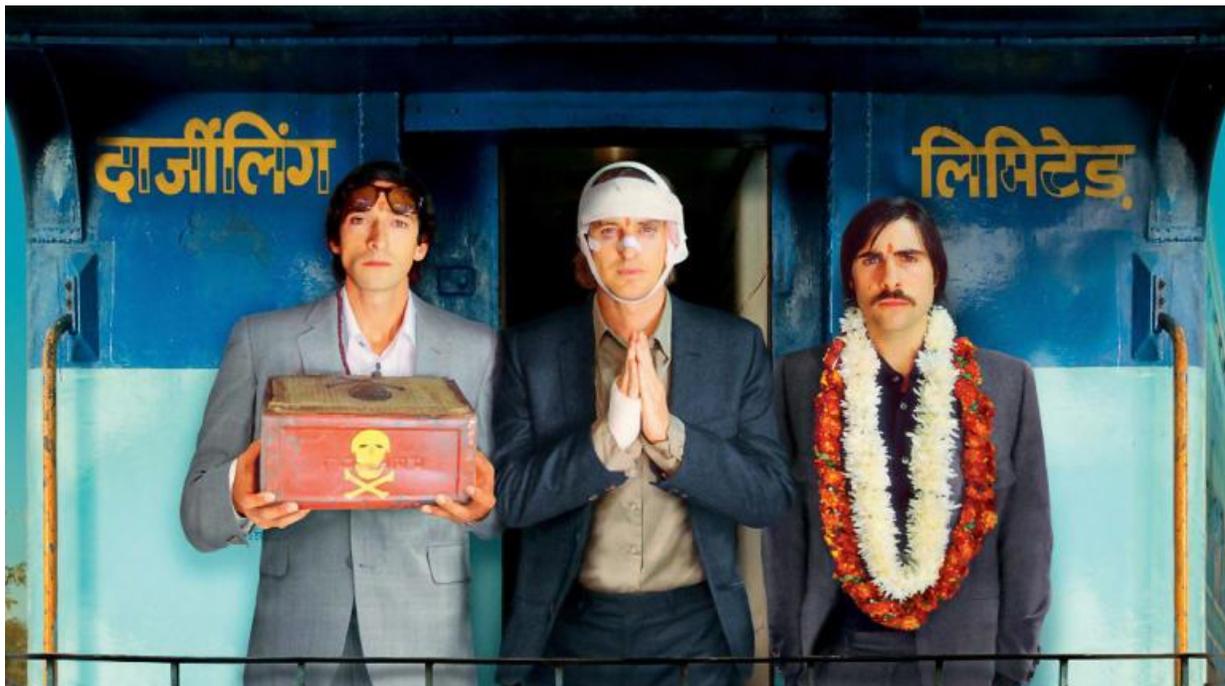
*The Grand Hotel Budapest - Wes Anderson - Paleta de color - escenografía*



*La la land - Damien Chazelle - Paleta de color, vestuario, escenografía*



*Scott Pilgrim vs the world - Edgar Wright - maquillaje, diseño de vestuario*



*The Darjeeling Limited - Wes Anderson - Paleta de color, diseño de vestuario.*

Cada objeto, vestuario, color que se ponga en escena debe hablarnos sobre el personaje, debe hablarnos sobre la caracterización del universo. Si en algún punto es necesario llenar un cuarto, se llena. En cambio, si en alguna escena es necesario dejarlo vacío, se hace. Lo importante es resaltar los sentimientos que se quieren general al momento de pensar en el arte.

## DEPARTAMENTO DE FOTOGRAFÍA

Al igual que con el departamento de arte, es importante que se tenga en cuenta lo descrito al inicio del texto.

Para foto también se tiene como referencia la filmografía de Wes Anderson, es importante mantener un equilibrio en la fotografía. Si bien la simetría tiene que verse en varias ocasiones a lo largo del corto, no tiene que estar presente en todo momento.

El lugar donde se encuentran los personajes es importante y no se puede perder de vista, ya que es un mundo ficticio el que estamos creando, es importante darle importancia, pues a pesar de no ser un personaje más, si complementa mucho más a los personajes y las acciones que estén haciendo en cada una de las locaciones.

Es importante que foto y arte se complementan en la paleta de colores que se vaya a utilizar. Como se mencionó en la propuesta de arte, se quieren usar más los colores vibrantes, para así resaltar más al espacio y a los personajes.

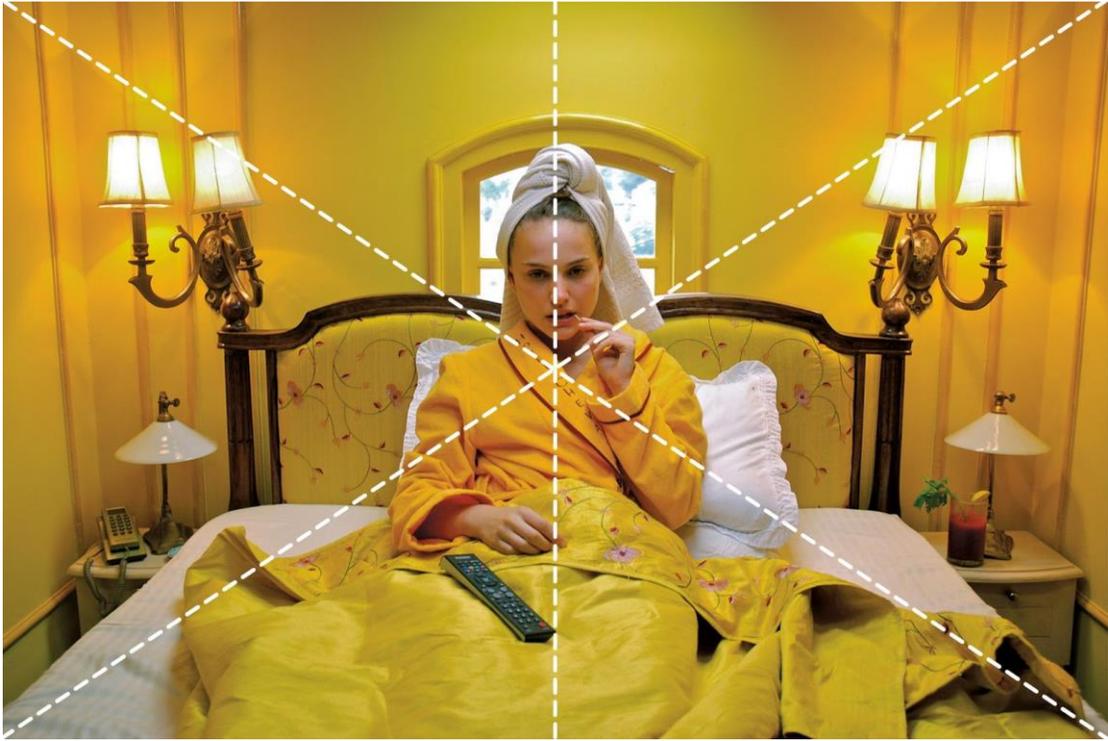
Los sentimientos de los personajes son de suma importancia en el cortometraje, y foto no los puede perder de vista, foto tiene que acoplarse a cada escena dependiendo como este dramáticamente pasando, los primeros planos para enfatizar en estos sentimientos y los planos generales, para mostrar su entorno, serán los más usados a lo largo de la historia.



*Little Miss Sunshine - Valerie Faris, Jonathan Dayton - Plano Detalle*



*The Darjeeling Limited - Wes Anderson - Simetria*



*Hotel Chevalier - Wes Anderson - Simetría, colores vivos, uso del espacio en plano.*



*Dunkirk - Christopher Nolan - Uso del ambiente en las tomas*

## DEPARTAMENTO DE SONIDO

Igual que para los demás departamentos, es importante tener siempre en cuenta lo descrito al inicio de este texto.

Para este caso sonido tiene toda la potestad de hacer su propuesta libremente.

Sin embargo es necesario que tenga en cuenta la referencia sonora de las películas de Edgar Wright. Ver como se usa el sonido en sus diferentes películas (Scott Pilgrim Vs The World, Baby Driver, Hot Fuzz, Shaun of the dead ,The worlds end) y de ahí tener una buena base para la propuesta que se vaya a hacer. Es importante tener en cuenta el término de “comedia visual”

Link referencia: <https://www.youtube.com/watch?v=3FOzD4Sfgag&t=329s>

## DEPARTAMENTO DE EDICIÓN

Para el montaje es sumamente importante tener en cuenta la filmografía de Edgar Wright.

El uso del montaje de acción será importante a lo largo del cortometraje, de esta manera se le da un dinamismo más grande al corto en general.

Por otro lado es importante ayudarse de la comedia que se genera en el cortometraje, ir al ritmo de los chistes que hayan, y potencializarlos mucho más (como por ejemplo el uso de los silencios),

o el montaje de acción en ciertas escenas. La comedia visual es importante, así que siempre se va a jugar a favor de eso.

Link de referencia: <https://www.youtube.com/watch?v=3FOzD4Sfgag&t=329s>

## **DEL LIBRO A LA IMAGEN**

Esta sección se podrá ver también en la propuesta de arte y la propuesta de sonido.

La idea de esta pequeña sección es demostrar las diferentes circunstancias que pueden llegar a pasar a la hora de plasmar lo que planeamos en la preproducción, los diferentes problemas que pueden llegar a surgir, y las decisiones creativas que pudieron ser mejores a la hora de la realización. Todo esto con el fin de demostrar que hay factores que pueden causar que una producción no salga como se quiere (sobre todo en una producción estudiantil) y que todo es un proceso de aprendizaje.

Estas anécdotas queremos que las tenga muy presente la Universidad de la Sabana, pues a pesar de que hubo problemas específicos en cada departamento, la organización institucional nos causó varios inconvenientes a la hora de la realización.

Empezare hablando de los problemas que tuvimos al momento de reservar los equipos con la universidad, pues fue un problema clave que afecto directamente la producción. Nosotros habíamos reservado lo equipos de la universidad con mucho tiempo de anticipación, teníamos los permisos de la facultad, y las cartas correspondientes de nuestro asesor. Según nuestro plan de rodaje, 6 días era lo que nos íbamos a gastar grabando todo el medimetraje (dos (2) fines de

semana), el primer fin de semana logramos conseguir los equipos rogándole a la universidad, pues en préstamos casi no nos prestan los equipos por supuestos problemas que habían en ese momento. Para el Segundo fin de semana las cosas fueron un poco más difíciles, pues al momento de recoger los equipos ya aprobados por préstamos, nos encontramos con que no estaban completos, que ya algunas personas se habían llevado cámaras y luces y que no había nada que hacer, así que el día anterior al rodaje nos tocó buscar una cámara por otro lado, y grabar con lo que encontráramos, en este caso, nos tocó grabar con una cámara muy diferente a la que habíamos usado el primer fin de semana de rodaje, esto nos afectó en post producción, ya que la continuidad en la calidad de imagen iba a ser muy diferente, y al momento de colorizar, los planos iban a saltar en color.

Ahora, hablando ya de las decisiones de dirección durante el rodaje, hubo unas que, viendo el corto finalizado, hubiera podido tomar mejor. Un problema que tuvimos en el rodaje fue los tiempos, jamás habíamos realizado un corto tan largo (en este caso un mediometrage) pero esta fue una de los retos que más nos gustaba sobre el proyecto. Por problemas de producción, teníamos el tiempo limitado, así que la eficacia y toma rápida de decisiones era esencial para sacar el mediometrage adelante. Uno de los problemas que tuve como director, fue no presionar a mi director de fotografía, se estaba demorando mucho con los planos, y no tuve el liderazgo de darle las indicaciones necesarias para que nos demoráramos menos tiempo y así sacar rápido y bien, los diferentes planos que teníamos de atraso. Simplemente, deje que se tomara su tiempo, y por esto el rodaje tuvo ciertos atrasos.

Ahora, el tiempo estaba medido, así que teníamos que hacer que las tomas salieran más rápido de lo que teníamos planeado, o no íbamos a poderlo grabarlo todo. En ese momento tomé una decisión de la cual me arrepiento, y fue grabar algunas escenas de confrontación de personajes con tan solo tres planos (primer plano de cada personaje, y luego un master de los dos) así al momento de editar, teníamos lo mínimo necesario para sacar la escena adelante. Sin embargo, no tomé en cuenta mi propia propuesta de dirección, y sacrifique el estilo del corto, solo por mantener los diálogos como estaban en el guion. Para ser más específico, como director tenía la propuesta de mantener un estilo específico: planos más cortos, movimiento de cámara y gags visuales que ayudarían a contar la historia. Si bien tenía claro que la idea era hacer una comedia visual desde el principio, al momento del rodaje sacrifique el estilo por la narrativa. Sobre todo teniendo como principal referente las películas de Edgar Right, donde la imagen nos cuenta las cosas que pasa, si bien los diálogos claramente se complementan con esto, pero en este caso, se dejó atrás por completo este acompañamiento visual y narrativo que se tenía planeado hacer con la cámara y se dejó prácticamente con una estética de novela de televisión, donde el “*show don't tell*” se dejó atrás y me quedé en contar la historia con solo diálogos.

Otro de los puntos clave donde el corto tuvo una gran falencia fue con los personajes principales, y acá el problema empieza desde la creación de la historia en el guion, e incluso antes, cuando empezaba a desarrollar los personajes, a definir quiénes eran, que querían y que los hacía únicos, o simplemente que los hacía ellos mismos. No los definí desde un principio y tenía ciertas dudas de cómo podrían reaccionar ante ciertas situaciones, como habrían, que los movería entre escena y escena. Ese error desde el principio del corto se vio reflejado después en el rodaje: en la dirección de actores. Como lo mencioné anteriormente, en cuanto a problemas de

realización y producción el gran problema fue el tiempo, y todo lo giré en torno a esto. Así que al momento de rodar las escenas, me estaba preocupando por todo lo que pasaba alrededor que deje de lado el hablar con los actores, ver los personajes a fondo con ellos en escena, e incluso corregir las actuaciones entre toma y toma, repetirlas y analizar como podría guiar a los actores para que los personajes tuvieran mayor dinamismo, mayor carisma y sobretodo que existiera ese “click” entre ambos personajes, que se complementaran y fuera un gran duo en la pantalla (que al final era lo que se quería plasmar). Pero entre escena y escena le di toda la importancia al tiempo, no me preocupé por ver los pequeños detalles que podía cambiar bastante el trabajo de ellos en escena, me entregue a ellos, y les di completa libertad de hacer en escena el personaje como ellos lo veían, sin hacer intervenciones o tomarme el tiempo suficiente de hablar con ellos para cada escena, si bien habíamos ya practicado y hablado antes del rodaje, no fue lo suficiente para dejar claro los personajes.

## II. PROPUESTA DE FOTOGRAFÍA

### lineamientos de dirección

#### 1. Concepto

- Relación entre hermanos

Los hermanos son un apoyo incondicional para toda la vida.

- Sueños

No siempre se obtiene lo que se desea. Construir un deseo cuesta más de lo que se cree.

- Comedia

No importa cuán grande o difícil es el problema, se puede tomar con gracia y diversión y aún así aprender de nuestros errores.

#### 2. Universo

- El universo alejado del naturalismo, en tanto la estética como en la narración.
- Realidad distante donde lo imposible puede pasar.
- Universo ficticio ¿Cómo armar este mundo?\*

#### 3. Análisis dramático

Género: Comedia de sonrisa

Personajes

- Lú: 12 años, alegre, “madura”, extrovertida y persistente
- Hermano: ¿Edad? Serio, introvertido, tímido e inseguro

Protagonista: Lú

Deseo: Ayudar a que su hermano gane el concurso para conocer a cantante

Conflicto: Su hermano no es lo suficiente seguro como para ganar el concurso

#### **4. Arte**

- Creación universo a través de objetos, colores, tonalidades y formas con énfasis en la exageración
- Cada espacio del cortometraje se debe sentir único
- Personajes con características muy definidas
- Colores vivos
- Énfasis a los detalles
- Objetos fuera de lo común
- Complementar con foto: paleta de color

#### **5. Foto**

- Equilibrio en la fotografía: simetría
- El lugar como un personaje más
- Complementar con arte: paleta de color

- Primer plano y plano general valores de plano que más se usarán

## **6. Montaje**

- Montaje de acción
- Dinamismo
- Match Cuts

### **CONCEPTO**

Cómo fue debidamente sugerido por el departamento de dirección, esta historia gira en torno a tres puntos. En primer lugar, se encuentra la relación que mantiene una joven pareja de hermanos y cómo este lazo familiar se sobrepone a cualquier dificultad, dejando en evidencia que los hermanos son un apoyo incondicional para toda la vida. En segundo lugar, a través de esta relación de hermanos se demuestra que no siempre se obtiene lo que se desea y qué hacer realidad un sueño cuesta más de lo que se cree y en tercer lugar, la forma en que los problemas se pueden enfrentar, no importa cuán grande o difícil, los conflictos se pueden tomar con gracia y aun así se puede aprender de nuestros errores. Teniendo en cuenta esto, la cinematografía buscará ser fiel a estos tres puntos y a través de las herramientas visuales tratará de sugerir estos conceptos.

Para representar la unidad que tienen los hermanos y con el fin de delimitar la relación espacial entre los personajes, se propone que en los momentos que los dos interactúen, la fotografía los abstraiga del espacio y los retrate con cercanía. Para realizar esto se tiene pensado incluir, a toda costa, a los dos personajes dentro del cuadro con valores de plano cerrados, con poca profundidad de campo y que varíen según la intención dramática de la escena. Mientras que, cuando los

hermanos no interactúen entre sí, se propone inducir al personaje dentro del espacio mediante el uso de planos generales con mucha profundidad de campo. De esta manera se busca sugerir visualmente que su presencia y apoyo es crucial para el otro.

Continuando con el desarrollo del concepto, en el guion literario los personajes constantemente encuentran un pero en la búsqueda de su deseo, un pero que no tiene solución y es aquí donde se demuestra que alcanzar los sueños cuesta mucho más de lo que se cree. Para reforzar esta idea a través de la fotografía se propone crear un código visual compuesto por 3 planos: un primer primerísimo plano cuando el personaje proponga realizar una acción que esté relacionada con su sueño para demostrar la determinación del actor. Luego, un plano busto picado inestable, ubicando la cámara por encima del sujeto cuando el personaje esté tratando de realizar la acción para evidenciar que muchas veces los retos son mucho más grandes que las capacidades y finalmente un gran plano general cuando el personaje falle para reflejar el sentimiento de decepción frente a la creencia que se tenía. Sin embargo, como el siguiente concepto que se quiere manejar en el mediometraje tiene que ver con cómo se asimila el fracaso, luego del plano de general, se propone volver al personaje y registrarlo con cercanía y estabilidad para evidenciar cómo se sobrepone a los problemas.

Por otro lado, es importante mencionar la relación que va a tener cada personaje con la cámara y la imagen con el motivo de realzar las personalidades, emociones y sentimientos de los actores. Desde el análisis dramático de la historia se sugiere que Lu sea un personaje alegre y extrovertido, desde la cámara se propone que en las situaciones en las que Lu se muestre alegre y extrovertida, la imagen tenga movimiento, entiéndase movimiento como algo más que desplazar la cámara,

entiéndase como cómo componer la imagen con formas, espacios y objetos para que el ojo pueda viajar en ella en un flujo constante y sentir el dinamismo y la extroversión del personaje. Con respecto a destacar la persistencia de Lu, sería pertinente realizar dos o tres planos que, según la persistencia, varíen en escala de mayor a menor, tratando de sugerir a través de la reducción del espacio que el personaje no va a cambiar de opinión. De la misma manera, se propone hacer el mismo ejercicio sobre Hermano, un personaje inseguro, tímido y serio que actúa como polo opuesto a Lu. Se recomendaría que, al retratar a este personaje, la fotografía se torne más estática y en momentos de inseguridad, errática por medio del fuera de foco y movimientos pulsátiles de la cámara.

## **REFERENCIAS**

- Paul Klee



Esta obra nos da una primera mirada sobre la estética que se va a manejar en el visual de nuestro producto. Lo que nos interesa es que se trata de un retrato que logra crear una atmósfera dinámica, llamativa y entretenida por medio de círculos, líneas y curvas que por un lado son totalmente simétricas, evocando seriedad, y que por otro lado son asimétricas provocando extroversión.

Los tonos cálidos y la textura de la pintura nos sugieren cómo se van a definir la temperatura de color y el tratamiento de la imagen, pues estos tonos y texturas sugieren afectividad y acercamiento, dos términos que son importantes a la hora de retratar la relación de los hermanos en la historia.

## FORMATO

Para el medimetraje propuesto, se tiene pensado setear la cámara a 60 fotogramas por segundo con el fin de complementar los lineamientos de dirección, concretamente con el intento de crear un universo alejado del naturalismo. Al configurar la cámara a 60 fps, el motion blur de la imagen dejará de ser orgánico para el ojo, le dará un aspecto más fluido y ayudará a crear el mundo propuesto por la historia.

## REQUERIMIENTOS

### KIT 1

Equipo	Disponibilidad
C100	CPM
Canon 24mm 1.4	CPM
Canon 35mm 2.0	CPM
Canon 50mm 1.4	CPM

Zeiss 85mm 1.4	CPM
----------------	-----

KIT 2

Equipo	Disponibilidad
Sony A7S	PROPIO
Canon 24mm 1.4	CPM
Canon 35mm 2.0	CPM
Canon 50mm 1.4	CPM
Zeiss 85mm 1.4	CPM

KIT 3

Equipo	Disponibilidad
Sony A7S - C100	CPM
Atomos Ninja Inferno	RENTA
Canon 24mm 1.4	CPM

Canon 35mm 2.0	CPM
Canon 50mm 1.4	CPM
Zeiss 85mm 1.4	CPM

#### KIT 4

Equipo	Disponibilidad
A7S II	RENTA
Canon 24mm 1.4	CPM
Canon 35mm 2.0	CPM
Canon 50mm 1.4	CPM
Zeiss 85mm 1.4	CPM

#### ILUMINACIÓN

MALETA GRANDE ARRI

LED GENARY BICOLOR

LED GENARY 5600K

ANTORCHAS x 2

FILTRO CTB

FILTRO CTO

FILTRO ND

FILTRO MOONLIGHT

DIFUSOR

GEL ROJO

GEL VERDE

GRIP

FLEX 5 EN 1

BANDERAS x 3

C STANDS x 2

MALETA GRIP

PESAS x 3

TELA NEGRA 3X2m (mínimo)

GRIP CÁMARA

CABEZA FLUIDA MANFROTTO 501 O 504

PIERNAS MANFROTTO FIBRA CARBONO

SHOULDER RIG (KIT BLACKMAGIC SABANA)

DJI RONIN

GRIP CARRO

SPYDER POD (RENTA) <https://bhpho.to/2GLjHdA>

<https://www.facebook.com/LuzalmaFilms/photos/a.1880026602007523/1880028125340704/?type=3&theater>

FAT GECKO TRIPLE (RENTA O COMPRA) <https://amzn.to/2ThI8AR>

ACCESORIOS

FILTRO POLARIZADOR 77MM (RENTA O COMPRA) <https://bhpho.to/2LGCxBC>

GANCHOS DE MADERA x 1 bolsa

AMARRADERAS PLÁSTICO x 1 bolsa

CINTA GAFFER

PLIEGO CARTULINA NEGRA x 3

KIT LIMPIEZA

### III. PROPUESTA DE DIRECCIÓN DE ARTE

#### CONCEPTO ESTÉTICO

Notas Fraternalas se encuentra situado en un universo exclusivo de la historia, lejos de cualquier espacio o lugar que haga que el espectador busque ubicar los sucesos, en primera instancia la dirección de arte se va a enfocar en resaltar mucho la relación de los protagonistas y la búsqueda de sus sueños marcando reiterativamente sus personalidades, gustos y espacios personales. Además de no estar situado en un lugar específico, tampoco se busca hacer alusión a una época específica la dirección de arte hará uso de los objetos y la vestimenta en función de la construcción de los personajes y no para representar una época determinada.

En Notas Fraternalas predominarán los colores (que establecerán diferencias muy marcadas que nos ayudarán en la caracterización de los personajes) y la representación “ridícula” (concepto inicialmente planteado por dirección donde lo imposible o más extraño es posible).

Estaremos ubicados en un universo donde las situaciones más cotidianas se podrán encontrar un poco exageradas y donde lo primordial será resaltar e intensificar cada sentimiento o acción. La dirección de arte juega un papel muy importante y es mantener cada espacio, vestuario y personaje con una esencia única y cómica, de modo que desde el principio las exageraciones no sean extrañas a la vista del espectador y esto último no solo nos ayudará en la construcción visual del universo de Notas Fraternalas, también ayudará a reforzar la idea de que las situaciones en las que estos hermanos se encuentran aunque en la vida real pueden no ser verosímiles, para este universo sí lo son.

*Miguel y Lu:* La propuesta de arte será muy enfática en buscar mantener diferencias muy marcadas entre ambos personajes e inicialmente será marcada por los colores que representarán a cada uno y que en primera instancia buscan que el espectador conecte con el sentimiento y personalidad de cada uno. Miguel se encontrará representado por el azul que predominará en su vestuario y espacios personales, con este color se busca resaltar su forma descomplicada de ser, es una persona tranquila, a lo largo de su vida ha intentado una y otra vez superar sus miedos, sin embargo va más allá de un simple pánico escénico. Lu por otro lado se va a encontrar representada por el amarillo, en este personaje se quiere resaltar mucho su personalidad alegre y extrovertida además que es un personaje que siempre se muestra fuerte y seguro a la hora de tomar decisiones. (REF)

## **ESPACIOS**

Teniendo en cuenta nuestras principales referencias, nuestros espacios en su mayoría se encontrarán ambientados de la forma más peculiar posible pues muchas de las cosas que pasan en Notas Fraternales no sucederían tan fácil en la vida real (por ejemplo la escena #34 donde Lu le arma a Miguel un público de muñecos en medio de la nada para que toque), una ventaja (y mayor reto) con la que el departamento de arte cuenta es la amplia y diversa variedad de espacios descritos en el guion, en este sentido ambientar lugares como el restaurante mexicano o el evento ganadero le permiten mucha libertad al departamento de arte para jugar con cada elemento puesto en escena que ayude a la construcción del espacio y genere una sensación fuera de lo real y natural.

Algunas locaciones como por ejemplo las habitaciones de Miguel y de Lu, cuentan con un color de referencia que resalta en el espacio (azul para Miguel y amarillo en para Lu), sin embargo hay locaciones como el restaurante de carretera o el estudio de sonido donde se podría tener una limitación a la hora de trabajar la ambientación y escenografía pues no serán espacios de nuestro control total, por ende se buscará que todos los espacios de Notas Fraternales sean en su mayoría de colores neutros (color crema, beige, o gris, por ejemplo) para que el color que resalte la escena sea protagonizado por los objetos en escena.

## HABITACIÓN DE MIGUEL

### Paleta de color y acento



### Texturas

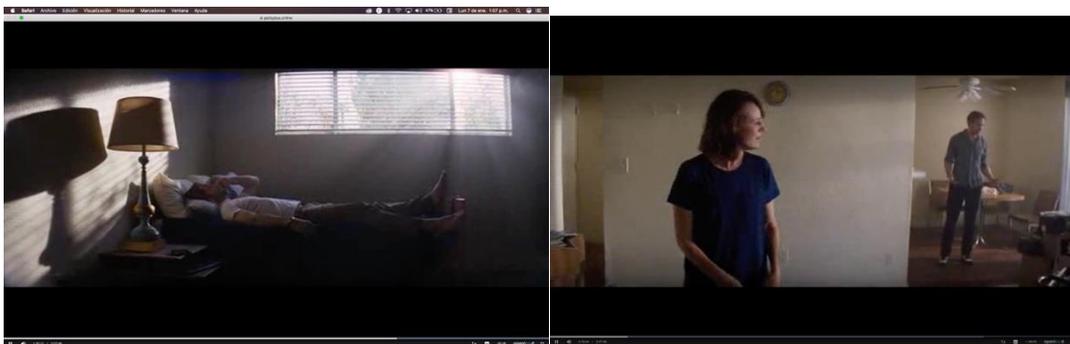


La referencia principal de la habitación de hermano viene de la película “Scott Pilgrim” donde la habitación de Pilgrim es bastante amplia y los objetos que se encuentran en ella están más

arrinconados, pero en su mayoría se siente muy abierta. Es por esto que otra gran referencia para mostrar el espacio vacío es el apartamento de soltero de Sebastián en “Lalaland”.



*Scott Pilgrim vs The World (2010)*



*Lalaland (2016)*

### Moodboard



## HABITACIÓN DE LU

Paleta de color



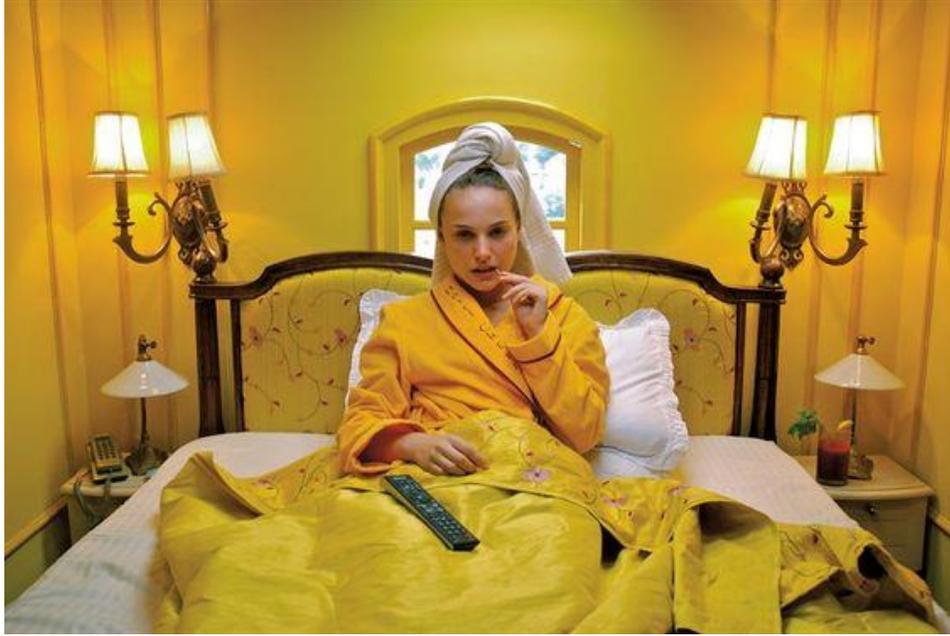
Texturas



Lu se caracteriza por el color amarillo, así que entre más presente esté mejor, La principal referencia es de la película *Me, Earl and the Dying Girl*. Lu es muy organizada así que la forma en la que los objetos se encontrarán organizados será crucial, además que es fan de su hermano, de modo que tiene todos sus discos y crea un póster parecido al que Miguel tiene de cantante reforzando simbólicamente la importancia que tiene Miguel para Lu.



*Me, Earl and the Dying girl (2015)*



*Hotel Chevalier (2007)*

### Moodboard



## ESTUDIO DE SONIDO

Este espacio resaltará con el naranja, el color opuesto que representa a hermano, este se encontrará solo en los paneles del estudio como en las referencias que se encuentran abajo. Lo primordial en este espacio es mostrar el choque entre Miguel y el entorno en el que le toca trabajar, se busca que las escenas que transcurren en este espacio sean incómodas visualmente, pues para Miguel ese entorno es todo lo que él no quiere, es el trabajo que odia.

Paleta de color



Moodboard



## FLASHBACKS TIPO 1

Es la primera serie de flashbacks que aparece lo que prima acá es ver el crecimiento que intentó tener Miguel a medida que avanzaba de edad, empezó desde el garaje de su casa y terminó en un restaurant te, sin embargo en todos fracasó antes de tocar. Lo que más prima en estos flashbacks es la evolución de Miguel.

- **Garaje (flashbacks)**

El plano del garaje es realmente corto y cerrado de Miguel cuando tenía 14 años intentando tocar en público por primera vez. La principal referencia es de la película *Freaky Friday*. Se busca que sea el clásico “garageband” decorado por un niño. En esta escena le lanzan dulces y bolas de papel higiénico mojado.



*Freaky Friday (2003)*

## Paleta de color



## Moodboard



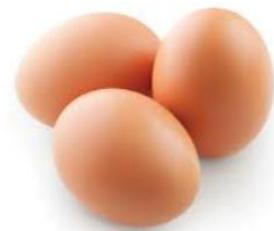
## Parque (flashback)

Segundo flashback, en el cual Miguel ya está un poco más grande, esta vez intenta tocar en un parque pero tampoco puede así que el público le lanza huevos.

### Paleta de color



### Moodboard



## Restaurante (flashback)

Al igual que las locaciones anteriores, el plano que ocurre en esta es muy corto y cerrado pero esta vez de Miguel ya con su edad actual. Las referencias de abajo son más que todo para determinar el estilo de restaurante, se le arrojará pasta y latas de cerveza. En este lugar predominarán los colores tierra y la madera

## Paleta de color



## Moodboard



## **Sueño**

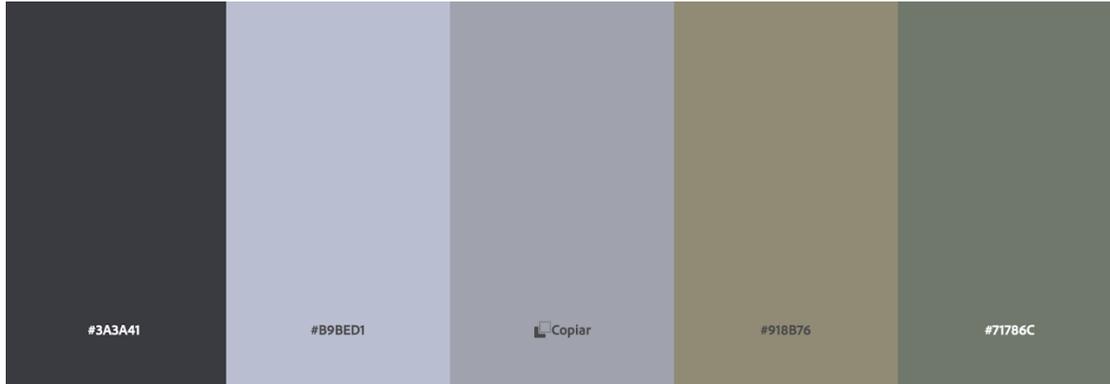
Esta es la escena donde Cantante le habla directamente a Hermano, ocurrirá dentro de un espacio más incógnito (como si fuera un sueño), contará con spots de luz para iluminar solo a los personajes y fondo negro como en la referencia inferior. Se busca privacidad y conexión entre dos personajes, no existe nada más que ellos.



## **Estudio de grabación**

En este espacio sucede la entrevista que Lu le pone a Miguel en el televisor. Todo estará ubicado de una forma muy periodística dentro de un estudio de grabación, de modo que estarán presentes computadores y equipos de grabación. Estos equipos si serán más modernos pues es el espacio profesional de Cantante.

## Paleta de color



## Moodboard



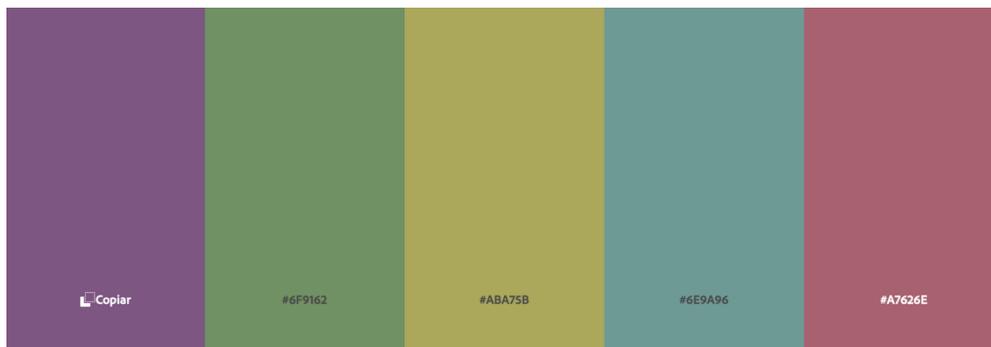
## FLASHBACKS TIPO 2

Esta es la segunda serie de flashbacks y en este caso lo primordial será mostrar hasta donde ha sido capaz de llegar Miguel por su sueño. Estos flashbacks le permitirán observar al espectador que el protagonista incluso llegó por más oportunidades a otro tipo de eventos y aún así no logró tocar.

- **Restaurante mexicano (flashback)**

Esta es la primera escena de la segunda serie de flashbacks donde Miguel empieza a buscar nuevas oportunidades en lugares que no van con su estilo, al no lograr tocar le lanzan basura. El restaurante mexicano contará con mucho color y banderines mexicanos.

### Paleta de color



### Moodboard



## Hogar geriátrico (flashback)

En esta escena aparece Miguel intentándolo de nuevo pero en un hogar geriátrico, en el cual por no lograr tocar le lanzan fichas de dominó. El hogar geriátrico es más libre a posibilidades pues lo que prima acá son los elementos alrededor y sobretodo el vestuario que use Miguel.

## Paleta de color



## Moodboard



- **Evento ganadero (flashback)**

Este espacio corresponde al último flashback de la segunda serie en el cual Miguel intenta tocar para un evento ganadero y al no poder le terminan lanzando piedras. Este lugar debe ser un exterior ambientado principalmente con Heno y estibas.

### Paleta de color



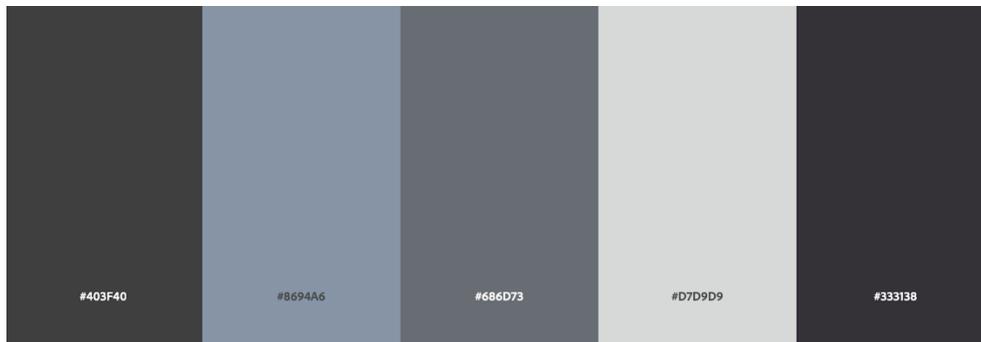
### Moodboard



## CARRO DE MIGUEL

Siguiendo la idea de que Notas Fraternales no se va a ubicar en una época específica se quiere que el carro de miguel no sea ni muy moderno ni muy antiguo. Miguel es además una persona que siempre se ha mostrado muy sencilla, incluso en su habitación hay muy pocos elementos, en este caso su carro será sencillo también, no mostrará ningún lujo ni nada por el estilo. Se buscarán modelos como el Renault 9 o el Fiat 131.

### Paleta de color



### Moodboard



## Restaurante de carretera

Este es el restaurante donde Miguel y Lu paran a almorzar camino a la batalla de bandas. Se busca que este restaurante sea muy salido de lo común pues un típico restaurante colombiano de carretera ubicaría al espectador automáticamente en Bogotá. El restaurante debe predominar la madera y los ladrillos, estos elementos también ayudarán ubicar el sitio fuera de los suburbios de una ciudad grande.

### Paleta de color

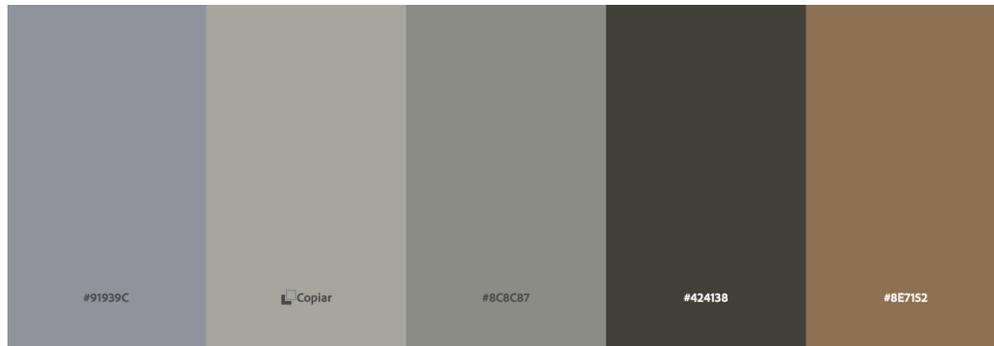


### Modboard



Por otro lado la cocina donde Hermano y Lú terminan lavando los platos será un espacio más neutro, este espacio si debe ser una típica cocina de restaurante blanca donde predominen los metales y el color blanco.

### Paleta de color



### Moodboard



## CAMPAMENTO

Este espacio busca ser más ameno y personal a pesar de que es un exterior. La carpa será hecha a mano con telas y palos, agarradas con cuerdas, contará con una fogata y los personajes se cubrirán con cobijas.

### Paleta de color



### Moodboard



El campamento cuenta con una segunda escena donde Lu le arme un público a Miguel para que pueda practicar. Este público serán troncos con ojos pintados y brazos, se usó la referencia de los árboles malvados de Shrek por las ramas sin embargo los de Notas Fraternalas serán más amigables. y contará con la misma paleta de color de la escena de la carpa.

### **Moodboard**



*Shrek 3 (2007)*



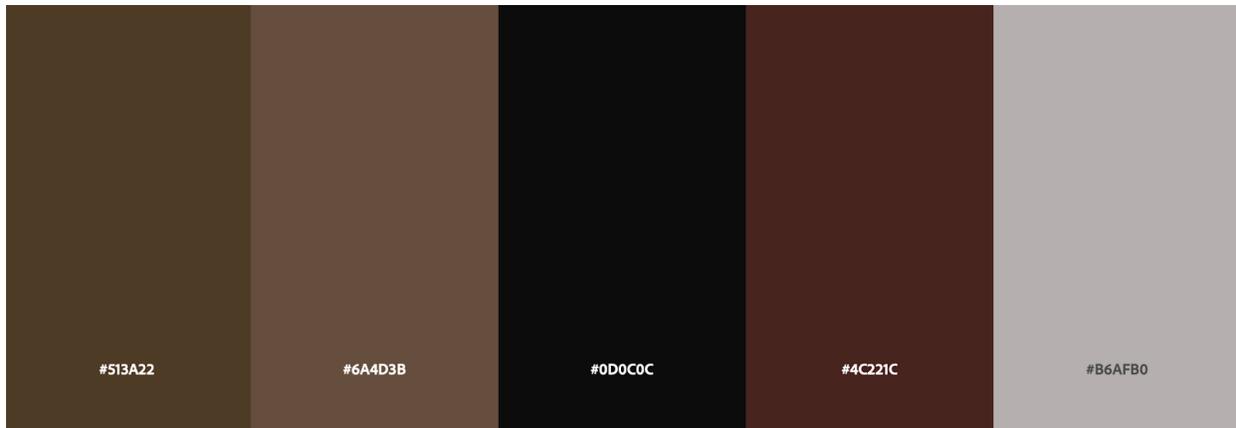
### **BAR CONCURSO**

La principal referencia de este tipo de concierto o batalla viene de la película Sing Street, se busca que este sea un espacio más acorde al estilo de Miguel, al fin y al cabo es una batalla para poder tocar con Cantante.

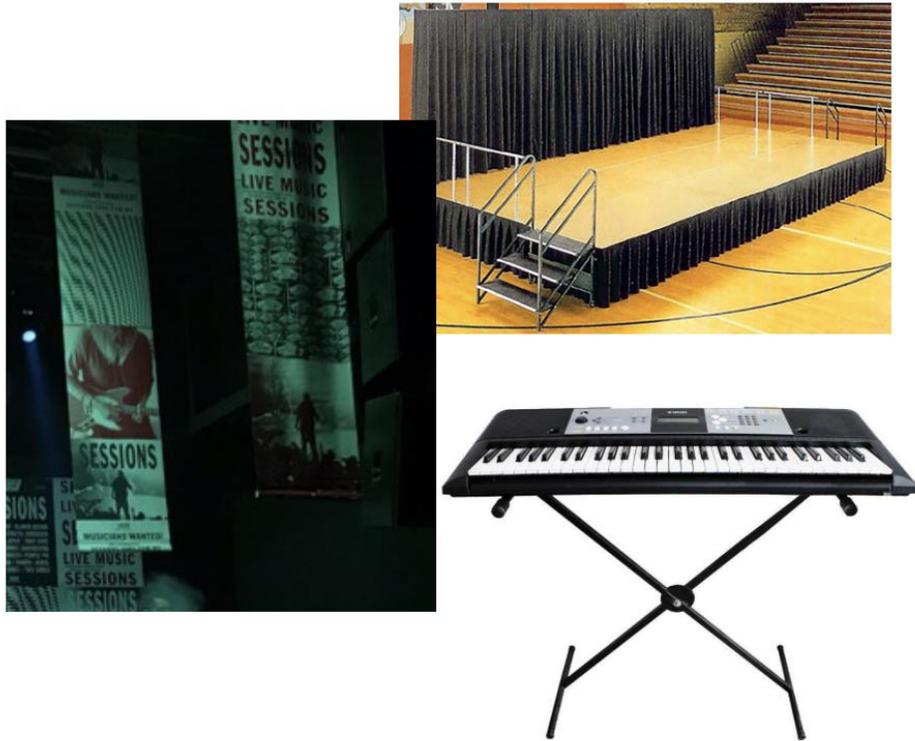


Sing Street (2016)

**Paleta de color**



## Moodboard



## EXTERIOR DEL BAR

Lú y Hermano se sientan en el andén y cuando miran la vista hay un parque enfrente, es por esto que la principal referencia es la del parque de la película Friends With Benefits pues se busca que estén sentados en el andén de un parque mirando al frente otro parque. Un aspecto a tener en cuenta para esta locación es el hecho que Miguel y Lu viajaron hasta otra ciudad para esta batalla, de modo que el lugar debe brindar la sensación de que es lejos de una gran ciudad.



*Friends With Benefits (2011)*

### Paleta de color



### PERSONAJES

- **Miguel**

**Exterior:** tiene 23 años, tiene pelo largo y barba, es muy descomplicado en cuanto a su forma de vestir, está resignado a dejar ir su sueño de modo que prefiere trabajar en lo que toque que en este caso es componiendo para artistas de genero urbano.

**Interior:** es bastante inseguro pues siempre ha terminado abucheado cuando intenta hacer lo que en verdad le apasiona, esto le ha generado más y más pánico escénico por un trauma que tiene desde la infancia desde que intentó tocar para su madre y ella por cansancio se durmió (él no la considera directamente culpable). Ama profundamente a su hermana y busca no decepcionarla.



*(Sing Street, 2016 )*

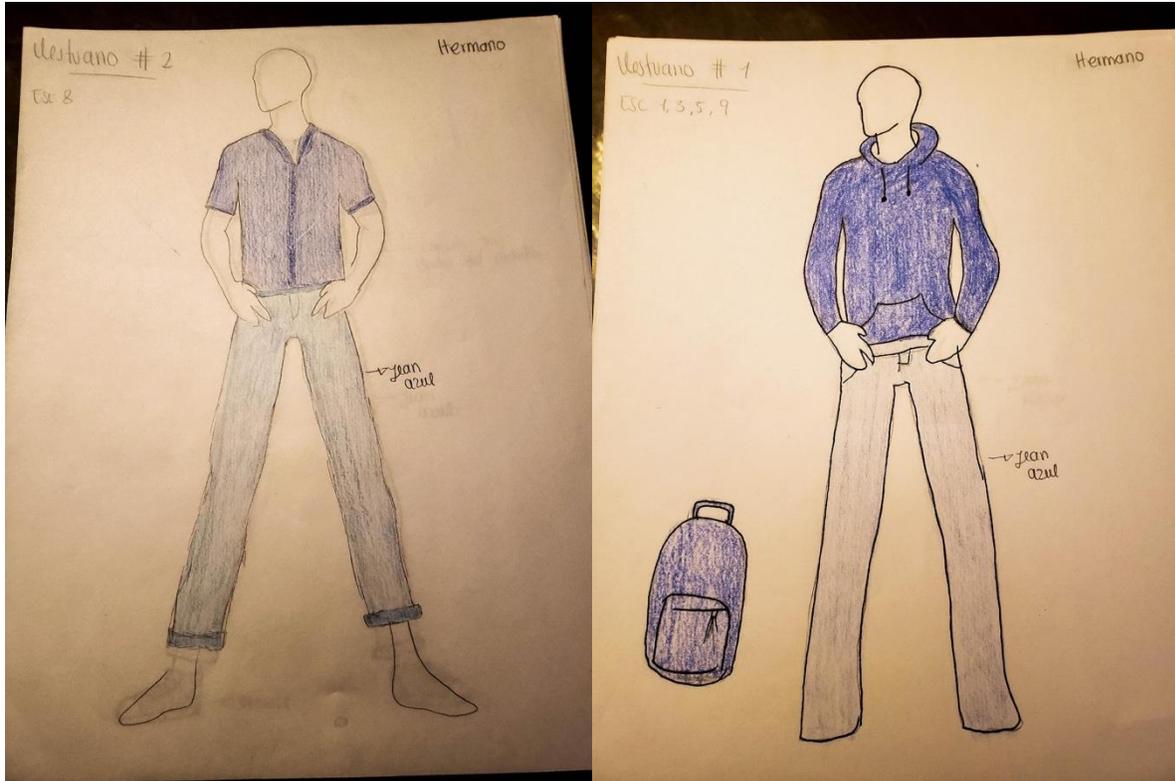
Miguel presenta cambios muy importantes en cuanto al vestuario y caracterización se refiere. Aquí prima la comodidad y la sencillez, el jean se encuentra muy presente y por supuesto el color azul. Hay que tener en cuenta que a lo largo del cortometraje se va a mostrar que este personaje ha intentado de múltiples formas encajar incluso en lugares a los que no pertenece, desde el vestuario también se mostrará cómo ha intentado hacer parte de estos espacios, así no vaya con su propio estilo.

Moodboards



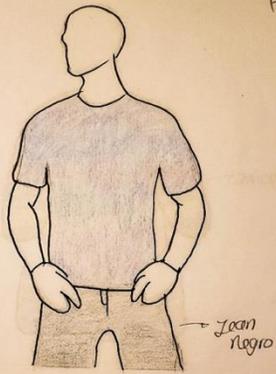


**Figurines**



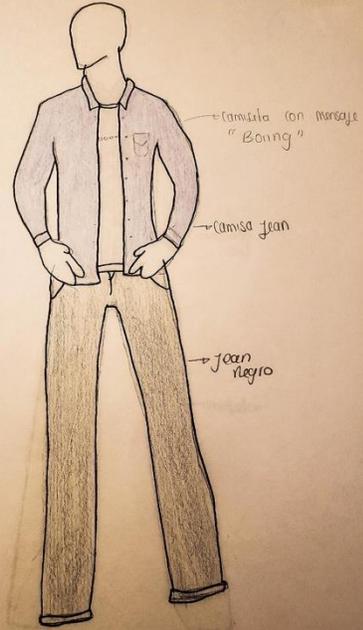
Vestuario # 4  
Juero  
ESC 11

Hermano



Jean Negro

Escena # 5  
ESC 13

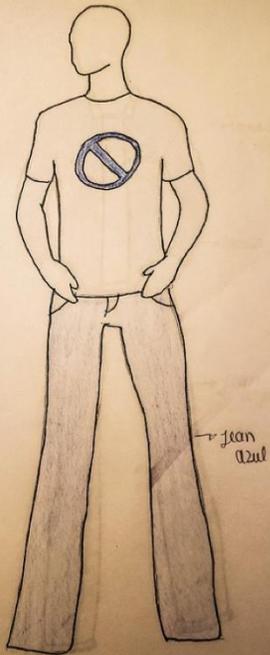


camiseta con mensaje "Boing"

camisa Jean

Jean Negro

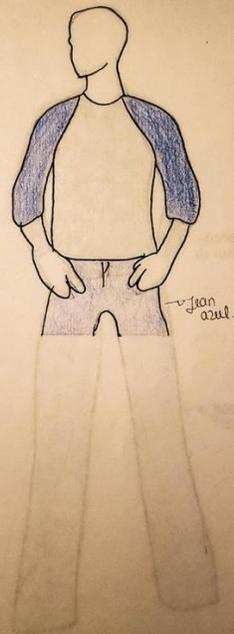
Vestuario # 7  
ESC 17



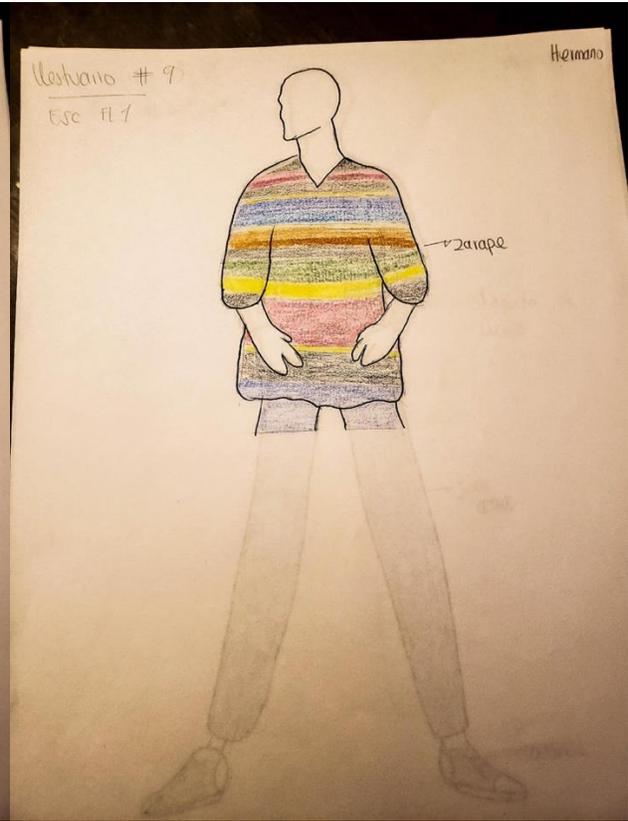
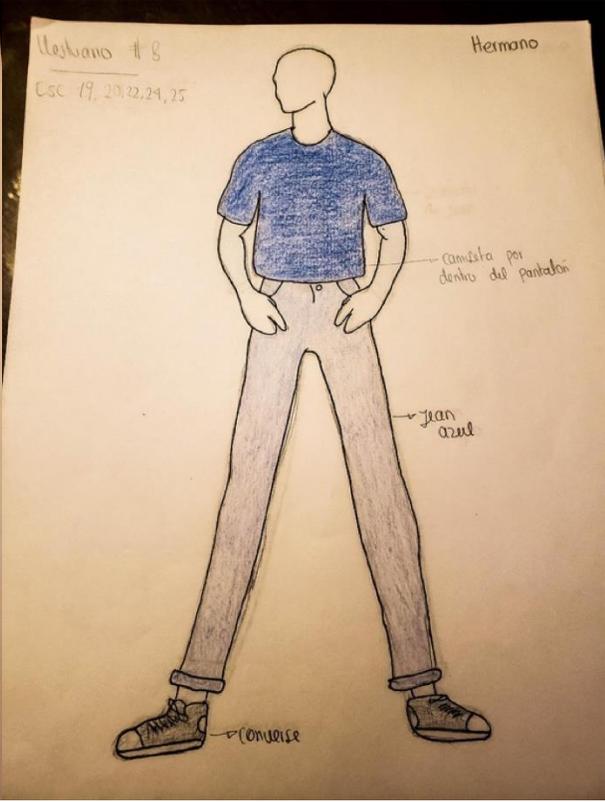
Jean azul

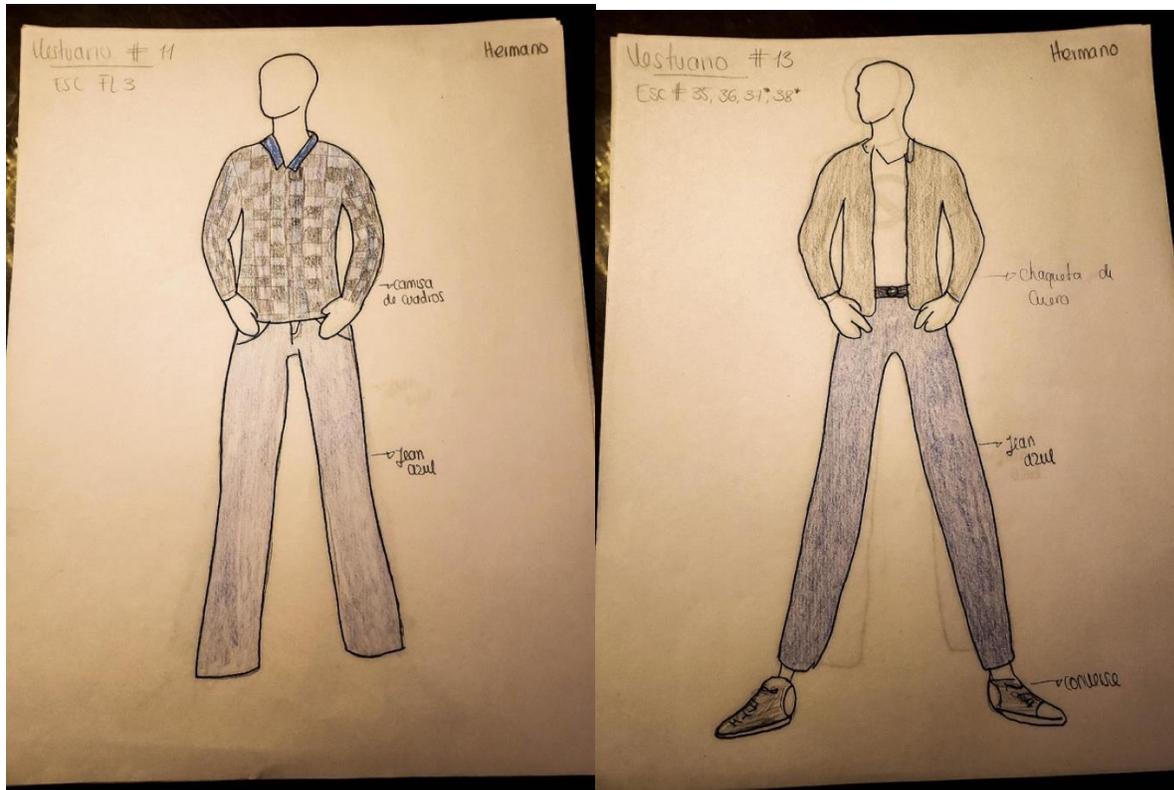
Vestuario # 6  
ESC 15

Hermano



Jean azul

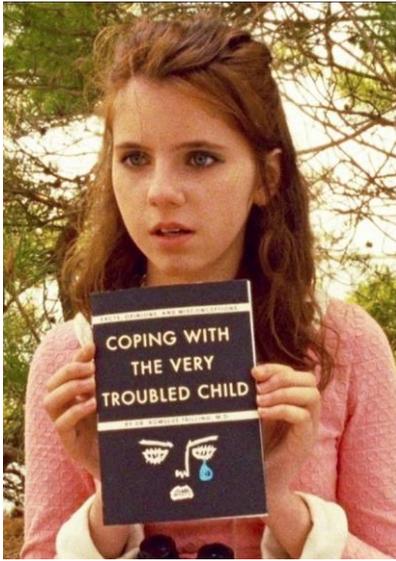




## LU

**Exterior:** Lú tiene 13 años, es bajita, tiene el cabello negro y liso, es bastante delgada aún sigue en el colegio, se mantiene arreglada. Es muy organizada y esto se percibe en su forma de vestir.

**Interior:** es muy segura de sí misma, siente que puede lograrlo todo. Ama demasiado a su hermano y quiere que llegue lejos con su música, es por esto que actúa como su “mánager”. Hay que tener en cuenta que en el universo de Notas Fraternales, Lu actúa como un adulto más a pesar de ser tan solo una niña.



*(Moonrise Kingdom, 2012)*

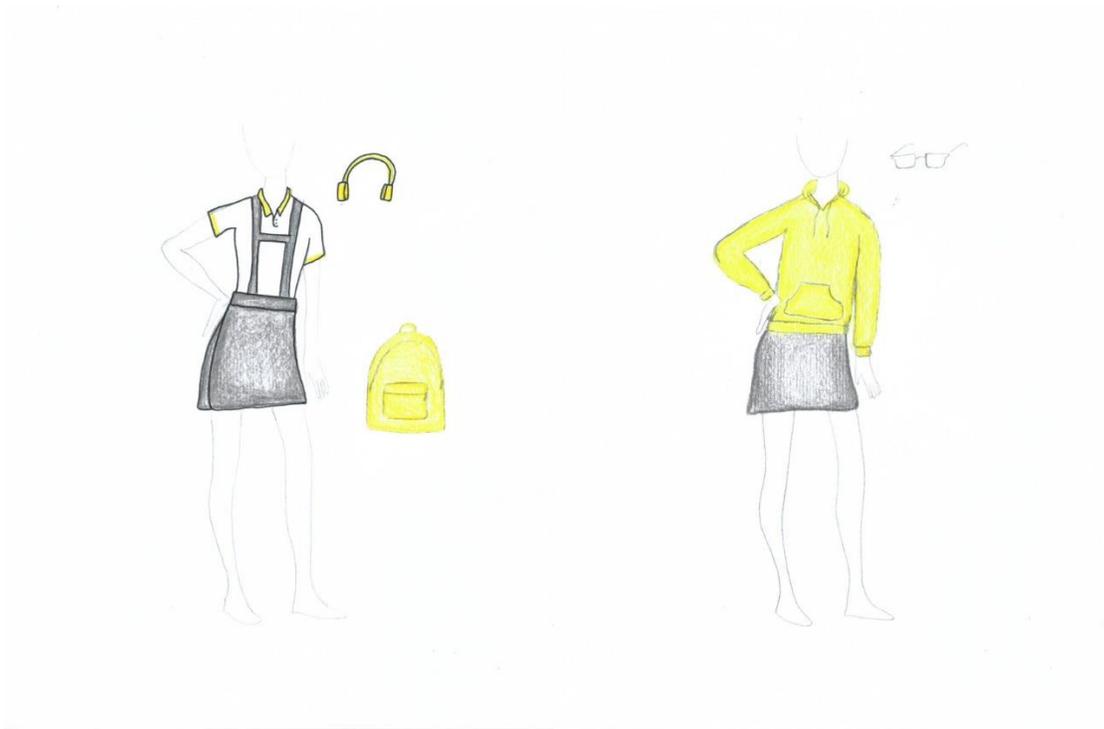
El vestuario de Lu es muy variado y predomina el amarillo y contará también con algunas prendas de jean. En este personaje se exploran diferentes peinados y no se usarán ningún tipo de maquillaje.

### **Moodboards**





**Figurines**







## CANTANTE

Cantante tiene un estilo más rockero con elementos cruciales como gafas tipo avión, camiseta cortada a mano, chaqueta de cuero, cadenas y pañoletas. Una de las referencias principales para caracterizar a Cantante es el estilo que tiene la banda musical Ramones. Este personaje además tiene un color que lo representa y es el rojo.



## ARTISTAS URBANOS

Estos personajes usarán elementos “cliché” de los artistas urbanos pero llevado a la exageración usándolos en exceso. Gorras, cadenas largas, camisetas largas y anchas, crop top y falda.

El color que va a dominar en estos vestuarios será el verde, se busca transmitir una sensación de incomodidad al espectador (tanto con el choque de colores como con el estilo de cada personaje), pues en estas escenas Miguel desencaja totalmente.



### **PRESENTADORA DE LA BANDA**

Contará con estilo sin embargo mantendrá una actitud indiferente frente al concurso, le da muy poca importancia.



## MUJER ALISTA LOS CONCURSANTES

Al igual que la presentadora este personaje es indiferente al concurso y a sus concursantes, cuenta con un estilo más relajado.



## HABITANTE DE LA CALLE

Este personaje se verá sucio, vestirá una camiseta rota y sucia, estará cubierto con una cobija. El objetivo es que se note que ya lleva mucho tiempo en la calle.



## **DESGLOSE DE ARTE POR PERSONAJES, VESTUARIOS Y LOCACIONES**

- Ver anexo V, VI y VII

### **DEL PAPEL A LA PANTALLA**

Realizar Notas Fraternalas, ha sido de los retos más difíciles que me he propuesto, no solo por el simple hecho de ser un mediometraje sino porque este guion exigía demasiado trabajo al departamento de arte.

En primera instancia y desde dirección estaba muy marcado que no se contaría con un espacio y tiempo determinado pues los referentes principales (Wes Anderson y Edgar Wright) y el género (comedia) brindaban la libertad de crear un universo nuevo, desde el guion estaba pautado que había situaciones o acciones irreales, de modo que desde el inicio el espectador debía saber que cualquier cosa podía pasar. A raíz de esto sabíamos que debía haber mucha comunicación y planeación entre departamentos.

Otro gran reto era seguir fielmente a Wes Anderson contando con el presupuesto que teníamos, al principio se buscaron lugares donde pudiéramos incluso pintar las paredes pues cada locación iba a tener incluso un color diferente, sin embargo el presupuesto no nos ayudaba, otro inconveniente era que no todas las locaciones las podíamos intervenir de la misma forma pues solo nos dejaban reorganizar objetos así que si dejábamos la habitación de Lu completamente amarilla cuando avanzáramos en el mediometraje el espectador iba a sentir cambios muy grandes,

comparado sobretodo con locaciones como el restaurante de carretera. La mejor solución fue encontrar lugares con colores neutros y ambientarlos con los colores necesarios, en este punto el vestuario jugó un papel muy importante.

Por otro lado este mediometraje contó al final con 21 locaciones y 12 personajes de los cuales se tenía planeado para el personaje de Miguel 13 vestuarios y para el de Lu 7, esto significaba tener todo organizado y sobretodo mentalizado. Sabiendo todo el trabajo que se debía hacer se empezaron las reuniones con Dirección y el departamento de fotografía para que todos coordináramos exactamente qué iba a aparecer en los planos pues al ser tanto trabajo la gracia era minimizar trabajo en áreas que probablemente podían quedar muertas, por ejemplo, La habitación de Lu se iba a armar en su totalidad, desde lámparas hasta tapetes, sin embargo cuando planeamos el storyboard llegamos a la conclusión de que no era necesario pues el piso, el techo y la mitad de dos paredes no aparecían en cuadro.

Durante este proyecto el departamento de arte y fotografía fueron muy unidos, sé que así debería ser siempre, sin embargo en este proyecto intentamos planear cada paso juntos, de modo que ninguno “pisara” al otro, dirección de foto fue muy complaciente sobre lo que arte necesitaba. Como directora de arte necesitaba para este proyecto un gran equipo que tuviera casi tan claro como yo exactamente qué se necesitaba en cada escena y esto fue un reto. Mis asistentes tuvieron a última hora problemas tanto para asistir a algunos días de rodaje como para seguir trabajando durante algunos días de rodaje pues grabamos dos fines de semana seguidos en los cuales me tocó repartir a mis asistentes principales y conseguir personas que me pudieran asistir con tan corto tiempo de notificación.

Un gran problema que se nos presentó 2 días antes del rodaje fue la renuncia de una persona muy importante para el equipo, la persona encargada de la asistencia de dirección decidió retirarse del proyecto sin haber podido realizar las tareas propias de este cargo, este hecho me afectó directamente al tener que asumir algunas cosas de asistencia de dirección mientras logramos encontrar otra persona que nos ayudara pues el rodaje ya estaba muy encima y no podíamos aplazarlo ya. Los últimos días antes del rodaje fueron demasiado complicados pues no solo presentamos como equipo los clásicos problemas pre-rodaje, desde mi departamento intentaba delegar muchas cosas por asumir algunas tareas de otro departamento.

Notas Fraternal cuenta con muchos aciertos desde mi departamento, al igual que presenta muchos errores, algunos más notorios que otros sin embargo fue el reto más divertido, grande, estresante y satisfactorio de finalizar en el que he participado. Notas Fraternal significó el trabajo de 10 meses (contando desde la escritura del guion hasta la colorización) donde creamos un equipo con el que no habíamos trabajado antes y con el que aún hoy en día seguimos trabajando y planeamos trabajar en algunos proyectos futuros. Aprendí de mis errores y estaría dispuesta a realizar otro en un futuro siendo consciente de todo lo que ya vivimos, el paso de un cortometraje a un medimetraje es muy grande y distinto pero al final es muy satisfactorio.

#### IV. PROPUESTA DE SONIDO

##### CONCEPTO

El diseño sonoro para este cortometraje más allá de ser un apoyo, pretende ser un todo en el que el espectador encuentre las respuestas que no están a simple vista en la imagen. Dado el género tratado en este cortometraje, el sonido busca por un lado, crear los espacios propicios para las bromas que se contarán a lo largo del producto, esto se logrará usando efectos de sonido que resalten situaciones específicas para generar en el espectador empatía con los sentimientos de los personajes. Por ejemplo, en la escena en que Miguel descubre que la banda contra la que va a competir está en el mismo restaurante que él y se angustia, se puede usar el sonido de un plato rompiéndose en el fondo. Este efecto tiene dos funciones en este caso. Ya que es un sonido estridente, provoca estrés en el espectador lo cual hace que se acerque más al personaje y a lo que este siente en ese momento; además ayuda a hacer énfasis en la locación en la que nuestros personajes se encuentran.

##### REFERENCIA

Para este proyecto el referente principal es Scott Pilgrim, un largometraje del director Edgar Wright del año 2010. Se eligió esta película gracias al universo sonoro que posee. Específicamente se quiere rescatar el manejo de los efectos de sonido que, en este caso, aportan tanto al género comedia.

Una vez se analiza este largometraje atentamente se hace evidente que los sonidos utilizados no sólo están allí para reforzar acciones o hacer evidentes las bromas a lo largo del film, sino que adicionalmente completan los espacios en los que se llevan a cabo las escenas. Es decir, los sonidos son escogidos cuidadosamente pensando tanto en la función que deben cumplir dentro del espacio como en acompañar los movimientos de cámara o algunas situaciones que requieren algún efecto para ser resaltadas. Esto es importante porque si bien Scott Pilgrim es una película del género fantasía y posee infinidad de referencias a videojuegos antiguos, es bastante creativa en la medida que los demás efectos sonoros son muy naturales y no recarga el diseño sonoro con elementos irreales.

## **DIÁLOGOS**

Para el caso de los diálogos, al ser dos personajes cuyo tono y color de voz será distinto, se hará un resalto por medio de ecualizadores paramétricos, que enfatizarán, en el caso de Miguel (hermano) por los 1000Hz y los 5000Hz mientras que para Lú, estos se realizarán principalmente entre los 5000Hz y 8000Hz, esto, teniendo en cuenta excepciones de diálogos en los que sea necesario encapsular a los personajes, es decir, hacerlos sonar en un espacio distinto, o también, cuando sea necesario hacerlos sonar lejos, en cuyo caso, a ambos será mandatorio usar un Low pass filter que corte las frecuencias agudas en las voces de los personajes.

En cuanto a compresión se usará un compresor de una sola banda con soft knee y ratio de 4:0.1, para cerrar el rango dinámico de los diálogos, pero sin afectar mucho la naturalidad de estos.

## AMBIENTES

**Casa Miguel:** casa suburbana al interior de la ciudad, si bien hay ruido en el exterior de esta, no son muy presentes los motorizados ni los pitos, la mayoría de los sonidos presentes son otras personas y provenientes de otras casas. Al interior de esta sobre todo en el interior de la habitación, se aísla casi por completo el interior del ruido externo, este es mínimo, pues se quiere crear un ambiente en el que Miguel se sienta seguro y a gusto para crear su música. La prioridad serán los diálogos entre los dos hermanos. El mismo tratamiento se le dará a la habitación de Lu pues, el sonido estará invadido por los monólogos de Lu y la música del disco.

**Sala de Lu:** ésta tendrá sólo roomtone, acompañada de un mínimo de ruido externo, pues como ya se ha dicho anteriormente, la ciudad es mucho más tranquila y la casa de todos los personajes en consecuencia es mucho más silenciosa de lo común. En este lugar la prioridad es la interacción de Lu con los objetos y sus reacciones.

**Sala de grabación:** al tener las salas de grabación un tratamiento especial para aislarse del sonido, esta será totalmente silenciosa, llegada solo por el roomtone de la misma y de los movimientos que el personaje haga y de los sonidos de los objetos con los que éste interactúe.

**Carro:** en este el sonido externo se aislará para dar prioridad a los diálogos entre Lu y hermano. Se buscará evitar los sonidos del carro para que en segundo término esté la música diegética que acompañará el viaje.

**Restaurante:** para éste se tiene como referencia la escena del desayuno en pulp fiction, en la cual se usan los efectos de sonido de pocas personas comiendo para acentuar el vacío en el lugar.

**Campamento:** ya que es un lugar tranquilo en el que Lu y su hermano pretenden pasar un tiempo a solas con el fin de poder ensayar, el sonido de la naturaleza tendrá algo de protagonismo, sin dejar de lado la confianza que existe entre los personajes.

**Bar:** en este espacio se pretende crear un ambiente de tensión en el cual Hermano se sienta incómodo, por lo tanto lo más importante será la muchedumbre que espera a los participantes.

### **SFX**

Para el sonido de este cortometraje, es importante hacer saber al oyente que no se trata de un cortometraje de sonido realista. Por el contrario, es un universo sonoro distinto en el que algunos objetos que no suenan normalmente cuentan con un sonido característico que ayuda a entender que no se trata de una historia común y corriente, sino que busca generar otras sensaciones en el espectador; para esto se buscará acompañar cada situación con efectos de sonido no sólo para reforzar el género que se está tratando sino también para acercar al público un poco más a las emociones que viven los personajes. Los movimientos tanto de los personajes como los de la cámara serán exagerados por sonidos como por ejemplo el de un objeto cortando el viento. Sin embargo, no serán sonidos que se encuentren en primer plano, sino que serán sutiles con el fin de dar más ritmo al cortometraje y acentuar la intención de las acciones.

## REQUERIMIENTOS

**Kit Zoom H6 con accesorios completos (micrófonos MS, XY y extensor para dos canales extra):** la facilidad de uso de esta grabadora y la posibilidad de grabar hasta seis canales mono, hacen de esta grabadora una herramienta muy útil para la ejecución del cortometraje, por esa razón se decide usar esta sobre otras grabadoras disponibles en préstamos de CPM.

**Sound devices 302:** Esta mezcladora actuará como un soporte para la grabadora H6, pues los preamplificadores con los que cuenta esta son mucho mejores que los preamplificadores de la zoom, esto permitirá mayor rango dinámico del audio y un mejor manejo de los diálogos en postproducción.

**Kit solapas Sennheiser:** se ha decidido usar solapas sennheiser ya que el tamaño de estas permite al sonidista esconderlas en el vestuario del personaje con más facilidad. Estas serán usadas sobre todo para tener un soporte para los diálogos y como plan B para casos que el sonido del micrófono shotgun no funcione.

**Micrófono shotgun Sony ECM 673:** Este micrófono proporcionará un buen soporte para la grabación de diálogos en interiores, ya que por su tamaño, no recoge tanta reverberación no deseada como un micrófono con cápsula más larga.

**Micrófono shotgun RØDE NTG3:** este micrófono ayudará en locaciones exteriores, ya que el sony ECM 673 es de muy pequeño tamaño y dificultará capturar diálogos de la manera

deseada. Además este sonido es de muy alta calidad, es menos ruidoso que la mayoría de los micrófonos de su gama y también ayuda a capturar menos ruido no deseado.

**Kit cortaviento (zeppelin y deadcat):** este accesorio será de gran utilidad para la grabación en exteriores, sobre todo para cuando haya mucho viento.

**Caña ultraligera con araña** Para evitar ruidos en la captura ocasionados por roces de los dedos o del cable con la caña.

**Otros accesorios necesarios:**

- 60 pilas AA
- bobby pins
- rollo de esparadrapo
- algodón
- vendas color durazno
- rollo de micropore

## **DEL LIBRO A LA IMAGEN**

A manera de experiencia es válido comentar que muchas cosas no salieron como se esperaba por diferentes factores que en ocasiones no se pueden controlar. Desde el departamento de sonido hubo dos inconvenientes que afectaron la captura de sonido directo. En primer lugar, disponer de los equipos de la universidad fue complicado porque las fechas se cruzaban con las de los talleres a los cuales se les da prioridad, y los equipos no dan abasto. Para la primera fecha de rodaje

contamos con un micrófono shotgun y dos micrófonos de solapa. Posteriormente, en la segunda semana de rodaje contábamos con una única solapa, razón por la cual nos vimos en necesidad de usar un segundo micrófono de shotgun. Uno de los problemas al momento de la edición de sonido fue que los micrófonos eran de distintas marcas, referencias e incluso tamaños, lo cual ocasionó que el color de los diálogos fuese bastante distinto entre un personaje y otro, dificultado también la tarea de emparar los roomtones de ambos. Además, los shotgun de los que disponemos en la universidad no son especiales para grabar diálogos, los micrófonos de solapa son muy pocos y los de mejor calidad se prestan únicamente a los estudiantes de comunicación social.

Por otro lado, la mayoría de veces no se puede ni considerar la posibilidad de rentar equipos dado que son muy costosos y si bien uno dispone de un plan de financiación para el proyecto de grado, es muy difícil conseguir fondos suficientes para todas los recursos que se requieren.

Ahora, en la parte de post- producción es difícil hacer una sesión de Foley porque no se cuenta con un estudio para esto específicamente en la universidad. Finalmente, la enseñanza en las etapas finales de post producción de audio se queda muy corta, pues no hay tantas materias obligatorias de sonido como de fotografía o edición de video y las electivas se cierran porque no tienen suficientes estudiantes.

## **V. PROPUESTA DE MONTAJE**

### **CONCEPTO**

Para el montaje de este cortometraje, se tendrán en cuenta diferentes puntos cruciales, explicados a continuación, para que los conceptos de la propuesta del director se transmitan con claridad durante toda la historia.

#### 1. Comedia visual

La historia que se plantea y los conceptos asociados a esta dejan claro que lo que veremos durante la película es una comedia. Sin embargo, claro está, que los diálogos y las acciones que se describen en el guion no son suficientes para transmitir las situaciones cómicas que ocurren durante la película. El simple hecho de tener a los actores hablando dentro del plano en un close-up no es suficiente para expresar la comedia que se ha planteado. Los chistes deben ser visuales. Se usarán transiciones, montaje de acción y extensión en los planos para hacer algunos momentos incómodos incluso aún más incómodos.

Se usará el montaje como una herramienta para reforzar cada chiste, haciendo que la comedia sea transmitida no sólo a través del diálogo sino también a través de las imágenes y la yuxtaposición de las mismas.

#### 2. Montaje de acción

En algunas instancias del cortometraje, se pretende usar el montaje de acción para obtener dinamismo y situaciones cómicas dentro de las escenas. Cabe decir que este tipo de cortes rápidos y bruscos no dependen de que la escena sea como tal de acción, es decir, en una

escena diálogo se puede aplicar esta estrategia con el fin de añadir comedia a la secuencia. Además, se puede yuxtaponer el montaje de acción con un plano silencioso y calmado para generar un contraste cómico.

### 3. Jump-Cuts y transiciones bruscas

Dado al tono del corto y al género del mismo, se pueden romper reglas de montaje con el fin de crear sensaciones cómicas y fluidas. A través de jump-cuts se pueden lograr chistes visuales que no se logran con diálogo o acciones.

Por ejemplo, en una escena específica del cortometraje, Lu se acuesta en su cama después de enviar un paquete. A la siguiente escena se despierta dentro de su cuarto. Un jump-cut de la cama y el cuarto durante la transición de una escena a otra hace del despertar del personaje una situación cómica.

Con el fin de lograr los puntos mencionados anteriormente, se trabajará con el departamento de dirección y fotografía para que los movimientos de cámara y el encuadre ayuden a reforzar la comedia visual que se quiere generar dentro del montaje.

## **ORGANIZACIÓN DE ARCHIVOS**

El material será organizado en carpetas distintas correspondientes a cada acto y escena del cortometraje. También dependiendo de las cámaras, si se graba en más de una se tendrán diferenciados ya que la imagen no será igual de una a la otra. Se nombrarán los clips la primera vez que se descarguen de la memoria de la cámara en un orden de escena y plano (E3P4.2) con el fin de encontrar más fácil el material y que la organización también sea más sencilla.

## **SOFTWARE**

El montaje de imágenes del cortometraje se realizará en el programa Adobe Premier Pro CC. Se usará la herramienta de edición off-line para trabajar con archivos más ligeros al momento de hacer el esqueleto de la película. Luego se exportará un archivo en formato XML para aplicar la corrección de color en DaVinci Resolve. La graficación, títulos y créditos se realizará en Adobe After Effects.

## 4. GUIÓN LITERARIO

### 1. INT. CUARTO DE HERMANO - TARDE

Vemos diferentes acciones en un plano muy cerrado, alguien cierra unas cortinas, cierran una puerta, una mano coge un pick, luego una guitarra y como alguien se la coloca. Nos damos cuenta que es HERMANO (26), se encuentra concentrado, lo vemos mirando hacia el frente, cierra los ojos, da un respiro y empieza a tocar una canción.

### 2. EXT. CALLE - TARDE

Vemos a LU (13) caminando por una calle con unos audífonos puestos, va llegando del colegio, está muy concentrada en lo que está oyendo.

### 3. INT. CUARTO DE HERMANO - TARDE

Hermano sigue tocando la canción con toda su energía y concentración. De fondo, vemos un afiche grande de CANTANTE (50-60).

### 4. EXT/INT. CASA DE HERMANO - TARDE

Lu llega a la casa de Hermano, vemos que ignora la entrada por completo y se dirige a una de las ventanas de la casa, la abre con maña y entra a la casa. Sigue oyendo música.

### 5. INT. CUARTO DE HERMANO - TARDE

Vemos como Hermano está poniéndole fin a la canción, tiene los ojos cerrados. En ese momento vemos como Lu entra por la puerta del cuarto, se da cuenta que su hermano está tocando, se sorprende y se pone feliz, cierra la puerta con cuidado, se quita los audífonos y se esconde. Finalmente vemos como Hermano acaba la canción, abre los ojos, da un pequeño respiro y sonríe. Coloca la guitarra a un lado y da unas anotaciones en un papel. Se oye a Lu.

Lu  
¿nueva canción hermanito?

Hermano se asusta y se cae de la silla. Lu se emociona, tira la maleta y rápidamente agarra la libreta de Hermano que se encuentra en la mesa

Lu (CONT'D)  
¿Es un nuevo álbum?, ¿un EP?, ¿un sencillo?, cuéntame, cuéntame.

Lu se sienta en la cama. Hermano se comienza a levantar del suelo adolorido.

Hermano  
Es solo una canción

Lu  
(gritando)  
AHHHHHHHHHHHHHHH, sabía, sabía que tarde o temprano  
sacarías algo nuevo

Lu se para de la cama y va rápidamente hacia la maleta. Hermano se sienta en la silla.

Hermano  
es solo una canción

Mientras hermano se esta acomodando vemos la mano de lu entrar en plano con un Roscón en la mano.

Lu  
mira, Sofi nos llevó al colegio

Hermano la mira sorprendido, lo recibe y le da un mordisco.

Hermano  
Gracias, Ah y por ochentava vez, ¡no entres  
así a la casa!

Lu  
¿es mi culpa que no tengas timbre?

Hermano  
¿es mi culpa que lo hayas dañado?

Lu  
Por ochentava vez, no es mi culpa que  
no me avises cuando te vayas de la casa

Hermano masticando parte de su roscón la mira con cara seria.

Lu (CONT'D)  
más bien, deberías pasarme esa nueva canción

Hermano con el roscón en la mano, agarra un disco que tiene  
sobre la mesa y se lo entrega a Lu.

Hermano  
Dos canciones

Lu  
¿¡Qué!?

Emocionada, se lo rapa de las manos y rápidamente se para a  
colocarlo en un reproductor de música. Hermano no acaba de darle  
un mordisco a su roscón y detiene a Lu.

Hermano  
sabes la regla

**En pantalla - REGLA: LAS CANCIONES REALIZADAS POR MI (HERMANO)  
NO PUEDEN SER REPRODUCIDAS EN MI PRESENCIA (AUDIFONOS TAMPOCO  
SON PERMITIDOS)**

Lu  
(molesta)  
¡No es justo!

Hermano  
La regla es la regla

Lu

¡pero son dos canciones!

Hermano se queda mirándola.

Lu  
¡Nuevas!

Hermano  
la regla... es... la regla

Lu aburrida guarda el CD en la caja y se va a la cama. Hermano se sienta en la silla y sigue comiendo roscón.

Lu  
No entiendo como después de todo lo que hemos  
Pasado juntos, me sigas impidiendo  
oírlas contigo

Hermano  
tu sabes por qué

Lu (rueda los ojos hacia arriba)  
Por una bobada

Hermano  
¿¡Bobada?!

## **6. INT. GARAJE - DÍA**

Flashback 1: Vemos a Hermano a una edad de aproximadamente 10 - 12 años con su guitarra en la mano siendo abucheado en un garaje, vemos como le tiran dulces y juguetes.

## **7. INT. PARQUE - DÍA**

Flashback 2: Vemos a Hermano a una edad de aproximadamente 16 años con su guitarra en la mano siendo abucheado en un parque, vemos como le tiran huevos y tomates.

## **8. INT. RESTAURANTE - DÍA**

Flashback 3: Vemos a Hermano de edad actual con su guitarra en la mano siendo abucheado en un restaurante, vemos como le tiran latas de cerveza y comida.

### **9. INT. CUARTO DE HERMANO - TARDE**

Lu

Si hubieras al menos acabado de tocar las canciones...

Hermano le da un gesto de "ya que" con la mirada, mientras sigue comiendo. Lu lo desaprueba.

Lu (CONT'D)

Mas bien prepárate, como tu mánager te advierto  
Que tendrás que tocar frente a miles de personas

Hermano se limpia las últimas boronas.

Hermano

Miles de años vas a estar castigada si no  
Pasas algebra mañana.

Lu lo mira de reojo y se coloca la maleta

Lu

Cantante va a necesitar un reemplazo tarde o temprano

Hermano se ríe. Lu justo antes de salir del cuarto levanta el disco

Lu

Gracias por más hits

Hermano (A si mismo)

Será la única

Hermano (CONT'D) (Gritando)

¡Saluda a mamá por mi!

Hermano escucha la puerta de la casa cerrarse y sonríe un poco, intenta seguir trabajando en el computador, pero se queda pensativo unos segundos, mira un poster de CANTANTE que tiene pegado en la pared.

10. INT. CUARTO DE LU - NOCHE

En un montaje de acción vemos a Lu abriendo la maleta, sacando el disco, poniéndolo en un reproductor y dándole "play". La música suena, Lu comienza a mover la cabeza al ritmo de la música, se sube a la cama y baila sobre ella, sigue moviendo la cabeza y empieza a bailarla, siente la música en todo su cuerpo. Se baja de la cama y sigue moviéndose, se acerca a un poster que tiene de su hermano, es igual al que tiene Hermano en su cuarto, pero hecho a mano por ella. En ese momento vemos como el poster "cobra vida" por la imaginación de Lu, y vemos a Hermano tocando la canción en un fondo negro, le llega una luz puntual a él, en paralelo Lu esta haciendo los mismos movimientos de Hermano, y ambos dan el acorde final de la canción al tiempo.

CUT TO:

Vemos a Lu sentada en el computador buscando toques en internet. Revisa unos cuantos anuncios sin encontrar algo interesante. Lee algo que la deja un poco confundida.

Lu

"se buscan bandas que toquen Sch... izo... phrenic pop  
para un evento"

¿Schizophrenic pop?, salen nuevos géneros hasta  
De sopa.

Sigue buscando aburrida pues no encuentra nada que le sirva

Lu (CONT'D)

(cantando)

schiz pop, schiz pop pop

De repente lee un anuncio que le llama la atención.

**EN PANTALLA: "¡BATALLA DE BANDAS!"**

Lu  
hmmm tienes mi atención anuncio

Sigue leyendo

**EN PANTALLA: "EL GANADOR TENDRA EL HONOR DE TOCAR JUNTO A CANTANTE EN SU CONCIERTO DE RETIRO"**

Lu (CONT'D)  
¿¡CANTANTE!?

**11. INT. BAR - NOCHE**

Lu se imagina rápidamente como Hermano le da la mano a cantante Y luego un abrazo. Vemos como Hermano mira a Lu diciéndole con gestos "lo logramos". Lu lo mira feliz y emocionada, de fondo suena mucha gente coreando el Nombre de Hermano.

CUT TO:

**12. INT. CUARTO DE LU - NOCHE**

Lu con la misma cara de felicidad y emoción, sigue leyendo.

Lu (CONT'D)  
"mándanos tu mejor canción y te diremos si tienes lo necesario para participar, ¿te atreves?".  
¡ja!

Con planos de acción vemos a Lu sacando el CD del reproductor, poniéndolo en su computador, arrastrando el archivo, escribe el nombre de su hermano, el botón de enviar y la barra carga rápido y se detiene abruptamente. Lu se queda viendo la pantalla con ansiedad. Vemos la barra nuevamente, avanza unos milímetros. Lu

esta comiendo sushi. La barra vuelve a avanzar otros milímetros. Lu esta haciendo la tarea de geografía. La barra sigue avanzando lentamente. Lu esta tejiendo una bufanda, escucha un sonido en el pc e inmediatamente mira hacia el frente. Finalmente vemos el "ENVIADO".

Vemos a Lu tirándose en la cama ya en pijama, dando un gran suspiro. Luego de unos segundos, voltea y se queda viendo un poster de su hermano.

### **13. INT. SALA DE GRABACIÓN - DÍA**

Vemos a Hermano sentado frente a la consola de grabación, está aburrido, mira el reloj y da un gran suspiro, se voltea, mira la puerta y empieza a guardar cosas en la maleta que tiene a un lado, se la pone para irse y en ese momento llega REGUETONERO (23) con una CHICA (23). Hermano, se queda viéndolos y hace un gesto de desaprobación (pereza), se quita la maleta y la pone en la silla.

Hermano  
Dos horas tarde..

Reggaetonero lo ignora coqueteando con la chica, Hermano levanta los ojos.

### **14. INT. SALA DE LU - TARDE**

Vemos a Lu llegar del colegio corriendo, tira la maleta y mira en el comedor unos papeles, emocionada los agarra y los empieza a ver. Ve un recibo y lo tira a un lado, ve una publicidad, y la tira a un lado, luego ve un papel que dice grande "GANASTE". Lu se emociona y sigue leyendo "la oportunidad de unirte a nuestro grupo de oración, te esperamos". Lu pone cara de decepción, arruga el papel y lo tira.

Lu  
¿¡Mamá, no ha llegado nada del correo!?

MAMÁ (40), responde a lo lejos

Mamá  
¡Lo que está en el comedor hija!

Lu da un suspiro y se va.

**15. INT. SALA DE GRABACIÓN - DÍA**

Vemos a REGUETONERO 2 cantando una canción con un ritmo básico de reggaeton con una letra explícita referida al sexo. Vemos a Hermano mirándolo fijamente con la boca un poco abierta, una cara mostrando desagrado, tiene la mano en la cara, siente pena.

**16. INT. CASA DE LU - DÍA**

Vemos a Lu sentada con la cabeza puesta en la mesa hacia abajo, alrededor vemos varios papeles arrugados y recibos abiertos. Suena un quejido de Lu.

**17. INT. SALA DE GRABACIÓN - DÍA**

Hermano esta con sus audífonos puestos mirando su computador, se ríe. REGAETONERO 3 se quita los audífonos.

Regaetonero 3  
¿Que tal?

Hermano se ríe con una carcajada mirando al computador.

Hermano  
¡Muy bueno!

Regaetonero 3 se siente bien y sonrío, luego vemos que Hermano esta viendo videos de gatos en internet.

**18. INT. CASA DE LU - DÍA**

Vemos a Lu a unos pasos del comedor, está parada mirándolo concentrada, tras unos segundos se acerca al comedor, lentamente

llega y ve que hay un sobre plateado debajo de unos recibos, suspira y lo agarra, lo abre lentamente y lee el papel.

Lu

"Promoción pío pío, compra dos pollos  
en combo familiar y lleva totalmente gratis  
una presa pío extra"

Lu baja lentamente el papel mirando hacia el frente con cara desesperada (una expresión neutra). Deja el papel en la mesa y se va lentamente sin hacer una sola expresión. Se pone frente a la puerta y pone su cabeza sobre esta.

Lu

¿Por que me persigue la desgracia?

En ese momento Lu ve cómo por debajo de la puerta entra un sobre, se queda viéndolo.

#### **19. INT. CUARTO HERMANO - TARDE**

Vemos la puerta del cuarto de hermano, de fondo escuchamos a Hermano tocando. De repente vemos que llega Lu y abre la puerta de forma agresiva (emocionada), entra y tira la maleta a un lado, tiene un sobre en su mano. Hermano tiene un pequeño susto, y se queda mirándola entre ojos. Señala hacia la puerta.

Hermano (Molesto)

Por octingentésima vez Lu, por favor toca antes de entrar. Me Vas a matar de un infarto uno de estos días.

Hermano se queda viéndola unos segundos un poco malhumorado, Lu se queda viéndolo un poco impactada, pues no esperaba tal regaño. Hermano vuelve a su computador, Lu molesta se queda pensativa, y camina mirando a hermano, casi retándolo, hacia el otro lado del cuarto. Hermano se da cuenta y se queda viéndola. De repente Lu abre la ventana y sale. Hermano se queda sorprendido sin saber que acaba de pasar, mientras intenta entender, suenan golpes de la puerta principal, y entiende de que se trataba todo.

20. EXT. PUERTA DE HERMANO- DÍA

Hermano abre la puerta, y vemos a Lu parada en la entrada. Hermano se queda viéndola serio. Lu empieza a "actuar"

Lu  
Buenos días, ¿Es esta la residencia  
de Hermano?

Hermano sigue serio.

Hermano  
Ajam

Lu  
Excelente, le informo que ha sido el ganador de un  
Increíble premio, mis más sinceras felicitaciones

Lu le entrega la carta. Hermano la recibe y la ve despectivo.

Hermano  
Espero que sea tu carta de renuncia

Lu ignora el comentario.

Lu  
Ahora solo necesito que firme aquí.

Lu le entrega un papel y un esfero a hermano. Lu le señala en el papel.

Lu (CONT'D)  
Aquí... y aquí.

Lu le rapa el papel y el esfero a Hermano, se lo guarda en el bolsillo. Hermano la sigue mirando serio.

Lu (CONT'D)  
Ah, y por cierto, debo informarle que la grandiosa

Lu, ha sacado buena nota en algebra.

Lu entra a la casa. Hermano cambia la cara, y se siente un poco orgulloso.

Hermano  
¿En serio?, sabia que ningún Baldor podría  
contra ti

Hermano cierra la puerta.

**21.        INT. CASA DE HERMANO - DÍA**

Vemos a Lu sentada en la silla mirando a Hermano mientras se acomoda otra vez en la cama, con la carta.

Lu  
Sabes que siempre quiero lo mejor para ti, ¿no?

Hermano  
Lastimosamente

Lu se queda mirando a su hermano con cara de "adivina". Hermano se queda mirándola sin poder adivinar. Finalmente piensa que puede ser y se altera.

Hermano (CONT'D)  
¡No volveré a tocar en un restaurante!

**FLASHBACK:** Hermano con su guitarra de pie, le tiran un plato, lo esquiva y se rompe contra la pared.

Lu le dice "no" con la cabeza, sonrío.

Hermano (CONT'D)  
o anciano

**FLASHBACK 2:** Hermano de pie con su guitarra, se esquiva una muleta.

Vuelve a decir que no con la Cabeza.

Hermano (CONT'D)  
¿Evento ganadero?...

**FLASHBACK 3:** Hermano de pie con su guitarra le tiran unos sombreros, botas, y lodo. Hermano se sale del cuadro esquivándolo, entra por un ladito mirando hacia la pared, y luego mira a la cámara.

Hermano (CONT'D)  
¡Bueno, en nada! tu sabes todo lo que ha pasado

Lu  
Solo míralo

Hermano mira el sobre, lo abre y ve el papel, sin aun leerlo.

Hermano  
Si es otra broma para que toque en  
tu colegio, te juro que...

Lu lo interrumpe y le grita.

Lu  
¡Leelo!

Hermano empieza a leerlo, y a medida que avanza, su cara comienza a cambiar completamente. Vemos en primer plano a Hermano "ido" en sus pensamientos, vemos a Lu de fondo un poco distorsionada, no se entiende lo que está diciendo, pero sabemos que esta emocionada hablando y moviéndose como si estuviera planeando cosas. Luego de unos segundos escuchamos claramente unas palabras de Lu.

Lu  
En dos días es el concierto y...

Hermano se voltea rápidamente y mira a Lu alterado.

Hermano  
¡¿Dos días?!

Lu le quita el sobre de las manos emocionada.

Lu  
Debemos concentrarnos  
en cómo los vas a derrotar

Hermano se pone nervioso y se para.

Hermano  
Pero no he practicado nada, además...

Hermano da una pausa pensando que mas decir.

Hermano (CONT'D)  
El viaje  
hasta allá dura... ¡dos días!

Lu  
Del itinerario me ocupo yo, tu tranquilo

Hermano  
Además, ¿que tal si Cantante llega a estar?

Lu  
Creo que ya estas delirando

Hermano  
No quiero que me sigan lanzando cosas

Lu (Señalándolo amenazante)  
Si no vamos, seré yo la que te tire la guitarra en la cara.

Hermano se sienta en una silla pensativo, comiéndose las uñas.

Hermano  
No puedo

Lu lo mira seria, con enojo, sin decir nada. Hermano voltea a verla

Hermano

No lo voy a lograr, además... viajar  
por tierra no es lo mío

Lu se altera.

Lu

¿Tienes alguna idea de lo que estas diciendo? ¿piensas  
quedarte ahí y no hacer nada?  
Estas yendo a un trabajo que ni siquiera te gusta...

Hermano

Simplemente no nací para esto

Lu se queda mirando a su hermano decepcionada. Se voltea, va a buscar su maleta y saca lo que parece un DVD, lo coloca y le da "play". vuelve a la maleta mientras mira a Hermano de reojo, la cierra, y se la coloca. Su hermano se queda viéndola sin entender. Lu se coloca frente a la puerta

Lu

7AM

Lu se va. Hermano mira el televisor, se da cuenta que es un DVD sobre cantante

## **22. INT. ESTUDIO - NOCHE**

Vemos a Cantante finalizando una entrevista que le están haciendo

Cantante

Me gusta el hecho de que puedo hacer a las personas Felices. Sacarles una sonrisa del rostro, eso vale la pena. No todo es dinero jajaja

**23. INT. CUARTO DE HERMANO - TARDE**

Hermano se sienta cerca al televisor.

**24. INT. ESTUDIO - NOCHE**

Cantante (CONT'D)

Siempre he sido más de los que se sienta en un rincón solo a comer. mis palabras son tan cortas que solo necesito la música para expresar lo que siento. Creo que por eso la música es tan necesaria.

Cantante comienza a tocar una canción. Mientras Hermano ve en la pantalla a Cantante, vemos como Hermano se siente completamente como si estuviera dentro del televisor, esta completamente concentrado. Cantante acaba de tocar.

Cantante (CONT'D)

Usa tu música como un arma contra la inseguridad, la música básicamente destruye esos obstáculos, y los convierte en algo que es positivo.

**25. INT. CUARTO DE HERMANO - TARDE**

Hermano se conecta tanto con Cantante que empieza a sentir que esta frente a el, y le esta hablando en persona. La cámara se acerca a sus ojos.

Cantante

La inseguridad nace cuando tu te la crees. Tienes que quitar estas creencias pensando ¿será que si me sirve para algo?, tienes que ver que son estupideces. Cuando todas estas creencias se desaparecen, vas a poder usar todo tu potencial, y la gente va a empezar a escuchar lo que realmente eres.

**26. INT. CASA HERMANO - NOCHE**

Vemos a hermano recostado sobre su cama mirando la carta, la deja sobre la mesa y cierra los ojos sonriendo.

CUT TO:

**27. INT. CASA HERMANO - DÍA**

Con el mismo plano anterior vemos a hermano dormido, en una pose chistosa, con las cobijas destendidas, en ese momento suena la alarma, hermano se despierta asustado, vemos su mano apagar la alarma. Hermano agarra todas sus cosas y se alista rápidamente. Con planos de acción vemos como sale agua de una ducha, alista su maleta, cuelga su guitarra en el hombro, deja un sándwich mordido en el escritorio. Finalmente, ya en la puerta se toma un respiro y la abre. En ese momento vemos a Lu parada al frente del carro con sus maletas listas, Hermano se sorprende.

Lu (mira el reloj)  
todavía no firmamos con una disquera, y el rockstar ya deja esperando a su mánager

Hermano asimilado que Lu esta ahí, un poco confundido.

Hermano  
Si al menos fueras mi mánager hubiera...

Lu lo interrumpe y camina hacia el carro.

Lu  
te dije 7AM, vamos media hora tarde, muévete

Hermano se queda viéndola, cierra la puerta y la sigue.

**28. INT/EXT. CARRO EN CARRETERA - DÍA**

Vemos un carro desde atrás avanzando por la carretera. De repente del carro sale un yogurt y golpea contra el panorámico estamos dentro del carro, el limpia vidrios comienza a moverse, luego vemos a hermano un poco resignado.

Hermano  
Ya empezaron con la lanzadera de cosas...

Mientras tanto Lu está a su lado con unos audífonos puestos. Se los quita y anota en una libreta.

Lu

En mis tiempos la gente tenía un poco de autocritica... deberían abrir como una policía musical y que metan a la cárcel a todas estas "bandas"

Hermano

hmm, como tu hermano te digo, deberías estar preparada para lo peor

Lu

Mi estomago en este momento esta experimentando lo peor

Hermano

Ya te dije que voy a parar en el próximo restaurante que veamos

Lu lo mira entre ojos y guarda sus audífonos en la maleta

Lu

Pienso que deberías tocar la canción que envié, si quedó finalista, por algo fue

Hermano la mira sin saber de lo que habla. Lu lo mira sabiendo que tenía razón.

Lu

te dije que serían un hit

Hermano (sarcastico)

Ja, ja, ja.

Lu mira por la ventana y tras unos segundos da un grito.

Lu (CONT'D)

¡restaurante!

**29. EXT/INT. PARQUEADERO RESTAURANTE Y CARRO - DÍA**

Vemos el carro llegando, Hermano se baja y cierra la puerta. Lu está guardando sus audífonos en la maleta y ve que Hermano dejó

la billetera en el carro, piensa unos segundos y de manera picara agarra el dinero que tiene dentro y la guarda en su bolsillo, luego coge la billetera y la baja. Le da la billetera a Hermano, Lu mira a su lado y ve a un VAGABUNDO (50) pidiendo dinero en la entrada del restaurante. Hermano lo ignora y entra al restaurante, Lu lo mira y entra al restaurante. Luego vemos como sale rápido, le entrega en dinero al Vagabundo y vuelve rápido al restaurante.

30. INT. RESTAURANTE - DÍA

Los vemos a ambos sentados en la mesa con unos platos vacíos dándonos a entender que ya acabaron de comer.

Lu  
(satisfecha se frota la panza)  
Un problema menos

Hermano  
¿Te imaginas que la comida te diera súper poderes?

Lu  
El súper poder de tocar en público

Hermano  
Estaba pensando más bien en algo divertido

Lu  
¿Controlar a las personas?

Hermano  
Mmm, no esta mal

Lu  
Y hacer que tu hermano gallina toque.

Hermano la mira con cara seria.

Lu (CONT'D)

Por cierto, deberías practicar algo, si tanto te preocupa.

Hermano  
Si hubiéramos tenido tiempo en casa...

Lu  
Podrías hacerlo aquí

Hermano  
(riendo)  
Sabes que eso no va a pasar

Lu lo mira entre ojos y con una sonrisa pícara

Lu  
Ya veremos

Hermano se pone nervioso y comienza a negar con la cabeza

Hermano  
No quiero ni pensarlo... Quien sabe que tipo de bandas vayan a participar...

Lu se acomoda en la silla.

Lu  
Tranquilo, solo una me llamó la atención, tenía nombre de banda genérica...

Mientras Lu revisa su libreta hermano desvía su mirada hacia la parte de atrás del restaurante y queda en shock

Hermano  
Nombre de Banda Genérica

Lu  
si si, ya estoy buscando

Hermano

no, Nombre de Banda Genérica, están acá

Lu mira a Hermano y luego voltea rápidamente. Vemos a 3 PERSONAS GENÉRICAS (24) sentadas en la mesa del fondo del restaurante. Lu revisa su libreta extrañada y lee su lista, luego encuentra: "Nombre de Banda Genérica". Lu cae en cuenta.

Lu  
ahhhhh

Hermano se preocupa.

Hermano  
E

Es la banda más famosa de nuestra ciudad, sin contar que han ganado todos los premios en los que han participado Y es la banda con más fans de la región. No tenemos ni la más mínima oportunidad contra ellos.

Lu  
pero son genéricos

Hermano  
¡exacto!

Lu voltea a verlos y los mira entre ojos

Lu  
creo que deberíamos pedir la cuenta

Hermano saca la billetera y la abre, comienza a buscar el dinero, sin encontrarlo se afana un poco. Mientras esto pasa Lu se queda mirándolo como si no supiera lo que esta ocurriendo. Su hermano sigue buscando la plata, mira a Lu sin entender. Lu lo mira con cara de decepción y se levanta molesta.

Lu  
iré hablando con el dueño del  
restaurante

Vemos como Lu se levanta, y apenas le da la espalda al hermano,  
da una sonrisa.

CUT TO:

Vemos en primer plano la cara de Hermano preocupado

Hermano

No puedo creer que haya dejado la plata. Te dije que el viaje  
era una mala idea.

Vemos a Lu en primer plano relajada, intentando calmar a Hermano

Lu

Así empezaron los grandes artistas.

Vemos a Hermano de pie con su guitarra colgada, está listo para  
tocar frente al restaurante

Hermano

Hubiera preferido lavar los platos

Lu

Es la mejor oportunidad para que practiques  
antes de llegar a la batalla

Hermano mira hacia el frente, lo vemos nervioso, sudando.  
Vemos un plano general del restaurante, Nombre de Banda Genérica  
está al fondo, un par de abuelos al frente y un solitario hombre  
al lado.

Lu

Demuestra quien eres hermanito

Vemos a Hermano parado sin saber que hacer, una mano entra al  
plano y le entrega un micrófono. Lo coloca en el soporte, está  
asustado. mira al público y vemos cómo lo miran con expectativa.  
Vemos en primer plano a Lu aplaudiendo para animar el ambiente.

Lu (gritando)

Wooooooo

31. INT. COCINA RESTAURANTE - DÍA

Vemos el mismo plano anterior de Lu pero ahora con una cara aburrida y brava. Enseguida cambiamos a un plano general donde vemos a Hermano parado al lado de Lu, ambos lavando platos.

Hermano

Para el próximo restaurante tocas tu.

Lu voltea a mirar agresivamente a Hermano con cara de querer matarlo.

32. INT. CARRO - DÍA

Lu y Hermano se encuentran sentados en silencio. Lu está enojada mirando hacia el frente. Hermano se siente culpable, y la mira de reojo queriendo hablarle sin saber qué decir.

Hermano

Va a ser la primera vez que acampamos juntos

Lu se queda en silencio. Hermano se queda un poco serio y mira hacia el frente.

Hermano (CONT'D)

Fuego, masmelos, buena comida y todas  
las estrellas brillando.

Lu sigue indiferente.

Lu

Todas las estrellas, menos tú

Hermano (CONT'D)

(Suspira)

Ojalá pudieras entenderme

Lu da un suspiro y voltea a verlo

Lu

Te entiendo, pero sabes que en menos de un  
día es la batalla y debes practicar. además

allá va a estar lleno de gente.

Hermano se queda en silencio y sonrío

Hermano  
¿Te he dicho lo buen mánager que  
eres?

Lu se voltea hacia la ventana.

Lu  
No vas a salir de esta tan fácil

Hermano  
Tal vez solo necesite un lugar adecuado para ensayar

Lu sigue mirando por la ventana, voltea los ojos y de repente ve un letrero en la carretera: "campamento para personas que quieren un lugar relajado y a solas (adecuado para músicos con miedo escénico)"

Lu mira a Hermano feliz.

### **33. EXT. CAMPAMENTO - NOCHE**

Ambos se encuentran sentados con el campamento ya armado: Una carpa y un poco de fuego. Se encuentran solos, Lu está asando unos malvaviscos y Hermano está tomando algo caliente. El ambiente es completamente tranquilo. Hermano se ve pensativo, comienza a mirar a Lu. A Lu se le quema un masmelo, y se lo come, mira a hermano, Hermano sonrío y le da un sorbo a su bebida. Luego vemos un general de los dos, hermano deja su vaso a un lado. Da un suspiro.

Hermano (pensativo)  
Desde que cogí la guitarra por primera vez sabía que se quedaría conmigo para siempre. Tocaba todos los días, incluso los fines de semana no salía con mis amigos por estar pegado a las cuerdas. Luego de varios meses practicando, quería mostrarle a

mamá todo lo que había aprendido, siempre que llegaba del trabajo le decía que le había preparado un concierto especial solo para ella, pero andaba tan ocupada que nunca tenía tiempo de oírme. Un día quise preparar algo especial, así que me quedé esperándola que llegara del trabajo, lo cual era bastante tiempo (sonríe). Tenía todo listo, incluso me había disfrazado de Cantante (ríe). Cuando mamá llegó, se sentó y estaba dispuesta a escucharme. Yo estaba muy feliz, al fin podía mostrarle todo lo que había aprendido. Cuando iba a la mitad me di cuenta de que se había quedado dormida. Y se que suena muy bobo, pero en ese momento sentía que tal vez no era lo mío, que tal vez aburría a todos y que nunca nadie me iba a oír. Así que deje de tocar en frente de las personas.

Lu  
Hasta que llegué yo

Ambos se miran y se ríen.

Lu  
Si es tan difícil, ¿por qué me sigues haciendo caso?

Hermano (sonriendo)  
No quiero decepcionar a mi mánager

Lu  
¿solo quieres ponerla a lavar los platos?

Hermano sonríe, y tras unos segundos en silencio se pone serio.

Hermano  
En verdad no quiero decepcionarte Lu

Lu mira a su hermano. Lu abraza a hermano.

Lu  
Jamás lo estaría... solo quisiera que otros pudieran escuchar tu música.

Hermano

no paras de ser la mejor hermanita del mundo. ¿no?

Lu responde con un toque de orgullo.

Lu

Hey, hey, mánager, que no se pierda el respeto.

Ambos ríen.

**34. EXT. CARPA - DÍA**

Vemos el campamento en plano general. Hermano sale de la carpa, se estira y agarra un poco de agua panela que está sobre el tronco de la fogata. Mira alrededor.

Hermano  
¡Luuuuu!

Sigue buscando alrededor y no hay ni un alma en el lugar, está completamente solo.

Hermano (CONT'D)  
¡Luuuu dónde estás?

Se empieza a preocupar, de repente se voltea y Lu esta parada al lado de el, hermano se asusta.

Hermano (CONT'D)  
¿Dónde estabas? me tenías preocupado

Lu  
Ven conmigo

Hermano  
No vuelvas a asustarme así por favor

Lu se acerca a Hermano y le agarra la mano para arrastrarlo.

Lu  
Veeeen

35. EXT. CAMPO CON MINI CONCIERTO - DÍA

Vemos una pequeña media torta rodeada con muñecos con formas de personas hechos con madera y cosas encontradas en el campamento, los muñecos están mirando hacia una pequeña "tarima" que es un tronco cortado. Sobre el tronco vemos la guitarra.

Hermano

Si le pusieras las mismas ganas al colegio..

Lu levanta los ojos.

Hermano se acerca y comienza a detallar los muñecos.

Lu

Necesitas un público para practicar.

Hermano ve un muñeco con los ojos completamente abiertos.

Lu

Y te aseguro que no se van a dormir.

Hermano ríe.

Hermano

no te das por vencida, ¿eh?

Lu

luego me agradeces, por ahora ponte a tocar  
que tenemos que llegar a tiempo

Hermano se coloca la guitarra y se para frente a los muñecos, se queda viéndolos un momento, luego voltea a ver a Lu, quien se está alejando. Voltea de nuevo y da un suspiro, se baja del tronco, se sienta y pone la guitarra a un lado. Mira los muñecos un momento, luego mira hacia el piso poco convencido, hace el gesto de "no" con la cabeza y se queda pensando.

36. EXT. CAMPAMENTO - DÍA

Lu llega y empieza a limpiar el campamento.

Montaje

1 - Lu recoge las cosas del campamento

2 - Lu está sentada en el piso esperando a Hermano jugando con las cosas que recogió

3 - Lu está acostada en el capo del carro.

Finalmente vemos a Lu mirando hacia el fondo, donde vemos a hermano llegar.

Lu  
¿que tal el concierto?

Hermano (sonrie)  
Extrañe salir con morados, pero de resto... creo que fue perfecto

Lu se baja del carro, y abre la puerta.

Lu  
Si no nos apuramos va a ser el único que tocarás hoy, debemos llegar en 45 minutos.

vemos a hermano con una cara seria, da un gran suspiro.

Montaje:

- 1- pone la guitarra en la funda.
- 2- La guarda en el baúl
- 3- Clutch
- 4- Palanca de cambios
- 5- Acelerador
- 6- Llanta arrancando
- 7- Vemos el carro andando por la carretera rápido
- 8- Freno de mano

**37. INT. CARRO - TARDE**

Vemos a Lu y Hermano despelucados mirando al frente con los ojos abiertos.

Lu mira el reloj.

Lu

Si tocas como manejas... va a ser el mejor concierto de tu vida

Lu se empieza a peinar.

Lu (CONT'D)

¿estas listo?

Hermano sigue despelucado. Mira a Lu asustado.

Lu

bueno... creo que llego el momento

Hermano mira hacia al frente con seguridad en un primer plano.

Hermano (CONT'D)

Hagámoslo

**38.     INT. BAR - TARDE**

Con el mismo valor de plano al anterior, vemos a Hermano preocupado. Ya está peinado.

Hermano (CONT'D)

nop, no va a pasar

Vemos a Lu parada junto a Hermano, Hermano tiene la guitarra puesta, está listo para tocar.

Lu

Estas a menos de una canción de tocar

Lu voltea a Hermano para hablarle de frente y mirarlo a la cara.

Lu (CONT'D)

Recuerda, estas a punto de lograr dos cosas. Una, poder tocar junto a cantante.

Hermano  
No ayudas

Lu  
Y dos, hacerme sentir orgullosa.

Hermano  
Eso es otra cosa

Llega una MUJER con unos audífonos en la cabeza y una libreta en la mano.

Mujer  
estas a 30 segundos, ¿okay?

Hermano preocupado afirma con la cabeza, la mujer se va.

Lu  
si te llega a dar algún tipo de pánico, recuerda, solo son muñecos de madera

Hermano la mira con cara de pánico. Lu abraza inesperadamente a Hermano. Hermano también lo hace.

Lu (CONT'D)  
Estoy orgulloso de ti

Hermano sigue con cara de pánico. Vuelve la mujer.

Mujer  
Es tu turno

Lu se separa de Hermano, y lo mira sonriendo.

Lu  
Ve con toda rockstar

Hermano ríe y afirma con su cabeza. Se voltea y se queda quieto mirando al escenario.

Vemos del escenario saliendo a Nombre de Banda Genérica, está siendo abucheada por el público, en ese momento entra una PRESENTADORA (22), quien es la que anuncia los siguientes artistas en pasar al escenario. Habla con una tarjeta de apoyo en la mano.

Presentadora

Y ahora, desde la ciudad vecina, recorriendo un viaje con su pequeña hermana Lu y muriéndose por tocar junto a Cantante:

Hermanooooo

Se oyen aplausos y uno que otro grito, la presentadora aplaude y mira hacia donde está Hermano. Seguimos con el plano del escenario, nadie entra por unos segundos, y vemos como Lu esta empujando a Hermano hasta el micrófono. Lu regresa.

Hermano esta de pie frente al micrófono, no le da ni una mirada al público, se queda viendo su guitarra, sigue muy nervioso. Lo vemos respirar varias veces, intentando calmarse. Da una mirada al frente y comienza a ver al público, en ese momento comienza a haber un silencio en el bar, y Hermano ve como todas las miradas están hacia a él, escucha todos los pequeños sonidos con gran fuerza, los sorbos de la cerveza, los comentarios de las personas, la tos de alguien al fondo, incluso las pulsaciones de su corazón. Empieza a sudar. Vemos la mano de hermano, donde tiene el pick, lo aleja un poco de la guitarra y lo esconde en su puño. Lu lo mira con cara de preocupación, finalmente vemos un primerísimo primer plano de Hermano volteando a mirara a Lu.

### 39. EXT. PARQUE - NOCHE

Vemos a Lu sentada en la acera aburrida y triste. Hermano llega con su guitarra y se sienta a su lado. Se quedan en silencio un rato. Hermano mira de un lado a otro el lugar donde están.

Hermano

Es chiquito pero bonito, ¿no?

Hay un pequeño silencio

Lu  
¿Por que?

Hermano  
Tiene bastantes arboles y los colores...

Lu lo interrumpe

Lu (un poco enojada)  
En verdad creí que lo lograríamos.

Lu se queda en silencio, Hermano mira hacia el piso, se siente derrotado.

Lu (CONT'D)  
En verdad quería que todos te oyeran, creí... creí que lo lograría  
Hermano comienza a mirar a su alrededor, siente la culpa gigante en su mirada. Vemos a un JOVEN paseando a su perro, un HOMBRE pasando en cicla y a una MUJER con un carrito de bebe.

Lu  
Supongo que era mi sueño, no el tuyo

Lu también se siente derrotada, Hermano la mira piensa unos segundos y se pone su guitarra, aclara su garganta, Lu lo mira de reojo, Hermano cierra los ojos, Lu mira hacia todos lados, Hermano pone sus manos en posición para tocar, Lu se queda mirándolo sorprendida, y en un primer plano, vemos como voltea a ver a la pantalla (donde estaría viendo al hermano).

Negro.

Mientras los créditos se ven, oímos como hermano empieza a tocar la canción. Oímos también el ambiente del parque poniéndose en silencio, oímos algunos pájaros y uno que otro carro pasar. Finalmente, cuando la canción de acaba con los créditos, oímos varios aplausos de las personas que estaban en el parque.

FIN.

## 5. BIBLIOGRAFÍA:

- *Aspectos psicológicos del color* (2010, Noviembre) [Artículo] Disponible en: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7586.pdf>
- *Dunkirk* (2017) [Película] Dirigida por Christopher Nolan. Inglaterra: Christopher Nolan
- Francisco Garcia Garcia. (2016). *El color como recurso expresivo*. Madrid: Universidad Complutense.
- *Freaky Friday* (2003) [Película] Dirigida por Mark Waters. Estados Unidos: Mark Waters
- *Friends with benefits* (2011) [Película] Dirigida por Will Gluck. Estados Unidos: Will Gluck
- *Hotel Chavelier* (2007) [Cortometraje] Dirigido por Wes Anderson. Estados Unidos: Wes Anderson
- *Hot Fuzz* (2007) [Película] Dirigida por Edgar Wright. Inglaterra: Edgar Wright
- *La la land*. (2016) [Película] Dirigida por Damien Chazelle. Estados Unidos: Damien Chazelle
- *Little miss sunshine* (2006) [Película] Dirigida por Johnathan Dayton, Valerie Faris. Estados Unidos: Johnathan Dayton, Valerie Faris
- *Me, Earl and the dying girl* (2015) [Película] Dirigida por Alfonso Gomez-Rejon. Estados Unidos: Alfonso Gomez-Rejon
- *Moonrise Kingdome* (2012) [Película] Dirigida por Wes Anderson. Estados Unidos: Wes Anderson
- *Pinel, V. (2009). Los géneros cinematográficos. Barcelona: Manontropo.*

- *Principales características: Tragedia, comedia, drama.* (2010, Agosto 10) [Artículo].  
Disponible en: <https://www.portaleducativo.net/primer-medio/16/principales-caracteristicas-tragedia-comedia-drama>
- *Scott Pilgrim Vs The world.* (2010) [Película] Dirigida por Edgar Wright. Estados Unidos: Edgar Wright
- *Senecio (Baldgreis) (1922) [Pintura]. Por Paul Klee. Kunstmuseum Basel: Paul Klee*
- *Sing Street* (2016) [Película] Dirigida por John Carney. Inglaterra: John Carney
- *Shrek 3* (2007) [Película] Dirigida por Chris Miller, Raman Hui. Estados Unidos: Chris Miller, Raman Hui.
- *The Darjeeling Limited* (2007) [Película] Dirigida por Wes Anderson. Estados Unidos: Wes Anderson
- *The great Budapest hotel* (2014) [Película] Dirigida por Wes Anderson. Estados Unidos: Wes Anderson
- *The royal Tenenbaums* (2001) [Película] Dirigida por Wes Anderson. Estados Unidos: Wes Anderson

## 6. ANEXOS

### I. CONTRATOS

#### ACUERDO DE INVERSIÓN

Entre los suscritos, de una parte, **LUISA FERNANDA MARTINEZ TORRES**, identificado con cédula de ciudadanía número **1019113427**, domiciliado en la ciudad de Bogotá Cundinamarca, quien en adelante para efectos **NATALIA BEJARANO**, mayor de edad, identificado con cédula de ciudadanía número **1070020302** domiciliado en la ciudad de Cajicá, Cundinamarca y quien para efectos de este contrato se denominará **EL INVERSIONISTA**, han decidido celebrar el presente **ACUERDO DE INVERSIÓN**, previas las siguientes

#### CONSIDERACIONES

1. Que **EL PRODUCTOR** se encuentra desarrollando un cortometraje preliminarmente titulado "ROADTRIP" (en adelante, EL CORTOMETRAJE).
2. Que **EL PRODUCTOR**, en esa condición, cuenta con los derechos patrimoniales sobre EL CORTOMETRAJE, de conformidad con la ley 23 de 1982 y sus normas modificatorias.
3. Que **EL INVERSIONISTA** tiene interés en hacer un aporte en especie y un aporte de recursos económicos en dinero (en adelante, LA INVERSIÓN), con destino a la realización de EL CORTOMETRAJE, para los efectos y propósitos previstos en los artículos 16º y 17º de la ley 814 de 2003 y sus normas reglamentarias, en particular los artículos 17º a 20º del Decreto 352 de 2004, el Decreto 255 de 2013 y la Resolución 756 de 2007 o las normas que los modifiquen, sin que **EL INVERSIONISTA** adquiera por este hecho el carácter de productor o los derechos que corresponden al productor de conformidad con la ley 23 de 1982 y sus normas modificatorias.

El presente **ACUERDO DE INVERSIÓN** se registrará por las disposiciones civiles y comerciales pertinentes y por las siguientes

#### CLÁUSULAS

**PRIMERA.- OBJETO:** El presente acuerdo tiene por objeto regular la realización de LA INVERSIÓN en EL CORTOMETRAJE.

**SEGUNDA.- OBLIGACIONES DEL INVERSIONISTA.** Serán obligaciones del INVERSIONISTA:

- 2.1 Realizar un aporte por el valor de DOS MILLONES DE PESOS (\$2'000.000), que serán para el total de la producción de EL CORTOMETRAJE.
- 2.2 Pagar LA INVERSIÓN en dinero, en el monto y condiciones pactadas en el presente contrato.

- 2.3 Suministrar a EL PRODUCTOR la información o documentos que este requiera para la expedición del Certificado de Inversión Cinematográfica ante la Dirección de Cinematografía.
- 2.4 Guardar confidencialidad del desarrollo y ejecución de este contrato frente a terceros. EL INVERSIONISTA responderá por cualquier suministro o uso indebido de la información a que tenga acceso y se obliga a mantener indemne a EL PRODUCTOR por cualquier reclamación que terceros efectuaren con ocasión del suministro o uso indebido de información que hiciere EL INVERSIONISTA.

**TERCERA.- OBLIGACIONES DE EL PRODUCTOR.** Serán obligaciones de EL PRODUCTOR:

- 3.1 Invertir los recursos de LA INVERSIÓN exclusivamente en EL CORTOMETRAJE. Finalizar EL CORTOMETRAJE antes del 1 de Junio de 2018.
- 3.2 Otorgar al INVERSIONISTA el siguiente crédito en los créditos iniciales de EL CORTOMETRAJE: “*Cortometraje realizado con el apoyo de "NATALIA BEJARANO"*”. El crédito se incluirá en una sola pantalla, después de los créditos del equipo técnico.
- 3.3 Las demás que correspondan a la naturaleza de este contrato.

**CUARTA. VALOR DE LA INVERSIÓN Y FORMA DE PAGO.** El valor total de LA INVERSIÓN será de DOS MILLONES DE PESOS COLOMBIANOS (\$2'000.000), suma que deberá ser pagada a más tardar el 22 de Marzo de 2019.

**QUINTA. PARTICIPACIÓN EN LOS INGRESOS NETOS DE EL CORTOMETRAJE.** EL INVERSIONISTA tendrá derecho a recibir una participación en los Ingresos Netos recibidos por EL PRODUCTOR por concepto de la explotación de EL CORTOMETRAJE, bajo las siguientes reglas.

**5.1. Definiciones.** Para efectos del presente contrato, se tendrán en cuenta las siguientes definiciones:

- a. “**Explotación de EL CORTOMETRAJE**”: Es la explotación económica de EL CORTOMETRAJE como obra artística terminada, en cualquier ventana o medio, lo cual incluye, sin limitarse a ello, su i) exhibición en salas de cine ii) emisión en televisión lineal abierta o cerrada iii) distribución paga en Internet, iv) Video bajo demanda y v) reproducción, alquiler o venta en formato DVD, Blue Ray u otra forma de video doméstico.

Se excluye expresamente de la definición de “Explotación de EL CORTOMETRAJE” la adaptación, remake, prequel o sequel de EL CORTOMETRAJE y/o su guión, razón por la cual EL INVERSIONISTA tendrá derecho a participar de las contraprestaciones que el guionista reciba por este concepto.

No se excluye de esta definición a los reconocimientos o premios en dinero, especie o estatuilla que pudiese recibir EL PRODUCTOR o EL CORTOMETRAJE, tales como aquellos otorgados en festivales o concursos.

- b. **“Ingresos Netos”**: Es cualquier ingreso efectivamente recibido por EL PRODUCTOR por la Explotación de EL CORTOMETRAJE en cualquier territorio, que quede después de descontar: i) La participación del exhibidor o distribuidor, si la hubiere ii) Comisiones de distribución, si las hubiere, iii) Contribuciones Parafiscales, impuestos a la boleta y cualquier otro impuesto, tasa o contribución, si fueren aplicables, iv) Cualquier otro descuento o retención que hiciere el exhibidor o distribuidor (como por ejemplo, avisos de prensa o gastos publicitarios) y v) cualquier otro costo de distribución y explotación en los que fuere necesario incurrir para la Explotación de EL CORTOMETRAJE, tales como elaboración de copias o materiales.

**5.2. Porcentaje de participación.** El porcentaje de participación de EL INVERSIONISTA en los Ingresos Netos de EL CORTOMETRAJE será de TREINTA Y TRES PUNTO TRES por ciento (33.3%) de los Ingresos Netos (LA PARTICIPACIÓN).

**PARÁGRAFO PRIMERO.** EL PRODUCTOR no garantiza la recuperación de la inversión.

**PARÁGRAFO SEGUNDO.** La participación de EL INVERSIONISTA en los Ingresos Netos de EL CORTOMETRAJE se liquidará y pagará cada vez que dichos Ingresos sean efectivamente recibidos por EL PRODUCTOR. Para tales efectos, EL PRODUCTOR presentará al INVERSIONISTA la correspondiente liquidación dentro de los treinta (30) días siguientes al recibo efectivo de los Ingresos Netos, con el fin de que EL INVERSIONISTA presente la correspondiente cuenta de cobro o factura.

**PARÁGRAFO TERCERO.** En caso de que EL INVERSIONISTA desee revisar o tener acceso a los soportes contables o contabilidad de EL PRODUCTOR en relación con los Ingresos Netos, podrá hacerlo mediante aviso de por lo menos diez (10) días hábiles y, máximo, una vez cada año, salvo que las partes acuerden algo diferente.

**SEXTA. DURACIÓN DE LA PARTICIPACIÓN DE EL INVERSIONISTA EN LOS INGRESOS NETOS.** EL INVERSIONISTA tendrá derecho a percibir la contraprestación establecida en la cláusula QUINTA durante VEINTICINCO (25) años contados a partir de la fecha de firma del presente contrato.

**SÉPTIMA. ENTENDIMIENTOS MUTUOS.** Las partes en este contrato expresamente aceptan, convienen y se obligan en virtud de lo siguiente:

**7.1** Las partes convienen en declarar y aceptar que el presente contrato presta mérito ejecutivo para cualquier efecto legal.

**7.2** Los firmantes de este contrato declaran que cuentan con las autorizaciones y derechos requeridos para obligar a las entidades que representan, en todos y cada uno de los aspectos previstos en este contrato, y en consecuencia obligan a las entidades representadas y responderán personalmente por el contenido de esta declaración.

**OCTAVA. CESIÓN.** EL INVERSIONISTA no podrá ceder el presente contrato sino con la previa autorización escrita de EL PRODUCTOR.

**NOVENA. CAUSALES DE TERMINACIÓN DEL CONTRATO.** Son causales de terminación las previstas en la legislación civil. En particular dará lugar a la terminación del contrato:

1. El incumplimiento de cualquiera de las obligaciones o declaraciones previstas en las cláusulas particulares o generales a cargo de las partes.
2. La decisión bilateral, previo cruce de cuentas.

**DÉCIMA. DOMICILIO CONTRACTUAL Y NOTIFICACIONES.** Para todos los efectos legales y judiciales el domicilio de este contrato es la ciudad de Bogotá D.C. Los datos de notificación y contacto de las partes, son las siguientes:

**EL PRODUCTOR:** Luisa Fernanda Martinez Torres  
Cel: 3155325555

**EL INVERSIONISTA:** Natalia Bejarano  
Cel: 3143741859

Este contrato se perfecciona y surte efectos a partir la fecha de su suscripción por las partes. En constancia de aceptación se suscribe por las partes en dos (2):



---

**EL PRODUCTOR**



---

**EL INVERSIONISTA**

## ACUERDO DE INVERSIÓN

Entre los suscritos, de una parte, **LUISA FERNANDA MARTINEZ TORRES**, identificado con cédula de ciudadanía número **1019113427**, domiciliado en la ciudad de Bogotá Cundinamarca, quien en adelante para efectos de este contrato se denominarán **LOS PRODUCTORES**, y por la otra, **ANDRÉS CHIVATA**, mayor de edad, identificado con cédula de ciudadanía número **1020821564** domiciliado en la ciudad de Bogotá, Cundinamarca y quien para efectos de este contrato se denominará **EL INVERSIONISTA**, han decidido celebrar el presente **ACUERDO DE INVERSIÓN**, previas las siguientes

### CONSIDERACIONES

4. Que **EL PRODUCTOR** se encuentra desarrollando un cortometraje preliminarmente titulado “ROADTRIP” (en adelante, EL CORTOMETRAJE).
5. Que **EL PRODUCTOR**, en esa condición, cuenta con los derechos patrimoniales sobre EL CORTOMETRAJE, de conformidad con la ley 23 de 1982 y sus normas modificatorias.
6. Que **EL INVERSIONISTA** tiene interés en hacer un aporte en especie y un aporte de recursos económicos en dinero (en adelante, LA INVERSIÓN), con destino a la realización de EL CORTOMETRAJE, para los efectos y propósitos previstos en los artículos 16º y 17º de la ley 814 de 2003 y sus normas reglamentarias, en particular los artículos 17º a 20º del Decreto 352 de 2004, el Decreto 255 de 2013 y la Resolución 756 de 2007 o las normas que los modifiquen, sin que **EL INVERSIONISTA** adquiera por este hecho el carácter de productor o los derechos que corresponden al productor de conformidad con la ley 23 de 1982 y sus normas modificatorias.

El presente **ACUERDO DE INVERSIÓN** se registrará por las disposiciones civiles y comerciales pertinentes y por las siguientes

### CLÁUSULAS

**PRIMERA.- OBJETO:** El presente acuerdo tiene por objeto regular la realización de LA INVERSIÓN en EL CORTOMETRAJE.

**SEGUNDA.- OBLIGACIONES DEL INVERSIONISTA.** Serán obligaciones del INVERSIONISTA:

- 2.5 Realizar un aporte por el valor de DOS MILLONES DE PESOS (\$2'000.000), que serán para el total de la producción de EL CORTOMETRAJE.
- 2.6 Pagar LA INVERSIÓN en dinero, en el monto y condiciones pactadas en el presente contrato.
- 2.7 Suministrar a EL PRODUCTOR la información o documentos que este requiera para la expedición del Certificado de Inversión Cinematográfica ante la Dirección de Cinematografía.

**2.8** Guardar confidencialidad del desarrollo y ejecución de este contrato frente a terceros. EL INVERSIONISTA responderá por cualquier suministro o uso indebido de la información a que tenga acceso y se obliga a mantener indemne a EL PRODUCTOR por cualquier reclamación que terceros efectuaren con ocasión del suministro o uso indebido de información que hiciera EL INVERSIONISTA.

**TERCERA.- OBLIGACIONES DE EL PRODUCTOR.** Serán obligaciones de EL PRODUCTOR:

- 3.4** Invertir los recursos de LA INVERSIÓN exclusivamente en EL CORTOMETRAJE. Finalizar EL CORTOMETRAJE antes del 1 de Junio de 2018.
- 3.5** Otorgar al INVERSIONISTA el siguiente crédito en los créditos iniciales de EL CORTOMETRAJE: *“Cortometraje realizado con el apoyo de ANDRÉS CHIVATA QUIROGA”*. El crédito se incluirá en una sola pantalla, después de los créditos del equipo técnico.
- 3.6** Las demás que correspondan a la naturaleza de este contrato.

**CUARTA. VALOR DE LA INVERSIÓN Y FORMA DE PAGO.** El valor total de LA INVERSIÓN será de DOS MILLONES DE PESOS COLOMBIANOS (\$2'000.000), suma que deberá ser pagada a más tardar el 22 de Marzo de 2019.

**QUINTA. PARTICIPACIÓN EN LOS INGRESOS NETOS DE EL CORTOMETRAJE.** EL INVERSIONISTA tendrá derecho a recibir una participación en los Ingresos Netos recibidos por EL PRODUCTOR por concepto de la explotación de EL CORTOMETRAJE, bajo las siguientes reglas.

**5.1. Definiciones.** Para efectos del presente contrato, se tendrán en cuenta las siguientes definiciones:

- c. “Explotación de EL CORTOMETRAJE”:** Es la explotación económica de EL CORTOMETRAJE como obra artística terminada, en cualquier ventana o medio, lo cual incluye, sin limitarse a ello, su i) exhibición en salas de cine ii) emisión en televisión lineal abierta o cerrada iii) distribución paga en Internet, iv) Video bajo demanda y v) reproducción, alquiler o venta en formato DVD, Blue Ray u otra forma de video doméstico.

Se excluye expresamente de la definición de “Explotación de EL CORTOMETRAJE” la adaptación, remake, prequel o sequel de EL CORTOMETRAJE y/o su guión, razón por la cual EL INVERSIONISTA tendrá derecho a participar de las contraprestaciones que el guionista reciba por este concepto.

No se excluye de esta definición a los reconocimientos o premios en dinero, especie o estatuilla que pudiere recibir EL PRODUCTOR o EL CORTOMETRAJE, tales como aquellos otorgados en festivales o concursos.

- d. “Ingresos Netos”:** Es cualquier ingreso efectivamente recibido por EL PRODUCTOR por la Explotación de EL CORTOMETRAJE en cualquier territorio, que quede después de descontar: i) La participación del exhibidor o distribuidor, si la hubiere ii) Comisiones de distribución, si las hubiere, iii) Contribuciones Parafiscales, impuestos a la boleta y cualquier otro impuesto, tasa o contribución, si fueren aplicables, iv) Cualquier otro descuento o retención que hiciere el exhibidor o distribuidor (como por ejemplo, avisos de prensa o gastos publicitarios) y v) cualquier otro costo de distribución y explotación en los que fuere necesario incurrir para la Explotación de EL CORTOMETRAJE, tales como elaboración de copias o materiales.

**5.2. Porcentaje de participación.** El porcentaje de participación de EL INVERSIONISTA en los Ingresos Netos de EL CORTOMETRAJE será de TREINTA Y TRES PUNTO TRES por ciento (33.3%) de los Ingresos Netos (LA PARTICIPACIÓN).

**PARÁGRAFO PRIMERO.** EL PRODUCTOR no garantiza la recuperación de la inversión.

**PARÁGRAFO SEGUNDO.** La participación de EL INVERSIONISTA en los Ingresos Netos de EL CORTOMETRAJE se liquidará y pagará cada vez que dichos Ingresos sean efectivamente recibidos por EL PRODUCTOR. Para tales efectos, EL PRODUCTOR presentará al INVERSIONISTA la correspondiente liquidación dentro de los treinta (30) días siguientes al recibo efectivo de los Ingresos Netos, con el fin de que EL INVERSIONISTA presente la correspondiente cuenta de cobro o factura.

**PARÁGRAFO TERCERO.** En caso de que EL INVERSIONISTA desee revisar o tener acceso a los soportes contables o contabilidad de EL PRODUCTOR en relación con los Ingresos Netos, podrá hacerlo mediante aviso de por lo menos diez (10) días hábiles y, máximo, una vez cada año, salvo que las partes acuerden algo diferente.

**SEXTA. DURACIÓN DE LA PARTICIPACIÓN DE EL INVERSIONISTA EN LOS INGRESOS NETOS.** EL INVERSIONISTA tendrá derecho a percibir la contraprestación establecida en la cláusula QUINTA durante VEINTICINCO (25) años contados a partir de la fecha de firma del presente contrato.

**SÉPTIMA. ENTENDIMIENTOS MUTUOS.** Las partes en este contrato expresamente aceptan, convienen y se obligan en virtud de lo siguiente:

**7.3** Las partes convienen en declarar y aceptar que el presente contrato presta mérito ejecutivo para cualquier efecto legal.

**7.4** Los firmantes de este contrato declaran que cuentan con las autorizaciones y derechos requeridos para obligar a las entidades que representan, en todos y cada uno de los aspectos previstos en este contrato, y en consecuencia obligan a las entidades representadas y responderán personalmente por el contenido de esta declaración.

**OCTAVA. CESIÓN.** EL INVERSIONISTA no podrá ceder el presente contrato sino con la previa autorización escrita de EL PRODUCTOR.

**NOVENA. CAUSALES DE TERMINACIÓN DEL CONTRATO.** Son causales de terminación las previstas en la legislación civil. En particular dará lugar a la terminación del contrato:

3. El incumplimiento de cualquiera de las obligaciones o declaraciones previstas en las cláusulas particulares o generales a cargo de las partes.
4. La decisión bilateral, previo cruce de cuentas.

**DÉCIMA. DOMICILIO CONTRACTUAL Y NOTIFICACIONES.** Para todos los efectos legales y judiciales el domicilio de este contrato es la ciudad de Bogotá D.C. Los datos de notificación y contacto de las partes, son las siguientes:

**EL PRODUCTOR:** Luisa Fernanda Martinez Torres  
Cel: 3155325555

**EL INVERSIONISTA:** Andrés Chivatá  
Cel: 3007920110

Este contrato se perfecciona y surte efectos a partir la fecha de su suscripción por las partes. En constancia de aceptación se suscribe por las partes en dos (2):



---

**EL PRODUCTOR**



---

**EL INVERSIONISTA**

## ACUERDO DE INVERSIÓN

Entre los suscritos, de una parte, **LUISA FERNANDA MARTINEZ TORRES**, identificado con cédula de ciudadanía número **1019113427**, domiciliado en la ciudad de Bogotá Cundinamarca, quien en adelante para efectos de este contrato se denominarán **LOS PRODUCTORES**, y por la otra, **LORENA GUZMÁN RIVAS**, mayor de edad, identificado con cédula de ciudadanía número **1022430712** domiciliado en la ciudad de Bogotá, Cundinamarca y quien para efectos de este contrato se denominará **EL INVERSIONISTA**, han decidido celebrar el presente **ACUERDO DE INVERSIÓN**, previas las siguientes

### CONSIDERACIONES

7. Que **EL PRODUCTOR** se encuentra desarrollando un cortometraje preliminarmente titulado “ROADTRIP” (en adelante, EL CORTOMETRAJE).
8. Que **EL PRODUCTOR**, en esa condición, cuenta con los derechos patrimoniales sobre EL CORTOMETRAJE, de conformidad con la ley 23 de 1982 y sus normas modificatorias.
9. Que **EL INVERSIONISTA** tiene interés en hacer un aporte en especie y un aporte de recursos económicos en dinero (en adelante, LA INVERSIÓN), con destino a la realización de EL CORTOMETRAJE, para los efectos y propósitos previstos en los artículos 16º y 17º de la ley 814 de 2003 y sus normas reglamentarias, en particular los artículos 17º a 20º del Decreto 352 de 2004, el Decreto 255 de 2013 y la Resolución 756 de 2007 o las normas que los modifiquen, sin que **EL INVERSIONISTA** adquiera por este hecho el carácter de productor o los derechos que corresponden al productor de conformidad con la ley 23 de 1982 y sus normas modificatorias.

El presente **ACUERDO DE INVERSIÓN** se registrará por las disposiciones civiles y comerciales pertinentes y por las siguientes

### CLÁUSULAS

**PRIMERA.- OBJETO:** El presente acuerdo tiene por objeto regular la realización de LA INVERSIÓN en EL CORTOMETRAJE.

**SEGUNDA.- OBLIGACIONES DEL INVERSIONISTA.** Serán obligaciones del INVERSIONISTA:

- 2.9** Realizar un aporte por el valor de DOS MILLONES DE PESOS (\$2'000.000), que serán para el total de la producción de EL CORTOMETRAJE.
- 2.10** Pagar LA INVERSIÓN en dinero, en el monto y condiciones pactadas en el presente contrato.
- 2.11** Suministrar a EL PRODUCTOR la información o documentos que este requiera para la expedición del Certificado de Inversión Cinematográfica ante la Dirección de Cinematografía.

**2.12** Guardar confidencialidad del desarrollo y ejecución de este contrato frente a terceros. EL INVERSIONISTA responderá por cualquier suministro o uso indebido de la información a que tenga acceso y se obliga a mantener indemne a EL PRODUCTOR por cualquier reclamación que terceros efectuaren con ocasión del suministro o uso indebido de información que hiciera EL INVERSIONISTA.

**TERCERA.- OBLIGACIONES DE EL PRODUCTOR.** Serán obligaciones de EL PRODUCTOR:

- 3.7** Invertir los recursos de LA INVERSIÓN exclusivamente en EL CORTOMETRAJE. Finalizar EL CORTOMETRAJE antes del 1 de Junio de 2018.
- 3.8** Otorgar al INVERSIONISTA el siguiente crédito en los créditos iniciales de EL CORTOMETRAJE: *“Cortometraje realizado con el apoyo de LORENA GUZMÁN RIVAS”*. El crédito se incluirá en una sola pantalla, después de los créditos del equipo técnico.
- 3.9** Las demás que correspondan a la naturaleza de este contrato.

**CUARTA. VALOR DE LA INVERSIÓN Y FORMA DE PAGO.** El valor total de LA INVERSIÓN será de DOS MILLONES DE PESOS COLOMBIANOS (\$2'000.000), suma que deberá ser pagada a más tardar el 22 de Marzo de 2019.

**QUINTA. PARTICIPACIÓN EN LOS INGRESOS NETOS DE EL CORTOMETRAJE.** EL INVERSIONISTA tendrá derecho a recibir una participación en los Ingresos Netos recibidos por EL PRODUCTOR por concepto de la explotación de EL CORTOMETRAJE, bajo las siguientes reglas.

**5.1. Definiciones.** Para efectos del presente contrato, se tendrán en cuenta las siguientes definiciones:

- e. “Explotación de EL CORTOMETRAJE”:** Es la explotación económica de EL CORTOMETRAJE como obra artística terminada, en cualquier ventana o medio, lo cual incluye, sin limitarse a ello, su i) exhibición en salas de cine ii) emisión en televisión lineal abierta o cerrada iii) distribución paga en Internet, iv) Vídeo bajo demanda y v) reproducción, alquiler o venta en formato DVD, Blue Ray u otra forma de video doméstico.

Se excluye expresamente de la definición de “Explotación de EL CORTOMETRAJE” la adaptación, remake, prequel o sequel de EL CORTOMETRAJE y/o su guión, razón por la cual EL INVERSIONISTA tendrá derecho a participar de las contraprestaciones que el guionista reciba por este concepto.

No se excluye de esta definición a los reconocimientos o premios en dinero, especie o estatuilla que pudiese recibir EL PRODUCTOR o EL CORTOMETRAJE, tales como aquellos otorgados en festivales o concursos.

- f. “Ingresos Netos”:** Es cualquier ingreso efectivamente recibido por EL PRODUCTOR por la Explotación de EL CORTOMETRAJE en cualquier territorio, que quede después de

descontar: i) La participación del exhibidor o distribuidor, si la hubiere ii) Comisiones de distribución, si las hubiere, iii) Contribuciones Parafiscales, impuestos a la boleta y cualquier otro impuesto, tasa o contribución, si fueren aplicables, iv) Cualquier otro descuento o retención que hiciere el exhibidor o distribuidor (como por ejemplo, avisos de prensa o gastos publicitarios) y v) cualquier otro costo de distribución y explotación en los que fuere necesario incurrir para la Explotación de EL CORTOMETRAJE, tales como elaboración de copias o materiales.

**5.2. Porcentaje de participación.** El porcentaje de participación de EL INVERSIONISTA en los Ingresos Netos de EL CORTOMETRAJE será de TREINTA Y TRES PUNTO TRES por ciento (33.3%) de los Ingresos Netos (LA PARTICIPACIÓN).

**PARÁGRAFO PRIMERO.** EL PRODUCTOR no garantiza la recuperación de la inversión.

**PARÁGRAFO SEGUNDO.** La participación de EL INVERSIONISTA en los Ingresos Netos de EL CORTOMETRAJE se liquidará y pagará cada vez que dichos Ingresos sean efectivamente recibidos por EL PRODUCTOR. Para tales efectos, EL PRODUCTOR presentará al INVERSIONISTA la correspondiente liquidación dentro de los treinta (30) días siguientes al recibo efectivo de los Ingresos Netos, con el fin de que EL INVERSIONISTA presente la correspondiente cuenta de cobro o factura.

**PARÁGRAFO TERCERO.** En caso de que EL INVERSIONISTA desee revisar o tener acceso a los soportes contables o contabilidad de EL PRODUCTOR en relación con los Ingresos Netos, podrá hacerlo mediante aviso de por lo menos diez (10) días hábiles y, máximo, una vez cada año, salvo que las partes acuerden algo diferente.

**SEXTA. DURACIÓN DE LA PARTICIPACIÓN DE EL INVERSIONISTA EN LOS INGRESOS NETOS.** EL INVERSIONISTA tendrá derecho a percibir la contraprestación establecida en la cláusula QUINTA durante VEINTICINCO (25) años contados a partir de la fecha de firma del presente contrato.

**SÉPTIMA. ENTENDIMIENTOS MUTUOS.** Las partes en este contrato expresamente aceptan, convienen y se obligan en virtud de lo siguiente:

**7.5** Las partes convienen en declarar y aceptar que el presente contrato presta mérito ejecutivo para cualquier efecto legal.

**7.6** Los firmantes de este contrato declaran que cuentan con las autorizaciones y derechos requeridos para obligar a las entidades que representan, en todos y cada uno de los aspectos previstos en este contrato, y en consecuencia obligan a las entidades representadas y responderán personalmente por el contenido de esta declaración.

**OCTAVA. CESIÓN.** EL INVERSIONISTA no podrá ceder el presente contrato sino con la previa autorización escrita de EL PRODUCTOR.

**NOVENA. CAUSALES DE TERMINACIÓN DEL CONTRATO.** Son causales de terminación las previstas en la legislación civil. En particular dará lugar a la terminación del contrato:

5. El incumplimiento de cualquiera de las obligaciones o declaraciones previstas en las cláusulas particulares o generales a cargo de las partes.
6. La decisión bilateral, previo cruce de cuentas.

**DÉCIMA. DOMICILIO CONTRACTUAL Y NOTIFICACIONES.** Para todos los efectos legales y judiciales el domicilio de este contrato es la ciudad de Bogotá D.C. Los datos de notificación y contacto de las partes, son las siguientes:

**EL PRODUCTOR:** Luisa Fernanda Martinez Torres  
Cel: 3155325555

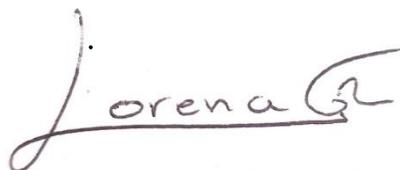
**EL INVERSIONISTA:** Lorena Guzmán  
Cel: 3213701406

Este contrato se perfecciona y surte efectos a partir la fecha de su suscripción por las partes. En constancia de aceptación se suscribe por las partes en dos (2):



---

**EL PRODUCTOR**



---

**EL INVERSIONISTA**

## II. CRONOGRAMA

		DICIEMBRE 2018																															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	
		S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	
ARGUMENTO																																	
PRODUCCIÓN																																	
SCOUTING																																	
CASTING																																	
ENSAYOS																																	
EDICIÓN																																	
ENTREGA																																	

		ENERO 2019																															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	
		M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	
ARGUMENTO																																	
PRODUCCIÓN																																	
SCOUTING																																	
CASTING																																	
ENSAYOS																																	
EDICIÓN																																	
ENTREGA																																	

		FEBRERO 2019																														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28			
		V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J			
ARGUMENTO																																
PRODUCCIÓN																																
SCOUTING																																
CASTING																																
ENSAYOS																																
EDICIÓN																																
ENTREGA																																

		MARZO 2019																															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	
		V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	
ARGUMENTO																																	
PRODUCCIÓN																																	
SCOUTING																																	
ENSAYOS																																	
RODAJE																																	
EDICIÓN																																	
ENTREGA																																	

		ABRIL 2019																															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
		L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M		
ARGUMENTO																																	
PRODUCCIÓN																																	
SCOUTING																																	
ENSAYOS																																	
RODAJE																																	
EDICIÓN																																	
ENTREGA																																	

		MAYO 2019																															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	
		M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	
ARGUMENTO																																	
PRODUCCIÓN																																	
SCOUTING																																	
ENSAYOS																																	
RODAJE																																	
EDICIÓN																																	
ENTREGA																																	

JUNIO 2019																														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D
ARGUMENTO																														
PRODUCCIÓN																														
SCOUTING																														
ENSAYOS																														
RODAJE																														
EDICIÓN																														
ENTREGA																														

JULIO 2019																															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M
ARGUMENTO																															
PRODUCCIÓN																															
SCOUTING																															
ENSAYOS																															
RODAJE																															
EDICIÓN																															
ENTREGA																															

AGOSTO 2019																														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V
ARGUMENTO																														
PRODUCCIÓN																														
SCOUTING																														
ENSAYOS																														
RODAJE																														
EDICIÓN																														
ENTREGA																														

SEPTIEMBRE 2019						
	1	2	3	4	5	6
	L	M	M	J	V	S
ARGUMENTO						
PRODUCCIÓN						
SCOUTING						
CASTING						
ENSAYOS						
EDICIÓN						
ENTREGA						

ARGUMENTO
Propuesta creativa
Correcciones

PRODUCCIÓN
Modelo de producción
Plan de producción
Ejecución plan de producción

EDICIÓN
EDICIÓN
ENTREGA

SCOUTING
Busqueda de locaciones

ENSAYO
Con los actores

RODAJE
Día de grabación en el lugar

### III. PRESUPUESTO

ROAD TRIP TESIS							
	CONCEPTO	CANTIDAD	RUBRO	MEDIDA	VALOR UNITARIO	SUBTOTAL	
ACTORES	LU	1	PROYECTO	1	\$1,000,000	\$1,000,000	
	HERMANO	1	PROYECTO	1	\$1,080,000	\$1,080,000	
<b>TOTAL</b>						<b>\$2,080,000</b>	
FIGURANTES	REGGAETONERO	3	DIA	1		\$0	
	SEÑORA DEL ASEO	1	DIA	1		\$0	
	CANTANTE	2	DIA	1		\$0	
	CHICA	1	DIA	1		\$0	
	ADULTOS	2	DIA	1		\$0	
	HOMBRE SOLITARIO	1	DIA	1		\$0	
	DUEÑO RESTAURANTE	1	DIA	1		\$0	
	MUJER	1	DIA	1		\$0	
	PRESENTADORA	1	DIA	1		\$0	
	BANDA	2	DIA	1		\$0	
							\$0
							\$0
							\$0
<b>TOTAL</b>						<b>\$0</b>	

	PAN	2	PAQUETES DE A 20	1	\$1,830	\$3,660	
	JAMÓN	2	PAQUETE	1	\$4,790	\$9,580	
	QUESO	1	PAQUETE	1	\$5,390	\$5,390	
	PAPAS	2	PAQUETE	1	\$2,490	\$4,980	
						\$0	
	PAPAS	2	PAQUETE	1	\$2,490	\$4,980	
	MAYONESA	1	PAQUETE DE 1000 GR	1	\$2,400	\$2,400	
	SALSA DE TOMATE	1	PAQUETE DE 200 GR	1	\$2,400	\$2,400	
	CARNE HAMBURGUESA	1	PAQUETE	1	\$30,200	\$30,200	MAMA LU
	PAN HAMBURGUESA	5	PAQUETE X 6	1	\$1,590	\$7,950	
	CRANCHOS	2	PAQUETE	1	\$2,000	\$4,000	
	QUESO	1	PAQUETE	1	\$12,600	\$12,600	
	PAN PERRO	1	PAQUETE	2	\$3,725	\$7,450	
	SALCHICHA	1	PAQUETE	1	\$16,650	\$16,650	
	PAPAS PERRO	1	PAQUETE	2	\$10,000	\$20,000	
	PAN	1	PAQUETE	2	\$2,150	\$4,300	MAMA LU
	CROISSANT PEQUEÑOS	1	PAQUETE	3	\$2,590	\$7,770	LU
	PAPAS	2	PAQUETE	1	\$2,290	\$4,580	LU
		0	UNIDAD	1	\$0	\$0	
	CORAZONES	1	PAQUETE	1	\$2,660	\$2,660	LU
	CEREAL	1	PAQUETE	1	\$9,900	\$9,900	MAMA LU
	YOGURT	1	PAQUETE	2	\$9,000	\$18,000	MAMA LU
	PAN DULCE	3	PAQUETE	1	\$2,430	\$7,290	MAMA LU
	PLATOS DESECHABLES D1	2	PAQUETE	1	\$2,390	\$4,780	MAMA LU
	VASOS DESECHABLES D1	2	PAQUETE	1	\$1,250	\$2,500	MAMA LU

ALIMENTACIÓN	VASOS DESECHABLES ALKOSTO	1	PAQUETE	1	\$11,100	\$11,100	
	TENEDORES ALKOSTO	1	PAQUETE	1	\$6,900	\$6,900	
	PLATOS DESECHABLES D1	1	PAQUETE	2	\$2,390	\$4,780	
	S PARA ACOMPAÑAR HAMBURG	1	PAQUETE	4	\$1,700	\$6,800	
	TE EN POLVO	1	PAQUETE	1	\$4,290	\$4,290	
	QUESO	1	PAQUETE	1	\$5,390	\$5,390	
	JAMON	1	PAQUETE	1	\$4,790	\$4,790	
	PAQUETES X 12	1	PAQUETE	2	\$12,550	\$25,100	
	CHOCOLATINAS	1	PAQUETE	2	\$4,730	\$9,460	
	AGUA	5	UNIDAD	1	\$2,990	\$14,950	MAMA LU
	TE EN POLVO	1	UNIDAD	1	\$4,290	\$4,290	CHIVATA
	VASOS	2	PAQUETE	1	\$1,250	\$2,500	LU
	SERVILETA	1	PAQUETE	1	\$2,190	\$2,190	LU
	PIZZA	1	PAQUETE	1	\$87,200	\$87,200	CHIVATA
	ARROZ CHINO	1	BANDEJAS	8	\$16,000	\$128,000	MAMA LU
	POLLO	1	PAQUETE	5	\$11,900	\$59,500	DE LOS 500 DE NATA
						\$0	
<b>TOTAL</b>					<b>\$582,060</b>		

	PEAJES	1	DIAS	3	\$8,700	\$26,100	
	GASOLINA	1	DIAS	3	\$20,000	\$60,000	
	CARRO SARA	1	DIA	1	\$80,000	\$80,000	
	CARRO ESTEBAN	1	DIA	1	\$80,000	\$80,000	
	TRANSPORTE NATALIA Y JALLY	1	DIA	1	\$50,000	\$50,000	
	PEAJE CARRO LORENA	1	DIA	6	\$8,700	\$52,200	
	GASOLINA CARRO LORENA	1	DIA	1	\$70,000	\$70,000	
	PEAJE CARRO CHAIVS	1	DIA			\$0	
	GASOLINA CARRO CHAIVS	1	DIA			\$0	
	TRANSPORTE ACTRIZ VIERNES	1	DIA	1	\$20,000	\$20,000	
	TRANSPORTE ACTOR VIERNES	1	DIA	1	\$20,000	\$20,000	
	TRANSPORTE ACTRIZ SABADO	1	DIA	1	\$20,000	\$20,000	
	TRANSPORTE ACTOR SABADO	1	DIA	1	\$20,000	\$20,000	
	TRANSPORTE ACTRIZ DOMINGO	1	DIA	1	\$20,000	\$20,000	
<b>TOTAL</b>	TRANSPORTE ACTOR DOMINGO	1	DIA	1	\$20,000	\$20,000	
	TRANSPORTE ACTRIZ VIERNES	1	DIA	1	\$25,000	\$25,000	EL CARRO DE MANUEL
	TRANSPORTE ACTOR VIERNES	1	DIA	1	\$25,000	\$25,000	DE LOS 500 DE NATA
	TRANSPORTE ACTRIZ SABADO	1	DIA	1	\$25,000	\$25,000	DE LOS 500 DE NATA
	TRANSPORTE ACTOR SABADO	1	DIA	1	\$25,000	\$25,000	
	TRANSPORTE ACTRIZ DOMINGO	1	DIA	1	\$25,000	\$25,000	se le dio 20 al actor
	TRANSPORTE ACTOR DOMINGO	1	DIA	1	\$25,000	\$25,000	
					<b>\$688,300</b>		

<b>TOTAL</b>						<b>\$0</b>	
LOCACION	SPYDER POD	1	DIA	1	\$45,000	\$45,000	
	<b>CARRO</b>		FIAT 131 RENAULT R9		\$150,000	\$150,000	
	MALVAVISCOS	1	PAQUETE	1	\$1,800	\$1,800	
	POSTERS	1	UNIDAD	2	\$20,000	\$40,000	
	PUFF AZUL	1	UNIDAD	1	\$15,000	\$15,000	
<b>TOTAL</b>	PIÑA	1	UNIDAD	1	\$2,861	\$2,861	
	PITAYA	2	UNIDAD	1	\$2,568	\$5,136	24 DE CHIVATA Y 21 DE LA PLATA DE NATA
	VELON CARULLA	1	UNIDAD	1	\$2,870	\$2,870	
	FLORES AMARILLAS	1	UNIDAD	1	\$8,950	\$8,950	
EQUIPOS FOTO	REPRODUCTOR DE MUSICA					\$0	
	COMPUTADOR					\$0	
	POSTER CANTANTE					\$0	
	SOBRE					\$0	
	MESA COMEDOR					\$0	

	RELOJ				\$0
	CONSOLA GRABACIÓN				\$0
<b>TOTAL</b>	MALETA				\$0
	TRAGO				\$0
	CORTINAS				\$0
	LIBRETA				\$0
	BILLETERA				\$0
	PLATOS VACIOS				\$0
	AUDIFONOS				\$0
	CARPA				\$0
	TRONCOS FOGATA				\$0
	POLVOS FERROMINERALES				\$0
	AUDIFONOS				\$0
	PUERTA				\$0
	GUIARRA				\$0
	MALETA CAMA				\$0
	SILLA				\$0
	ROSCON				\$0
<b>ARTE</b>					\$0
					<b>\$226,617</b>

	CINTA DE ENMASCARAR	3	UNIDAD	1	\$2,800	\$8,400
	AGARRADERAS	1	PAQUETE	1	\$9,000	\$9,000
	PLIEGO CARTULINA	3	UNIDAD	1	\$1,600	\$4,800
	CUERDA	1	UNIDAD	2	\$3,500	\$7,000
	CABLES MICRO-HDMI	3	UNIDAD	1		\$0
	TELA NEGRA		3X2 M			\$0
	HERRAMIENTAS					\$0
	PITA PARA FOTO	1	10 mts			\$0
	EXTENCIONES	MAS DE 10				\$0
	CINTA GAFFER	3	UNIDAD	1	\$7,500	\$22,500
	PAPEL PERGAMINO	2	UNIDAD	1	\$2,500	\$5,000
	PILA	2	UNIDAD	1	\$12,500	\$25,000
	GANCHOS CLIPS	6	UNIDAD	1	\$500	\$3,000
	GANCHOS MADERA	1	PAQUETE	1	\$10,000	\$10,000
	CINTA DOBLE FAZ	1	UNIDAD	1	\$10,900	\$10,900
<b>TOTAL</b>	GUANTES	1	UNIDAD	1	\$7,600	\$7,600
<b>OTROS</b>	SILICONA BARRA	1	PAQUETE	1	\$3,500	\$3,500
	PEGANTE SUPER BONDER	1	UNIDAD	1	\$14,900	\$14,900
	PILAS	1	PAQUETE	2	\$34,900	\$69,800
	MICROPORE	1	UNIDAD	1	\$14,500	\$14,500
	CINTAS GAFFER	1	UNIDAD	5	\$8,500	\$42,500
						\$0
						<b>\$258,400</b>
	MUSICA	1	UNIDAD	1	\$500,000	\$500,000
						<b>\$500,000</b>
						<b>\$4,380,377</b>

NOMBRE	CANTIDAD	HA GASTADO	DISPONIBLE
CHAIVS	\$2,500,000	\$801,000	\$1,700,000
LORE	\$2,000,000	\$650,000	\$1,400,000
NATALIA	\$1,300,000	\$500,000	\$600,000
	<b>\$5,800,000</b>		<b>\$3,700,000</b>