

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

**Lágrimas de Sangre y el Mensaje Pragmático
en la Reproducción Técnica del Arte**

Jorge Esteban Martínez Padilla

Cine con concentración en series y nuevos medios

Trabajo de fin de carrera presentado como requisito
para la obtención del título de
Licenciado en cine con concentración en series y nuevos medios

Quito, 17 de Mayo de 2021

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

**HOJA DE CALIFICACIÓN
DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA**

**Lágrimas de Sangre y el Mensaje Pragmático
en la Reproducción Técnica del Arte**

Jorge Esteban Martínez Padilla

Javier Roberto Arano Feigelson, MFA en Artes Mediáticas

Quito, 17 de Mayo de 2021

DERECHOS DE AUTOR

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Nombres y apellidos: Jorge Esteban Martínez Padilla

Código: 00112377

Cédula de identidad: 171604588-3

Lugar y fecha: Quito, Mayo de 2021

ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN

Nota: El presente trabajo, en su totalidad o cualquiera de sus partes, no debe ser considerado como una publicación, incluso a pesar de estar disponible sin restricciones a través de un repositorio institucional. Esta declaración se alinea con las prácticas y recomendaciones presentadas por el Committee on Publication Ethics COPE descritas por Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing, disponible en <http://bit.ly/COPETHeses>.

UNPUBLISHED DOCUMENT

Note: The following capstone project is available through Universidad San Francisco de Quito USFQ institutional repository. Nonetheless, this project – in whole or in part – should not be considered a publication. This statement follows the recommendations presented by the Committee on Publication Ethics COPE described by Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing available on <http://bit.ly/COPETHeses>.

AGRADECIMIENTOS

Durante el transcurso de mi carrera universitaria he tenido la fortuna de contar con dos grandes apoyos, sin los cuales, nada de esto hubiese sido posible. Primero quiero dar las gracias a mi madre, una mujer maravillosa que me ha aconsejado y guiado en todo momento. Luego, quisiera agradecer a mi compañera, cómplice y mejor amiga ya que sin su apoyo y amor, no hubiese llegado a completar mi carrera. Además, quisiera reconocer a todas las personas increíbles que tuve la oportunidad de conocer en la USFQ: profesores, compañeros y amigos; para ellos, mi agradecimiento por brindarme su amistad y conocimientos. Por ultimo, agradezco a mis colegas y amigos de siempre, personas luchadoras que me enseñaron mucho y compartieron momentos importantes de mi vida, en los últimos 12 años. Gracias a todos.

RESUMEN

En la producción audiovisual contemporánea se evidencian distintos tipos de historias llevadas a producciones televisivas, cinematográficas y digitales. Estas historias recogen una estructura narrativa similar para la transmisión de un mensaje pragmático, el cual carece de la intención original debido a la reproductibilidad en la cadena de producción de la obra narrativa. Este trabajo busca identificar y dotar de una nueva aura narrativa a una obra de arte. Lágrimas de Sangre es el nombre de esta obra que pretende responder a las preguntas: ¿Se puede crear una obra de arte única, con aura propia, basada en diferentes saberes narrativos contemporáneos? y ¿Qué evita que la obra creada pase a formar parte de una cadena de producción carente de originalidad y basada en un mensaje pragmático?. A lo largo de este trabajo, se construye un saber narrativo reinterpretado y único, el cual no evita la cadena de reproducción, sino que instaaura su significado en ésta, plasmando una aura perecedera en la obra de arte que puede ser reutilizada para generar nuevos escenarios dentro de las redes de comunicación audiovisual.

Palabras clave: Estructura narrativa, mensaje pragmático, reproductibilidad técnica, aura, saber narrativo, cadena de producción, comunicación, premisa, hiperrealidad.

ABSTRACT

In modern audiovisual productions, there are different types of stories carried to television, film and digital media products. These stories gather a similar narrative structure in order to transmit a pragmatic message, which loses the original intention due to the reproducibility on the production chain of the narrative play. This work seeks to identify and endow a new narrative aura to the artwork. *Lgrimas de Sangre* is the name of the play that seeks to answer the questions: Is it possible to create a unique work of art with its own aura based on different contemporary narrative knowledge? And what prevents the created artwork from becoming part of a production chain which lacks of originality and is based on a pragmatic message? Throughout this work, a reinterpreted and unique narrative knowledge is constructed. One that does not avoid the chain of reproduction, but instead establishes its meaning on it. Shaping a timeless aura within the work of art, that can be reproduced and reused to generate new scenarios within the audiovisual communication webs.

Key words: Pragmatic message, technical reproducibility, narrative knowledge, production chain, Narrative structure, communication, aura, premise, hyperreality.

TABLA DE CONTENIDO

1. Introducción.....	12
2. Desarrollo	13
2.1 Lágrimas de Sangre y el mensaje pragmático en la reproducción técnica del arte	13
2.2 Dossier - Lágrimas de Sangre.....	18
2.2.1 Ficha técnica.....	18
2.2.1.1 Género.....	18
2.2.1.2 Formato.....	18
2.2.1.3 Número y duración de capítulos.....	18
2.2.1.4 Audiencia objetiva.....	18
2.2.1.5 Difusión.....	18
2.2.1.6 Frecuencia.....	18
2.2.2 Tag Line.....	18
2.2.3 Pitch de venta.....	18
2.2.4 Log line.....	19
2.2.5 Storyline.....	19
2.2.6 Sinopsis.....	19
2.2.7 Premisa.....	21
2.2.8 Tema.....	21
2.2.8.1 La búsqueda de la verdad conduce a encontrar la paz.....	21
2.2.9 Estructura.....	21
2.2.10 Personajes.....	22
2.2.10.1 Valdur.....	22
2.2.10.2 La Orden del Nuevo Amanecer (New Dawn Inc.).....	23
2.2.10.3 David Oros.....	23
2.2.10.4 Bael.....	24
2.2.10.5 Agares.....	24
2.2.10.6 Amon.....	25
2.2.10.7 Barbatos.....	25
2.2.10.8 Andras.....	26
2.2.10.9 Eligos.....	26
2.2.10.10 Leon.....	27
2.2.10.11 Naverius.....	27
2.2.10.12 Miguel Oros.....	28
2.2.10.13 Darius.....	29
2.2.11 Locaciones – escenarios.....	30
2.2.11.1 La abadía del vampiro.....	30
2.2.11.2 The Twilight city.....	31
2.2.11.3 From the pinnacle to the pit.....	32
2.2.12 Guion del capítulo piloto.....	33
2.2.13 Estructura narrativa - Primera temporada.....	34
2.2.13.1 Capítulo 1 – ironía.....	34
2.2.13.2 Capítulo 2 – reflexiones.....	34
2.2.13.3 Capítulo 3 – el nuevo amanecer.....	34
2.2.13.4 Capítulo 4 – dudas.....	34
2.2.13.5 Capítulo 5 – el mago.....	34
2.2.13.6 Capítulo 6 – ying y yang.....	35
2.2.13.7 Capítulo 7 – abra cadabra.....	35

2.2.13.8	Capítulo 8 – el poder interior.....	35
2.3	Presupuesto del capítulo piloto	36
2.3.1	Presupuesto general ²	36
2.3.2	Presupuesto Universitario ²	37
2.4	Intención del director	38
2.5	Estética	39
2.5.1	Arte.....	39
2.5.1.1	Propuesta del director	39
2.5.1.2	Cada personaje representa un color.	39
2.5.1.3	Vestuario.	41
2.5.1.4	Referencias de Vestuario	42
2.5.1.5	Maquillaje.....	42
2.5.1.6	Referencias de maquillaje	43
2.5.2	Fotografía ³	44
2.5.2.1	Propuesta del director	44
2.5.2.2	Propuesta de Oyuki Roque directora de foto.	44
2.5.3	Sonido.	47
2.5.3.1	Propuesta del director	47
2.6	Cronograma de producción	48
2.6.1	Primer y segundo mes.....	48
2.6.2	Tercer y cuarto mes.....	49
2.7	Cronograma de rodaje	50
2.7.1	Día 1.....	50
2.7.2	Día 2.....	51
2.7.3	Día 3.....	52
2.7.4	Día 4.....	53
3.	Conclusiones	54
4.	Bibliografía	56
5.	Referencias	57
6.	Anexo A: Hojas de Desglose	60
7.	Anexo B: Presupuesto completo	76
7.1	Presupuesto universitario completo.....	79
8.	Anexo C: Desglose de fotografía	82
9.	Anexo D: Dossier-Biblia de producción.....	85
10.	Anexo E: Guion del segundo capítulo	86

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Hoja de desglose 1	60
Tabla 2. Hoja de desglose 2	61
Tabla 3. Hoja de desglose 3	62
Tabla 4. Hoja de desglose 4	63
Tabla 5. Hoja de desglose 5	64
Tabla 6. Hoja de desglose 6	65
Tabla 7. Hoja de desglose 7	66
Tabla 8. Hoja de desglose 8	67
Tabla 9. Hoja de desglose 9	68
Tabla 10. Hoja de desglose 10	69
Tabla 11. Hoja de desglose 11	70
Tabla 12. Hoja de desglose 12	71
Tabla 13. Hoja de desglose 13	72
Tabla 14. Hoja de desglose 14	73
Tabla 15. Hoja de desglose 15	74
Tabla 16. Hoja de desglose 16	75
Tabla 17. Desglose de fotografía 1	82
Tabla 18. Desglose de fotografía 2	82
Tabla 19. Desglose de fotografía 3	82

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. La abadía del vampiro	31
Figura 2. The Twilight City	32
Figura 3. From the pinnacle to the pit.....	33
Figura 4. Resumen de presupuesto general.....	36
Figura 5. Resumen de presupuesto universitario	37
Figura 6. Referencias de vestuario	42
Figura 7. Referencias de maquillaje.....	43
Figura 8. Referencia fotográfica	46
Figura 9. Referencia fotográfica 2	46
Figura 10. Cronograma de producción 1	48
Figura 11. Cronograma de producción 2	49
Figura 12. Cronograma de rodaje 1	50
Figura 13. Cronograma de rodaje 2	51
Figura 14. Cronograma de rodaje 3	52
Figura 15. Cronograma de rodaje 4	53
Figura 16. Presupuesto completo 1	76
Figura 17. Presupuesto completo 2	77
Figura 18. Presupuesto completo 3	78
Figura 19. Presupuesto universitario completo 1	79
Figura 20. Presupuesto universitario completo 2	80
Figura 21. Presupuesto universitario completo 3	81

1. INTRODUCCIÓN

La literatura ha transmitido un conocimiento narrativo indispensable para contar y transmitir historias en la actualidad. En la producción audiovisual contemporánea se evidencian distintos tipos de historias llevadas a producciones televisivas, cinematográficas y digitales. Estas obras se nutren del conocimiento narrativo proveniente de la literatura; sin embargo, mucho de este conocimiento se pierde en medio de un mensaje pragmático. Cuando una nueva historia es creada, adapta una estructura narrativa similar o distinta a la utilizada en la historia original. Esto se ha generalizado a tal punto que la obra pierde su significado, su esencia, su propósito, su aura. La cadena de reproducción que marca esta creación constante de contenido en la actualidad ha demostrado en su mayoría carecer de esta aura que marca el significado de la obra.

La intención del presente trabajo es la de responder las siguientes interrogantes que parten del conocimiento de esta problemática: ¿Se puede crear una obra de arte única con aura propia basada en diferentes saberes narrativos contemporáneos? y ¿Qué evita que la obra creada pase a formar parte de una cadena de producción carente de originalidad y basada en un mensaje pragmático? Estas preguntas serán contestadas mediante la creación de un contenido audiovisual contemporáneo llamado Lágrimas de Sangre. Esta serie pensada para un formato digital y televisivo busca construir un saber narrativo reinterpretado y único, el cual, no evita la cadena de reproducción, sino que instaura su significado en ésta. De ésta manera, Lágrimas de Sangre puede cumplir con el proceso creativo para conseguir una originalidad dentro de la cadena de producción del saber narrativo contemporáneo.

2. DESARROLLO

2.1 Lágrimas de Sangre y el mensaje pragmático en la reproducción técnica del arte

A lo largo de la historia del arte literario se han evidenciado un gran número de adaptaciones y reinterpretaciones en cuentos, fábulas, historias, novelas, guiones de todo tipo y, más recientemente, en contenido audiovisual para plataformas sociales. Estas historias proporcionan una interpretación ficticia de la sociedad, la cual puede transmitir un mensaje abierto, de libre interpretación, para un receptor postmoderno que consume contenido y lo interpreta como algo nuevo, sin conocer la obra real.

“Pues cuando se la investiga en términos no de lo que es, sino de cómo funciona, de cómo ha servido a la especie humana en el pasado y de cómo puede servirle ahora, la mitología se muestra tan accesible como la vida misma a las obsesiones y necesidades del individuo, la raza y la época.” (Joseph Campbell, 1959. p. 209)

Así pues, se cuenta la historia del héroe mitológico en una cadena de reproducción técnica del arte narrativo, ésta cadena cumple con el objetivo de producir en masa el material artístico y entregarlo a todo tipo de consumidores; sin embargo, existe algo que no se puede reproducir de forma técnica, algo que solamente existe en el momento y el lugar, en el cual, la obra de arte es construida (Benjamin), su alma, su tema, su premisa, su aura. Esta “aura” evoca la originalidad y el sentimiento de la obra narrativa y una vez expresada originalmente es muy difícil lograr que se pueda reinterpretar de la misma manera. Es por esta razón que he planteado una investigación práctica para establecer si se puede o no, crear una pieza de arte con aura propia, capaz de ser reproducida y que no pase a formar parte de una cadena de

producción, basada en un mensaje pragmático, el cual será enviado a una red de influencias carente de originalidad.

Jean-Francois Lyotard expone que para legitimar el saber narrativo como una interpretación del saber científico es necesario entender la manera en la que se construye un mensaje pragmático que permita transmitir el conocimiento por medio de relatos. (1979. p.44). Estos relatos se basan en una idea o premisa que representa lo que Lyotard llama “pragmática narrativa popular”, una manera de transmitir el mensaje (relato) con diferentes narradores (escritores, novelistas, guionistas), sin perder el significado esencial del relato popular y con éste el saber narrativo.

“Esos relatos populares cuentan lo que se pueden llamar formaciones (Bildungen) positivas o negativas, es decir, los éxitos o fracasos que coronan las tentativas del héroe, y esos éxitos o fracasos, o bien dan su legitimidad a instituciones de la sociedad (función de los mitos) o bien representan modelos positivos o negativos (héroes felices o desgraciados) de integración en las instituciones establecidas (leyendas, cuentos) (Lyotard, 1979. p.46).

Esta estructura se ve plasmada en un discurso posmoderno, el cual toma forma en la actualidad por medio de la representación de los mitos y las leyendas antiguas en las series de TV, que son transmitidas en plataformas digitales. “El relato se declara repetido (incluso si la actuación narrativa es intensamente inventada), y repetido «desde siempre»: un héroe que es cashinahua, por tanto, también ha sido «narratario» y quizás narrador del mismo relato.” (Lyotard, 1979. p.47). Este discurso postmoderno en las series de televisión causa una representación pragmática en los individuos receptores ante un mensaje “nuevo”. La interpretación de las masas se ve confundida dentro de un contexto repetitivo, ante la reproductibilidad de una obra y su consumo.

Ahora bien, cabe preguntar si ¿La estructura narrativa del viaje del héroe, conserva el “aura” de la obra de arte o incita a una reproducción técnica que genera una cadena de producción? “Los alumnos han hecho copias como ejercicio artístico, los maestros las hacen para difundir las obras, y finalmente copian también terceros ansiosos de ganancias” (W. Benjamin, 1935 p.39). Está “Cadena” lleva el arte escrito “original” a la pantalla y posteriormente a un dispositivo móvil de uso personal.

“Se puede resumir estos rasgos en el concepto de aura, y decir: lo que se marchita de la obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica es su aura. Es un proceso sintomático; su importancia apunta mas allá del ámbito del arte, *la técnica de reproducción* se puede formular en general, separa a lo reproducido del ámbito de la tradición. Al manipular sus reproducciones, pone, en lugar de su aparición única, su aparición masiva.” (W. Benjamin, 1935 p.44)

Como habíamos mencionado anteriormente, Lyotard ve al saber narrativo como un mensaje pragmático, es decir que la estructura puede cambiar pero el mensaje se mantiene. Walter Benjamin expone que el “aura” es lo que dota a la obra de arte de originalidad, esta “aura” puede ser nuestro mensaje y se conservaría por medio de la estructura narrativa. Esta estructura, como en el viaje del héroe, se adapta a la visión de un emisor (escritor) de la historia y se compone, en sus bases, del mensaje (premisa) causando que exista una diégesis entre narrador, narratario y receptor. A pesar de que la historia cambie, el significado, el conocimiento narrativo, la premisa se mantienen y el “aura” se conserva, siempre y cuando busque transmitir el saber narrativo dentro de la nueva obra de arte. “Por lo demás, aunque estas nuevas condiciones pueden dejar intacta la consistencia de la obra de arte, desvalorizan de todos modos su aquí y ahora” (W. Benjamin, 1935 p.44).

Por otra parte, al aislar al individuo dentro de una red de múltiples pantallas se genera un círculo de reproducción y consumo (red de pantallas sin criterio pero con una falsa ilusión de realidad que presume ser portadora de la verdad y la identidad). Una obra sin “aura” inspira a individuos de una manera pragmática a la hora de contar una historia por medio del uso de una narrativa. Este es otro aspecto que se puede evidenciar en la obra de arte narrativa expuesta en series de televisión y transmitida a cada individuo por medio de estas múltiples pantallas que representarían a las plataformas digitales. Visto de este modo el saber narrativo se pierde ya que la obra carece de “aura” y aunque genera cierta inspiración para reinventarse de manera pragmática en los individuos receptores, el conocimiento no se ve reflejado en esta nueva narrativa.

“El esquizofrénico queda privado de toda escena, abierto a todo a pesar de sí mismo, viviendo en la mayor confusión. El mismo es obsceno, la obscena presa de la obscenidad del mundo... Ya no puede producir los límites de su propio ser, ya no puede escenificarse ni producirse como espejo. Ahora es solo una pura pantalla, un centro de distribución para todas las redes de influencia”
(Jean Baudrillard, 1998. P.196)

Baudrillard expone como este caso de pérdida en el saber narrativo deriva en un individuo carente de originalidad que expone una simple pantalla de lo que consume. Este “sujeto esquizofrénico” se ve privado de una premisa y bombardeado de información sin un conocimiento específico, provocando así que cualquier reflejo o reproducción de lo que ve sea una obra carente de originalidad. “Una cosa es segura: la escena nos excita, lo obsceno nos fascina. Con fascinación y éxtasis, la pasión desaparece” (Jean Baudrillard, 1998. P.195).

Ahora bien, para analizar estos conceptos de forma práctica he realizado una obra que busque transmitir una premisa cargada de saber narrativo, utilizando la estructura narrativa del viaje del héroe expuesta por Joseph Campbell. El título de mi obra es “Lágrimas de

Sangre”. En ella se conoce la historia de dos héroes que buscan conocer la verdad oculta en su mundo ficticio para así encontrar la paz en sus corazones. Esta historia se nutre por lo que Campbell llama el camino del héroe como estructura narrativa, un formato utilizado como referencia en muchas obras contemporáneas para generar una reproducción técnica de las obras de arte clásicas, reinterpretadas para nuestra época.

Si tenemos en cuenta lo expuesto por Lyotard sobre “el mensaje pragmático”, para crear una obra que contenga conocimiento narrativo y pueda transmitir éste de manera correcta por medio de un narrador, narratario y receptor es necesario identificar la premisa de la obra, un mensaje cargado de conocimiento popular, capaz de transmitirse y reflejarse en diferentes receptores los cuales reinterpreten la obra sin modificar el mensaje. “La carencia de una premisa manifiesta en un drama es un signo de poca consistencia. Así como no se puede cultivar un manzano sin tener una semilla de manzano, tampoco se puede escribir un drama sin la semilla, que es la premisa.” (Lajos Egri, 1946. p. 48). Teniendo esto en cuenta, la premisa de mi obra es: “la búsqueda de la verdad conduce a encontrar la paz interior”.

Es increíble como un mensaje tan simple puede ser una parte tan fundamental dentro de una estructura narrativa. Campbell asegura que este tipo de mensajes se reflejan de una mitología antigua en diferentes culturas. Así también lo expone Lyotard con el ejemplo del relato cashinahua. Benjamin lo identifica como una “aura” y Baudrillard recalca la carencia de ésta en las redes actuales. Ahora bien, en mi historia “la búsqueda de la verdad conduce a encontrar la paz interior”, es el pilar de toda mi estructura narrativa: se puede evidenciar en la construcción de los personajes, el mundo, las diferentes tramas y el aspecto estético que se pretende transmitir hacia la pantalla a través de la narración. Esto incluye el “aura” de la obra, dentro de la reproductibilidad, como algo que no puede ser alterado, un mensaje pragmático cargado con conocimiento popular que puede ser reinterpretado pero que mantiene su estructura intacta. “En un drama bien construido, es difícil, o imposible,

determinar exactamente donde está la premisa y donde comienza el argumento o el carácter”
(Lajos Egri, 1946. p. 48).

2.2 Dossier - Lágrimas de Sangre

2.2.1 Ficha técnica

2.2.1.1 Género.

Fantasía - Sobrenatural

2.2.1.2 Formato.

Serie de Televisión

2.2.1.3 Número y duración de capítulos.

8 capítulos de 10-15 minutos cada uno

2.2.1.4 Audiencia objetiva.

18+.

2.2.1.5 Difusión.

Plataformas digitales (HULU tv, You Tube, Facebook, Twitch).

2.2.1.6 Frecuencia

La serie será emitida de la siguiente manera: una temporada cada 6 meses y un capítulo, por semana, todos los viernes, a las 08:00 pm.

2.2.2 Tag Line

Lo que la guerra esconde es el camino hacia la paz.

2.2.3 Pitch de venta

La serie Lágrimas de Sangre trae de regreso la nostalgia por los años 90. Está construida con base en la fantasía y mitología que atrapa a la audiencia madura contemporánea (Game of Thrones, The Lord of the Rings, ciencia ficción y terror). Además, cuenta con un punto de vista más crítico de la sociedad, el cual integra la intriga, el drama y el suspenso en los personajes fantásticos que componen la serie.

Lágrimas de Sangre está diseñada para mantener el suspenso en el espectador y generar un consumo de contenido que pueda ser disfrutado y demandado por la audiencia. Es una serie hecha para aquellos amantes de la fantasía, el terror y la ciencia ficción.

2.2.4 Log line

Es 1999. Tras perder a un anciano miembro de su alto Consejo y darse cuenta de que están en peligro de extinción, la Hermandad Vampírica decide salir de las sombras y tratar de pelear por su supervivencia, una vez más, contra una humanidad dirigida por la Corporación New Dawn Inc.

2.2.5 Storyline

Es 1999. Tras perder a un anciano miembro de su alto Consejo y darse cuenta de que están en peligro de extinción, la Hermandad Vampírica busca un medio para terminar con la guerra milenaria. Con la evolución de la tecnología, la humanidad se destaca como la especie dominante. La magia y las criaturas mitológicas pasaron a ser fantasía, todo se ocultó para el mundo del hombre. En medio de esta secreta guerra, dos jóvenes, de ambos bandos (Vampiros y Humanos), emprenderán un camino que determinará el futuro del mundo. Juntos descubrirán la verdad detrás de la guerra, mientras compiten y pelean por sus ideales.

2.2.6 Sinopsis

Es 1999. La humanidad ha encontrado una nueva manera de cazar vampiros y criaturas mágicas. En el mundo siempre han existido tres especies: las criaturas fantásticas, los magos y los humanos, éstas especies han vivido en guerra desde el principio de los tiempos. Con la evolución de la tecnología, la humanidad se destaca como la especie dominante. La magia pasa a ser fantasía y las criaturas, mitología. Todo se ocultó ante los ojos de una población humana, agobiada y sumisa pero una guerra para retomar la verdad del mundo se sigue librando en las sombras.

Tras perder a un anciano miembro de su alto Consejo (Valdur) y darse cuenta de que están en peligro de extinción, la Hermandad Vampírica decide salir de las sombras y tratar de pelear por el control del mundo. Por esto, los vampiros empiezan a ser cazados por la corporación New Dawn Inc. (creada por los primeros cazadores de criaturas, hace mucho tiempo atrás, como la Orden del Nuevo Amanecer). Durante uno de estos ataques, los vampiros descubren que su especie porta un gen viral, el cual puede acabar con la humanidad. El gen es portado por los vampiros “Primordiales” (aquellos que caminan por el mundo desde su inicio). Sin embargo, se desconoce su paradero ya que solamente hay leyendas de estas cuatro criaturas. La Hermandad Vampírica decide enviar a un joven aprendiz vampiro (León) en busca de alguna posible pista que los guíe hacia los Primordiales.

Mientras tanto, las altas esferas de la corporación New Dawn Inc. que controlan a la raza humana, rápidamente toman acción. Deciden apoyar a sus cazadores con tecnología que permita agilizar la extinción de la raza de vampiros y demás especies mágicas. Los humanos deciden enviar a su mejor cazador (Miguel) a erradicar esta posible amenaza y descubrir que planean los vampiros. Por otra parte, los magos y las demás criaturas mitológicas, al ver la vulnerabilidad de la raza humana, formarán una alianza con el guerrero vampiro. De esta manera, él podrá encontrar una pista de la existencia de los Primordiales que permitirá a los

vampiros acabar con la guerra de una vez por todas. Así es como se inicia una carrera para ver qué especie prevalece.

2.2.7 Premisa

“Y conoceréis la verdad y la verdad os hará libres” (Juan 8:32)

La serie Lágrimas de Sangre proyecta la búsqueda de la verdad, dejando atrás el miedo a lo desconocido; el peligro que representa para todo lo que no sea humano y, para nosotros mismos, nuestra propia existencia y nuestra ambición desmedida por el poder y el control. A veces, por un miedo irracional que nos impulsa a hacer el mal sin querer, un miedo que puede venir de una historia creada por gente con intenciones negativas, egoístas y controladoras. Sin duda, conociendo la verdad, podríamos entender nuestra historia y ser libres de mentiras, perdiendo así el miedo.

2.2.8 Tema

2.2.8.1 *La búsqueda de la verdad conduce a encontrar la paz.*

- Nada es lo que parece.
- Control social, ocultismo y secretos.
- La introspección sobre lo correcto y lo incorrecto.

“Ver con cuidado lo que hay en la punta de nuestros tenedores.”

2.2.9 Estructura

La serie Lagrimas de Sangre está basada en la estructura narrativa del viaje del héroe. Durante el transcurso de cada temporada viviremos la aventura de Leon y de Miguel, desde su respectiva perspectiva. Cada aspecto del mundo que les rodea es desconocido para ellos y para el espectador. Además, la trama se desarrollará en base a la estructura narrativa del viaje

del héroe y los personajes irán ganando experiencia y conocimiento del mundo mientras persiguen sus objetivos, junto a sus aliados y enemigos.

La estructura narrativa del viaje del héroe consta de: Mundo ordinario; La llamada a la aventura; Rechazo de la llamada; Encuentro con un mentor; Cruce del primer umbral; Pruebas, aliados y enemigos; Acercamiento; Prueba decisiva; Recompensa; El camino de regreso; Resurrección; y Regreso con el “elixir”.

Durante la primera temporada Leon será nuestro protagonista. Conoceremos el mundo fantástico de esta serie durante la época de 1999. La vida de Leon, sus metas y sus ideales tendrán un papel fundamental durante los primeros episodios, en los cuales descubriremos el mundo ordinario de nuestro protagonista. A medida que Leon descubra parte de las conspiraciones que se construyen a su alrededor, deberá decidir si rechaza esta aventura que se plantea ante él o si se embarca en un camino para conocer la verdad.

Así pues, descubrirá a sus aliados y enemigos y conocerá a Miguel, un cazador de vampiros que comparte un vínculo muy especial con Leon. Ambos, son la clave de la estructura de la serie ya que son los personajes principales y nuestro punto de vista como espectadores de esta. Cuando Leon y Miguel se enfrenten, mucho del mundo que desconocen saldrá a la luz y un faro de esperanza brillará en la costa para la

de Vampiros. Leon regresará a casa con el cáliz de este nuevo conocimiento y así, concluirá la primera temporada, abriendo paso al siguiente camino, el de Miguel, y su feroz búsqueda de la verdad en la segunda temporada.

2.2.10 Personajes

2.2.10.1 *Valdur.*

Es un antiguo vampiro, miembro del Consejo. Se hizo vampiro en el año 923, fue un poderoso guerrero vikingo. En su lecho de muerte acudió a los dioses por vida eterna (él

cuenta que el beso de Freia le concedió lo que pedía). La realidad es que fue transformado, sin querer, por un vampiro que por las noches se alimentaba de los cuerpos que quedaban de las batallas entre sajones y vikingos pero a Valdur le avergüenza esa historia. Valdur mide 1.90, su piel es blanca, sus ojos ya han perdido el color por la edad, usa gafas de sol para ocultarse en las calles y viste siempre ropas holgadas. Dependiendo de la época en la que se encuentre, lleva siempre consigo una figura en miniatura tallada en madera que representa a la que alguna vez fue su amada y un brazalete vikingo que representa su hombría. Siempre trata con desprecio a todos los que no se hayan ganado su respeto. Ama cazar víctimas y luchar contra ellas por las noches, en el fondo, sigue siendo un vikingo. Muere en el primer capítulo pero reaparece en forma etérea por su conexión con León ya que su muerte fue planificada por una oscura conspiración. Valdur busca proteger a su discípulo de esta amenaza que se oculta en las sombras y ayudarlo a encontrar la verdad, detrás de la guerra.

2.2.10.2 *La Orden del Nuevo Amanecer (New Dawn Inc.).*

En la actualidad, New Dawn Inc. es una empresa biofarmacotecnológica, la cual provee a la humanidad con todo lo que la ciencia puede aportar. Es líder en el mercado farmacológico y tiene numerosos asociados por todo el mundo. Es pionera en los campos de investigación de algunas ciencias como la física y la biotecnología. También investiga el desarrollo y la creación de armas químicas y tiene muchos recursos militares a su disposición. Sus dueños son seres humanos que se disfrazan de ejecutivos pero son conscientes de la realidad, vienen de un antiguo linaje que se dedica a cazar a las criaturas y magos en todo el mundo.

2.2.10.3 *David Oros.*

Fundador de New Dawn Inc., es una persona prepotente y manipuladora. Aborrece todo lo que no sea humano y tiene un solo objetivo, erradicar a toda criatura (aberraciones

según él) de la faz de la tierra y mostrar así la superioridad humana. Aparte de ser el accionista principal de New Down Inc., es el actual gran maestro de la sagrada cruz del nuevo amanecer. Esta Orden secreta se ha dedicado a cazar a las criaturas y magos desde la inquisición. David tiene grandes esperanzas puestas en su hijo y único heredero Miguel ya que él, está seguro de que el joven podrá acabar con todas las criaturas y los magos que aún se esconden en las sombras y así terminar la guerra de una vez por todas. David mide 1.68, es un hombre bajito y regordete. Usa siempre los trajes más finos debido a su alto cargo como ejecutivo de New Dawn. Tiene los ojos cafés y usa peluca para esconder su calvicie, propia de sus 64 años.

2.2.10.4 Bael.

Es el actual líder y comandante del consejo vampírico, un demonio atormentador de humanos. Se dice que fue el soldado que clavo la lanza en el costado de Cristo y la sangre que salpico a su boca le dio vida eterna, como castigo por haber matado al hijo de Dios pero nunca ha contado nada sobre su vida como humano, así que puede ser verdad como, simplemente, una leyenda para que le tengan más respeto. Su edad exacta se desconoce pero tiene más de 1990 años. Bael mide 1.75, su pelo es blanco y largo, sus ojos son grises, como de cadáver. Su piel está pegada a sus huesos y aparenta ser un hombre decrepito pero es extremadamente poderoso y puede hacerse invisible a voluntad. Fue instruido en el arte de la magia por un nigromante muy antiguo. Es un gran estratega y un ser muy reflexivo, siempre lleva consigo un talismán circular con una piedra roja en el centro.

2.2.10.5 Agares.

Es la mano derecha de Bael, su consejero y discípulo; fue convertido por Bael, en Roma, justo cuando el imperio de Constantino tomaba forma en el 330 D.C. Por sus cargos políticos y su gran astucia, como consejero de guerra, fue tomado por Bael como discípulo.

Fue convertido por el mismo Bael, en un acto de piedad, tras liquidar a todo su batallón, una noche que viajaban hacia Constantinopla por Decreto imperial. Los romanos enterraron a Agares durante muchos años. Tras la invasión de los otomanos, Agares quedo en libertad y pudo seguir aprendiendo de su maestro. Mide 1.72, tiene el pelo blanco y su apariencia es la de un anciano. No es muy fuerte pero es muy bueno para manipular la mente de sus adversarios y acabar con su conciencia, a tal punto, de esclavizarlos con la mirada. Tiene siempre una espada con piel de cocodrilo en su cinturón romano.

2.2.10.6 Amon.

Es la mano izquierda de Bael. Está siempre pendiente de los miembros del Consejo y se dedica a poner las leyes de este. Amon es un vampiro un poco peculiar ya que no le gusta ser inmortal, detesta el día que fue convertido; él había matado a su familia y escapado con un gran tesoro del imperio Huno, se perdió en las montañas y fue ahí que un neófito vampiro sediento de sangre no supo bebérselo del todo y lo transformo, frustrando sus planes de escape, haciéndole creer que es un castigo divino por ser tan malo y codicioso en vida. Así fue como este vampiro ingreso a China y se dice que fue él quien fundo el mito del XIAN XI (vampiro chino). Mide 1.66 y siempre viste ropas tradicionales chinas. Puede exhalar fuego a voluntad. Aunque no pertenece a esta cultura, se apegó mucho a ella ya que desde ese día en el 460 D.C., vivió ahí, hasta ser encontrado por el consejo vampírico, en 1145.

2.2.10.7 Barbatos.

Es un sanguinario vampiro que, en vida, sirvió en la nave de Barba negra, hasta ser tomado prisionero por la corona española en 1700. Durante un motín de la cárcel de Nueva Granada fue dejado en la celda, lo que le convirtió en una presa fácil para un hambriento vampiro que pasaba por la zona. Un sacerdote que vio el hecho impidió a la criatura que terminara con la vida de Barbatos y así fue condenado a vivir por siempre. Le gustaba matar

humanos, ahora más, en especial a los sacerdotes. Es especialista en armas de fuego y es muy bueno encontrando tesoros y resolviendo conflictos por lo que la Hermandad Vampírica lo usa como mediador en caso de riñas internas que siempre se solucionan en combate.

2.2.10.8 Andras.

Es un viejo mago. La magia ha estado presente siempre como una fuerza incomprendida por la humanidad. Desde la época de la inquisición los brujos, magos y brujas han sido perseguidos y detenidos por el ser humano, muchas veces sin razón alguna. Andras es una persona hipersensible a la magia. Desde pequeño fue educado por su madre, una bruja blanca, en las artes místicas. Por su protección, vivían en los bosques de Rusia, donde casi ningún humano podía llegar. Su madre se enamoró de un leñador y vivieron tranquilos hasta que New Dawn, una mañana, tocó a la puerta de su casa. El joven Andras tuvo que esconderse por orden de su madre, tras una pared falsa, presenciando como masacraban al leñador y quemaban viva a su madre. Desde ese día, Andras ha entrenado en todas las artes mágicas y ha jurado destruir a New Dawn sin importar el costo. Andras mide 1.70, tiene 66 años y es uno de los últimos magos que quedan en la tierra. Lleva siempre consigo amuletos de todo tipo y un libro de hechizos muy antiguo y poderoso.

2.2.10.9 Eligos.

Es un antiguo persa del 312 A.C. Lo que se conoce de él es que fue parte del Batallón de Gerges y ayudo a construir la Torre de Babel. Este vampiro no duda en contar su historia, como humano pero esconde muchos secretos y es muy misterioso. Él podría ser el líder del Consejo vampírico ya que es mucho más viejo que Bael pero, por alguna extraña razón, siempre se ha negado a estar en los altos cargos. Ama ser vampiro y ama el día que fue convertido ya que ha podido vivir la historia y ver todas las maravillas, como aquellas que ayudo a construir para su imperio. Eligos siempre es elegante y viste de acuerdo con lo que se

usa en las épocas contemporáneas (siempre va con terno). Lo curioso es que no ha envejecido ni un solo día, se ve tal cual se veía a sus 43 años cuando fue transformado. Muchos piensan que ese es su don pero es parte de los secretos que oculta. Mide 1.80 y tiene los ojos rojos.

2.2.10.10 Leon.

Es el miembro más joven del Consejo, fue aceptado por su gran proeza en el campo de batalla. Leon es un huérfano de guerra, luchó en la primera guerra mundial y fue un soldado condecorado del imperio alemán. Ya que él solo, aun en vida, pudo destruir un búnker enemigo durante uno de los primeros desembarcos anfibios, en 1914, en la Península de Al-Faw, cerca del Golfo Pérsico. Es bueno en combate (de cualquier tipo), maneja todo tipo de armas y es el espía del Consejo vampírico y su músculo más poderoso. Los vampiros dicen que siempre está vigilante, como un cuervo y tiene un tatuaje de uno, en el hombro derecho. Siempre tiene ese brazo al descubierto ya que dice que el cuervo es lo último que logran ver sus víctimas. Leon tiene 120 años ya que fue transformado a sus 34 años, durante la guerra, por un vampiro inglés, el cual fue otra más de sus víctimas, Leon lo decapitó mientras este lo mordía y bebía su sangre. Leon es el actual discípulo de Valdur y en sus manos estará la supervivencia de toda la raza vampírica. Además, descubrirá verdades que ningún vampiro, criatura, mago o humano conocen. Mide 1.78 y, en vida, tenía ojos azules pero, como vampiro, prefiere siempre mantener sus ojos de color rojo.

2.2.10.11 Naverius.

Fue convertido por Valdur durante la cuarta cruzada en 1240, era un caballero templario que juró lealtad a Dios pero al ver las atrocidades que la Iglesia cometía, renegó de la misma y decidió vagar por Tierra Santa buscando un propósito. Una noche, encontró a Valdur peleando contra los cruzados, al ver como los mataba, lleno de rabia, se unió a la batalla pero en favor del vampiro, salvandole la vida. Fue ahí que Valdur le contó lo que era.

Él, al ser un fiel creyente, pensó que era Satanás quien le estaba ofreciendo la oportunidad de renegar de Dios. Neverius aceptó esa noche el “regalo de las tinieblas”. Luego, conocería la verdad y sería entrenado por Valdur, durante muchos años, hasta ser parte de la Hermandad Vampírica, en 1444. Desde entonces, Neverius vive una eterna cruzada en contra de la voluntad de la Iglesia y se ha educado para ser tan poderoso como Bael quien, por alguna extraña razón, lo tiene bajo constante observación. Bael piensa que Neverius es especial por un suceso que tuvo lugar el día que lo conoció. Esto está ligado con el extraño colgante que Bael lleva en el cuello. Neverius mide 1.75, tiene los ojos azules y el pelo negro, siempre viste como la ocasión lo amerite y no extraña nada de su pasado, sin embargo, tiene muy en cuenta las experiencias que vivió y ha aprendido a no cometer el mismo error 2 veces. Tras la muerte de Valdur es admitido en el Consejo vampírico como su sucesor y será la piedra en el zapato para NEW DAWN.INC ya que él descubrirá el potencial del virus que yace oculto en su especie. Es extremadamente listo, aprende enseguida y es muy analítico, piensa en todas las posibilidades antes de hacer algo y eso lo convierte en un adversario único para cualquier oponente, incluyendo al cazador Miguel.

2.2.10.12 Miguel Oros.

Hijo único del multimillonario David Oros y único heredero de la sagrada cruz del amanecer. Fue instruido por varios maestros de artes marciales desde pequeño e inculcado a seguir la doctrina de la Orden como cazador. Es la estrella de la Orden del Nuevo Amanecer y el cazador más temido por las criaturas y los magos. Además, es un acaudalado chico entre su especie. Miguel odia a su padre pero lo respeta y admira por sus ideales. Él vio como su madre fue asesinada a manos de un vampiro (Neverius) y es por esa razón que decidió cazar a la abominación que mató a su dulce madre, así le tome toda la vida. Miguel mide 1.78, es moreno y tiene el pelo encrespado, es atlético y, siempre, usa traje deportivo. Lleva consigo

sus instrumentos de caza, en la cajuela de su auto, en un compartimiento secreto. Miguel no sabe que su padre usó a su madre como carnada para atraer a Neverius e intentar matarlo y arrebatarle sus secretos. Esa noche, su padre fracasó pero vio en su hijo tanto odio que no le importó su fracaso. Desde ese momento supo que Miguel estaba destinado a acabar con las criaturas y los magos para siempre y así terminar la guerra. Miguel tendrá muchos encuentros con León durante la búsqueda de los primordiales y descubrirá verdades que su padre le ha ocultado, permitiendo así que su conflicto interno choque con el de León, con cada golpe que ambos crucen.

2.2.10.13 Darius.

Es el administrador y jefe de ceremonias en *From the pinnacle to the pit*, un bar que acoge a todo tipo de individuo, situado en el corazón de la capital del mundo. Darius fue un humilde campesino que trabajaba en los campos de cebada en Alemania durante 1889-1899, año en el que fue mordido por un Blutbaden (hombre lobo). Los cambios en su ser fueron una calamidad para su vida, ya que hambriento devoró a toda su familia. Por esta razón, decidió iniciar su carrera como criminal y alimentarse de aquellos (criaturas o hombres) que hacen el mal y buscan herir a las personas comunes. En el proceso, se declaró dentro del mundo real, como una sede de neutralidad. Creó su bar y desde ahí vigila las acciones de todos aquellos que conspiran en las sombras. Darius tiene muchos talentos y una personalidad carismática que acoge a cualquiera que lo conozca. Es un traficante experto y ofrece cualquier servicio por un precio razonable. Es un poco codicioso y aprecia mucho el dinero y las facultades que se pueden adquirir con él, sin embargo, sigue manteniendo la humildad de un campesino lo que le permite ser imparcial y servir como mediador en algunos asuntos clandestinos. Mide 1.85m y tienen una complexión atlética, su piel es morena y es calvo por elección propia, ya que en su forma real tiene mucho pelo.

2.2.11 Locaciones – escenarios

2.2.11.1 *La abadía del vampiro.*

Durante la época de las cruzadas 1095-1492, los vampiros enfrentaron una persecución por parte de la sagrada Orden del Nuevo Amanecer, la cual los llevo al borde de la extinción. Durante estas fechas se estableció la Orden Vampírica, la última congregación de vampiros en el mundo. Debido a la intensa guerra que libraban contra la humanidad los vampiros se unieron bajo un mismo techo para organizar sus fuerzas. La batalla estaba perdida pero ellos debían sobrevivir como especie. El Damasten Bael organizó la construcción de un templo oculto a plena vista del hombre común, un lugar que sirviera a los propósitos de anonimato de la Orden Vampírica y que permitiese a los vampiros sobrevivientes mantenerse ocultos y a salvo. Este refugio y sede de todos los vampiros del mundo se conoce como La abadía del vampiro. Una abadía tradicional europea, de arquitectura gótica, construida por monjes cristianos en 1111. Este sitio fue tomado por el Consejo vampírico en 1324. Bael se encargó de que la estructura fuera transportada hacia un continente desconocido por el hombre, piedra por piedra. Allí permanecería oculta a plena vista y los vampiros lograrían sobrevivir y planear un contra ataque a futuro. El tiempo transcurrió y en 1999 la abadía es un lugar turístico que oculta los cuarteles secretos del Consejo vampírico bajo tierra. Vampiros de todo el mundo encuentran aquí un refugio y ayuda para vivir en el mundo de los humanos, identidades falsas, dinero, propiedades, protección, alimento, entre otras muchas cosas como conocimiento y armas pueden ser encontradas dentro de la abadía.



Figura 1. La abadía del vampiro

2.2.11.2 The Twilight city.

Fue fundada en 1624 por colonos ingleses, a unos cuantos kilómetros al sur de la abadía del vampiro. Esta ciudad se transformo en el centro del comercio entre América y Europa. En 1999 es conocida como la capital del mundo. El progreso en la ciudad ha causado que sea el centro del capitalismo. Por lo tanto, la pobreza y la riqueza en extremo abundan en sus calles. Los crímenes son el pan de cada día y al ponerse la noche la perversión, los vicios y la locura gobiernan el bajo mundo de la ciudad. La corporación New Dawn tiene su sede en la ciudad, un alto edificio en forma de obelisco, desde el cual David Oros observa el fruto del nuevo mundo que la Orden del Nuevo Amanecer ha creado para gobernar. Al ser el centro del mundo, en la ciudad, conviven todo tipo de criaturas mágicas, magos y humanos.

Obviamente los humanos desconocen de la existencia de las criaturas que caminan entre ellos. En la enorme metrópolis hay sitio para todos y New Dawn prefiere que así sea, de esta manera mantienen a sus enemigos vigilados y al menor descuido los eliminan, uno por uno. La ciudad esta viva, es un personaje más, el cual representa la realidad cruel de la guerra y todo lo que esta trae a las personas que se ven involucradas en el medio.



Figura 2. *The Twilight City*

2.2.11.3 *From the pinnacle to the pit.*

El bar administrado por Darius es el punto de perversión mas frecuentado de la ciudad. Aquí, humanos, vampiros, magos y todo tipo de criaturas se divierten y dejan salir sus instintos mas bajos. El lugar fue creado por la organización The Woofs de la cual Darius es el líder. Es una organización de traficantes y pandilleros, en su mayoría, hombres lobo que representan la neutralidad entre las especies. Al igual que la ciudad y la abadía del vampiro,

From the pinnacle to the pit es un personaje más. El bar cambia de acuerdo con las necesidades de sus clientes, ofrece todo tipo de entretenimiento y, además, es la sede de reunión entre los dirigentes de ambos bandos en caso de que se quieran negociar acuerdos. Darius, está ligado al bar, ambos son uno mismo y ofrecen todo con el mismo propósito, el de controlar lo incontrolable. El bar oculta muchas cosas, tiene diferentes niveles a los cuales pueden acceder distintas especies para saciar sus necesidades. La gran cantidad de licántropos, convertidos por Darius durante casi cien años, le otorga la neutralidad que eligió. El construyó su ejército desde las sombras, algunos dicen que las hordas igualan al número de población humana en Twilight city pero solo Darius conoce la verdad que oculta From the pinnacle to the pit.



Figura 3. From the pinnacle to the pit

2.2.12 Guion del capítulo piloto

Lágrimas de Sangre Piloto

Escrito Por: Jorge Martínez

USFQ

1 EXT.CIUDAD.ATARDECER-NOCHE

(montaje)

FADE:

El sol se pone mientras la ciudad es cubierta por la noche, las luces de la ciudad se encienden.

2 EXT.EDIFICIO ABANDONADO.NOCHE

FADE:

Una paloma se posa sobre la cornisa de la azotea de un edificio. **Tres jóvenes** entran por la puerta que da a la azotea, uno de ellos tiene un bate de base ball apoyado en su hombro derecho y un cigarrillo encendido en la mano izquierda.

PANDILLERO 1

Nunca pasa nada interesante en esta cloaca.

Otro joven le quita el cigarrillo de la mano y se lo lleva a la boca para fumar.

PANDILLERO 2

(mientras fuma)

No te exasperes hermano, la noche es joven. La diversión vendrá pronto.

Los tres muchachos se aproximan a la cornisa mientras fuman y caminan con suavidad.

PANDILLERO 3

Par de idiotas, no sé por qué ando con ustedes.

PANDILLERO 1

Por esto...

El pandillero hace un swing con su bate y golpea a la paloma de la cornisa matándola en el acto.

PANDILLERO 2

Estas demente viejo...

Todos ríen a carcajadas

PANDILLERO 3

Estúpido, demente...

(CONTINÚA)

PANDILLERO 1
Empieza la fiesta...

Los tres se posan en la cornisa y miran hacia la calle.

3

EXT.CIUDAD.NOCHE

Las calles de la ciudad están repletas de gente, las personas caminan con prisa, algunos llevan maletines, hay vendedores ambulantes entre la multitud.

El sonido de los autos estancados en el tráfico distrae a las personas que caminan en la vereda.

Un hombre vestido con traje y corbata camina de prisa hablando por celular.

HOMBRE
No, no vendas esas acciones, mañana hablaremos con el gerente...No estamos renegociando. La empresa tiene que absorber capital, ya te lo he dicho y tú nunca...

El hombre choca con una figura alta y misteriosa que va en la dirección contraria(**Valdur**). El choque causa que su celular caiga al piso.

HOMBRE
(Molesto)
Estúpido bastardo, mira por donde... caminas idiota bueno para na...

La figura misteriosa se detiene mientras la multitud sigue su camino. El hombre abre los ojos, traga saliva, recoge su teléfono, mientras, mira con atención a la figura de un hombre corpulento, alto y extraño que yace inmóvil ante su vista.

HOMBRE
(asustado)
Aló, aló, si un loco me embistió.

El hombre sigue su camino.

HOMBRE
Hay cada loco en esta ciudad...

El misterioso sujeto levanta su mirada, introduce ambas manos en los bolsillos de su larga gabardina negra de cuero y lentamente regresa su mirada hacia el frente.

Tiene los ojos cerrados, su piel es blanca, tersa y rugosa al mismo tiempo. Exhala aire por su boca y abre los ojos bruscamente, los ojos del misterioso hombre tienen un brillo rojo carmesí en el iris.

Valdur sigue caminando, sin dar importancia a lo que escucha detrás de él, se moja los labios rápidamente y gira su cuello generando un crujido. Al voltear, su mirada se clava en la entrada de un centro comercial, que se encuentra del otro lado de la calle.

Valdur cruza sin prestar atención a los autos, con la mirada fijada en su objetivo. Al llegar a la puerta del centro comercial **Valdur** observa a **una joven pareja**. Una sonrisa diabólica se dibuja en su rostro, apresura el paso y los empieza a seguir.

4

EXT.CIUDAD-CALLE.NOCHE

La pareja camina por la vereda mientras busca un taxi.

ENAMORADA

Esa película me hizo reír mucho

ENAMORADO

Lo sé, me encanta verte reír sabes.

ENAMORADA

¿Por qué?

ENAMORADO

Tus labios

ENAMORADA

¿Mis labios?

ENAMORADO

Si, forman una mueca hermosa,
dulce, hacia un lado, sutil. Me
encanta.

Ambos detienen su caminata y se dan un beso, se miran fijamente y suspiran mientras ríen. Se preparan para volver a besarse.

De repente son empujados hacia un oscuro callejón.

5 EXT.CALLEJON.NOCHE

ENAMORADO.

Lidia, Lidia donde estas.

Se escucha un grito desgarrador.

Valdur tiene a **Lidia** contra la pared del callejón, el cuerpo de la muchacha yace inmóvil mientras la criatura (Valdur) succiona su sangre.

Lidia ve aterrorizada a su enamorado por última vez, el hombre llora de rabia y trata de levantarse para correr en dirección de su enamorada.

ENAMORADO

(mientras corre)

¡Lidia!

El hombre golpea los hombros y la cabeza de Valdur, pero nada impide que el vampiro siga con su alimento.

El hombre desesperado, toma un viejo fierro oxidado que encuentra en el piso y golpea en la espalda al vampiro.

VALDUR

¿Tanta prisa tienes por reunirte con tu amada?

ENAMORADO.

(llorando)

Déjala maldito, suéltala.

VALDUR

Descuida, la veras pronto.

El vampiro mientras deja caer el cuerpo sin vida de Lidia se gira hacia el hombre que sigue golpeándolo sin parar con el fierro.

Con una mano toma el fierro y detiene el golpe, con la otra toma el cuello del hombre, lo aprieta con fuerza, levanta al hombre, que con ambas manos sujeta la mano del vampiro.

Los pies del humano se agitan mientras Valdur mira a su contrincante con desilución.

VALDUR

Criatura patética.

El vampiro rompe el cuello del hombre y lo tira al lado del cuerpo de su amada.

(CONTINÚA)

Valdur introduce una mano en el bolsillo de su gabardina y saca una figura de madera tallada. La acaricia suavemente con su pulgar mientras mira los cuerpos y la vuelve a meter en su bolsillo.

De repente, un dardo se clava en el cuello del vampiro. sus ojos se abren y sus músculos se tensan, trata de llevar su mano rápidamente hacia el lugar donde impactó el dardo, pero es inútil.

Mientras comienza a desmayarse, por el intenso dolor de ser electrocutado y paralizado, ve, de forma borrosa, la sombra de su atacante.

Una figura oscura se aproxima a él y, Valdur, queda inconsciente antes de poder reconocer a su agresor.

6 INT.HOSPITAL ABANDONADO.NOCHE

Valdur se despierta aturdido y hambriento en una sala clandestina de operaciones, siente su cabeza adolorida, al tocarla, siente dolor y una cicatriz, la recorre con su mano, repasandola con torpeza.

VALDUR

Pero ¿Qué me han hecho?

!NEW DOWN!.

Debo alimentarme rápido.

El cuarto esta rodeado de superficies reflectantes(espejos). Valdur no aparece reflejado, rompe los espejos de varios puñetazos muy enfadado, no le da importancia a lo sucedido y sale de ahí, caminando, muy furioso pateando la puerta y rompiendo su cerradura.

7 INT.HOSPITAL ABANDONADO-PASILLO.NOCHE

Al salir del cuarto **Valdur** mira por el pasillo (no hay nadie) y no hay alimento cerca, mira por la ventana que da a la calle y ve en el horizonte como la tenue luz del sol empieza a inundar el ambiente.

VALDUR.

Los suburbios, no me sorprende que este maldito lugar este desolado.
No tengo mucho tiempo.

Busca en los bolsillos de su chaqueta, coge la figura de madera y la aprieta contra su pecho.

VALDUR

Pronto...

la guarda y sigue caminando por el oscuro pasillo del edificio con prisa.

8 INT.HOSPITAL-ESCALERAS.NOCHE

Valdur llega hasta la puerta de emergencia del edificio, la abre y comienza a bajar las escaleras. Una rata pasa corriendo por el pasamanos, Valdur la atrapa, tiene tanta hambre que, sin pensarlo, trata de beber la sangre del animal. Justo antes de que pueda clavar sus colmillos en ella, su cabeza le duele, de una forma punzante y suelta a la rata, que sale corriendo.

VALDUR

(Gritando)

¡Malditas ratas!

Se sujeta del pasamanos mientras continua bajando las escaleras, puede ver el primer piso del edificio. Se dirige hacia la puerta de salida y, antes de abrir la puerta, se arrima a la pared, por un segundo, mientras pasa su dolor de cabeza.

VALDUR

¿Qué me hicieron?

9 EXT.CALLEJON.NOCHE

Tras cruzar la puerta **Valdur** ve a **una mujer** fumando un cigarrillo, sola, bajo la luz de un poste. No lo piensa dos veces y se le acerca pero con cada paso que da, se agarra la cabeza, por un dolor que se agudiza.

VALDUR

(lo dice adolorido)

Ayuda. Me asaltaron.

MUJER

Si, como no...

Al estar de frente a la mujer, Valdur usa sus poderes, como siempre, funciona. La mujer mira a los ojos del vampiro y cae completamente hipnotizada en su encanto.

MUJER

(lo dice completamente hipnotizada)

Pobre, permítame ayudarle.

(CONTINÚA)

Valdur acerca sus labios y, justo antes de morder el cuello de su víctima, el dolor de cabeza regresa, ésta vez es más fuerte, tanto que hace a Valdur caer de rodillas al piso.

Mientras Valdur sujeta su cabeza, por el dolor, la mujer entra en razón y golpea al vampiro con su bolso

MUJER
Maldito enfermo...

Grita mientras pateo a Valdur y sale corriendo.

Se dibuja un gesto de enojo en el rostro del vampiro

VALDUR
(Gritando)
¡Maldita sea, que me pasa, maldita mi suerte!

VALDUR
¡Se acabó!

Comienza a golpear su cabeza, se pone de pie y, furioso, golpea el poste de luz, pateando algunos cubos de basura que están cerca.

Su respiración es agitada y mira sus manos, las hace puño, rápidamente, comienza a golpearse la cabeza, mas fuerte que antes; mientras abre su herida con sus largas uñas, a tal punto de llegar a sentir su cráneo, se detiene al tocar, en lo profundo de su piel desgarrada, un pequeño dispositivo de metal que parece estar pegado al hueso del cráneo.

Rápidamente lo saca, tirando de este y siente un intenso dolor, mucho mas fuerte que los anteriores, pero este dolor no para.

VALDUR
!Un aparato, un maldito aparato en mi cabeza!

El vampiro mira el objeto que tiene en su mano y sigue pateando y golpeando, con su otro puño, todo lo que le rodea.

Las descargas del pequeño dispositivo, en el cerebro del vampiro, ahora son continuas, su dolor es intenso y no para, Valdur, grita de dolor mientras pateo y golpea todo lo que esta a su alrededor.

Mientras hace esto sigue buscando en su cabeza pero no encuentra nada, no aguanta el dolor, así que toma la pequeña pieza de metal y la incrusta de nuevo en el lugar del cual se la había sacado, esto parece funcionar, el dolor desaparece.

VALDUR
(Agitado)
Bien bien...

VALDUR
No me puede estar pasando esto a
mi.

VALDUR
Tengo que comer.

Valdur camina por el oscuro callejón mientras mantiene presión en su cabeza con su mano derecha, siente que la herida no sana como de costumbre.

El vampiro sigue caminando hacia el final del callejón y ve la calle principal, escucha risas viniendo de la calle.

Con su mano izquierda, posada en la pared del callejón, se detiene, suspira y sale en dirección hacia la vereda de la calle.

10 EXT.CALLE.NOCHE

Al salir del callejón **Valdur** ve a un grupo de **jóvenes pandilleros**.

Valdur corre hacia ellos listo para atacarlos y beber de su sangre.

Cuando esta a unos pocos metros, el dolor regresa, siente muchísimo dolor.

PANDILLERO 1
Miren este viejo pordiosero.

PANDILLERO 2
Esta loco este perdedor jaja

PANDILLERO 3
Vamos a darle lo que un loco se
merece, creo que hoy no es tu
noche, viejo estúpido.

Valdur cae al piso retorciéndose de dolor y los pandilleros se acercan a él.

(CONTINÚA)

PANDILLERO 3
Hoy te mueres viejo.

PANDILLERO 2
jajaja hasta que se prendió la
noche.

PANDILLERO 1
Déjenme a mi pegarle primero...

Valdur trata de defenderse de los pandilleros mientras mueve sus brazos de manera caótica y débil pero es imposible, parece un muñeco de trapo, su dolor no le deja ni siquiera maldecir.

PANDILLERO 2
¿Hey y si mejor nos llevamos a este
viejo a la fiesta?

PANDILLERO 1
Jajaja buena idea.

PANDILLERO 3
Te salvaste viejo cabrón jajaja
creo que tienes suerte.

Mientras ríen, cargan a Valdur por la calle y lo llevan a la entrada de un antro de música punk.

FADE

11 EXT.F.P.T.P-CALLE.NOCHE

Un letrero de neón ilumina la calle, en las letras se lee "From The Pinnacle To The Pit".

Los pandilleros abren la puerta del lugar y empujan a **Valdur** dentro.

12 INT.F.P.T.P.NOCHE

(En el lugar suena la canción-
Combichrist "Get Your Body
Beat")

Valdur cae de rodillas frente a un **montón de adolescentes** que bailan al ritmo de la canción, unos cuantos patean al vampiro. En ese momento **los pandilleros** toman a Valdur, lo incorporan y lo llevan con ellos hasta una mesa.

El vampiro esta ardidido de dolor, su cabeza tambalea, los pandilleros le tiran cerveza en la cara, solo puede ver las luces y escuchar la música que le produce más dolor.

(CONTINÚA)

El sitio está lleno de jóvenes punkeros. La música esta muy alta y su dolor se intensifica mucho más, lleva sus manos a su cabeza, apoya sus codos sobre la mesa y grita:

VALDUR

!Paren!

Los pandilleros empujan a Valdur y tiran cerveza al vampiro. La cerveza cae en la herida de la cabeza de Valdur y el dolor es inimaginable.

Valdur, con sus últimas fuerzas, tumba la mesa y sale corriendo del lugar, empuja a **toda la gente**, muy aturdido y adolorido, sigue empujando y corriendo hasta la salida. La multitud piensa que esta bailando y lo empujan de vuelta, Valdur no aguanta el dolor.

Mientras esta entre esta multitud enloquecida por la música, mira la puerta de salida y usando lo poco que le queda de fuerza se abre paso hasta ella.

13 EXT.F.P.T.P-CALLE.DÍA

Al cruzar la puerta y salir del antro **Valdur** cae de rodillas, se lleva las manos a la cabeza y grita:

VALDUR

(Hechizo)

¡Otro idioma!

Mientras hace esto la luz del sol ilumina la calzada, su única vía de escape.

Levanta sus manos, alza su cabeza y, por primera vez en décadas, ve un amanecer. Una lágrima cae por la mejilla del frío vampiro, la lagrima recorre su piel mientras ésta se quema.

El sol termina con su sufrimiento y lo transforma en cenizas.

Una camioneta estacionada del otro lado de la acera con las siglas "N.D. inc" arranca tras ver como las cenizas se dispersan con el viento.

14 INT.CAMIONETA.DÍA

Un hombre con traje oscuro maneja el volante de la camioneta con su mano izquierda, mientras que con la derecha toma su teléfono celular y marca un numero.

HOMBRE MISTERIOSO

Esta hecho...

Cuelga el teléfono.

15 INT.F.P.T.P.DÍA

El bar está completamente vacío, salvo por dos borrachos tirados en charcos de su propio vomito, uno en el piso y otro en la barra. Un hombre calvo y musculoso, vestido con un chaleco de cuero negro viejo y rasgado, y unos pantalones ajustados se aproxima a la banda en el escenario mientras aplaude.

DARIUS

(sonriente)

Gran espectáculo, esplendida tonada, quedan contratados por este mes.

Mientras camina hacia el escenario Darius tropieza con el borracho del suelo, sonrío y hace un gesto con la mano al guardia que se encuentra en la barra.

El hombre, también calvo y corpulento se acerca a Darius.

DARIUS

Fido, mi amigo. ¿Como estuvo tu noche?

Se acerca al oído de Fido y mientras señala a los dos borrachos le susurra.

DARIUS

(susurrando)

Este par no se puede desperdiciar. Dile al chef que prepare el desayuno.

FIDO

Enseguida señor. Como novedad le informo que la noche nos trajo un invitado peculiar, al salir hoy en la mañana se esfumo como cenizas, literalmente.

Darius sujeta con fuerza el antebrazo de Fido, mientras suspira y sonrío acercándose nuevamente al oído del guardia.

DARIUS

Este "invitado", ¿era importante?

(CONTINÚA)

FIDO
(agitado)
Me pareció que era uno de los
miembros del Consejo de mordelones
señor.

Darius deja el brazo del guardia y se dirige a la barra
sonriente. Toma un baso con whisky y le da un sorbo.

DARIUS
Interesante. La comida puede
esperar, comunícate con el Consejo
y dales la noticia, también
organiza una fiesta muy grande para
hoy. Quien sabe lo que pueda pasar
mañana en esta hermosa ciudad.

16 EXT.CIUDAD.DÍA

PLANO GENERAL DE LA CIUDAD
(Suenan la música de los
créditos)

FADE TO BLACK

2.2.13 Estructura narrativa - Primera temporada

2.2.13.1 *Capítulo 1 – ironía.*

Valdur, un miembro del Consejo vampírico es tomado como rehén por cazadores de la corporación New Dawn Inc.. Tras despertar en un antiguo edificio abandonado, Valdur deberá intentar sobrevivir al chip implantado en su cabeza que le impide alimentarse y llegar a casa, antes de que salga el sol.

2.2.13.2 *Capítulo 2 – reflexiones.*

León, un miembro de la Hermandad Vampírica, investiga una misteriosa planta de procesamiento de New Dawn Inc.. Deberá llevar la información que encontró ante su antiguo maestro; sin embargo, se enterará de la muerte de Valdur, y saldrá de las sombras del Consejo para mostrar su sed de venganza.

2.2.13.3 *Capítulo 3 – el nuevo amanecer.*

David Oros, gran maestro de la Orden del Nuevo Amanecer y líder de la corporación New Dawn Inc., inicia a su hijo Miguel dentro de la Orden. Miguel Oros, deberá encontrar y matar a Barbatos, un vampiro miembro del Consejo, antes de que la noche termine, solo así, se convertirá en cazador y será aceptado por su padre y la Orden.

2.2.13.4 *Capítulo 4 – dudas.*

Leon habla con su maestro fallecido. Valdur le confía los secretos de la Orden y sus sospechas de una oscura conspiración. Leon, lleno de dudas y, comandado por la Orden Vampírica, deberá auxiliar a Barbatos, quien está siendo atacado por Miguel.

2.2.13.5 *Capítulo 5 – el mago.*

Tras ser exiliado por su fracaso, Miguel, decide cazar a Barbatos y enmendar su error. Barbatos y Leon son conscientes del peligro y la conspiración del Consejo con New Dawn

Inc.. Por órdenes de Neverius, deciden contactar con un antiguo mago, el cual conoce la clave para ganar la guerra. Leon y Barbatos deberán encontrar a Andras y evitar ser atrapados por un furioso Miguel que busca su redención.

2.2.13.6 Capítulo 6 – ying y yang.

Tras su reunión con Andras, Leon y Barbatos deciden traicionar al Consejo en secreto y enfrentarse a la corporación New Dawn Inc., por su cuenta. Deberán regresar con la información del gen infernal (virus) para dársela a Neverius; sin embargo, Amon apoya desde las sombras a Miguel y le otorga un arma para eliminar a su objetivo. Barbatos perderá la vida y Leon, tras ser rescatado por Andras, se verá obligado a retroceder, y ocultarse en las sombras, gravemente herido.

2.2.13.7 Capítulo 7 – abra cadabra.

Leon y Andras deberán escapar del cazador Miguel y llegar con Neverius antes de que amanezca. En el camino, Valdur, desde el amuleto logra comunicarse con Andras. El mago absorbe el alma del vampiro, curando así las heridas de Leon y obteniendo una visión de dos posibles futuros.

2.2.13.8 Capítulo 8 – el poder interior.

Miguel es aceptado por su padre y condecorado por haber matado a Barbatos; sin embargo, algo ha cambiado en el joven cazador; mientras León y Andras se reúnen con Neverius. Él usa la información del gen infernal para convencer al Damasten Bael de que existe una forma de concluir la guerra. Bael y Neverius están de acuerdo en que Leon debe ser quien busque a los primordiales y encuentre el gen infernal, para desarrollar un virus que acabe con la humanidad y con la guerra de una vez por todas

2.3 Presupuesto del capítulo piloto

2.3.1 Presupuesto general².

Productor:	Jorge Martínez				Título:	Lágrimas de Sangre			
Director:	Jorge Martínez				Fecha:	16/04/2021			
Resumen de presupuesto : Preproduccion									
Cuenta	Item	Nombre	Cantidad	Unidad	X	Valor de unidad	IVA	Valores To	Total
11-00		Guion	1	paquete	1	\$ 80	\$ 9	\$ 89	
11-01		registro IEPI.	1	paquete	1	\$ 26	\$ 3	\$ 29	
11-02		Derechos			1			\$ 30	
11-03		fotocopias	19	copias	12	\$ 1	\$ 0	\$ 12	
11-04		traduccion	3	paquete	1	\$ 44	\$ 5	\$ 49	
11-05	TOTAL								\$ 209
12-00		Productor	1	paquete	1	\$ 200	\$ 24	\$ 224	
12-00		gastos	1	paquete	1	\$ 200		\$ 200	
12-00		taxis	1	paquete	1	\$ 50	\$ 6	\$ 56	
12-00	TOTAL								\$ 480
13-00		Director	1	paquete	1	\$ 300	\$ 36	\$ 336	
13-00		gastos	1	paquete	1	\$ 200		\$ 200	
13-00		Taxis	1	paquete	1	\$ 50	\$ 6	\$ 56	
13-00	TOTAL								\$ 592
14-00		Otros gastos	1	Mislaneos	8	\$ 40	\$ 4	\$ 44	
14-00	TOTAL								\$ 44
		Total above the line							\$ 1.325
15-00		Elenco Principal			2				
15-00	TOTAL	Total elenco principal							\$ 448
15-01		figurantes			9				
15-01	TOTAL	Total figurantes							\$ 506
15-02		Extras			10				
15-02	TOTAL	Total Extras							\$ 220
15-03		Casting			1				
15-03	TOTAL	Total Casting							\$ 289
15-04		Equipo de producción			8				
15-04	TOTAL	Total equipo de producción							\$ 736
15-05		Unidad de arte			8				
15-05	TOTAL	Total unidad de arte							\$ 647
15-06		Material de arte							
15-06	TOTAL	Total material de arte							\$ 2.302
15-07		Equipo de Grip y luces							
15-07	TOTAL	Total Grip y luces							\$ 4.504
15-08		Fotografía							
15-08	TOTAL	Total fotografía							\$ 11.240
15-09		Sonido							
15-09	TOTAL	Total sonido							\$ 4.714
15-10		Transporte rodaje							
15-10	TOTAL	Total transporte (rodaje)							\$ 1.772
15-11		Gastos en locación							
15-11	TOTAL	Total gastos en locación							\$ 1.464
15-12		Pictures- carros y animales							
15-12	TOTAL	Total carros y animales							\$ 1.813
15-13		Gastos de producción							
15-13	TOTAL	Total gastos de producción							\$ 3.970
		Total Produccion							\$ 34.625
16-01		Edicion de imagen	1	paquete	1	\$ 120		\$ 120	
16-01		Postproductor color	1	paquete	1	\$ 120		\$ 120	
16-01		Editoras (maquinas)	1	paquete	1	\$ 120		\$ 120	
16-01		Efectos especiales	1	paquete	1	\$ 120		\$ 120	
16-01	Total-Post producción								\$ 480
		TOTAL ABOVE THE LINE +PRODUCCION							\$ 35.950
		TOTAL ABOVE THE LINE +PRODUCCION+ POST PRODUCCION							\$ 36.430
		Subtotal							\$ 36.430
		Contingencia 3% : 3.00%							\$ 1.092
		IVA : 12.00%							\$ 4.371
		Gran Total							\$ 41.893

Figura 4. Resumen de presupuesto general

2- El presupuesto completo se encuentra en la sección Anexos

2.3.2 Presupuesto Universitario².

Productor:	Jorge Martínez			Título:	Lágrimas de Sangre				
Director:	Jorge Martínez			Fecha:	16/04/2021				
Resumen de presupuesto : Preproducción Universitaria									
Cuenta	Item	Nombre	Cantidad	Unidad	X	Valor de unidad	IVA	Valores Totales	Total
11-00		Guion	1	paquete		1	\$ 0	\$ 0	\$ 0
11-01		registro IEPI.	1	paquete		1	\$ 0	\$ 0	\$ 0
11-02		Derechos	1			1	\$ 0	\$ 0	\$ 0
11-03		fotocopias	19	copias		12	\$ 1	\$ 0	\$ 12
11-04		traduccion	3	paquete		1	\$ 0	\$ 0	\$ 0
11-05		TOTAL							\$ 12
12-00		Productor	1	paquete		1	\$ 0	\$ 0	\$ 0
12-00		gastos	1	paquete		1	\$ 0	\$ 0	\$ 0
12-00		taxis	1	paquete		1	\$ 50	\$ 6	\$ 56
12-00		TOTAL							\$ 56
13-00		Director	1	paquete		1	\$ 0	\$ 0	\$ 0
13-00		gastos	1	paquete		1	\$ 0	\$ 0	\$ 0
13-00		Taxis	1	paquete		1	\$ 50	\$ 6	\$ 56
13-00		TOTAL							\$ 56
14-00		Otros gastos	1	Mislaneos		8	\$ 40	\$ 4	\$ 44
14-00		TOTAL							\$ 44
Total above the line									\$ 168
15-00		Elenco Principal				2			
15-00		TOTAL							\$ 448
15-01		figurantes				9			
15-01		TOTAL							\$ 308
15-02		Extras				10			
15-02		TOTAL							\$ 0
15-03		Casting				1			
15-03		TOTAL							\$ 0
15-04		Equipo de producción				8			
15-04		TOTAL							\$ 0
15-05		Unidad de arte				8			
15-05		TOTAL							\$ 0
15-06		Material de arte							
15-06		TOTAL							\$ 654
15-07		Equipo de Grip y luces							
15-07		TOTAL							\$ 872
15-08		Fotografía							
15-08		TOTAL							\$ 1.334
15-09		Sonido							
15-09		TOTAL							\$ 134
15-10		Transporte rodaje							
15-10		TOTAL							\$ 964
15-11		Gastos en locación							
15-11		TOTAL							\$ 1.464
15-12		Pictures- carros y animales							
15-12		TOTAL							\$ 393
15-13		Gastos de producción							
15-13		TOTAL							\$ 650
Total Produccion									\$ 7.231
16-01		Edición de imagen	1	paquete		1	\$ 0		\$ 0
16-01		Postproductor color	1	paquete		1	\$ 120		\$ 120
16-01		Editoras (maquinas)	1	paquete		1	\$ 0		\$ 0
16-01		Efectos especiales	1	paquete		1	\$ 0		\$ 0
16-01		Total-Post producción							\$ 120
TOTAL ABOVE THE LINE +PRODUCCION									\$ 7.399
TOTAL ABOVE THE LINE +PRODUCCION+POST PRODUCCION									\$ 7.519
Subtotal									\$ 7.519
Contingencia 3% : 3.00%									\$ 225
IVA : 12.00%									\$ 902
Gran Total									\$ 8.646

Figura 5. Resumen de presupuesto universitari

2- El presupuesto completo se encuentra en la sección Anexos

2.4 Intención del director

La serie toma muchos de mis cuentos, películas y libros favoritos. Está ambientada en una época en la que todo empezó a cambiar para mí ya que es la época en la que fui creciendo y dándome cuenta de una realidad latente del mundo. Si las criaturas que el hombre destruye, en su ambición desmedida por el control social y el desgaste de los recursos naturales, tuvieran conciencia, seguramente harían lo mismo que los vampiros de mi serie, tratar de destruir a aquello que los lleva hacia la extinción. En general, las criaturas de los cuentos y mitos siempre han salido del folklore y las maravillosas historias que la imaginación humana ha aportado. Muchas de ellas se crearon para explicar lo que el ser humano no entiende o teme. Por ejemplo, el temor a la brujería fue un miedo infundido que llevó a la masacre de mujeres inocentes durante la Inquisición. Ese es el poder que tienen las historias, las cuales nos pueden hacer actuar ya sea como destructores o creadores. El comprender, la razón de las acciones de la humanidad es un camino que puede llevar a la paz interior. Darnos cuenta de que podemos tomar las riendas de nuestra vida y no ser parte de un problema creado por mentiras y manipulaciones, nos puede liberar de muchos pesares que ni siquiera son nuestros. Esto es lo que viven los personajes principales de mi serie, Miguel y Leon, los cuales luchan por encontrar la verdad que los hará libres de un mundo de mentiras.

2.5 Estética

2.5.1 Arte.

2.5.1.1 *Propuesta del director.*

El arte en Lágrimas de Sangre debe ser manejado desde una paleta de colores oscuros. Conforme la historia vaya avanzando, la paleta debe cambiar, progresivamente, hacia tonos medios. Y, en su final, los tonos claros deben predominar. Para la primera temporada, se sugiere el uso de colores oscuros y solamente en el capítulo final se harán presentes los tonos medios. Esto va ligado con la premisa de la serie; la luz en el color representa la verdad, el conocimiento, las metas alcanzadas. Es por esto que todo empieza en obscuridad y termina en luz dentro de Lágrimas de Sangre “la búsqueda de la verdad conduce a la paz interior”.

2.5.1.2 *Cada personaje representa un color.*

Leon está representado por el color verde, el cual significa esperanza, de acuerdo con la teoría del color. Además, es uno de los personajes principales de la serie y el principal en la primera temporada. El color verde de Leon en la primera temporada debe mantener un tono oscuro y en el último episodio debe representar un verde en tono medio.

Miguel está representado por el color azul, según la teoría del color, este representa pureza, el cielo. El verde y el azul son colores adyacentes, están muy próximos, unidos el uno con el otro. Esto simboliza el vínculo que comparten Miguel y Leon. En la primera temporada, Miguel debe mantener un color azul oscuro y en capítulo final alcanzar un tono de azul medio.

Valdur está representado con el color conchevino, es adyacente al púrpura que representa a Bael y opuesto al amarillo que representa a New Dawn Inc.. También es el color del misterio y esto es fundamental en la primera temporada, ya que Valdur es la conexión con

Leon y la conspiración entre New Dawn Inc. y la Orden Vampírica. Además, este color en su tono oscuro es prácticamente negro y solo puede ser reconocido si su tono sube a un medio o claro.

Darius representa la neutralidad, el gris es el color con el que él y los lobos son representados. El gris en sus diferentes tonos bajos es un color muy elegante y también mantiene la neutralidad entre blanco y negro y cualquier oposición entre colores. El gris siempre se encuentra en la mitad. Representa la imparcialidad, como Darius.

Bael es representado con el color púrpura o magenta que es el opuesto al amarillo que representa a New Dawn Inc. y también es un color que significa poder y conocimiento. Bael es, junto con David Oros, la excepción a empezar con tonos oscuros. Bael debe ser representado con un color magenta en tonos medios, ya que ira mostrando su oscuridad y al final será representado con tonos oscuros debido a su verdadera naturaleza.

Agares es representado con el color violeta debido a que es la mano derecha de Bael y es el color que mas cerca esta del magenta. Agares debe ser representado en la primera temporada con tonos oscuros, ya que revelará su naturaleza, más adelante, en la serie.

Amon será representado con el color índigo. El índigo está situado a la izquierda del magenta en la rueda cromática, igual que Amon está situado a la izquierda de Bael. Además, este color se ve muy presente en la cultura china, con la cual Amon se identifica. Durante la primera temporada Amon debe ser representado en tonos oscuros.

Barbatos representa al color naranja. Debido a su oposición con el azul que representa a Miguel. Debe ser representado con tonalidades oscuras, las cuales contrastaran durante los encuentros que Miguel y Barbatos tengan en la primera temporada de la serie.

Andras representa al color turquesa. Este color cuando se combina con el amarillo, produce el verde. En la primera temporada, Leon y Barbatos son derrotados por Miguel, quien fue comandado por New Dawn Inc.. La corporación representa al color amarillo que

choca con Andras y este por medio del alma de Valdur regresa a la vida a Leon. Otorgándole así, un nuevo tono de verde. El color turquesa también representa a la magia y esto es justo lo que hace Andras.

Eligos representa al color negro. El negro puede ser asociado con el misterio, lo desconocido y eso es Eligos. Además, también es un color muy elegante y emblemático. Eligos esconde muchos misterios, igual que el color negro.

Neverius es representado por el verde limón. Es un verde con tonalidad más clara que es opuesto al color violeta y esta muy cerca del amarillo. Esto representa lo cerca que se encuentra Neverius de la corporación New Dawn Inc., y sus sospechas de la conspiración que esta tiene con la Orden Vampírica. Además, es el antiguo discípulo de Valdur y comparte mucho con Leon, que representa un verde más oscuro.

David Oros y New Dawn Inc., representan al color amarillo, el cual simboliza la pureza, la riqueza, la luz. Esta es la otra excepción que no empieza con tonos oscuros en la serie. La corporación New Dawn Inc. y David Oros, comenzarán con tonos claros. Al pretender lo que no son, conforme avance la serie, y se descubra su verdadera realidad, pasaran a ser representados con tonos oscuros. La verdadera naturaleza de estos personajes es oscura y esto se evidenciará durante el desarrollo de la serie.

2.5.1.3 Vestuario.

Ya que Lágrimas de Sangre es una serie basada en la década de los años 90, el vestuario tendrá que ser ajustado a la época. Las prendas no entalladas (flojas-edgy stile) predominaran dentro de la vestimenta entre la población. Teniendo siempre en cuenta la estética oscura de la serie, el vestuario siempre se guiará por modas basadas en tribus urbanas que reflejen esto. Mientras que los trajes de casimir con hombreras semi entalladas serán la vestimenta de los humanos como los que componen la corporación New Dawn Inc.

Ahora bien, para los Vampiros la vestimenta cambia de acuerdo con su personalidad y se ajustara a la teoría de color antes expuesta, durante cada capítulo.

2.5.1.4 *Referencias de Vestuario*



Figura 6. Referencias de vestuario

2.5.1.5 *Maquillaje*

El maquillaje de la serie variará de acuerdo con cada capítulo, cubriendo las necesidades de cada personaje; sin embargo, un estándar de maquillaje se encuentra reflejado en las tribus urbanas de la época. Los Punk, los Yuppies, los Góticos, los Raperos y la cultura popular de la época marcarán el estándar de maquillaje dentro del mundo de la serie. Siempre reflejando la disconformidad y la rebeldía que implica un desapego de la normativa social. Además, siempre se mantendrá la tendencia Edgy en el maquillaje debido al tono oscuro de la serie.

2.5.1.6 Referencias de maquillaje



Figura 7. Referencias de maquillaje

2.5.2 Fotografía³.

2.5.2.1 *Propuesta del director.*

Lágrimas de Sangre ocurre en la época de los 90. Es mi intención como director el recrear la imagen de esa década desde el estilo de las viejas series de televisión. Los Cuentos de la Cripta y Buffy la Cazavampiros son series que se produjeron en los años 90 y tienen una estética visual que va acorde a Lágrimas de Sangre. Además, películas como From Dusk Till Dawn, The Prophecy (1995), In the mouth of Madness y Tales from the Crypt: Demon Knight. consiguen una estética visual basada en una temperatura de color fría y un aspect ratio de 4/3 que sitúa al espectador en la época de los 90. También, se debe tener en cuenta, que, al recrear otra época, los valores de plano cerrados y medios facilitan la producción y proyectan mejor las acciones de los personajes. Por último, se debe considerar el grano del filme, en aquellos días las cámaras digitales recién empezaban a aparecer en el mercado. Esta “nueva tecnología” tenía una resolución de video bastante baja. En el mejor de los casos se llegaba a grabar en 720x480 y sería ideal asemejar de alguna manera esa resolución. Obviamente este aspecto puede ser manejado post producción.

2.5.2.2 *Propuesta de Oyuki Roque directora de foto.*

Se trabajará con un formato de 4:3 (cuadrangular). De esta manera se logrará adaptar el aspecto a la televisión de los años noventa. Además, se grabará en 60 cuadros a 2048x1080p. Esta resolución de imagen permitirá adecuar los formatos que se deseen en la post producción y mantendrá una calidad adecuada de la imagen.

Se busca que predominen los valores de plano medios y cerrados para dar atención a los detalles y exagerar los movimientos en algunos personajes. Esto se logra por medio de

3- El desglose de fotografía se encuentra en la sección de Anexos. Además, las referencias fotográficas se pueden visualizar en el Dossier o biblia de producción (también anexado en dicha sección)

lentes teleobjetivos de 50 y 85mm; sin embargo, también se propone utilizar lentes gran angulares para tomas panorámicas y de ambiente que pongan en contexto al lugar en donde transcurren las escenas. Los planos panorámicos únicamente se utilizarán para situar la locación. En ellos, el cielo ocupará el tercio superior para dar la sensación de que este es empujado (todo está manipulado por quienes tienen el control). Según la serie se desarrolla esto irá cambiando para que, progresivamente, el cielo llene los dos tercios de la imagen, demostrando así que las verdades van saliendo a la luz.

Por otra parte, los planos detalle se utilizarán mucho para ayudar a resaltar a los personajes. Acentuando sus manías podremos también brindar pequeña información oculta de sus objetos preciados y lo que esconden. Se usarán planos detalles muy cerrados en Leon, Miguel y Valdur (solo cuando está vivo). Además, la serie mantiene muchos detalles ocultos que se revelan solamente para aquellos que buscan más allá de lo que se encuentra en primer plano. Esto será mostrado en los planos medios, en concordancia con el arte, para que sean parte del ambiente, utilizando técnicas de desenfoque y enfoque.

Ahora bien, para la iluminación en las distintas locaciones inicialmente nos concentraremos en la temperatura fría. Utilizando luces con filtros ctb; progresivamente, la iluminación iría adquiriendo una temperatura cálida en las siguientes temporadas. Esto refleja la intención de desvelar la verdad y descubrir que se esconde en las sombras. Para iluminar a los personajes de New Dawn Inc., se representará su pulcritud con una iluminación muy limpia, con pocas sombras. A través de la luz reflejaremos su estatus y lo que ellos representan en la sociedad. Por otra parte, los vampiros como Valdur, siempre tendrán una iluminación en la cual su rostro estará un tercio o la mitad en sombra. Mostrando que el personaje no es completamente malo o bueno. Por último, los acólitos de Darius

3- El desglose de fotografía se encuentra en la sección de Anexos. Además, las referencias fotográficas se pueden visualizar en el Dossier o biblia de producción (también anexado en dicha sección)

(licántropos), tendrán una iluminación con luz suave. Pero, al igual que los vampiros tendrán zonas con sombra, con la diferencia de que estas serán más suaves.



Figura 8. Referencia fotográfica



Figura 9. Referencia fotográfica 2

3- El desglose de fotografía se encuentra en la sección de Anexos. Además, las referencias fotográficas se pueden visualizar en el Dossier o biblia de producción (también anexo en dicha sección)

2.5.3 Sonido.

2.5.3.1 Propuesta del director.

El sonido es la otra mitad fundamental para cualquier producción audiovisual. En el caso de la serie Lágrimas de Sangre se busca generar un ambiente de la década de los noventa, asociado con el terror y la depresión. El mundo que se vive en la ficción representa una distopia controlada por la avaricia, el poder y los bajos instintos del hombre. El sonido debe representar un agobio y depresión capaces de transmitir estos sentimientos en el espectador. Para ello se recomienda mantener siempre en contraste el silencio con los folios de las acciones. Llevar la composición sonora junto con los acontecimientos descritos en los guiones de cada capítulo. Lo mas importante es mantener la tensión y el suspenso durante las escenas para que se pueda conectar al espectador con los sentimientos de los distintos personajes. Ahora bien, en cuanto a la composición musical para la banda sonora de la serie, se recomienda implementar recursos de la época como el sintetizador en instrumentos eléctricos y un toque de instrumentos de viento y cuerdas para las escenas de drama. El punk y el heavy metal son géneros musicales que florecieron en esa época y canciones como Pull me Under de Dream Theatre o Get Your Body Beat de Combichrist son buenos ejemplos del contraste entre las sensaciones que busca transmitir la serie Lágrimas de Sangre.

2.6 Cronograma de producción

2.6.1 Primer y segundo mes.

PRIMER MES (PRE PRODUCCIÓN)		SEGUNDO MES (PRE PRODUCCIÓN)	
Día 1	Desarrollo de guion	Día 1	Revisión de guion
Día 2	Desarrollo de guion	Día 2	Definición de Crew
Día 3	Desarrollo de guion	Día 3	Desglose de guion y reunion Foto
Día 4	Desarrollo de guion	Día 4	Desglose de guion y reunion Arte
Día 5	Desarrollo de guion	Día 5	Desglose de guion y reunion Logistica
Día 6	Desarrollo de guion	Día 6	Elaboración de presupuesto
Día 7	Desarrollo de guion	Día 7	Elaboración de presupuesto
Día 8	Desarrollo de guion	Día 8	Elaboración de presupuesto
Día 9	Desarrollo de guion	Día 9	Casting y búsqueda de locaciones
Día 10	Desarrollo de guion	Día 10	Casting y búsqueda de locaciones
Día 11	Desarrollo de guion	Día 11	Casting y búsqueda de locaciones
Día 12	Desarrollo de guion	Día 12	Casting y búsqueda de locaciones
Día 13	Desarrollo de guion	Día 13	Casting y búsqueda de locaciones
Día 14	Desarrollo de guion	Día 14	Casting y búsqueda de locaciones
Día 15	Desarrollo de guion	Día 15	Casting y búsqueda de locaciones
Día 16	Desarrollo de guion	Día 16	Segundo llamado Casting y búsqueda de locaciones
Día 17	Desarrollo de guion	Día 17	Segundo llamado Casting y búsqueda de locaciones
Día 18	Desarrollo de guion	Día 18	Segundo llamado Casting y búsqueda de locaciones
Día 19	Desarrollo de guion	Día 19	Segundo llamado Casting y búsqueda de locaciones
Día 20	Desarrollo de guion	Día 20	Segundo llamado Casting y búsqueda de locaciones
Día 21	Desarrollo de guion	Día 21	Segundo llamado Casting y búsqueda de locaciones
Día 22	Desarrollo de guion	Día 22	Segundo llamado Casting y búsqueda de locaciones
Día 23	Desarrollo de guion	Día 23	Asuntos legales y reserva de equipos
Día 24	Desarrollo de guion	Día 24	Asuntos legales y reserva de equipos
Día 25	Desarrollo de guion	Día 25	Asuntos legales y reserva de equipos
Día 26	Desarrollo de guion	Día 26	Transporte, seguridad y compras
Día 27	Desarrollo de guion	Día 27	Transporte, seguridad y compras
Día 28	Desarrollo de guion	Día 28	Transporte, seguridad y compras
Día 29	Desarrollo de guion	Día 29	Elaboración del plan de rodaje
Día 30	Desarrollo de guion	Día 30	Elaboración del plan de rodaje

Figura 10. Cronograma de producción 1

2.6.2 Tercer y cuarto mes.

TERCER MES (PRODUCCIÓN)		CUARTO MES (POST PRODUCCIÓN)	
Día 1	Reunión con personal tecnico y logístico	Día 1	Primer corte Montaje
Día 2	Reunión con triangulo creativo	Día 2	Primer corte Montaje
Día 3	Repasos con actores	Día 3	Primer corte Montaje
Día 4	Repasos con actores	Día 4	Primer corte Montaje
Día 5	Repasos con actores	Día 5	Segundo corte Montaje
Día 6	Repasos con actores	Día 6	Segundo corte Montaje
Día 7	Repasos con actores	Día 7	Segundo corte Montaje
Día 8	Repasos con actores	Día 8	Segundo corte Montaje
Día 9	Repasos con actores	Día 9	Segundo corte Montaje
Día 10	Puesta en escena (cámara e iluminación)	Día 10	Segundo corte Montaje
Día 11	Puesta en escena (cámara e iluminación)	Día 11	Corte final
Día 12	Puesta en escena (cámara e iluminación)	Día 12	Colorización
Día 13	Reunion con todo el Crew	Día 13	Colorización
Día 14	Elavoracion de cronograma de rodaje y hojas de llamado	Día 14	Colorización
Día 15	Elavoracion de cronograma de rodaje y hojas de llamado	Día 15	FX
Día 16	Elavoracion de cronograma de rodaje y hojas de llamado	Día 16	FX
Día 17	Puesta en escena con actores	Día 17	FX
Día 18	Rodaje	Día 18	FX
Día 19	Rodaje	Día 19	FX
Día 20	Rodaje	Día 20	Corte master
Día 21	Rodaje	Día 21	Post sonido
Día 22	Reunión post rodaje y entrega de material	Día 22	Post sonido
Día 23	Revisión del material	Día 23	Post sonido
Día 24	Revisión del material	Día 24	Post sonido
Día 25	Revisión del material	Día 25	Post sonido
Día 26	Producción de sonido (banda sonora)	Día 26	Mezcla final
Día 27	Producción de sonido (banda sonora)	Día 27	Difusión del contenido
Día 28	Producción de sonido (banda sonora)	Día 28	Difusión del contenido
Día 29	Producción de sonido (banda sonora)	Día 29	Difusión del contenido
Día 30	Entrega de material sonido	Día 30	Difusión del contenido

Figura 11. Cronograma de producción 2

2.7 Cronograma de rodaje

2.7.1 Día 1.

Lágrimas de Sangre- DIA 1	DIRECCIÓN: Jorge Martínez	PRODUCCIÓN: Jorge Martínez
LOCACIONES: BAR F.P.T.P. y Azotea de Hospital RODAJE COMPLETO		
13	EXT. F.P.T.P.-CALLE. DIA Valdur muere a la luz del sol.	4/8 PAG 1 y 1 Figurantes
1	EXT. CIUDAD ATARDECER. NOCHE Al caer la noche, tres jóvenes punkeros se juntan en la azotea de un edificio.	1y1/8 PAG 3 Figurantes
15	INT. F.P.T.P. DIA Darius se entera de lo ocurrido con Valdur.	1y1/8 PAG 2 y 1 Figurantes y 6 extras
12	INT. F.P.T.P. NOCHE Valdur entra con los pandilleros en el bar, intenta escapar.	5/8 PAG 1 y 3 Figurantes y extras
11	EXT. F.P.T.P.-CALLE. NOCHE Valdur es llevado alantro por los pandilleros.	1/8 PAG 1 y 3 Figurantes
FIN DE DIA 1 - 3 paginas y 4 octavos		

Figura 12. Cronograma de rodaje 1

2.7.3 Dia 3.

Lágrimas de Sangre- DIA 3	DIRECCIÓN: Jorge Martinez	PRODUCCIÓN: Jorge Martinez
LOCACIONES: Hospital abandonado y Ciudad-calle RODAJE PARCIAL		
6	INT. HOSPITAL ABANDONADO. NOCHE Valdur se despierta en la sala de operaciones aturdido.	3/8 PAG 1
7	INT. HOSPITAL ABANDONADO PASILLO. NOCHE Valdur ve que se encuentra en los suburbios de la ciudad y casi ha amanecido.	3/8 PAG 1
4	EXT. CALLE. NOCHE La pareja camina por la vereda mientras busca un taxi.	4/8 PAG 2 Figurantes y 2 extras
9	EXT. CALLEJON DE HOSPITAL ABANDONADO . NOCHE Valdur trata de alimentarse con una mujer, pero no lo consigue e intenta quitarse el chip de su cabeza.	2 PAG 1 y 1 Figurantes
FIN DE DIA 3 - 3 paginas y 2 octavos		

Figura 14. Cronograma de rodaje 3

3. CONCLUSIONES

El proceso creativo de Lágrimas de Sangre abarcó varias etapas de desarrollo. El guion fue sin duda el pilar de la obra. Su estructura narrativa y la construcción de sus personajes refleja en la serie el saber narrativo adquirido a lo largo de la carrera universitaria. Un saber narrativo influenciado por trabajos cinematográficos y seriales televisivos de la década de los 90. A pesar de que la influencia de otras obras se plasma en la serie, durante todo este proceso de desarrollo de guion, se ha logrado introducir algo único en ésta. El aura de Lágrimas de Sangre está en su premisa. Esta aura, premisa, concepto o tema es lo que construye cada aspecto de la obra, inclusive se puede evidenciar que su aura esta presente en su estructura narrativa. Del aura, como hemos visto, parten los guiones de los diferentes capítulos, el arco narrativo de la serie, la construcción de personajes, las locaciones y escenarios de la historia, el concepto visual, artístico y de sonido que se propone en el dossier.

Además, en la etapa de preproducción retomamos nuevamente el concepto de la serie para la planificación del rodaje del capítulo piloto. “Ironía”, plasma el aura que se ha construido en la narrativa de Lágrimas de Sangre, en un guion que nos introduce en el mundo controlado por la mentira, cada acción de las escenas nos cuenta parte de una hiperrealidad que se nutre del concepto de la serie. Cada aspecto del capítulo: arte, fotografía, sonido, casting, producción y dirección se enfocan en transmitir “la búsqueda de la verdad”. Las propuestas entregadas por los diferentes departamentos cumplen con el objetivo de la serie y la conceptualizan en un proyecto listo para ser grabado. Cabe mencionar que, incluso, el aspecto más técnico de la producción (la elaboración del presupuesto y cronograma de

actividades) se adecuo al aspecto artístico de la obra, a pesar de pertenecer a un departamento totalmente distinto dentro de la producción de ésta.

En conclusión, mi obra, como muchas otras, se basa en el conocimiento narrativo transmitido a través de múltiples relatos. Así pues, he retomado el “aura” de las obras en las que me basé, por medio de la reinterpretación del mensaje de éstas y dándole mi perspectiva a la obra pude entregarle un “aura” nueva. El “aura” se reinterpreta por medio de una premisa (la búsqueda de la verdad conduce a encontrar la paz) que puede ser tomada y reutilizada nuevamente en otra historia completamente distinta. Ahora bien, una vez realizada la obra, será reproducida y entrará seguramente en una nueva cadena de producción dentro de las redes de pantallas actuales. Esto desvaloriza el aquí y el ahora de la obra; sin embargo, la premisa se mantiene y se introduce este saber narrativo dentro de un éxtasis en la comunicación, generando una nueva idea en los espectadores, intentando de alguna manera generar un reflejo con identidad dentro de las múltiples pantallas que reproduzcan la obra en las redes.

4. BIBLIOGRAFÍA

Arturo Yopez (2019). Manual de producción de cine. Universidad San Francisco de Quito/

Colegio de comunicación y artes contemporáneas.

<http://repositorio.usfq.edu.ec/bitstream/23000/5670/1/122883.pdf>

Benjamin Walter (1935). La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. Ed.

Itaca, México, D.F.

https://monoskop.org/images/9/99/Benjamin_Walter_La_obra_de_arte_en_la_epoca_de_su_reproductibilidad_tecnica.pdf

CAMPBELL, J. (1948/1959). The hero with a thousand faces / El heroe de las mil caras.

Princeton, NJ: Princeton University Press.

Jean Baudrillard (1998). El otro por sí mismo. Ed. Anagrama, Barcelona. ISBN 8433900900.

https://openlibrary.org/works/OL790243W/El_Otro_Por_Si_Mismo?edition=elotroporsimismo00jean

Jean-Francois Lyotard (1979 (Traducción – Mariano Antolin Rato)). La condición

postmoderna. Ed. CATEDRA, España.

Lajos Egri (1946). Como escribir un drama. S.A. Editorial BELL, Buenos Aires.

Michel Foucault (1974). "Prisons et asiles dans le mécanisme du pouvoir", en Dits et Écrits, t.

II. París: Gallimard, 1994.

O'Sullivan, Tim et al (1995). Conceptos clave en comunicación y estudios culturales /

Buenos Aires: Amorrortu editores.

5. REFERENCIAS

Barber James (2021). 23 Popular 90s Hairstyles For Men. Menshairstylestoday.com.

<https://www.menshairstylestoday.com/90s-hairstyles-men/>

Chris Arran-Twitter (2021). Gotham City waterfront by BATMAN: THE ANIMATED SERIES background painter John Calmette. This is goache on illustration board, measuring 33.5" x 22".

<https://twitter.com/chrisarrant/status/1248611774993031168/photo/1>

Comcartfans.com (2021). (HBO) Spawn animation background concept : Street.

<https://www.comcartfans.com/gallerypiece.asp?piece=836122>

David Scammell (2013). 60% of Castlevania: Lords of Shadow 2 is set in the city, 40% in Dracula's castle. Videogamer.com. [https://www.videogamer.com/news/60-of-](https://www.videogamer.com/news/60-of-castlevania-lords-of-shadow-2-is-set-in-the-city-40-in-draculas-castle)

[castlevania-lords-of-shadow-2-is-set-in-the-city-40-in-draculas-castle](https://www.videogamer.com/news/60-of-castlevania-lords-of-shadow-2-is-set-in-the-city-40-in-draculas-castle)

Ernest R. Dickerson (1995). Tales From The Crypt: Demon Knight.

<https://www.youtube.com/watch?v=40bOBBbjbIQ>

Frikigamers.com (2021). IMMORTAL REALMS: VAMPIRE WARS.

<https://frikigamers.com/tag/immortal-realms-vampire-wars/>

Gardenlandscapingtips.site-Pinterest (2021). Gardenlandscapingtips.

<https://ar.pinterest.com/pin/809240626768609489/>

Gregory Widen (1995). The Prophecy. <https://www.youtube.com/watch?v=-ynKNaSkih4>

Harri Manninen (2011). PACIFIC231 - SAFEVIOLENCE [HATEMASTER MIX].wmv.

Youtube.com. <https://www.youtube.com/watch?v=Ju4asCF6bmo>

Jgarciamonzon-Pinterest (2021). Juan Pablo Garcia Monzon.

<https://www.pinterest.com/jgarciamonzon/>

John Carpenter (1994). In The Mouth Of Madness.

<https://www.youtube.com/watch?v=AlugldzO9zY>

John Fawcett (2001). Ginger Snaps. <https://www.youtube.com/watch?v=IRXT1J0kqY>

kuki gallet-Pinterest (2021). Callejón estética.

<https://www.pinterest.com.mx/pin/628181848014177424/>

Nat Brehmer (2017). Is The Crow: City of Angels Really THAT Bad?. Wickedhorror.com.

<https://wickedhorror.com/features/editorials/crow-city-angels-really-bad/>

Nicole -Pinterest (2021). 90s . <https://www.pinterest.com/pin/603412050066262692/>

Okidiario (2017). UNO DE LOS ACONTECIMIENTOS MÁS DOLOROSOS DE LA HISTORIA 5 interesantes datos sobre la Primera Guerra Mundial que quizá no conocías. <https://okdiario.com/curiosidades/interesantes-datos-primera-guerra-mundial-641911>

Pinterest (2021). Underworld: Rise of the Lycans [Blu-ray].

<https://www.pinterest.com/pin/446349013043260326/>

Pinterest (2021). Heather ☆ Kruczynski.

<https://www.pinterest.com/pin/62557882308908276/>

Rammstein (2001). Feuer Frei. Youtube.com. [https://www.youtube.com/watch?v=ZkW-](https://www.youtube.com/watch?v=ZkW-K5RQdzo)

[K5RQdzo](https://www.youtube.com/watch?v=ZkW-K5RQdzo)

Robert Rodríguez (1996). From Dusk Till Dawn.

<https://www.youtube.com/watch?v=6RF0hYk7tc8>

Sean Mulvihill (2014). Revisiting the Reviled – ‘The Crow: City of Angels’ is an

Unnecessary Resurrection. Fanboynation.com. <https://fanboynation.com/the-crow-city-of-angels-1996/>

Soundcloud.com (2021). 90s old school. <https://soundcloud.com/mayckmc/instrumental-de-rap-boom-bap-90s-old-school-type-beat-underground-hip-hop-2020>

Splatsh (2021). Le Punk Bar se renouvelle. <http://splatsh.fr/le-punk-bar-se-renouvelle/>

Square-Enix (2021). Watchmen Play Arts Kai Action Figure – Rorschach. Archonia.us. <https://www.archonia.us/en-us/product/19420/watchmen-play-arts-kai-action-figure-rorschach>

Supernaturalwiki (2021). Weapons Catalogue. http://www.supernaturalwiki.com/Weapons_Catalogue

This is a new fashion school-Pinterest (2021). Style. <https://www.pinterest.com/pin/803048177283847288/>

Tiki Lifestyle (2016). Punk Rock Tiki Bars and why they are cool with me!. <http://www.tikiwithray.com/punk-rock-tiki-bars-cool/>

6. ANEXO A: HOJAS DE DESGLOSE

Hoja de desglose # 1

Página de desglose: 1 Octavos: 1 y 1/8

Date: 07/04/2021

Nombre de la producción: Lágrimas de Sangre

Escena #: 1 Nombre de escena: **EXT.CIUDAD.ATARDECER-NOCHE**

Descripción: Al caer la noche, tres jóvenes punkeros se juntan en la azotea de un edificio.

CAST	FIGURANTES Pandillero 1 Pandillero 2 Pandillero 3	EXTRAS/ATMÓSFERA
	EXTRAS/SILENCIO	
EFEKTOS ESPECIALES Atardecer (time lapse)	PROPS Bat de béisbol Cigarrillo encendido Cigarrillos	VEHÍCULOS/ANIMALES Paloma
VESTIMENTA Chaquetas de cuero 2 Chaqueta de jean rota 1 Pantalones jean rotos 3 Camisetas diseños punk 3	MAQUILLAJE/PEINADO Maquillaje Punk-Rok para tres individuos diferentes. Peinado Punk-Cresta 1 Estilo Happy Punk 1 Skin head 1	EFEKTOS SONOROS Paloma Puerta Música en time lapse
EQUIPO ESPECIAL Ronin o stady shot	NOTAS DE PRODUCCIÓN Baterías (camara – ronin) Locación (azotea edificio) – permisos	

Tabla 1. Hoja de desglose 1

Hoja de desglose # 2

Página de desglose: 2 Octavos: 1 y 1/8

Date: 08/04/2021

Nombre de la producción: Lágrimas de Sangre

Escena #: 2 Nombre de escena: **EXT.CIUDAD.NOCHE**

Descripción: Un hombre de negocios se cruza con Valdur, quien lo intimida y sigue su camino por la calle hasta ver la entrada de un centro comercial.

CAST Valdur-1	FIGURANTES Hombre	EXTRAS/ATMÓSFERA Personas hablando Vendedores ambulantes Gente en Autos
	EXTRAS/SILENCIO Personas caminando	
EFFECTOS ESPECIALES	PROPS Maletines Celular - años 90	VEHÍCULOS/ANIMALES Automóviles Tráfico de ciudad
VESTIMENTA Chaquetas de cuero Chaqueta de jean rota Pantalones jean rotos Traje y corbata años 90 Guantes de lana Gorros de lana Mochilas Gabardina larga, negra de cuero. Chompas años 90	MAQUILLAJE/PEINADO Maquillaje Valdur Piel blanca, ojos rojos (lentes de contacto) y piel rugosa. Base piel tres tonos (vendedores y hombre)	EFFECTOS SONOROS Música de fondo Susurros Ruido de tráfico Ruidos vendedores Pisadas Voz en celular
EQUIPO ESPECIAL Ronin o stady shot	NOTAS DE PRODUCCIÓN Baterías (cámara – ronin) Locación permisos de calle Control de tráfico	

Tabla 2.Hoja de desglose 2

Hoja de desglose # 2

Página de desglose: 3 Octavos: 1/8

Date: 08/04/2021

Nombre de la producción: Lágrimas de Sangre

Escena #: 3 Nombre de escena: **EXT. CENTRO COMERCIAL-CALLE.NOCHE**

Descripción: Al llegar a la entrada del centro comercial Valdur observa a una joven pareja y los empieza a seguir.

CAST Valdur-1	FIGURANTES Enamorada Enamorado	EXTRAS/ATMÓSFERA Personas hablando Gente en autos
	EXTRAS/SILENCIO Personas caminando	
EFFECTOS ESPECIALES	PROPS	VEHÍCULOS/ANIMALES Automóviles Tráfico de ciudad
VESTIMENTA Blusa años 90 Pantalones jean (hombre y mujer). Gorros de lana Gabardina larga, negra de cuero. Chompas años 90	MAQUILLAJE/PEINADO Maquillaje Valdur Piel blanca, ojos rojos (lentes de contacto) y piel rugosa. Base piel dos tonos (Enamorados) Peinado chico años 90	EFFECTOS SONOROS Ruido de tráfico Pisadas
EQUIPO ESPECIAL Ronin o stady shot	NOTAS DE PRODUCCIÓN Baterías (cámara – ronin) Locación permisos de centro comercial. O letrero de centro comercial ficticio Control de tráfico	

Tabla 3. Hoja de desglose 3

Hoja de desglose # 4

Página de desglose: 3 Octavos: 4/8

Date: 08/04/2021

Nombre de la producción: Lágrimas de Sangre

Escena #: 4 Nombre de escena: **EXT CALLE NOCHE**

Descripción: La pareja camina por la vereda mientras busca un taxi.

CAST Valdur-1	FIGURANTES Enamorada Enamorado	EXTRAS/ATMÓSFERA
	EXTRAS/SILENCIO Personas caminando	
EFFECTOS ESPECIALES	PROPS	VEHÍCULOS/ANIMALES Automóviles
VESTIMENTA Blusa años 90 Pantalones jean (hombre y mujer). Gorro de lana Gabardina larga, negra de cuero. Chompa años 90 (hombre)	MAQUILLAJE/PEINADO Maquillaje Valdur Piel blanca, ojos rojos (lentes de contacto) y piel rugosa Base piel dos tonos (Enamorados) Peinado chico años 90	EFFECTOS SONOROS Pisadas Risas de enamorados
EQUIPO ESPECIAL Ronin o stady shot	NOTAS DE PRODUCCIÓN Baterías (cámara – ronin) Locación permisos calle Seguridad	

Tabla 4. Hoja de desglose 4

Hoja de desglose # 5

Página de desglose: 3, 4 y 5 Octavos: 1 y 4/8

Date: 09/04/2021

Nombre de la producción: Lágrimas de Sangre

Escena #: 5 Nombre de escena: **EXT CALLEJON.NOCHE**

Descripción: La pareja es atacada por Valdur, mueren. El vampiro es atacado por un desconocido.

CAST Valdur-1	FIGURANTES Enamorada Enamorado Hombre misterioso	EXTRAS/ATMÓSFERA
EFFECTOS ESPECIALES POV de Valdur tras el ataque Agresor (sombra borrosa) Electrocución de Valdur	PROPS Figurilla de madera tallada antigua, representación de mujer vikinga Fierro oxidado Dardo de electroshock	VEHÍCULOS/ANIMALES
VESTIMENTA Blusa años 90 Pantalones jean (hombre y mujer) Gorro de lana Gabardina larga, negra de cuero Chompa años 90 (hombre) /Vestimenta rota enamorados.	MAQUILLAJE/PEINADO Maquillaje Valdur Piel blanca, ojos rojos (lentes de contacto) y piel rugosa. Base piel dos tonos (Enamorados) Peinado chico años 90 Sangre Enamorada muerta, cadáveres 2 Colmillos vampiro	EFFECTOS SONOROS Pisadas Chillidos de dolor mujer Llanto Electroshock Disparo de dardo Golpes de fierro en ropa Folies de fierro
EQUIPO ESPECIAL Ronin o stady shot	NOTAS DE PRODUCCIÓN Baterías (cámara – ronin) Locación permisos calle Seguridad Planta eléctrica, iluminación	

Tabla 5.Hoja de desglose 5

Hoja de desglose # 6

Página de desglose: 5 Octavos: 3/8

Date: 09/04/2021

Nombre de la producción: Lágrimas de Sangre

Escena #: 6 Nombre de escena: **INT HOSPITAL ABANDONADO NOCHE**

Descripción: Valdur se despierta en la sala de operaciones aturdido.

CAST Valdur-1	FIGURANTES	EXTRAS/ATMÓSFERA
	EXTRAS/SILENCIO	
EFFECTOS ESPECIALES	PROPS	VEHÍCULOS/ANIMALES
VESTIMENTA Gabardina larga, negra de cuero Pantalones jean negro/Vestimenta rota	MAQUILLAJE/PEINADO Maquillaje Valdur Piel blanca, ojos rojos (lentes de contacto) y piel rugosa Cicatriz de operación en cabeza Sangre Colmillos vampiro.	EFFECTOS SONOROS Pisadas Vidrio roto Vidrio rompiéndose Puerta rompiéndose Folies acciones
EQUIPO ESPECIAL	NOTAS DE PRODUCCIÓN Baterías (cámara) Locación permisos edificio Vidrio falso Puerta falsa (rompible) Utilería de sala de urgencias (camilla, materiales quirúrgicos)	

Tabla 6. Hoja de desglose 6

Hoja de desglose # 7

Página de desglose: 5 y 6 Octavos: 3/8

Date: 09/04/2021

Nombre de la producción: Lágrimas de Sangre

Escena #: 7 Nombre de escena: **INT.HOSPITAL ABANDONADO-PASILLO.NOCHE**

Descripción: Valdur ve que se encuentra en los suburbios de la ciudad y casi ha amanecido.

CAST Valdur-1	FIGURANTES	EXTRAS/ATMÓSFERA
	EXTRAS/SILENCIO	
EFFECTOS ESPECIALES	PROPS Figurilla de madera tallada antigua, representación de mujer vikinga	VEHÍCULOS/ANIMALES
VESTIMENTA Gabardina larga, negra de cuero Pantalones jean negro/Vestimenta rota	MAQUILLAJE/PEINADO Maquillaje Valdur Piel blanca, ojos rojos (lentes de contacto) y piel rugosa Cicatriz de operación en cabeza Sangre Colmillos vampiro	EFFECTOS SONOROS Pisadas Vidrio roto Folies acciones
EQUIPO ESPECIAL	NOTAS DE PRODUCCIÓN Baterías (cámara) Locación permisos edificio	

Tabla 7. Hoja de desglose 7

Hoja de desglose # 8

Página de desglose: 6 Octavos: 3/8

Date: 11/04/2021

Nombre de la producción: Lagrimas de sangre

Escena #: 8 Nombre de escena: **INT HOSPITAL ABANDONADO-ESCALERAS.NOCHE**

Descripción: Valdur trata de alimentarse con una rata mientras baja las escaleras, pero no lo consigue.

CAST Valdur-1	FIGURANTES	EXTRAS/ATMÓSFERA
	EXTRAS/SILENCIO	
EFFECTOS ESPECIALES	PROPS	VEHÍCULOS/ANIMALES Rata
VESTIMENTA Gabardina larga, negra de cuero. Pantalones jean negro/Vestimenta rota	MAQUILLAJE/PEINADO Maquillaje Valdur Piel blanca, ojos rojos (lentes de contacto) y piel rugosa Cicatriz de operación en cabeza Sangre Colmillos vampiro	EFFECTOS SONOROS Pisadas Folies acciones Ruido de rata
EQUIPO ESPECIAL Ronin o stady shot	NOTAS DE PRODUCCIÓN Baterías (cámara-ronin) Locación permisos edificio	

Tabla 8. Hoja de desglose 8

Hoja de desglose # 9

Página de desglose: 6, 7 y 8 Octavos: 2 pág.

Date: 11/04/2021

Nombre de la producción: Lágrimas de Sangre

Escena #: 9 Nombre de escena: **EXT CALLEJON.NOCHE**

Descripción: Valdur trata de alimentarse con una mujer, pero no lo consigue e intenta quitarse el chip de su cabeza.

CAST Valdur-1	FIGURANTES Mujer	EXTRAS/ATMÓSFERA
	EXTRAS/SILENCIO	
EFEKTOS ESPECIALES Ojos brillantes de Valdur Efecto de hipnotismo	PROPS Bolso de mujer Cigarrillo	VEHÍCULOS/ANIMALES
VESTIMENTA Gabardina larga, negra de cuero. Pantalón jean negro/Vestimenta rota Chompa de mujer años 90 Pantalón jean de mujer	MAQUILLAJE/PEINADO Maquillaje Valdur Piel blanca, ojos rojos (lentes de contacto) y piel rugosa Uñas largas Cicatriz de operación en cabeza. Cicatriz falsa abierta, cráneo expuesto con el chip incrustado Sangre Colmillos vampiro. Base (tono de la mujer) Peinado de chica años 90	EFEKTOS SONOROS Pisadas Folies acciones (Valdur y Mujer) Golpes en botes de basura Ruido ambiente de hipnotismo Gritos de dolor (Valdur) callejón Folies de Valdur desgarrando su herida. Descargas del chip.
EQUIPO ESPECIAL Ronin o stady shot	NOTAS DE PRODUCCIÓN Baterías (cámara-ronin) Locación permisos edificio Tachos de basura falsos, aluminio	

Tabla 9.Hoja de desglose 9

Hoja de desglose # 10Página de desglose: 8 y 9 Octavos: 1 y 1/8

Date: 15/04/2021

Nombre de la producción: Lágrimas de Sangre

Escena #: 10 Nombre de escena: **EXT. CALLE. NOCHE**

Descripción: Valdur es atacado por pandilleros.

CAST Valdur-1	FIGURANTES Pandillero 1 Pandillero 2 Pandillero 3	EXTRAS/ATMÓSFERA
	EXTRAS/SILENCIO	
EFFECTOS ESPECIALES	PROPS	VEHÍCULOS/ANIMALES Auto de pandilleros
VESTIMENTA Gabardina larga, negra de cuero Pantalón jean negro/Vestimenta rota Chaquetas de cuero 2 Chaqueta de jean rota 1 Pantalones jean rotos 3 Camisetas diseños punk 3	MAQUILLAJE/PEINADO Maquillaje Valdur Piel blanca, ojos rojos (lentes de contacto) y piel rugosa Uñas largas Cicatriz de operación en cabeza Cicatriz falsa abierta, cráneo expuesto Sangre Colmillos vampiro Maquillaje Punk-Rok para tres individuos diferentes Peinado Punk-Cresta 1 Estilo Happy Punk 1 Skin head 1	EFFECTOS SONOROS Pisadas Folies acciones (Valdur y pandilleros) Golpes Ruido ambiente. Gritos de dolor (Valdur) Voces de los pandilleros Ruido de coche arrancando
EQUIPO ESPECIAL Ronin o stady shot	NOTAS DE PRODUCCIÓN Baterías (cámara-ronin) Locación permisos calle	

Tabla 10. Hoja de desglose 10

Hoja de desglose # 11

Página de desglose: 9 Octavos: 1/8

Date: 15/04/2021

Nombre de la producción: Lágrimas de Sangre

Escena #: 11 Nombre de escena: **EXT. F.P.T.P.-CALLE.NOCHE**

Descripción: Valdur es llevado al antro por los pandilleros.

CAST Valdur-1	FIGURANTES Pandillero 1 Pandillero 2 Pandillero 3	EXTRAS/ATMÓSFERA
	EXTRAS/SILENCIO	
EFFECTOS ESPECIALES	PROPS	VEHÍCULOS/ANIMALES Auto de pandilleros
VESTIMENTA Gabardina larga, negra de cuero Pantalón jean negro/Vestimenta rota Chaquetas de cuero 2 Chaqueta de jean rota 1 Pantalones jean rotos 3 Camisetas diseños punk 3	MAQUILLAJE/PEINADO Maquillaje Valdur Piel blanca, ojos rojos (lentes de contacto) y piel rugosa. Uñas largas Cicatriz expuesta cabeza. Sangre Maquillaje Punk-Rok para tres individuos diferentes Peinado Punk-Cresta 1 Estilo Happy Punk 1 Skin head 1	EFFECTOS SONOROS Pisadas Folies acciones (Valdur y pandilleros) Puerta del antro Ruido ambiente Voces de los pandilleros Sonido de letrero de neón
EQUIPO ESPECIAL	NOTAS DE PRODUCCIÓN Baterías (cámara) Locación Letrero de neón falso	

Tabla 11. Hoja de desglose 11

Hoja de desglose # 12

Página de desglose: 9 y 10 Octavos: 5/8

Date: 15/04/2021

Nombre de la producción: Lágrimas de Sangre

Escena #: 12 Nombre de escena: **INT. F.P.T.P.NOCHE**

Descripción: Valdur entra con los pandilleros en el bar, intenta escapar.

CAST Valdur-1	FIGURANTES Pandillero 1 Pandillero 2 Pandillero 3 EXTRAS/SILENCIO Personas bailando	EXTRAS/ATMÓSFERA Banda de punk en escenario.
EFFECTOS ESPECIALES	PROPS Tarros de cerveza Mesa de bar	VEHÍCULOS/ANIMALES
VESTIMENTA Gabardina larga, negra de cuero. Pantalón jean negro/Vestimenta rota. Chaquetas de cuero 2 Chaqueta de jean rota 1 Pantalones jean rotos 3 Camisetas diseños punk 3 Blusas años 90 Pantalones jean (hombre y mujer). Chompas años 90	MAQUILLAJE/PEINADO Maquillaje Valdur Piel blanca, ojos rojos (lentes de contacto) y piel rugosa Uñas largas Cicatriz de operación en cabeza Cicatriz falsa abierta, cráneo expuesto Sangre Colmillos vampiro Maquillaje Punk-Rok para individuos diferentes Peinado Punk-Cresta Estilo Happy Punk Skin head	EFFECTOS SONOROS Folies acciones (Valdur y pandilleros) Golpes Ruido ambiente Cancion – Combichrist “Get your body beat” Gritos de dolor (Valdur) Voces de los pandilleros. Ruido de la gente bailando.
EQUIPO ESPECIAL Ronin o stady shot Luces intermitentes	NOTAS DE PRODUCCIÓN Baterías (cámara-ronin-luces) Locación permisos antro. Decoración antro punk	

Tabla 12. Hoja de desglose 12

Hoja de desglose # 13Página de desglose: 10 Octavos: 4/8

Date: 15/04/2021

Nombre de la producción: Lágrimas de Sangre

Escena #: 13 Nombre de escena: **EXT. F.P.T.P.-CALLE.DIA**

Descripción: Valdur muere a la luz del sol.

CAST Valdur-1	FIGURANTES Guardia de la puerta (Fido) EXTRAS/SILENCIO	EXTRAS/ATMÓSFERA
EFEKTOS ESPECIALES El sol transforma a Valdur en cenizas.	PROPS	VEHÍCULOS/ANIMALES Camioneta (New Dawn Inc.)
VESTIMENTA Gabardina larga, negra de cuero Pantalón jean negro/Vestimenta rota Chaquetas de cuero Pantalón casimir negro	MAQUILLAJE/PEINADO Maquillaje Valdur Piel blanca, ojos rojos (lentes de contacto) y piel rugosa Uñas largas Cicatriz de operación en cabeza Cicatriz falsa abierta, cráneo expuesto Sangre Colmillos vampiro Lágrima Base (guardia)	EFEKTOS SONOROS Folies acciones (Valdur) Ruido ambiente Cancion – Combichrist “Get your body beat” (de fondo) Hechizo (valdur) Voces de la gente dentro del antro Camioneta arrancando
EQUIPO ESPECIAL	NOTAS DE PRODUCCIÓN Baterías (cámara) Locación permisos antro Decoración antro exterior	

Tabla 13. Hoja de desglose 13

Hoja de desglose # 14

Página de desglose: 10 y 11 Octavos: 2/8

Date: 15/04/2021

Nombre de la producción: Lágrimas de sangre

Escena #: 14 Nombre de escena: INT.CAMIONETA.DIA

Descripción: Hombre misterioso en la camioneta.

CAST	FIGURANTES Hombre misterioso	EXTRAS/ATMÓSFERA
	EXTRAS/SILENCIO	
EFFECTOS ESPECIALES	PROPS Teléfono celular	VEHÍCULOS/ANIMALES Camioneta (New Dawn Inc.)
VESTIMENTA Pantalón casimir negro Leva de traje negra Camisa oscura	MAQUILLAJE/PEINADO Base del color de piel del hombre misterioso	EFFECTOS SONOROS Celular marcando número Ruido ambiente Camioneta arrancando
EQUIPO ESPECIAL	NOTAS DE PRODUCCIÓN Baterías (cámara)	

Tabla 14. Hoja de desglose 14

Hoja de desglose # 15

Página : 11 y 12 Octavos: 1 y 1/8

Date: 17/04/2021

Nombre de la producción: Lágrimas de Sangre

Escena #: 15 Nombre de escena: INT. F.P.T.P.DIA

Descripción: Darius se entera de lo ocurrido con Valdur.

CAST Darius-2	FIGURANTES Fido (guardia del antro) EXTRAS/SILENCIO Camarero Borrachos 2	EXTRAS/ATMOSFERA Banda de punk en el escenario
EFFECTOS ESPECIALES	PROPS Vaso de whisky	VEHÍCULOS/ANIMALES
VESTIMENTA Chaleco de cuero negro Camisa Pantalones ajustados Pantalón casimir negro Camisa oscura Ropa de camarero	MAQUILLAJE/PEINADO Base (varios tonos) Maquillaje de la banda Vomito falso.	EFFECTOS SONOROS Folies acciones (Darius, Fido y extras) Ruido ambiente
EQUIPO ESPECIAL	NOTAS DE PRODUCCIÓN Baterías (cámara) Permisos de locación (antro) Utilería de la banda Decoración de la barra del bar .	

Tabla 15. Hoja de desglose 15

Hoja de desglose # 16

Página de desglose: 12 Octavos: 1/8

Date: 17/04/2021

Nombre de la producción: Lágrimas de Sangre

Escena #: 16 Nombre de escena: **EXT.CIUDAD.DIA**

Descripción: Gran plano general de la ciudad.

CAST	FIGURANTES	EXTRAS/ATMÓSFERA
	EXTRAS/SILENCIO	
EFFECTOS ESPECIALES Time lapse de ciudad en el día	PROPS	VEHÍCULOS/ANIMALES Autos ciudad
VESTIMENTA	MAQUILLAJE/PEINADO	EFFECTOS SONOROS Música de créditos Ruido ambiente
EQUIPO ESPECIAL Dron	NOTAS DE PRODUCCIÓN Baterías (dron) .	

Tabla 16. Hoja de desglose 16

Conteo total de octavos: 11 páginas y 3/8

7. ANEXO B: PRESUPUESTO COMPLETO

Productora:	Jorge Martínez				Título:	Lágrimas de Sangre			
Director:	Jorge Martínez				Fecha:	16/04/2021			
Presupuesto - Preproducción									
Cuenta	Item	Nombre	Cantidad	Unidad	X	Valor de unidad	IVA.	Valor total	Totales
11-00		Guion		1 paquete	1	\$ 80	\$ 9	\$ 89	
11-01		registro IEPI.		1 paquete	1	\$ 26	\$ 3	\$ 29	
11-02		Derechos			1			\$ 30	
11-03		fotocopias	19	copias	12	\$ 1	\$ 0	\$ 12	
11-04		traducción	3	paquete	1	\$ 44	\$ 5	\$ 49	
11-05	TOTAL								\$ 209
12-00		Productor		1 paquete	1	\$ 200	\$ 24	\$ 224	
12-00		gastos		1 paquete	1	\$ 200		\$ 200	
12-00		taxis		1 paquete	1	\$ 50	\$ 6	\$ 56	
12-00	TOTAL								\$ 480
13-00		Director		1 paquete	1	\$ 300	\$ 36	\$ 336	
13-00		gastos		1 paquete	1	\$ 200		\$ 200	
13-00		Taxis		1 paquete	1	\$ 50	\$ 6	\$ 56	
13-00	TOTAL								\$ 592
14-00		Otros gastos	1	Mislaneos	8	\$ 40	\$ 4	\$ 44	
14-00	TOTAL								\$ 44
Total above the line									\$ 1.325
15-00		Elenco Principal			2				
15-00		Valdur	4	dias	1	\$ 50	\$ 6	\$ 224	
15-00		repasos Valdur	3	dias	1	\$ 25	\$ 3	\$ 84	
15-00		Darius	1	dias	1	\$ 50	\$ 6	\$ 56	
15-00		repasos Darius	3	dias	1	\$ 25	\$ 3	\$ 84	
15-00	TOTAL	Total elenco principal							\$ 448
15-01		figurantes			9				
15-01		Pandillero 1	2	dias	1	\$ 20	\$ 2	\$ 44	
15-01		repasos pandilleros	3	dias	1	\$ 20	\$ 2	\$ 66	
15-01		Pandillero 2	2	dias	1	\$ 20	\$ 2	\$ 44	
15-01		repasos pandilleros	3	dias	1	\$ 20	\$ 2	\$ 66	
15-01		Pandillero 3	2	dias	1	\$ 20	\$ 2	\$ 44	
15-01		repasos pandilleros	3	dias	1	\$ 20	\$ 2	\$ 66	
15-01		Hombre celular	1	dias	1	\$ 20	\$ 2	\$ 22	
15-01		Enamorado	2	dias	1	\$ 20	\$ 2	\$ 44	
15-01		Enamorada	2	dias	1	\$ 20	\$ 2	\$ 44	
15-01		Hombre misterioso	1	dias	1	\$ 20	\$ 2	\$ 22	
15-01		mujer cigarrillo	1	dias	1	\$ 20	\$ 2	\$ 22	
15-01		Fido	1	dias	1	\$ 20	\$ 2	\$ 22	
15-01	TOTAL	Total figurantes							\$ 506
15-02		Extras			10				
15-02		Gente caminando	2	dias	8	\$ 10	\$ 1	\$ 176	
15-02		Vendedores ambulantes	2	dias	2	\$ 10	\$ 1	\$ 44	
15-02	TOTAL	Total Extras							\$ 220
15-03		Casting			1				
15-03		Director de casting	1	paquete	1	\$ 80	\$ 9	\$ 89	
15-03		Gastos de casting	1	paquete	1	\$ 200		\$ 200	
15-03	TOTAL	Total Casting							\$ 289
15-04		Equipo de producción			8				
15-04		Jefe de producción	1	Paquete	1	\$ 140	\$ 16	\$ 156	
15-04		Asistente de dirección	1	Paquete	1	\$ 80	\$ 9	\$ 89	
15-04		Coordinador de producción	1	Paquete	1	\$ 60	\$ 7	\$ 67	
15-04		Continuista/script	1	Paquete	1	\$ 60	\$ 7	\$ 67	
15-04		Supervisor/script	1	Paquete	1	\$ 60	\$ 7	\$ 67	
15-04		Contador	1	Paquete	1	\$ 140	\$ 16	\$ 156	
15-04		Asistente de producción	1	Paquete	1	\$ 60	\$ 7	\$ 67	
15-04		Asistente de producción 2	1	Paquete	1	\$ 60	\$ 7	\$ 67	
15-04	TOTAL	Total equipo de producción							\$ 736

Figura 16. Presupuesto completo 1

15-05	Unidad de arte		8			
15-05	Director de arte	1 paquete	1	\$ 140	\$ 16	\$ 156
15-05	Asistente de arte	1 paquete	1	\$ 70	\$ 8	\$ 78
15-05	Asistente de arte	1 paquete	1	\$ 70	\$ 8	\$ 78
15-05	decorador	1 paquete	1	\$ 130	\$ 15	\$ 145
15-05	utilero	1 paquete	1	\$ 60	\$ 7	\$ 67
15-05	vestuarista	1 paquete	1	\$ 60	\$ 7	\$ 67
15-05	asistente de vestuario	1 paquete	1	\$ 60	\$ 7	\$ 67
15-05	maquillista	1 paquete	1	\$ 60	\$ 7	\$ 67
15-05	TOTAL	Total unidad de arte				\$ 647
15-06	Material de arte					
15-06	bat de béisbol	1 unidad	1	\$ 10	\$ 1	\$ 11
15-06	cigarrillos	1 unidad	2	\$ 6	\$ 0	\$ 12
15-06	chaquetas de cuero	1 unidad	6	\$ 30	\$ 3	\$ 198
15-06	chaqueta jean rota	1 unidad	3	\$ 30	\$ 3	\$ 99
15-06	pantalones jean rotos	1 unidad	9	\$ 20	\$ 2	\$ 198
15-06	camisetas diseños punk	1 unidad	3	\$ 20	\$ 2	\$ 66
15-06	maletines	1 unidad	2	\$ 19	\$ 2	\$ 42
15-06	celular años 90s	1 unidad	1	\$ 40	\$ 5	\$ 45
15-06	traje y corbata 90s	1 unidad	1	\$ 60	\$ 7	\$ 67
15-06	guantes de lana	2 unidad	3	\$ 6	\$ 0	\$ 18
15-06	gorros de lana	1 unidad	3	\$ 3	\$ 0	\$ 9
15-06	mochilas	1 unidad	2	\$ 20	\$ 2	\$ 44
15-06	Gabardina Valdur	1 unidad	1	\$ 80	\$ 9	\$ 89
15-06	chompas 90s	1 unidad	4	\$ 30	\$ 3	\$ 132
15-06	blusa 90s	1 unidad	1	\$ 20	\$ 2	\$ 22
15-06	pantalones jean (enamorado)	1 unidad	2	\$ 40	\$ 5	\$ 90
15-06	figurilla de madera (valdur)	1 unidad	1	\$ 30	\$ 3	\$ 33
15-06	fierro oxidado	1 unidad	1	\$ 0	\$ 0	\$ 0
15-06	dardo electrico	1 unidad	1	\$ 1	\$ 0	\$ 1
15-06	bolso de mujer	1 unidad	1	\$ 30	\$ 3	\$ 33
15-06	chompa de mujer 90s	1 unidad	2	\$ 30	\$ 3	\$ 66
15-06	pantalón negro (valdur)	1 unidad	1	\$ 40	\$ 5	\$ 45
15-06	tarros de cerveza	1 unidad	6	\$ 2	\$ 0	\$ 12
15-06	mesas (bar)	1 unidad	6	\$ 22	\$ 2	\$ 144
15-06	pantalón casimir (Fido)	1 unidad	1	\$ 40	\$ 5	\$ 45
15-06	celular (hombre misterioso)	1 unidad	1	\$ 40	\$ 5	\$ 45
15-06	camisa obscura	1 unidad	1	\$ 30	\$ 3	\$ 33
15-06	baso de wiski	1 unidad	6	\$ 8	\$ 1	\$ 54
15-06	chaleco de cuero negro	1 unidad	1	\$ 30	\$ 3	\$ 33
15-06	camisa (Darius)	1 unidad	1	\$ 30	\$ 3	\$ 33
15-06	Pantalones ajustados (hom)	1 unidad	1	\$ 40	\$ 5	\$ 45
15-06	cera para brillo de cabeza	1 unidad	1	\$ 22	\$ 3	\$ 25
15-06	gel moco de gorilla	1 unidad	1	\$ 15	\$ 2	\$ 17
15-06	Tinte de pelo rojo	1 unidad	1	\$ 6	\$ 0	\$ 6
15-06	tinte de pelo verde	1 unidad	1	\$ 6	\$ 0	\$ 6
15-06	tinte de pelo azul	1 unidad	1	\$ 6	\$ 0	\$ 6
15-06	tinta de gena (tatuajes)	1 unidad	1	\$ 37	\$ 4	\$ 41
15-06	lentes de contacto rojos	1 unidad	1	\$ 20	\$ 2	\$ 22
15-06	sombras	1 unidad	5	\$ 1	\$ 0	\$ 5
15-06	base tono piel	1 unidad	10	\$ 6	\$ 0	\$ 60
15-06	base tono blanco	1 unidad	1	\$ 7	\$ 0	\$ 7
15-06	paleta de maquillaje artístico	1 unidad	1	\$ 120	\$ 14	\$ 134
15-06	pinceles y brochas de maqu	1 unidad	1	\$ 13	\$ 1	\$ 14
15-06	esponjas de maquillaje	1 unidad	6	\$ 1	\$ 0	\$ 6
15-06	peinilla	1 unidad	1	\$ 3	\$ 0	\$ 3
15-06	peine	1 unidad	1	\$ 3	\$ 0	\$ 3
15-06	cepillo	1 unidad	1	\$ 3	\$ 0	\$ 3
15-06	fijador de pelo	1 unidad	1	\$ 6	\$ 0	\$ 6
15-06	sangre falsa	1 unidad	1	\$ 15	\$ 1	\$ 16
15-06	colmillos de vampiro falsos	1 unidad	2	\$ 2	\$ 0	\$ 4
15-06	chip (Valdur)	1 unidad	1	\$ 1	\$ 0	\$ 1
15-06	tarro de latex (herida)	1 unidad	1	\$ 20	\$ 2	\$ 22
15-06	sombras en crema	1 unidad	4	\$ 4	\$ 0	\$ 16
15-06	paleta de sombras en polvo	1 unidad	4	\$ 10	\$ 1	\$ 44
15-06	polvo para sellar maquillaje	1 unidad	5	\$ 8	\$ 1	\$ 45
15-06	uñas postizas largas	1 unidad	10	\$ 2	\$ 0	\$ 20
15-06	gotero	1 unidad	1	\$ 1	\$ 0	\$ 1
15-06	esmalte de uñas color piel	1 unidad	2	\$ 2	\$ 0	\$ 4
15-06	lima de uñas	1 unidad	1	\$ 1	\$ 0	\$ 1
15-06	TOTAL	Total material de arte				\$ 2.302

Figura 17. Presupuesto completo 2

15-07	Equipo de Grip y luces					
15-07	Gafer/ grip	2 dias	4	\$ 50	\$ 6	\$ 448
15-07	Jefe de electricos	1 dias	4	\$ 40	\$ 4	\$ 176
15-07	asistente	1 dias	4	\$ 10	\$ 1	\$ 44
15-07	gasolina	5 unidad	4	\$ 20	\$ 3	\$ 460
15-07	generador	1 paquete	4	\$ 150	\$ 18	\$ 672
15-07	kid de luces arri	1 paquete	4	\$ 200	\$ 24	\$ 896
15-07	Extenciones	6 unidad	4	\$ 60	\$ 7	\$ 1.608
15-07	gafer (cinta)	10 unidad	4	\$ 5	\$ 0	\$ 200
15-07	TOTAL	Total Grip y luces				\$ 4.504
15-08	Fotografía					
15-08	director de foto	1 paquete	10	\$ 120	\$ 14	\$ 1.340
15-08	primero de camara	1 paquete	4	\$ 50	\$ 6	\$ 224
15-08	segundo de camara	1 paquete	4	\$ 10	\$ 1	\$ 44
15-08	camara ARRI ALEXA XT	1 paquete	4	\$ 1.200	\$ 144	\$ 5.376
15-08	lentes (16, 24, 32, 50, 85)	1 paquete	4	\$ 650	\$ 78	\$ 2.912
15-08	Dron	1 paquete	4	\$ 300	\$ 36	\$ 1.344
15-08	TOTAL	Total fotografia				\$ 11.240
15-09	Sonido					
15-09	Sonidista	1 paquete	7	\$ 120	\$ 14	\$ 938
15-09	operador BOOM/caña	1 paquete	4	\$ 60	\$ 6	\$ 264
15-09	microfono	1 paquete	4	\$ 60	\$ 6	\$ 264
15-09	boom/caña	1 paquete	4	\$ 20	\$ 21	\$ 164
15-09	Mixer	1 paquete	4	\$ 630	\$ 7	\$ 2.548
15-09	Diseño de sonido	1 paquete	4	\$ 120	\$ 14	\$ 536
15-09	TOTAL	Total sonido				\$ 4.714
15-10	Transporte rodaje					
15-10	auto de produccion	1 dias	4	\$ 180	\$ 22	\$ 808
15-10	camioneta de arte	1 dias	4	\$ 215	\$ 26	\$ 964
15-10	TOTAL	Total transporte (rodaje)				\$ 1.772
15-11	Gastos en locación					
15-11	desayunos	4 dias	42	\$ 2		\$ 336
15-11	almuerzos	4 dias	42	\$ 4		\$ 672
15-11	meriendas	4 dias	42	\$ 2		\$ 336
15-11	Snacks	Varios dias	Varios			\$ 120
15-11	TOTAL	total gastos en locación				\$ 1.464
15-12	Pictures- carros y animales					
15-12	Motorolas- radios	10 dias	4	\$ 20	\$ 2	\$ 880
15-12	kit primeros auxilios	3 dias	4	\$ 40	\$ 5	\$ 540
15-12	policia- seguridad	2 dias	4	\$ 40	\$ 5	\$ 360
15-12	Paloma	1 dias	1	\$ 0	\$ 0	\$ 0
15-12	carro pandilleros	1 dias	1	\$ 0	\$ 0	\$ 0
15-12	camioneta New Dawn	1 dias	1	\$ 0	\$ 0	\$ 0
15-12	alquiler carpas	1 dias	1	\$ 30	\$ 3	\$ 33
15-12	TOTAL	Total carros y animales				\$ 1.813
15-13	Gastos de producción					
15-13	Alquiler de lugar abandona	1 dias	1	\$ 150		\$ 150
15-14	Alquiler de Antro	1 dias	2	\$ 250		\$ 500
15-13	Seguros y polizas	2 paquete	2	\$ 500		\$ 2.000
15-13	Gastos legales	1 paquete	1	\$ 320		\$ 320
15-13	Caja chica	1 paquete	1	\$ 1.000		\$ 1.000
15-13	TOTAL					\$ 3.970
	TOTAL Produccion					\$ 34.625
16-01	Edicion de imagen	1 paquete	1	\$ 120		\$ 120
16-01	Postproductor color	1 paquete	1	\$ 120		\$ 120
16-01	Editoras (maquinas)	1 paquete	1	\$ 120		\$ 120
16-01	Efectos especiales	1 paquete	1	\$ 120		\$ 120
16-01	Total-Post producción					\$ 480

Figura 18. Presupuesto completo 3

7.1 Presupuesto universitario completo.

Los valores en 0 representan los gastos cubiertos por la Universidad.

Productor:	Jorge Martínez			Título:	Lágrimas de Sangre				
Director:	Jorge Martínez			Fecha:	16/04/2021				
Presupuesto - Preproducción Universitaria									
Cuenta	Item	Nombre	Cantidad	Unidad	X	Valor de unidad	IVA.	Valor total	Totales
11-00		Guion		1 paquete	1	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
11-01		registro IEPI.		1 paquete	1	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
11-02		Derechos			1	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
11-03		fotocopias	19	copias	12	\$ 1	\$ 0	\$ 12	
11-04		traduccion		3 paquete	1	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
11-05	TOTAL								\$ 12
12-00		Productor		1 paquete	1	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
12-00		gastos		1 paquete	1	\$ 0		\$ 0	
12-00		taxis		1 paquete	1	\$ 50	\$ 6	\$ 56	
12-00	TOTAL								\$ 56
13-00		Director		1 paquete	1	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
13-00		gastos		1 paquete	1	\$ 0		\$ 0	
13-00		Taxis		1 paquete	1	\$ 50	\$ 6	\$ 56	
13-00	TOTAL								\$ 56
14-00		Otros gastos		1 Miselaneos	8	\$ 40	\$ 4	\$ 44	
14-00	TOTAL								\$ 44
Total above the line									\$ 168
15-00		Elenco Principal			2				
15-00		Valdur		4 dias	1	\$ 50	\$ 6	\$ 224	
15-00		repasos Valdur		3 dias	1	\$ 25	\$ 3	\$ 84	
15-00		Darius		1 dias	1	\$ 50	\$ 6	\$ 56	
15-00		repasos Darius		3 dias	1	\$ 25	\$ 3	\$ 84	
15-00	TOTAL	Total elenco principal							\$ 448
15-01		figurantes			9				
15-01		Pandillero 1		2 dias	1	\$ 20	\$ 2	\$ 44	
15-01		repasos pandilleros		3 dias	1	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
15-01		Pandillero 2		2 dias	1	\$ 20	\$ 2	\$ 44	
15-01		repasos pandilleros		3 dias	1	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
15-01		Pandillero 3		2 dias	1	\$ 20	\$ 2	\$ 44	
15-01		repasos pandilleros		3 dias	1	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
15-01		Hombre celular		1 dias	1	\$ 20	\$ 2	\$ 22	
15-01		Enamorado		2 dias	1	\$ 20	\$ 2	\$ 44	
15-01		Enamorada		2 dias	1	\$ 20	\$ 2	\$ 44	
15-01		Hombre misterioso		1 dias	1	\$ 20	\$ 2	\$ 22	
15-01		mujer cigarrillo		1 dias	1	\$ 20	\$ 2	\$ 22	
15-01		Fido		1 dias	1	\$ 20	\$ 2	\$ 22	
15-01	TOTAL	Total figurantes							\$ 308
15-02		Extras			10				
15-02		Gente caminando		2 dias	8	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
15-02		Vendedores ambulantes		2 dias	2	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
15-02	TOTAL	Total Extras							\$ 0
15-03		Casting			1				
15-03		Director de casting		1 paquete	1	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
15-03		Gastos de casting		1 paquete	1	\$ 0		\$ 0	
15-03	TOTAL	Total Casting							\$ 0
15-04		Equipo de producción			8				
15-04		Jefe de produccion		1 Paquete	1	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
15-04		Asistente de dirección		1 Paquete	1	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
15-04		Coordinador de producción		1 Paquete	1	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
15-04		Continuista/script		1 Paquete	1	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
15-04		Supervisor/script		1 Paquete	1	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
15-04		Contador		1 Paquete	1	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
15-04		Asistente de producción		1 Paquete	1	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
15-04		Asistente de producción 2		1 Paquete	1	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
15-04	TOTAL	Total equipo de producción							\$ 0

Figura 19. Presupuesto universitario completo 1

15-05	Unidad de arte		8			
15-05	Director de arte	1 paquete	1	\$ 0	\$ 0	\$ 0
15-05	Asistente de arte	1 paquete	1	\$ 0	\$ 0	\$ 0
15-05	Asistente de arte	1 paquete	1	\$ 0	\$ 0	\$ 0
15-05	decorador	1 paquete	1	\$ 0	\$ 0	\$ 0
15-05	utilero	1 paquete	1	\$ 0	\$ 0	\$ 0
15-05	vestuarista	1 paquete	1	\$ 0	\$ 0	\$ 0
15-05	asistente de vestuario	1 paquete	1	\$ 0	\$ 0	\$ 0
15-05	maquillista	1 paquete	1	\$ 0	\$ 0	\$ 0
15-05	TOTAL	Total unidad de arte				\$ 0
15-06	Material de arte					
15-06	bat de béisbol	1 unidad	1	\$ 10	\$ 1	\$ 11
15-06	cigarrillos	1 unidad	2	\$ 6	\$ 0	\$ 12
15-06	chaquetas de cuero	1 unidad	6	\$ 0	\$ 0	\$ 0
15-06	chaqueta jean rota	1 unidad	3	\$ 0	\$ 0	\$ 0
15-06	pantalones jean rotos	1 unidad	9	\$ 0	\$ 0	\$ 0
15-06	camisetas diseños punk	1 unidad	3	\$ 0	\$ 0	\$ 0
15-06	maletines	1 unidad	2	\$ 0	\$ 0	\$ 0
15-06	celular años 90s	1 unidad	1	\$ 40	\$ 5	\$ 45
15-06	traje y corbata 90s	1 unidad	1	\$ 0	\$ 0	\$ 0
15-06	guantes de lana	2 unidad	3	\$ 0	\$ 0	\$ 0
15-06	gorros de lana	1 unidad	3	\$ 0	\$ 0	\$ 0
15-06	mochilas	1 unidad	2	\$ 0	\$ 0	\$ 0
15-06	Gabardina Valdur	1 unidad	1	\$ 0	\$ 0	\$ 0
15-06	chompas 90s	1 unidad	4	\$ 0	\$ 0	\$ 0
15-06	blusa 90s	1 unidad	1	\$ 0	\$ 0	\$ 0
15-06	pantalones jean (enamorados)	1 unidad	2	\$ 0	\$ 0	\$ 0
15-06	figurilla de madera (valdur)	1 unidad	1	\$ 30	\$ 3	\$ 33
15-06	fierro oxidado	1 unidad	1	\$ 0	\$ 0	\$ 0
15-06	dardo electrico	1 unidad	1	\$ 1	\$ 0	\$ 1
15-06	bolso de mujer	1 unidad	1	\$ 0	\$ 0	\$ 0
15-06	chompa de mujer 90s	1 unidad	2	\$ 0	\$ 0	\$ 0
15-06	pantalon negro (valdur)	1 unidad	1	\$ 0	\$ 0	\$ 0
15-06	tarros de cerveza	1 unidad	6	\$ 2	\$ 0	\$ 12
15-06	mesas (bar)	1 unidad	6	\$ 22	\$ 2	\$ 144
15-06	pantalon casimir (Fido)	1 unidad	1	\$ 0	\$ 0	\$ 0
15-06	celular (hombre misterioso)	1 unidad	1	\$ 40	\$ 5	\$ 45
15-06	camisa obscura	1 unidad	1	\$ 0	\$ 0	\$ 0
15-06	baso de wiski	1 unidad	6	\$ 8	\$ 1	\$ 54
15-06	chaleco de cuero negro	1 unidad	1	\$ 0	\$ 0	\$ 0
15-06	camisa (Darius)	1 unidad	1	\$ 0	\$ 0	\$ 0
15-06	Pantalones ajustados (hombre)	1 unidad	1	\$ 0	\$ 0	\$ 0
15-06	cera para brillo de cabeza	1 unidad	1	\$ 22	\$ 3	\$ 25
15-06	gel moco de gorilla	1 unidad	1	\$ 15	\$ 2	\$ 17
15-06	Tinte de pelo rojo	1 unidad	1	\$ 6	\$ 0	\$ 6
15-06	tinte de pelo verde	1 unidad	1	\$ 6	\$ 0	\$ 6
15-06	tinte de pelo azul	1 unidad	1	\$ 6	\$ 0	\$ 6
15-06	tinta de gena (tatuajes)	1 unidad	1	\$ 37	\$ 4	\$ 41
15-06	lentes de contacto rojos	1 unidad	1	\$ 20	\$ 2	\$ 22
15-06	sombras	1 unidad	5	\$ 0	\$ 0	\$ 0
15-06	base tono piel	1 unidad	10	\$ 0	\$ 0	\$ 0
15-06	base tono blanco	1 unidad	1	\$ 0	\$ 0	\$ 0
15-06	paleta de maquillaje artistico	1 unidad	1	\$ 0	\$ 0	\$ 0
15-06	pinceles y brochas de maquillaj	1 unidad	1	\$ 0	\$ 0	\$ 0
15-06	esponjas de maquillaje	1 unidad	6	\$ 0	\$ 0	\$ 0
15-06	peinilla	1 unidad	1	\$ 0	\$ 0	\$ 0
15-06	peine	1 unidad	1	\$ 0	\$ 0	\$ 0
15-06	cepillo	1 unidad	1	\$ 0	\$ 0	\$ 0
15-06	fijador de pelo	1 unidad	1	\$ 0	\$ 0	\$ 0
15-06	sangre falsa	1 unidad	1	\$ 15	\$ 1	\$ 16
15-06	colmillos de vampiro falsos	1 unidad	2	\$ 2	\$ 0	\$ 4
15-06	chip (Valdur)	1 unidad	1	\$ 1	\$ 0	\$ 1
15-06	tarro de latex (herida)	1 unidad	1	\$ 20	\$ 2	\$ 22
15-06	sombras en crema	1 unidad	4	\$ 4	\$ 0	\$ 16
15-06	paleta de sombras en polvo	1 unidad	4	\$ 10	\$ 1	\$ 44
15-06	polvo para sellar maquillaje	1 unidad	5	\$ 8	\$ 1	\$ 45
15-06	uñas postizas largas	1 unidad	10	\$ 2	\$ 0	\$ 20
15-06	gotero	1 unidad	1	\$ 1	\$ 0	\$ 1
15-06	esmalte de uñas color piel	1 unidad	2	\$ 2	\$ 0	\$ 4
15-06	lima de uñas	1 unidad	1	\$ 1	\$ 0	\$ 1
15-06	TOTAL	Total material de arte				\$ 654

Figura 20. Presupuesto universitario completo 2

15-07	Equipo de Grip y luces						
15-07	Gafer/ grip	2 dias	4	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
15-07	Jefe de electricos	1 dias	4	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
15-07	asistente	1 dias	4	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
15-07	gasolina	5 unidad	4	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
15-07	generador	1 paquete	4	\$ 150	\$ 18	\$ 672	
15-07	kid de luces arri	1 paquete	4	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
15-07	Extenciones	6 unidad	4	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
15-07	gafer (cinta)	10 unidad	4	\$ 5	\$ 0	\$ 200	
15-07	TOTAL	Total Grip y luces					\$ 872
15-08	Fotografia						
15-08	director de foto	1 paquete	10	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
15-08	primero de camara	1 paquete	4	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
15-08	segundo de camara	1 paquete	4	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
15-08	camara ARRI ALEXA XT	1 paquete	4	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
15-08	lentes (16, 24, 32, 50, 85)	1 paquete	4	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
15-08	Dron	1 paquete	4	\$ 300	\$ 36	\$ 1.344	
15-08	TOTAL	Total fotografia					\$ 1.344
15-09	Sonido						
15-09	Sonidista	1 paquete	7	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
15-09	operador BOOM/caña	1 paquete	4	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
15-09	microfono	1 paquete	4	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
15-09	boom/caña	1 paquete	4	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
15-09	Mixer	1 paquete	4	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
15-09	Diseño de sonido	1 paquete	1	\$ 120	\$ 14	\$ 134	
15-09	TOTAL	Total sonido					\$ 134
15-10	Transporte rodaje						
15-10	auto de produccion	1 dias	4	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
15-10	camioneta de arte	1 dias	4	\$ 215	\$ 26	\$ 964	
15-10	TOTAL	Total transporte (rodaje)					\$ 964
15-11	Gastos en locación						
15-11	desayunos	4 dias	42	\$ 2		\$ 336	
15-11	almuerzos	4 dias	42	\$ 4		\$ 672	
15-11	meriendas	4 dias	42	\$ 2		\$ 336	
15-11	Snacks	Varios dias	Varios			\$ 120	
15-11	TOTAL	total gastos en locación					\$ 1.464
15-12	Pictures- carros y animales						
15-12	Motorolas- radios	10 dias	4	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
15-12	kit primeros auxilios	3 dias	4	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
15-12	policia- seguridad	2 dias	4	\$ 40	\$ 5	\$ 360	
15-12	Paloma	1 dias	1	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
15-12	carro pandilleros	1 dias	1	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
15-12	camioneta New Dawn	1 dias	1	\$ 0	\$ 0	\$ 0	
15-12	alquiler carpas	1 dias	1	\$ 30	\$ 3	\$ 33	
15-12	TOTAL	Total carros y animales					\$ 393
15-13	Gastos de producción						
15-13	Alquiler de lugar abandonado	1 dias	1	\$ 150		\$ 150	
15-14	Alquiler de Antro	1 dias	2	\$ 250		\$ 500	
15-13	Seguros y polizas	2 paquete	2	\$ 0		\$ 0	
15-13	Gastos legales	1 paquete	1	\$ 0		\$ 0	
15-13	Caja chica	1 paquete	1	\$ 0		\$ 0	
15-13	TOTAL						\$ 650
	Total Produccion						\$ 7.231
16-01	Edicion de imagen						
16-01	Postproductor color	1 paquete	1	\$ 120		\$ 120	
16-01	Editoras (maquinas)	1 paquete	1	\$ 0		\$ 0	
16-01	Efectos especiales	1 paquete	1	\$ 0		\$ 0	
16-01	Total-Post producción						\$ 120

Figura 21. Presupuesto universitario completo 3

8. ANEXO C: DESGLOSE DE FOTOGRAFÍA

Tabla 17. Desglose de fotografía 1

Tabla 18. Desglose de fotografía 2

Tabla 19. Desglose de fotografía 3

#	ESC	PLANO	LENTE	MOVIMIENTO	DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES
1	1 A	Gran plano general	Dron	Descendente	El dron baja con la toma hacia la ciudad	Dron
2	2A	Plano general	35 - 50mm	Fijo	En primer plano están las palomas y en segundo plano vemos a los jóvenes entrar	Pasamos de las palomas a los jóvenes con enfoque desenfoque.
3	2B	Plano medio	50mm	Paneo	Diálogo pandillero 1 a pandillero 2 y 3	Pasamos a cada diálogo mediante paneo
4	2C	Primer plano	85mm	Fijo	Golpe a la paloma	
5	2D	Plano medio	35 mm	Fijo	Los 3 pandilleros	En un solo plano transcurre el resto de la conversación
6	3A	Plano General	Dron	Descendente	La toma pasa de la cornisa a la vista de la calle	Dron
7	3B	Primer plano	85mm	Seguimiento	Hombre hablando al teléfono	Ronning o steady shoot
8	3C	Plano Detalle	85 – 135 mm	Fijo	Teléfono cayendo	
9	3D	Plano Medio	50 mm	Tilt up	Hombre mira a Valdur	Point off view del hombre
10	3E	Plano Medio	50mm	Fijo	Diálogo de Hombre	Vemos alejarse al hombre
11	3F	Primer plano a plano medio	85 -50 mm	Seguimiento	Acciones de Valdur hasta que cruza la calle	Ronning
12	3G	General	35 mm	Point of view	Centro comercial	

13	3H	Primer plano	135 mm	Seguimiento	Pies de Valdur caminando	
14	3I	Over de shoulder	35mm	Fijo	Over de shoulder de Valdur	Desenfoco y enfoque
15	4A	Genera	Dron	Descendente	Pareja caminando	Dron
16	4B	Medio	50mm	Seguimiento	Pareja hablando	Steady shoot
17	5A	General	Por definir	Point of view	Desde el chico	
18	5B	Primer Plano	50mm	Over the shoulder	Desde Valdur	Paneo al chico
19	5C	Two shoot	35mm	Fijo	De Valdur y el chico	Toda la escena
20	5D	Plano Detalle	85mm	Fijo	Fierro	
21	5F	Primer Plano	85mm	Fijo	Valdur parando el golpe	
22	5G	Point of view	50 mm	Fijo	Desde Valdur	
23	5H	Primer Plano	135 mm	Fijo	Pies	
24	5I	Plano Detalle	135 mm	Fijo	Figura de madera	
25	5J	Primerísimo primer plano	135 mm	Fijo	Valdur recibe un dardo	
26	5K	Primerísimo primer plano	135 mm	Fijo	Ojos de Valdur	
27	5G	Point of view fijo	50 mm	Fijo	Figura misteriosa	Contrapicado
28	6A	Primerísimo Primer Plano	135 mm	Fijo	Valdur	Cenital
29	6B	Plano Medio	50 mm	Fijo	Valdur toda la escena	
30	6C	Primerísimo Primer Plano	135 mm	Fijo	Valdur toca la herida	
31	6D	Plano medio	50 mm	Paneo	Habitación	Toda la escena
32	7A – 8A	Plano secuencia	50 mm - 85mm	Seguimiento	Hospital abandonado interior	
33	9A	Plano medio	50 mm	Fijo	Mujer fumando	
34	9B	Plano Americano	35mm	Fijo	Toda la escena	Desenfoco - enfoque Valdur esta desenfocado

35	9C	Two shoot	85mm	Fijo	Valdur la hipnotiza	
36	9D	Plano Detalle	135mm	Fijo	Ojos de Valdur	
37	9F	Primer plano	50mm	Paneo	Valdur	
38	9G	Plano detalle	135mm	Fijo	Valdur desgarras su cabeza	
39	9H	Plano detalle	135mm	Fijo	Valdur mira el chip en su mano	
40	9I	Seguimiento	50mm	Seguimiento	Valdur	
41	10A	Secuencia	50mm-85mm	Secuencia	Toda la escena	Steady shoot -ronning
42	11B	Plano detalle	85mm	Fijo	Letrero	Paneo a puerta
43	12A	Plano medio	50mm	Fijo	Valdur cae de rodillas	Tilt up
44	12B	Plano General	35mm	Fijo	Toda la escena	
45	12C	Primer plano	50mm	Fijo	Valdur	
46	12D	Primer plano	50mm	Fijo	Pandillero 1	
47	12E	Primer plano	50mm	Fijo	Pandillero 2	
48	12F	Primer plano	50mm	Fijo	Pandillero 3	
49	12G	Seguimiento	50mm	Seguimiento	Resto de la escena desde que tumba la mesa	

9. ANEXO D: DOSSIER-BIBLIA DE PRODUCCIÓN



LÁGRIMAS DE SANGRE.

SERIE WEB Y DE TV

LO QUE LA
GUERRA
ESCONDE ES
EL CAMINO
HACIA LA PAZ

FICHA TÉCNICA:

Género: Fantasía - Sobrenatural

Formato: Serie de Televisión

Número y duración de capítulos: 8 capítulos de 10-15 minutos cada uno

Audiencia objetiva: 18+.

Frecuencia y franja de emisión:

Plataformas digitales (HULU tv, YouTube, Facebook, Twitch).

Los capítulos serán emitidos de la siguiente manera:

Temporada: una cada 6 meses

Capítulos: uno por semana, los viernes a las 8pm.



PITCH DE VENTA:

La serie Lágrimas de sangre trae de regreso la nostalgia por los años 90s. Esta construida con base en la fantasía y mitología que atrapa a la audiencia madura contemporánea (Game of Thrones, The Lord of the Rings, ciencia ficción y terror). Además, cuenta con un punto de vista más crítico de la sociedad, el cual integra la intriga, el drama y el suspenso en los personajes fantásticos que componen la serie.

Lágrimas de sangre está diseñada para mantener el suspenso en el espectador y generar un consumo de contenido que pueda ser disfrutado y demandado por la audiencia. Es una serie hecha para aquellos amantes de la fantasía, el terror y la ciencia ficción.

LOG LINE:

Es 1999. Tras perder a un anciano miembro de su alto Consejo y darse cuenta de que están en peligro de extinción, la hermandad vampírica decide salir de las sombras y tratar de pelear por su supervivencia, una vez más, contra una humanidad dirigida por la corporación New Dawn.



STORY LINE

Es 1999. Tras perder a un anciano miembro de su alto Consejo y darse cuenta de que están en peligro de extinción, la hermandad vampírica busca un medio para terminar con la guerra milenaria. Con la evolución de la tecnología, la humanidad se destaca como la especie dominante. La magia y las criaturas mitológicas pasaron a ser fantasía, todo se ocultó para el mundo del hombre. En medio de esta secreta guerra, dos jóvenes, de ambos bandos (Vampiros y Humanos), emprenderán un camino que determinará el futuro del mundo. Juntos descubrirán la verdad detrás de la guerra, mientras compiten y pelean por sus ideales.





SINOPSIS

Es 1999, la humanidad ha encontrado una nueva manera de cazar vampiros y criaturas mágicas. En el mundo siempre han existido tres especies: las criaturas fantásticas, los magos y los humanos, éstas especies han vivido en guerra desde el principio de los tiempos. Con la evolución de la tecnología, la humanidad se destaca como la especie dominante. La magia pasa a ser fantasía y las criaturas mitología. Todo se ocultó ante los ojos de una población humana, agobiada y sumisa pero una guerra para retomar la verdad del mundo se sigue librando en las sombras.

Tras perder a un anciano miembro de su alto Consejo (Valdur) y darse cuenta de que están en peligro de extinción, la hermandad vampírica decide salir de las sombras y tratar de pelear por el control del mundo. Por esto, los vampiros empiezan a ser cazados por la corporación New Dawn (creada por los primeros cazadores de criaturas, hace mucho tiempo atrás, como la orden del nuevo amanecer).

SINOPSIS

CONTINÚA

Durante uno de estos ataques, los vampiros descubren que su especie porta un gen viral, el cual puede acabar con la humanidad. El gen es portado por los vampiros "Primordiales" (aquellos que caminan por el mundo desde su inicio). Sin embargo, se desconoce su paradero ya que solamente hay leyendas de estas cuatro criaturas. La hermandad decide enviar a un joven aprendiz vampiro (León) en busca de alguna posible pista que los guíe hacia los Primordiales.

Mientras tanto, las altas esferas de la corporación New Dawn que controlan a la raza humana, rápidamente toman acción. Deciden apoyar a sus cazadores con tecnología que permita agilizar la extinción de la raza de vampiros y demás especies mágicas. Los humanos deciden enviar a su mejor cazador (Miguel) a erradicar esta posible amenaza y descubrir que planean los vampiros. Por otra parte, los magos y las demás criaturas mitológicas, al ver la vulnerabilidad de la raza humana, formarán una alianza con el guerrero vampiro. De esta manera, él podrá encontrar una pista de la existencia de los Primordiales que permitirá a los vampiros acabar con la guerra de una vez por todas. Así es como se inicia una carrera para ver qué especie prevalece.

PREMISA

**“Y
CONOCERÉIS
LA VERDAD Y
LA VERDAD
OS HARÁ
LIBRES”
(JUAN 8:32)**

La serie Lágrimas de Sangre proyecta la búsqueda de la verdad, dejando atrás el miedo a lo desconocido; el peligro que representa para todo lo que no sea humano y, para nosotros mismos, nuestra propia existencia y nuestra ambición desmedida por el poder y el control. A veces, por un miedo irracional que nos impulsa a hacer el mal sin querer, un miedo que puede venir de una historia creada por gente con intenciones negativas, egoístas y controladoras. Sin duda, conociendo la verdad, podríamos entender nuestra historia y ser libres de mentiras, perdiendo así el miedo.

**EL
TEMA**

La búsqueda de la verdad conduce a encontrar la paz.

- Nada es lo que parece.
- Control social, ocultismo y secretos.
- La introspección sobre lo correcto y lo incorrecto.

“Ver con cuidado lo qué hay en la punta de nuestros tenedores.”

PERSONAJES

VALDUR

Es un antiguo vampiro, miembro del Consejo. Se hizo vampiro en el año 923, fue un poderoso guerrero vikingo. En su lecho de muerte acudió a los dioses por vida eterna (él cuenta que el beso de Freia le concedió lo que pedía). La realidad es que fue transformado, sin querer, por un vampiro que por las noches se alimentaba de los cuerpos que quedaban de las batallas entre sajones y vikingos pero a Valdur le avergüenza esa historia. Valdur mide 1.90, su piel es blanca, sus ojos ya han perdido el color por la edad, usa gafas de sol para ocultarse en las calles y viste siempre ropas holgadas. Dependiendo de la época en la que se encuentre, lleva siempre consigo una figura en miniatura tallada en madera que representa a la que alguna vez fue su amada y un brazalete vikingo que representa su hombría. Siempre trata con desprecio a todos los que no se hayan ganado su respeto. Ama cazar víctimas y luchar contra ellas por las noches, en el fondo, sigue siendo un vikingo. Muere en el primer capítulo pero reaparece en forma etérea por su conexión con León ya que su muerte fue planificada por una oscura conspiración. Valdur busca proteger a su discípulo de esta amenaza que se oculta en las sombras y ayudarlo a encontrar la verdad, detrás de la guerra.



DAVID OROS

Fundador de New Dawn INC es una persona prepotente y manipuladora. Aborrece todo lo que no sea humano y tiene un solo objetivo, erradicar a toda criatura (aberraciones según él) de la faz de la tierra y mostrar así la superioridad humana. Aparte de ser el accionista principal de NEW DAWN es el actual gran maestro de la sagrada cruz del nuevo amanecer. Esta orden secreta se ha dedicado a cazar a las criaturas y magos desde la inquisición. David tiene grandes esperanzas puestas en su hijo y único heredero, Miguel ya que él está seguro de que el joven podrá acabar con todas las criaturas y los magos que aún se esconden en las sombras y así terminar la guerra de una vez por todas. David mide 1.68, es un hombre bajito y regordete. Usa siempre los trajes más finos debido a su alto cargo como ejecutivo de New Dawn. Tiene los ojos cafés y usa peluca para esconder su calvicie, propia de sus 64 años.

LA ORDEN DEL NUEVO AMANECER (NEW DAWN.INC):

En la actualidad, New Dawn.INC es una empresa biofármacotecnológica, la cual provee a la humanidad con todo lo que la ciencia puede aportar. Es líder en el mercado farmacológico y tiene numerosos asociados por todo el mundo. Es pionera en los campos de investigación de algunas ciencias como la física y la biotecnología. También investiga el desarrollo y la creación de armas químicas y tiene muchos recursos militares a su disposición. Sus dueños son seres humanos que se disfrazan de ejecutivos pero son conscientes de la realidad, vienen de un antiguo linaje que se dedica a cazar a las criaturas y magos en todo el mundo.

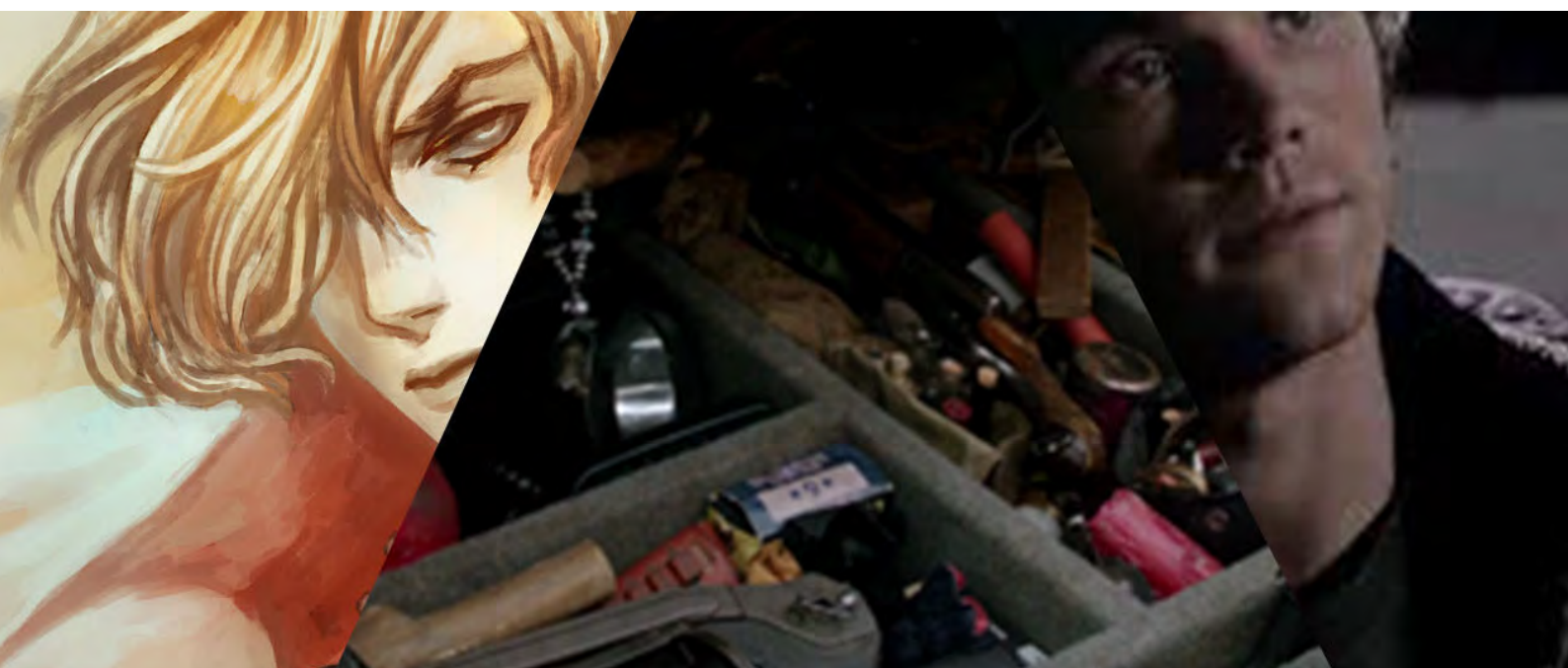


LEON:

Es el miembro más joven del Consejo, fue aceptado por su gran proeza en el campo de batalla. Leon es un huérfano de guerra, luchó en la primera guerra mundial y fue un soldado condecorado del imperio alemán. Ya que él solo, aun en vida, pudo destruir un búnker enemigo durante uno de los primeros desembarcos anfibios, en 1914, en la Península de Al-Faw, cerca del Golfo Pérsico. Es bueno en combate (de cualquier tipo), maneja todo tipo de armas y es el espía del Consejo vampírico y su músculo más poderoso. Los vampiros dicen que siempre está vigilante, como un cuervo y tiene un tatuaje de uno, en el hombro derecho. Siempre tiene ese brazo al descubierto ya que dice que el cuervo es lo último que logran ver sus víctimas. Leon tiene 120 años ya que fue transformado a sus 34 años, durante la guerra, por un vampiro inglés, el cual fue otra más de sus víctimas, Leon lo decapitó mientras este lo mordía y bebía su sangre. Leon es el actual discípulo de Valdur y en sus manos estará la supervivencia de toda la raza vampírica. Además, descubrirá verdades que ningún vampiro, criatura, mago o humano conocen. Mide 1.78 y, en vida, tenía ojos azules pero, como vampiro, prefiere siempre mantener sus ojos de color rojo.



MIGUEL OROS: Hijo único del multimillonario David Oros y único heredero de la sagrada cruz del amanecer. Fue instruido por varios maestros de artes marciales desde pequeño e inculcado a seguir la doctrina de la orden como Cazador. Es la estrella de la Orden del nuevo amanecer y el cazador más temido por las criaturas y los magos. Además, es un acaudalado chico entre su especie. Miguel odia a su padre pero lo respeta y admira por sus ideales. Él vio como su madre fue asesinada a manos de un vampiro (Neverius) y es por esa razón que decidió cazar a la abominación que mató a su dulce madre, así le tome toda la vida. Miguel mide 1.78, es moreno y tiene el pelo encrespado, es atlético y, siempre, usa traje deportivo. Lleva consigo sus instrumentos de caza, en la cajuela de su auto, en un compartimiento secreto. Miguel no sabe que su padre uso a su madre como carnada para atraer a Neverius e intentar matarlo y arrebatarle sus secretos. Esa noche, su padre fracasó pero vio en su hijo tanto odio que no le importó su fracaso. Desde ese momento supo que Miguel estaba destinado a acabar con las criaturas y los magos para siempre y así terminar la guerra. Miguel tendrá muchos encuentros con León durante la búsqueda de los primordiales y descubrirá verdades que su padre le ha ocultado, permitiendo así que su conflicto interno choque con el de León, con cada golpe que ambos crucen.



BAEL:

Es el actual líder y comandante del consejo vampírico, un demonio atormentador de humanos. Se dice que fue el soldado que clavo la lanza en el costado de Cristo y la sangre que salpico a su boca le dio vida eterna, como castigo por haber matado al hijo de Dios pero nunca ha contado nada sobre su vida como humano, así que puede ser verdad como, simplemente, una leyenda para que le tengan más respeto. Su edad exacta se desconoce pero tiene más de 1990 años. Bael mide 1.75, su pelo es blanco y largo, sus ojos son grises, como de cadáver. Su piel está pegada a sus huesos y aparenta ser un hombre decrepito pero es extremadamente poderoso y puede hacerse invisible a voluntad. Fue instruido en el arte de la magia por un nigromante muy antiguo. Es un gran estratega y un ser muy reflexivo, siempre lleva consigo un talismán circular con una piedra roja en el centro.

AGARES:

Es la mano derecha de Bael, su consejero y discípulo; fue convertido por Bael, en Roma, justo cuando el imperio de Constantino tomaba forma en el 330 D.C. Por sus cargos políticos y su gran astucia, como consejero de guerra, fue tomado por Bael como discípulo. Fue convertido por el mismo Bael, en un acto de piedad, tras liquidar a todo su batallón, una noche que viajaban hacia Constantinopla por Decreto imperial. Los romanos enterraron a Agares durante muchos años. Tras la invasión de los otomanos, Agares quedo en libertad y pudo seguir aprendiendo de su maestro. Mide 1.72, tiene el pelo blanco y su apariencia es la de un anciano. No es muy fuerte pero es muy bueno para manipular la mente de sus adversarios y acabar con su conciencia, a tal punto, de esclavizarlos con la mirada. Tiene siempre una espada con piel de cocodrilo en su cinturón romano.



AMON:

Es la mano izquierda de Bael. Está siempre pendiente de los miembros del Consejo y se dedica a poner las leyes de este. Amon es un vampiro un poco peculiar ya que no le gusta ser inmortal, detesta el día que fue convertido; él había matado a su familia y escapado con un gran tesoro del imperio Huno, se perdió en las montañas y fue ahí que un neófito vampiro sediento de sangre no supo bebérselo del todo y lo transformo, frustrando sus planes de escape, haciéndole creer que es un castigo divino por ser tan malo y codicioso en vida. Así fue como este vampiro ingreso a China y se dice que fue él quien fundo el mito del XIAN XI (vampiro chino). Mide 1.66 y siempre viste ropas tradicionales chinas. Puede exhalar fuego a voluntad. Aunque no pertenece a esta cultura, se apegó mucho a ella ya que desde ese día en el 460 D.C., vivió ahí, hasta ser encontrado por el consejo vampírico, en 1145.

BARBATOS:

Es un sanguinario vampiro que, en vida, sirvió en la nave de Barba negra, hasta ser tomado prisionero por la corona española en 1700. Durante un motín de la cárcel de Nueva Granada fue dejado en la celda, lo que le convirtió en una presa fácil para un hambriento vampiro que pasaba por la zona. Un sacerdote que vio el hecho impidió a la criatura que terminara con la vida de Barbatos y así fue condenado a vivir por siempre. Le gustaba matar humanos, ahora más, en especial a los sacerdotes. Es especialista en armas de fuego y es muy bueno encontrando tesoros y resolviendo conflictos por lo que la hermandad lo usa como mediador en caso de riñas internas que siempre se solucionan en combate.

ELIGOS:

Es un antiguo persa del 312 A.C. Lo que se conoce de él es que fue parte del Batallón de Gerges y ayudo a construir la Torre de Babel. Este vampiro no duda en contar su historia, como humano pero esconde muchos secretos y es muy misterioso. Él podría ser el líder del Consejo vampírico ya que es mucho más viejo que Bael pero, por alguna extraña razón, siempre se ha negado a estar en los altos cargos. Ama ser vampiro y ama el día que fue convertido ya que ha podido vivir la historia y ver todas las maravillas, como aquellas que ayudo a construir para su imperio. Eligos siempre es elegante y viste de acuerdo con lo que se usa en las épocas contemporáneas (siempre va con terno). Lo curioso es que no ha envejecido ni un solo día, se ve tal cual se veía a sus 43 años cuando fue transformado. Muchos piensan que ese es su don pero es parte de los secretos que oculta. Mide 1.80 y tiene los ojos rojos.



NAVERIUS: Fue convertido por Valdur durante la cuarta cruzada en 1240, era un caballero templario que juró lealtad a Dios pero al ver las atrocidades que la Iglesia cometía, renegó de la misma y decidió vagar por Tierra Santa buscando un propósito. Una noche, encontró a Valdur peleando contra los cruzados, al ver como los mataba, lleno de rabia, se unió a la batalla pero en favor del vampiro, salvandole la vida. Fue ahí que Valdur le contó lo que era. Él, al ser un fiel creyente, pensó que era Satanás quien le estaba ofreciendo la oportunidad de renegar de Dios. Neverius aceptó esa noche el “regalo de las tinieblas”. Luego, conocería la verdad y sería entrenado por Valdur, durante muchos años, hasta ser parte de la hermandad vampírica, en 1444. Desde entonces, Neverius vive una eterna cruzada en contra de la voluntad de la Iglesia y se ha educado para ser tan poderoso como Bael quien, por alguna extraña razón, lo tiene bajo constante observación. Bael piensa que Neverius es especial por un suceso que tuvo lugar el día que lo conoció. Esto está ligado con el extraño colgante que Bael lleva en el cuello. Neverius mide 1.75, tiene los ojos azules y el pelo negro, siempre viste como la ocasión lo amerite y no extraña nada de su pasado, sin embargo, tiene muy en cuenta las experiencias que vivió y ha aprendido a no cometer el mismo error 2 veces. Tras la muerte de Valdur es admitido en el Consejo vampírico como su sucesor y será la piedra en el zapato para NEW DAWN.INC ya que él descubrirá el potencial del virus que yace oculto en su especie. Es extremadamente listo, aprende enseguida y es muy analítico, piensa en todas las posibilidades antes de hacer algo y eso lo convierte en un adversario único para cualquier oponente, incluyendo al cazador Miguel.

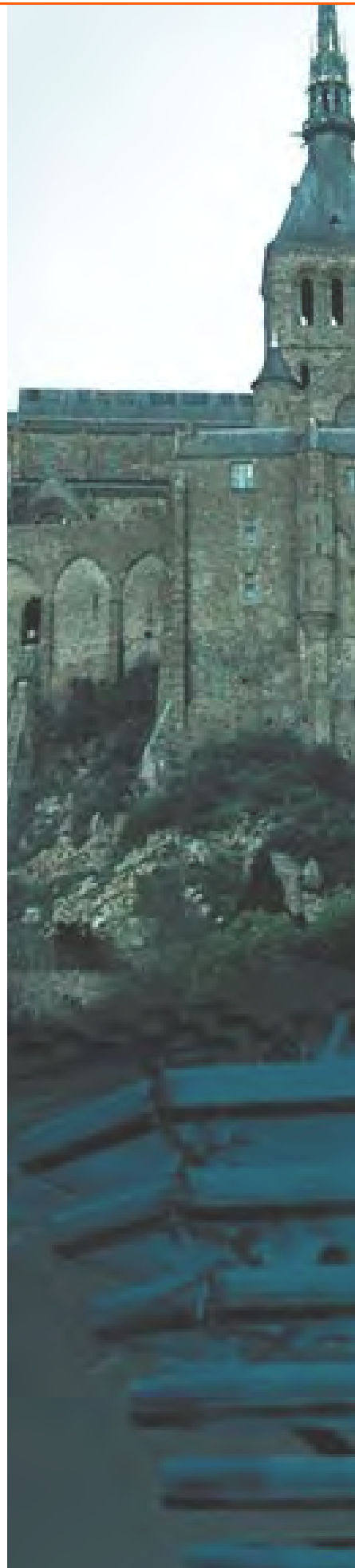
ANDRAS: Es un viejo mago. La magia ha estado presente siempre como una fuerza incomprensible por la humanidad. Desde la época de la inquisición los brujos, magos y brujas han sido perseguidos y detenidos por el ser humano, muchas veces sin razón alguna. Andras es una persona hipersensible a la magia. Desde pequeño fue educado por su madre, una bruja blanca, en las artes místicas. Por su protección, vivían en los bosques de Rusia, donde casi ningún humano podía llegar. Su madre se enamoró de un leñador y vivieron tranquilos hasta que New Dawn, una mañana, tocó a la puerta de su casa. El joven Andras tuvo que esconderse por orden de su madre, tras una pared falsa, presenciando como masacraban al leñador y quemaban viva a su madre. Desde ese día, Andras ha entrenado en todas las artes mágicas y ha jurado destruir a New Dawn sin importar el costo. Andras mide 1.70, tiene 66 años y es uno de los últimos magos que quedan en la tierra. Lleva siempre consigo amuletos de todo tipo y un libro de hechizos muy antiguo y poderoso.

DARIUS: Es el administrador y jefe de ceremonias en From the pinnacle to the pit, un bar que acoge a todo tipo de individuo, situado en el corazón de la capital del mundo. Darius fue un humilde campesino que trabajaba en los campos de cebada en Alemania durante 1889-1899, año en el que fue mordido por un Blutbad (hombre lobo). Los cambios en su ser fueron una calamidad para su vida, ya que hambriento devoró a toda su familia. Por esta razón, decidió alimentarse de aquellos (criaturas o hombres) que hacen el mal y buscan herir a las personas comunes. En el proceso, se declaró como una sede de neutralidad. Creó su bar y desde ahí vigila las acciones de todos aquellos que conspiran en las sombras. Darius tiene muchos talentos y una personalidad carismática que acoge a cualquiera que lo conozca. Es un traficante experto y ofrece cualquier servicio por un precio razonable, sin embargo, sigue manteniendo la humildad de un campesino lo que le permite ser imparcial y servir como mediador en algunos asuntos clandestinos. Mide 1.85m y tienen una complexión atlética, su piel es morena y es calvo por elección propia, ya que en su forma real tiene mucho pelo.

LOCACIONES – ESCENARIOS

LA ABADÍA DEL VAMPIRO

Durante la época de las cruzadas 1095-1492, los vampiros enfrentaron una persecución por parte de la sagrada orden del nuevo amanecer, la cual los llevo al borde de la extinción. Durante estas fechas se estableció la orden vampírica, la última congregación de vampiros en el mundo. Debido a la intensa guerra que libraban contra la humanidad los vampiros se unieron bajo un mismo techo para organizar sus fuerzas. La batalla estaba perdida pero ellos debían sobrevivir como especie. El Damasten Bael organizó la construcción de un templo oculto a plena vista del hombre común, un lugar que sirviera a los propósitos de anonimato de la orden vampírica y que permitiese a los vampiros sobrevivientes mantenerse ocultos y a salvo. Este refugio y sede de todos los vampiros del mundo se conoce como La abadía del vampiro. Una abadía tradicional europea, de arquitectura gótica, construida por monjes cristianos en 1111. Este sitio fue tomado por el Consejo vampírico en 1324. Bael se encargó de que la estructura fuera transportada hacia un continente desconocido por el hombre, piedra por piedra. Allí permanecería oculta a plena vista y los vampiros lograrían sobrevivir y planear un contra ataque a futuro. El tiempo transcurrió y en 1999 la abadía es un lugar turístico que oculta los cuarteles secretos del Consejo vampírico bajo tierra. Vampiros de todo el mundo encuentran aquí un refugio y ayuda para vivir en el mundo de los humanos, identidades falsas, dinero, propiedades, protección, alimento, entre otras muchas cosas como conocimiento y armas pueden ser encontradas dentro de la abadía.



THE TWILIGHT CITY

Fue fundada en 1624 por colonos ingleses, a unos cuantos kilómetros al sur de la abadía del vampiro. Esta ciudad se transformo en el centro del comercio entre América y Europa. En 1999 es conocida como la capital del mundo. El progreso en la ciudad ha causado que sea el centro del capitalismo. Por lo tanto, la pobreza y la riqueza en extremo abundan en sus calles. Los crímenes son el pan de cada día y al ponerse la noche la perversión, los vicios y la locura gobiernan el bajo mundo de la ciudad. La corporación New Dawn tiene su sede en la ciudad, un alto edificio en forma de obelisco, desde el cual David Oros observa el fruto del nuevo mundo que la orden del nuevo amanecer ha creado para gobernar. Al ser el centro del mundo, en la ciudad, conviven todo tipo de criaturas mágicas, magos y humanos. Obviamente los humanos desconocen de la existencia de las criaturas que caminan entre ellos. En la enorme metrópolis hay sitio para todos y New Dawn prefiere que así sea, de esta manera mantienen a sus enemigos vigilados y al menor descuido los eliminan, uno por uno. La ciudad esta viva, es un personaje más, el cual representa la realidad cruel de la guerra y todo lo que esta trae a las personas que se ven involucradas en el medio.



FROM THE PINACLE TO THE PIT

El bar administrado por Darius es el punto de perversión mas frecuentado de la ciudad. Aquí, humanos, vampiros, magos y todo tipo de criaturas se divierten y dejan salir sus instintos mas bajos. El lugar fue creado por la organización The Woofs de la cual Darius es el líder. Es una organización de traficantes y pandilleros, en su mayoría, hombres lobo que representan la neutralidad entre las especies. Al igual que la ciudad y la abadía del vampiro, From the pinnacle to the pit es un personaje más. El bar cambia de acuerdo con las necesidades de sus clientes, ofrece todo tipo de entretenimiento y, además, es la sede de reunión entre los dirigentes de ambos bandos en caso de que se quieran negociar acuerdos. Darius, está ligado al bar, ambos son uno mismo y ofrecen todo con el mismo propósito, el de controlar lo incontrolable. El bar oculta muchas cosas, tiene diferentes niveles a los cuales pueden acceder distintas especies para saciar sus necesidades. La gran cantidad de licántropos, convertidos por Darius durante casi cien años, le otorga la neutralidad que eligió. El construyó su ejercito desde las sombras, algunos dicen que las hordas igualan al número de población humana en Twilight city pero solo Darius conoce la verdad que oculta From the pinnacle to the pit.



ESTRUCTURA:

La serie Lagrimas de Sangre está basada en la estructura narrativa del viaje del héroe. Durante el transcurso de cada temporada viviremos la aventura de Leon y de Miguel, desde su respectiva perspectiva. Cada aspecto del mundo que les rodea es desconocido para ellos y para el espectador. Además, la trama se desarrollará en base a la estructura narrativa del viaje del héroe y los personajes irán ganando experiencia y conocimiento del mundo mientras persiguen sus objetivos, junto a sus aliados y enemigos.

La estructura narrativa del viaje del héroe consta de: Mundo ordinario; La llamada a la aventura; Rechazo de la llamada; Encuentro con un mentor; Cruce del primer umbral; Pruebas, aliados y enemigos; Acercamiento; Prueba decisiva; Recompensa; El camino de regreso; Resurrección; y Regreso con el "elixir".

Durante la primera temporada Leon será nuestro protagonista. Conoceremos el mundo fantástico de esta serie durante la época de 1999. La vida de Leon, sus metas y sus ideales tendrán un papel fundamental durante los primeros episodios, en los cuales descubriremos el mundo ordinario de nuestro protagonista.

ESTRUCTURA:

CONTINÚA

A medida que Leon descubra parte de las conspiraciones que se construyen a su alrededor, deberá decidir si rechaza esta aventura que se plantea ante él o si se embarca en un camino para conocer la verdad.

Así pues, descubrirá a sus aliados y enemigos y conocerá a Miguel, un cazador de vampiros que comparte un vínculo muy especial con Leon. Ambos, son la clave de la estructura de la serie ya que son los personajes principales y nuestro punto de vista como espectadores de esta. Cuando Leon y Miguel se enfrenten, mucho del mundo que desconocen saldrá a la luz y un faro de esperanza brillará en la costa para la hermandad de vampiros. Leon regresará a casa con el cáliz de este nuevo conocimiento y así, concluirá la primera temporada, abriendo paso al siguiente camino, el de Miguel, y su feroz búsqueda de la verdad en la segunda temporada.



ESTRUCTURA NARRATIVA - PRIMERA TEMPORADA

CAPÍTULO 1 – IRONÍA

Valdur, un miembro del Consejo vampírico es tomado como rehén por cazadores de la corporación New Down. Tras despertar en un antiguo edificio abandonado, Valdur deberá intentar sobrevivir al chip implantado en su cabeza que le impide alimentarse y llegar a casa, antes de que salga el sol.

CAPÍTULO 2 – REFLEXIONES

León, un miembro de la hermandad vampírica, investiga una misteriosa planta de procesamiento de New Dawn inc. Deberá llevar la información que encontró ante su antiguo maestro, sin embargo, se enterará de la muerte de Valdur y saldrá de las sombras del Consejo para mostrar su sed de venganza.

CAPÍTULO 3 – EL NUEVO AMANECER

David Oros, gran maestro de la orden del nuevo amanecer y líder de la corporación New Dawn, inicia a su hijo Miguel dentro de la orden. Miguel Oros, deberá encontrar y matar a Barbatos, un vampiro miembro del consejo, antes de que la noche termine, solo así, se convertirá en cazador y será aceptado por su padre y la orden.

ESTRUCTURA NARRATIVA - PRIMERA TEMPORADA

CAPÍTULO 4 – DUDAS

Leon habla con su maestro fallecido. Valdur le confía los secretos de la Orden y sus sospechas de una oscura conspiración. Leon, lleno de dudas y, comandado por la orden vampírica, deberá auxiliar a Barbatos, quien está siendo atacado por Miguel.

CAPÍTULO 5 – EL MAGO

Tras ser exiliado por su fracaso, Miguel, decide cazar a Barbatos y enmendar su error. Barbatos y Leon son conscientes del peligro y la conspiración del Consejo con New Daw. Por órdenes de Neverius, deciden contactar con un antiguo mago, el cual conoce la clave para ganar la guerra. Leon y Barbatos deberán encontrar a Andras y evitar ser atrapados por un furioso Miguel que busca su redención.

CAPÍTULO 6 – YING Y YANG

Tras su reunión con Andras, Leon y Barbatos deciden traicionar al Consejo en secreto y enfrentarse a la corporación New Dawn por su cuenta. Deberán regresar con la información del gen infernal (virus) para dársela a Neverius. Sin embargo, Amon apoya desde las sombras a Miguel y le otorga un arma para eliminar a su objetivo. Barbatos perderá la vida y Leon, tras ser rescatado por Andras, se verá obligado a retroceder, y ocultarse en las sombras, gravemente herido.

ESTRUCTURA NARRATIVA - PRIMERA TEMPORADA

CAPÍTULO 7 – ABRA CADABRA

Leon y Andras deberán escapar del cazador Miguel y llegar con Neverius antes de que amanezca. En el camino, Valdur, desde el amuleto logra comunicarse con Andras. El mago absorbe el alma del vampiro, curando así las heridas de Leon y obteniendo una visión de dos posibles futuros.

CAPÍTULO 8 – EL PODER INTERIOR

Miguel es aceptado por su padre y condecorado por haber matado a Barbatos, sin embargo, algo ha cambiado en el joven cazador; mientras León y Andras se reúnen con Neverius. Él usa la información del gen infernal para convencer al Damasten Bael de que existe una forma de concluir la guerra. Bael y Neverius están de acuerdo en que Leon debe ser quien busque a los primordiales y encuentre el gen infernal, para desarrollar un virus que acabe con la humanidad y con la guerra de una vez por todas.

ESTÉTICA

ARTE

Propuesta del director: El arte en Lagrimas de Sangre debe ser manejado desde una paleta de colores oscuros. Conforme la historia vaya avanzando, la paleta debe cambiar, progresivamente, hacia tonos medios. Y, en su final, los tonos claros deben predominar. Para la primera temporada, se sugiere el uso de colores oscuros y solamente en el capítulo final se harán presentes los tonos medios. Esto va ligado con la premisa de la serie; la luz en el color representa la verdad, el conocimiento, las metas alcanzadas. Es por esto que todo empieza en obscuridad y termina en luz dentro de Lagrimas de Sangre “la búsqueda de la verdad conduce a la paz interior”.



ESTÉTICA

ARTE CONTINÚA

Maquillaje: El maquillaje de la serie variará de acuerdo con cada capítulo, cubriendo las necesidades de cada personaje, sin embargo, un estándar de maquillaje se encuentra reflejado en las tribus urbanas de la época. Los Punk, los Yuppies, los Góticos, los Raperos y la cultura popular de la época marcaran el estándar de maquillaje dentro del mundo de la serie. Siempre reflejando la disconformidad y la rebeldía que implica un desapego de la normativa social. Además, siempre se mantendrá la tendencia Edgy en el maquillaje debido al tono oscuro de la serie.



ESTÉTICA

ARTE CONTINUÚA

Vestuario: Ya que Lagrimas de Sangre es una serie basada en la década de los 90s, el vestuario tendrá que ser ajustado a la época. Las prendas no entalladas (flojas-edgy stile) predominaran dentro de la vestimenta entre la población. Teniendo siempre en cuenta la estética oscura de la serie, el vestuario siempre se guiará por modas basadas en tribus urbanas que reflejen esto. Mientras que los trajes de casimir con hombreras semi entalladas serán la vestimenta de los humanos como los que componen la corporación New Dawn. Ahora bien, para los Vampiros la vestimenta cambia de acuerdo con su personalidad y se ajustara a la teoría de color antes expuesta, durante cada capítulo.



SONIDO

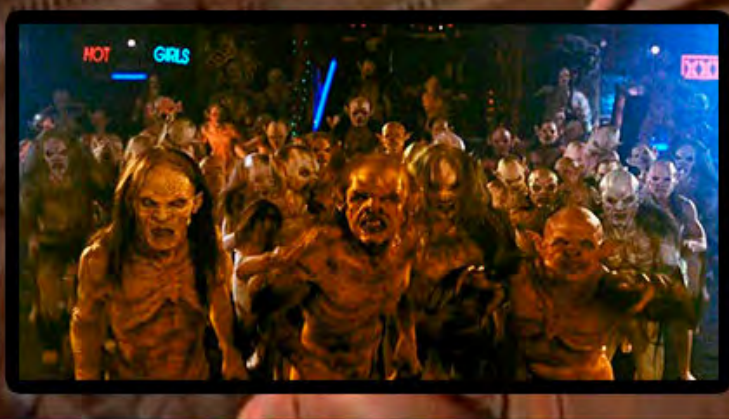
Propuesta del director: El sonido es la otra mitad fundamental para cualquier producción audiovisual. En el caso de la serie Lagrimas de Sangre se busca generar un ambiente de la década de los noventa, asociado con el terror y la depresión. El mundo que se vive en la ficción representa una distopia controlada por la avaricia, el poder y los bajos instintos del hombre. El sonido debe representar un agobio y depresión capaces de transmitir estos sentimientos en el espectador. Para ello se recomienda mantener siempre en contraste el silencio con los folios de las acciones. Llevar la composición sonora junto con los acontecimientos descritos en los guiones de cada capítulo. Lo más importante es mantener la tensión y el suspenso durante las escenas para que se pueda conectar al espectador con los sentimientos de los distintos personajes. Ahora bien, en cuanto a la composición musical para la banda sonora de la serie. Se recomienda implementar recursos de la época como el sintetizador en instrumentos eléctricos y un toque de instrumentos de viento y cuerdas para las escenas de drama. El punk y el heavy metal son géneros musicales que florecieron en esa época y canciones como pull me under de Dream theatre o Get Your Body Beat de Combichrist son buenos ejemplos del contraste entre las sensaciones que busca transmitir la serie Lagrimas de Sangre.

FOTOGRAFÍA

Propuesta del director: Lagrimas de sangre ocurre en la época de los 90s. Es mi intención como director el recrear la imagen de esa década desde el estilo de las viejas series de televisión. Los cuentos de la cripta y Buffy la cazavampiros son series que se produjeron en los años 90 y tienen una estética visual que va acorde a Lagrimas de Sangre. Además, películas como From Dusk till dawn, The prophecy (1995), In the mouth of madness y Tales from the crypt: Demon knight. consiguen una estética visual basada en una temperatura de color fría y un aspect ratio de 4/3 que sitúa al espectador en la época de los 90. También se debe tener en cuenta, que, al recrear otra época, los valores de plano cerrados y medios facilitan la producción y proyectan mejor las acciones de los personajes. Por ultimo, se debe considerar el grano del filme, en aquellos días las cámaras digitales recién empezaban a aparecer en el mercado. Esta “nueva tecnología” tenía una resolución de video bastante baja. En el mejor de los casos se llegaba a grabar en 720x480 y sería ideal asemejar de alguna manera esa resolución. Obviamente este aspecto puede ser manejado post producción.







10. ANEXO E: GUION DEL SEGUNDO CAPÍTULO

Lágrimas de Sangre Cap 2 - Reflexiones

Escrito Por: Jorge Martínez

USFQ

1

EXT.FÁBRICA.ATARDECER

Un hombre vestido con un mono blanco que tiene las iniciales N.D.Inc en la espalda y una mascarilla que cubre su rostro, empuja un carrito de carga, con contenedores, hacia la entrada de una planta de procesamiento cerrada por una gran lanfor de metal.

Mientras, saluda con algunos de los trabajadores del lugar.

TRABAJADOR

Buenas tardes Bety, hola Jon.
¿Terminando la jornada?

BETTY

(Asiente con la cabeza)

JOHN

¿Última carga del día?

TRABAJADOR

Sí, la última, mi espalda me mata,
no se si podría con otra más.

JOHN

(bromea)

Otro día, otra moneda ¿no?

TRABAJADOR

(mientras se aleja)

Así es compañero. jaja

El hombre se dirige hacia la entrada, deja el carrito frente a la lanfor. Con su mano derecha, desprende la tarjeta de identificación del colgante de su cuello.

La toma con su mano izquierda y se dirige hacia un panel electrónico, situado en el lado izquierdo de la gran entrada de metal.

Oprime un botón.

VOZ DE PARLANTE

(off)

Identificación requerida

El hombre desliza la tarjeta por el panel y vuelve a oprimir el botón.

VOZ DE PARLANTE

Personal de carga, acceso
concedido.

(CONTINÚA)

La gran lanfor de metal se abre, lentamente, y tras ella las maquinas y los empleados de la fabrica se encuentran laborando.

El hombre pone sus dos manos en la zona lumbar de su espalda y realiza un pequeño estiramiento.

TRABAJADOR

Este empleo va a acabar conmigo.

Retoma su posición frente al carrito y lo empuja con fuerza mientras cruza la entrada.

2

INT.FÁBRICA-SECCIÓN DE CARGA.NOCHE

Los contenedores están apilados en estanterías, las máquinas ya no se escuchan y solamente el ruido del metal de los tanques, chocando con el acero de las estanterías, retumba en el lugar.

TRABAJADOR

(suspira)

Listo! Ese fue el último.

Se quita la mascarilla, con su mano derecha baja la cremallera del traje blanco y se lo retira con cuidado para colgarlo en la percha de una pared en el fondo de la habitación. Lo cuelga, mira en todas direcciones y escucha un ruido proveniente de las estanterías. El hombre inspecciona con la mirada, pero no ve nada.

El ruido se escucha nuevamente.

TRABAJADOR

(gritando)

He, John ¿eres tu?

No obtiene respuesta y se dirige hacia las estanterías. El lugar está oscuro, no distingue bien qué pero hay algo moviéndose entre los contenedores, parece ser una figura humana.

El hombre camina hacia la figura.

TRABAJADOR

He, colega, ¿que haces aquí,
trabajando horas extras?

Venga, que ya es hora de ce...

Unos brillantes ojos rojos giran rápidamente hacia el hombre, una mano se extiende y aprieta el cuello del sujeto muy deprisa; con fuerza y lo levanta.

(CONTINÚA)

El hombre lucha, sujeta el brazo de su agresor, mientras patalea.

Unos ojos brillan con intensidad en la penumbra.

El hombre deja de luchar, su cuerpo se relaja como un muñeco en las manos de un titiritero. La mano que sujeta el cuello desciende hasta posar al hombre en el suelo.

La figura misteriosa se revela. Un hombre con una mirada carmesí penetrante vestido con un abrigo negro (Leon) da un paso hacia su marioneta. Se acerca a su oreja.

LEON

(susurrando)

Dime ¿Qué es este lugar?

TRABAJADOR

(Hipnotizado)

Instalaciones para el nuevo amanecer. Área de carga.

LEON

¿Qué hay en los contenedores?

TRABAJADOR

Gas N4 muy tóxico, mantener precaución al manipular contenedor.

LEON

¿Para qué es el gas?

TRABAJADOR

...

LEON

¿Donde están los archivos?

TRABAJADOR

Segundo piso, última puerta a mano derecha.

LEON

Vete a casa, deja la puerta abierta al salir, entregame tu identificacion.

3 INT.FÁBRICA-ARCHIVOS.NOCHE

Leon examina los archivadores del lugar y busca entre las carpetas.

La luz de luna entra tenuemente por la ventana y se proyecta en un escritorio frente a los archivadores.

Leon toma un plano, lo abre con prisa y lo despliega en el escritorio.

En el plano azul se pueden ver dibujos de piezas e instrucciones para su ensamblaje.

LEON
C.H chip. Prototipo...

Leon deja el plano en el escritorio y se dirige a la computadora.

Introduce en el motor de búsqueda N4. Una pantalla se despliega con información relacionada. Leon envía el archivo a imprimir.

4 INT.ABADÍA DEL VAMPIRO.DÍA

Leon observa la ciudad a través de un cristal, el sol esta apareciendo por el horizonte y la sombra de algunos edificios se marca en las calles repletas de gente y tráfico. Leon cruza sus brazos y recorre la ciudad con la mirada.

De repente la imagen se distorsiona y se muestra de una manera intermitente, como una interrupción de señal en televisión. Leon acerca su mano al cristal y apunta un par de golpecillos suaves con la punta de la uña de su dedo índice. La imagen retorna a la normalidad.

VOZ DE PARLANTE (FEM.)
Se les recuerda a nuestros mecenas de recolección que la sangre no puede provenir de personas enfermas con el nuevo virus de influenza.

Además, la reunión del consejo programada para el día de hoy a las diez am se ha adelantado, todos los miembros del consejo diríjense de inmediato a la sala del trono.

La voz en el parlante retumba por todas las instalaciones y continúa brindando indicaciones. Leon se gira rápidamente y camina de prisa hacia una enorme puerta al final del pasillo.

(CONTINÚA)

Al llegar frente a esta una luz roja es proyectada sobre él, recorriéndolo de pies a cabeza.

VOZ DE PARLANTE

Maestro de armas. Acceso concedido.

La gran puerta se abre lentamente frente a Leon, revelando un extraño pasillo con diez cápsulas de dos metros de altura por un metro de ancho, cinco de ellas a cada lado del pasillo.

En el piso, frente a las cápsulas, se aprecia un drenaje metálico que dibuja dos líneas rectas hasta el final del pasillo.

Al fondo, un arco de piedra, muy antiguo, con un grabado escrito en sumerio da paso a una habitación circular con diez tronos de piedra en su ruedo.

BAEL

(a lo lejos)

... No estamos en condiciones de retribuir estas acciones de guerra.

AGARES

Mi señor, el muchacho es imprudente y no tendrá medida en sus acciones, él seguramente...

Leon cruza el umbral del arco y se dirige frente al trono del medio, en el cual, se encuentra sentado el Damasten Bael.

Leon hinca la rodilla izquierda, mientras, apoya su codo sobre su muslo derecho y con un gesto de reverencia, aparta su gabardina con su mano izquierda. Su cabeza permanece agachada.

BAEL

Levanta hermano y toma tu lugar en el consejo.

Leon se dirige al trono que le corresponde, el cuarto a la derecha de Bael. Mientras toma asiento, recorre a los demás tronos con la vista, dos asientos se muestran vacíos.

BAEL

La reunión del Consejo da inicio.

Leon levanta una ceja y frunce el seño mientras mira en dirección a uno de los tronos vacíos al otro lado de la habitación.

BAEL

Hermanos, hoy los he llamado ante mi, con antelación. Hoy la hermandad ha recibido un golpe terrible, nos encontramos en momentos de incertidumbre y debemos permanecer unidos. Hoy, más que nunca, el Consejo debe ser el pilar de la Hermandad y debemos mantener el orden y la compostura por sobre la ira y el resentimiento.

Neverius se pone de pie súbitamente y se dirige hacia Bael, hinca la rodilla y mira fijamente al Damasten.

NEVERIUS

Le suplico, mi señor, que terminemos pronto con esto.

Todos miran atónitos hacia Neverius. Leon aprieta sus puños con fuerza y se inclina bruscamente, apoyándose en sus rodillas.

BAEL

Insolente como lo fue en vida tu maestro. Espero hayas aprendido también otras de sus cualidades.

Así es hermanos, Valdur ha muerto, seguramente a manos de nuestros enemigos. Aún es pronto para aclarar el hecho, pero Neverius lleva razón en querer ocupar el puesto de nuestro difunto hermano, junto con las responsabilidades que resguardan a nuestra hermandad. Ante este inminente peligro, yo, Bael, tercer Damasten de la Hermandad Vampírica, te nombro Neverius, miembro del Consejo. Ocupa tu asiento hermano.

TODOS (EN CORO)

Que así sea.

Leon respira agitadamente y mira a Neverius tomar el puesto que le correspondía a Valdur.

Los ojos carmesíes de Leon brillan con intensidad, su respiración se agita cada vez más. Se yergue en su asiento como un perro guardián en espera de una señal de ataque.

(CONTINÚA)

Intercambia miradas con Neverius y este le hace una señal con la mano de manera sutil, como si acariciara el espacio vacío frente a él.

BAEL

De momento solo puedo ofrecerles duelo por nuestro hermano caído. Pediré que Neverius, Agares, Amon y Eligos permanezcan en la cámara. El resto se puede retirar.

Leon, Andras y Barbatos se levantan y se dirigen hacia la salida.

BAEL

Leon.

Ante la llamada, Leon se queda quieto frente al arco de piedra, de espaldas a Bael. Sus puños aprietan con tanta fuerza que parecen hinchados, como si fueran a explotar de repente.

BAEL

No hagas nada estúpido, recuerda, somos sombras de momento.

Leon, levanta la mirada y sigue en dirección a la gran puerta al final del pasillo, la cruza, y esta se cierra, dejando a los viejos vampiros dentro.

5

EXT.FÁBRICA.NOCHE

Las llamas se ven en todas las instalaciones, retumban junto con las explosiones que provienen de la bodega de carga, tras la gran puerta de metal, que yace en escombros.

La sangre recorre el camino hacia la entrada, los cuerpos de los empleados se apilan a lo largo del camino, un carro de carga lleno de tanques rotos y quemados reposa frente a la puerta.

VOZ DE PARLANTE

Acceso denegado... Acceso denegado... Acse den do...

Una alarma suena levemente en el interior, de repente, una gran explosión destroza lo que queda de la gran lanfor de metal, un cuerpo calcinado cae al piso junto al carro de carga.

Leon sale de entre las llamas como una sombra ante el fuego, aparta el carro de carga, de una patada y pisa el cráneo del cuerpo que tiene a sus pies, éste explota como si fuera una sandía fresca que es aplastada por una aplanadora.

(CONTINÚA)

Leon levanta la mirada hacia el cielo de espaldas al incendio.

LEON

De momento, de momento soy la
sombra de las llamas que inundan mi
ser.

6 EXT.FÁBRICA-ENTRADA.NOCHE

Leon avanza sin mirar atrás hasta llegar a una cabina de guardianía manchada con sangre en su interior y exterior.

El vidrio lateral, que no esta roto, refleja una extraña luz de color rojo.

Leon se detiene, agacha ligeramente la cabeza hacia su pecho y se abre los botones de la gabardina, con su mano derecha, la cual esta empapada en sangre seca.

La gabardina se abre, revelando un amuleto que cuelga del cuello de Leon. Un rubí carmesí que resplandece de manera intermitente llama la atención del vampiro.

Leon lo toma con suavidad, retira el collar de su cuello y analiza el amuleto.

En la superficie que reflejaba el resplandor ahora se ve una figura en la misma posición de Leon.

VALDUR

Cuanto tiempo chico.

Leon gira la cabeza con rapidez hacia el vidrio y deja caer el colgante al piso.

FADE TO BLACK