

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas**

**UN JUEGO DE NIÑOS  
PROYECTO DE FICCIÓN**

**Bryan Patricio Carrascal Ramos**

**Licenciatura en Cine y Video**

Trabajo de titulación presentado como requisito  
para la obtención del título de  
Licenciado en Cine y Video

Quito, 21 de diciembre de 2017

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ  
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

**HOJA DE CALIFICACIÓN  
DE TRABAJO DE TITULACIÓN**

**Un juego de niños**

**Bryan Patricio Carrascal Ramos**

Calificación:

Nombre del profesor, Título académico

Arturo Yépez, M F A

Firma del profesor

---

Quito, 21 de diciembre de 2017

## 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.

Firma del estudiante: \_\_\_\_\_

Nombres y apellidos: **Bryan Patricio Carrascal Ramos**

Código: 112442

Cédula de Identidad: 1720487410

Lugar y fecha: Quito, 21 de diciembre de 2017

## RESUMEN

La vida está llena de situaciones que se pueden trasladar a la gran pantalla. Desde la banalidad de la rutina hasta lo exquisito de la intimidad. El cine cuenta historias a través de sentimientos y emociones con las que la audiencia se pueda identificar.

Este proyecto de titulación es un cortometraje en el cual se emplearon los conocimientos recopilados en 4 años de carrera. “Un juego de niños” se basa en las experiencias y emociones personales del autor, durante su infancia. La historia se centra en la relación entre Martha y su hijo Dany. Su relación se pone a prueba cuando Dany empieza a comunicarse con un extraño a través de su radio. Las sospechas y miedos de Martha se intensifican cuando eventos sobrenaturales suceden alrededor de Dany. El clímax de la historia se presenta cuando Martha decide confiar en Dany y juntos enfrentan lo desconocido.

Dentro de este proyecto se encuentran los reportes de producción y las notas del director que relatan la concepción del proyecto, la investigación realizada y los principales referentes. Esta tesis ofrece una mirada a la experiencia con el proyecto y los aprendizajes que dejó este proyecto de titulación.

*Palabras clave:* historia, infancia, emoción, experiencia, cortometraje.

## ABSTRACT

Life is full of situations that could be translated to the silver screen. From the mundanely of the routine to the delights of intimacy. Film tells stories through feelings and emotions that audiences can relate to.

This thesis is a short film, which uses the knowledge compiled in 4 years of major. "A child's game" is based in the personal experiences of the author during his childhood. The story is centred on the relationship between Martha and her son Dany. Their relationship is put to a test when Dany begins to communicate with a strange through his radio. Martha's suspicion and fears intensify when supernatural events take place near Dany. The climax of the story happens when Martha decides to trust Dany and together they face the unknown.

Inside this project are the production reports and director's notes that tell how the project started, the research that was made and the main references used. Conclusions detail the experiences within the project and the knowledge this thesis leaves.

*Key words:* Story, childhood, emotion, experience, short film.

## Tabla de Contenido

<b>Introducción (Notas del Director).....</b>	<b>8-12</b>
<b>Desarrollo del Tema.....</b>	<b>13-169</b>
Carpeta de Preproducción.....	13-96
-Lista de equipos firmada por profesor.....	13
-Guión Subrayado.....	14-26
-Guión desglosado de bit a bit.....	27-50
-Desglose de Producción.....	51-61
-Cronograma de Preproducción.....	62-64
-Tiras de producción y Plan de Rodaje.....	65-66
-Presupuesto real y de gasto.....	67-71
-Llamados.....	72-77
-Lista de planos.....	78-80
-Cronograma de planos.....	81-86
-Plantas arquitectónicas de sets por escena y puesta de cámara y movimiento actoral.....	87-93
-Lista de equipo técnico (Crew).....	94
-Contratos de locaciones.....	95-96
Reportes de Producción.....	97-153
-Reportes Cámara.....	97-102
-Reportes Sonido.....	103-108
-Reportes Script.....	109-150
-Reporte de Progreso diario Producción.....	151-153
Entrega Producto Final.....	154-169
-Cesiones de derechos de música e imágenes.....	154-156

-Lista de Créditos.....	157-159
-Sinopsis 200 palabras.....	160
-Sinopsis 100 palabras.....	161
-Sinopsis 50 palabras.....	161
-Fotos de producción.....	162-166
<b>Referencias Bibliográficas.....</b>	<b>167</b>
<b>Películas Referenciadas.....</b>	<b>168</b>
<b>Anexos.....</b>	<b>169</b>

## INTRODUCCIÓN

### INTRODUCCIÓN (NOTAS DE DIRECTOR)

#### “UN JUEGO DE NIÑOS”

Este cortometraje está inspirado en la nostalgia hacia la infancia. Una de las tendencias fílmicas de esta década, la añoranza del pasado despierta sentimientos y recuerdos en el espectador. Como director, fue interesante moldear esta historia en base a mis propias experiencias y volver a vivir momentos de mi niñez.

Basado en una historia corta de Ray Bradbury (“Zero Hour”), “Un juego de niños” muestra los sucesos desde el punto de vista de Martha, la madre. Dany, su hijo, ha estado recibiendo instrucciones por parte de un ser extraterrestre (Dritt). Para Dany, lo que está haciendo es parte de un juego, no es real. Martha poco a poco va comprobando la existencia de Dritt y como este representa una amenaza para ella y su familia. La cordura de Martha es puesta a prueba. Al mismo tiempo, su relación con Dany se va deteriorando. Durante el clímax, Martha descubre que Dany siempre le dijo la verdad. Pero es muy tarde, porque Dritt ya llegó por ellos.

Mi gusto por contar historias nace de mis padres. Uno de mis recuerdos más felices es cuando a la hora de dormir mis papás se turnaban para contarme todo tipo de historias inventadas. Al cerrar los ojos, podía visualizar lo que me contaban y vivir las experiencias de esos héroes. Era un momento en el que me convertía en el protagonista de mi propia aventura. Al crecer, decidí que esto era lo que yo quería hacer y encontré en el cine la manera en la que quiero contar historias.



Dentro del cortometraje se exploran las relaciones familiares y los estereotipos que existen en nuestra cultura. La ama de casa, el hombre que vive para su trabajo y el niño incomprendido y raro. Me basé en estos perfiles de personajes para mostrar la distancia familiar que existe entre mis personajes. En la actualidad, la relación entre padres e hijos no es tan fuerte como antes debido a la falta de convivencia.

La inspiración para los personajes nace de mi relación con mi madre. Durante mi niñez, mi papa viajaba mucho y la figura paterna caía en mi madre. Ella nos crió a mis hermanas y a mí. Siento que mi mamá no solo fue mi guía sino también mi mejor amiga. Ella me convirtió en la persona que soy ahora.

Una de mis pasiones es la ciencia ficción, es mi género favorito. Lo que me atrae de la ciencia ficción es que existe la posibilidad de que el futuro que plantea ese tipo de películas suceda de verdad. Además tengo afinidad con la tecnología por lo cual me fascina ese mundo y trato de acoplar eso a mis historias.

El corto se maneja en una línea entre ciencia ficción, suspenso y horror. A pesar de eso, se busca que la historia no se perciba tan oscura. Tome como ejemplo filmes como *Super 8* (2011) y *Midnight Special* (2016) para crear el "mood". Estéticamente poseen varias influencias de películas de culto. Para mi, es un reto realizar un cortometraje de ciencia ficción, ya que es un género que posee varias reglas sobre la combinación entre la realidad y la fantasía.

Otro de los desafíos de esta filmación fue trabajar con niños. Al ser muy jóvenes les cuesta trabajo concentrarse. Muchos de ellos no eran actores y no estaban acostumbrados a tanta atención. Dirigir a niños probó ser un reto, especialmente en el parque donde se desarrollaba la mayoría de sus escenas. Sin embargo, fue una experiencia gratificante y me sirvió para fortalecer mis conocimientos en dirección de actores.

Este cortometraje sirvió para probarme como director de cine. Para mí fue difícil tomar decisiones, porque muchas veces soy inseguro en cuanto a lo que quiero. Sin embargo, gracias a mi equipo de trabajo y preparación tuve la confianza para dejar que realicen su trabajo. Se entendió bien la visión que tenía para el cortometraje y la buena relación con las cabezas de trabajo, permitió que cada aporte o sugerencia fuera para enriquecer al cortometraje.

### Aspectos técnicos

#### Arte

Al ser un corto de ciencia ficción predominan los colores azules y/o verdes. Los cuales empiezan a aparecer de a poco junto con los elementos sobrenaturales. Uno de los retos del proyecto fue captar la figura del alienígena y que el “muñeco” que los niños realizan se sienta creíble y a la vez funcione para que el extraterrestre se vea intimidante.

#### Vestuario

La idea es que el vestuario conjunto con la paleta de colores nos permita conocer las emociones y personalidad del personaje. Martha es una ama de casa, por lo cual está

acostumbrada a utilizar ropa casual, como blusas con pantalones. Se escogió el color rosa para resaltar su feminidad y mantener la imagen de mujer de clase social medio alta. Para la escena que ella despierta se llegó a un acuerdo para que use pijama por comodidad.

Dany es el más complicado de conocer a través de su vestuario. El utiliza camisas rojas y un jean. Se decidió que utilice camisas para evitar que se transmita la idea de que Dany es muy niño. Para el alienígena, utilicé el diseño de un traje especial de cuerina y la fabricación de una máscara.

### **Maquillaje**

Por maquillaje se destaca la escena en que Dany se comunica con Dritt. La propuesta era crear en Dany un aspecto tenebroso, por lo cual se utilizó el maquillaje para incrementar imperfecciones y dar más palidez al rostro.

### **Fotografía:**

Para la iluminación se planeó empezar con todo en High key ( clave alta), casi sin sombras o con sombras muy leves. Que llegue a un punto en que parezca quemado pero que no se lave la imagen. Este es el look que se emplea en algunos comerciales para mostrar un “mundo perfecto”. Poco a poco según avanza el corto las sombras se vuelven más pronunciadas e irán envolviendo a los personajes.

La temperatura de color de la misma forma tendrá una progresión en la que va cambiando de calor a frío, haciendo que se vuelva más azul y tenebroso. En cuanto a planos, tratar de cubrir la mayoría de diálogos y acciones con madre e hijo respetando la relación de

tamaño. Realizar planos abiertos para mostrar el espacio y varios detalles para apreciar el arte y tener con que cortar en edición.

Se sugiere poco movimiento o movimientos estáticos y robóticos. Las escenas en las que se pueden integrar una secuencia como el parque o la “pesadilla” de Martha buscar que por cámara nos adentremos a este mundo ficcional. Se propone planos cerrados y a distancia para poder enfocarnos en un punto de interés.

#### **Sonido:**

La balada del principio del corto está como referencia. Este acompañamiento musical ayuda en la secuencia de introducción del personaje y entra un poco en el cliché de madre normal de los suburbios. En el parque, el sonido provocado por el viento y los movimientos de los niños deben estar marcados. No se busca depender de la música sino que el sonido de las acciones sea el que guía la escena.

Es importante tener en cuenta efectos de sonido que se sientan reales con la trama. Especialmente las escenas “extraterrestres”. El sonido agudo y la estática, nos sirven para crear incomodidad. El silencio para incrementar la tensión del momento, especialmente en el final.

#### **DESARROLLO DEL TEMA**

#### **UN JUEGO DE NIÑOS**

## Carpeta de preproducción

### Lista de equipos

#### Lista de Equipos Tesis Bryan Carrascal

##### Kit Sonido Tesis

##### Kit Cámara Tesis

- Fotómetro 1

##### Gripería Tesis:

- Banderas Grandes 2
- Banderas Pequeñas 3
- Banderas Medianas 1
- Ceferinos Pequeños 4
- Ceferinos Grandes 4
- Bases de Piso 2
- Galletas 12
- Centruies Grandes 4
- Centuries Pequeños 4
- Trinches 2
- Rebotes espuma flex 2
- Rebote Redondo 1
- Sand Bags 12
- Mafer 2
- Clamps 3
- Apple Boxes Full 4
- Apple Boxes ½ 4
- Rollos de CTB-CTO-ND (3/9), rebotes, colores magenta, verde, papel mantequilla.
- Papillón
- Extensiones
- Slider

##### Iluminación:

- 2 Kits Arri Mixtos
- Arri 2K
- Rebotes
- Luz Led Suelta

### Guión subrayado

Un juego de niños

Revisión 3

By

Bryan Carrascal

Zero Hour Ray Bradbury

+593 998045589

## Revisión 3

1 INT. COCINA - TARDE 1 \*

La radio está prendida y se escuchan las noticias. \*

ANUNCIO RADIAL (VOZ EN OFF)

Continúan los reportes de apagones  
en distintos sectores de la ciudad.  
Las autoridades aún no tiene  
respuesta a estos sucesos extraños  
que se están volviendo cada vez más  
comunes...

Una mujer se acerca a la radio y cambia de emisora. Suena  
una balada.

Martha Gómez (40) está terminando de cocinar la cena. Raya  
el queso. Corta los vegetales. Coloca la pasta y vierte la  
carne en el plato. Decora con orégano. Se escucha el sonido  
de la puerta abrirse. Dany(11) entra corriendo a la casa,  
abre la puerta de la alacena y toma una funda de platos de  
plástico. Esta hablando a través de un walkie talkie.

DANY

Ya tengo todo, solo me falta el  
aluminio. Cambio

Acomoda una silla, se sube en ella y empieza a abrir los  
cajones de la despensa. Dany saca el contenido los cajones  
y pone el walkie en el mesón. \*

DANY

Mamá, ¿donde está el papel  
aluminio? \*

MARTHA

En los cajones, debajo del  
microondas.

Dani sigue buscando pero no lo encuentra. La Sra. Gómez se  
acerca al cajón, lo abre y saca el papel aluminio. \*

MARTHA

Dany, ¿para que quieres todas estas  
cosas? \*

DANY

Es que estamos construyendo un arma  
poderosa para un amigo. \*

Martha se detiene a mirarlo por un momento. Dani estira la  
mano. Ella sonrío y le entrega el aluminio. \*

Dany sale por la puerta de la cocina. \*

(CONTINUED)

CONTINUED:

Revisión 3

2.

Martha abre el horno y mete la comida dentro. Se saca el delantal y se lava las manos. Se sienta en la mesa y se sirve una copa de chardonnay.

El walkie de Dani empieza a sonar. Se escucha estática, la señal viene y va. Martha regresa a ver al aparato. Se levanta y se acerca para tomarlo. Dani entra a la cocina y toma rápidamente su walkie.

Martha se vuelve a sentar. Dany coloca todas sus cosas en una bolsa.

MARTHA

Dany, tienes que salir a jugar justo ahorita?

DANY

(irritado)

Si, mamá. Mis amigos me están esperando.

MARTHA

Bueno. Pero, por favor no te demores. La cena ya esta casi lista.

DANY

Si, ma.

Dany vuelve a salir por la cocina. Martha se sienta de nuevo en la cocina y se sirve un poco más de chardonnay.

2	UNIDA A ESCENA 4	2
3	(ELIMINADA) MARTHA HABLA CON OTRAS MADRES	3
4	EXT. PARQUE - ATARDECER	4

(Dany se reúne con sus amigos en el parque. Todos empiezan reunir las cosas que trajeron de sus casas. Los niños toman los utensilios y los juntan con pegamento. A su alrededor se encuentra varios radios y antenas formando una especie de circulo. Todas las antenas están apuntando hacia el centro del circulo.)

Dany dirige a los otros niños. Algunos cortan papel, otros tuercen alambres, todos tienen una ocupación. Los niños moldean partes de un muñeco. Dany coloca al muñeco en el centro del circulo.

\* Esto sucede fuera de cámara.

(CONTINUED)



CONTINUED:

Revisión 3

3.

----- \*  
 Martha llega al parque y se acerca donde están los niños. Observa desde lejos lo que los niños hacen. \*

Los niños se sientan en un círculo alrededor de muñeco. Dany enciende un radio viejo y todos los radios comienzan a captar esa señal. \*

DANY \*

Ahora, sus posesiones. \*

Los niños se acercan y ponen cosas junto a Dany. Una pelota de beisbol, una figura de chicle, un collar, etc. Dany toma las cosas y las coloca dentro de una caja forrada de aluminio. \*

Los niños se toman de las manos. Todos están mirando a Dany. Dany mueve los labios pero no pronuncia nada, sus ojos están fijos en el muñeco \*

Martha se acerca y llega donde los niños \*

Los niños toman sus cosas y salen corriendo al ver a Martha. Dani se encuentra dentro de un trance. Tiene una mirada perdida y esta temblando. \*

MARTHA \*

Dani, ¿que están haciendo? \*

Martha se acerca más y sacude los hombros de Dani. Dani abre los ojos y se queda quieto. \*

MARTHA (cont'd) \*

!Dany! \*

Dani le regresa a ver y vuelve en si. \*

DANY \*

Hola, ma. Perdón se me hizo tarde jugando. \*

MARTHA \*

Dany, ya es hora de irse. Toma tus cosas y vamos. \*

DANY \*

Ma, solo 5 minutos más... \*

MARTHA \*

No, Dany ya es hora. ¿Y que son todas estas cosas? \*

(CONTINUED)

CONTINUED:

Revisión 3

4.

DANY

Nada... Son unas cosas que trajimos para ayudar a un amigo. No es importante

\*  
\*  
\*  
\*

MARTHA

De acuerdo Dany, lo que tu digas.

Martha ayuda a Dani a levantarse y caminan juntos a casa.

\*

5

INT. SALA - NOCHE

5

Martha se encuentra sirviendo la comida cuando se escucha la puerta principal. Francisco (40) entra por la puerta de la cocina y le saluda con un beso.

MARTHA

La comida esta lista, ¿puedes llamar a Dany?

\*

FRANCISCO

Estoy muy cansado...

\*

MARTHA

Por favor. ¿Puedes hablar con él? Algo muy raro paso hoy en el parque y a mi no me dice nada.

\*  
\*  
\*  
\*

FRANCISCO

Ok, ya voy

\*  
\*

Francisco camina hacia el cuarto de Dany. Martha comienza a servir los platos. Francisco y Dany se sientan en la mesa. Dany coloca su (radio/ walkie talkie en la mesa).

\*  
\*  
\*

DANY

... y nos dijo que le hiciéramos un cuerpo. Y hoy le hicimos uno en el parque.

FRANCISCO

Que bueno que te diviertas Dany, pero tienes que entender que esas voces no son reales.

DANY

Dritt habla con nosotros, papá. Ya lo verás. Pronto te lo voy a presentar.

\*

FRANCISCO

¿Dritt esta aquí?

\*  
\*

(CONTINUED)

CONTINUED:

Revisión 3

5.

Francisco hace el ademán de acercarse a un puesto y extiende la mano. \*

FRANCISCO (cont'd) \*  
 Hola Dritt, mucho gusto. \*

DANY \*  
 (riendo) \*  
 No, papá. Dritt no esta aquí. El \*  
 vive lejos pero nos visita a \*  
 veces para jugar \*

FRANCISCO \*  
 Bueno Dany. Espero poder conocer a \*  
 Dritt pronto. \*

Francisco le despeina el cabello a Dany y sonrie. \*

DANY \*  
 Si, papá muy pronto. \*

Martha se sienta en la mesa.

MARTHA \*  
 Dany, este... Dritt ¿desde hace \*  
 cuanto que hablas con él a través \*  
 de la radio? \*

DANY \*  
 Unos días mamá, pero me cae muy \*  
 bien.

MARTHA \*  
 ¿De que hablan? ¿Dritt te ha pedido \*  
 que hagas algo que no querias? \*

DANY \*  
 No ma. Solo hablamos. \*

MARTHA \*  
 ¿Qué es lo que juegan? Tiene algo \*  
 que ver con lo que vi hoy en el \*  
 parque. \*

Dany se pone nervioso. \*

DANY \*  
 No, eso es otra cosa \*

MARTHA \*  
 Pero, Dany... Dime que esta \*  
 pasando. ¿Qué estaban haciendo hoy? \*

(CONTINUED)

CONTINUED:

Revisión 3

6.

FRANCISCO

Tranquila, amor.

Martha regresa a ver enojada a Francisco. Francisco toma su teléfono, y

DANY

Nada, ma. Solo estábamos jugando

MARTHA

Dany, solo quiero que me digas la verdad.

DANY

No estoy mintiendo

FRANCISCO

Si te creemos, Dany.

Dany termina rápidamente de comer.

DANY

¿Puedo irme a mi cuarto?

FRANCISCO

Bueno Dany.

Martha mira preocupada a su esposo que esta distraído en su teléfono.

6 INT. HABITACION PADRES - NOCHE

6

Martha y Francisco están en la cama. Ella esta en su computadora mientras él mira la televisión.

\*Martha esta buscando paginas de sicología infantil sobre niños y sus amigos imaginarios.

Martha cierra la conversación y mutea la televisión. Francisco le regresa a ver indignado.

MARTHA

Me preocupa Dany...

FRANCISCO

Seguramente es un amigo imaginario que los chicos crearon.

MARTHA

Aún me preocupa, ¿De donde habrá sacado esas ideas?

(CONTINUED)

CONTINUED:

Revisión 3

7.

FRANCISCO

Bueno, por un lado, le dejas ver mucha televisión. Quizá vio o escucho algo en las noticias.

MARTHA

Mañana hablo con él. Necesito saber que esta pasando.

FRANCISCO

No lo pienses mucho. Todos los niños exageran con su imaginación.

MARTHA

Si, pero...

FRANCISCO

Tranquila, no es nada... Es normal. Son solo juegos de niños

\*  
\*

Francisco apaga la televisión y gira su cuerpo para dormir. Martha se queda sentada en la cama. Cierra la computadora, apaga la luz y se acuesta.

\*  
\*

7 INT. HABITACION PADRES - NOCHE

7

Se escucha un estruendo. Se puede ver un destello de luz a través de la ventana. Un sonido agudo suena incrementando su agudez poco a poco.

\*  
\*

Martha se despierta. Se levanta y se tapa los oídos.

MARTHA

FRANCISCO, FRANCISCO!

Martha trata de despertar a su esposo pero este no reacciona. El sonido se desvanece. Se escucha estática y voces en el cuarto de Dani.

\*  
\*

Martha toma su bata, se levanta y sale de la habitación.

8 INT. HABITACION DANY - NOCHE

8

Martha camina por el corredor. Se ven unas fuertes luces blancas que provienen del cuarto de Dany.

MARTHA

¿Dany? ¿Estás despierto?

Martha entra a la habitación. La luz dentro es muy intensa. El sonido agudo vuelve. Martha se tapa el rostro con el brazo y avanza lentamente.

El niño esta viendo por la ventana hacia el cielo.

(CONTINUED)

CONTINUED:

Revisión 3

8.

Martha se acerca cautelosamente y lo llama por su nombre. Dany no responde. Martha lo toma de los hombros y lo sacude. Martha mira los ojos de Dany, están completamente blancos.\* Martha pega un grito. Mira por la ventana y ve que (algo le esta viendo).

Martha se asusta y retrocede. Cae al suelo y se desmaya.

9 INT. HABITACION PADRES - DIA 9

Martha despierta en su cama. Esta con la misma ropa de la noche anterior. Martha recuerda su "pesadilla" de la noche anterior. \*

MARTHA  
(susurrando)  
Dany...

Martha se levanta y sale corriendo de la habitación. \*

10 INT. HABITACION DANY - DIA 10

Martha entra a la habitación de Dany. Dany duerme plácidamente en su cama. Martha se tranquiliza, se acerca y se sienta al pie de la cama. Ella acaricia suavemente el cabello de su hijo. Dany despierta. \*

DANY  
Hola mamá

MARTHA  
Hola Dany

MARTHA (cont'd)  
Dany, tenemos que hablar. ¿Sabes que tu papá y yo nos preocupamos por ti, verdad? \*

Dany asiente con la cabeza

MARTHA (cont'd)  
¿Y que solo queremos lo mejor para ti? \*

DANY  
Si

MARTHA  
Bueno, Dany. Quiero que dejes de hablar con tu amigo Dritt. \*

(CONTINUED)

CONTINUED:

Revisión 3

9.

DANY

Pero, mamá...

\*

No, Dany. Ese juego ya llego muy lejos. Quiero que me des los walkie-talkies.

Dany se levanta y de saca los walkie-talkies debajo de su cama. Se los entrega a Martha. Ella los pone a un lado sobre la cama

\*

\*

DANY

Ma, a Dritt no le va a gustar que le deje de hablar.

MARTHA

No importa hijo. Después de un tiempo ya te olvidarás que Dritt existe

DANY

Mamá, Dritt es real. Tu lo viste

Dany mira su walkie-talkie. Martha toma el radio en sus manos. Esta prendido y se escucha estática. Martha trata de apagar el radio pero no funciona. Las luces empiezan a titilar. La televisión se enciende y comienza a cambiar de canales rápidamente. De repente, todo se apaga.

\*

\*

\*

\*

Martha se acerca al interruptor de la luz pero esta no se prende.

\*

\*

Se escuchan sirenas de policía acercandose. Martha sale de la casa y Dani va tras ella.

\*

\*

11

EXT. PARQUE - DIA

11

Los vecinos del conjunto se reúnen frente al parque. La policía y guardias tienen cerrado el parque y piden a las familias que regresen a sus casas. Un auto se estaciona en la parte posterior del parque y de el se bajan unos hombres con trajes especiales. Martha y Dany se abren paso a través de la multitud. Martha observa un enorme agujero en el centro del parque, justo donde se encontraba el muñeco. Alrededor del agujero se encuentra una tienda blanca y un par de hombres vestidos en trajes especiales. Uno de ellos lleva en una funda los restos destrozados del muñeco que los niños hicieron.

\*

\*

\*

\*

\*

\*

\*

\*

\*

\*

\*

(CONTINUED)

CONTINUED:

Revisión 3

10.

Varios de los policías piden a la gente que regrese a sus casas. Los vecinos se encuentran asustados. Martha mira a las otras madres, se ven aterradas. Abrazan a sus hijos como si se los fueran a quitar. Dany trata de acercarse a sus amigos pero una mamá se pone en frente. Martha se acerca.

MUJER 1

Te voy a pedir de favor, que alejes a tu hijo de mis niños.

MARTHA

Dany no tiene nada que ver. ¿Crees que un niño pudo haber hecho esto?

MUJER 1

Mi hija dice que Dany les obligo a hacer cosas y que esto es su culpa.

MARTHA

Son niños. Seguro tienen miedo porque han estado jugando con los radios y escuchando las noticias.

MUJER 1

Solo se que desde que Dany empezó con ese juego, mi hija no para de tener pesadillas. Tiene miedo de estar sola.

MARTHA

Dany es un buen niño y no ha hecho nada malo.

MUJER 1

Dany es diferente.

Martha toma a Dany y se lo lleva

MARTHA

Vamos Dany, no importa. Ya encontraremos nuevos amigos

DANY

Yo no hice nada mamá.

MARTHA

Lo sé, Dany.

Dany se detiene y regresa a ver hacia el parque.

MARTHA (cont'd)

¿Qué pasa Dany?

(CONTINUED)



CONTINUED:

Revisión 3

11.

DANY  
Ma. Dritt, ya viene... \*

12 ELIMINADA - CONVERSACION TELEFONO 12 \*

13 INT. HABITACION DE DANY - NOCHE 13 \*  
Dany esta en su cuarto. Esta tratando de hacer funcionar el \*  
radio de la cocina. Martha entra y se agacha junto a él. \*

MARTHA  
Dany, porque los otros niños dicen \*  
que es tu culpa lo del parque? \*

DANY  
Yo no fui mamá, fue Dritt. \*

MARTHA  
(sollozando) \*  
¡Basta, Dany! Dritt no es real \*

DANY  
Mamá tu sabes quien es Dritt. Ayer \*  
lo conociste, ¿no recuerdas? \*

MARTHA  
Dany basta de juegos...Dime la \*  
verdad \*

DANY  
Fue Dritt. Lo juro \*

MARTHA  
Dany, por favor... \*

Martha toma de los hombros a Dany. \*

El viento comienza a golpear contra la ventana de la \*  
habitación. Un pitido empieza a sonar gradualmente hasta que \*  
se vuelve intolerable. \*

DANY  
Mamá... es Dritt. Viene por \*  
nosotros. \*

Martha toma del brazo a Dany y se lo lleva a un rincón de \*  
la habitación. Cierra la puerta con seguro. \*

DANY  
Ma, tengo miedo. \*

Se escucha un estruendo y pasos que se acercan. Una luz \*  
blanca ilumina por debajo de la puerta. \*

(CONTINUED)

CONTINUED:

Revisión 3

12.

MARTHA

Dany escondete

Se escuchan golpes en la puerta.

FRANCISCO

Martha, estas ahí?

Martha se acerca a la puerta.

DANY

Mamá, ese no es papá.

Martha se aleja.

FRANCISCO

Martha, abre la puerta.

Martha se reclina en contra de la puerta y trata de sostenerla. Los golpes a la puerta continúan, esta empieza a ceder.

Martha se aleja de la puerta y abraza a su hijo.

Se escucha un golpe en seco y la puerta se abre de golpe. \*

Se ve la silueta de un ser que se agacha y entra a la habitación.

DANY

Ya está aquí.

## Guión desglosado de bit a bit

①

PERSONAJE	ACCIÓN	RECEPTOR	OBJETIVO	PUNTO DE VISTA	FÍSICO
Reportero	Informar	Martha		Martha	Radio/metro
Dany	preguntas	Martha	Conseguir lo que busca	Martha	Plátos y cosas
Martha	cuestionar	Dany	Obtener información	Martha	olla.
"	Judar	Dany	Entender las acciones de Dany	Martha	Aluminio
"	acceder	Dany	Seguir el juego	Martha	Aluminio

## Revisión 3

1 INT. COCINA - TARDE 1 \*

La radio está prendida y se escuchan las noticias. \*

ANUNCIO RADIAL (VOZ EN OFF)

Continúan los reportes de apagones  
en distintos sectores de la ciudad.  
Las autoridades aún no tiene  
respuesta a estos sucesos extraños  
que se están volviendo cada vez más  
comunes...

Una mujer se acerca a la radio y cambia de emisora. Suena una balada.

Martha Gómez (40) está terminando de cocinar la cena. Raya el queso. Corta los vegetales. Coloca la pasta y vierte la carne en el plato. Decora con orégano. Se escucha el sonido de la puerta abrirse. Dany(11)<sup>2</sup> entra corriendo a la casa, abre la puerta de la alacena y toma una funda de platos de plástico. Esta hablando a través de un walkie talkie. \*

DANY

Ya tengo todo, solo me falta el  
aluminio. Cambio

Acomoda una silla, se sube en ella y empieza a abrir los cajones de la despensa. Dany saca el contenido los cajones y pone el walkie en el mesón. \*

DANY

Mamá, ¿donde está el papel  
aluminio? \*

MARTHA

En los cajones, debajo del  
microondas.

Dani sigue buscando pero no lo encuentra. La Sra. Gómez se acerca al cajón, lo abre y saca el papel aluminio. \*

MARTHA

Dany, ¿para que quieres todas estas  
cosas? \*

DANY

Es que estamos construyendo un arma  
poderosa para un amigo. \*

Martha se detiene a mirarlo por un momento. Dani estira la mano. Ella sonríe y le entrega el aluminio. \*

Dany sale por la puerta de la cocina. \*

(CONTINUED)

(2)

PERSONAJE	ACCIÓN	RECEPTOR	OBJETIVO	PUNTO DE VISTA	FÍSICO
Martha	relajarse	(Ella)	Despreocuparse	Martha	Copa y vino
Martha	investigar	(Walkie) Dony	Comprender o involucrase en los juegos de Dony	Martha	Walkie Talkie
Martha	presionar	Dony	Evitar que Dony quiera salir	Martha	Copa
* No se ve por cámara					

CONTINUED:

Revisión 3

2.

Martha abre el horno y mete la comida dentro. Se saca el delantal y se lava las manos. Se sienta en la mesa y se sirve una copa de chardonnay.

El walkie de Dani empieza a sonar. Se escucha estática, la señal viene y va. Martha regresa a ver al aparato. Se levanta y se acerca para tomarlo. Dani entra a la cocina y toma rápidamente su walkie.

Martha se vuelve a sentar. Dany coloca todas sus cosas en una bolsa.

MARTHA  
Dany, tienes que salir a jugar justo ahorita?

DANY  
(irritado)  
Si, mamá. Mis amigos me están esperando.

MARTHA  
Bueno. Pero, por favor no te demores. La cena ya esta casi lista.

DANY  
Si, ma.

Dany vuelve a salir por la cocina. Martha se sienta de nuevo en la cocina y se sirve un poco más de chardonnay.

- 2 UNIDA A ESCENA 4 2
- 3 (ELIMINADA) MARTHA HABLA CON OTRAS MADRES 3
- 4 EXT. PARQUE - ATARDECER 4

(Dany se reúne con sus amigos en el parque. Todos empiezan reunir las cosas que trajeron de sus casas. Los niños toman los utensilios y los juntan con pegamento. A su alrededor se encuentra varios radios y antenas formando una especie de circulo. Todas las antenas están apuntando hacia el centro del circulo.

Dany dirige a los otros niños. Algunos cortan papel, otros tuercen alambres, todos tienen una ocupación. Los niños moldean partes de un muñeco. Dany coloca al muñeco en el centro del circulo.

\* Esto sucede fuera de cámara.

(CONTINUED)

3

PERSONAJE	ACCIÓN	RECEPTOR	OBJETIVO	PUNTO DE VISTA	FÍSICO
Martha	observar	niños	Descubrir que juegan los niños (Hacer a Dany a caso)	Martha	—
Dany	liderar	niños	Guiar a los niños en el ritual <sup>II</sup>	Martha	Posesiones y caja de alvarado.
Martha	interrumpir / entrometete	niños	Por el juego	Martha	—
Martha	detener / espabilar	Dany	Disputar a Dany del trance	Martha	Pone sus manos en los hombros de Dany.
Dany	negar / convencer	Martha	Restar impatencia a lo sucedido	Martha	Muñeco Drith.

CONTINUED:

Revisión 3

3.

1 -----  
 Martha llega al parque y se acerca donde están los niños. Observa desde lejos lo que los niños hacen.

Los niños se sientan en un círculo alrededor de muñeco. Dany enciende un radio viejo y todos los radios comienzan a captar esa señal.

DANY  
 Ahora, sus posesiones.

Los niños se acercan y ponen cosas junto a Dany. Una pelota de beisbol, una figura de chicle, un collar, etc. Dany toma las cosas y las coloca dentro de una caja forrada de aluminio.

Los niños se toman de las manos. Todos están mirando a Dany. Dany mueve los labios pero no pronuncia nada, sus ojos están fijos en el muñeco

Martha se acerca y llega donde los niños

Los niños toman sus cosas y salen corriendo al ver a Martha. Dani se encuentra dentro de un trance. Tiene una mirada perdida y esta temblando.

MARTHA  
 Dani, ¿que están haciendo?

Martha se acerca más y sacude los hombros de Dani. Dani abre los ojos y se queda quieto.

MARTHA (cont'd)  
 !Dany!

Dani le regresa a ver y vuelve en si.

DANY  
 Hola, ma. Perdón se me hizo tarde jugando.

MARTHA  
 Dany, ya es hora de irse. Toma tus cosas y vamos.

DANY  
 Ma, solo 5 minutos más...

MARTHA  
 No, Dany ya es hora. ¿Y que son todas estas cosas?

(CONTINUED)



④

PERSONAJE	ACCIÓN	RECEPTOR	OBJETIVO	PUNTO DE VISTA	FÍSICO
Martha	Obsesionarse	Dany	Lograr que Dany confiese la verdad	Martha	-
Martha	convencer	Francisco	Pedir ayuda para interrogar a Dany	Martha	Concha
Francisco	aceptar	Martha	Librarse del problema	Martha	Malena
Dany	engañar	Francisco	Busca alegría y distraer a Francisco con sus historias	Martha	Walkie
Francisco	ser condescendiente	Dany	Prestar importancia y establecer que es por su imaginación	Martha	Collier (Saludo a Ditt)

CONTINUED:

Revisión 3

4.

DANY

Nada... Son unas cosas que trajimos para ayudar a un amigo. No es importante

MARTHA

De acuerdo Dany, lo que tu digas.

Martha ayuda a Dani a levantarse y caminan juntos a casa.

5 INT. SALA - NOCHE

5

Martha se encuentra sirviendo la comida cuando se escucha la puerta principal. Francisco (40) entra por la puerta de la cocina y le saluda con un beso.

MARTHA

La comida está lista, ¿puedes llamar a Dany?

FRANCISCO

Estoy muy cansado...

MARTHA

Por favor. ¿Puedes hablar con él? Algo muy raro pasó hoy en el parque y a mi no me dice nada.

FRANCISCO

Ok, ya voy

Francisco camina hacia el cuarto de Dany. Martha comienza a servir los platos. Francisco y Dany se sientan en la mesa. Dany coloca su (radio/ walkie talkie en la mesa).

DANY

... y nos dijo que le hiciéramos un cuerpo. Y hoy le hicimos uno en el parque.

FRANCISCO

Que bueno que te diviertas Dany, pero tienes que entender que esas voces no son reales.

DANY

Dritt habla con nosotros, papá. Ya lo verás. Pronto te lo voy a presentar.

FRANCISCO

¿Dritt está aquí?

(CONTINUED)

⑤

PERSONAJE	ACCIÓN	RECEPTOR	OBJETIVO	PUNTO DE VISTA	FÍSICO
Dany	Desintimar tergiversar	Francisco	Evitar levantar suspechas. (Mislead)	Martha	Comida
Francisco	contar (ser iluso)	Dany	Crear la impresión de los acciones de Dany	Martha	Comida
Martha	interrogar	Dany	Buscar información	Martha	Comida
Dany	negar (incómodo -se)	Martha	Tratar de evitar hablar del tema	Martha	Comida
Martha	Presionar / Irritar	Martha	Irritar a Dany por info.	Martha	

CONTINUED:

Revisión 3

5.

Francisco hace el ademán de acercarse a un puesto y extiende la mano. \*

FRANCISCO (cont'd) \*  
 Hola Dritt, mucho gusto. \*

DANY \*  
 (riendo) \*  
 No, papá. Dritt no esta aquí. El \*  
 vive lejos pero nos visita a \*  
 veces para jugar 3 \*

FRANCISCO \*  
 Bueno Dany. Espero poder conocer a \*  
 Dritt pronto. \*

Francisco le despeina el cabello a Dany y sonrie. \*

DANY \*  
 Si, papá muy pronto. \*

Martha se sienta en la mesa. 2

MARTHA \*  
 Dany, este... Dritt ¿desde hace \*  
 cuanto que hablas con él a través \*  
 de la radio? \*

DANY 2 \*  
 Unos días mamá, pero me cae muy \*  
 bien. \*

MARTHA \*  
 ¿De que hablan? ¿Dritt te ha pedido \*  
 que hagas algo que no querias? \*

DANY 2 \*  
 No ma. Solo hablamos. \*

MARTHA \*  
 ¿Qué es lo que juegan? Tiene algo \*  
 que ver con lo que vi hoy en el \*  
 parque. \*

Dany se pone nervioso. \*

DANY \*  
 No, eso es otra cosa \*

MARTHA \*  
 Pero, Dany... Dime que esta \*  
 pasando. ¿Qué estaban haciendo hoy? \*

(CONTINUED)

(6)

PERSONAJE	ACCIÓN	RECEPTOR	OBJETIVO	PUNTO DE VISTA	FÍSICO
Francisco	Calmar / Desadivizar	Martha	Tranquilizar y eliminar las preguntas	Martha	Meno en nombre
Martha	indignarse	Francisco	Reclamar su falta de interés	Martha	—
Martha	insistió	Dany	Castigar y presionar	Martha	—
Dany	huir	Francisco	Buscar apoyo y evitar conflicto	Martha	celular y walkie
Martha	resentir	Francisco	Resentir la falta de interés y la desatención	Martha	Celular Francisco
Martha	llamar la atención	Francisco	Tratar que Francisco muestre preocupación	Martha	(Mister) Apagar la tv
Francisco	Ignorar / Desacreditar	Martha	Restar credibilidad	Martha	cunaj almohada

CONTINUED:

Revisión 3

6.

FRANCISCO }  
Tranquila, amor.

Martha regresa a ver enojada a Francisco. Francisco toma su teléfono y

DANY  
Nada, ma. Solo estábamos jugando

MARTHA  
Dany, solo quiero que me digas la verdad.

DANY  
No estoy mintiendo

FRANCISCO }  
Si te creemos, Dany.

Dany termina rápidamente de comer.

DANY  
¿Puedo irme a mi cuarto?

FRANCISCO  
Bueno Dany.

Martha mira preocupada a su esposo que esta distraído en su teléfono.

6 1 INT. HABITACION PADRES - NOCHE

6

Martha y Francisco están en la cama. Ella esta en su computadora mientras él mira la televisión.

\*Martha esta buscando paginas de sicología infantil sobre niños y sus amigos imaginarios.

Martha cierra la conversación y mutea la televisión. Francisco le regresa a ver indignado.

MARTHA  
Me preocupa Dany...

FRANCISCO }  
Seguramente es un amigo imaginario que los chicos crearon.

MARTHA  
Aún me preocupa, ¿De donde habrá sacado esas ideas?

(CONTINUED)



PERSONAJE	ACCIÓN	RECEPTOR	OBJETIVO	PUNTO DE VISTA	FÍSICO
Francisco	Desestimar	Martha	Minimizar la preocupación de Martha	Martha	—
Martha	Despertar	Francisco	Llamar la atención	Martha	Mano en el rostro.
Martha	investigar	Dany	Conocer que pasa, inquietud de donde viene luz	Martha	
Martha	descubrir	Dany	Preocuparse por el factor "sobrenatural"	Martha	Comenzar tapándose el rostro.

CONTINUED:

Revisión 3

7.

FRANCISCO

Bueno, por un lado, le dejas ver mucha televisión. Quizá vio o escucho algo en las noticias.

MARTHA

Mañana hablo con él. Necesito saber que esta pasando.

FRANCISCO

No lo pienses mucho. Todos los niños exageran con su imaginación.

MARTHA

Si, pero...

FRANCISCO

Tranquila, no es nada... Es normal. Son solo juegos de niños

Francisco apaga la televisión y gira su cuerpo para dormir. Martha se queda sentada en la cama. Cierra la computadora, apaga la luz y se acuesta.

7 INT. HABITACION PADRES - NOCHE

7

Se escucha un estruendo. Se puede ver un destello de luz a través de la ventana. Un sonido agudo suena incrementando su agudez poco a poco.

Martha se despierta. Se levanta y se tapa los oídos.

MARTHA

FRANCISCO, FRANCISCO!

Martha trata de despertar a su esposo pero este no reacciona. El sonido se desvanece. Se escucha estática y voces en el cuarto de Dani.

Martha toma su bata, se levanta y sale de la habitación.

8 INT. HABITACION DANY - NOCHE

8

Martha camina por el corredor. Se ven unas fuertes luces blancas que provienen del cuarto de Dany.

MARTHA

¿Dany? ¿Estás despierto?

Martha entra a la habitación. La luz dentro es muy intensa. El sonido agudo vuelve. Martha se tapa el rostro con el brazo y avanza lentamente.

El niño esta viendo por la ventana hacia el cielo.

(CONTINUED)



8

PERSONAJE	ACCIÓN	RECEPTOR	OBJETIVO	PUNTO DE VISTA	FÍSICO
Martha	despertar reacciones	—	Reaccionar a su "cuerpo" del anterior día.	Martha.	
Martha	comprar acercarse	Dany	Entender y acercarse a Dany	Martha	
Dany	obedecer	Martha	Mostrarse más dócil.	Martha	

CONTINUED:

Revisión 3

8.

1 Martha se acerca cautelosamente y lo llama por su nombre.  
Dany no responde. Martha lo toma de los hombros y lo sacude.  
Martha mira los ojos de Dany, están completamente blancos.  
Martha pega un grito. Mira por la ventana y ve que algo le  
esta viendo.

Martha se asusta y retrocede. Cae al suelo y se desmaya.

9 INT. HABITACION PADRES - DIA 9

Martha despierta en su cama. Esta con la misma ropa de la  
noche anterior. Martha recuerda su "pesadilla" de la noche  
anterior.

MARTHA  
(susurrando)  
Dany...

Martha se levanta y sale corriendo de la habitación.

10 INT. HABITACION DANY - DIA 10

Martha entra a la habitación de Dany. Dany duerme  
plácidamente en su cama. Martha se tranquiliza, se acerca y  
se sienta al pie de la cama. Ella acaricia suavemente el  
cabello de su hijo. Dany despierta.

DANY  
Hola mamá

MARTHA  
Hola Dany

MARTHA (cont'd)  
Dany, tenemos que hablar. ¿Sabes  
que tu papá y yo nos preocupamos  
por ti, verdad?

Dany asiente con la cabeza

MARTHA (cont'd)  
¿Y que solo queremos lo mejor para  
ti?

DANY  
Si

MARTHA  
Bueno, Dany. Quiero que dejes de  
hablar con tu amigo Dritt.

(CONTINUED)

(9)

PERSONAJE	ACCIÓN	RECEPTOR	OBJETIVO	PUNTO DE VISTA	FÍSICO
Martha	reclamar	Dony	Hacer reaccionar a Dony	Martha	—
Dony	excusar-se	Martha	Recordarse el secreto	Martha	walkie
Martha	asustar-se	Dony	Reaccionar a los sonidos y luces.	Martha	walkie, tv, etc.
Martha	buscar	—	Investigar acerca del evento en el parque	Martha	—

CONTINUED:

Revisión 3

9.

DANY

Pero, mamá...

No, Dany. Ese juego ya llegó muy lejos. Quiero que me des los walkie-talkies.

Dany se levanta y de saca los walkie-talkies debajo de su cama. Se los entrega a Martha. Ella los pone a un lado sobre la cama

DANY

Ma, a Dritt no le va a gustar que le deje de hablar.

MARTHA

No importa hijo. Después de un tiempo ya te olvidarás que Dritt existe

DANY

Mamá, Dritt es real. Tu lo viste

Dany mira su walkie-talkie. Martha toma el radio en sus manos. Esta prendido y se escucha estática. Martha trata de apagar el radio pero no funciona. Las luces empiezan a titilar. La televisión se enciende y comienza a cambiar de canales rápidamente. De repente, todo se apaga.

Martha se acerca al interruptor de la luz pero esta no se prende.

Se escuchan sirenas de policía acercándose. Martha sale de la casa y Dani va tras ella.

11 EXT. PARQUE - DIA

11

Los vecinos del conjunto se reúnen frente al parque. La policía y guardias tienen cerrado el parque y piden a las familias que regresen a sus casas. Un auto se estaciona en la parte posterior del parque y de él se bajan unos hombres con trajes especiales. Martha y Dany se abren paso a través de la multitud. Martha observa un enorme agujero en el centro del parque, justo donde se encontraba el muñeco. Alrededor del agujero se encuentra una tienda blanca y un par de hombres vestidos en trajes especiales. Uno de ellos lleva en una funda los restos destrozados del muñeco que los niños hicieron.

*No en pantalla.*

(CONTINUED)

(10)

PERSONAJE	ACCIÓN	RECEPTOR	OBJETIVO	PUNTO DE VISTA	FÍSICO
Mujer 1	Acusar	Martha	Intimidar a Martha	Martha	hija/o
Martha	defender	Mujer 1	Defender a Dony	Martha	Dony.
Martha	frustrar-se	Dony	Frustración de la situación y nadie le cree.	Martha	—

CONTINUED:

Revisión 3

10.

Varios de los policías piden a la gente que regrese a sus casas. Los vecinos se encuentran asustados. Martha mira a las otras madres, se ven aterradas. Abrazan a sus hijos como si se los fueran a quitar. Dany trata de acercarse a sus amigos pero una mamá se pone en frente. Martha se acerca.

4  
MUJER 1

Te voy a pedir de favor, que alejes a tu hijo de mis niños.

MARTHA

Dany no tiene nada que ver. ¿Crees que un niño pudo haber hecho esto?

MUJER 1

Mi hija dice que Dany les obligo a hacer cosas y que esto es su culpa.

MARTHA

Son niños. Seguro tienen miedo porque han estado jugando con los radios y escuchando las noticias.

4  
MUJER 1

Solo se que desde que Dany empezó con ese juego, mi hija no para de tener pesadillas. Tiene miedo de estar sola.

MARTHA

Dany es un buen niño y no ha hecho nada malo.

MUJER 1

Dany es diferente.

Martha toma a Dany y se lo lleva

MARTHA

Vamos Dany, no importa. Ya encontraremos nuevos amigos

2  
DANY

Yo no hice nada mamá.

MARTHA

Lo sé, Dany.

Dany se detiene y regresa a ver hacia el parque.

MARTHA (cont'd)

¿Qué pasa Dany?

(CONTINUED)

(11)

PERSONAJE	ACCIÓN	RECEPTOR	OBJETIVO	PUNTO DE VISTA	FÍSICO
Martha	suplicar	Dony	Lograr que Dony cree la verdad	Martha	—
Dony	confesar	Martha	Confesar en su madre	Martha	—
Martha	creer	Dony	Martha se prepara para lo que viene a través de la puerta	Martha	Menos en nombres Ruidos

CONTINUED:

Revisión 3

11.

<sup>2</sup>  
 DANY  
 Ma. Dritt, ya viene... \*

12 ELIMINADA - CONVERSACION TELEFONO 12 \*

13 INT. HABITACION DE DANY - NOCHE 13 \*  
 Dany esta en su cuarto. Esta tratando de hacer funcionar el \*  
 radio de la cocina. Martha entra y se agacha junto a él. \*

MARTHA \*  
 Dany, porque los otros niños dicen \*  
 que es tu culpa lo del parque? \*

<sup>2</sup>  
 DANY \*  
 Yo no fui mamá, fue Dritt. \*

MARTHA \*  
 (sollozando) \*  
 ¡Basta, Dany! Dritt no es real \*

DANY \*  
 Mamá tu sabes quien es Dritt. Ayer \*  
 lo conociste, ¿no recuerdas? \*

MARTHA \*  
 Dany basta de juegos...Dime la \*  
 verdad \*

DANY \*  
 Fue Dritt. Lo juro \*

MARTHA \*  
 Dany, por favor... \*

Martha toma de los hombros a Dany. \*

El viento comienza a golpear contra la ventana de la \*  
 habitación. Un pitido empieza a sonar gradualmente hasta que \*  
 se vuelve intolerable. \*

<sup>2</sup>  
 DANY \*  
 Mamá... es Dritt. Viene por \*  
 nosotros. \*

Martha toma del brazo a Dany y se lo lleva a un rincón de \*  
 la habitación. Cierra la puerta con seguro. \*

DANY \*  
 Ma, tengo miedo. \*

Se escucha un estruendo y pasos que se acercan. Una luz \*  
 blanca ilumina por debajo de la puerta. \*

(CONTINUED)



(17)

PERSONAJE	ACCIÓN	RECEPTOR	OBJETIVO	PUNTO DE VISTA	FÍSICO
Martha	proteger	Dony	Proteger a Dony	Martha	Golpes en punta
Martha	asustar-se (perder) enloquecer	Dony	Cuer en control o ser consciente del peligro y el poder de Dony	Martha	Drift

CONTINUED:

Revisión 3

12.

MARTHA

Dany escondete

Se escuchan golpes en la puerta.

3

FRANCISCO

Martha, estas ahí?

Martha se acerca a la puerta.

DANY

Mamá, ese no es papá.

Martha se aleja.

FRANCISCO

Martha, abre la puerta.

Martha se reclina en contra de la puerta y trata de sostenerla. Los golpes a la puerta continúan, esta empieza a ceder.

Martha se aleja de la puerta y abraza a su hijo.

Se escucha un golpe en seco y la puerta se abre de golpe. \*

Se ve la silueta de un ser que se agacha y entra a la habitación.

DANY

Ya está aquí.

DESGLOSE DE PRODUCCIÓN  
-UN JUEGO DE NIÑOS-

<b>HOJA DE DESGLOSE UN JUEGO DE NIÑOS</b>			
<b>ESCENA: 1/10</b>		<b>PG DESGLOSE: 1/10</b>	
<b>SET: Cocina</b>		<b>DIA</b>	<b>NOCHE</b>
<b>LOCACION: Casa Bryan Carrascal</b>		<b>EXT</b>	<b>INT</b>
<b>No PAGINA DEL GUIÓN: 1,2</b>			
<b>Resumen de la escena:</b>	<b>Personajes y Figurantes:</b>	<b>No. Vestuario:</b>	<b>Utilería:</b>
Martha cocina mientras Dany recoge materiales para construir a Dritt.	Martha Dany	Martha (1) Dany (1)	Radio Queso Vegetales Pasta Carne Plato Funda de platos Walkie-talkie Botella y copa de vino Delantal Bolsa megamaxi
<b>Escenografía:</b>  Cocina: radio, horno,		<b>Maquillaje:</b>  --	
<b>Animales y Vehículos:</b>  --		<b>Efectos Especiales:</b>  --	
		<b>Cámara y grip:</b>  -	
<b>Notas:</b>			

<b>HOJA DE DESGLOSE UN JUEGO DE NIÑOS</b>			
<b>ESCENA: 2/10</b>		<b>PG DESGLOSE: 2/10</b>	
<b>SET: Parque</b>		<b>DIA</b>	<b>NOCHE</b>
<b>LOCACION: Urb. La Pampa</b>		<b>EXT</b>	<b>INT</b>
<b>No PAGINA DEL GUIÓN: 2,3,4</b>			
<b>Resumen de la escena:</b>	<b>Personajes y Figurantes:</b>	<b>No. Vestuario:</b>	<b>Utilería:</b>
Martha sigue a Dany y lo ve construir con los otros niños. Regresan a la casa.	Martha Dany Niños (5)	Martha (1) Dany (1)	Pegamento Radios Antenas Papel aluminio Palo de escoba Cd y Dvd viejos Alambres Pelota de beisbol Figura de chicle Collar Caja forrada de aluminio
<b>Escenografía:</b>  Parque		<b>Maquillaje:</b>  --	
<b>Animales y Vehículos:</b>  --		<b>Efectos Especiales:</b>  --	
		<b>Cámara y grip:</b>  --	

**Notas:**

EXTRAS niños para parque

**HOJA DE DESGLOSE  
UN JUEGO DE NIÑOS**

<b>ESCENA:</b> 3/10		<b>PG DESGLOSE:</b> 3/10	
<b>SET:</b> Sala		<b>DIA</b>	<b>NOCHE</b>
<b>LOCACION:</b> Casa Bryan Carrascal		<b>EXT</b>	<b>INT</b>
<b>No PAGINA DEL GUIÓN:</b> 4,5,6			
<b>Resumen de la escena:</b>	<b>Personajes y Figurantes:</b>	<b>No. Vestuario:</b>	<b>Utilería:</b>
Familia Gómez cena en el comedor mientras Dany les cuenta sobre Dritt.	Martha Dany Francisco	Martha Dany (1) Francisco (1)	Walkie-talkie Celular <b>Lámpara</b> <b>Platos</b> <b>Individuales</b> <b>Comida</b> mantel
<b>Escenografía:</b>		<b>Maquillaje:</b>	
Comedor: platos, comida, sillas, etc.		--	
<b>Animales y Vehículos:</b>		<b>Efectos Especiales:</b>	
--		--	

	<b>Cámara y grip:</b>		
	--		
<b>Notas:</b>			
<b>HOJA DE DESGLOSE UN JUEGO DE NIÑOS</b>			
<b>ESCENA: 4/10</b>		<b>PG DESGLOSE: 4/10</b>	
<b>SET: Habitación Padres</b>		<b>DIA</b>	<b>NOCHE</b>
<b>LOCACION: Casa Bryan Carrascal</b>		<b>EXT</b>	<b>INT</b>
<b>No PAGINA DEL GUIÓN: 7,8</b>			
<b>Resumen de la escena:</b>	<b>Personajes y Figurantes:</b>	<b>No. Vestuario:</b>	<b>Utilería:</b>
Martha y Francisco conversan sobre Dany en su habitación.	Martha Francisco	Martha (1) Francisco (2)	Computadora Lámpara de cama <b>Edredón</b> <b>Almohadas</b> <b>Cosas de mujer</b>
<b>Escenografía:</b>		<b>Maquillaje:</b>	
Habitación: cama, computadora, televisión		--	
<b>Animales y Vehículos:</b>		<b>Efectos Especiales:</b>	
--		--	

	<b>Cámara y grip:</b>  --
<b>Notas:</b>	

<b>HOJA DE DESGLOSE UN JUEGO DE NIÑOS</b>			
<b>ESCENA: 5/10</b>		<b>PG DESGLOSE: 5/10</b>	
<b>SET: Habitación Padres</b>		<b>DIA</b>	<b>NOCHE</b>
<b>LOCACION: Casa Bryan Carrascal</b>		<b>EXT</b>	<b>INT</b>
<b>No PAGINA DEL GUIÓN: 7</b>			
<b>Resumen de la escena:</b>	<b>Personajes y Figurantes:</b>	<b>No. Vestuario:</b>	<b>Utilería:</b>
Martha escucha ruido y corre hacia la habitación de Dany.	Martha	Martha (1)	Bata
<b>Escenografía:</b>  Habitación		<b>Maquillaje:</b>  --	
<b>Animales y Vehículos:</b>  --		<b>Efectos Especiales:</b>  --	



	<p align="center"><b>Cámara y grip:</b></p> <p align="center">Luces fuertes desde ventana.</p>
<p><b>Notas:</b></p>	

<b>HOJA DE DESGLOSE UN JUEGO DE NIÑOS</b>			
<b>ESCENA:</b> 6/10		<b>PG DESGLOSE:</b> 6/10	
<b>SET:</b> Habitación Dany		<b>DIA</b>	<b>NOCHE</b>
<b>LOCACION:</b> Casa Bryan Carrascal		<b>EXT</b>	<b>INT</b>
<b>No PAGINA DEL GUIÓN:</b> 7,8			
Resumen de la escena:	Personajes y Figurantes:	No. Vestuario:	Utilería:
Martha se encuentra con Dany frente a la luz intensa y se desmaya.	Martha Dany Dritt	Martha (1) Dany (2) Dritt	Edredón rojo Cojines rojos y azules Bate rojo juguetes
<b>Escenografía:</b>  Habitación Dany		<b>Maquillaje:</b>  Maquillaje blanco niño Lentes de contacto blancos	
<b>Animales y Vehículos:</b>  --		<b>Efectos Especiales:</b>  --	

	<b>Cámara y grip:</b> Luz intensa por ventana.
<b>Notas:</b>	

<b>HOJA DE DESGLOSE UN JUEGO DE NIÑOS</b>			
<b>ESCENA: 7/10</b>		<b>PG DESGLOSE: 7/10</b>	
<b>SET: Habitación Padres</b>		<b>DIA</b>	<b>NOCHE</b>
<b>LOCACION: Casa Bryan Carrascal</b>		<b>EXT</b>	<b>INT</b>
<b>No PAGINA DEL GUIÓN: 8</b>			
<b>Resumen de la escena:</b>	<b>Personajes y Figurantes:</b>	<b>No. Vestuario:</b>	<b>Utilería:</b>
Martha se despierta y sale corriendo a la habitación de Dany.	Martha	Martha (1)	--
<b>Escenografía:</b> Habitación padres		<b>Maquillaje:</b> --	

<b>Animales y Vehículos:</b>  --	<b>Efectos Especiales:</b>  --
	<b>Cámara y grip:</b>  --
<b>Notas:</b>	

<b>HOJA DE DESGLOSE UN JUEGO DE NIÑOS</b>			
<b>ESCENA: 8/10</b>		<b>PG DESGLOSE: 8/10</b>	
<b>SET: Habitación Dany</b>		<b>DIA</b>	<b>NOCHE</b>
<b>LOCACION: Casa Bryan Carrascal</b>		<b>EXT</b>	<b>INT</b>
<b>No PAGINA DEL GUIÓN: 8,9</b>			
<b>Resumen de la escena:</b>	<b>Personajes y Figurantes:</b>	<b>No. Vestuario:</b>	<b>Utilería:</b>
Martha entra a la habitación de Dany y conversan sobre Dritt. Escuchan sirenas de policía y salen.	Martha Dany	Martha (1) Dany (2)	Walkie-talkie Televisión Caja de tesoros

<b>Escenografía:</b> Habitación Dany	<b>Maquillaje:</b> --
<b>Animales y Vehículos:</b>  --	<b>Efectos Especiales:</b>  --
	<b>Cámara y grip:</b>  --
<b>Notas:</b>	

<b>HOJA DE DESGLOSE UN JUEGO DE NIÑOS</b>			
<b>ESCENA: 9/10</b>		<b>PG DESGLOSE: 9/10</b>	
<b>SET: Parque</b>		<b>DIA</b>	<b>NOCHE</b>
<b>LOCACION: Urb. La Pampa</b>		<b>EXT</b>	<b>INT</b>
<b>No PAGINA DEL GUIÓN: 9,10, 11</b>			
<b>Resumen de la escena:</b>	<b>Personajes y Figurantes:</b>	<b>No. Vestuario:</b>	<b>Utilería:</b>
Martha y Dany van al parque donde se encuentran con los vecinos y policía.	Martha Dany Policías (Extras) Vecinos (Extras) Hombres trajes especiales (Extras)	Martha (1) Dany (2)	Restos del muñeco Trajes especiales Cinta de seguridad Conos Recubrimiento plastico

<p align="center"><b>Escenografía:</b></p> <p>Parque: carpa, cinta de seguridad</p>	<p align="center"><b>Maquillaje:</b></p> <p align="center">--</p>
<p align="center"><b>Animales y Vehículos:</b></p> <p>Auto con hombres con trajes especiales</p>	<p align="center"><b>Efectos Especiales:</b></p> <p align="center">--</p>
	<p align="center"><b>Cámara y grip:</b></p> <p align="center">--</p>
<p align="center"><b>Notas:</b></p> <p align="center">EXTRAS vecinos, policías y hombres con trajes especiales</p>	

<p><b>HOJA DE DESGLOSE</b> <b>UN JUEGO DE NIÑOS</b></p>			
<p align="center"><b>ESCENA:</b> 10/10</p>		<p align="center"><b>PG DESGLOSE:</b> 10/10</p>	
<p align="center"><b>SET:</b> Habitación Dany</p>		<p align="center"><b>DIA</b></p>	<p align="center"><b>NOCHE</b></p>
<p align="center"><b>LOCACION:</b> Casa Bryan Carrascal</p>		<p align="center"><b>EXT</b></p>	<p align="center"><b>INT</b></p>
<p align="center"><b>No PAGINA DEL GUIÓN:</b> 11, 12</p>			
<p><b>Resumen de la escena:</b></p>	<p><b>Personajes y Figurantes:</b></p>	<p><b>No. Vestuario:</b></p>	<p><b>Utilería:</b></p>

Martha y Dany conversan en la habitación de Dany hasta la aparición de Dritt.	Martha Dany Dritt	Martha (1) Dany (2) Dritt	Radio de la cocina Dritt Mascara y traje
<b>Escenografía:</b> Habitación Dany	<b>Maquillaje:</b> --		
<b>Animales y Vehículos:</b> --	<b>Efectos Especiales:</b> --		
	<b>Cámara y grip:</b> Luz blanca intensa en puerta.		
	<b>Notas:</b>		

Cronograma de preproducción






**CRONOGRAMA PREPRODUCCION UN JUEGO DE NIÑOS**

SEMANA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO	DOMINGO
-5	25-sep	26-sep	27-sep	28-sep	29-sep	30-sep	01-oct
-4	02-oct	03-oct	04-oct	05-oct	06-oct	07-oct	08-oct
-3	09-oct	10-oct	11-oct	12-oct	13-oct	14-oct	15-oct
-2	16-oct	17-oct	18-oct	19-oct	20-oct	21-oct	22-oct
-1	23-oct	24-oct	25-oct	26-oct	27-oct	28-oct	29-oct
	CREW COMPLETO			REUNIÓN ARTURO	COMPRAS	ENSAYO #1	DESGLOSE BEAT A BEAT
				REUNIÓN	CASTING	SCOUTING	
				GUIÓN V.3			
					GUIÓN V.2		
						GUIÓN V.1	






SEMANA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO	DOMINGO
1	30-oct	31-oct	01-nov	02-nov	03-nov	04-nov	05-nov
	REUNIÓN GENERAL		REUNIÓN EQUIPO COMPLETO	ARMADO	RODAJE		
	TIRAS DE PRODUCCIÓN		RETIRO EQUIPOS	ENSAYO			
				REVISIÓN PLANOS			

2	PLAN DE RODAJE		REUNIÓN ARTURO					
	06-nov	07-nov	08-nov	09-nov	10-nov	11-nov	12-nov	
3	INICIO PRIMER CORTE	REVISIÓN MATERIAL						
		ENTREGA EQUIPOS						
4	13-nov	14-nov	15-nov	16-nov	17-nov	18-nov	19-nov	
		ENTREGA 1er CORTE						
5	20-nov	21-nov	22-nov	23-nov	24-nov	25-nov	26-nov	
		ENTREGA 2do CORTE						
6	27-nov	28-nov	29-nov	30-nov	01-dic	02-dic	03-dic	
		ENTREGA CORTE IMG	CORRECCIÓN DE COLOR					
7	04-dic	05-dic	06-dic	07-dic	08-dic	09-dic	10-dic	
	CORRECCIÓN DE COLOR							
8	POST SONIDO							
	11-dic	12-dic	13-dic	14-dic	15-dic	16-dic	17-dic	
9	ENTREGA CORTE FINAL		ENTREGA LIBRO DE PRODUCCION					
	18-dic	19-dic	20-dic	21-dic	22-dic	23-dic	24-dic	
10				ENTREGA FINAL				

**LEYENDA**

	PREPRODUCCION		FOTO
	PRODUCCION		
	ARTE		
	DIRECTOR		



-  ASISTENCIA DIR
-  ASISTENCIA DIR
-  CABEZAS TEC
-  TODO EL EQUIPO
-  EQUIPO REDUCIDO

## Tiras de producción y Plan de rodaje

1	INT. COCINA - TARDE Martha y Dany conversan mientras Dany recoge mate	1 6/8 pgs	1, 2
4	EXT. PARQUE - ATARDECER Martha mira a Dany armando a Dritt.	1 4/8 pgs	1, 2 Extras parque
5	INT. SALA - NOCHE Martha, Francisco y Dany conversan en mesa.	2 3/8 pgs	1, 2, 3
6	INT. HABITACION PADRES - NOCHE Martha conversa con Francisco sobre Dany.	7/8 pgs	1, 3
7	INT. HABITACION PADRES - NOCHE Martha se despierta y sale corriendo	2/8 pgs	1
8	INT. HABITACION DANY - NOCHE Martha se encuentra con Dany viendo a Dritt y se desmaya.	3/8 pgs	1, 2, 4
9	INT. HABITACION PADRES - DIA Martha se despierta y va a la habitación de Dany.	1/8 pgs	1, 3
10	INT. HABITACION DANY - DIA Martha y Dany conversan sobre Dritt.	1 1/8 pgs	1, 2
11	EXT. PARQUE - DIA Martha y Dany salen y ven caos en parque.	1 2/8 pgs	1, 2 Extras parque
13	INT. HABITACION DANY - DIA Martha y Dany conversan hasta la aparición de Dritt.	1 5/8 pgs	1, 2, 4
TOTAL		11 2/8 pgs	

1	INT. COCINA - TARDE Martha y Dany conversan mientras Dany recoge m	1 6/8 pgs	1, 2
5	INT. SALA - NOCHE Martha, Francisco y Dany conversan en mesa.	2 3/8 pgs	1, 2, 3
7	INT. HABITACION PADRES - NOCHE Martha se despierta y sale corriendo	2/8 pgs	1
FIN DIA DE RODAJE 1		4 3/8	
11	EXT. PARQUE - DIA Martha y Dany salen y ven caos en parque.	1 2/8 pgs	1, 2 Extras parque
9	INT. HABITACION PADRES - DIA Martha se despierta y va a la habitación de Dany.	1/8 pgs	1, 3
8	INT. HABITACION DANY - NOCHE Martha se encuentra con Dany viendo a Dritt y se desmaya	3/8 pgs	1, 2, 4
13	INT. HABITACION DANY - DIA Martha y Dany conversan hasta la aparición de Dritt.	1 5/8 pgs	1, 2, 4
FIN DIA DE RODAJE 2		3 3/8	
4	EXT. PARQUE - ATARDECER Martha mira a Dany armando a Dritt.	1 4/8 pgs	1, 2 Extras parque
10	INT. HABITACION DANY - DIA Martha y Dany conversan sobre Dritt.	1 1/8 pgs	1, 2
6	INT. HABITACION PADRES - NOCHE Martha conversa con Francisco sobre Dany.	7/8 pgs	1, 3

## Presupuesto real y de gasto

PRESUPUESTO REAL					
Un juego de niños					
PRESUPUESTO TOTAL:					
<b>PRODUCTOR: José Andrés Aguayo</b> <b>DIRECTOR: Bryan Carrascal</b> <b>FORMATO RODAJE: Video HD</b> <b>FORMATO PROYECCIÓN: Blu-ray</b> <b>DIAS DE RODAJE: 3 días</b> <b>DURACIÓN: 12 min</b>					
Ítem	Unidad	Cantidad	Precio/U	Subtotal	Total
DESARROLLO					
GUIÓN					220,00
Guión dibujado (Storyboard)	Paquete	1	150	150	
Registro en el IEPI	Paquete	1	30	30	
Fotocopias guion /encuadernación	Paquete	1	40	40	
GESTIÓN (Levantamiento de fondos)					750,00
Diseño de proyecto	Paquete	1	250	250	
Elaboración e impresión portafolio y piezas gráficas	Paquete	1	100	100	
Inscripciones a festivales y mercados	Paquete	1	300	300	
Envíos	Paquete	1	100	100	
PRODUCCIÓN					
PERSONAL DIRECCIÓN					3100,00
Director(es)	Semanas	4	500	2.000	
Asistente de dirección	Semanas	4	225	900	
Otros asistentes de dirección	Días	1	50	50	
Continuista (Script)	Días	3	50	150	
PERSONAL PRODUCCIÓN					2400,00
Productor	Semanas	4	500	2.000	
Asistente Producción	Semanas	2	200	400	
Asistente Producción	Semanas	1	200	200	
ELENCO					500,00
Protagonicos	Días	2	150	300	
Secundarios	Días	1	100	100	
Extras	Días	1	100	100	

<b>PERSONAL DEPARTAMENTO DE FOTOGRAFÍA</b>					<b>3800,00</b>
Director de fotografía	Semanas	3	400	1.200	
Operador de cámara	Días	3	300	900	
Luminotécnico ( <i>Gaffer</i> )	Días	3	250	750	
Asistente de luces I	Días	3	150	450	
Asistente de luces II	Días	2	150	300	
Otros asistentes de luces	Días	2	100	200	
<b>PERSONAL DEPARTAMENTO DE ARTE</b>					<b>2400,00</b>
Diseño de producción	Semanas	3	400	1.200	
Director de arte	Semanas	2	300	600	
Asist. Arte	Días	2	100	200	
Asist. Arte	Días	2	100	200	
Asist. Utileria	Días	2	100	200	
<b>PERSONAL DEPARTAMENTO DE SONIDO</b>					<b>1000,00</b>
Sonidista	Semanas	1	800	800	
Asistente de sonido	Días	2	100	200	
<b>EQUIPO DE RODAJE, ACCESORIOS Y MATERIALES</b>					<b>4800,00</b>
Alquiler Cámara y accesorios	Días	3	800	2.400	
Alquiler óptica y accesorios	Días	3	250	750	
Alquiler paquete de luces y <i>grip</i>	Días	3	400	1.200	
Alquiler otros equipos ( <i>grúas, jibs, dollies, cabezas, camera car, monturas vehículos, otros</i> )	Días	3	50	150	
Discos duros u otros medios de almacenamiento	Paquete	1	100	100	
Compras misceláneas de rodaje, accesorios y materiales	Paquete	1	200	200	
<b>MATERIALES DE ARTE, ESCENOGRAFÍA, UTILERÍA, MAQUILLAJE Y VESTUARIO</b>					<b>300,00</b>
Compras y alquileres	Paquete	1	300	300	
<b>MATERIALES DE SONIDO</b>					<b>545,00</b>
Alquiler paquete de sonido	Días	3	175	525	
Compras misceláneas de sonido	Paquete	1	20	20	
<b>LOCACIONES</b>					<b>250,00</b>
Alquiler de locaciones	Días	2	100	200	
Reparación y daños en locaciones	Paquete	1	50	50	
<b>LOGÍSTICA</b>					<b>110,00</b>
Transporte personas y carga terrestre	Paquete	1	100	100	
Enfermería y primeros auxilios	Paquete	1	10	10	
<b>CATERING</b>					<b>600,00</b>

Servicio de catering	Días	3	120	360	
Snacks	Días	3	50	150	
Bebidas	Días	3	30	90	
<b>VEHÍCULOS EN ESCENA</b>					<b>200,00</b>
Auto uno	Días	1	100	100	
Auto dos	Días	1	100	100	
<b>POSTPRODUCCIÓN</b>					
<b>EDICIÓN</b>					<b>900,00</b>
Edición o montaje	Semanas	3	300	900	
<b>FINALIZACIÓN</b>					<b>120,00</b>
Colorización	Paquete	1	120	120	
<b>DELIVERY (incluye película y tráiler)</b>					<b>650,00</b>
Master DCP	Paquete	1	500	500	
Delivery formatos varios	Paquete	1	150	150	
<b>SONIDO (incluye película y tráiler)</b>					<b>150,00</b>
Montaje/edición de sonido	Paquete	1	150	150	
<b>MÚSICA</b>					<b>250,00</b>
Derechos música original (composición y producción temas originales y música incidental)	Paquete	1	150	150	
Honorarios músicos (intérpretes)	Paquete	1	100	100	

<b>SUBTOTAL</b>	<b>\$23.245,00</b>
<b>IMPREVISTOS 5%:</b>	<b>\$1.162,25</b>
<b>IVA 14%:</b>	<b>\$3.254,30</b>
<b>GRAN TOTAL:</b>	<b>\$27.661,55</b>

PRESUPUESTO DE GASTO					
Un juego de niños					
PRESUPUESTO TOTAL:					
<b>PRODUCTOR: José Andrés Aguayo</b>					
<b>DIRECTOR: Bryan Carrascal</b>					
<b>FORMATO RODAJE: Video HD</b>					
<b>FORMATO PROYECCIÓN: Blu-ray</b>					
<b>SEMANAS DE RODAJE: 3 días</b>					
<b>DURACIÓN: 12 min</b>					
Ítem	Unidad	Cantidad	Precio/U	Subtotal	Total
DESARROLLO					
Fotocopias guion / encuadernación	Paquete	1	20	20	20
PRODUCCIÓN					
ELENCO					300,00
Protagonicos	Días	3	100	300	
EQUIPO DE RODAJE, ACCESORIOS Y MATERIALES					170,00
Alquiler Cámara y accesorios	Días	3	-	-	
Alquiler óptica y accesorios	Días	3	-	-	
Alquiler paquete de luces y <i>grip</i>	Días	1	150	150	
Compras misceláneas de rodaje, accesorios y materiales	Paquete	1	20	20	
MATERIALES DE ARTE, ESCENOGRAFÍA, UTILERÍA, MAQUILLAJE Y VESTUARIO					300,00
Compras y alquileres	Paquete	1	300	300	
MATERIALES DE SONIDO					10,00
Compras misceláneas de sonido	Paquete	1	10	10	
LOGÍSTICA					210,00
Transporte personas y carga terrestre	Paquete	1	200	200	
Enfermería y primeros auxilios	Paquete	1	10	10	
CATERING					600,00
Servicio de catering	Días	3	150	450	
Snacks	Días	3	30	90	
Bebidas	Días	3	20	60	
POSTPRODUCCIÓN					
FINALIZACIÓN					150,00
Colorización	Paquete	1	150	150	
DELIVERY					20,00
Delivery formatos varios	Paquete	1	20	20	

<b>SONIDO</b>					<b>200,00</b>
Montaje/edición de sonido	Paquete	1	200	200	
<b>MÚSICA</b>					<b>50,00</b>
Derechos música original (composición y producción temas originales y música incidental)	Paquete	1	50	50	

<b>PRESUPUESTO TOTAL:</b>	<b>\$2.030,00</b>
-------------------------------	-------------------



**Llamados**



COLEGIO DE COMUNICACIÓN  
Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

PRODUCTOR GENERAL: José Andrés Aguayo  
DIRECTOR: Bryan Carrascal

## HOJA DE LLAMADO

### Un juego de niños

LLAMADO EN SET 08h00  
LLAMADO PARA FILMAR 09h00

FECHA: 03-nov-17  
DÍA DE RODAJE: 1 DE 3  
SOL SALE: 08h00  
SOL CAE: 18h00  
PRONOSTICO DE TIEMPO: Nublado

ALMUERZO EN LOCACION: 14h00

LUGAR DE FILMACION: La Pampa

INDICACIONES ESPECIALES PARA EL EQUIPO TECNICO:

ESC	DESCRIPCION	ELENCO			D/N	PLAN	PAG
1	Martha y Dany en cocina	1	2		D	9	1 6/8
5	Martha, Francisco y Dany en cena	1	2	3	N	6	2 3/8
7	Martha despierta en cuarto	1			N	2	2/8

#	PERSONAJE	ACTOR/ACTRIZ	ST	LUGAR DE CITACION	P/U	EN LOC	MAQ/VES	EN SET
1	Martha	Paola Sánchez	08h00	La Pampa	7:30	08h00	8:40	09h00
2	Dany	Sebastian Triana	08h00	La Pampa	No	08h00	8:40	09h00
3	Francisco	Alain Pierni	08h00	La Pampa	7:20	08h00	8:40	09h00

EXTRAS	CITACION	AMBIENTACION/UTILERIA
No hay extras		ESC 1 Ambientación cocina - utilería: radio, queso, vegetales, pasta, carne, funda de platos, walkietalkie, botella de vino ESC 5 Ambientación comedor - utilería: wakietalkie, celular, comida, cubiertos ESC 7 Ambientación habitación padres - utilería: bata

MAQUILLAJE	VESTUARIO
No hay maquillaje especial.	Martha: Blusa crema y pantalon negro Dany: Camiseta y jeans Francisco: Camisa y pantalon

VEHICULOS	FOTOGRAFIA CAMARA Y GRIP
No hay vehiculos en escena.	Cámara fija Slider

SEGURIDAD	NOTAS

HORARIOS DE SALIDA DE CADA MIEMBRO DEL EQUIPO AL REVERSO

### LLAMADO ANTICIPADO

FECHA									


1er Asistente de Dirección: Gianina Cevallos

Productor General: José Andrés Aguayo

**LLAMADO DE FILMACION  
UN JUEGO DE NIÑOS  
LUGAR DE CITACION: LA PAMPA**

FECHA: 03/Nov/2017

PRODUCCION	CITACION	MAKING OF/FOTO FIJA			CITACION
Productor General: José Andrés Aguayo	08h00				
Productor de Campo					
Asistente de Producción: Cindy Munillo	08h00				
Asistente de Producción: Miguel Abreo	08h00	<b>LOCACIONES</b>			
		Gerente de Locaciones:			
		Asistente de Locaciones:			
<b>DIRECCION</b>					
Director: Bryan Carrascal	08h00	<b>TRANSPORTE</b>			
1er Asistente de Dirección: Gianina Cevallos	08h00				
2o Asistente de Dirección: Marie Paez	08h00				
Script: Claudia Figueroa	08h00				
<b>CAMARA</b>		<b>SEGURIDAD Y TRAFICO</b>			
Director de Fotografía: Gabriel Baca	08h00	Policía Nacional ( PAX)			
1er Asistente de Cámara: Gonzalo Proaño	08h00				
2o Asistente de Cámara: Esteban Viteri	08h00	<b>CATERING</b>			
Operador de Cámara		Servicio de catering			13h00
<b>ILUMINACION</b>					
Gaffer: Julio Cármenes	08h00		<b>EQUIPO Y ACTOR</b>	<b>EXTRAS/POLICIA</b>	
Grip: Cristian Almeida	08h00	<b>SERVICIO DE COMIDAS</b>	Cantidad	Horas	Cantidad
Grip: Nicolas Campos	08h00	Desayuno	22	08h00	
		Almuerzo	22	14h00	
		Snack	22	16h00	
<b>ARTE</b>					
Director de Arte: Jose Xavier Zurita	08h00	TOTAL EQUIPO EN SET: 19			
Asist Arte: Andrea Castellanos	08h00	TOTAL ACTORES EN SET: 3			
Asistente de arte: Mela Guerra	08h00				
Asistente de arte: Martina Tobar	08h00				
<b>SONIDO</b>					
Mixer: José Martín Moya	08h00				
Boom: Jorge de la Bastida	08h00				

**NOTAS DE PRODUCCION:**



COLEGIO DE COMUNICACIÓN  
Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

PRODUCTOR GENERAL: José Andrés Aguayo  
DIRECTOR: Bryan Carrascal

## HOJA DE LLAMADO

### Un juego de niños

LLAMADO EN SET 08h00  
LLAMADO PARA FILMAR 09h00

FECHA: 04-nov-17  
DÍA DE RODAJE: 2 DE 3  
SOL SALE: 06h00  
SOL CAE: 18h00  
PRONOSTICO DE TIEMPO: Nublado

ALMUERZO EN LOCACION: 14h00

LUGAR DE FILMACION: La Pampa

INDICACIONES ESPECIALES PARA EL EQUIPO TECNICO:

ESC	DESCRIPCION	ELENCO				D/N	PLAN	PAG
11	Martha y Dany ven caos en el parque	1	2			D	7	1 2/8
9	Martha se despierta y va a la habitación	1				N	1	1/8
8	Martha se encuentra con Dany y ven a Dritt	1	2	4		N	4	3/8
13	Martha y Dany conversan hasta que aparece Dritt	1	2	4		D	7	1 5/8

#	PERSONAJE	ACTOR/ACTRIZ	ST	LUGAR DE CITACION	P/U	EN LOC	MAQ/VES	EN SET
1	Martha	Paola Sánchez	08h00	La Pampa	7:30	08h00	8:45	09h00
2	Dany	Sebastian Triana	08h00	La Pampa	No	08h00	8:50	09h00
3	Francisco	Alain Pierri	08h00	La Pampa	7:20	08h00	8:50	09h00
4	Dritt	Jorge de la Bastida	08h00	La Pampa	No	08h00	8:30	09h00

EXTRAS	CITACION	AMBIENTACION/UTILERIA
ESC 11: Extras en parque ESC 9: No hay extras ESC 8: No hay extras ESC 13: No hay extras	09h30	ESC 11: Ambientación parque - utilería: restos del muñeco, trajes especiales cinta de seguridad ESC 9: Ambientación habitación padres - utilería: – ESC 8: Ambientación habitación Dany - utilería: – ESC 13: Ambientación habitación Dany - utilería: radio de la cocina

MAQUILLAJE	VESTUARIO
Maquillaje especial Dritt	Martha: Pijama, Ropa casual y jeans Dany: Camiseta y jeans Francisco: No se ve Dritt: Traje especial

VEHICULOS	FOTOGRAFIA CAMARA Y GRIP
No hay vehiculos en set.	Cámara en tripode Slider

SEGURIDAD	NOTAS

HORARIOS DE SALIDA DE CADA MIEMBRO DEL EQUIPO AL REVERSO

### LLAMADO ANTICIPADO

FECHA									



1er Asistente de Dirección: Gianina Cevallos

Productor General: José Andrés Aguayo

**LLAMADO DE FILMACION  
UN JUEGO DE NIÑOS  
LUGAR DE CITACION: LA PAMPA**

**FECHA: 04/Nov/2017**

PRODUCCION	CITACION	MAKING OF/FOTO FIJA			CITACION
Productor General: José Andrés Aguayo	08h00				
Productor de Campo					
Asistente de Producción: Cindy Murillo	08h00				
Asistente de Producción: Miguel Abreo	08h00	<b>LOCACIONES</b>			
		Gerente de Locaciones:			
		Asistente de Locaciones:			
<b>DIRECCION</b>					
Director: Bryan Carrascal	08h00	<b>TRANSPORTE</b>			
1er Asistente de Dirección: Gianina Cevallos	08h00				
2o Asistente de Dirección: Marie Paez	08h00				
Script: Claudia Figueroa	08h00				
<b>CAMARA</b>		<b>SEGURIDAD Y TRAFICO</b>			
Director de Fotografía: Gabriel Baca	08h00	Policía Nacional ( PAX)			
1er Asistente de Cámara: Gonzalo Proaño	08h00				
2o Asistente de Cámara: Esteban Viteri	08h00	<b>CATERING</b>			
Operador de Cámara		Servicio de catering			13h00
<b>ILUMINACION</b>					
Gaffer: Julio Cármenes	08h00		<b>EQUIPO Y ACTOR</b>	<b>EXTRAS/POLICIA</b>	
Grip: Cristian Almeida	08h00	<b>SERVICIO DE COMIDAS</b>	Cantidad	Horas	Cantidad
Grip: Nicolas Campos	08h00	Desayuno	22	08h00	
		Almuerzo	22	14h00	
		Snack	22	16h00	
<b>ARTE</b>					
Director de Arte: Jose Xavier Zurita	08h00	TOTAL EQUIPO EN SET: 19			
Asist Arte: Andrea Castellanos	08h00	TOTAL ACTORES EN SET: 3			
Asistente de arte: Mela Guerra	08h00				
Asistente de arte: Martina Tobar	08h00				
<b>SONIDO</b>					
Mixer: José Martin Moya	08h00				
Boom: Jorge de la Bastida	08h00				

**NOTAS DE PRODUCCION:**



**LLAMADO DE FILMACION  
UN JUEGO DE NIÑOS  
LUGAR DE CITACION: LA PAMPA**

FECHA: 05/Nov/2017

PRODUCCION	CITACION	MAKING OF/FOTO FIJA			CITACION	
Productor General: José Andrés Aquayo	08h00					
Productor de Campo						
Asistente de Producción: Cindy Murillo	08h00					
Asistente de Producción: Miguel Abreo	08h00	LOCACIONES				
		Gerente de Locaciones:				
		Asistente de Locaciones:				
DIRECCION						
Director: Bryan Carrascal	08h00	TRANSPORTE				
1er Asistente de Dirección: Gianina Cevallos	08h00					
2o Asistente de Dirección: Marie Paez	08h00					
Script: Claudia Figueroa	08h00					
CAMARA		SEGURIDAD Y TRAFICO				
Director de Fotografía: Gabriel Baca	08h00	Policía Nacional ( PAX)				
1er Asistente de Cámara: Gonzalo Proaño	08h00					
2o Asistente de Cámara: Esteban Viteri	08h00	CATERING				
Operador de Cámara		Servicio de catering			13h00	
ILUMINACION						
Gaffer: Julio Cámenes	08h00		EQUIPO Y ACTOR	EXTRAS/POLICIA		
Grip: Cristian Almeida	08h00	SERVICIO DE COMIDAS	Cantidad	Horas	Cantidad	Horas
Grip: Nicolas Campos	08h00	Desayuno	22	08h00		
		Almuerzo	22	14h00		
		Snack	22	16h00		
ARTE						
Director de Arte: Jose Xavier Zurita	08h00	TOTAL EQUIPO EN SET: 19				
Asist Arte: Andrea Castellanos	08h00	TOTAL ACTORES EN SET: 3				
Asistente de arte: Mela Guerra	08h00					
Asistente de arte: Martina Tobar	08h00					
SONIDO						
Mixer: José Martín Moya	08h00					
Boom: Jorge de la Bastida	08h00					

**NOTAS DE PRODUCCION:**

Lista de planos

Desglose de Planos: Tesis Bryan Carrascal

Dirección: Bryan Carrascal  
D. Fotografía: Gabriel Baca

Empalme	Escena	Plano	Descripción	Notas
1	1	A	PP con acercamiento en Post de la Radio encendida	
2	1	B	PM con Martha en primer plano y se ve el fondo de cocina	Desde que cocina hasta que deja el delantal y se lava las manos
3	1	C	PM de diálogos de Dany	Hasta que sale por puerta de cocina
4	1	D	PM diálogos Martha	Hasta que le da aluminio de Dany
5	1	E	PM de Martha y copa de vino.	Desde que se sienta hasta final de escena (se sirve más) a islar por encuadre.
6	1	F	Transformation Shot desde que entra en cuadro hasta PM de Dany	Desde que entra a cocina hasta que sale de cuadro.
7	1	G	PPP ravar queso	
8	1	H	Cortar vegetales	
9	1	I	Manos ponen walkie en mesón	
10	1	J	Manos retiran walkie del mesón	
			<b>Descripción</b>	<b>Notas</b>
11	4	A	Seguimiento trasero de Martha de PP a PM, cuando se hace PM, la dejamos alejarse	Cuando se aleja, enfocamos a los niños.
12	4	B	PP Martha mirándolos	Reacción de ella al ver a su hijo en trance
13	4	C	PG más cercano de los niños que se sientan, se toman de las manos	Recordar Rack Focus de las manos de los niños de fondo y vamos a las manos de los de primer plano
14	4	D	PM, en el fondo de cuadro entra Dany, prende un radio y rack focus al radio de primer plano	
15	4	E	PM de Dany con calla recibiendo posesiones de manos a los dos lados	
16	4	F	PP cenital cercano de Dany en trance	
17	4	G	Transformation Shot de PP pies de Martha caminando, los dejamos alejarse hasta donde están los niños	
18	4	H	PM Two Shot cubre los diálogos de los dos personajes hasta que se van	





Emplazamiento	Escena	Plano	Descripción	Notas
37	10	A	Dirty Single del niño desenfocado y la madre en el fondo enfocada. Ella se acerca a él y enfoca.	Cubre hasta que le acaricia el pelo y despierta Dany
38	10	B	PM contra picado de Martha	Desde saludo, hasta que él le entrega los walkies
39	10	C	OTS desde Martha a PM picado de Dany	Todos los diálogos
40	10	D	PPP de Walkie en la cama	Todos los diálogos
			Two Shot de ellos dos hablando SOLO SHAY TIEMPO	Desde que Dany se levanta de la cama
<b>Emplazamiento</b>	<b>Escena</b>	<b>Plano</b>	<b>Descripción</b>	<b>Notas</b>
41	11	A	T transformation Shot en PM lateral de Martha y Dany avanzando entre la gente, hasta que quedan en PP	Cámara en mano, mejor si cruza gente por cámara
42	11	B	PG del lugar del hoyo y trajes de hombres	
43	11	C	PPP da manos de hombre de traje con partes del muñeco	
44	11	D	PM posterior de Dany a cercándose donde amigo y madre que lo intercepta, cámara en contra picado	Cubre todos los diálogos hasta que salen de cuadro
45	11	E	PPP de todos los diálogos de Martha hasta que se lleva a Dany	
46	11	F	PM Two Shots de Martha y Dany con seguimiento frontal hasta que él se detiene y regresa a ver	
47	11	G	PP de Dany con acercamiento a su rostro cuando dice "Ma, Dritt ya viene"	Post
<b>Emplazamiento</b>	<b>Escena</b>	<b>Plano</b>	<b>Descripción</b>	<b>Notas</b>
48	13	A	PM de Dany picado, casi no se le ven los ojos	Usar lentes angulares, cuando ella le coge de los hombros, invade su cuadro
49	13	B	PM de Martha en contra picado	Desde que se empiezan a escuchar pasos
50	13	C	PM en Two Shot de ella cogiéndole del hombro a Dany y lo lleva hacia atrás. Cubre las cortinas movidas por el viento	Desde que se empiezan a escuchar pasos. Cubre todo
51	13	D	PP todos diálogos de Dany, lo que madre le a braza y el final	
52	13	E	PM o PA en contra picado de Martha sosteniendo la puerta, ella está dándole la espalda a la puerta. Cubrir hasta que le manda volando de un golpe a Martha. Y se ve al monstruo en contra luz	Aquí ella debe poner seguro, después de lo que suena la ventana.
53	13	F	PP con acercamiento a PPP de las luces por debajo de la puerta	Cubrir hasta que se abre
54	13	G	PP del niño que dice "ya está aquí"	

## Cronograma de planos



COLEGIO DE COMUNICACIÓN  
 Y ARTES CONTEMPORÁNEAS  
 Director: Bryan  
 Carrascal  
 1AD: Gianina  
 Cevallos  
 Dir. Foto:  
 Gabriel Baca

# Un juego de niños

## CRONOGRAMA

FECHA: 3 de noviembre de 2017  
 Día: 1 de 3  
 LLAMADO EN SET: 08:00  
 LISTOS PARA FILMAR: 09:00

## DE PLANOS

P	ESCENA	PLANO	DESCRIPCION	HORA INICIO	TIEMPO EST	HORA FINAL	NOTAS
	1	A	PP con acercamiento en Post de la Radio encendida	09:00	00:45	09:45	
	1	B	PM con Martha en primer plano y se ve el fondo de cocina	09:45	00:45	10:30	Desde que cocina hasta que deja el delantal y se lava la manos
	1	C	PM de diálogos de Dany	10:30	00:30	11:00	Hasta que sale por puerta de cocina
	1	D	PM diálogos Martha	11:00	00:30	11:30	Hasta que le da aluminio de Dany
	1	E	PM de Martha y copa de vino.	11:30	00:30	12:00	Desde que se sienta hasta final de escen (se sirve más) aisla por encuadre.
	1	F	Transformation Shot desde que entra en cuadro hasta PM de Dany	12:00	00:45	12:45	Desde que entra a cocina hasta que sal de cuadro.
	1	G	PPP rayar queso	12:45	00:30	13:15	
	1	H	Cortar vegetales	13:15	00:15	13:30	
	1	I	Manos ponen walkie en mesón	13:30	00:30	14:00	Plano cubre puesta retirada de walkie
			ALMUERZO	14:00	01:00	15:00	
0	5	A	PPP cuchara sirve varias porciones	15:00	00:45	15:45	
1	5	B	PG de las mesa de comedor	15:45	00:45	16:30	Desde que ella sirve hasta que papá se v
2	5	C	PPP mano pone un walkie en la mesa	16:30	00:30	17:00	
3	5	D	PP todos diálogos de Martha	17:00	00:45	17:45	Desde que se sienta hasta que sale de cuadro
4	5	E	PM en Two Shot desde el punto de vista de Martha a todos diálogos de Francisco y Dany	17:45	00:50	18:35	
5	5	F	PP de Dany nervioso	18:35	00:30	19:05	Cubre hasta que sal de la escena
			SNACK	19:05	00:15	19:20	
6	7	A	PP Martha, pasa un resplandor por su rostro	19:20	01:00	20:20	Cubrir hasta que se para

7	7	B	PM desde que ella intenta despertar a Francisco, hasta que sale	20:20	00:40	21:00	
---	---	---	---	-------	-------	-------	--

OTA: Las horas marcadas son estimadas. La hora máxima para el cierre es 13 horas después del LLAMADO

  
**Director:** Bryan Carrascal  
**1AD:** Gianina Cevallos  
**Dir. Foto:** Gabriel Baca

## Un juego de niños

### CRONOGRAMA

**FECHA:** 4 de noviembre de 2017  
**Día:** 2 de 3  
**LLAMADO EN SET:** 08:00  
**LISTOS PARA FILMAR:** 09:00

#### DE PLANOS

P	ESCENA	PLANO	DESCRIPCION	HORA INICIO	TIEMPO EST	HORA FINAL	NOTAS
	11	A	Transformation Shot en PM lateral de Martha y Dany avanzando entre la gente, hasta que quedan en PP	09:00	01:00	10:00	Cámara en mano, mejor si cruza gente por cámara
	11	B	PG del lugar del hoyo y trajes de hombres	10:00	00:45	10:45	
	11	C	PPP da manos de hombre de traje con partes del muñeco	10:45	00:30	11:15	
	11	D	PM posterior de Dany acercándose donde amigo y madre que lo intercepta, cámara en contrapicado	11:15	00:45	12:00	Cubre todos los diálogos hasta que salen de cuadro
	11	E	PPP de todos los diálogos de Martha hasta que se lleva a Dany	12:00	00:45	12:45	.
	11	F	PM Two Shots de Martha y Dany con seguimiento frontal hasta que él se detiene y regresa a ver	12:45	00:45	13:30	
	11	G	PP de Dany con acercamiento a su rostro cuando dice "Ma, Dritt ya viene"	13:30	00:30	14:00	Post
			ALMUERZO	14:00	01:00	15:00	
	9	A	PP de Martha despertándose hasta que sale de escena	15:00	00:45	15:45	Si hay tiempo, cenital
	8	A	PM trasero Shoulder de Martha	15:45	01:00	16:45	Desde que se ven la luces hasta que entra a habitación. Recordar iniciar un poco de caminata para poder cortar
0	8	B	PM trasero Shoulder de Martha	16:45	00:45	17:30	Desde dentro de habitación hasta el final cuando se desmaya

1	8	C	OTS frontal de Dany él debe estar desenfocado y ella debe acercarse lentamente	17:30	00:30	18:00	Hasta que le da la vuelta y ella grita
2	8	D	PPP ojos blancos de Dany	18:00	00:15	18:15	Cuidar continuidad de giro
3	13	A	PM de Dany picado, casi no se le ven los ojos	18:15	00:20	18:35	
4	13	B	PM de Martha en contrapicado	18:35	00:20	18:55	
5	13	C	PM en Two Shot de ella cogiéndole del hombro a Dany y lo lleva hacia atrás. Cubre las cortinas movidas por el viento	18:55	00:30	19:25	Cubre hasta que sal de la escena
6	13	D	PP todos diálogos de Dany , lo que madre le abraza y el final	19:25	00:25	19:50	
7	13	E	PM o PA en contrapicado de Martha sosteniendo la puerta, ella está dándole la espalda a la puerta. Cubrir hasta que le manda volando de un golpe a Martha. Y se ve al monsturo en contraluz	19:50	00:45	20:35	Cubrir hasta que se para
8	13	F	PP con acercamiento a PPP de las luces por debajo de la puerta	20:35	00:15	20:45	
9	13	G	PP del niño que dice "ya está aquí"	20:45	00:15	21:00	

OT<sup>A</sup>: Las horas marcadas son estimadas. La hora máxima para el cierre es 13 horas después del LLAMADO



COLEGIO DE COMUNICACIÓN  
Y ARTES CONTEMPORÁNEAS  
Director: Bryan  
Carrascal  
1AD: Gianina  
Cevallos  
Dir. Foto:  
Gabriel Baca

# Un juego de niños

## CRONOGRAMA

FECHA: 5 de noviembre de 2017  
Día: 3 de 3  
LLAMADO EN SET: 08:00  
LISTOS PARA FILMAR: 09:00

### DE PLANOS

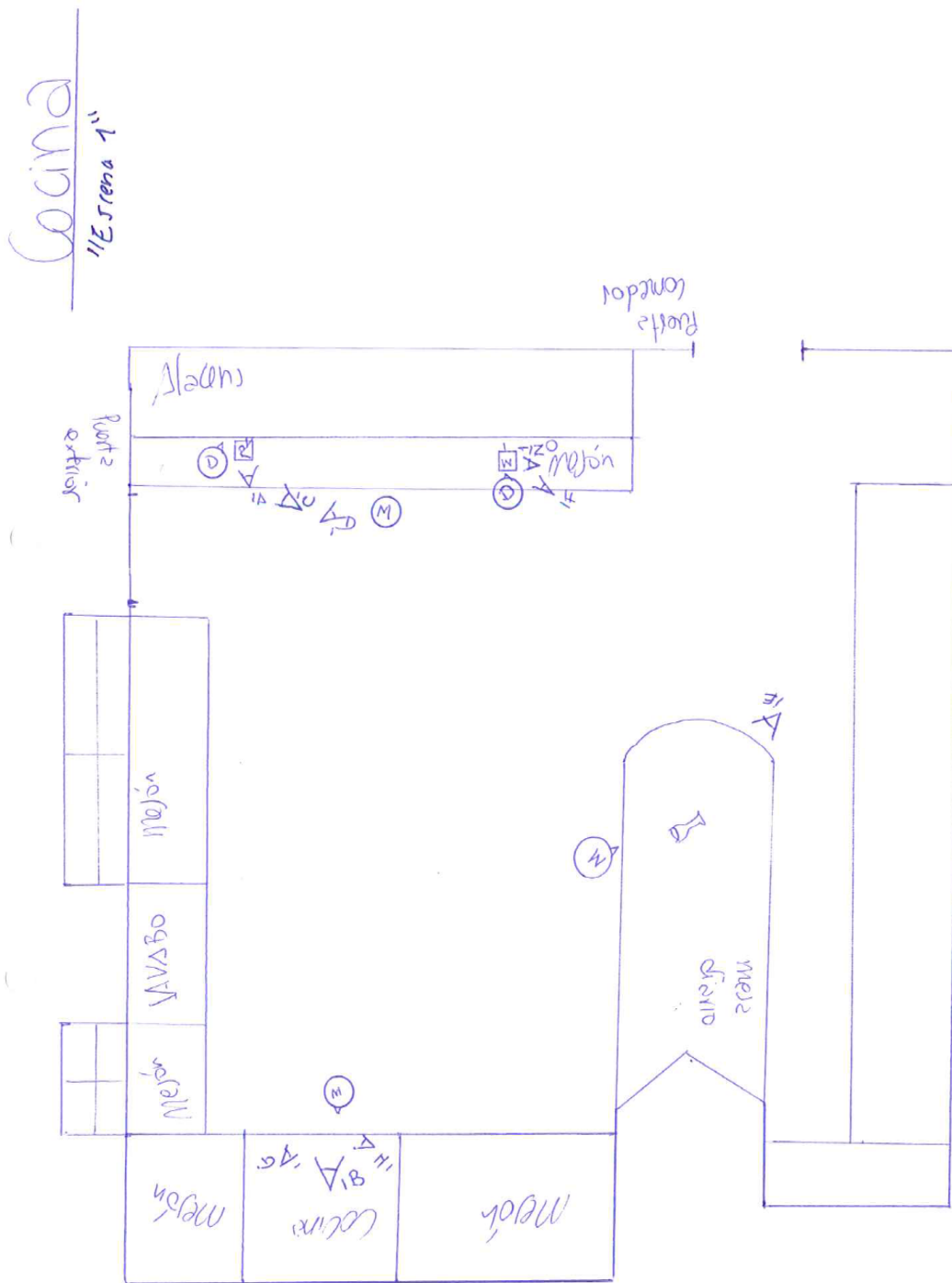
P	ESCENA	PLANO	DESCRIPCION	HORA INICIO	TIEMPO EST	HORA FINAL	NOTAS
	4	A	Seguimiento trasero de Martha de PP a PM, cuando se hace PM, la dejamos alejarse	09:00	01:00	10:00	Cuando se aleja, enfocamos a los niños.
	4	B	PP Martha mirándolos	10:00	00:45	10:45	Reacción de ella al ver a su hijo en trance
	4	C	PG más cercano de los niños que se sientan, se toman de las manos	10:45	00:45	11:30	Recordar Rack Focu de las manos de lo niños de fondo y vamos a las manos de los de primer plano
	4	D	PM, en el fondo de cuadro entra Dany, prende un radio y rack focus al radio de primer plano	11:30	00:45	12:15	
	4	E	PM de Dany con caja, recibiendo posesiones de manos a los dos lados	12:15	00:45	13:00	
	4	F	PP cenital cercano de Dany en trance	13:00	00:45	13:45	
			ALMUERZO	13:45	01:00	14:45	
	4	G	Transformation Shot de PP pies de Martha caminando, los dejamos alejarse hasta donde están los niños	14:45	00:45	15:30	
	4	H	PM Two Shot cubre los diálogos de los dos personajes hasta que se van	13:30	00:45	16:15	
	10	A	Dirty Single del niño desenfocado y la madre en el fondo enfocada. Ella se acerca a él y enfoca.	16:15	00:45	17:00	Cubre hasta que le acaricia el pelo y despierta Dany
0	10	B	PM contrapicado de Martha	17:00	00:30	17:30	Desde saludo, hasta que él le entrega los walkies
1	10	C	OTS desde Martha a PM picado de Dany	17:30	00:45	18:15	Todos los diálogos

2	10	D	PPP de Walkie en la cama	18:15	00:30	18:45	
3	6	A	PPP de barra de buscador con "amigos imaginarios"	18:45	00:15	19:00	
4	6	B	PG de esposos acostados en la cama	19:00	00:40	19:40	Cubre hasta que sal de la escena
			SNACK	19:40	00:15	19:45	
5	6	C	OTS de Francisco a Martha (Dirty Single) todos diálogos hasta que ella se acuesta	19:45	00:25	20:20	Cubrir hasta que se para
6	6	D	OTS de Martha a Francisco (Dirty Single) todos diálogos hasta que ella se acuesta	20:20	00:25	20:45	
7	6	E	PP lateral de ella acostándose	20:45	00:15	21:00	Si hay manera, hacerlo cenital

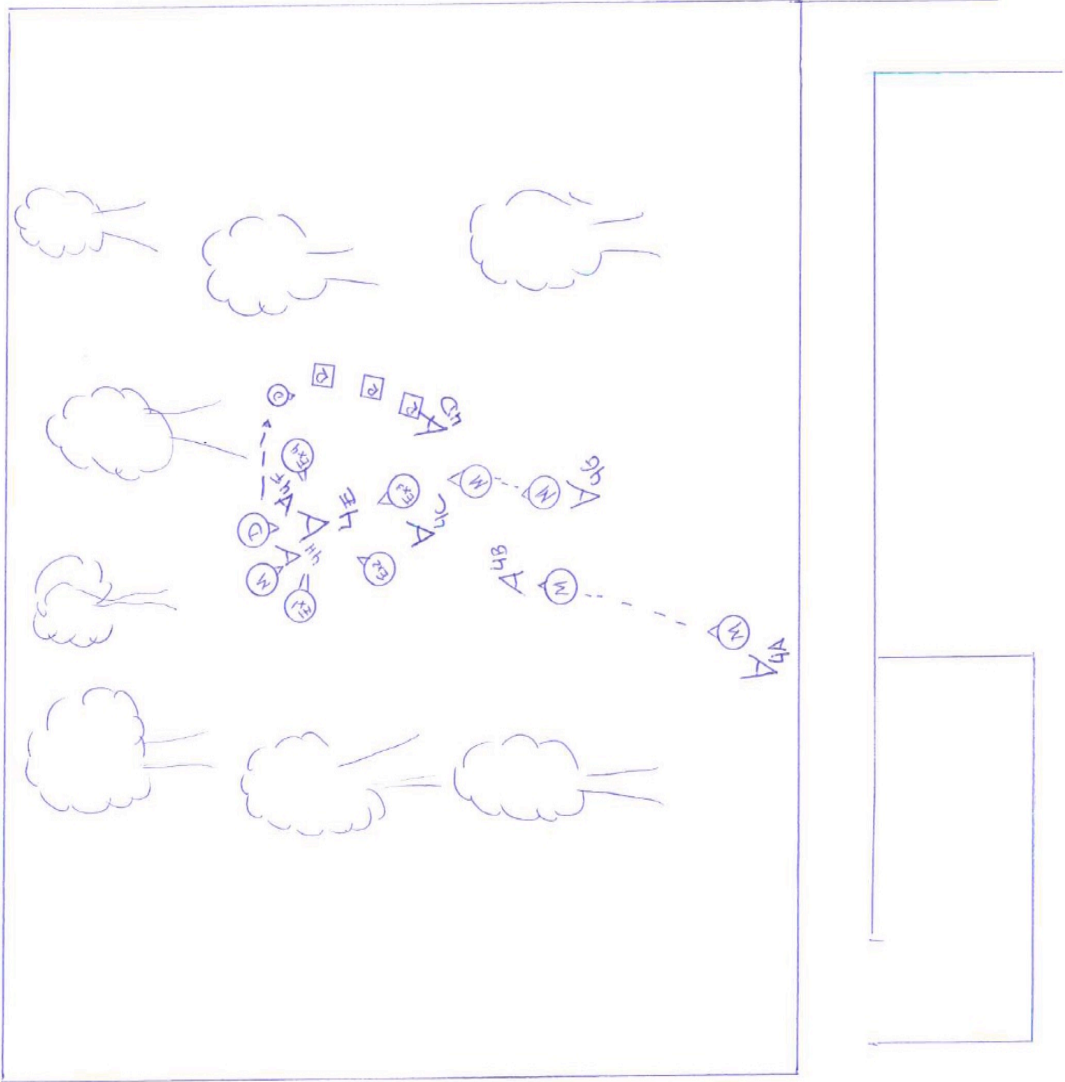
OTA: Las horas marcadas son estimadas. La hora máxima para el cierre es 13 horas después del LLAMADO



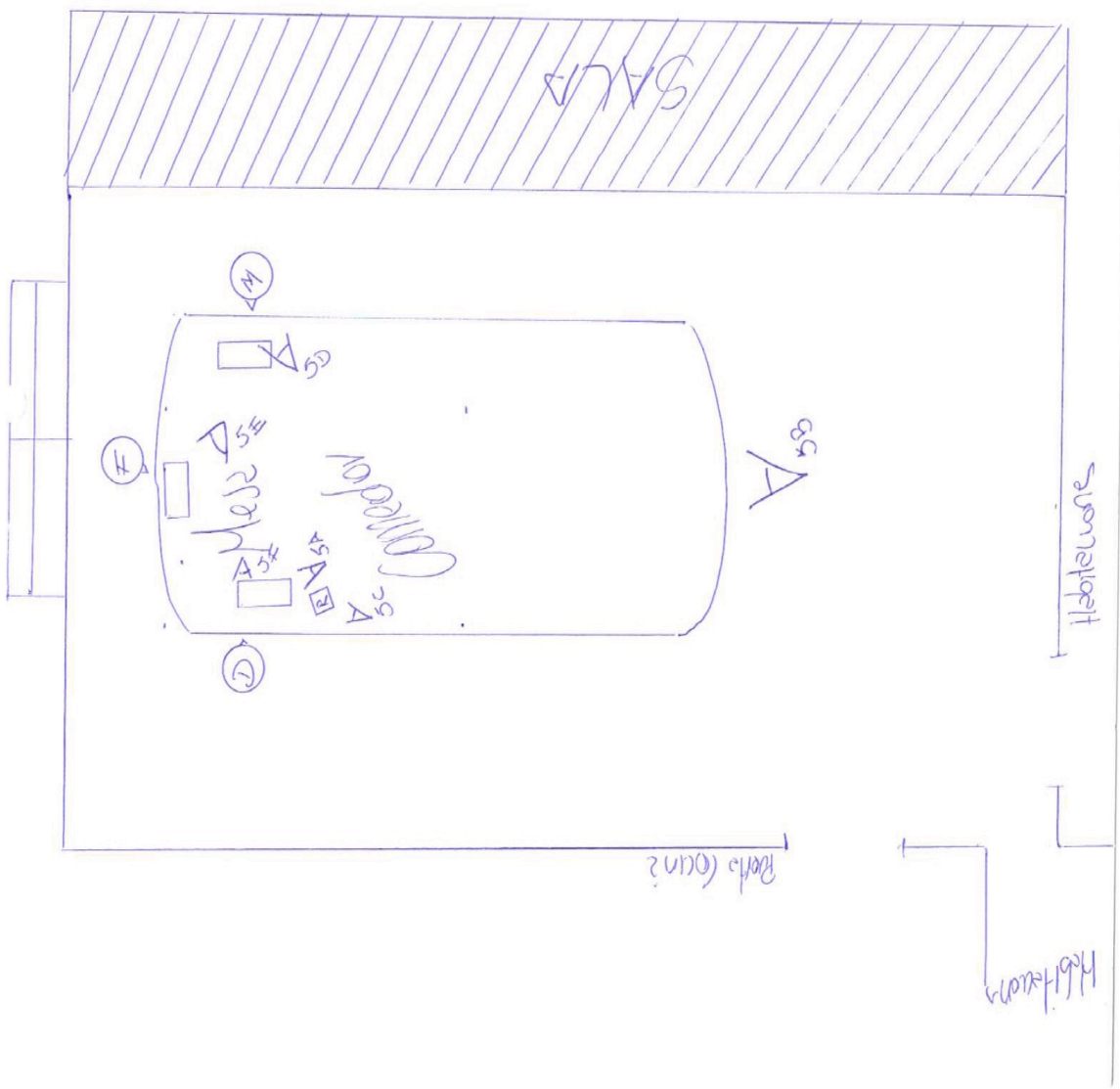
Plantas arquitectónicas de sets por escena y puesta de cámara y movimiento actoral



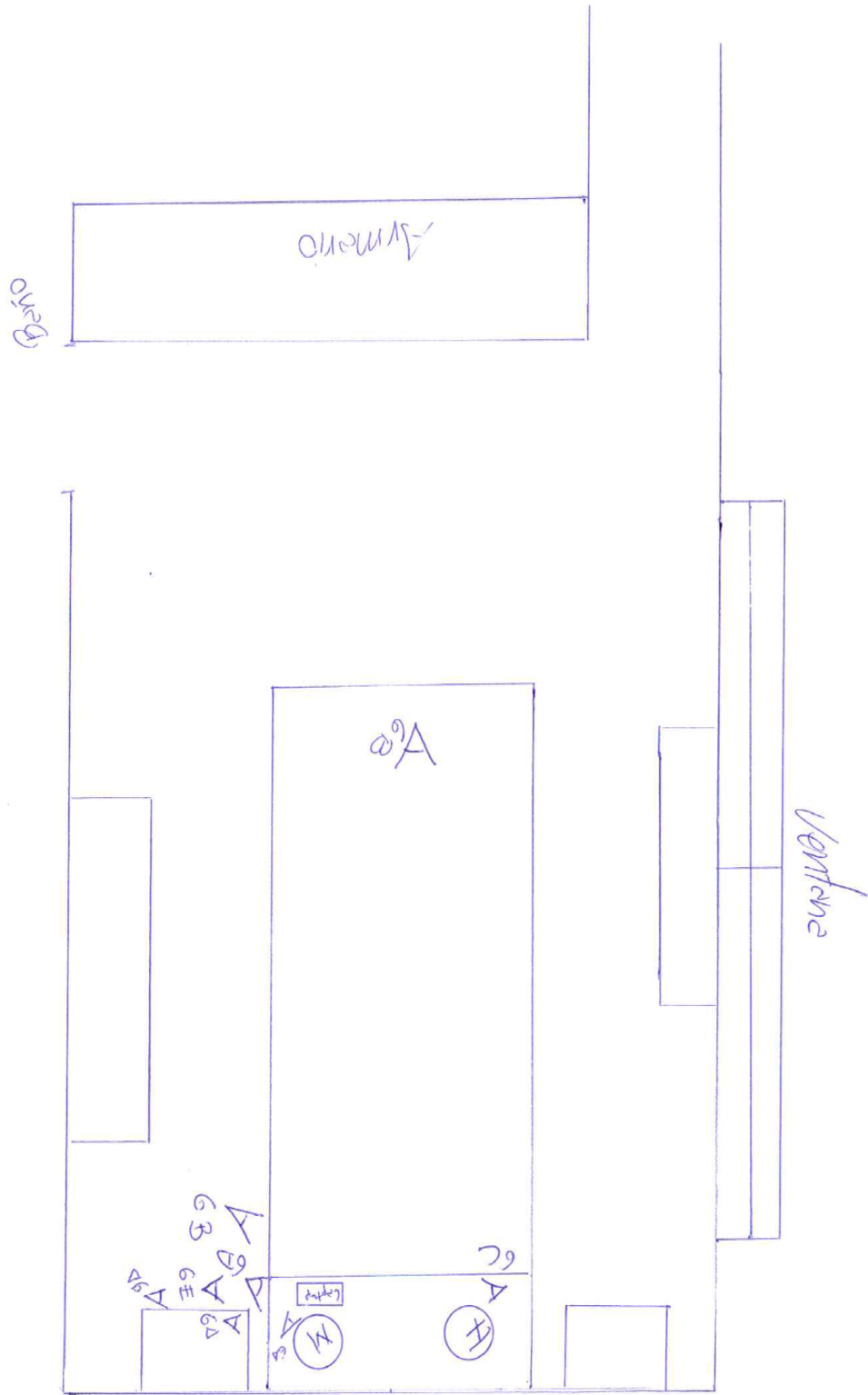
Parque  
1  
Escena 4<sup>a</sup>



Comedor  
"Escena 5"



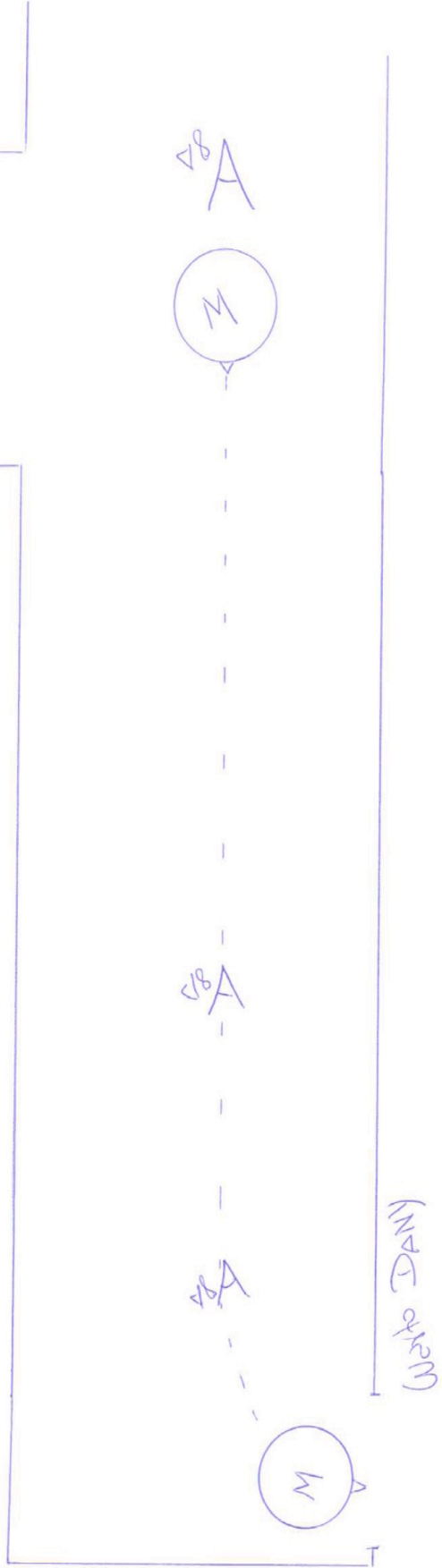
Habitación Padres  
"Esquina 6"



Contenedor

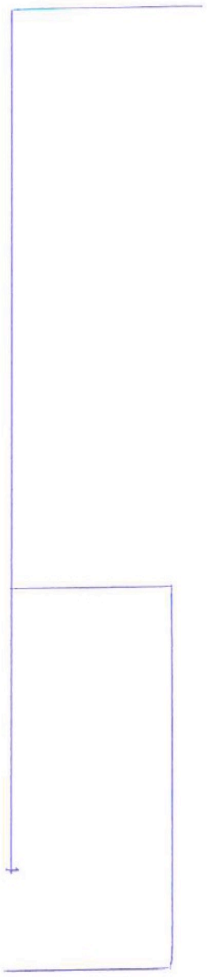
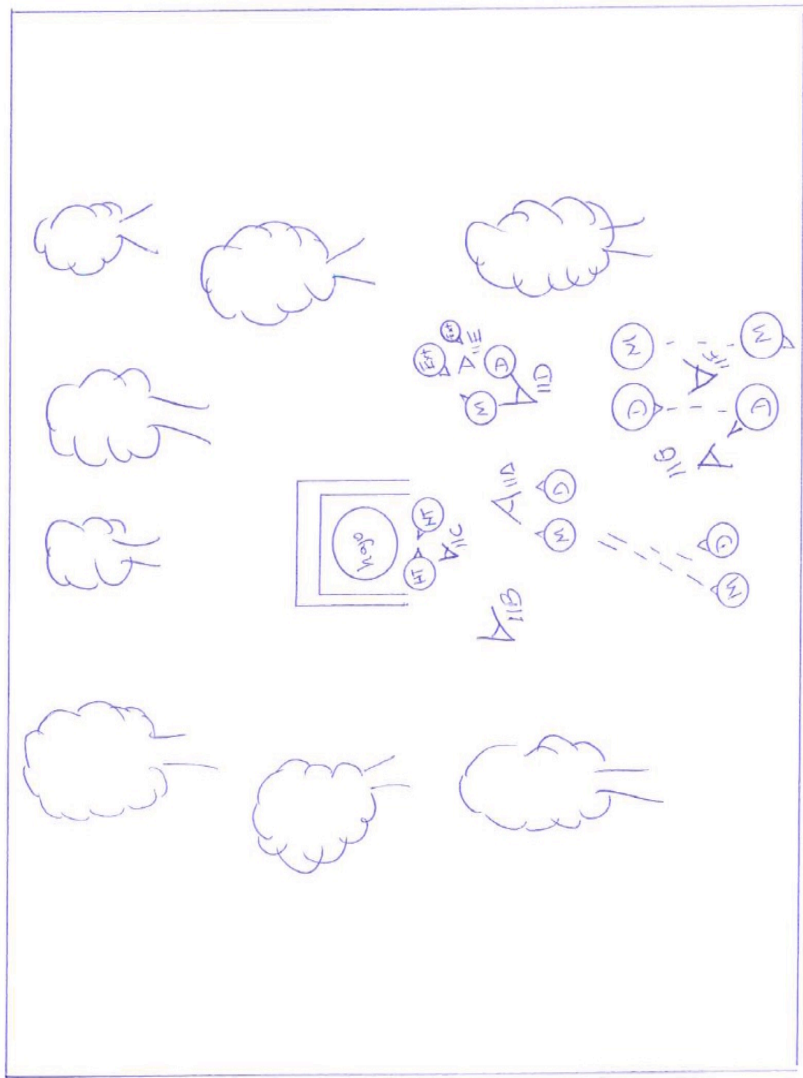
"Estrera 7"

Pasillo a comedor





Parque  
2  
Escena 11"



Lista de equipo técnico (Crew)

Crew - Un juego de niños		
Nombre	Teléfono	Dirección
Bryan Carrascal	0998045589	La Pampa
Gianina Cevallos	0992579464	Quito - La Floresta
Maria Elisa Paez	0991335606	Quito - Condado
Claudia Figueroa	0981762928	Quito - Portugal & 6 de Diciembre
Producción		
José Andrés Aguayo	0987081800	Quito - Eloy Alfaro y 6 de Diciembre
Cindy Murillo	0992512925	Quito - Jose Herboso y A. Otero
Miguel Abreo	0983985106	Quito - Solca
Foto		
Gabriel Baca	0992524051	Cumbaya - San Isidro
Gonzalo Proaño	0959423101	Quito - Ponceano
Esteban Viteri	0996223139	Cumbayá - Lumbisí
Julio Cármenes	0987140394	Quito - Bellavista
Nicolas Campos	+1(404)9010734	Quito - Ponceano
Cristian Almeida	0958811945	Quito - Humboldt N 28-29 y San Ignacio. Sector Gonzales Suán
Arte		
José Xavier Zurita	0994295166	Quito - Condado
Andrea Castellanos	0995558386	Cumbayá - La Católica
Mela Guerra	0984306096	Calderón
Martina Tobar	0987948955	Cumbaya - Reservorio
Sonido		
José Martín Moya	0987038571	Quito - Bellavista
Jorge de la Bastida	0987426237	La Pampa




## Contratos de locaciones

### PERMISO DE USO DE LOCACIÓN

1. 1. A través del presente documento el abajo firmante, en adelante CESIONARIO confirma que está en la capacidad de autorizar el uso de la propiedad ubicada en (dirección) Urb. Jardines de La Pampa de la ciudad de Quito en adelante LOCACIÓN, al Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas de la USFQ a través de el/la estudiante Bryan Carrascal, a quienes en adelante se denominarán colectivamente "EL PRODUCTOR", con el objetivo de filmar, grabar, fotografiar imágenes y sonidos para la producción audiovisual con título de trabajo "Un juego de niños" (en adelante LA PRODUCCIÓN), con el derecho ilimitado para usar, exhibir y/o explotar, y licenciar a otros para que usen, transmitan, exhiban y/o exploten la producción, en todo o en parte, a través del universo y de manera perpetua, y en cualquier manera y en cualquier tipo de medio conocido o diseñado ahora o en el futuro. El cesionario autoriza el uso de la locación durante las fechas 4 al 5 de noviembre en las que se preparará, se filmará y se retirarán los elementos que la producción haya puesto en la locación.
2. 2. El cesionario reconoce también el derecho del productor a cambiar, editar, modificar, y revisar en cualquier momento LA PRODUCCIÓN en todo o en parte, y a combinar la misma, en todo o en parte, con otros materiales o trabajos.
3. 3. EL PRODUCTOR se compromete a dejar la locación en las condiciones en las que le fue entregada y a poner el nombre del Cesionario dentro de la secuencia de créditos bajo la sección de agradecimientos.

Fecha: 2017/11/01

Firma: 

Nombre: Bryan Carrascal

Dirección: Urb. Jardines de La Pampa Calle B 113

Teléfono: 3490733/0991041899



## Comité Pro mejoras de Urbanización Jardines de La Pampa

Fomento de la Comunidad y el Vecindario

ACUERDO MINISTERIAL 688 DEL 8 - FEBRERO - 2006

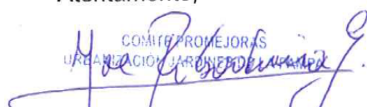
Quito, 15 de Diciembre del 2017

### CERTIFICADO

A petición del Sr. Bryan Patricio Carrascal Ramos, certificamos que dicho señor hizo uso de las instalaciones del parque central ubicado dentro del Urbanización Jardines de la Pampa, la misma que fue autorizada por la Administración.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad.

Atentamente,

  
COMITÉ PRO MEJORAS  
URBANIZACIÓN JARDINES DE LA PAMPA  
ADMINISTRACIÓN

Ing. Joe Ribadeneira G.

ADMINISTRADOR

Urbanización Jardines de la Pampa

Cierre de producción

Reportes cámara



COLEGIO DE COMUNICACIÓN  
Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

REPORTE DE CÁMARA

JOSE Aguiayo

PRODUCCIÓN  
03/11/17

FECHA  
Estelgan Vifari

ZAC

Bryan Cairesca		1	1
DIRECTOR		CINTA	PÁGINA
Gabriel Baca		140	
DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA		CÁMARA	
ESTELGAN VIFARI			
1AC			

ESC.	TOMA	Time Code	DUR.	SON	DIAF.	Notas y filtros.	ESC.	TOMA	Time Code	DUR.	SON	DIAF.	Notas y filtros.
1	a	00:11,68		sync 4	4		1	i.1	00:02,65		sync 4	4	
1	a	00:44,69		sync 4	4		1	i.1	00:02,73		sync 4	4	
1	b	00:01,09		sync 4	4		1	i.1	00:02,53		sync 4	4	
1	b	00:01,03		sync 4	4		1	d	00:42,0		sync 5.6	5.6	
1	b	00:02,00		sync 4	4		1	d	00:40,0		sync 5.6	5.6	
1	b	00:52,00		sync 4	4		1	d	00:41,0		sync 5.6	5.6	
1	b	00:01,02		sync 4	4		1	d	00:37,0		sync 5.6	5.6	
1	c	01:12,20		sync 4	4		1	e	00:48,38		sync 2	2	
1	c	01:03,0		sync 4	4		1	e	00:58,52		sync 2	2	
1	c	01:04,0		sync 4	4		1	a	00:58,40		sync 2	2	
1	i	00:04,0		sync 4	4								
1	i	00:47,0		sync 4	4								

NOTAS ADICIONALES



COLEGIO DE COMUNICACIÓN  
Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

REPORTE DE CÁMARA

PRODUCCIÓN Jose Aguirre

FECHA 03/11/17

ZAC Esteban Viteri

DIRECTOR Bryan Carrascal

DIRECTOR DE FOTOGRAFIA Gabo Baez

1AC Esteban Viteri

1	2
CINTA	PÁGINA
1	
CÁMARA	

ESC.	TOMA	Time Code	DUR.	SON	DIAF.	Notas y filtros.	ESC.	TOMA	Time Code	DUR.	SON	DIAF.	Notas y filtros.
1	e	00:17,0		Sync	2		6	E	01:23,43		Sync	2	
1	e	00:14,0		Sync	2		6	d	01:13,89		Sync	2	
1	e	00:12,0		Sync	2		6	C	01:20,06		Sync	2	
9	a	00:16,16		Sync	2,8		6	C	01:20,30		Sync	2	
9	a	00:16,12		Sync	2,8		6	a	00:19,0		Sync	8	
7	a	00:24,45		Sync	2		6	a	00:16,0		Sync	8	
7	a	00:25,90		Sync	2		5	E	01:31,0		Sync	5,6	
7	6	00:11,0		Sync	2		5	E	01:22,0		Sync	5,6	
7	6	00:10,0		Sync	2		5	6	00:19,0		Sync	2	
6	E	00:21,06		Sync	2		5	6	00:29,0		Sync	2	
6	E	00:12,0		Sync	2		5	6	00:32,0		Sync	2	
6	E	01:12,0		Sync	2		4	E	00:35,0		Sync	2,8	

NOTAS ADICIONALES



COLEGIO DE COMUNICACIÓN  
Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

REPORTE DE CÁMARA

PRODUCCIÓN José Aguayo

FECHA 04/11/17

DIRECTOR Bryan Carrascal

DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA Pablo Baeza

ESCENARIADOR Esteban Viteri

ESCENARIADOR Esteban Viteri

1	CINTA	3
1	CÁMARA	

ESC.	TOMA	Time Code	DUR.	SON	DIAF.	Notas y filtros.	ESC.	TOMA	Time Code	DUR.	SON	DIAF.	Notas y filtros.
4	e	00:32,0		Sync	2,8		4	e	01:18,0		Sync	2,8	
4	e	00:30,0		Sync	2,8		4	c	01:16,0		Sync	2,8	
4	e	00:35,0		Sync	2,8		4	c	01:19,0		Sync	2,8	
11	a	00:33,0		Sync	8		4	#	00:40,0		Sync	2	
11	a	00:31,0		Sync	8		4	#	00:38,0		Sync	2	
11	a	00:30,0		Sync	8		11	e	00:40,0		Sync	2	
11	a	00:35,0		Sync	8		11	e	00:26,0		Sync	2	
11	d	00:59,0		Sync	4		11	e	00:40,0		Sync	2	
11	d	00:30,0		Sync	4		11	e	00:20,0		Sync	2	
11	d	00:50,0		Sync	4		11	f	00:13,0		Sync	2	
11	d	00:56,0		Sync	4		4	f	00:14,0		Sync	2	
4	c	00:48,0		Sync	2,8		4	J	00:31,0		Sync	2	
NOTAS ADICIONALES													



COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES DIGITALES

REPORTE DE CÁMARA

PRODUCCIÓN *Jose Aguiayo*

FECHA *04/11/17*

ZAC *Esteban Viteri*

DIRECTOR *Bryan Carrasco*

DIRECTOR DE FOTOGRAFIA *Gaspar Bala*

1AC *Esteban Viteri*

CINTA	4
PÁGINA	1
CÁMARA	

ESC.	TOMA	Time Code	DUR.	SON	DIAF.	Notas y filtros.	ESC.	TOMA	Time Code	DUR.	SON	DIAF.	Notas y filtros.
11	f	00.18.0		Sync	2,8		11	G	00.10.0		Sync	2	
11	f	00.16.0		Sync	2,8		8	a	00.21.0		Sync	2	No boom
11	f	00.15.0		Sync	2,8		8	a	00.52.0		Sync	2	No boom
11	f	00.17.0		Sync	2,8		8	a	00.29.0		Sync	2	No boom
11	f	00.20.0		Sync	2,8		8	a	00.26.0		Sync	2	No boom
11	f	00.17.0		Sync	2,8		8	c	00.19.0		Sync	2	
11	f	00.20.0		Sync	2,8		8	c	00.20.0		Sync	2	
11	e	00.25.0		Sync	2		8	e	00.30.0		Sync	2	
11	e	00.23.0		Sync	2		8	e	00.29.0		Sync	2	
11	c	00.23.0		Sync	2		8	6	00.27.00		Sync	2	
11	G	00.14.0		Sync	2		8	6	00.20.87		Sync	2	
11	B	00.09.0		Sync	8		8	6	00.26.59		Sync	2	

NOTAS ADICIONALES



COLEGIO DE COMUNICACION Y ARTES CONTEMPORANEAS

REPORTE DE CÁMARA

Producción: José Agüero

Fecha: 04/11/17 y 05/11/17

ZAC: Esteban Viteri?

DIRECTOR: Bryan Carrascal

DIRECTOR DE FOTOGRAFIA: Esteban Viteri?

TAC: 1AC

CINTA	1	PÁGINA	7
CÁMARA	1		

ESC.	TOMA	Time Code	DUR.	SON	DIAF.	Notas y filtros.	ESC.	TOMA	Time Code	DUR.	SON	DIAF.	Notas y filtros.
B	6	00:18,96		sync	2	ambiente	10	0	0:32,0		sync	2	
10	a	00:47,0		sync	2,8		10	a	0:37,0		sync	2	
10	a	01:13,0		sync	2,8		10	a	0:20,0		sync	2	
10	a	01:12,0		sync	2,8		13	a	0:27,0		sync	2	
10	a	01:01,0		sync	2,8		13	a	0:20,0		sync	2	
10	a	01:10,0		sync	2,8		13	a	0:19,0		sync	2	
10	a	01:16,0		sync	2,8		13	a	0:32,0		sync	2	
10	a	01:11,0		sync	2,8		13	a	0:34,0		sync	2	
10	c	01:33,0		sync	2		13	b	0:30,0		sync	2	
10	c	01:04,0		sync	2		13	b	0:34,0		sync	2	
10	d	0:14,0		sync	2		13	b	0:33,0		sync	2	
10	d	0:45,0		sync	2		5	d	0:53,0		sync	2	

NOTAS ADICIONALES



COLEGIO DE COMUNICACIÓN  
Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

REPORTE DE CÁMARA

PRODUCCIÓN José Aguayo

FECHA 05/11/17

ZAC Esteban Viteri

DIRECTOR Bryan Carrasco

DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA Gabo Boag

1AC Esteban Viteri

CINTA	6
CÁMARA	1

ESC.	TOMA	Time Code	DUR.	SON	DIAF.	Notas y filtros.	ESC.	TOMA	Time Code	DJR.	SON	DIAF.	Notas y filtros.
S	d	0:54,0		sync	2								
S	f	01:15,49		sync	2								
S	f	01:13,59		sync	2								
S	g	01:23,85		sync	2								
S	g	00:28,66		sync	2								
S	g	00:28,90		sync	2								
NOTAS ADICIONALES													



Reportes sonido



COLEGIO DE COMUNICACIÓN  
Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

REPORTE DE SONIDO

PRODUCCIÓN Jorge de miros Bryan Carrascal  
DIRECTOR  
FECHA 03-11-2017 Jose Andrés Aguayo  
SONIDISTA  
MICROFONISTA Jorge de la Bastida

7	1
CINTA/TARJETA	PÁGINA

ESC.	TOMA.	TIME CODE.	CAN 1.	CAN 2.	G/NG	NOTAS Y COMENTARIOS
1a	1	11:68 seg	✓	-	-	
	2	14:64 seg	✓	-	-	Esta queda.
1b	1	01:09:07	✓	✓	✓	
	2	01:03:52	✓	✓	✓	
	3	22:89	✓	✓	✓	
	4	52:09	✓	✓	✓	
	5	01:02:89	✓	✓	✓	Esta queda.
1c	1	01:12:30	✓	✓	✓	
	2	01:03:10	✓	✓	✓	
	3	04:04:05	✓	✓	✓	Esta queda.
7i	1	04:45 seg	✓	-	-	
	2	04:46 seg	✓	-	-	Tres veces la acción, la tercera queda.
7i-1	1	02:26 s	✓	-	-	
	2	02:17 s	✓	-	-	Esta queda mejor.
	3	02:53	✓	-	-	
1d	1	42:80 seg	✓	✓	✓	suena el papel aluminio
	2	40:98 seg	✓	✓	✓	
	3	41:45 seg	✓	✓	✓	sonido alarma
	4	37:99 seg	✓	✓	✓	sonido de alarma - Esta queda.
7e	1	48:28 seg	✓	-	-	
	2	58:52 seg	✓	-	-	
	3	58:40 seg	✓	-	-	Esta queda.
NOTAS GENERALES						
CAN1: Boom. requirido se ve el filtro de luz. CAN2: Lavalier 1 - Martha Derecha CAN3: Lavalier 2 - Francisco o Danny - Derecha.						



COLEGIO DE COMUNICACIÓN  
Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

REPORTE DE SONIDO

Un video de niños Bryan Carrascal

PRODUCCIÓN DIRECTOR

03-11-2017. Jose Andres Aguayo

FECHA SONIDISTA

Jorge de la Bastida.

1	2 22/8
CINTA/TARJETA	PÁGINA

ESC.	TOMA.	TIME CODE.	CAN 1.	CAN 2.	G/NG	NOTAS Y COMENTARIOS
7e	1	17:23seg	✓	-	-	
	2	14:69seg	✓	-	-	
	3	12:93seg	✓	-	-	Esta queda.
9a	1	16:10seg	✓	-	-	
	2	16:12seg	✓	-	-	Esta queda.
7a	1	24:45seg	✓	✓	-	
	2	25:99seg	✓	✓	-	Esta queda.
7b	1	11:00seg	✓			
	2	10:00seg	✓			Esta queda.
6e	1	01:06:32	✓	✓	✓	
	2	12:70seg	✓	✓	✓	
	3	01:12:42	✓	✓	✓	
	4	01:23:43	✓	✓	✓	Esta queda.
6d	1	01:18:89	✓	✓	✓	Esta queda.
6c	1	01:20:06				
	2	01:20:30				se escuchan voces al fondo. Esta queda.
5b	1	19:88seg	✓	✓	✓	
	2	29:09seg	✓	✓	✓	Suena la refrigeradora.
	3	32:89seg	✓	✓	✓	Suena el reloj - Esta queda.
5e	1	01:31:45	✓	✓	✓	
	2	01:22:76	✓	✓	✓	Esta queda.
NOTAS GENERALES						
CAN 1 - Boom - Izquierda y Plano de repetición. CAN 2 - Cavaler 1 - Martha - Derecha. CAN 3 - Cavaler 2 - Francisco o Danny - Derecha.						



COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

REPORTE DE SONIDO

Un juego de niños Bryan Cavasca  
 PRODUCCIÓN DIRECTOR  
 04-11-2017 Jose Martin Naya  
 FECHA SONIDISTA  
 Jorge de la Bastida  
 MICROFONISTA

7 3  
 26/8  
 CINTA/TARJETA PÁGINA

ESC.	TOMA.	TIME CODE.	CAN 1.	CAN 2.	G/NG	NOTAS Y COMENTARIOS
11g	1	53:68seg	✓	✓	✓	
	2	31:19seg	✓	✓	✓	
	3	30:79seg	✓	✓	✓	
	4	55:53seg	✓	✓	✓	se escuchan un juego de ferris. esta queda.
11d	1	59:66seg	✓	✓	✓	
	2	05:49seg	✓	✓	✓	
	3	50:15seg	✓	✓	✓	Mejor por activación
	4	56:60	✓	✓	✓	Hay mucho ruido en el fondo. Esta queda.
4c	1	01:4876	✓	✓	-	
	2	01:18:26	✓	✓	-	
	3	01:16:49	✓	✓	-	
	4	01:19:38	✓	✓	-	Esta queda.
4e	1	35:25seg	✓	✓	-	
	2	32:43seg	✓	✓	-	
	3	30:39seg	✓	✓	-	
	4	35:35seg	✓	✓	-	Esta queda.
4h	1	40:35seg	✓	✓	✓	
	2	58:52seg	✓	✓	✓	Esta queda.
4f	1	13:69seg	✓	-	-	
	2	14:46seg	✓	-	-	Esta queda.
4j	1	31:20seg	✓	-	-	
	2	27:03seg	✓	-	-	Esta queda.
11e	1	40:60seg	✓	✓	✓	
	2	46:56seg	✓	✓	✓	Esta queda.

NOTAS GENERALES  
 CAN 1: Boom izquierda  
 CAN 2: Cavalier 1 y derecha  
 CAN 3: Cavalier 2  
 Cavalier 11 Martha  
 Cavalier 21 Mujer engañada y Danny.

A partir del plano 4h la tarjeta es la 2.



COLEGIO DE COMUNICACIÓN  
Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

REPORTE DE SONIDO

Un juego de niños. Bryan Carrasco. DIRECTOR

04-011-2017. José Martín Moya. SONIDISTA

Jorge de la Bastida. MICROFONISTA

2	4 2 1/8
CINTA/TARJETA	PÁGINA

ESC.	TOMA.	TIME CODE.	CAN 1.	CAN 2.	G/NG	NOTAS Y COMENTARIOS
11E	3	40:00seg	✓	✓	✓	
11F	1	18:06seg	✓	✓	✓	
	2	16:22seg	✓	✓	✓	
	3	15:06seg	✓	✓	✓	
	4	17:10seg	✓	✓	✓	
	5	20:15seg	✓	✓	✓	
	6	17:29seg	✓	✓	✓	
	7	20:36seg	✓	✓	✓	Esta queda.
11G	1	04:16seg	✓	-	✓	
	2	09:40seg	✓	-	✓	
	3	10:29seg	✓	-	✓	Esta queda no hay claqueta.
Ambien te	1	25:30seg	✓	-	-	Ambiente parque.
11C	1	23:32seg	✓	-	-	
	2	23:32seg	✓	-	-	
	3	25:09seg	✓	-	-	Este queda.
8A	1	21:47seg	-	✓	✓	
	2	22:26seg	-	✓	✓	
	3	29:06seg	-	✓	✓	
	4	26:30seg	-	✓	✓	Esta queda.
8C	1	19:15seg	✓	✓	✓	
	2	20:49seg	✓	✓	✓	Esta queda.
8E	1	30:35seg	✓	✓	✓	Hay varias tomas.
	2	29:79seg	✓	✓	✓	Hay varias tomas.

NOTAS GENERALES CAN 1= Boom canal izquierda. Cavahier 1: Marthe.  
CAN 2: Cavahier 1. canal derecha. Cavahier 2: Mujer engajada y Danny.  
CAN 3: Cavahier 2.

En la 8a no se usó boom. Un lavahier en Marthe y el otro pegado en la pared.



COLEGIO DE COMUNICACIÓN  
Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

REPORTE DE SONIDO

PRODUCCIÓN un juego de niños. DIRECTOR Bryan Corrasca.  
 FECHA 04-11-2017-10-11-2017. SONIDISTA Jose Martín Mayra.  
 MICROFONISTA Jorge de la Bastida.

2	5 2 3/8
CINTA/TARJETA	PÁGINA

ESC.	TOMA.	TIME CODE.	CAN 1.	CAN 2.	G/NG	NOTAS Y COMENTARIOS
8b	1	27:40seg	✓	✓	✓	
	2	20:57seg	✓	✓	✓	
	3	26:59seg	✓	✓	✓	
	4	18:46seg	✓	✓	✓	Si vive pero no hay claqueta.
Ambiente	1	1	✓	-	-	Ambiente de habitación de Danny.
10a	1	42:01seg	✓	✓	✓	
	2	01:13:41	✓	✓	✓	
	3	01:12:89	✓	✓	✓	
	4	01:07:10	✓	✓	✓	
	5	01:10:75	✓	✓	✓	
	6	01:16:00	✓	✓	✓	
	7	01:17:62	✓	✓	✓	Esta queda.
10c	1	01:33:05seg	✓	✓	✓	
	2	01:04:06	✓	✓	✓	Esta queda.
10d	1	14:46seg				
	2	45:51seg				
	3	32:16seg				
	4	37:12seg				
	5	20:59seg				Esta queda.
wild 1b	1		✓	-	-	En este wild se cubre lo que Martha cocina antes de que Danny entre a la cocina.
wild 1b	1		✓	-	-	En este wild se cubre lo que Danny entra a la cocina se sube en la banca y busca papel.
wild 1d	1		✓	-	-	Diálogos de Martha con Danny en la cocina.
13a	1	27:00seg	✓	-	-	
	2	20:10seg	✓	-	-	

NOTAS GENERALES  
 CAN1: Boom - Canal izquierdo.  
 CAN2: Cava her 1  
 CAN3: Cava her 2 } Canal derecho.  
 Cava her 1: Martha  
 Cava her 2: Mujer enojada y Danny.

• 10a se fusiona con la 10b.



COLEGIO DE COMUNICACIÓN  
Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

REPORTE DE SONIDO

Un viaje de niños. Bryan Carrasco  
 PRODUCCIÓN DIRECTOR  
 05-11-2017 Jose Martín Moya  
 FECHA SONIDISTA  
 Jorge delgado Bastidas  
 MICROFONISTA

7	6
CINTA/TARJETA	PÁGINA

ESC.	TOMA.	TIME CODE.	CAN 1.	CAN 2.	G/NG	NOTAS Y COMENTARIOS
13a	3	19:00seg	✓	-	-	Esta queda.
13a	7	---	-	-	-	Primera toma no sirve.
	2	54:22seg	✓	✓	✓	
	3	52:76seg	✓	✓	✓	Buena toma pero no queda.
	4	56:06seg	✓	✓	✓	Esta queda.
13b	7	---	-	-	-	toma no sirve.
	2	54:00seg	✓	✓	✓	
	3	52:00 seg	✓	✓	✓	Buena toma pero no queda.
	4	56:00 seg	✓	✓	✓	Esta queda.
5d	1	53:00seg	✓	✓	✓	
	2	54:00seg	✓	✓	✓	Esta queda.
Ambiente	7	---	✓	-	-	Ambiente cuarto padres.
Ambiente	7	---	✓	-	-	Ambiente cocina con refrigerador apagado.
Ambiente	7	---	✓	-	-	Ambiente ruido del sonido de la refri en la cocina.
5g	1	26:35seg	✓	-	-	
	2	06:55seg	✓	-	-	
	3	08:52seg	✓	-	-	
	4	13:03seg	✓	-	-	Esta queda.
5e	1	01:15:49	✓	✓	✓	
	2	01:13:59	✓	✓	✓	Esta queda.
5g	1	23:85seg	✓	✓	✓	
	2	28:66seg	✓	✓	✓	
	3	28:90seg	✓	✓	✓	Esta queda.

NOTAS GENERALES  
 CAN 1: Boom. Canal izquierdo. Cavaler 1: Martha.  
 CAN 2: Cavaler 1 Cavaler 2: Danny.  
 CAN 3: Cavaler 2 Canal derecho.  
 LA 5g agregaron.

Reportes Script

0.



TITULO: Juego de niños

REPORTE DE SCRIPT

Pág/Día rodaje  
1/1

Escena: 1		Plano: a		Fecha: 03/11/2017	
INT ✓	EXT	Día ✓	Noche	Hora: 09:23	Clima: Despejado
		Amanecer	Atardecer		

ISO  
1600

Cinta: Tarjeta 1	Sonido: SINK BOOM	Lente: 50
Filtro: —	Velocidad: 24 fps	Diaf: 4
Obturación: 1/50	Wild:	

Toma	TC Inicio	TC Final	Duración	Observaciones
1	00:00	00:11	00:11,68	Mal por dirección (acción muy rápida)
2	00:00	00:14	00:14,69	Queda :)
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				

DESCRIPCIÓN : Radio proarobda (PP)  
noticias y anuncios

1.



COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

TITULO: *Juego de niños*

REPORTE DE SCRIPT

Pág/Día rodaje  
1 / 1

Escena: <i>1</i>		Plano: <i>b</i>		Fecha: <i>03/11/2017</i>	
INT 	EXT	Día <i>•</i>	Noche	Hora: <i>10:12</i>	Clima: <i>despejado</i>
		Amanecer	Atardecer		

Cinta: <i>1</i> <i>Targeta</i>	Sonido: <i>SINK</i> <i>c</i>	Lente: <i>20 mm</i>
Filtro: <i>—</i>	Velocidad: <i>24 fps</i>	Diaf: <i>4</i>
Obturación: <i>1/50</i>	Wild: <i>1 -&gt; Plancha cocinando</i> <i>2 -&gt; Dany entra y busca papel aluminio</i>	

$\frac{ISO}{1600}$

Toma	TC Inicio	TC Final	Duración	Observaciones
1	00:00	01:09	01:09,07	Mal por dirección y cámara
2	00:00	01:03	01:03,52	por cámara
3	00:00	00:22	00:22,89	por dirección
4	00:00	00:52	00:52,09	por dirección
5	00:00	01:02	01:02,89	Queda (
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				

DESCRIPCIÓN *Dany busca el papel aluminio*  
*PM -> mamá cocina.*



2.



COLEGIO DE COMUNICACIÓN  
Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

TÍTULO: *Juego de Niños*

REPORTE DE SCRIPT

Pág/Día rodaje

*1 / 1*

Escena: <i>1</i>		Plano: <i>c</i>		Fecha: <i>03/11/2017</i>	
INT	EXT	Día <i>.</i>	Noche	Hora: <i>11:24</i>	Clima: <i>despejado</i>
		Amanecer	Atardecer		

Cinta: <i>1</i>	Sonido: <i>SINK</i>	Lente: <i>25 mm</i>
Filtro:	Velocidad: <i>24 fps</i>	Diaf: <i>4</i>
Obturación: <i>1/50</i>	Wild:	

Toma	TC Inicio	TC Final	Duración	Observaciones
1	<i>00:00</i>	<i>01:17</i>	<i>01:17,30</i>	<i>Mal por cámara y se cayó el popo</i>
2	<i>00:00</i>	<i>01:03</i>	<i>01:03,10</i>	<i>Mal por dirección y morras</i>
3	<i>00:00</i>	<i>01:04</i>	<i>01:04,05</i>	<i>Queda</i>
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
DESCRIPCIÓN <i>Dany sale corriendo por la cocina</i>				

3.



REPORTE DE SCRIPT

Pág/Día rodaje  
1/8 / 1

Escena: 1		Plano: 1		Fecha: 03/11/2017	
INT	EXT	Día	Noche	Hora: 11:43	Clima: Soleado
		Amanecer	Atardecer		

ISO  
1600

Cinta: 1	Sonido: 54NR	Lente: 25 mm
Filtro:	Velocidad: 24 fps	Diaf: 4
Obturación: 1/50	Wild:	

Toma	TC Inicio	TC Final	Duración	Observaciones
1	00:00	00:04	00:04,45	Director se adelanta al corte.
2	00:00	00:47	00:47,96	3 veces la acción la mitad está bien
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				

DESCRIPCIÓN : Plano detalle Dany coge el walkie antes que su madre.

4.

REPORTE DE SCRIPT

Pág/Día rodaje

1/8/1

Escena: 1		Plano: i.1		Fecha: 03/11/2017	
INT	EXT	Día	Noche	Hora: 11:50	Clima: despegado
		Amanecer	Atardecer		

Cinta: 1	Sonido: SINK	Lente: 25 mm
Filtro:	Velocidad: 24 fps 60	Diaf: 4
Obturación: 1/80	Wild:	

Toma	TC Inicio	TC Final	Duración	Observaciones
1	00:00	00:02,65	00:02	
2	00:00	00:02,73	00:02	Quedo mejor
3	00:00	00:02,53	00:02	
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				

DESCRIPCIÓN : Dany fore el walkie en mano  
la mamá se acerca para tomarlo

5.



COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

TITULO: Juego de niños

REPORTE DE SCRIPT

Pág/Día rodaje  
1/1

Escena: 1		Plano: d		Fecha: 03/11/2017	
INT	EXT	Día	Noche	Hora: 12:18	Clima: despejado
		Amanecer	Atardecer		

150  
130

Cinta: Targeta 4.	Sonido: 512K	Lente: 25mm
Filtro:	Velocidad: 24 fps	Diaf: 5.6
Obturación: 1/50	Wild: Dialogo de Martha y Dony	

Toma	TC Inicio	TC Final	Duración	Observaciones
1	00:00	00:42	00:42,80	por sonido suena papel aluminio
2	00:00	00:40	00:40,10	por dirección se da fondo de nombre
3	00:00	00:41	00:41,95	sonido alarma
4	00:00	00:37	00:37,49	hay alarma al inicio cuenta.
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				

DESCRIPCIÓN Dialogo de Martha y Dony hasta que le da el aluminio

6.

en todas las tomas se ve el filtro de luz



COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

TÍTULO: juego de niños



REPORTE DE SCRIPT

Pág/Día rodaje  
1/8 / 1

Escena: 1		Plano: e		Fecha: 03/11/2017	
INT	EXT	Día	Noche	Hora: 13:24	Clima: despejado
		Amanecer	Atardecer		

00  
H  
00  
00

Cinta: Targeta L	Sonido: SINK	Lente: 20
Filtro: ND6	Velocidad: 24 fps	Diaf: 2
Obturación: 1/50	Wild:	

Toma	TC Inicio	TC Final	Duración	Observaciones
1	00:00	00:48	00:48,28	Por dirección
2	00:00	00:58	00:58,52	Por dirección, foto y <del>bandeja en cuadro</del>
3	00:00	00:58	00:58,40	Queda
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				

DESCRIPCIÓN Martha regresa a cocinar, se sienta y toma un sorbo de la copa de vino.

7.



REPORTE DE SCRIPT

Pág/Día rodaje  
1/8 / 1

Escena: 1		Plano: e plano repetido		Fecha: 03/11/2017	
INT 0	EXT	Día	Noche	Hora: 13:52	Clima: despejado
		Amanecer	Atardecer		

Cinta: 1	Sonido: SINK	Lente: 20
Filtro: ND8	Velocidad: 24 fps	Diaf: 2
Obturación: 1/50	Wild:	

150  
2500

Toma	TC Inicio	TC Final	Duración	Observaciones
1	00:00	00:17	00:17,23	se ve carpeta
2	00:00	01:14	01:14,69	esta <del>es</del> mejor
3	00:00	01:12	01:12,93	está bien
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
DESCRIPCIÓN Martha se sienta a tomar un poco de vino				

El plano 1f se está corrigiendo con otros

Se eliminaron 194 1h



COLEGIO DE COMUNICACIÓN  
Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

TÍTULO: *Juego de niños*

REPORTE DE SCRIPT

Pág/Día rodaje  
*3/8 / 1*

Escena: <i>9</i>		Plano: <i>a</i>		Fecha: <i>03/11/2017</i>	
<i>INT</i>	EXT	<i>Día</i> •	Noche	Hora:	Clima:
		Amanecer	Atardecer	<i>15:30</i>	<i>despejado</i>

*f50 / 2500*

Cinta: <i>1</i>	Sonido: <i>Simple</i>	Lente: <i>25</i>
Filtro:	Velocidad: <i>24 fps</i>	Diaf: <i>2.8</i>
Obturación: <i>1/50</i>	Wild:	

Toma	TC Inicio	TC Final	Duración	Observaciones
1	<i>00:06</i>	<i>00:16</i>	<i>00:10, 16</i>	<i>está bien</i>
2	<i>00:00</i>	<i>00:16</i>	<i>00:16, 12</i>	<i>queda (está mejor)</i>
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
DESCRIPCIÓN <i>Martina se despierta asustada y se levanta a ver a Dany</i>				

9



TITULO: *Juego de niños*

REPORTE DE SCRIPT

Pág/Día rodaje  
*7/8 / 1*

Escena: <i>7</i>		Plano: <i>a</i>		Fecha: <i>03/11/2017</i>	
<i>INT</i>	EXT	Día	<i>Noche</i>	Hora:	Clima:
		Amanecer	Atardecer	<i>14:30</i>	

*130  
2500  
1600*

Cinta: <i>1</i>	Sonido: <i>SINK</i>	Lente: <i>35</i>
Filtro:	Velocidad: <i>24 fps</i>	Diaf: <i>2</i>
Obturación: <i>1/50</i>	Wild:	

Toma	TC Inicio	TC Final	Duración	Observaciones
1	<i>00:00</i>	<i>00:24</i>	<i>00:24,45</i>	<i>está bien</i>
2	<i>00:00</i>	<i>00:25</i>	<i>00:25,90</i>	<i>Queda</i>
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				

DESCRIPCIÓN : *MARtha se despierta por una luz.*





REPORTE DE SCRIPT

Pág/Día rodaje  
7/11/1

Escena: 7		Plano: b		Fecha: 03/11/2017	
INT	EXT	Día	Noche	Hora:	Clima: despejado
		Amanecer	Atardecer	16:45	

Cinta: 1	Sonido: SINK	Lente: 36 mm
Filtro:	Velocidad: 24 fps X50	Diaf: 2
Obturación: 1/50	Wild:	

X50  
2000

Toma	TC Inicio	TC Final	Duración	Observaciones
1	00:00	00:11	00:11,00	
2	00:00	00:10	00:10,30	
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				

DESCRIPCIÓN : Maetha intenta despertar a Francisco pero este no reacciona.



COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

TITULO: Juego de niños

REPORTE DE SCRIPT

Pág/Día rodaje  
1 / 1

Escena: 6		Plano: e		Fecha: 03/11/2017	
INT	EXT	Día	Noche	Hora: 17:30	Clima: despejado
		Amanecer	Atardecer		

9  
1600

Cinta:	Sonido: SIN	Lente: 20
Filtro:	Velocidad: 24 fpi 1/50	Diaf: 2
Obturación: 1/10	Wild:	

Toma	TC Inicio	TC Final	Duración	Observaciones
1	00:00	01:06	01:06,22	por dirección (almohada)
2	00:00	00:12	00:12,70	por dirección (no se ve al cruce)
3	00:00	01:21	01:21,2	La televisión molesta
4		01:22	01:23,43	queda
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				

DESCRIPCIÓN Dialogo de Maetha y Francisco hablan sobre Dany

12.



TITULO: *Juego de niños*

REPORTE DE SCRIPT

Pág/Día rodaje  
*1 / 1*

Escena: <i>6</i>		Plano: <i>d</i>		Fecha: <i>03/11/2017</i>	
INT	EXT	Día .	Noche	Hora: <i>18:16</i>	Clima: <i>despejado</i>
		Amanecer	Atardecer		

Cinta: <i>1</i>	Sonido: <i>SINK</i>	Lente: <i>35</i>
Filtro:	Velocidad: <i>1/24 fp</i>	Diaf: <i>2</i>
Obturación: <i>1/50</i>	Wild:	

1600

Toma	TC Inicio	TC Final	Duración	Observaciones
1	<i>00:00</i>	<i>01:13</i>	<i>01:13,89</i>	<i>está bien y queda</i>
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				

DESCRIPCIÓN

13.



COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

TÍTULO: *Juego de Niños*

REPORTE DE SCRIPT

Pág/Día rodaje <i>1 / 1</i>
--------------------------------

Escena: <i>6</i>		Plano: <i>C</i>		Fecha: <i>03/11/2017</i>	
INT <i>.</i>	EXT	Día	Noche <i>.</i>	Hora: <i>18:50</i>	Clima: <i>despejado</i>
		Amanecer	Atardecer		

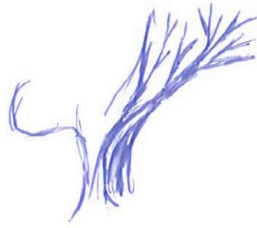
*ISO 1500*

Cinta: <i>1</i>	Sonido: <i>SINK</i>	Lente: <i>50</i>
Filtro:	Velocidad: <i>24 fps</i> <del><i>150</i></del>	Diaf: <i>2</i>
Obturación: <i>1/50</i>	Wild:	

Toma	TC Inicio	TC Final	Duración	Observaciones
1	<i>00:00</i>	<i>01:20</i>	<i>01:20,06</i>	<i>la lampara (on) TV (off)</i>
2	<i>00:00</i>	<i>01:20</i>	<i>01:20,30</i>	<i>Quetta (voces al fondo)</i>
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				

DESCRIPCIÓN *conversación Martha y Francisco por Martha*

14.



TITULO: Juego de niños

REPORTE DE SCRIPT

Pág/Día rodaje  
2 / 1

Escena: 5		Plano: e		Fecha: 03/11/2017	
INT	EXT	Día	Noche	Hora: 21:13	Clima: despejado
		Amanecer	Atardecer		

2000

Cinta: 1	Sonido: S:	Lente: 20
Filtro:	Velocidad: 24fps 1/50	Diaf: 5.6
Obturación: 1/50	Wild:	

Toma	TC Inicio	TC Final	Duración	Observaciones
1	00:00	01:31	01:31,45	Está mejor.
2	00:00	01:32	01:22,76	Queda
3	00:00			
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				

DESCRIPCIÓN La familia está en la mesa. Dany y Francisco hablan de Drift. Martha se altera y Dany se retira a su habitación

17



REPORTE DE SCRIPT

Pág/Día rodaje  
2/8 / 1

Escena: 6		Plano: a		Fecha: 03/21/2017	
INT	EXT	Día	Noche	Hora:	Clima:
		Amanecer	Atardecer	18:32	despejado

000  
A  
1501

Cinta: 1	Sonido: de cámara	Lente: 85
Filtro:	Velocidad: 24 fps 1/50	Diaf: 8
Obturación: 1/50	Wild:	

Toma	TC Inicio	TC Final	Duración	Observaciones
1	00:00	00:17	00:19,06	error de cámara
2	00:00	00:16	00:16,30	Queda (voz director.)
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				

**DESCRIPCIÓN** Martha busca en la computadora información

18



TITULO: Juego de niños

REPORTE DE SCRIPT

Pág/Día rodaje  
6/8 / 1017

Escena: 5	Plano: 6	Fecha: 03/11/2017
INT EXT	Día	Noche
	Amanecer	Atardecer
	Hora: 20:29	Clima: despejado

Cinta: 1	Sonido: SINK	Lente: 20
Filtro:	Velocidad: 24 fps 1/50	Diaf: 2
Obturación: 1/50	Wild:	

16091

Toma	TC Inicio	TC Final	Duración	Observaciones
1			00:19,88	Actriz se equivoca
2			00:29,09	seena led
3			00:32,89	seena led / queda
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				

DESCRIPCIÓN Francisco llega del trabajo, saluda a Martha. Ella le dice que hable con Dany porque está preocupada.



COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

TITULO: Juego de niños

REPORTE DE SCRIPT

Pág/Día rodaje  
/2

Escena: 11		Plano: d		Fecha: 04/11/2017	
INT	EXT	Día	Noche	Hora: 09:57	Clima: nuboso
		Amanecer	Atardecer		

Cinta: Taegala 1	Sonido: SYNK	Lente: 135
Filtro: ND3 y ND6	Velocidad: 1/30 25fps	Diaf: 8
Obturación: 1/50	Wild:	

1300

Toma	TC Inicio	TC Final	Duración	Observaciones
1	00:00	00:37	00:33:68	por dirección
2	00:00	00:31	00:31:10	por cámara
3	00:00	00:30	00:30:79	por cámara
4	00:00	00:35	00:35:53	Queda -> (suena bastante el juego de tcus)
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				

DESCRIPCIÓN Martha y Dany van al parque y se quedan sorprendidos y se queda viendo que sucede (En el parque hay un cerramiento y hombres con trajes especiales) -> no se ve por cámara.





REPORTE DE SCRIPT

Pág/Día rodaje  
1/ 2

Escena: 11		Plano: d		Fecha: 4/11/2017	
INT	EXT	Día	Noche	Hora: 11:15	Clima: nublado
		Amanecer	Atardecer		

Cinta: 1	Sonido: 54NR	Lente: 50
Filtro: ND6 YNDa	Velocidad: 1/50 24fps	Diaf: 4
Obturación: 1/50	Wild:	

001  
1001

Toma	TC Inicio	TC Final	Duración	Observaciones
1	00:00	00:59	00:59,66	mal por dirección (extros no loes)
2	00:00	00:50	00:50,99	Dirección
3	00:00	00:56	00:50,15	Dirección Quedo mejor por activación
4	00:00	00:56	00:56,80	Queda -> Hay correo de la policía
5				↓ sonido -> Hay muchas
6				↓ ruido de fondo
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				

**DESCRIPCIÓN**



TÍTULO:

REPORTE DE SCRIPT

Pág/Día rodaje  
13/0/2

Escena: 4		Plano: C		Fecha: 4/11/2017	
INT	EXT	Día	Noche	Hora: 12:43	Clima: despejado
		Amanecer	Atardecer		

Cinta: 1	Sonido: SYNK	Lente: 20
Filtro: ND8 y ND9	Velocidad: 1/50	Diaf: 2.8
Obturación: 1/50	Wid:	

ISO: 1600

Toma	TC Inicio	TC Final	Duración	Observaciones
1	00:00	01:48	01:48,36	Mal por dirección
2	00:00	01:17	01:18,26	Se vio la cara de triple
3	00:00	01:16	01:16,49	Mal por cámara
4	00:00	01:19	01:19,38	Queda
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				

DESCRIPCIÓN Niños se toman de las manos y tratan de comunicarse con Duff. Martha llega y se lleva a Dany



TÍTULO:

REPORTE DE SCRIPT

Pág/Día rodaje  
/ 2

Escena: 4		Plano: e		Fecha: 04/11/2017	
INT	EXT	Día	Noche	Hora: 13:38	Clima: despejado
		Amanecer	Atardecer		

Cinta: 1	Sonido: SYNK	Lente: 85
Filtro: ND9 y ND6	Velocidad: 1/50	Diaf: 2.8
Obluración: 1/80	Wild:	

ISO  
1600

Toma	TC Inicio	TC Final	Duración	Observaciones
1	00:00	00:31	00:35, 25	ZURITA EN CUADRO
2	00:00	00:37	00:32, 43	Dirección. (extras en 4 cámaras)
3	00:00	00:30	00:30, 39	Dirección
4	00:00	00:31	00:35, 35	Queda
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				

DESCRIPCIÓN Nubes blancas vacías apiladas en una caja

5



REPORTE DE SCRIPT

Pág/Día rodaje  
/ 2

Escena: 4		Plano: h		Fecha: 04/11/2017	
INT	EXT	Día	Noche	Hora: 15:28	Clima: despejado
		Amanecer	Atardecer		

Cinta: 1	Sonido: SYNC	Lente: 85
Filtro: ND9 y ND6	Velocidad: 29 FPS 1/50	Diaf: 2
Obturación: 1/70	Wild:	

ISO  
1600

Toma	TC Inicio	TC Final	Duración	Observaciones
1	00:00	00:40	00:40,35	Mal por dirección
2	00:00	00:38	00:38,57	Queda
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
DESCRIPCIÓN PM Martha llega y se lleva a Dany				



COLEGIO DE COMUNICACIÓN  
Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

TITULO: Juego de niños

23/07/17 #

REPORTE DE SCRIPT

Pág/Día rodaje  
1 / 2

Escena: 11		Plano: e		Fecha: 09/11/2017	
INT	EXT	Día	Noche	Hora: 16:27	Clima:
		Amanecer	Afardecer		

Cinta: 1	Sonido: SYNK	Lente: 85
Filtro: ND6 y ND9	Velocidad: 24 fps 1/50	Diaf: 2
Obturación: 1/50	Wild:	

ISO 2500

Toma	TC Inicio	TC Final	Duración	Observaciones
1	00:00	00:40	00:40:60	Mal exp iluminación
2	00:00	00:48	00:48:56	Mal exp iluminación
3	00:00	00:40	00:40:00	Queda → cambio ISO a 1500
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				

DESCRIPCIÓN Mujer reclama a Maetha y culpa a Dany de lo que está pasando

7



COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

TÍTULO: *juego de Niños*

REPORTE DE SCRIPT

Pág/Día rodaje  
*/ 2*

Escena: <i>4</i>		Plano: <i>f</i>		Fecha: <i>04/11/2017</i>	
INT	EXT	Día	Noche	Hora: <i>16:43</i>	Clima: <i>despejado</i>
		Amanecer	Atardecer		

Cinta: <i>1</i>	Sonido: <i>Si</i>	Lente: <i>50</i>
Filtro: <i>ND6 y ND9</i>	Velocidad: <i>29fps 1/50</i>	Diaf: <i>2</i>
Obturación: <i>1/70</i>	Wild:	

Toma	TC Inicio	TC Final	Duración	Observaciones
1	<i>00:00</i>	<i>00:13</i>	<i>00:13:69</i>	<i>iniciado por cámara</i>
2	<i>00:00</i>	<i>00:14</i>	<i>00:14:46</i>	<i>Queda</i>
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
DESCRIPCIÓN <i>Cenital Dany se comunica con Dairf</i>				



COLEGIO DE COMUNICACIÓN  
Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

TITULO: *Juego de Niños*

REPORTE DE SCRIPT

Pág/Día rodaje

Escena: <i>4</i>		Plano: <i>J</i>		Fecha: <i>04/11/2019</i>	
INT	EXT	Día	Noche	Hora: <i>17:00</i>	Clima: <i>despejado</i>
		Amanecer	Atardecer		

Cinta: <i>1</i>	Sonido: <i>SYNR</i>	Lente: <i>50</i>
Filtro: <i>ND6 y ND9</i>	Velocidad: <i>24 fps 1/50</i>	Diaf: <i>2</i>
Obturación: <i>1/50</i>	Wild:	

*08/1509*

Toma	TC Inicio	TC Final	Duración	Observaciones
1	<i>00:00</i>	<i>00:31</i>	<i>00:31,20</i>	<i>por iluminación y dirección</i>
2	<i>00:00</i>	<i>00:27</i>	<i>00:27,03</i>	<i>Queda</i>
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
DESCRIPCIÓN <i>Dany acomodada a Drift.</i>				

9



COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

TITULO: *Juego de Niños*

REPORTE DE SCRIPT

Pág/Día rodaje  
*/2*

Escena: <i>11</i>		Plano: <i>A</i>		Fecha: <i>04/11/2017</i>	
INT	EXT	Día	Noche	Hora: <i>17:17</i>	Clima: <i>Nublado</i>
		Amanecer	Atardecer		

Cinta: <i>1</i>	Sonido: <i>si</i>	Lente: <i>25</i>
Filtro:	Velocidad: <i>1/50</i>	Diaf: <i>2.8</i>
Obturación: <i>24</i>	Wild:	

ISO 1600

Toma	TC Inicio	TC Final	Duración	Observaciones
1	<i>00:00</i>	<i>00:18</i>	<i>00:18,66</i>	<i>Mal por cámara</i>
2	<i>00:00</i>	<i>00:16</i>	<i>00:16,73</i>	<i>Mal por dirección (marcas)</i>
3	<i>00:00</i>	<i>00:15</i>	<i>00:15,66</i>	<i>Se arcaho batería cámara</i>
4	<i>00:00</i>	<i>00:17</i>	<i>00:17,10</i>	<i>Mal dirección de extras (faltan)</i>
5	<i>00:00</i>	<i>00:20</i>	<i>00:20,75</i>	<i>Mal por cámara</i>
6	<i>00:00</i>	<i>00:17</i>	<i>00:17,29</i>	<i>Mal por dirección</i>
7	<i>00:00</i>	<i>00:20</i>	<i>00:20,36</i>	<i>Queda</i>
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				

DESCRIPCIÓN *Martha y Dany se van y Martha pregunta que pasa*



10



TITULO: Juego de Niños

REPORTE DE SCRIPT

Pág/Día rodaje  
5/8 / 2

Escena: 11		Plano: c		Fecha: 06/11/2017	
INT	EXT	Día	Noche	Hora: 17:53	Clima: Nublado
		Amanecer	Atardecer		

Cinta: 1	Sonido: Ji	Lente: 135
Filtro:	Velocidad: 24 fps	Diaf: 2
Obturación: 1/50	Wild:	

ISO  
2000

Toma	TC Inicio	TC Final	Duración	Observaciones
1	00:00	00:25	00:25,30	Dirección (guantes)
2	00:23	00:23	00:23,32	Vol por cámara
3	00:23	00:23	00:23,09	Queda → cambio ISO 2500
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				

DESCRIPCIÓN Mujeres con traje espacial encuentran algo entre la tierra.

11



COLEGIO DE COMUNICACIÓN  
Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

TÍTULO: *Juego de Niños*

REPORTE DE SCRIPT

Pág/Día rodaje

Escena: 11		Plano: 6		Fecha: 04/11/2017	
INT	EXT	Día	Noche	Hora: 18:06	Clima: <i>Nublado</i>
		Amanecer	Atardecer		

ISO  
3200

Cinta:	Sonido: <i>SINK</i>	Lente: 135
Fillro:	Velocidad: <i>24 fps</i>	Diaf: 2
Obturación: <i>1/50</i>	Wild:	

Toma	TC Inicio	TC Final	Duración	Observaciones
1	00:00	00:14	00:14:16	Falla un poco el foco
2	00:00	00:09	00:09:40	cambia ISO → (4000)
3	00:00	00:10	00:10:29	Queda cambia ISO → 5000
4				
5				
6				No hay claketa
7				
8				Ambiente porque 11 años
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
DESCRIPCIÓN <i>Niño dice "ya viene Duff" (Dany)</i>				

12



COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

TÍTULO: Juego de niños

REPORTE DE SCRIPT

Pág/Día rodaje  
04/11/2017

Escena: 8		Plano: a		Fecha: 04/11/2017	
INT	EXT	Día	Noche	Hora: 20:03	Clima: Noche Nublado
		Amanecer	Atardecer		

Cinta: 1	Sonido: SYNK No hay BOOM	Lente: 20
Filtro:	Velocidad: 24fps	Diaf: 2
Obturación: 1/30	Wild:	

ISO  
1500

Toma	TC Inicio	TC Final	Duración	Observaciones
1	00:00	00:21	00:21,97	guitarra se ve y foro falla
2	00:00	00:52	00:52,26	Mucha luz (hay que cerrar puerta)
3	00:00	00:29	00:29,86	Mal por cámara
4	00:00	00:26	00:26,30	Queda
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				

DESCRIPCIÓN Maetha camina por el corredor y va al cuarto de Dany.

Puerta queda abierta despues de que ella entra y abre la puerta con la mano izquierda

13

antes de plano  
temperatura  
se bajo a  
5000



TITULO: Juego de niños

REPORTE DE SCRIPT

Pág/Día rodaje

Escena: 8		Plano: c		Fecha: 04/11/2017	
INT	EXT	Día	Noche 1	Hora: 20:50	Clima: Nublado
		Amanecer	Atardecer		

Cinta: 1	Sonido: Si	Lente: 20
Filtro:	Velocidad: 24 fps	Diaf: 2
Obturación: 1/50	Wlld:	

ISO  
150  
1600

Toma	TC Inicio	TC Final	Duración	Observaciones
1	00:00	00:15	00:19,95	Mar por clarificación
2	00:00	00:70	00:20,99	Queda
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				

DESCRIPCIÓN Martha entra a la habitación de Dany. Los ojos de Dany estan blancos. Martha recoge a ver a la ventana y se desmaya.

Martha se asusta y se toca los 2 morros

19



COLEGIO DE EDUCACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

TITULO: Juego de niños

REPORTE DE SCRIPT

Pág/Día rodaje  
12

Escena: 8		Plano: b		Fecha: 04/11/2017	
INT	EXT	Día	Noche	Hora: 21:16	Clima: Nublado
		Amanecer	Atardecer		

Cinta:	Sonido: SYNK Ambiente	Lente: 20
Filtro:	Velocidad: 24 fps	Díaf: 2
Obturación: 1/50	Wild:	

1600

Toma	TC Inicio	TC Final	Duración	Observaciones
1	00:00	00:27	00:27,40	Mal por dirección de Alicia
2	00:00	00:20	00:20,87	Mal por dirección
3	00:00	00:26	00:26,59	Mal por cámara y dirección
4	00:00	00:18	00:18,96	Sieve pero no se clarifica
5				
6			↓	Ambiente habitación
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				

DESCRIPCIÓN PM fraseo Shouldoe Martha se desmaya.

14



REPORTE DE SCRIPT

Pág/Día rodaje  
2

Escena: 8		Plano: e		Fecha: 04/11/2017	
INT 8	EXT	Día	Noche	Hora: 21:27	Clima: Nublado
		Amanecer	Atardecer		

1120 / 1600

Cinta:	Sonido: Si	Lente: 20
Filtro:	Velocidad: 29 fps	Diaf: 2
Obturación: 1/50	Wild:	

Toma	TC Inicio	TC Final	Duración	Observaciones
1	00:00	00:30	00:30,35	Hay varias tomas en 10p
2	00:00	00:29	00:29,79	Hay varias tomas
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
DESCRIPCIÓN Dryff asoma por la ventana				



COLEGIO DE COMUNICACIÓN  
Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

TÍTULO: Juego de Niños

REPORTE DE SCRIPT

se fusiona con 10 b

Pág/Día rodaje  
11/2 / 3

Escena: 10		Plano: a		Fecha: 05/11/2017	
INT	EXT	Día	Noche	Hora: 9:45	Clima: Soleado
		Amanecer	Atardecer		

Cinta: 1	Sonido: SINK	Lente: 20
Filtro: ND6	Velocidad: 24 fps 1/50	Diaf: 2.8
Obturación: 1/50	Wild:	

Toma	TC Inicio	TC Final	Duración	Observaciones
1	00:00	00:42	00:42,01	por dirección
2	00:00	01:13	01:13,91	por dirección
3	00:00	01:12	01:12,89	por dirección y cámara
4	00:00	01:01	01:01,70	por dirección
5	00:00	01:10	01:10,75	por cámara * activación bnd
6	00:00	01:16	01:16,00	por dirección
7	00:00	01:11	01:11,62	Queda
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				

DESCRIPCIÓN

Martha entra al avatar de Dany y le dice que debe dejar de hablar con su amigo Dril

2



COLEGIO DE COMUNICACIÓN  
Y ARTES CONTEMPORÁNEAS  
TÍTULO:

juego de niños

REPORTE DE SCRIPT

Pág/Día rodaje  
1 5/3

Escena: 10		Plano: c		Fecha: 05/11/2017	
INT	EXT	Día	Noche	Hora: 10:47	Clima: despejado
		Amanecer	Atardecer		

Cinta: 1	Sonido: SYNC	Lente: 20
Filtro: ND6	Velocidad: 24 fps	Diaf: 2
Obturación: 1/50	Wild:	

120/1000

Toma	TC Inicio	TC Final	Duración	Observaciones
1	00:00	01:33	01:33,05	por dirección
2	00:00	01:04	01:04,06	Queda
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				

DESCRIPCIÓN Martha le pide a Dany el walkie y escuchan la estatica. Se van de la habitación



3



COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

TÍTULO: Juego de Niños

REPORTE DE SCRIPT

Pág/Día rodaje

13

Escena: 10		Plano: d		Fecha: 05/11/2017	
INT	EXT	Día	Noche	Hora: 11:28	Clima: despejado
		Amanecer	Atardecer		

ISO  
2000

Cinta: 1	Sonido: SYNC Ambient	Lente: 50
Filtro: ND6	Velocidad: 24 fps	Diaf: 2
Obturación: 1/50	Wild:	

Toma	TC Inicio	TC Final	Duración	Observaciones
1	00:00	00:14	00:14,96	Mal por dirección
2	00:00	00:45	00:45,51	Mal por cámara
3	00:00	00:22	00:32,65	Mal por cámara y dirección
4	00:00	00:37	00:37,12	Mal por cámara
5	00:00	00:70	00:20,59	Queda
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				

DESCRIPCIÓN Martha y Dany salen de la habitación a vez que sucede

4



REPORTE DE SCRIPT

Pág/Día rodaje  
7/8 / 3

Escena: 13		Plano: 2		Fecha: 05/11/2017	
INT	EXT	Día	Noche <input checked="" type="checkbox"/>	Hora: 13:00	Clima: despejado
		Amanecer	Atardecer		

ISO 2000

Cinta: 1	Sonido: SYNK	Lente: 20
Filtro:	Velocidad: 24 fps	Diaf: 2
Obturación: 1/50	Wild:	

Toma	TC Inicio	TC Final	Duración	Observaciones
1	00:00	00:27	00:27,35	por duración
2	00:00	00:20	00:20,89	camara lisa una toma
3	00:00	00:19	00:19,03	que no debia Jules
4			00:	posido
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				

**DESCRIPCIÓN** Plano: Martha le pregunta a Dany por lo del parque algo suena y ellos se van al rincón



TÍTULO: *Juego de niño*

REPORTE DE SCRIPT

*→ en close-up solo esta como 13*

Pág/Día rodaje  
*3*

Escena: <i>13</i>		Plano: <i>2.1</i>		Fecha: <i>05/11/2017</i>	
INT	EXT	Día	Noche	Hora: <i>19:50</i>	Clima: <i>Despejado</i>
		Amanecer	Atardecer		

*ISO 2500*

Cinta: <i>1</i>	Sonido: <i>Jync</i>	Lente: <i>20</i>
Filtro:	Velocidad: <i>24 f/s</i>	Diaf: <i>2</i>
Obturación: <i>1/50</i>	Wild: <i>del sonido de la refri en la cocina</i>	

Toma	TC Inicio	TC Final	Duración	Observaciones
1	<i>00:06</i>	<i>00:00</i>	<i>—</i>	<i>primera toma falsa</i>
2	<i>00:00</i>	<i>00:54</i>	<i>00:54,22</i>	<i>Mal por cámara</i>
3	<i>00:00</i>	<i>00:52</i>	<i>00:52,76</i>	<i>Buena por todo pero con ND</i>
4	<i>00:00</i>	<i>00:16</i>	<i>00:56,06</i>	<i>Queda</i>
5				
6		<i>1</i>	<i>Ambiente</i>	<i>Cuarto papas</i>
7		<i>1</i>	<i>Ambiente</i>	<i>Cocina con refri apegado</i>
8		<i>1</i>		
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				

*9/11/17*

DESCRIPCIÓN *Martha entra y le reclama a a Dany. Algo suena.*



TITULO:

REPORTE DE SCRIPT

Pág/Día rodaje  
13

Escena: 13		Plano: b		Fecha: 05/11/2017	
INT	EXT	Día	Noche	Hora: 18:09	Clima: Nublado
		Amanecer	Atardecer		

Cinta: 1	Sonido: Sync	Lente: 20
Filtro:	Velocidad: 24 fps	Dist: 2.0
Obturación: 1/50	Wild:	

Toma	TC Inicio	TC Final	Duración	Observaciones
1	00:00	00:37	00:32:23	Por dirección
2	00:00	00:34	00:34:36	Por dirección (admirar a cámara)
3	00:00	00:30	00:30:62	Por dirección
4	00:00	00:34	00:34:79	(Gusto un poco pero que no)
5	00:00	00:33	00:33:69	Quedo
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				

DESCRIPCIÓN Martha cierra la puerta y Datt entra a la habitación

7



REPORTE DE SCRIPT

Pág/Día rodaje  
13

Escena: 5		Plano: 2		Fecha: 05/11/2017	
INT	EXT	Día	Noche	Hora: 20:10	Clima: Nublado
		Amanecer	Atardecer		

ISO 5200

Cinta: 1	Sonido: SYNK	Lente: 85
Filtro: NDc	Velocidad: 24	Diaf: 24
Oblturación: 1/50	Wild:	

Toma	TC Inicio	TC Final	Duración	Observaciones
1	00:00	00:26	00:26,35	por foco
2	00:00	00:06	00:06,55	por foco
		00:07	00:08,52	por foco
4	00:00	00:07	00:13,03	Dweda.
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
DESCRIPCIÓN PPP cuchara sieve lazaña				

8



REPORTE DE SCRIPT

Pág/Día rodaje  
3

Escena: 5		Plano: d		Fecha: 09/11/2017	
INT	EXT	Día	Noche	Hora: 19:49	Clima: Nublado
		Amanecer	Atardecer		

ISO  
2000

Cinta: 1	Sonido: Sync	Lente: 50
Filtro:	Velocidad: 24 fps	Diaf: 2
Obturación: 1/50	Wlld:	

Toma	TC Inicio	TC Final	Duración	Observaciones
1	00:00	00:53	00:53,39	Mal pop dirección
2	00:00	00:54	00:54,42	Queda
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				

DESCRIPCIÓN Martha e Interrogar a Dany



REPORTE DE SCRIPT

Pág/Día rodaje  
13

Escena: 5		Plano: f		Fecha: 05/11/2017	
INT	EXT	Día	Noche	Hora: 20:43	Clima: Nublado
		Amanecer	Atardecer		

Cinta:	Sonido: Lync	Lente: 50
Filtro: ND6	Velocidad: 24 fr/s	Diaf: 2
Obturación: 1/50	Wild:	

ISO  
1600

Toma	TC Inicio	TC Final	Duración	Observaciones
1	00:00	01:15	01:15,49	Brillo en la silla
2	00:00	01:13	01:13,59	Queda
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				

DESCRIPCIÓN Over the shoulder Mertha interroga a Dany.



TÍTULO:

REPORTE DE SCRIPT

Pág/Día rodaje  
1/3

Escena: 5		Plano: 9 <i>→ agregado</i>		Fecha: 05/11/2017	
INT	EXT	Día	Noche *	Hora: 20:55	Clima: Nublado
		Amanecer	Atardecer		

19000000

Cinta: 1	Sonido: 54NK	Lente: 50
Filtro: ND6	Velocidad: 24	Diaf: 2
Obturación: 1/50	Wild:	

Toma	TC Inicio	TC Final	Duración	Observaciones
1	00:00	00:23	00:23,85	Mal por dirección
2	00:00	00:22	00:28,66	Mal por dirección
3	00:00	00:28	00:28,90	Queda
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				

DESCRIPCIÓN Martha está arreglando la mesa para la cena y llega Francisco.



Reporte de progreso diario producción



REPORTE DE PROGRESO DIARIO

TITULO *Juego de niños*      FECHA: *03 / 11 / 2017*  
 DIRECTOR: *Bryan Carrasco*      DIA *1* día *3*

HORAS	NOTAS
LLAMADO	08:00 am
LISTOS A FILMAR	09:00 am
PRIMERA PUESTA	10:12 am
ALMUERZO	14:00
PRIMERA PUESTA	18:30
CENA	19:35
PRIMERA PUESTA	21:13
FIN CAMARA	22:04
FIN SONIDO	21:46

PROGRESO	ESCENAS	PAGINAS	MINUTOS	PUESTAS
TOTAL GUIÓN	13	11 <sup>5</sup> / <sub>8</sub>		53
AÑADIDO	—	—		1
ELIMINADO	3	—		3
NUEVO TOTAL	10	11 <sup>5</sup> / <sub>8</sub>		51
FILMADO ANTES	—	—		—
FILMADO HOY	4	5 <sup>3</sup> / <sub>8</sub>		17
A LA FECHA	4	5 <sup>3</sup> / <sub>8</sub>		17
POR HACER	6	5 <sup>2</sup> / <sub>8</sub>		36

{

 2  
3  
12

ESC. CUBIERTAS	WILD TRACKS	RETOMAS	COMENTARIOS
4	—	1	Faltan (4, 8, 10, 11, 13 y parte de la escena 6)

SUPERVISOR DE SCRIPT



REPORTE DE PROGRESO DIARIO

TITULO *Juego de niños* FECHA: *04/11/2017*  
 DIRECTOR: *Bryan Carrascal* DIA *2* día *3*

HORAS	NOTAS
LLAMADO	
8:00 am	
LISTOS A FILMAR	
9:00 am	
PRIMERA PUESTA	
9:57 am	
ALMUERZO	
2:15 pm	
PRIMERA PUESTA	
3:58 pm	
CENA	
7:06 pm	
PRIMERA PUESTA	
8:03 pm	
FIN CAMARA	
10:00 pm	
FIN SONIDO	
9:45 pm	

PROGRESO	ESCENAS	PAGINAS	MINUTOS	PUESTAS
TOTAL GUIÓN	10	11 <sup>3</sup> / <sub>8</sub>		53
AÑADIDO	—	—		
ELIMINADO	—	—		
NUEVO TOTAL	10	11 <sup>3</sup> / <sub>8</sub>		53
FILMADO ANTES	—	—		
FILMADO HOY	3	3 <sup>5</sup> / <sub>8</sub>		15
A LA FECHA	7	8		(17) 32
POR HACER	3	2 <sup>3</sup> / <sub>8</sub>		(-36) 18

ESC. CUBIERTAS	WILD TRACKS	RETOMAS	COMENTARIOS
3	1	—	

SUPERVISOR DE SCRIPT

*Atrapo  
yutydi  
e 1771 170501*



REPORTE DE PROGRESO DIARIO

TITULO "Juego de niños"      FECHA: 05 / 11 / 2017  
 DIRECTOR: Bryan Carrascal      DIA 3 día 3

HORAS		NOTAS
LLAMADO	08:00	
LISTOS A FILMAR	09:00	
PRIMERA PUESTA	09:45	
ALMUERZO	12:30	
PRIMERA PUESTA	09:45	
CENA	20:00	
PRIMERA PUESTA	20:45	
FIN CAMARA	21:05	
FIN SONIDO	21:05	

PROGRESO

	ESCENAS	PAGINAS	MINUTOS	PUESTAS
TOTAL GUIÓN	10	11 7/8		53
AÑADIDO	-			
ELIMINADO	-			2
NUEVO TOTAL	10	11 7/8		51
FILMADO ANTES				
FILMADO HOY	3	2 3/8		16
A LA FECHA	10	11 7/8		51
POR HACER	-			-

ESC. CUBIERTAS	WILD TRACKS	RETOMAS	COMENTARIOS
3	1	-	

SUPERVISOR DE SCRIPT

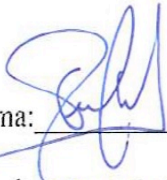
## Entrega de producto final

### Cesiones de derechos de música e imágenes

Fecha: 16-12-2017

### CESIÓN PERSONAL DE DERECHOS

A través del presente documento el abajo firmante cede a favor del Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas de la Universidad San Francisco de Quito y del/la estudiante Bryan Carrascal y cesionarios, el libre permiso para el uso de las fotografías fijas, grabaciones en video, filmaciones en celuloide y grabaciones sonoras que se han tomado de su persona para la producción audiovisual con el título de trabajo "Juego de Niños"

Firma:  (En caso de menores de Edad)  
 Firma representante legal \_\_\_\_\_

Nombre: ADELISALVIN PIERRI Nombre representante legal: \_\_\_\_\_

Dirección: CALLE LEONARDO DA VINCI 024-53 Y AV DE LA PRENSA

Teléfono: 0983445749

Fecha: 16-12-2017**CESIÓN PERSONAL DE DERECHOS**

A través del presente documento el abajo firmante cede a favor del Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas de la Universidad San Francisco de Quito y del/la estudiante Bryan Carrascal y cesionarios, el libre permiso para el uso de las fotografías fijas, grabaciones en video, filmaciones en celuloide y grabaciones sonoras que se han tomado de su persona para la producción audiovisual con el título de trabajo "Juego de Niños"

Firma: Paola Sanchez (En caso de menores de Edad)  
Firma representante legal \_\_\_\_\_  
Nombre: PAOLA SANCHEZ Nombre representante legal: PAOLA SANCHEZ  
Dirección: Margantá 2 Casa A2 La Campiña  
Teléfono: 0989137535

Fecha: 16-12-2017**CESIÓN PERSONAL DE DERECHOS**

A través del presente documento el abajo firmante cede a favor del Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas de la Universidad San Francisco de Quito y del/la estudiante Bryan Cartasca y cesionarios, el libre permiso para el uso de las fotografías fijas, grabaciones en video, filmaciones en celuloide y grabaciones sonoras que se han tomado de su persona para la producción audiovisual con el título de trabajo "Juego de Niños"

Firma: \_\_\_\_\_

(En caso de menores de Edad)

Firma representante legal \_\_\_\_\_

Nombre: Sebastian TrianaNombre representante legal: Sebastian TrianaDirección: Moises Luna OE2-230Teléfono: 0979892434

**Lista de créditos**

## EN PANTALLAS INDIVIDUALES

---

Dirigida por  
Bryan Carrascal

---

## Elenco

Paola Sánchez como Martha  
Sebastián Triana como Dany

---

Alain Pierri como Francisco  
Ivette Sarzosa como Vecina 1

---

Figurantes:  
(En orden alfabético)

Shael Carrascal  
José Aguayo  
Cindy Murillo  
Melanie Guerra  
Nicolás Campo  
Miguel Abreo  
Cristian Almeida  
Andrea Castellanos  
Claudia Figueroa  
Fabricio Pierri

---

## Actuaciones especiales:

Emilio Arellano como Presentador de noticias (voz)  
Jorge de la Bastida como Dritt

---

Producido por  
José Andrés Aguayo

---

Asistente de Producción  
Cindy Murillo

---

Dirección de Fotografía  
Gabriel Baca

---

Primer Asistente de Cámara  
Esteban Viteri  
Julio Cármenes

---

Dirección de Arte por  
José Xavier Zurita

---

Asistentes de Arte  
Andrea Castellanos  
Melanie Guerra

---

Asistente de Dirección  
Gianina Cevallos

2do Asistente de Dirección  
Marie Paéz

---

Sonido por  
José Martín Moya  
José Andrés Aguayo

---

Script  
Claudia Figueroa

Boom  
Jorge de la Bastida

---

Editado por  
Bryan Carrascal

---

Colorización  
Gonzalo Andrés Proaño

---

Gaffer  
Miguel Abreo

Best Boy Grip  
Nicolás Campos

Grip  
Cristina Almeida

---



## Agradecimientos:

A mis padres y a todos los que creyeron en mí.

Patricio Carrascal  
Kathy de Carrascal  
Jessica Carrascal  
Ariana Carrascal  
Daniel Yáñez

---

Gabriel Baca  
José Zurita  
Gonzalo Proaño  
Gianina Cevallos  
José Aguayo

---

Armando Salazar  
Arturo Yépez

---

Urb, La Pampa  
Residencia Carrascal

---

SmokeRing Productions  
Zoom  
COCOA

---

**Sinopsis 200 palabras**

Martha se preocupa por el comportamiento extraño de su hijo Dany. Una tarde, Martha sigue a Dany al parque y lo sorprende en una especie de trance. Dany se niega a revelar el porqué de sus acciones. Martha consternada pide ayuda a su marido, Francisco, que no hace más que empeorar las cosas. Aún con la intriga y preocupación en su mente, ella se acuesta a dormir. Por la noche se escucha un estruendo y Martha sigue la voz de Dany hasta su cuarto. Martha encuentra a Dany con los ojos blancos y dentro de un trance. A través de la ventana una silueta se acerca y Martha se desmaya. Martha despierta en su habitación y se apresura a ver a Dany. Martha decide terminar con los juegos de Dany. En ese momento se escuchan sirenas de policía que se dirigen al parque. Allí una de las vecinas confronta a Martha acerca de las acciones de Dany. Martha defiende a Dany, quien se muestra asustado por todo el suceso. Dany se da cuenta de que ya no es un juego inocente. Martha convence a Dany que le cuente la verdad, sin embargo ya es muy tarde. Dany ha llegado.

**Sinopsis 100 palabras**

Martha nota que Dany, su hijo, se está comportando fuera de lo normal. Una tarde lo sigue al parque y presencia un escenario extraño. Dany se niega a dar razón de sus acciones. Esa noche, Martha tiene una pesadilla en la que un ser extraterrestre visita a Dany. Ella busca evitar que Dany se meta en más problemas pero ahora los amigos de Dany le culpan de los eventos sobrenaturales que están sucediendo. Martha se reconcilia con Dany pero es muy tarde ya que el juego de Dany se les salió de las manos.

**Sinopsis 50 palabras**

Martha descubre que su hijo Dany habla con un extraño a través de su radio. Ella se preocupa y busca una explicación para la serie de eventos sobrenaturales que empiezan a suceder alrededor de Dany. Martha deberá decidir si creer en su hijo o seguir pensando que todo es obra de su imaginación.

Fotos de producción













**REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

Bradbury, R. (2013). *The illustrated man*. New York: HarperCollins.

Cowgill, L. (2005). *Writing short films*. Los Angeles, CA: Lone Eagle Pub.

Egri, L. (2011). *The art of dramatic writing*. [Rockville, Md.]: Wildside Press.

Mamet, D. (1997). *Dirigir cine*. México: El Milagro.

McKee, R. (1997). *Story*. New York: ReganBooks.

Oria de Rueda Salguero, A. (2010). *Para crear un cortometraje*. Barcelona: Editorial UOC.

Parker, J. (1996). *Short stories of fantasy and sci-fi*. Burnie, Tas.: Hamlet Pub.

Rabiger, Michael, *Dirección de Cine y Video. Técnica y Estética* 2a edición. Editorial Madrid. España, 2000.

Smith, G.M. (2003) *Film Structure and the Emotion System*. Cambridge University Press

Weston, J. (1996). *Directing Actors*. Studio City: Michael Wiese Productions.

•  
Yépez, A. *Manual de Producción de Cine*.

**PELÍCULAS REFERENCIADAS**

- Abrams, J.J. (Dirección). (2011). *Super 8* [Película]. Estados Unidos.
- Duffer, M. & Duffer, R (Dirección). (1995). *Stranger Things* [Serie de Televisión]. US
- Nichols, J. (Dirección). (2016). *Midnight Special* [Película]. Estados Unidos.
- Spielberg,S. (Dirección). (1982). *ET: The Extra-Terrestrial* [Película]. Estados Unidos
- Stewart, S. (Dirección). (2013). *Dark Skies* [Película]. Estados Unidos

**ANEXOS**

-Adjunto se encuentra el DVD que cuenta con el corto de ficción "Un Juego de niños"