

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

Ataca
Producto Artístico

Julio Andrés Cármenes Carrera

Cine y Video

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

Quito, 21 de mayo de 2018

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

**HOJA DE CALIFICACIÓN
DE TRABAJO DE TITULACIÓN**

Ataca

Julio Andrés Cármenes Carrera

Calificación:

Nombre del profesor, Título académico

Armando Salazar, M.A.

Firma del profesor

Quito, 21 de mayo de 2018

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: Julio Andrés Cármenes Carrera

Código: 00124978

Cédula de Identidad: 171958099-3

Lugar y fecha: Quito, 21 de mayo 2018

RESUMEN

“Ataca” es un desarrollo de largometraje que se ha escrito desde una mirada analítica y personal a partir de la adolescencia del autor. El proyecto busca explorar las repercusiones del “bullying” y cómo puede llegar a marcar la vida de una persona que lo ha vivido. De igual manera, la historia también examina las posibles causas y origen del comportamiento violento de estos agresores.

“Ataca” cuenta la historia de Nero, un editor de 28 años, que se ve obligado a enfrentar su pasado una vez que comienza a tener múltiples pesadillas. Durante este proceso Nero comienza a ver un lado de su persona que nunca le ha agradado, pero que lo tendrá que aceptar para tener la conciencia tranquila y tornar su vida a la normalidad.

Palabras clave: Desarrollo, Largometraje, *Bullying*, Adolescencia, Violento, Agresores, Pesadillas.

ABSTRACT

“Ataca” is a feature film development that has been written from an analytical and personal perspective from the author's adolescence. The project seeks to explore the repercussions of bullying and how it can mark the life of a person who has lived it. In the same way, the story also examines the possible causes and origin of the violent behavior of these aggressors.

“Ataca” tells the story of Nero, a 28-year-old editor who is forced to face his past once he begins to have multiple nightmares. During this process, Nero begins to see a side of his person that has never pleased him, but he will have to accept it to have a clear conscience and turn his life back to normal.

Keywords: Development, Feature Film, Bullying, Adolescence, Violent, Aggressors, Nightmares.

TABLA DE CONTENIDO

Derechos de Autor	3
Resumen	4
Abstract	5
Sinopsis	7
Nota del Director.....	9
Motivación	10
Estado Actual del Proyecto.....	12
Entrevistas a Sujetos de Investigación	13
Investigación Fílmica y Bibliográfica	15
Tratamiento	18
Presupuesto de Desarrollo	50
Cronograma de Desarrollo	51
Teaser.....	54
Reserva de Equipos.....	58
Lista de Créditos	65
Fotos de Producción	66
Presupuesto de la Película.....	69
Referencias Audiovisuales para el Teaser.....	76
Anexo 1:.....	77

SINOPSIS

Sinopsis Larga (200 palabras aprox.):

Nero es un aspirante a presentador de televisión que regresa a su ciudad natal debido a una oferta de trabajo para la posición que tanto ha deseado. Sin embargo, después de su primer día en el canal, Nero tiene un encuentro con un desconocido el cual le remite mucho a su pasado. Una vez que Nero regresa a su casa después de este enfrentamiento, tiene una pesadilla que lo deja muy perturbado.

Repentinamente, Nero comienza a tener más pesadillas y los pensamientos de su pasado no salen de su cabeza, provocando que su nueva vida empiece a derrumbarse. Esto causa que Nero decida ir a tratarse con un psicólogo: el Dr. Russ. Después de varias sesiones, Nero descubre que todo está conectado a su tiempo en la secundaria como "bully". Nero emprende en un viaje para enmendar la vida de cuyo compañero arruinó, Gregorio; con el propósito de librarse de los pensamientos y pesadillas que acechan su vida.

Nero descubre en este transcurso que todo lo que le ha estado sucediendo forma parte de un plan elaborado por el Dr. Russ para revelar su verdadera naturaleza hacia los demás. Esto lleva a Nero a una confrontación final en su antiguo colegio donde Nero se entera que el Dr. Russ es Gregorio. Asimismo, Gregorio logra demostrar la naturaleza violenta de Nero al mundo, esperando que lo redima.

Sinopsis Media (100 palabras aprox.):

En su primera noche como presentador de un programa, Nero tiene un encuentro con un desconocido el cual le remite a su pasado.

Nero comienza a tener pesadillas y pensamientos sobre su adolescencia, provocando que su vida empiece a derrumbarse. Esto causa que Nero comience a tratarse con el Dr.

Russ; quien lo ayuda a descubrir que sus pesadillas están conectadas a su tiempo en la secundaria. Nero espera recobrar su vida buscando a Gregorio, un compañero cuya vida arruinó.

En este transcurso Nero descubre que el Dr. Russ es en realidad Gregorio, quien demuestra al mundo el arrepentimiento y lado violento de Nero.

Sinopsis Corta (50 palabras):

Nero emprende una búsqueda por buscar el perdón de Gregorio, un compañero cuya vida arruinó, una vez que comienza a tener pesadillas repentinas y pensamientos sobre su pasado. Durante esta búsqueda Nero descubre que la persona que lo ha estado ayudando con esto, el Dr. Russ, es Gregorio, quien logra que Nero se escarmiente por lo que hizo.

NOTA DEL DIRECTOR

Julio Cármenes nació el 2 de marzo de 1994 en Quito, Ecuador, pero debido a sus padres y abuelos también tiene nacionalidad uruguaya y española. Esto ha influenciado mucho en la forma de pensar del autor, debido a la mezcla de enseñanzas provenientes de distintas culturas, a través de las cuales fue criado. Julio ha sido un cinéfilo empedernido desde pequeño, dedicándose a ver la mayor cantidad de películas posibles. Piensa que la ficción es un medio ideal para poder hablar de verdades sobre el ser humano y la sociedad que pueden resultar controversiales y difíciles de afrontar.

Actualmente está terminando su último año de la carrera de cine en la Universidad San Francisco de Quito. Durante sus estudios ha trabajado como asistente y director de fotografía de varios cortometrajes y participó como camarógrafo de castings y ensayos del largometraje *Agujero Negro*, del director ecuatoriano Diego Araujo. Adicionalmente, ha trabajado por varios años como locutor de múltiples comerciales en el estudio *Cafeina Music*. "Ataca" es su primer proyecto de largometraje y el cual el autor busca desarrollarlo durante los siguientes años.

Como meta a futuro el autor espera trabajar y estudiar en el extranjero con el fin de obtener experiencia laboral en el medio, al igual de tener la oportunidad de aprender nuevas cosas del resto de personas que viven en otra parte del mundo. Una vez preparado se buscaría poner en acción el proyecto "Ataca", para rodarlo como ópera prima del director.

MOTIVACIÓN

La razón por la que empecé a contar esta historia es porque de alguna forma se conecta con ciertas preguntas que surgieron a partir de malas experiencias que tuve durante la secundaria. En pocas palabras, mi vida de colegio y secundaria no era de ninguna forma perfecta o ideal, sino más bien bastante ordinaria o, mejor dicho, bastante difícil. Cuando entré a segundo curso había un par de chicos que me molestaban, pero a diferencia de años anteriores su comportamiento era mucho más violento y agresivo. En vez de llamarme por apodos y de un ocasional empujón (como lo hacían los "bullies" tradicionales), me insultaban hasta asegurarse de que me afecte, y si podían, se aseguraban de que haya gente a mi alrededor para que me humillación incremente. Lo que sí era obvio es que obtenían una gran satisfacción al verme sufrir. En ese entonces no tenía las agallas para enfrentarme a ellos por varias razones: eran mucho más grandes que yo y me intimidaban a un nivel físico; había perdido a mis compañeros quienes en ese tiempo se burlaban junto con ellos; sentía que algunos de los profesores sabían lo que sucedía y al intervenir decidí que no debía acudir a ellos; por último, era inocente en pensar que hablar con mis padres sobre esto empeoraría las cosas.

Los años pasaron y me estaba graduando y debido a que salí muy insatisfecho e infeliz del colegio, más aún cuando te dicen que "es la mejor época en la vida", o cuando veía que muchos de mis conocidos no tuvieron ni una pizca de la experiencia como la que tuve, me comencé a preguntar si lo que viví fue normal. En perspectiva, me pude dar cuenta que el tipo de violencia con el que me enfrenté en segundo curso no era común, esto llevó a preguntarme cosas como: ¿por qué hay personas que se comportan de forma tan violenta?, ¿por qué sienten tanta satisfacción al ver a otros sufrir?, ¿les importa en algún nivel lo que

sienten quienes lastiman?, ¿consideran que sus acciones pueden llegar a causar varios traumas? Creo que a la final no hay una respuesta universal para cada una de estas preguntas, ya que al fin de cuentas uno nunca sabe que sucede en la vida del resto. A pesar de esto, incluso hasta el día de hoy, me resulta confuso el comportamiento de estas personas, ya que para mí es lógico comportarse cordialmente o con amabilidad hacia el resto. Mi cuestionamiento aumentó cuando tuve un breve encuentro con estas personas que me molestaron. Ellos para esto ya debieron tener alrededor de 25-26 años, pero seguían teniendo la misma actitud. Asimismo, compañeros me contaban anécdotas que demostraban que no habían hecho ningún esfuerzo por mejorar como personas, incluso cuando uno de ellos acababa tener un hijo. Todo esto me llevó a una última pregunta: ¿ser violento es parte de una naturaleza que no se puede cambiar, como una muleta de nuestra condición humana? Ya sea dada desde nacimiento o construida en los primeros años, este aspecto de la naturaleza es el que se ha buscado explorar en este guion.

ESTADO ACTUAL DEL PROYECTO

El proyecto se encuentra en las primeras fases de su desarrollo de guion. Por el momento se ha trabajado hasta una primera versión del tratamiento en la clase de Desarrollo Tr. Titulación CTV y se ha realizado otros elementos como: la psicología del protagonista, perfiles de personajes secundarios, el pasado de la historia, y el subtexto del guion. Además, se ha trabajado en conjunto con Martín González, un compañero del autor, a través de la clase de Producción Ejecutiva, logrando establecer varios de los aspectos de la producción del proyecto. Los trabajos más importantes que se realizaron fueron: un tratamiento estético de la película, un equipo de trabajo tentativo, el presupuesto real de la película y un plan financiero que incluye un plan de desarrollo para laboratorios de guion. Es de gran importancia recalcar que Martín González llegaría a ser el productor de la película una vez que el producto se encuentre en una etapa más avanzada. Esto se debe a su conocimiento de la historia, la dedicación que ha puesto en el proyecto y a la efectiva relación laboral que lleva con el autor.

Por otro lado, se ha desarrollado un plan de desarrollo el cual incluye varias entrevistas a sujetos de investigación, al igual que una investigación fílmica y bibliográfica. El propósito de estos objetivos es adquirir los conocimientos para construir una mejor historia debido a su complejidad y los distintos matices que topa. Este plan de desarrollo se ejecutaría a través de un cronograma detallado por fechas, con la finalidad de aplicar a laboratorios de guion teniendo un borrador de guion avanzado.

ENTREVISTAS A SUJETOS DE INVESTIGACIÓN

La metodología de las entrevistas se basará en entrevistar a diferentes personas que provengan de diferentes grupos humanos: familiares, amigos, expertos y "bullies". El objetivo con cada grupo es obtener información que sirva como fuente para construir a los personajes y el mundo de la historia de manera más precisa y realista que en su estado actual.

Familiares:

1. Rosa Carrera - Madre del Autor
2. Julio Cármenes - Padre del Autor
3. Miguel Cármenes - Hermano del Autor

El autor escogió a cada uno de sus familiares para poder tener la perspectiva de cómo lo veían antes y después de saber sobre el abuso que recibía en el colegio. Esto ayudará a construir a los personajes de los padres de Gregorio.

Amigos:

4. Antonio Betancourt - Mejor Amigo del Autor
5. Carlos Martínez - Amigo de la Secundaria
6. Lizeth Trujillo - Amiga de la Secundaria

Estas entrevistas ayudarían al autor a recordar el pasado que vivió desde la perspectiva de otras personas. De esa forma, se podrá construir el pasado desde una mirada más objetiva, específicamente en las escenas donde Gregorio es víctima de "bullying" a manos del protagonista Nero.

Expertos:

7. Jaime Costales Peñaherrera - Máster en Salud Mental y Clínica Social

8. Daniela Ziritt - *Master of Brain and Mind Sciences*

9. Dra. Susana Bermeo - Psicóloga Privada

Las entrevistas a expertos serían el aspecto más importante de este proceso, ya que a través de ellos el autor puede comprender de mejor manera de dónde surgen los impulsos y comportamientos violentos. De igual manera, a través de estas entrevistas se buscaría construir la relación paciente/psicólogo que se presenta en la película entre Nero y el Dr. Russ.

“Bullies”:

10. Personas que hayan sido agresores.

El autor buscaría entrevistar a múltiples agresores que estén dispuestos a comentar sobre su comportamiento violento en la secundaria o en cualquier otra etapa de su vida. Esto serviría para tener una mayor comprensión del comportamiento violento de Nero en su pasado. De igual manera, contribuiría a construir el contraste entre el Nero del presente con el Nero del pasado.

INVESTIGACIÓN FÍLMICA Y BIBLIOGRÁFICA

Para la investigación fílmica y bibliográfica de este proyecto está programado analizar una cantidad determinada de películas, documentales y obras literarias. Cada una de ellas ha sido seleccionada con un propósito en mente para construir un elemento de la película en especial. Abarcando desde arcos y motivaciones de personajes a la construcción del mundo de la historia

Películas - Ficción:

1. *The Gift* - Joel Edgerton:

Analizar la motivación del personaje de "Gordon".

2. *Caché* - Michael Haneke:

Analizar la falencia del personaje de "Georges".

3. *Gerald's Game* - Mike Flanagan:

Construir el mundo de las pesadillas y alucinaciones.

4. *The Game* - David Fincher:

Analizar el arco dramático de "Nicholas" para el personaje de Nero.

5. *Gone Girl* - David Fincher:

Examinar el plan de venganza de "Amy".

6. *Seven* - David Fincher:

Analizar el personaje de "John" y su objetivo.

7. *Oldboy* - Park Chan-wook:

Examinar el plan de venganza de "Lee Woo-jin"

8. *The Lego Batman Movie* - Chris McKay:

Analizar la relación entre "Batman" y "Joker".

9. *The Magdalene Sisters* - Peter Mullan:

Analizar el aspecto psicológico de cada adolescente que es internada.

10. *Koe no Katachi* - Naoko Yamada:

Analizar el pasado de "Ishida" como "bully" en comparación con su presente.

Películas - Documental:

11. *Jesus Camp* - Heidi Ewing y Rachel Grady:

Analizar la psiquis de cada uno de los niños que aparecen en el documental.

12. *Kidnapped for Christ* - Kate S. Logan:

Examinar el adoctrinamiento que se presenta en la historia y cómo se lo aplica.

13. *Deprogrammed* - Mia Donovan:

Observar la reintegración de persona que formaban parte de un culto.

14. *The Act of Killing* - Joshua Oppenheimer:

Analizar la mentalidad de "Anwar Congo" y porqué tiene una conciencia tranquila.

15. *The Look of Silence* - Joshua Oppenheimer:

Examinar la situación de una familia, cuyos familiares han sido afectados por terceros.

16. *Bully* - Lee Hirsch:

Analizar la vida diaria de un "bully tradicional".

17. *Boy Interrupted* - Dana Heinz Perry:

Analizar los factores que pueden llegar a provocar que un adolescente se suicide.

18. *The Bridge* - Eric Steel:

Motivo: Considerar los efectos que tiene el suicidio en sus familiares.

Libros y Obras:

19. *El Conde de Montecristo* - Alexandre Dumas:

Ver la estructura de la venganza que ocurre en la historia.

20. *La Ciudad y los Perros* - Mario Vargas:

Analizar el abuso físico, sexual y psicológico que se dan dentro de los colegios.

21. *Hamlet* - William Shakespeare:

Analizar las fortalezas del personaje de "Cladius".

TRATAMIENTO

FLASHBACK: Una multitud de estudiantes se reúne en lo que parece ser el parqueadero de un colegio. El día está nublado y si no fuera por los murmullos de los alumnos, lo único que se escucharía sería las brisas de invierno. NERO (16) mira con curiosidad detrás de toda la muchedumbre. Rápidamente se le une MARTÍN (16) y SAMANTA (16) quienes le preguntan qué está pasando. Sin saber qué sucede, los tres estudiantes comienzan a caminar entre la multitud. Mientras Nero va pasando por cada uno de los estudiantes, cada uno de ellos lo mira fijamente. Una vez que llegan al meollo del bullicio miran como unos hombres de vestimenta blanca se llevan a la fuerza a uno de los estudiantes. Martín y Samanta miran a Nero fijamente, igual que el resto de sus compañeros.

Un carro llega a una casa en el tope de un barrio residencial. Junto a ella, hay un camión de carga con varios constructores metiendo muebles de todo tipo dentro de la casa. Del vehículo se baja NERO (30), quien se acerca al pórtico a hablar con el encargado de la mudanza. Nero le paga en efectivo y se interna en la comodidad de su nuevo hogar.

En la terraza de su nueva casa, Nero observa el paisaje que está frente a él. Su rostro extrañamente muestra una expresión melancólica y de alegría al mismo tiempo. Segundos después, una llamada telefónica interrumpe su trance. Nero habla por celular con su nuevo jefe. Éste le da la bienvenida al barrio y le propone que cenén juntos antes de empezar oficialmente su relación laboral. Nero acepta, pero le dice que tendrá que esperar que su novia llegue para confirmar la cena. Una vez que la llamada se termina, Nero se dirige abajo de su casa y comienza a desempacar y ordenar sus cosas.

Suena el timbre de la casa. Nero se encuentra tumbado en uno de los sillones, ya casi no quedan cajas y la casa se ve

reluciente. Momentos después Nero sigue acostado sin moverse. El timbre vuelve a sonar. Nero se levanta adormecido diciendo las palabras "ya voy... ya voy...". En la puerta de su casa está SOFÍA (27) quien se acerca con un beso cariñoso a Nero. Sofía se queda sorprendida por el tamaño y apariencia del nuevo apartamento. Rápidamente, Nero le interrumpe y le informa que tienen que partir rápido para una cena con su nuevo jefe. Sofía no puede contener su alegría y se lanza a los brazos de Nero. Éste la sostiene y la mira con gran cariño.

Nero conversa con JOHN (38) sobre el último proyecto de la empresa, de la que ahora es parte, mientras se escucha todo el cuchicheo de la cena. Su nuevo jefe se levanta de la cabecera y topa su copa provocando un pequeño "cling-clang". John prosigue a dar un discurso de bienvenida para Nero. Todos demuestran felicidad de tenerlo dentro de su equipo. Nero brevemente mira a cada uno de ellos, deteniéndose brevemente donde Sofía. El sonido del timbre de la casa, interrumpe el momento. John se levanta y se dirige a uno de sus servidores domésticos "Ah... Ese debe de ser Martín, por favor ábrele la puerta". La expresión de felicidad de Nero de comienza a desvanecerse.

MARTÍN (30) entra al comedor y saluda a todos con una disculpa. Rápidamente, Nero se levanta de su sitio. Los ojos de Martín se topan con los de Nero dejando un silencio incómodo en el cuarto. Unos segundos después, Martín abre sus brazos y gritando con mucha alegría un "Heeeeey" se acerca a Nero y lo abraza. Nero lo abraza un par de segundos después para lo cual Martín le dice "Ha sido muchos años, se te ha extrañado, idiota". Todo el cuarto entra en una ruidosa confusión. Inmediatamente Martín prosigue a contar a todos que él y Nero son amigos de la infancia. Todo vuelve a la normalidad a excepción de la mirada de Sofía a Nero.

De vuelta en el dormitorio de su casa, Sofía le pregunta a Nero "Pensé que no tenías amigos del colegio, o al menos eso me habías dicho, ¿quién es este Martín?". Nero simplemente le dice que era un compañero del colegio el cual simplemente se está haciendo llamar su amigo. Después de responder Nero, prosigue a acercarse a Sofía y comienza a seducirla. Su intento de llevar a su novia a la cama falla cuando ella le comenta que "Tranquilo, no voy a rechazar tu oferta de vivir juntos, sólo espera unas semanas más". Nero, la abraza y la lleva al pórtico de la casa, donde ambos se despiden.

Mientras Sofía se marcha en su carro, Nero sigue haciendo un ademán de despedida con su mano. Una vez que el sonido del carro desaparece, suena un sonido entre los arbustos del jardín, como si hubiera algo moviéndose entre ellas. Nero mira fijamente a las plantas y comienza a acercarse. Una vez que llega, Nero mueve los arbustos, pero no encuentra nada entre ellos. Nero comienza a dirigirse de vuelta a la entrada de su casa, la cual se ha enfriado por todo el frío que entró.

Nero entra a su cuarto y comienza a acomodar su equipo de ejercicio alrededor de su cuarto. Durante este proceso Nero es distraído por ruidos que provienen fuera de la casa, pero a los cuales logra ignorar fácilmente. Después de unas arduas horas de organización, Nero finalmente se acuesta en su cama y empieza a dormir.

Nero se levanta al siguiente día y comienza a hacer ejercicio con los equipos que armó la noche anterior. Rápidamente, Nero toma una ducha y se prepara el desayuno. Una vez listo, Nero baja por su conjunto en su carro y en el paso mira que hay una conglomeración de personas reunidas. Nero mira la hora en su reloj e ignora la situación. Nero prosigue a conducir hacia su trabajo.

En su primer día John le hace un tour por la oficina a Nero, hasta llegar a su oficina. Cuando ambos entran John le dice a Nero "ah... y Martín será tu compañero, ya que ambos se conocen". Martín se acerca a Nero y lo saluda con un gran abrazo. Nero lo recibe de la misma manera mientras que John se marcha de la oficina.

Nero y Martín comienzan a ponerse al tanto de lo que han hecho desde de la secundaria. Su conversación es interrumpida por John quien entra y le dice a Nero que se dirija al estudio a ensayar su primera aparición como nuevo presentador de su programa "Voces Anónimas".

Se escucha todos los aplausos de la gente del "crew" una vez que Nero acaba su ensayo. A la salida, Nero se encuentra con Martín y algunos de sus compañeros de oficina. Martín se acerca y le propone a Nero que se les una. Nero acepta su invitación y se despide de John y el resto de sus compañeros, quienes les mencionan en tono de broma que no se pasen con la cantidad de alcohol. Nero y resto comienzan a caminar hacia el bar más cercano.

Se escucha un bullicio de chismes en la mesa donde está sentado Nero y sus compañeros. Una vez que el camarero llega con más bebidas, todos lo reciben con gritos y alaridos de alegría. Mientras continúan conversando, Martín se comienza a acercar a Nero y comienza a mencionar que lo ha extrañado y que siente mucho lo que le hizo en el pasado. Todos en la mesa reacción a esto entre una mezcla entre risas y confusión. Suena el "ting" de la campana de la puerta y entra un sujeto con la apariencia de un vagabundo.

Un par de bebidas después, el VAGABUNDO comienza a insultar a la mesa de Nero. Nero decide responder y entra en una pelea verbal con él. La discusión escala a golpes y termina con Nero golpeando al sujeto. De repente el vagabundo le dice a Nero, "el pasado ha regresado por ti" Después de una larga conmoción, Martín regresa a Nero a su hogar y sus compañeros de trabajo se quedan arreglando el relajo.

Martín ayuda a Nero a subir las gradas de su casa, Nero pretende estar bien y le pide que se vaya "ya me has ayudado demasiado". Antes de irse Martín le dice a Nero que no dude en acudir a él si necesita ayuda. Nero se prepara para dormir: se cambia de ropa, se lava la cara y entra a su cuarto. Pero antes de acostarse, Nero mira su herida en la mano.

POV: Algo se aproxima hacia Nero por el pasillo que lleva a su cuarto.

Un ruido irreconocible comienza a despertar a Nero poco a poco. Nero se logra incorporar por completo, pero ya no escucha los ruidos. Mira a los alrededores de su cuarto, pero no encuentra nada. De repente, los ruidos vuelven a escucharse. Nero direcciona su cabeza hacia donde provienen: es una de las esquinas de su habitación, está tan oscura que no se ve nada. Nero fuerza la vista para intentar ver algo. En su intento logra darse cuenta que no está solo. De la esquina sale un hombre en gabardina al cual no se le logra ver bien la cara. Nero se queda paralizado y solo cierra sus ojos mientras escucha los pasos de la presencia que se aproxima hacia él. Cuando parece que la presencia está justo al frente suyo, Nero abre sus ojos, pero el hombre de gabardina ya no se encuentra con él.

Nero baja a la entrada de su casa. Busca por todos lados esperando encontrar alguna puerta o ventana rota. Después de un par de horas Nero se rinde y se dirige a la cocina.

Se escucha el sonido de una jarra vertiendo agua fresca sobre un vaso. Pequeños cubos de hielo se arrojan sobre el paso. Nero está sentado en su cocida, espera un par de segundos. Al momento de topar el vaso con su mano siente un pequeño dolor. Nero mira que es su mano lastimada. Nero se queda unos segundos en silencio, toma el vaso con su otra mano, bebe el agua en segundos y sale de la cocina en dirección a su cuarto.

FLASHBACK: Nero de 16 años se encuentra a la salida del colegio, todos los estudiantes y profesores se han marchado. Junto a él, está Martín y Samanta. Nero les pregunta, " ¿Qué pasó?, ¿por qué se han estado comportando de forma tan extraña conmigo?". Sus amigos le comentan que lo que le hizo a Gregorio es imperdonable, que ellos nunca más quieren llevarse con él y verlo también. Nero no comprende e intenta hablar con sus compañeros, comienza a decirles que lo que hizo no tiene nada de malo, que Gregorio no tiene importancia. Martín y Samanta insultan más a Nero, diciéndole que es de las peores personas que existen.

Nero se levanta al siguiente día algo tarde, intenta hacer ejercicio, pero no tiene las fuerzas ni el tiempo para hacerlo. De igual manera intenta prepararse su desayuno, pero su hora de trabajar ya mismo se aproxima. Nero solo toma un vaso de agua, y le vuelve a doler la mano. Nero se enoja y vota ligeramente el vaso sobre el lavabo. Este se quiebra un poco sin que Nero se dé cuenta.

Nero llega justo a tiempo al trabajo. Todo el mundo en la oficina muestra preocupación por su estado físico. Nero les

asegura que todo está bien. John se acerca donde Martín diciéndole que no se preocupe por su llegada, que sólo se centre en su trabajo. Martín entra al cuarto y llama a Nero a decirle que están a punto de grabar el show.

Nero se encuentra en el estudio, se lo ve un poco nervioso, pero una vez que las cámaras empiezan a rodar, todo eso desaparece. Nero se presenta lo más tranquilo y estable que puede parecer.

Una vez que se acaba el día todo mundo se despide y felicita a Nero por su trabajo. Su jefe John se acerca a él y le dice que ha sido una gran elección haberlo contratado. Una vez que todos se van, Martín se acerca a él y le ofrece acompañarlo a su casa. Nero insiste una vez más que todo está bien, que su encuentro con el vagabundo ya es historia. Martín le dice que no se dejó afectar por lo que le dijo. Nero solo se pone muy nervioso y evita el comentario de su compañero.

Nero se encuentra de nuevo en su cuarto. Titubea brevemente antes de acostarse. Una vez acostado, Nero aproxima su mano hacia un vaso de agua en uno de sus veladores. Sin embargo, una vez que mira que es su mano lastimada cambia de mano rápidamente. Nero toma un poco de agua y comienza a dormirse.

El mismo ruido irreconocible comienza a despertar a Nero de nuevo. Nero se vuelve a incorporar por completo, pero ya no escucha los ruidos. Mira a los alrededores de su cuarto, pero esta vez se centra en la esquina de la anterior vez. Repentinamente unas manos con unos guantes negros le cubren el rostro a Nero. Esto provoca que comience a tambalearse sobre su cama y a gritar desesperadamente. En pocos segundos Nero se da cuenta que ya nadie le está sosteniendo el rostro. Nero se

levanta de su cama y comienza a hablar hacia los cuartos de su casa como si hubiera alguien.

Nero vuelve a buscar si alguien volvió a entrar a su casa, pero igual que la anterior vez, no encuentra nada.

Nero regresa a su cuarto, mira que ya está amaneciendo. Coloca su despertador para que lo levante en dos horas, a las 7:00 AM.

Nero es despertado por su novia Sofía, quien lo nota algo cansado y le pregunta sobre su estado. Nero mira que son las 7:15 AM, se despide rápidamente de su novia sin contestar su pregunta. Se viste en cuestión de segundos y se sube a su carro.

Nero alcanza a llegar a tiempo al trabajo. Igual que ayer, Martín lo llama para continuar grabando. Nero entra al estudio y se vuelve el mismo personaje carismático que el otro día. Sin embargo, Nero se distrae un rato cuando ve que John entra la sección de la cabina.

Una vez que termina la grabación y todos comienza a salir. John le pide a Nero que se quede. Martín mira esto y decide quedarse. John le da su celular, diciéndole que Sofía lo ha llamado varias veces. Nero le agradece, pero su jefe le dice que no pudo evitar hablar con ella debido a que pensó que era algo serio. John prosigue a contar a Nero que lo nota muy cansado. Comentarios que también mencionó Sofía. Nero le contesta a su jefe que todo está bien, pero en ese momento Martín se dirige hacia ellos y le dice a Nero que deje de mentir. Nero acepta su situación y les comenta lo que le ha estado sucediendo.

Nero, Martín y John se encuentran sentados en una de las mesas de la oficina. Martín llega a la conclusión de que sus pesadillas seguramente están relacionadas con el encuentro que tuvo hace dos días. John le menciona que sería una lástima que siga con este problema, ya que afectaría al show a un gran nivel. John le pasa un pequeño papel sobre la mesa, "Es un psicólogo que una vez me ayudó con un problema que tenía, sin él no lo hubiera logrado". Nero abre el papel y mira que está escrito:

Dr. Russ

2553894

Nero lo guarda en su bolsillo y agradece a John y Martín por su ayuda.

Nero regresa a su casa. Una vez que abre su puerta comienza a oler un sabroso aroma que lo lleva a la cocina. Sofía se encuentra preparando una deliciosa cena para Nero. Nero se acerca a ella y se disculpa por su comportamiento en la mañana. Ambos se dan un beso.

Mientras lavan los platos juntos, Nero comenta todo lo sucedido hasta la conversación con John y Martín. Sofía le ofrece a quedarse hoy con él para que pueda dormir tranquilo. Nero se alegra y ambos comienzan a dirigirse hacia el dormitorio.

Nero y Sofía se preparan para ir a dormir. Sofía intenta hacer que Nero se acueste con ella. Nero la besa y le dice que hoy solo quiere descansar. Sofía lo abraza fuertemente. Mientras ambos se sostienen Nero mira fijamente a la esquina del cuarto donde apareció la presencia. Nero le pregunta a Sofía si es que no ha dado a nadie la copia de sus llaves del nuevo

apartamento. Sofía le responde a Nero, "Tranquilo, hoy no vas a tener malos sueños". Nero y Sofía se meten bajo las cobijas y comienza a dormir.

Nero se levanta a tiempo y mira que Sofía está a su lado. Nero mueve su mano hacia la de Sofía. Nero le topa con un ligero apretón. Un gesto de cariño. Nero mira que es su mano lastimada. Comienza a verla. Nero comienza mover la mano como si le hubiera dejado de doler.

FLASHBACK: Nero camina por los pasillos de su colegio. Todos lo saludan como si fuera alguien famoso. Pero a lo lejos, Martín y Samanta lo miran con un gesto de desprecio.

Nero deja de observar su mano y se alista para ir al trabajo. Esta vez Nero se ejercita, se baña y se prepara el desayuno. Nero sale nítido de su hogar.

Nero se encuentra en medio del tráfico. Al ver que no avanza se distrae viendo a sus alrededores. Nero mira que en el portavaso de su carro se encuentra el papel que le dio su jefe. Nero lo abre y mira que es el contacto del Dr. Russ. Inmediatamente, comienza a marcarlo y el Dr. Russ le contesta rápidamente. Nero le comenta que es amigo de John y que lo recomendó para el problema que tiene. El Dr. Russ le dice que no tiene problema en verlo, que si quiere podrían tener su primera cita hoy noche. Nero le agradece y cuelga el teléfono. Al mismo tiempo, los carros se comienzan a mover y Nero mira que el tráfico se debía a un choque. Nero se queda sorprendido al ver que entre toda la multitud se encuentra el vagabundo con él que tuvo la pelea.

Nero se encuentra saliendo del trabajo. John se acerca y le pregunta si las cosas han mejorado para lo cual le responde, "

¡Sí, muchas gracias! Ya me contacté con el Dr. Russ. Hoy tengo mi primera cita". John se alegra de ver que Nero está bien y se despide. Mientras John se marcha, Martín se acerca y le pone la mano sobre el hombro, "Nero, me alegra verte mejor. Quería decirte que puedes contar conmigo". Nero le agradece y le dice a Martín que no dudará en acudir a él si tiene algún problema.

Nero entra al consultorio del Dr. Russ, pero no encuentra a nadie. De la oscuridad de una puerta abierta sale un hombre muy alto con un rostro maltratado. Este le dice, "Hola Nero, viniste. Por favor, toma asiento". Durante su primera cita, Nero le comenta al Dr. Russ sobre sus pesadillas. El Dr. Russ dice que no tiene de que preocuparse, "Poco a poco descubriremos qué es lo que te aflige", pero el doctor prosigue a decirle a Nero que, si quiere que eso suceda, tendrá que ser completamente honesto con él. Nero afirma con la cabeza mientras que el Dr. Russ saca unos medicamentos de su gabinete y les entrega: "Toma. Estos te ayudarán dormir mejor si es que tienes problemas durante el sueño".

Al momento de despedirse, Nero le agradece con un apretón de mano, Nero hace un ligero gesto de dolor. Le vuelve a doler la mano. Dr. Russ: "Tienes que hacerte ver esa herida, si no te va a seguir molestando... A veces los golpes, causan ciertos impulsos cerebrales, debes tener más cuidado". Nero le vuelve a agradecer, pero tiene una ligera de expresión de temor.

Fuera del edificio donde está el consultorio del Dr. Russ, Martín espera a Nero. "Sofía me dijo que te recoja, ya que se iba a tardar un rato más haciendo las compras. ¿Qué tal?, ¿cómo te fue en el psicólogo?". Nero le responde que todo bien mientras se suben al carro.

En el carro, Nero le pregunta a Martín si sabe algo de Samanta. Para esto Martín le responde que sólo supo que se mudó a las afueras de la ciudad, un par de meses después de la graduación. Sin embargo, Martín también le menciona a Nero que le dejó el número de su nueva casa, "Hablamos un par de veces durante los primeros años, pero con el tiempo el contacto se fue perdiendo". El ambiente se torna un poco incómodo cuando Martín le dice a Nero, "Tranquilo, ya no creo que tenga resentimientos...". Nero asiente la cabeza y le dice que no se preocupe. Unos pocos segundos después Martín le dice "En realidad, lo que estoy tratando de decir es que lo siento... no te merecías lo que te hicimos a pesar de todo lo sucedido... ya sabes... lo de Gregorio". Nero le responde obviando la última parte, "Si... ya te dije... todo está bien".

Nero llega a su casa y saluda con Sofía. Ella le dice a Nero, "Ya te hice las compras de la semana, espero que las hagas durar hasta que regrese". Nero le pide a Sofía que por favor se quede, pero ella le responde que queda muy poco tiempo para que se mude por completo. Nero la lleva a la entrada de la casa donde se despide de ella. Para su sorpresa, Nero vuelve a escuchar los mismos ruidos que provenían de los arbustos, en la primera noche que Sofía se fue. Esta vez se queda quieto por un momento, pero una vez que los sonidos vuelven a sonar Nero entra a su casa.

Antes de acostarse, Nero se toma los medicamentos que le dio el Dr. Russ. Nero apaga la luz de su cuarto y empieza a dormir.

Nero se encuentra en el estudio rodando el último episodio de "Voces Anónimas". Una vez que acaba la toma, todo mundo en el estudio le aplaude. Nero tienen una expresión de alegría mientras mira a todos sus compañeros. John entra al estudio y

grita, " ¡Es hora de festejar equipo!, ¡Han hecho un increíble trabajado, yo invito las copas! ". Martín se acerca a Nero y le insiste en que tiene que venir a celebrar. Nero le asegura que va a ir, pero que primero tiene que reunirse con el Dr. Russ.

Durante la siguiente cita Nero le dice al Dr. Russ que pudo dormir bastante bien. El Dr. Russ muestra alegría frente a esto. Minutos después, el Dr. Russ comienza a preguntar a Nero sobre su tiempo en la secundaria. Nero comienza a dar respuestas oblicuas y trata de evitar las preguntas más personales. A pesar de eso, el Dr. Russ ignora este comportamiento y se dedica a escribir apuntes en un cuaderno. Nero se queda viendo al Dr. Russ con curiosidad.

Mientras Nero sale de la oficina del Dr. Russ, éste le dice, "Nero tendrás que abrirte conmigo si es que quieres que te ayude. De otra forma, no sé qué más hacer". Nero se excusa con que estaba ansioso por la fiesta de su trabajo y eso hizo que no se concentre. Nero prosigue a disculparse con el Dr. Russ y sale rápidamente del consultorio.

Nero parquea su carro afuera del local donde están sus compañeros. Nero se baja y mira que en un pasillo oscuro pasa una sombra muy alta, Nero intenta acercarse, pero se encuentra con Martín quien lo lleva a la fiesta.

Nero pasa entre sus compañeros de trabajado. Todos lo felicitan por su trabajo y comienzan a aclamar su llegada. Nero se pone a bailar en la mitad del escenario. John se acerca y le pasa una bebida. Mientras Nero se la toma todo mundo le aplaude. Repentinamente, Nero comienza a sentirse mareado y entre la multitud mira a la misma presencia de sus pesadillas. Nero pone una expresión de terror antes de caer al suelo.

Nero se levanta en su casa adolorido. Mira a los lados asustado. Se incorpora y comienza a caminar por su casa. De repente escucha que unos ruidos provienen de la cocina. Antes de que logre bajar, Martín sale de la cocina con una taza de café en sus manos.

Nero y Martín conversan en la cocina sobre lo que sucedió la noche anterior. Martín le explica que se desmayó de la nada una vez que empezó a bailar. Nero le pregunta que sí vio a alguien alto, vestido con una larga gabardina oscura, pero Martín le dice que no había nadie que no fuera de la oficina.

Nero y Martín se dirigen a la sala y prenden la televisión. Martín le dice a Nero, "Mira, solo faltan 15 minutos para que pongan el primer episodio". Una vez que el programa empieza, Nero se pone o incómodo y le dice a Martín que va a descansar un poco a su cuarto. Martín le insiste en que se quede, pero Nero se despide y sube a su cuarto a paso rápido. Antes de que le aleje demasiado, Martín le lanza las llaves de su casa a Nero. Nero le agradece a Martín por haberlo cuidado.

Nero entra a su cuarto y en vez de acostarse en su cama, se acerca a la esquina de su cuarto dónde vio a la presencia por primera vez. En la esquina hay un armario que forma parte de la pared, el cual Nero no ha usado. Cuando Nero pone la mano sobre el armario y la baja raspando accidentalmente, se provoca el mismo ruido que Nero escuchó durante su sueño. Nero se aleja algo perturbado, pero escucha que Martín lo llama diciendo, " ¡Nero!, ven el jefe quiere hablar contigo".

Nero baja rápidamente hacia la sala y se acerca al teléfono de su casa. Martín lo pone entre las orejas de ambos. Se le escucha a John decir, " ¡Felicitaciones chicos! Hemos roto un

récord. Un productor quiere reunirse con nosotros para financiar más capítulos. ¡Descansen! Y no me falten este lunes". Nero y Martín se dan un abrazo de alegría.

Nero se despide de Martín en el pórtico de su casa. Apenas Martín se marcha, Nero llama al Dr. Russ preguntándole si se puede ver con él esta tarde.

Nero entra al consultorio del Dr. Russ, quien lo está esperando en su escritorio. Nero le comenta lo que le sucedió la noche de la fiesta. El Dr. Russ le hace caer en cuenta a Nero que tiene que ver con que está lidiando con muchos pensamientos en su cabeza. Esta vez el Dr. Russ le menciona si alguna vez ha sido violento de alguna forma hacia otros. Nero menciona brevemente que molestaba a un compañero de colegio, pero que no era nada grave. Cuando el Dr. Russ le dice que sea honesto y comienza a presionar más sobre el asunto, Nero sale enojado del consultorio.

Nero se parquea en el garaje de su casa. Una vez que comienza a aproximarse a su pórtico, vuelve a sonar el mismo ruido de los arbustos. Nero, regresa al carro en su garaje y saca un extintor de fuego, cuando se mete entre los arbustos, mira que a unos cuantos metros suyos está la presencia de sus pesadillas.

Nero comienza a perseguir a la presencia, pero no logra alcanzarla. Nero, agotado, regresa a su casa.

Nero entra a su cocina, de uno de los estantes toma uno de los vasos, pero este se rompe. Es el mismo vaso que se rompió el día que tuvo la primera pesadilla. Nero mira su mano lastimada y se da cuenta que su herida, a pesar de casi haber

desaparecido, le sigue incomodando. Nero se topa la mano cuidadosamente y sale de la cocina.

En la mañana del domingo, Nero regresa donde el Dr. Russ. Entra a su consultorio sin previo aviso y se disculpa con él. Nero mira que no está con pacientes. Dr. Russ: "Hola Nero, tranquilo. Lo que sí te pido es que no vuelvas a entrar así. Esta vez no estaba con algún paciente, por suerte". Nero le dice que esta vez sí está dispuesto a abrirse, que por favor se vean ahora mismo. El Dr. Russ le responde que no puede, pero que venga a verlo en la noche.

Durante su cita nocturna el Dr. Russ le pide a Nero que le comente un poco más sobre lo que pasó con Gregorio. Nero le responde al Dr. Russ, "Se llamaba Gregorio... no sé muy bien que decir... lo molestaba... lo molestaba porque era muy débil... el simplemente no hacía nada para defenderse... era patético". El Dr. Russ le pregunta si ha sentido algún tipo de remordimiento por lo que hizo, pero Nero dice un "No" que no suena nada convincente. En respuesta a esto, el Dr. Russ le dice a Nero que piensa que no está acepando una parte de su ser, que no quiere admitir que hizo algo malo en el pasado, pero sobretodo que debió haber hecho algo mucho más grave para tener tanto problema en hablar sobre el tema. Nero le grita al Dr. Russ diciendo que no sabe lo que dice y que nunca debió haber acudido a él. Nero sale enfurecido del consultorio, mostrando un comportamiento altamente agresivo.

Mientras Nero conduce a su casa sobrepasando el límite de velocidad. Se detiene al momento en que casi atropella a una señora en un paso cebra. Nero la grita y la insulta, antes de volver a conducir.

Agotado, por todo lo sucedido, y con su mano adolorida. Nero se acuesta en su cama apenas llega a su casa.

Nero se despierta por el mismo sonido de las anteriores pesadillas. Esta vez se incorpora rápidamente y se pone de pie. Nero se acerca a la esquina de su habitación, pero no encuentra a nadie. Nero comienza a gritar y a desafiar a la presencia como si estuviera con él. Sin embargo, nada sucede. Nero descansa unos segundos y grita "Aparece, maricón". En ese momento todo el cuarto se oscurece y entre las sombras sale la presencia. Esta comienza a golpear a Nero gravemente, como si fuera un diminuto muñeco de felpa. Nero se encuentra en el suelo, sangrando por las heridas en su rostro. La presencia se acerca y comienza a darle puñetazos en la cara. Una vez que Nero parece perder casi el conocimiento, se despierta.

Nero respira profundamente mientras sudor cae sobre su rostro. Nero con mucha satisfacción se dice a sí mismo "No es nada... No es nada". Nero regresa a ver al reloj, pero se queda perplejo cuando ve que son las 2 de la tarde.

Nero entra a la oficina de reuniones de trabajo, su apariencia es un desastre, es el opuesto completo a su imagen como presentador. Nero mira que no hay nadie más que su jefe. "Sabes Nero, no puedo evitar preguntarme si funcionarías a largo plazo. Desde que has llegado has demostrado ser un gran presentador, tal vez el mejor que he visto, pero con todas tus excusas y todo lo que te sucede, eres más una carga que un beneficio para el programa". Nero intenta hablar con John, pero es interrumpido. "Nero, se terminó, tuviste una buena temporada, estoy seguro que otros estudios o compañías te querrán después de haber visto tu trabajo en nuestro programa. Incluso, yo podría...". Nero interrumpe a John y le grita diciendo que no tiene ningún derecho a quitarle su trabajo.

John se queda sin palabras frente a lo que sucede. Nero se comienza dar cuenta de su comportamiento y sale de la sala.

Mientras Nero sale del canal, se topa con Martín, quién le pregunta, " ¿Qué pasó Nero?, ¿por qué no viniste? ". Nero solo le responde que es demasiada tarde, que ha perdido su posición como presentador del programa.

Nero conduce afligido por las calles, sin prestar atención a su alrededor. Nero levanta la mirada al frente y mira que un carro comienza a pintar justo frente a él. Nero no tiene el tiempo de reaccionar. Se choca.

FLASHBACK: Se escuchan las voces de un par de personas a lo lejos. Nero está junto con Martín y Samanta en la parte trasera del teatro del colegio. Martín: "Creo que con esto ya te estás pasando, Nero", pero a Nero no parece importarle los comentarios de Martín. Segundos después, GREGORIO (14) llega donde los tres estudiantes. "Perdonen por la tardanza, tuve un pequeño problema con el transporte y tuve que venir con mis padres". Nero le dice que no tiene de qué preocuparse, que sólo diga por el micrófono lo que había acordado y ya no revelará su homosexualidad al resto del colegio. Gregorio prosigue a preguntar a Nero, "Pero si digo que soy gay por el micrófono... el resto del colegio lo sabrá". Nero simplemente le responde que, "No, las cortinas van a estar cerradas y estoy seguro que nadie te reconocerá debido a que... bueno... no eres muy conocido". Martín se acerca y le dice a Gregorio que no importa, que se marche. A esto, Nero lo detiene y le dice "Míralo de esta forma, podrás liberar algo que siempre has querido decir, sin que nadie se entere... y como parte de la recompensa... te prometo que ya nunca más te voy a molestar". Samanta se acerca a Nero y le pide que se detenga. Sin embargo, Nero demuestra una cierta credibilidad que termina

convenciendo a Gregorio. Martín, Samanta y Nero se dirigen a un lado del escenario mientras observan a Nero dirigirse al centro. Samanta le dice a Nero: "Espero que no estés planeando nada estúpido". Nero sonríe y le dice, "Tú sólo disfruta". Una vez que Gregorio está listo. Nero le dice que tiene que decir las palabras a la cuenta de tres. Gregorio se emociona y asienta la cabeza. Nero empieza a contar, "uno... dos... y...", pero antes de que diga "tres", corta con una navaja la cuerda que sostenía las cortinas del escenario. Gregorio dice la frase que Nero tanto quería oír. La gran mayoría de estudiantes y profesores ven este evento, entre ellos están los padres de Gregorio.

Nero se despierta en el hospital. El Dr. Russ y Sofía se encuentran con él. Nero los mira y prosigue a disculparse. Ambos intentan consolarlo, pero Nero les cuenta la verdad sobre cómo era él en el pasado. También les menciona que lo que le ha estado perturbando son los recuerdos sobre lo que le hizo a Gregorio. El Dr. Russ lo felicita por finalmente decir la verdad y arrepentirse de sus acciones agresivas. Por otro lado, Sofía mira a Nero con un ligero gesto de desprecio. Nero no sabe cómo reaccionar a esto. Mira que lo mejor es preguntar al Dr. Russ qué es lo que debería hacer ahora. El Dr. Russ le responde que lo mejor sería cerrar ese capítulo de su pasado pidiendo perdón a Gregorio. Nero se incorpora un poco sobre la cama y acentúa su cabeza ligeramente.

Nero regresa a su casa con Sofía. Nero, emocionado, espera que Sofía esté lista para quedarse. Sin embargo, Sofía le comienza a preguntar sobre lo que le hizo a Gregorio en el pasado. Nero comienza a sentirse incómodo y no sabe que decir más que "Se sentía bien". Para lo cual Sofía le responde "¿Se sentía? o ¿se siente?". Nero comienza a ponerse algo agresivo con Sofía, lo cual resulta en una discusión entre los dos. Sofía

termina diciéndole a Nero, "A al final, en la única persona que piensas eres tú. Vinimos aquí sólo por ti... y más aún... creo que ese sueño de presentador sólo sirve para saciar tu ego". Nero se queda paralizado sin saber que decir. Sofía sale de la casa. Segundos después, Nero toma un vaso de vidrio sobre la mesa y lo lanza sobre la puerta por la que salió Sofía.

Durante la noche Nero va a la casa de Martín. Nero le informa a su amigo sobre lo que le ha sucedido. Nero prosigue a pedirle ayuda a Martín, "Quiero disculparme con Gregorio, ¿sabes algo de él?". Martín, se entristece un poco, y simplemente le informa que no sabe mucho a partir de que fue llevado a ese campamento religioso. Sin embargo, Martín comienza a buscar entre sus cosas y saca un pequeño papel. Se acerca a Nero y se lo entrega. Nero lo abre y mira:

Samanta

2673422

Martín llama a Samanta. Una vez que contesta Nero mira como comienza a contarle sobre lo ocurrido. Nero es incapaz de oír que dice Samanta por el teléfono. Martín cuelga y le dice a Nero, " ¡Vamos!, creo que por aquí podemos empezar".

Nero y Martín comienzan a aproximarse a la casa de Samanta. Mientras caminan ambos comienzan a hablar sobre sus recuerdos cuando eran pequeños, y cómo ambos solían pelearse por la atención de Samanta. Nero y Martín, llegan a la entrada de la casa de Samanta. Esperan un momento antes de tocar la puerta. Samanta abre la puerta. Su reencuentro resulta algo incómodo, pero Samanta les deja entrar de todas maneras.

Nero y Martín hablan con Samanta respecto a lo su intención de buscar a Gregorio. Samanta muestra un nivel de enojo frente a

esto. Para esto Martín le responde, "A la final, creo que tú y yo también somos culpables. Pudimos hacer algo, pero decidimos no hacerlo. Eso tampoco incluye la cantidad de veces que nos reíamos de él". Samanta les dice a sus viejos amigos que ella tiene la conciencia limpia, debido a que se acercó a Gregorio después de haberse graduado. Ella les comenta cómo lo iba a visitar al campamento religioso. Sin embargo, Samanta les cuenta que nadie sabe del paradero de Gregorio, que simplemente desapareció.

Antes de irse, Samanta les da un papel con la dirección de la casa de la madre de Gregorio. Pero antes de que Nero salga por la puerta, Samanta le dice "Nero, tienes que considerar que a veces pedir perdón no sirve de nada. El daño que causan los seres humanos hacia otros puede ser irreversible". Nero obvia el comentario de Samanta y se retira con Martín.

Nero y Martín tienen un breve intercambio de palabras en el carro. "Nero es importante que consideres que si la razón por la que buscas pedir perdón, tiene que ver más con encontrar tranquilidad en tu vida y no porque realmente lo sientes... no creo que te ayude del todo con tu problema". Nero: "Si te refieres a las pesadillas y alucinaciones, yo creo que con eso bastará". Martín le menciona que no sólo es eso, pero que también tiene estragos de un comportamiento violento aún dentro de él. Nero le comenta a Martín, "Para serte honesto, no sé porque hacía esas cosas cuando era pequeño. Incluso, cuando las hago ahora, no las comprendo... pero sobretodo no entiendo porque me gratifica tanto... siento que es una parte de mí que no puedo cambiar".

Martín y Nero se bajan en la casa de Gregorio. Mientras pasan por el camino que lleva a la puerta de entrada se encuentran con una señora vieja. PERLA (60) se acerca a ellos y les

pregunta en qué puede ayudarlos. Martín le explica que son compañeros de colegio de Gregorio, que han venido a buscarlo. La señora les responde tristemente que no sabe dónde está su hijo. Nero le pregunta que si no sabe algo desde la última vez que vio a Gregorio. Perla le dice que lo único que recuerda de su hijo, es que mencionaba algo sobre poner en marcha un proyecto que ayudaría al resto de personas como él. Perla confiesa su arrepentimiento por enviar a su hijo a "ese bendito campamento". Perla entra a su hogar y se disculpa por no haberlos podido ayudar.

Nero pasa dejando a Martín en su casa y le agradece por toda su ayuda. Martín le menciona que aún hay esperanza, que aún pueden encontrar a Gregorio. Antes de arrancar su carro, Nero regresa a ver el papel con el número del Dr. Russ en su portavasos.

Nero llega al consultorio del Dr. Russ, pero encuentra su oficina vacía. Nero baja donde el conserje del edificio y le pregunta sobre el Dr. Russ. El conserje le responde que estaba en un proceso de cambiarse de oficina. Cuando Nero le agradece, el conserje le menciona que el Dr. Russ le dejó algo para él. El conserje prosigue sacar un paquete mediano que le entrega a Nero. "Me dijo que lo abras en tu casa... contiene algo que no debería verse en público o algo así". Nero le agradece y sale del edificio.

Nero regresa a su casa lo más rápido posible. Nero se sube a su cama y comienza a abrir el paquete del Dr. Russ. Nero se queda perplejo cuando mira que dentro del paquete hay una gabardina muy similar a la de la presencia que lo ha acechado en sus sueños. Junto con la chaqueta viene un pequeño trozo de papel. Nero lo abre:

“Cómo lo dije antes, el pasado ha regresado por ti”

Nero intenta contactarse con Sofía, pero no la contesta. Sin embargo, cuanto intenta volver a llamarla comienza a sentirse algo mareado. Nero se acerca al paquete y comienza a olerlo, pero eso provoca que Nero se desmaye en el suelo de su cuarto.

Nero se encuentra en la mitad de un cuarto completamente oscuro. La presencia sale de la nada y Nero intenta combatirla. Nero le lanza todo tipo de golpes, pero la presencia se esquivo de todos. La presencia comienza a atacar a Nero y otra vez comienza a someterlo por completo. Nero logra recuperarse en el último momento y le quita la tela que le cubría el rostro a la presencia. Nero mira que la presencia es en realidad él. Nero se levanta con todo su cuerpo amortiguado.

Al día siguiente, Nero regresa a su trabajo. Nero topa la puerta de la oficina de John. Su antiguo jefe lo mira y lo saluda con alegría. Nero le comenta a John sobre lo que le sucedió con el Dr. Russ. Le pregunta sobre cómo conoció al Dr. Russ. John le responde que lo conoció en un campamento médico para ayudar a las personas con ciertos problemas.

Mientras Nero está saliendo del canal, su jefe se aproxima y le menciona que si estaría dispuesto hacer una pequeña transmisión en vivo para un nuevo show que están realizando. Nero le comenta que tiene miedo de volver a fallarle. John le dice que aproveche debido a que las segundas oportunidades son difíciles que se den. La tentación de Nero lo vence y acepta el trabajo. John le dice que él ya se va a contactar para mencionarle todos los detalles.

Cuando Nero está regresando a casa, mira que el vagabundo del primer día de trabajo y del día en que se contactó con el Dr. Russ por primera vez, está en medio de la calle pidiendo limosna. Nero se acerca al sujeto rápidamente y una vez que este le ve, comienza a correr. Nero corre tan rápido que alcanza a atrapar al vagabundo. Una vez que lo sostiene lo bota con sus manos al suelo. Nero le pregunta quién fue el que le dijo esa frase de aquel día. El vagabundo pide piedad a Nero, y le explica que el sólo hizo eso porque le pagaron por hacerlo. Cuando Nero le insiste en que le diga quién fue, el vagabundo le da una descripción física del Dr. Russ y de Perla, la madre de Gregorio.

Nero entra a la casa de Perla gritándole que le diga dónde está el Dr. Russ. Perla le dice que no sabe de qué está hablando. Nero comienza a insistir Perla cada vez más, pero al no obtener ninguna respuesta concreta Nero la empuja contra la pared. Perla se da un fuerte golpe que le hace caer sobre el suelo. Nero la insulta diciendo que es patética y que buscará una forma de que paguen por lo que le están haciendo. Antes de salir, Nero rompe un jarrón con su mano. Esta le comienza a doler de nuevo.

Nero llega en total pánico a su casa, bota las pastillas que le recetó el Dr. Russ y comienza a cubrir con sus cosas las entradas y ventanas de su casa. Nero se acuesta en su cama, con una de sus pesas a su lado. Nero cierra los ojos y comienza a dormir.

Nero vuelve a encontrarse en el mismo cuarto oscuro que en sus últimas pesadillas. Esta vez Nero comienza a llamar y a desafiar a la presencia. Una vez que esta se aparece la pela es mucho más pareja. Después de un par de golpes, Nero comienza a ganar la pelea. Nero mira que la presencia se cae al suelo. Nero aprovecha y comienza a destrozarla a golpes.

Sin embargo, Nero comienza a incomodarse al ver que la presencia sólo se ríe mientras su rostro comienza a desfigurarse. El timbre de su apartamento lo despierta.

Nero baja las gradas de su casa rápidamente. Nero abre la puerta y mira que es Samanta. Atrás de ella se encuentra Martín. Ambos cargan una gabardina igual a la que le dio el Dr. Russ.

En la sala de la casa, Samanta y Martín le comentan que encontraron cada una de estas fuera de sus casas. Nero les advierte de que tenga cuidado, ya que cuando el abrió la suya tenía algo que lo había adormecido. Nero les comenta lo último que le ha pasado, insinuando que el Dr. Russ y Perla buscan de alguna manera vengarse por lo que le hizo a Gregorio en el pasado. Martín se mete en la conversación y menciona que es posible que también quieran vengarse de él y Samanta, ya que también estuvieron involucrados en el suceso que arruinó la vida de Gregorio. Samanta interviene y les menciona a los chicos que ella sabe dónde podría estar Dr. Russ.

Una vez en su casa, Samanta los lleva aun cuarto lleno de cosas. Samanta les dice que Gregorio le solía enviar cartas desde el campamento religioso. Martín pregunta de que le sirve eso a ellos, para lo cual Samanta menciona el hecho de que su jefe conoció al Dr. Russ en dicho campamento. En ese momento, tanto Nero como Martín comienza a buscar desafortunadamente.

Después de unas horas, Nero logra encontrar una carta con la dirección del campamento. Todos se preparan para salir, pero antes de eso Nero les menciona que no tienen que hacer esto con él, que si alguien tiene que pagar el precio tiene que ser él. Nero se sorprende al ver sus antiguos amigos, quienes lo

habían rechazado hace muchos años, se mantengan a su lado para enfrentar este problema.

En el camino al campamento religioso Nero, Martín y Samanta comienzan a recordar los tiempos en que solían ser mejores amigos. Nero y Martín revelan que ambos tenían un "crush" por Samanta. Ella les menciona que siempre lo supo, pero no hacía nada al respecto debido a que disfrutaba de verlos competir constantemente. Una vez que terminan de reír, llegan a una finca en el medio de un bosque con un gran cartel que dice "La Casa del Señor".

Nero, Martín y Samanta entran a la casa principal. Los tres se acercan a la sección de información dónde preguntan por Dr. Russ. La recepcionista les informa que el Dr. Russ ya no trabaja más con ellos. Sin saber qué hacer, comienzan a marcharse, pero la recepcionista le ofrece dar la dirección del Dr. Russ a Nero si es que le da un autógrafo. Nero acepta su oferta. La recepcionista le pregunta si de nuevo aparecerá en televisión, para lo cual Nero le afirma que aparecerá en un nuevo programa que se transmitirá en vivo.

Al salir del campamento religioso, Nero, Martín y Samanta deciden ir mañana a la dirección del Dr. Russ. Los tres observan que lo mejor sería ir preparados y que ir de noche tal vez no sea una buena idea. Nero les dice que suban a su carro, que él les pasa dejando por sus casas.

Nero se encuentra en su casa, comienza a subir las gradas y apenas se acuesta en su cama, intenta llamar a Sofía. Nero llama uno y otra vez, pero nunca conseguir que le conteste. Nero deja el teléfono de lado. Sus ojos comienzan a cerrarse poco a poco con cada pestañeo. El timbre de su casa suena y la

hora marca las 10:00 PM. Nero toma la misma pesa con la que durmió aquel día y sale de su cuarto.

Nero baja las gradas con cautela mientras se aproxima a la puerta. Nero pregunta desde un poco lejos quién esta fuera. Se escucha la voz John en tono de broma, diciendo "Soy el Dr. Russ y vine a curarte de tus huevadas". Nero rápidamente abre la puerta y saluda con su jefe.

John se disculpa con Nero por no haberse contactado con él antes para lo del trabajo. Mientras Nero se acerca a John con unas tazas de café, le pregunta en que consiste este nuevo trabajo. John le comenta que es una presentación para anunciar la siguiente temporada de "Voces Anónimas". John le comenta que quería hacer que la ceremonia funcione como un "paso de la antorcha" del antiguo presentador al nuevo. Nero muestra un poco su decepción, pero John le ofrece la oportunidad ser el presentador de otro show si es que hace esta aparición. Las palabras de John convencen a Nero y cierran el trato con un apretón de manos. Nero hace un pequeño gesto de dolor, el cual le hace asustar a John. Nero le dice que no tiene de qué preocuparse, que es sólo una herida que no se ha logrado curar. John le dice, "Con tanto tiempo... tal vez sea otra cosa. Bueno... como acordamos, te veo hoy noche. No me falles esta vez. Si sales con Martín le puedes pedir que te lleve. El evento justo es en tu colegio... bueno... el lugar que solía ser tu colegio". Nero observa detenidamente como John sale de su casa.

Una vez que John ya no está, Nero se dirige a su parqueadero y prende su carro rápidamente. Nero abre la puerta de su parqueadero, pero antes de arrancar se baja rápidamente del vehículo.

Nero sube a su habitación y entre sus cosas saca la misma navaja que utilizó para cortar la cuerda el día que arruinó la vida de Gregorio. Nero se la esconde en su pantalón y sale de su habitación.

Nero recoge a Martín y Samanta en sus respectivos hogares. Mientras se dirigen a la dirección del Dr. Russ. Discuten sobre qué es lo que van hacer si se topan con él. Nero les menciona a sus compañeros, "Yo sólo quiero saber ¿qué es lo que buscan de mí? Ahora que he tenido más tiempo de pensarlo, realmente parece que su tormento no tiene un verdadero propósito. Sobre todo, si es que es verdad lo que nos dijo la vieja... sobre que Gregorio ha desaparecido". Martín le responde a Nero, "Tal vez miran la desaparición de Gregorio como tu culpa... bueno, mejor dicho, nuestra culpa". Samanta menciona la posibilidad de que todo esto también podría ser una trampa, por lo que deberían ser más cautelosos. Nero refuta el comentario de Samanta estableciendo que el hecho de conseguir la dirección del Dr. Russ fue puramente oportuno.

Samanta, Martín y Nero se bajan enfrente de un alto edificio casi a las afueras de la ciudad. Entran al edificio y ven que no hay nadie. Inmediatamente, Somanta menciona, "Esa maldita nos engañó". Repentinamente Martín comienza a escuchar ruidos que provienen del piso de arriba. Nero les hace un ademán, indicando que lo sigan. Los tres comienzan a subir por las gradas haciendo la menor cantidad de ruido posible. Mientras subes los ruidos incrementan más y más.

Nero llega al último piso seguido por sus compañeros. A lo lejos ve una puerta que está ligeramente abierta, por la cual se oye claramente que proviene los ruidos. Nero, Martín y Samanta comienzan a aproximarse a la habitación.

En el apartamento, Nero, Martín y Samanta encuentran varias fotos, archivos y papeles, que se correlacionan con todo lo que le ha estado pasando a Nero. Mientras se meten más dentro del apartamento comienzan a ver más cosas. Nero encuentra un cuarto con muchos elementos de utilería. Pelucas, cejas y barbas falsas. A lo lejos miran que hay un cuarto más. Comienzan a aproximarse.

Nero entra al cuarto y observa que es muy pequeño. Aún lado mira que hay gabardinas similares a las que utilizaba la presencia de en sus pesadillas. Nero mira que sobre una mesa hay un pequeño sobre. Nero lo abre:

“Te había dicho que el pasado iba a regresar por ti”

Nero es atacado por un hombre en gabardina. Martín y Samanta entran y comienzan a ayudar a Nero. Debido a la baja iluminación nadie logra ver nada, pero entre los tres logran desarmar al sujeto, botándolo sobre el suelo.

Martín prende la luz del cuarto y desenmascara al sujeto de la gabardina. Nero mira que es el Dr. Russ, quien mira a Nero con un rostro de decepción y burla. Nero saca la navaja que llevaba escondida, pero Samanta se acerca a detenerlo. Nero intenta meter fuerza, pero Martín le grita que se tranquilice. Nero prosigue a hablar cómo este sujeto merece pagar por lo que le ha hecho. En ese momento Dr. Russ le interrumpe y diciendo, “Entonces, ¿por qué tú no tienes que pagar por lo que el hiciste a Gregorio? ¿Acaso sólo aplica para ti?”. Nero: “ ¡Cállate! Tu eres el obsesionado con esas mierdas. A la final sabía que no valía nada, que sólo iba a traer problemas”. El Dr. Russ comienza a reírse con una gran felicidad. Samanta comienza a llamar a la policía. Dr. Russ prosigue a decir, “Te di una oportunidad. Honestamente creí

que ibas a pasar... que ibas a mejorar, pero estoy tan contento que hayas fallado". Nero intenta acercarse una última vez, pero se detiene.

Samanta le dice a Nero que se marche, que con la policía ellos se pueden encargar del Dr. Russ. Martín le insiste en que vaya al evento a presentar. Nero se queda un momento pensando. El Dr. Russ le menciona, "Escoge bien, ésta sí es tu última oportunidad". Samanta lo golpea en el hombro y le dice que se cierre la boca. Nero, les agradece a Martín y a Samanta por todo su ayuda y les menciona que esperar verlos en el evento. Sus compañeros le responden que definitivamente van a estar allá. Nero sale del cuarto y escucha como baja por las escaleras.

El Dr. Russ: "Les dije que no iba hacerlo. Definitivamente escogió la opción incorrecta". Martín y Samanta dejan de sostener al Dr. Russ. Samanta muy enfurecida les dice, "No puedo creerlo, ese pendejo no ha cambiado nada". Por otro lado, Martín: "Yo la verdad pensé que sí había cambiado... pero no pude estar más equivocado". Dr. Russ: "Tranquilos, con lo que le espera seguramente podrá darse cuenta de quién realmente es él". Samanta y Martín se preguntan si le va decir quién realmente es él. Gregorio no responde.

Nero conduce en su carro con mucha alegría. Llega a su antiguo colegio, el cual ahora es un reconocido teatro. Se baja del carro y lo contempla desde lejos.

Nero se encuentra en la parte trasera del escenario. John se acerca a él, "Qué bueno que viniste. E incluso llégate media hora antes. Has cambiado, Nero". John prosigue a explicarle que sólo tiene que darle la bienvenida al nuevo presentador una vez que las cortinas se abran. Nero le pregunta a John


quién es el nuevo presentador, pero su jefe le dice que es una sorpresa, ya que es un conocido suyo.

Todo el equipo le deja sólo a Nero en el escenario. Nero empieza a ensayar distintas formas de presentar a su sucesor. De repente comienza a escuchar que la audiencia empieza a hacer ruidos de incomodidad y disgusto. Nero intenta oír algo, pero no logra escuchar nada desde la parte de atrás. De uno de los lados del escenario mira que sale Martín y Samanta, y del otro sale el Dr. Russ. Nero se queda completamente confundido e inmóvil. Los sonidos del escenario comienzan a sonar y Nero comienza a escuchar su voz. Nero regresa ver al Dr. Russ quien se quita todas las prótesis del rostro revelándole que es en realidad Gregorio. En ese instante, Gregorio corta la cuerda del escenario tal y como Nero lo hizo con él.

Nero mira que se están proyectando varios videos cortos de momentos donde fue violento con alguien más. La pelea con el vagabundo, los gritos al Dr. Russ y a su jefe, los insultos a la anciana que casi atropella, el empujón a la mamá de Gregorio, su discusión con Sofía y el ataque al Dr. Russ en el edificio abandonado.

Nero se queda completamente perplejo. Mira hacia el escenario y ven que todos sus compañeros de trabajo, la recepcionista del campamento, el conserje del hotel, John, Perla, Samanta, Martín y Gregorio están entre una multitud de gente. Entre ellas está Sofía, quién junto con la audiencia miran a Nero cómo a un monstruo.

PRESUPUESTO DE DESARROLLO

FORMATO DE PRESUPUESTO PARA PRODUCCIÓN Y POSPRODUCCIÓN TIPO A Y TIPO B							
<i>Estos ítems son de referencia el postulante podrá aumentar o quitar según las necesidades del proyecto.</i>							
NOMBRE DEL PROYECTO: ATACA PRODUCTOR: MARTÍN GONZÁLEZ COPRODUCTOR: POR CONFIRMAR DIRECTOR: JULIO CÁRMENES FORMATO RODAJE: HD DIGITAL - COLOR FORMATO PROYECCIÓN: DCP - COLOR SEMANAS DE RODAJE: 5 SEMANAS (APROX) DURACIÓN: 100 MIN. (APROX) PRESUPUESTO TOTAL: \$443.954.11							
COD.	Ítem	Unidad	Cantidad	Precio/U	Subtotal	Total	
1 DESARROLLO							
1.1	GUION					7262.00	
1.1.1	Honorarios de guionistas	Paquete	1	5,000	5,000		
1.1.2	Asesorías/Script doctor	Paquete	1	1,000	1,000		
1.1.3	Derechos sobre el guión	Paquete	1	500	500		
1.1.4	Guión dibujado (Storyboard)	Paquete	1	300	300		
1.1.5	Registro en el IIEPI	Paquete	1	12	12		
1.1.6	Traducciones	Paquete	1	300	300		
1.1.7	Fotocopias guion /encuadernación	Paquete	1	150	150		
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en dolares".</i>							
1.2	PRODUCTORES					3250.00	
1.2.1	Productor(es) ejecutivo(s)	Paquete	1	2,500	2,500		
1.2.2	Asistente productor(es) ejecutivo(s)	Paquete	1	750	750		
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en dolares".</i>							
1.3	GESTIÓN (Levantamiento de fondos)					950.00	
1.3.1	Elaboración e impresión portafolio y piezas gráficas	Paquete	1	250	250		
1.3.2	Inscripciones a festivales y mercados	Paquete	1	500	500		
1.3.3	Envíos	Paquete	1	200	200		
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en dolares".</i>							
1.4	LOGÍSTICA					7600.00	
1.4.1	Transporte personas terrestre	Paquete	1	100	100		
1.4.2	Transporte personas aéreo	Paquete	1	5,000	5,000		
1.4.3	Alimentación	Paquete	1	1,000	1,000		
1.4.4	Alojamiento	Paquete	1	1,000	1,000		
1.4.5	Gastos de viaje	Paquete	1	500	500		
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en dolares".</i>							
	SUBTOTAL 1 DESARROLLO					19062.00	
	IMPREVISTOS 5%					953.10	
	SUBTOTAL 2 DESARROLLO					20015.10	
	IVA 12%					2401.81	
	TOTAL DESARROLLO					22416.91	

CRONOGRAMA DE DESARROLLO

A continuación, se presentará un listado de fechas en las cuales se elaborará los pasos de entrevistas a sujetos documental, la investigación bibliográfica, nuevos avances y la aplicación a laboratorios de guion.

Del lunes 3 al domingo 9 de septiembre de 2018:

- Entrevistas a familiares.
- Entrevistas a expertos.
- Ver *Gerald's Game*.
- Leer la Ciudad y los Perros.

Del lunes 10 al domingo 16 de septiembre de 2018:

- Entrevistas a amigos.
- Ver *The Gift*.
- Ver *Caché*.
- Nueva versión del tratamiento.

Del lunes 24 al domingo 30 de septiembre de 2018:

- Entrevistas a "bullies".
- Ver *Jesus Camp*.
- Ver *Kidnapped for Christ*.
- Ver *Deprogrammed*.

Del lunes 1 al domingo 7 de octubre de 2018:

- Ver *The Game*.
- Ver *Gone Girl*.
- Ver *Seven*.

Del lunes 8 al domingo 14 de octubre de 2018:

- Ver *The Act of Killing*.
- Ver *The Look of Silence*.
- Leer *Hamlet*.
- Nueva versión del tratamiento.

Del lunes 22 al domingo 28 de octubre de 2018:

- Ver *Koe no Katachi*.
- Ver *Bully*.
- Ver *Boy Interrupted*.
- Revisitar entrevistas y sacar puntos más importantes.

Del lunes 5 al domingo 11 de noviembre de 2018:

- Ver *The Magdalene Sister*.
- Terminar la de revisar y sacar apuntes de las entrevistas.

Del lunes 12 al domingo 18 de noviembre de 2018:

- Ver *Oldboy*.
- Leer *El Conde de Montecristo*.
- Primer borrador de guion.

Del lunes 19 al domingo 30 de noviembre de 2018:

- Ver *The Lego Batman Movie*.
- Ver *The Bridge*.
- Discusión con compañeros de cine sobre el guion.

Del lunes 3 al domingo 9 de diciembre de 2018:

- Escribir segunda versión del guion a partir de lo que se discutió.
- Buscar actores/lectores de guion.

Del lunes 10 al domingo 16 de diciembre de 2018:

- Hacer una lectura de guion con los actores/lectores contratados.
- Tomar en cuenta todos los apuntes y críticas del proceso.

Del lunes 17 al domingo 23 de diciembre de 2018:

- Escribir tercera versión del guion para enviar a laboratorios.

Enero de 2019:

- Aplicación al 2019 Sundance International Screenwriters Lab.

Marzo - mayo de 2019:

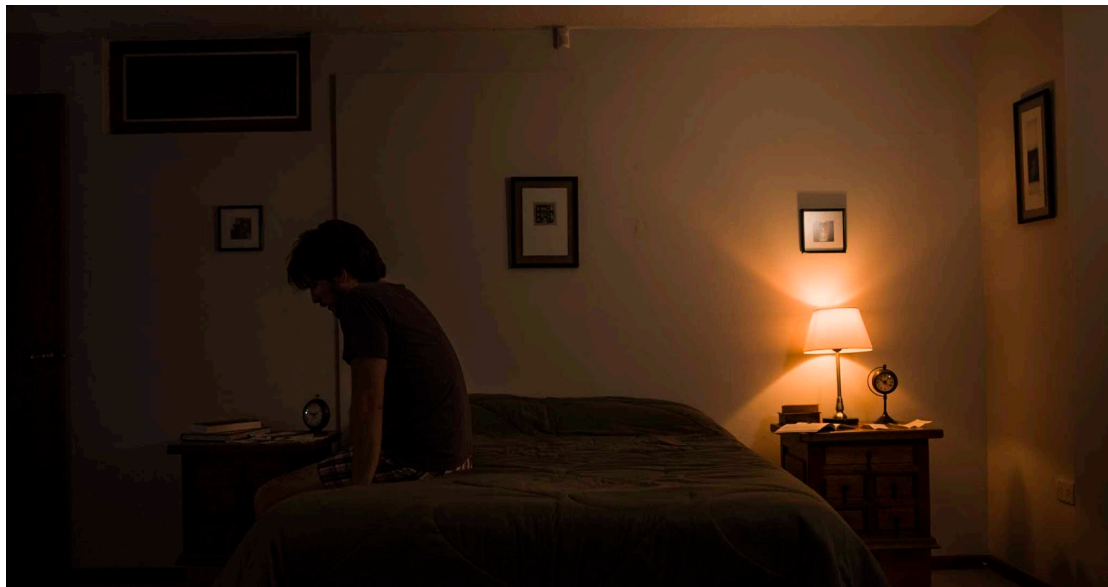
- Aplicación al Toronto International Film Festival Lab.

Mes no determinado 2019:

- Aplicación al Buenos Aires Lab (BAL) una vez que mencionen la fecha de participación.

TEASER

Para el "teaser" de se decidió grabar la primera pesadilla que tiene Nero durante el transcurso de la historia. Los sucesos de esta escena están inspirados en las pesadillas que el autor tenía durante los años que estuvo en el colegio, en especial durante los años que fue afectado por el "bullying". Asimismo, la escena estéticamente está basada en la película *Gerald's Game*, utilizando un juego de encuadres similares al de esta película y una iluminación basada en el expresionismo alemán. La música y sonidos presentes en el video son "samples" provienen del videojuego *Amnesia: The Dark Descent*. Cabe recalcar que el elemento musical está siendo utilizado como una simple referencia y no hay ninguna intención de comercializar el "teaser" hasta que no se realice la música del propio proyecto.









RESERVA DE EQUIPOS

COCOCI.USFC
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

LISTA DE REQUERIMIENTOS DE LIBRO DE PRODUCCIÓN **PROYECTO DE FICCIÓN** COCOA

PROYECTO: TEASER "STATUS" CLASE Desarrollo de Titulación
 PRODUCTOR: David Ibarra DIRECTOR: Julio Cármenes
 AD: Adolfo Salcedo FECHA: 12/04/2018
 FECHAS DE RODAJE 14 de Abril SALIDA DE EQUIPO 12/04/2018
 ENTRADA DE EQUIPO 16/04/2018

PARA RESERVA DE EQUIPO

- Lista de equipos firmada por profesor.
- Guión subrayado
- Guión desglosado bit a bit
- Desglose de producción
- Cronograma de preproducción
- Tiras de producción y Plan de rodaje
- Presupuesto real y de gasto.
- Llamados
- Lista de planos
- Cronograma de planos
- Plantas arquitectónicas de sets por escena con puestas de cámara y movimiento actoral
- Lista de equipo técnico (Crew)
- Contratos de Locaciones

PARA CIERRE DE PRODUCCIÓN

- Contratos Actores
- Reportes Cámara
- Reportes Sonido
- Reportes Script.
- Reporte de progreso diario producción.

PARA ENTREGA DE PRODUCTO FINAL

- Cesiones de derechos de música e imágenes
- Lista de Créditos

- o Sinopsis 200 palabras
- o Sinopsis 100 palabras → PELICUS
- o Sinopsis 50 palabras
- o Fotos de producción (TEASER)
- o Notas del Director → PELICUS
- Master DVCAM entregado a Patricio Enriquez.
- Master DVD adjunto a carpeta.

Guion Subrayado:

Amarillo = Arte, Verde = Maquillaje, Azul = Sonido y Rojo = Vestuario.

- 1 INT. CUARTO DE NERO - NOCHE 1
- Nero entra despacio a su **habitación**, después de quedarse un unos segundos parado se sienta en un lado de la **cama**.
- Nero mira su **mano golpeada** brevemente y se acuesta dentro de su **cama**. Nero apaga **la luz** y se acuesta de lado en su **cama**.
- 2 INT. PASILLO DE CASA DE NERO - NOCHE 2
- POV: Una presencia se aproxima por el **pasillo de la casa** que lleva a la habitación de Nero.
- Nero se encuentra durmiendo, pero algo pasa rápidamente por la **puerta** de atrás.
- PASOS, RUIDOS y SUSURROS** se comienzan a oír.
- Nero comienza a levantarse por el ruido, **pero estos empiezan a disminuir en intensidad**.
- Nero se incorpora totalmente y mira su cuarto de lado a lado, el cual se encuentra en completa oscuridad.
- Desde una de las esquinas del cuarto se vuelven a escuchar los mismos **RUIDOS**. Parece haber alguien con Nero.
- NERO
¿Quién está ahí?...
- De la penumbra de la esquina sale una persona alta, **cubierta por una gabardina, tapada el rostro y con sombrero**. No se le ve más que los ojos.
- Nero sigue con su mirada a la presencia cuando ésta empieza a moverse.
- La presencia ahora está frente a Nero, observándolo con atención. Después de unos segundos comienza a caminar hacia Nero.
- Nero, paralizado, cierra sus ojos mientras la presencia se aproxima. **Mientras el ruido de sus pasos incrementa, la respiración de Nero también**. Una vez que la presencia parece estar justo frente a él, Nero abre sus ojos.
- Un silencio inunda la habitación**. Nero mira que la presencia ya no está en el cuarto.

Guion Desglosado Bit a Bit:

ESC.	No. Bit	Personaje	P.O.V	Siente	Objetivo	Audiencia
ESC. 1	#1	Nero	No hice nada mal	Confundido	Ignorar	¿Qué le pasó?
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----
ESC. 2	#1	Nero	¿Qué es eso?	Molesto	Descifrar	¿Qué ese ruido?
ESC. 2	#2	Nero	No me puedo mover	Asustado	Descubrir	¿Quién es él?
ESC. 2	#3	Nero	No es real	Terror	Protegerse	(Miedo)
ESC. 2	#1	Presencia	Date cuenta	Ira	Atacar	¿Qué va a hacer?

Desglose de Producción:

PLANILLA DE DESGLOSE ESCENA #1

CANT. PÁGS: 2/8	CANTIDAD DE PLANOS: 3
DECORADO: INT. CUARTO DE NERO - NOCHE	LOCACIÓN: Casa en Bellavista Alta
ELENCO: - Nero (#1).	VESTUARIO: - Pijama de Nero.
ESCENOGRAFÍA: - Cama, muebles, lámpara.	UTILERÍA: - ns/nc.
EQUIPO ESPECIAL CÁMARA: - ns/nc.	MAQUILLAJE: - Mano de Nero lastimada.
FX: - ns/nc.	ANIMALES: - ns/nc.
OBSERVACIONES DE PRODUCCIÓN: Rodaje nocturno.	

PLANILLA DE DESGLOSE ESCENA #2

CANT. PÁGS: 6/8	CANTIDAD DE PLANOS: 10
DECORADO: INT. CUARTO DE NERO - NOCHE	LOCACIÓN: Casa en Bellavista Alta
ELENCO: - Nero (#1). - Presencia (#2).	VESTUARIO: - Pijama de Nero. - Vestimenta de Presencia
ESCENOGRAFÍA: - Cama, muebles, lámpara. cortinas.	UTILERÍA: - ns/nc.
EQUIPO ESPECIAL CÁMARA: - Dolly.	MAQUILLAJE: - Mano de Nero lastimada. - Sudor.
FX: - ns/nc.	ANIMALES: - ns/nc.
OBSERVACIONES DE PRODUCCIÓN: Rodaje nocturno.	

Tiras de Producción y Plan de Rodaje:

Teaser "Ataca"					
Director: Julio Cármenes					
Tiras de Producción y Plan de Rodaje					
Elenco: 1. Nero 2. Presencia					
Día 1 de 1 - Sábado 14 de Abril					
HOJAS	ESC.	EXT/INT.	DESCRIPCIÓN	ELENCO	# PLANOS
Hoja #: 1 2/8 pgs	Escena: 1	INT.	Cuarto de Nero - Noche Nero se mira su herida en la mano y se duerme.	1	3
Hoja #: 1 6/8 pgs	Escena: 2	INT.	Cuarto de Nero - Noche Nero es visitado por una presencia en su cuarto.	1, 2	10

Hoja de Llamado:

HOJA DE LLAMADO

Ataca

Director: Julio Cármenes
Productor: David Ibarra

Llamado en Set: 17H30
Llamado para Filmar: 18H00

Fecha: Abril 14 del 2018
Día de Rodaje: 1 de 1

ESC.	LUGAR	DESCRIPCIÓN	ELENCO	D/N	PLANOS	PAG.
1	INT. CUARTO DE NERO	Nero mira su mano y se acuesta.	1	N	3	2/8
2	INT. CUARTO DE NERO	Nero es visitado por una presencia.	1,2	N	10	6/8

#	PERSONAJE	ELENCO	ST	LUGAR	p/u	En Loc.	Maq/Ves	En Set.
1	Nero	Arturo Iturralde	T	Bellavista	TBA	17h30	18h00	18h30
2	Presencia	Jorge de la Bastida	T	Bellavista	TBA	17h30	19h00	TBA

<u>Extras Citación</u>	<u>Ambientación/Utillería</u>
N/A	ESC.1y2: Cama y lámpara.
<u>Maquillaje</u>	<u>Vestuario</u>
ESC.2: Nero.	ESC.1: Pijama ESC.2: Gabardina
<u>Vehículos</u>	<u>Fotografía Cámara y Grip</u>
N/A	ESC.2: Dolly
<u>Seguridad</u>	<u>Notas</u>
N/A	N/A

Transporte del Crew:

<u>Carro Adolfo Salcedo:</u>	Ana Gómez, Alejandra Aguirre y Santiago Proaño.
<u>Carro David Ibarra:</u>	Diego Falconí y Arturo Iturralde.
<u>Carro Juan Esparza:</u>	José Aguayo.
<u>Vienen en carro propio:</u>	Jorge de la Bastida, Estefanía Montenegro, José Moya y Juan José Geller.

Desglose de Planos:

Director: Julio Cármenes 1er A.D: Adolfo Salcedo Productor: David Ibarra Dir. Foto: Juan Esparza			ATACA DESGLOSE DE PLANOS		Día de Rodaje 14 de abril de 2018 Pruebas de Cámara y Arte 12 de abril de 2018	
EMP	ESCENA	PLANO	DESCRIPCIÓN		NOTAS - GENERALES	
ESCENA 1 - INT. CUARTO DE NERO - NOCHE						
1	#1	1 A	PG - Master: Cubre toda la acción.		- Plano Fijo. - Pensar en Recomposición.	
2	#2	1 B	MCU: Nero se ve la mano.		- Plano Fijo.	
3	#3	1 C	OTS: Plano de mano con referencia de Nero.		- Plano Fijo.	
ESCENA 2 - INT. CUARTO DE NERO - NOCHE						
4	#1	2 A	POV - Dolly In: Presencia se acerca al cuarto de Nero.		- Dolly In.	
5	#2	2 B	PP: Rostro de Nero acostado con referencia de la puerta (95%).		- Plano Fijo.	
6	#3	2 C	MCU - Holandes (12%): Nero mira su cuarto y a la presencia.		- Plano Fijo - Holandes.	
7	#4	2 D	POV de Nero: Su cuarto desorganizado en las sombras de la noche.		- Paneo.	
8	#5	2 E	POV de Presencia: Nero acostado en su cama percatándose de la presencia.		- Plano Fijo.	
9	#6	2 F	PM - Misma Posición que 2D pero Lente más Cerrado: Presencia sale de la penumbra.		- 4K.	
10	#7	2 G	MCU - Holandes (12%) - Misma posición y angulación que 2C - Lente más cerrado: Nero mira a la presencia moverse.		- Plano Fijo - Holandes.	
11	#8	2 H	MCU: Presencia en contraluz viendo a Nero. Se mueve hacia él.		- Plano Fijo. - Tilt Recomposición. V1. - 4K. V2.	
12	#9	2 J	MCU a Chocker - Super Holandes: Presencia se acerca a Nero y él abre sus ojos.		- Dolly In. - Holandes. - 4K.	
13	#10	2 K	PG: Nero esta sólo en su habitación. Presencia ya no está.		- Plano Fijo. - 4K.	

Cronograma de Planos:

Director: Julio Cármenes 1er A.D: Adolfo Salcedo Productor: David Ibarra Dir. Foto: Juan Esparza			ATACA CRONOGRAMA DE PLANOS		Fecha: Sábado 14 de abril de 2018 Día: 01 de 01 Llamado en Set: 17h30 Listos para Filmar: 18h00			
EMP	ESCENA	PLANO	DESCRIPCIÓN	PERSONAJES	NOTAS - FOTO Y ARTE	HORA INICIO	TIEMPO ESTIMADO	HORA FINAL
ESCENA 1 - INT. CUARTO DE NERO - NOCHE								
1	#1	1 B	MCU: Nero se ve la mano.	- Nero.	- Plano Fijo.	18h00	90 min	19h30
2	#2	1 C	OTS: Plano de mano con referencia de Nero	- Nero.	- Plano Fijo.	19h30	30 min	20h00
3	#3	1 A	PG - Master: Cubre toda la acción.	- Nero.	- Plano Fijo. - Pensar en Recomposición.	20h00	45 min	20h45
ESCENA 2 - INT. CUARTO DE NERO - NOCHE								
4	#4	2 K	PG: Nero esta sólo en su habitación. Presencia ya no está.	- Nero.	- Plano Fijo. - 4K. - Maquillaje Sudor.	20h45	30 min	21h15
5	#5	2 E	POV de Presencia: Nero acostado en su cama percatándose de la presencia.	- Nero.	- Plano Fijo.	21h15	80 min	22h35
6	#6	2 J	MCU a Chocker - Super Holandes: Presencia se acerca a Nero y él abre sus ojos.	- Nero.	- Dolly In. - Holandes. - 4K.	22h35	90 min	00h05
CENA - EMPIEZA A LAS 00h05 - TERMINA A LAS 01h05								
7	#7	2 C	MCU - Holandes (12%): Nero mira su cuarto y a la presencia.	- Nero.	- Plano Fijo.	01h05	45 min	01h50
8	#8	2 G	MCU - Holandes (12%): Mismo tiro de cámara que 2C Nero mira a la presencia moverse.	- Nero.	- Plano Fijo - Holandes.	01h50	30 min	02h20
9	#9	2 B	PP: Rostro de Nero acostado con referencia de la puerta.	- Nero.	- Plano Fijo.	02h20	45 min	03h05
10	#10	2 H	MCU: Presencia en contraluz viendo a Nero. Se mueve hacia él.	- Presencia.	- Plano Fijo. - Tilt Recomposición. V1. - 4K. V2.	03h05	60 min	04h05
11	#11	2 D	POV de Nero: Su cuarto desorganizo en las sombras de la noche.	- Presencia (en sombra).	- Paneo.	04h05	45 min	04h50
12	#12	2 F	PM - Misma Posición que 2D pero Lente más Cerrado: Presencia sale de la penumbra.	- Presencia.	- 4k.	04h50	20 min	05h10
13	#13	2 A	POV - Dolly In: Presencia se acerca al cuarto de Nero.	- Nero.	- Dolly In.	05h10	60 min	06h10
GUARDAR EQUIPOS - TIEMPO ESTIMADO: 30 min. FINAL DEL DÍA - TERMINA A LAS 06h40								

Lista de Equipo Técnico (Crew):**LISTA DE CREW - ATACA****EQUIPO DE DIRECCIÓN**

Director: Julio Cármenes

1 AD: Adolfo Salcedo

EQUIPO DE PRODUCCIÓN

Productor: David Ibarra

Asistente de Producción: Diego Falconí

DEPARTAMENTO DE FOTOGRAFÍA

D.P: Juan Esparza

1 A.C: José Aguayo

Gaffer: Juan José Geller

Eléctrica: Estefanía Montenegro

Grip: Santiago Proaño

DEPARTAMENTO DE ARTE

D.A: Ana Gómez

Asistente de Arte: Alejandra Aguirre

EQUIPO DE SONIDO

Sonidista: José Moya

Boom: Jorge de la Bastida

LISTA DE CRÉDITOS

EQUIPO DE DIRECCIÓN

Director: Julio Cármenes

1 AD: Adolfo Salcedo

EQUIPO DE PRODUCCIÓN

Productor: David Ibarra

Asistente de Producción: Diego Falconí

DEPARTAMENTO DE FOTOGRAFÍA

D.P: Juan Esparza

1 A.C: José Aguayo

Gaffer: Juan José Geller

Best Girl: Estefanía Montenegro

Key Grip: Santiago Proaño

DEPARTAMENTO DE ARTE

D.A: Ana Gómez

Asistente de Arte: Alejandra Aguirre

EQUIPO DE SONIDO

Sonidista: José Moya

Boom: Jorge de la Bastida

AGRADECIMIENTOS

Armando Salazar

Jota Salazar

Arturo Yépez

Rosa Carrera y Julio Cármenes

FOTOS DE PRODUCCIÓN








PRESUPUESTO DE LA PELÍCULA

Gastos Generales:

FORMATO DE PRESUPUESTO PARA PRODUCCIÓN Y POSPRODUCCIÓN TIPO A Y TIPO B						
<i>Estos ítems son de referencia el postulante podrá aumentar o quitar según las necesidades del proyecto.</i>						
NOMBRE DEL PROYECTO: ATACA PRODUCTOR: MARTÍN GONZÁLEZ COPRODUCTOR: POR CONFIRMAR DIRECTOR: JULIO CÁRMENES FORMATO RODAJE: HD DIGITAL - COLOR FORMATO PROYECCIÓN: DCP - COLOR SEMANAS DE RODAJE: 5 SEMANAS (APROX) DURACIÓN: 100 MIN. (APROX) PRESUPUESTO TOTAL: \$443,954.11						
COD.	Ítem	Unidad	Cantidad	Precio/U	Subtotal	Total
1	GASTOS GENERALES					
1.1	SEGUROS, ASPECTOS JURÍDICOS Y FINANCIEROS					2900.00
1.1.1	Asesoría legal y gastos legales	Paquete	1	1,000	1,000	
1.1.3	Gastos de timbre y notaría	Paquete	1	200	200	
1.1.5	Seguros de responsabilidad civil	Paquete	1	200	200	
1.1.6	Seguros de equipos	Paquete	1	1,500	1,500	
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en dolares".</i>						
1.2	GASTOS ADMINISTRATIVOS Y DE OFICINA					2280.00
1.2.1	Arriendo oficina	Meses	6	200	1,200	
1.2.2	Servicios públicos (luz, agua, gas)	Meses	6	40	240	
1.2.3	Telefonía móvil	Paquete	1	300	300	
1.2.4	Gastos de conexión a internet	Meses	6	40	240	
1.2.7	Gastos de correo y mensajería local e internacional	Paquete	1	300	300	
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en dolares".</i>						
1.3	PERSONAL ADMINISTRATIVO Y SERVICIOS					1800.00
1.3.3	Contador(es) y asistente contable	Paquete	1	1,800	1,800	
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en dolares".</i>						
	SUBTOTAL 1 GASTOS GENERALES					6980.00
	IMPREVISTOS 5%					349.00
	SUBTOTAL 2 GASTOS GENERALES					7329.00
	IVA 12%					879.48
	TOTAL GASTOS GENERALES					8208.48

Desarrollo:

2 DESARROLLO						
2.1	GUION					7262.00
2.1.3	Honorarios de guionistas	Paquete	1	5,000	5,000	
2.1.4	Asesorías/Script doctor	Paquete	1	1,000	1,000	
2.1.5	Derechos sobre el guión	Paquete	1	500	500	
2.1.7	Guión dibujado (Storyboard)	Paquete	1	300	300	
2.1.8	Registro en el IIEPI	Paquete	1	12	12	
2.1.9	Traducciones	Paquete	1	300	300	
2.1.10	Fotocopias guion / encuademación	Paquete	1	150	150	
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en dolares".</i>						
2.2	PRODUCTORES					3250.00
2.2.1	Productor(es) ejecutivo(s)	Paquete	1	2,500	2,500	
2.2.2	Asistente productor(es) ejecutivo(s)	Seleccionar	1	750	750	
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en dolares".</i>						
2.3	GESTIÓN (Levantamiento de fondos)					950.00
2.3.3	Elaboración e impresión portafolio y piezas gráficas	Paquete	1	250	250	
2.3.5	Inscripciones a festivales y mercados	Paquete	1	500	500	
2.3.6	Envíos	Paquete	1	200	200	
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en dolares".</i>						
2.4	LOGÍSTICA					7600.00
2.4.1	Transporte personas terrestre	Paquete	1	100	100	
2.4.2	Transporte personas aéreo	Paquete	1	5,000	5,000	
2.4.4	Alimentación	Paquete	1	1,000	1,000	
2.4.5	Alojamiento	Paquete	1	1,000	1,000	
2.4.6	Gastos de viaje	Paquete	1	500	500	
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en dolares".</i>						
	SUBTOTAL 1 DESARROLLO					19062.00
	IMPREVISTOS 5%					953.10
	SUBTOTAL 2 DESARROLLO					20015.10
	IVA 12%					2401.81
	TOTAL DESARROLLO					22416.91

Preproducción:

3 PREPRODUCCIÓN						
3.1	PRODUCTORES					1500.00
3.1.2	Productor de línea	Paquete	1	1,000	1,000	
3.1.3	Asistente(s) de producción	Paquete	1	500	500	
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en dolares".</i>						
3.2	PRODUCCIÓN DE CAMPO					1720.00
3.2.1	Productor de campo	Meses	2	500	1,000	
3.2.2	Asistente(s) de producción de campo	Meses	2	360	720	
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en dolares".</i>						
3.3	DIRECCIÓN Y CABEZAS DE EQUIPO					6000.00
3.3.1	Director	Paquete	1	1,500	1,500	
3.3.2	Director de fotografía	Paquete	1	1,500	1,500	
3.3.3	Director de arte	Paquete	1	1,500	1,500	
3.3.4	Sonidista	Paquete	1	1,500	1,500	
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en dolares".</i>						
3.4	CASTING					1200.00
3.4.1	Director de casting	Paquete	1	800	800	
3.4.2	Asistente de casting	Paquete	1	400	400	
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en dolares".</i>						
3.5	ENSAYOS					500.00
3.5.1	Pruebas maquillaje, vestuario y escenografía	Paquete	1	500	500	
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en dolares".</i>						
3.6	PRUEBAS CÁMARA					600.00
3.6.1	Pruebas cámara	Paquete	1	600	600	
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en dolares".</i>						
3.7	LOGÍSTICA					1950.00
3.7.1	Transporte personas y carga terrestre	Paquete	1	750	750	
3.7.4	Alimentación	Paquete	1	1,200	1,200	
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en dolares".</i>						
	SUBTOTAL 1 PREPRODUCCIÓN					13470.00
	IMPREVISTOS 5%					673.50
	SUBTOTAL 2 PREPRODUCCIÓN					14143.50
	IVA 12%					1697.22
	TOTAL PREPRODUCCIÓN					15840.72

Producción Parte 1:

4 PRODUCCIÓN					
4.1	PERSONAL DIRECCIÓN				11400.00
4.1.1	Director(es)	Semanas	6	800	4,800
4.1.2	Asistente de dirección	Semanas	6	500	3,000
4.1.4	Continuista (Script)	Semanas	6	400	2,400
4.1.5	Foto fija	Semanas	6	100	600
4.1.6	Detrás de cámaras	Semanas	6	100	600
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en dolares".</i>					
4.2	PERSONAL PRODUCCIÓN				4500.00
4.2.1	Coordinador de Producción	Semanas	6	500	3,000
4.2.2	Asistente coordinador de producción	Semanas	6	250	1,500
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en dolares".</i>					
4.3	PERSONAL PRODUCCIÓN DE CAMPO				5400.00
4.3.1	Productor de campo	Semanas	6	600	3,600
4.3.2	Asistente de producción de campo	Semanas	6	300	1,800
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en dolares".</i>					
4.4	ELENCO				17000.00
4.4.1	Protagónicos	Paquete	1	9,000	9,000
4.4.2	Secundarios	Paquete	1	5,000	5,000
4.4.3	Figurantes	Paquete	1	2,000	2,000
4.4.4	Extras	Paquete	1	1,000	1,000
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en dolares".</i>					
4.5	PERSONAL DEPARTAMENTO DE FOTOGRAFÍA				25200.00
4.5.1	Director de fotografía	Semanas	6	800	4,800
4.5.3	Asistente de cámara I (fóquista)	Semanas	6	500	3,000
4.5.4	Asistente de cámara II	Semanas	6	350	2,100
4.5.6	Técnico de imagen digital (DIT)	Semanas	6	350	2,100
4.5.7	Luminotécnico (Gaffer)	Semanas	6	700	4,200
4.5.8	Asistente de luces I	Semanas	6	350	2,100
4.5.9	Asistente de luces II	Semanas	6	350	2,100
4.5.11	Maquinista	Semanas	6	400	2,400
4.5.12	Electricista	Semanas	6	400	2,400
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en dolares".</i>					
4.6	PERSONAL DEPARTAMENTO DE ARTE				13700.00
4.6.1	Director de arte	Semanas	6	800	4,800
4.6.2	Asistente de arte I	Semanas	6	400	2,400
4.6.3	Otros asistentes de arte	Paquete	1	500	500
4.6.13	Vestuarista	Semanas	6	500	3,000
4.6.15	Maquillador	Semanas	6	500	3,000
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en dolares".</i>					
4.7	PERSONAL DEPARTAMENTO DE SONIDO				7800.00
4.7.1	Sonidista	Semanas	6	800	4,800
4.7.3	Microfonista	Semanas	6	500	3,000
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en dolares".</i>					
4.8	EQUIPO DE RODAJE, ACCESORIOS Y MATERIALES				39500.00
4.8.1	Alquiler Cámara y accesorios	Semanas	6	1,500	9,000
4.8.2	Alquiler óptica y accesorios	Semanas	6	2,000	12,000
4.8.3	Alquiler paquete de luces y grip	Semanas	6	2,500	15,000
4.8.4	Alquiler otros equipos (grúas, jibs, dollies, cabezas, camera car, monturas vehiculos, otros)	Paquete	1	3,000	3,000
4.8.8	Compras misceláneas de rodaje, accesorios y materiales	Paquete	1	500	500
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en dolares".</i>					

Producción Parte 2:

4.9	MATERIALES DE ARTE, ESCENOGRAFÍA, UTILERÍA, MAQUILLAJE Y VESTUARIO					12000.00
4.9.2	Compras y alquileres ambientación (incluye vehículos en escena)	Paquete	1	8,000	8,000	
4.9.4	Compras y alquileres utilería	Paquete	1	2,000	2,000	
4.9.5	Compras y alquileres vestuario	Paquete	1	1,000	1,000	
4.9.6	Compras y alquileres maquillaje	Paquete	1	1,000	1,000	
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en dolares".</i>						
4.10	MATERIALES DE SONIDO					3500.00
4.10.1	Alquiler paquete de sonido	Paquete	1	3,000	3,000	
4.10.2	Compras misceláneas de sonido	Paquete	1	500	500	
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en dolares".</i>						
4.11	LOCACIONES					15000.00
4.11.1	Alquiler de locaciones	Paquete	1	10,000	10,000	
4.11.2	Reparación y daños en locaciones	Paquete	1	5,000	5,000	
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en dolares".</i>						
4.12	LOGÍSTICA					13300.00
4.12.1	Transporte personas y carga terrestre	Paquete	1	1,500	1,500	
4.12.3	Radios	Paquete	1	300	300	
4.12.4	Enfermería y primeros auxilios	Paquete	1	1,000	1,000	
4.12.5	Seguridad	Paquete	1	1,000	1,000	
4.12.6	Alimentación	Paquete	1	4,000	4,000	
4.12.8	Lavandería equipo de rodaje y actores	Paquete	1	1,500	1,500	
4.12.9	Cafetería	Paquete	1	2,000	2,000	
4.12.10	Aseo, baños portátiles	Paquete	1	2,000	2,000	
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en dolares".</i>						
4.13	CATERING					18000.00
4.13.1	Servicio de catering	Paquete	1	12,000	12,000	
4.13.2	Snacks	Semanas	6	500	3,000	
4.13.3	Bebidas	Semanas	6	500	3,000	
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en dolares".</i>						
4.15	MATERIAL DE RODAJE					2500.00
4.15.3	Discos duros	Paquete	1	2,500	2,500	
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en dolares".</i>						
4.17	POLIZAS					9000.00
4.17.1	Seguro personal técnico	Paquete	1	1,000	1,000	
4.17.2	Seguro elenco	Paquete	1	1,000	1,000	
4.17.3	Seguro equipos	Paquete	1	5,000	5,000	
4.17.4	Pólizas de auspicios y fondos	Paquete	1	2,000	2,000	
4.18	OTROS PROFESIONALES					2,800
4.18.1	Contador	Meses	2	400	800	
4.18.2	Abogado	Paquete	1	2,000	2,000	
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en dolares".</i>						
	SUBTOTAL 1 PRODUCCIÓN					200600.00
	IMPREVISTOS 5%					10030.00
	SUBTOTAL 2 PRODUCCIÓN					210630.00
	IVA 12%					25275.60
	TOTAL PRODUCCIÓN					235905.60

Postproducción:

5 POSTPRODUCCIÓN					
5.1	EDICIÓN				15000.00
5.1.1	Edición o montaje	Paquete	1	15,000	15,000
5.1.4	Alquiler de equipos de edición	Paquete	0	-	-
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en dolares".</i>					
5.3	FINALIZACIÓN				45000.00
5.3.1	Conformación	Paquete	1	5,000	5,000
5.3.5	Colorización	Paquete	1	15,000	15,000
5.3.7	Subtitulación (subtitulación, subtitulación DCP, <i>spotting list</i> , traducciones)	Paquete	1	5,000	5,000
5.3.8	Composición (diseño de títulos y créditos)	Paquete	1	5,000	5,000
5.3.9	Efectos visuales	Paquete	1	15,000	15,000
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en dolares".</i>					
5.4	DELIVERY (incluye película y tráiler)				9500.00
5.4.3	Codificación DCP - DCI	Paquete	1	2,500	2,500
5.4.4	Master DCP	Paquete	1	2,000	2,000
5.4.6	Delivery formatos varios	Paquete	1	5,000	5,000
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en dolares".</i>					
5.5	SONIDO (incluye película y tráiler)				31500.00
5.5.1	Montaje/edición de sonido	Paquete	1	10,000	10,000
5.5.2	Grabación y edición <i>foley</i> (incluye artista y sala)	Paquete	1	7,000	7,000
5.5.3	Doblaje	Paquete	1	5,000	5,000
5.5.4	Mezcla final y codificación (mezclador)	Paquete	1	2,500	2,500
5.5.5	Mezcla final y codificación (sala de Mezcla)	Paquete	1	5,000	5,000
5.5.6	Licencia codificación	Paquete	1	2,000	2,000
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en dolares".</i>					
5.6	MÚSICA				26000.00
5.6.1	Derechos música original (composición y producción temas originales y música incidental)	Paquete	1	8,000	8,000
5.6.2	Estudio de grabación (alquiler, honorarios personal de estudio, otros)	Paquete	1	10,000	10,000
5.6.3	Honorarios músicos (intérpretes)	Paquete	1	8,000	8,000
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en dolares".</i>					
5.7	TRAILER				500.00
5.7.1	Elaboración trailer	Paquete	1	500	500
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en dolares".</i>					
5.8	LOGÍSTICA				12000.00
5.8.1	Transporte personas aéreo nacional o internacional	Paquete	1	5,000	5,000
5.8.2	Gastos de envío	Paquete	1	1,000	1,000
5.8.3	Alojamiento nacional o internacional	Paquete	1	3,000	3,000
5.8.4	Gastos de viaje	Paquete	1	3,000	3,000
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en dolares".</i>					
	SUBTOTAL 1 POSTPRODUCCIÓN				139500.00
	IMPREVISTOS 5%				6975.00
	SUBTOTAL 2 POSTPRODUCCIÓN				146475.00
	IVA 12%				17577.00
	TOTAL POSTPRODUCCIÓN				164052.00

Total:

	GASTOS GENERALES	8208.48
	TOTAL DESARROLLO:	\$22,416.91
	TOTAL PREPRODUCCIÓN:	\$15,840.72
	TOTAL PRODUCCIÓN:	\$235,905.60
	TOTAL POSTPRODUCCIÓN:	\$164,052.00
	GRAN TOTAL:	\$446,423.71

REFERENCIAS AUDIOVISUALES PARA EL TEASER

Flanagan, M. (2017). *Gerald's Game* [Película]. Intrepid Pictures: E.E.U.U.

Grip, T. (2010). *Amnesia: The Dark Descent*. Frictional Games.

ANEXO 1:**DVD DEL TEASER: "ATACA"**