

Universidad Jorge Tadeo Lozano

Facultad de Ciencias Sociales

Área de Cinematografía

Cine y Televisión

Trabajo de Grado

PERROS

Jose Luis Tovar López

Alejandro Linares Rosas

Samuel Cordero Torres



## **PERROS**

**TAGLINE:** En la jauría se vive mordiendo y se muere ladrando.

**LOGLINE:** Aníbal, un mecánico atormentado, encuentra una salida a sus problemas apostando su vida en un juego de ruleta rusa. Arrastrado por esta espiral de decadencia humana, se confrontará con el destino, la violencia y una redención cada vez más lejana.

**STORYLINE:** Aníbal apuesta su vida en un juego de ruleta rusa para saldar sus deudas. Junto a Salomón se dedican a saquear carros en parqueaderos, para juntar la cuota de ingreso. Aníbal se arrepiente de sus decisiones en el momento que los van a recoger para llevarlos al juego, pero es muy tarde y les terminan dando una paliza. Es obligado a jugar en contra de Salomón y le termina ganando. Es arrojado con un maletín repleto de dinero a la ciudad, dónde lo confunden con un ladrón y es brutalmente linchado.

### **SINOPSIS**

Aníbal (52) está al borde de la desesperación: ha perdido su trabajo como mecánico y su deuda con prestamistas peligrosos lo ahoga. Ante la amenaza de muerte, se le presenta una alternativa macabra: un juego clandestino de ruleta rusa donde puede ganar una gran suma o morir. Para participar, se asocia con Salomón (47), un ladrón sin escrúpulos y sin nada que perder. Juntos roban para reunir el dinero necesario de la cuota de inscripción, mientras Salomón lucha con su moralidad, distanciándose cada vez más del hombre que solía ser.

Mientras roban un carro en un parqueadero, Aníbal insiste en marcharse rápido, mientras Salomón busca más ganancias. La alarma suena y ambos huyen en el Renault 9 destartado de Aníbal. Salomón se niega a darle su parte al celador, le pide a Aníbal que acelere y casi lo atropellan al escapar.

En una casa de cambio, el tendero advierte a Aníbal sobre el mundo al que se está adentrando, este lo medita mientras afirma tener una vida más digna que todos los miserables que habitan ese bajo mundo. Sus conflictos se alborotan mientras habla por teléfono con su hija pequeña y ve a Salomón ensayar con sus manos el gesto de llevarse el revólver a la sien, de forma mecánica y maníaca.

En una calle desolada, ambos esperan a ser recogidos para ir al juego. Una VAN llega y de ella se bajan dos prestamistas a recoger la cuota, Aníbal la entrega y dice que se retira del juego. Los prestamistas le propinan una paliza a él y su compañero ante la negativa, esposándolos e igualmente llevándose los.

En un sótano derruido, una muchedumbre desbocada en sus instintos apuesta alrededor de la mesa de ruleta. El anfitrión muestra el revólver y la bala. Apaleados y castigados, Salomón y Aníbal son forzados a jugar el uno contra el otro. Aunque resisten, los cobradores los encañonan, iniciando una salvaje velada. Se turnan para disparar; Salomón muere y Aníbal queda atónito.

Aníbal es arrojado como perro a un potrero con un maletín. Al buscar su carro, ve que no tiene llaves y trata de romper el vidrio. Una turba lo rodea, lo tacha de ladrón y lo ataca. En el caos, los billetes del maletín vuelan, la gente se lanza por el dinero y otros lo linchan hasta matarlo.

## **PERSONAJES**

**-Aníbal** Apartado de sus seres queridos, arruinado y endeudado, es un hombre cuyo camino a la desesperación lo ha labrado él mismo con las malas decisiones que ha tomado. Busca la redención, pero sus métodos para alcanzarla parecen alejarlo cada vez más de esta. Es un mitómano embaucador, cuya ineptitud y orgullo han arraigado en él la mentira de tener todo bajo control, misma que busca venderle a todo el mundo. En últimas es un hombre común y corriente, al que nada le ha salido bien en la vida, que lo atormentan sus dilemas morales y existenciales, más ahora que se enfrenta a un juego en el que, si bien tiene mucho por ganar, tiene todo para perder.

**-Salomón** Un ser desquiciado, sin escrúpulos, dispuesto a pasar por encima de quién sea o lo que sea con tal de asegurar la subsistencia de sus intereses personales. Siempre ha frecuentado los entornos más oscuros y tétricos de la ciudad. En este punto es difícil encontrar algo que tan siquiera le erice la piel. Aprovecha la desesperación de Aníbal para utilizarlo como cómplice de sus intenciones de participar de una velada de ruleta rusa, donde si bien,

puede ganar y hacerse con una acaudalada cifra de efectivo, por el otro lado puede morir y poner fin a sus tormentos, a fin de cuentas, tiene todo por ganar y nada para perder.

## TRATAMIENTO PERROS

Desde pequeño, me ha abrumado constantemente una sensación: aquella que sentencia el hecho de que el mundo va para peor, que este se va a terminar algún día, que es finito y los márgenes de su existencia resultan igual de frágiles a los de aquellos que lo habitamos. Estamos expuestos a la tendencia autodestructiva de nuestra especie, esa que nos ha acompañado desde las pulsiones más primitivas y se ha redactado con sangre en las páginas de la historia.

Los cimientos de las sociedades se erigen sobre discordias sangrientas, luchas por prevalecer. El conflicto, en sí mismo, ha sido motor de cambio desde los mitos más primigenios. Parece haber una relación inherente entre existir y estar en constante disputa. Nos gusta creer que hemos superado la barbarie de nuestros antepasados, amparándonos en la ilusión del progreso, pero la realidad nos contradice: la guerra, la destrucción y el genocidio siguen ahí... El mundo parece envuelto en una espiral de decadencia humana, que nos arrastra consigo. Por ello, me quise cuestionar que papel jugamos como individuos, en una sociedad que se revela cada día más individualizada e insensibilizada.

Thomas Hobbes postuló la siguiente frase para referirse al origen egoísta, individualista y violento del hombre: *Homo homini lupus*, el hombre es el lobo del hombre. Esta se plantea en referencia al debate de si el hombre nace malo o es la sociedad quién lo corrompe. Independiente de eso, propongo que de ambas afirmaciones se extrae una tercera: el mal existe y habita en todos nosotros.

Así como el fin de los tiempos se alza como un destino que nos sobrepasa, considero el encuentro con nuestra propia naturaleza y la violencia como uno igualmente ineludible. En el ser humano arden instintos reprimidos, por ello, con PERROS, busco cuestionar esas lógicas que nos rigen y asoman en el comportamiento humano, explorando el lado más salvaje y exacerbado del ser, formulando que como especie somos una jauría, que se consume en su propia codicia y ambición, dispuesta a lo que sea con tal de prevalecer en sus intereses.

¿Podemos escapar de nuestra propia naturaleza? ¿Es ineludible el encuentro con el mal y la violencia? ¿Somos inherentemente malos? Son algunas preguntas que pueden surgir como guía, pero, para remitirme de nuevo a esa sensación de ver un mundo cada vez más

deteriorado, quiero construir la historia a partir de un cuestionamiento que nos atañe en colectivo y como individuos. **¿Cuál es el punto más bajo al que podemos llegar?**

En el escenario de un juego de ruleta rusa veo la convergencia de todos los temas por abordar: la violencia, el azar, el destino, nuestra naturaleza más salvaje... Es un espacio donde habitan los instintos más voraces, dónde se da rienda suelta a la ambición y codicia más exacerbada. Una velada dónde dos miserables se enfrentan por ver quién queda de pie, ante los ojos de un público sediento de sangre. También proyecto esta situación como una metáfora a el espectáculo moderno, ¿quiénes lo ofrecen?, ¿hasta dónde están dispuestos a llegar?, ¿Qué tanto de su integridad y dignidad están dispuestos a dejar en el camino? Así mismo, cuestionar la existencia de un público que lo consume.

Quise escribir la historia y sus cuestionamientos desde un contexto cercano, por ello la ciudad como escenario tiene mucha relevancia estética y narrativa, siendo los rincones tétricos, oscuros y desolados de una Bogotá nocturna aquellos que oprimen a nuestros personajes en su travesía. La idea es que PERROS se sienta muy local, abordando la ciudad en gran variedad de sus matices.

Los cuestionamientos se construirán más allá de la historia en cuestión, sino con el abordaje audiovisual, que, a pesar de enmarcarse como un thriller, pretendo romper los convencionalismos del género mismo, esto a partir de la reproducción de la violencia de una forma no estilizada como se suele ver en este tipo de narrativas, opto entonces por un estilo crudo, que no recompense al público con secuencias de acción dónde cada muerte o acto de violencia se digiera con facilidad. La idea en PERROS es construir estas situaciones con todo el peso y consecuencias que implican, buscando generar un rechazo de parte del espectador a las imágenes en un primer momento, pero justamente como parte de ese cuestionamiento a lo que consumimos y a ver expuesta una versión voraz y sin filtros.

Si pudiera remitirme a un referente claro para lograr este cometido sería el cine de Michael Haneke, con toda su exploración clínica sobre la representación de la violencia en el cine. Así mismo, esto no totaliza el abordaje estético del corto, si bien marca gran parte de las pautas en otras situaciones busco imágenes elaboradas y estilizadas como recurso para elaborar ironía sobre las mismas, por ejemplo, la imagen de linchamiento final, dónde

pretendo que converjan lo bello y lo aberrante. La idea es construir la representación desde lo crudo y visceral, pero también desde lo absurdo y exagerado.

Para ir concluyendo, expondré por departamento algunos de los aspectos más importantes que desarrollarán.

## **DIRECCIÓN**

Busco construir una apatía por parte del público. Si bien construyo una historia en la que acompañamos a los personajes, en varias ocasiones quiero ser distante a ellos, enajenándolos del espectador, con una perspectiva voyerista, que nos remita a sentirnos cómplices de sus tragedias. Esto se dará principalmente con el uso de planos generales dónde el espacio oprima a Salomón y Aníbal, con una cámara que tenga una cierta inestabilidad, una cualidad de respiración y se esté constantemente desplazando por el espacio, como si se tratara de la perspectiva de un ente, de un tercer personaje en la diégesis, que sería el espacio de espectador de los hechos.

Propongo la construcción de las escenas apuntando a varias secuencias largas y sostenidas, evitando el corte continuo y procurando un blocking y staging complejo. La idea con esto también es sostener las secuencias más difíciles de ver, obligando al público a permanecer ahí como testigo.

Un dispositivo estético para destacar es el formato casero de video que aparece durante el corto, uno que se inserta como forma de elaborar sobre la crítica y cuestionamiento a nuestro consumo de espectáculo. Durante la ruleta este hace intromisiones, como un meta comentario a ese ojo que capta el show, no llegando a imitar completamente lo que sería un formato televisivo, pero si dando guiños a este.

El trabajo se realizará con actores profesionales, que acojan el papel en compañía del director, a través de diversos ensayos dónde se construya una interpretación retroalimentada, teniendo en cuenta que matices pueden aportar al personaje. Es necesario el ensayo para construir las coreografías junto a cámara, ya que la presencia de esta requiere precisión en su movimiento por el espacio, en coordinación con el desplazamiento de actores en cuadro.

## **FOTO**

Para llegar a la intención narrativa de emular el punto de vista de la cámara como un ente se utilizarán principalmente lentes angulares, que no lleguen a distorsionar el espacio, pero si a captar una buena porción de este. Se trabajará principalmente con cámara en hombro, para tener la cualidad de respiración dentro del encuadre, que no sea uno puramente estático, pero si que manifieste la presencia de la entidad.

Se optará por un lente zoom, el único a utilizar en el rodaje, priorizando el flujo y comodidad para reencuadrar. Preferiblemente se adaptará un lente zoom vintage, que proporcione una determinada textura a la imagen con todas las imperfecciones y cualidades, esto para reforzar la crudeza con la que se quieren retratar los acontecimientos en la historia y la cualidad de una imagen que se sienta viva en todos sus matices, alejándonos de la pulcritud digital.

Se opta por una profundidad de campo amplia, que nos permita recibir plenamente la información del espacio, evitando el bokeh y otros elementos estilísticos que puedan incidir negativamente en la intención. Así mismo, se crearán ambientes lumínicos tenues, motivados principalmente por las luces que haya en las locaciones, sin tener miedo a la penumbra y que brinde un enfoque naturalista en estos entornos tétricos. La idea es que visualmente se tenga un look por medio del lente, pero que los entornos se sientan lo menos manipulados posibles por conveniencias lumínicas.

## **ARTE**

Como evocación del interior de los personajes, la idea es remitirlos a espacios desolados, cargados de textura, algunos, casi en ruinas, por ello hay que prestar particular atención a la arquitectura de las locaciones, las líneas y demás elementos que puedan oprimir a Salomón y Aníbal. Acudiendo a la idea de una reproducción cruda de la historia, el departamento no plantea elementos visualmente ostentosos, ya que la riqueza de estos reside en su degradación y contexto dónde se sitúan, por lo tanto, una tarea muy importante es darle presencia a Bogotá y en general a Colombia desde diversos detalles como afiches, platos, espacios específicos y demás elementos recurrentes dentro de nuestra cotidianidad.

El espacio busca comprimir a los personajes según como se dispongan los elementos dentro de este, oprimiéndolos y recalando su alienación desde una no correspondencia con los entornos, que se puede construir por medio de contrastes de color, por ejemplo, asignando el

color rojo como un símbolo de violencia que constantemente hace presencia en la historia a través de distintos espacios y objetos, reafirmando su omnipresencia y la imposibilidad de nuestros personajes a escapar de su destino.

## **SONIDO**

¿Cómo se escucha el mal? ¿Cómo se escucha la desesperación? La perspectiva auditiva no será una objetiva, sino que será a través de la de Salomón. Así como la cámara se construye a partir del ente, el sonido será el punto de conexión principal a cómo se siente nuestro personaje, el infierno que arde en su interior, sus desesperaciones y frustraciones. Así lo veamos distante y disminuido, escucharemos a través de él. Esto tiene como intención conectar inconscientemente al espectador con el estado mental del personaje, no con la intención de que empatice con él, sino para impregnarse de todo el ambiente corrosivo, implicándolo aún más como un cómplice de todas sus tragedias.

## **MONTAJE**

Complementando las ideas de dirección, se opta por cortar lo menos posible, la dirección crea su propio ritmo interno en cada plano. Evitar cortar o sostener un plano nos confronta aún más con las imágenes, que es lo que se busca. A excepción de determinados momentos donde se marca un enfoque más estilizado, aquí el montaje recurrirá a recursos como la cámara lenta y los fundidos, yuxtaponiendo dos imágenes en el mismo cuadro y recalcando la relación entre estas, de forma que el espectador genere una tercera imagen mental. Por ejemplo, un fundido del rostro de Aníbal con un plano detalle del tambor del revólver girando: Denota la obsesión del personaje con la ruleta, esto narrado puramente en imágenes.



PERROS V5

José Luis Tovar López

3214071938  
tovarjosel03@outlook.com  
Rompecabezas 2025

FADE IN:

1 INT. FÁBRICA ABANDONADA - NOCHE 1

RUEDAN CRÉDITOS INICIALES.

Risas, gritos y jadeos se oyen distorsionados.

Entre créditos vemos grabaciones caseras en algún formato antiguo.

Una débil luz filtrada entre el humo del cigarrillo rescata al lugar de caer en la penumbra total. En esta asoman las facciones demacradas de MUJERES y HOMBRES de todas las clases.

Uno tras otro, apreciamos sus expresiones tétricas, mirando fijamente a cámara.

Entre la algarabía ininteligible un ladrido comienza a pronunciarse.

Los presentes inspeccionan un revólver oxidado con el tambor abierto, no tiene balas. Nos centramos en sus manos a medida que lo pasan entre ellos.

Con el torso desnudo y apaleado, ANÍBAL(52) un hombre común y corriente, con sus cabellos y barba lavados en sudor, mira desorientado hacia el piso, postrado sobre una silla.

CUT TO BLACK.

TITULO: PERROS

El ruido se desvanece, solo los ladridos persisten.

FADE IN:

2 INT. PARQUEADERO, PLANTA BAJA - NOCHE 2

Vemos las fauces de un PERRO ladrando furiosamente.

Un CELADOR(45) lo agarra con fuerza de su correa para que no se abalance sobre SALOMÓN(47), que se abre paso en medio de las paredes y columnas de concreto, cubiertas por un manto de luces tenues e intermitentes.

CELADOR  
5 minutos.

Asiente y continúa su marcha.

3 INT. PARQUEADERO, PLANTA ALTA - NOCHE

3

Salomón camina afanado, volteando a ver a todos lados continuamente. Lleva las manos en la chaqueta y tiritita del frío.

Su cuerpo es escuálido y largo. De su cabeza rapada brotan algunos parches de pelo.

A lo lejos se oye el motor de un carro acercándose, mezclándose con los ladridos. Un RENAULT 9 destartado ingresa, pasando por su lado y deteniéndose frente a una camioneta. Salomón se dirige hacia esta.

Se recuesta sobre la puerta del chofer, cuya ventana no está completamente cerrada. Saca un gancho metálico de su chaqueta, que deja resbalar de sus temblorosas manos, cayendo y resonando en el piso. Se lanza inmediatamente a recogerlo.

Del Renault se baja un HOMBRE con pasamontañas y overol de mecánico. Se dirige a la puerta del copiloto.

Ingresando el gancho por la ventana, Salomón hurga impaciente hasta que por fin zafa el seguro. Sin meditar, abre la puerta.

La alarma del carro se dispara.

Salomón se lanza a desbloquear la puerta de su compañero, que lo espera impaciente.

Juntos se disponen a saquear el carro, esculcando en la gaveta y demás bolsillos. El Encapuchado lleva menos entusiasmo que Salomón, quién se revuelca entre las dos filas de asientos, mientras él empaca con cierta repulsión en una tula.

ENCAPUCHADO

¿Y su capucha?

SALOMÓN

Me tenía sofocado.

Entre las cosas que el Encapuchado recoge encuentra una muñeca, la cuál se queda observando fijamente entre sus manos callosas y manchadas de aceite.

4 INT. CASETA DEL CELADOR - NOCHE

4

A través del monitor de las cámaras de seguridad el Celador observa a Aníbal y el Encapuchado.

A lo lejos se percibe el rumor de la alarma del carro.

5 INT. PARQUEADERO, PLANTA ALTA - NOCHE

5

El Encapuchado se guarda la muñeca en uno de sus bolsillos y termina de recoger algunos objetos en la tula.

ENCAPUCHADO

Abrámonos.

Salomón no acata y sigue esculcando por todo el carro.

ENCAPUCHADO (CONT'D)

¡Oiga!

SALOMÓN

(tirándole otro objeto)

Ayude con eso.

A lo lejos, se escucha que los llaman con un silbido. Es el Celador, afanándolos.

Nervioso, el Encapuchado agarra las cosas y se retira hacia el Renault, dejando todo de par en par.

ENCAPUCHADO

Usted verá que hace.

SALOMÓN

Espere marica.

Salomón maldice, agarra unas cuantas cosas más y se marcha.

Se sube al Renault en medio de resoplidos. El Encapuchado intenta desesperadamente arrancar el carro, pero este no enciende.

Retirándose el pasamontañas, el Encapuchado revela su rostro lavado en sudor, enmarcado entre el mugre y su desaliñada barba, es Aníbal.

SALOMÓN (CONT'D)

Ahí quedó entero ese hijueputa. Al menos otros dos hubiéramos podido esculcar.

ANÍBAL

(mientras sigue moviendo la llave en el switch)  
Cuánto le soltamos al celador por el favor.

SALOMÓN

(esculcando la tula)  
Con esto no completamos pa ni mierda.

ANÍBAL (CONT'D)

¿Y entonces qué, nos dejamos agarrar y que nos enciendan a palo?

SALOMÓN (CONT'D)  
 Le faltan es huevas para esta  
 maricada. Si es pa eso mejor no lo  
 hubiera traído.

El Renault finalmente enciende.

Aníbal se va acercando a velocidad moderada, está agitado. El  
 celador junto a su perro se ubican a mitad de camino.

ANÍBAL  
 Cuánto le soltamos a este.

Salomón no responde, tiene su mirada siniestra clavada en el  
 Celador.

ANÍBAL (CONT'D)  
 ¡Dígame!

SALOMÓN  
 Acelere.

ANÍBAL  
 ¿Cómo?

SALOMÓN  
 Si no hay para nosotros menos para  
 ese pirobo.

ANÍBAL  
 (nervioso)  
 ¿Y ahí qué?

SALOMÓN  
 ¡ACELERE!

En un impulso, Aníbal aprieta el acelerador.

Tirándose a un costado, el Celador esquivo el carro, que pega  
 un salto como si hubiera cogido un reductor, seguido de un  
 chillido canino que pone fin a los constante ladridos.

Mientras el Renault se retira, el celador se agacha junto al  
 cuerpo inerte del perro.

CELADOR  
 ¡RATAS HIJUEPUTAS!

Aníbal observa perplejo a través del retrovisor, soltando  
 quejidos y lanzando palmadas contra el volante. Su compañero  
 observa por la ventana trasera del carro, soltando una  
 risotada maquiavélica.

Las paredes están repletas de afiches y almanaques consumidos por la humedad, con vitrinas abarrotadas en distintos cachivaches que hacen aún más asfixiante el local.

Una reja separa a Aníbal y Salomón de HENRY(63), un tendero de voz gruesa, que fuma un cigarrillo mientras hace cuentas con una calculadora pequeña.

Los objetos robados están dispuestos sobre una tabla entre ambos.

HENRY

(mientras inspecciona los objetos)  
Con esto no se junta ni pa' un  
tinto.

Recostado contra el portón cerrado está Salomón. Hipnotizado, observa detalladamente un disco empacado en una bolsita transparente. Henry lo nota.

HENRY (CONT'D)

(con una sonrisa irónica)  
En estos días me llegan más de  
esos.

Salomón le devuelve la sonrisa y prosigue en su inspección.

Henry cuenta un fajo de billetes y se lo extiende a Aníbal.

HENRY (CONT'D)

Más no le puedo dar.

ANÍBAL

¿Cómo así don Henry? Ahí está todo  
lo que nos camellamos esta semana,  
debe haber más...

HENRY

Si no le sirve entonces vaya y  
busque quién le reciba esos tuestos  
robados.

ANÍBAL

¿Y es que esos tuestos no le han  
servido? Colabóreme, al menos  
prestándome una plata...

HENRY

(riendo)  
¿Y con esa fama suya? Sale como mal  
negocio prestarle a alguien  
endeudado con Raúl ¿no cree?

ANÍBAL

Si le pido es justamente para enderezarme con ese cucho y con todo el mundo, no es para más.

SALOMÓN

Ayúdenos a completar para la cuota don Henry.

Aníbal voltea a ver inmediatamente a Salomón, Henry se ríe.

HENRY

Ahhh... Entonces es pa eso, ahí sí que menos... Vea enderécese primero con usted mismo en vez de creer que ahí está apostando lo mismo que las que lo tienen aquí arrastrado y regateándole a todo el mundo cuando no tiene ni para pagar la cuota...

ANÍBAL

¿Y qué otra me queda? Ayúdeme así como le he servido.

SALOMÓN

Ayúdenos con eso Don Henry.

HENRY

Para ser perro hay que saber ladrar Aníbal... Apostarle a la suerte suya es tirar la plata a la basura... Coja oficio en vez de andar quejándose por lo que usted mismo se ha buscado.

Cuenta unos billetes y arma otro fajo con ellos, para luego extenderse los a Aníbal.

HENRY (CONT'D)

Agarre eso. Usted verá que hace, en todo caso por acá no vuelva a regatearme nada.

Cabizbajo, Aníbal estira tímidamente su mano y recibe el fajo de billetes.

7

INT. TALLER - NOCHE

7

Un televisor antiguo transmite una especie de programa de reality. La señal tiene constante interferencia.

Salomón introduce en un DVD el disco que hace un rato inspeccionaba en la tienda. Empieza a hundir distintos botones, hasta que finalmente proyecta la imagen del disco.

En un formato viejo (como el de los créditos) vemos reproducirse un video casero. En él, un HOMBRE(?) semidesnudo y apaleado se lleva un revólver hasta la sien. A su alrededor hay una multitud alterada. El video es pausado y retrocedido. Se comienza a repetir en loop. El ruido que emite inunda el espacio.

ANÍBAL (O.S.)

No hija... No creo... Esta semana la tengo ocupada.

De frente al televisor está Salomón, completamente absorto en la grabación. No tiene camisa, exponiendo las costillas de su famélico cuerpo. Desquiciado, replica con sus manos el gesto de llevarse el revólver a la sien, una y otra vez...

ANÍBAL (O.S.) (CONT'D)

De pronto la otra...Hable con su mamá a ver qué le dice.

El taller es claustrofóbico, rebosado de piezas y herramientas en desorden, escasamente iluminado por unas cuantas bombillas que delatan las paredes derruidas. Estacionado adentro está el Renault rojo.

En un rincón, Aníbal cuenta y organiza billetes mientras observa de reojo a Salomón. Sostiene el celular entre su hombro y su oreja.

ANÍBAL (CONT'D)

No mi amor, yo me le comprometo esta vez...

Aníbal toma un fajo de billetes y camina hasta Salomón, descargándolo sobre el DVD. Se recuesta sobre una pared y observa el televisor.

ANÍBAL (CONT'D)

(dirigiéndose a Salomón)  
(Lo suyo.)

No le responde.

ANÍBAL (CONT'D)

No... ¿Cuál cantina? No, cómo se le ocurre... (Apague esa vaina.)

SALOMÓN

¿Anda con mucho afán?

ANÍBAL

¿Aló? Si hija, ya está tarde, no  
trasnoche tanto. (cubriendo el  
altavoz) (Con afán de mandar todo  
esto pa la mierda...)

SALOMÓN

Pero este hijueputa trabajo. Porque  
a punta de torcer tuercas ni en  
otra vida nos levantamos lo que nos  
podemos hacer esta noche.

Se regresa nuevamente al rincón dónde estaba antes, omitiendo  
a Salomón. Encima de una mesita está la muñeca que había  
robado en el parqueadero. La toma y se queda viéndola.

ANÍBAL

(sonríe levemente)  
Si hija, juiciosa... juiciosa que  
le tengo un regalito... ¿Yo? Si,  
trabajando... Hoy nos tocó hasta  
tarde...

Cuelga la llamada. Abatido, se recuesta sobre la pared y  
lentamente se desliza hasta el piso.

ANÍBAL (CONT'D)

Yo ya no sé hasta que punto le saco  
más a esta vuelta que lo que le  
pierdo...

SALOMÓN

Que otra nos queda. Si no es para  
vivir a gusto mejor morirse.

Aníbal contempla fijamente la muñeca.

8

EXT. CALLEJÓN - NOCHE

8

Salomón saca un cigarrillo de la cajetilla y lo enciende,  
recostado sobre el Renault, estacionado en un callejón  
desolado. Aníbal camina de un lado a otro con las manos en  
los bolsillos de su chaqueta.

SALOMÓN

(estirándole la cajetilla)  
Vea, el de la suerte.

Aníbal se detiene un momento, pero con un gesto lo omite. Al  
fondo se oye un motor acercándose. Las luces de un vehículo  
recaen sobre ellos, cada vez más brillantes a medida que se  
acercan.

ANÍBAL  
(cubriendo sus ojos de la luz)  
Ahí llegaron.

SALOMÓN  
Fresco que ya de aquí en adelante  
es de bajadita.

Una camioneta tipo Van blanca se estaciona de frente a ellos, con las luces en alta. Sin apagar el motor, DOS SUJETOS descienden de ella, CAÍN y RICHARD, vestidos completamente de negro, con cara de pocos amigos, la clase de hampón por el que uno cambia de andén.

CAÍN  
¡Un espanto será lo que estoy  
viendo! Quiubo Aníbal, por ahí lo  
tienen muy preguntado.

ANÍBAL  
Quiubo Caín.

Caín y Richard caminan hasta Aníbal y Salomón. Los llevan contra el Renault y los requisan de pies a cabeza. Les sacan los sobres de plata.

CAÍN  
(entregando el otro sobre a su  
compañero)  
Cuenta ahí Richard... ¡Y entonces,  
no me diga que se vino a redimir!  
Con esa cara parece que el que vió  
un espanto fue otro.

RICHARD  
Completo.

CAÍN  
Caminen pues.

ANÍBAL  
(entre dientes)  
Solo va Salomón...

Desorientados, todos se le quedan viendo. Por un momento se hace un silencio.

CAÍN  
¿Cómo? ¡Hable claro hijueputa!

Caín empuja con rabia el pecho de Aníbal, desestabilizándolo y disparando su nerviosismo.

SALOMÓN

No me salga con estas malparido.

ANÍBAL

Solo va Salomón... Yo no juego.

Mientras ríe, Caín camina alrededor suyo, amedrentándolo como un perro rabioso.

CAÍN

Se embobo este marica ¿Usted cree que eso es así nomás? ¿Qué las deudas tuyas se van por obra y gracia del espíritu santo?

Aníbal titubea tratando de contestar. Mientras, Richard le extiende un bolillo a Caín.

ANÍBAL

Lo de la cuota se lo sumo a la deuda con Raúl...

CAÍN

Nosotros no somos bancos ni caridad ahuevado... Ya el cupo suyo pa' esta noche quedó separado, Raúl me cuelga de las pelotas si no le cumplo.

Mientras balbucea una posible respuesta, Caín se abalanza sobre él, propinándole un bolillazo en el abdomen que lo deja doblado en el piso, dónde continua apaleándolo sin compasión.

Al ver la escena, Salomón busca separar a Caín, pero este le responde con un golpe, que comienza un intercambio entre ambos, culminando cuando Richard le da un golpe en la espalda a Salomón, doblegándolo.

Con Aníbal y Salomón en el piso, ambos hampones los siguen castigando, Caín con más ímpetu, que no cesa su frenesí a pesar de la fatiga de Richard, quién ya se detuvo.

RICHARD

Deje algo pa llevarle a Raúl...

Caín, agitado, suelta el bolillo. Aníbal y Salomón quedan mallugados en el suelo.

RICHARD (CONT'D)

Otro rato más y los deja pa recoger con espátula... ¿Qué hacemos con estos?

CAÍN  
Recojamos esos malparidos.

Caín y Richard los agarran de los pies y los arrastran hasta la camioneta.

9 INT/EXT. VAN/CALLES DE BOGOTÁ - NOCHE 9

Deslizándose entre el tráfico nocturno, la van avanza por los túneles y puentes de la ciudad. El ruido del viento se mezcla con el del motor de la camioneta.

Aníbal y Salomón van en la parte trasera, retorciéndose como gusanos. Tienen las extremidades atadas con amarraderas y el rostro cubierto por una capucha negra.

Distintas luces, de varios colores entran y salen por las ventanas a medida que el vehículo avanza, titilando sobre los cuerpos aporreados.

10 EXT. FACHADA FÁBRICA ABANDONADA - NOCHE 10

No se percibe un alma en todo el complejo tétrico e industrial, solo la van frente a un portón. Hace distintos cambios de luces hasta que le abren e ingresa, para continuamente cerrar y que el entorno quede desierto.

11 INT. CELDA - NOCHE 11

Todo está oscuro. Se escuchan unos cuantos quejidos ahogados, seguido de una chapa que empiezan a abrir. Caín y Richard ingresan, empujando la puerta chirriante, dejando entrar un leve rayo de luz.

Encienden las luces. Estas emiten un zumbido intenso y parpadean constantemente. Es una bodega utilizada como celda, completamente derruida entre el óxido y la humedad que se adueñan de las paredes y baldosas amarillentas.

Recostados sobre la pared hay un montón de HOMBRES semidesnudos, con las extremidades atadas y la cabeza cubierta por una capucha. Sus cuerpos están llenos de mugre y sangre.

Caín y Richard entran gritando y azotando sus bolillos contra distintos metales, perturbando a sus prisioneros, que se ocultan y retuercen en medio de súplicas ininteligibles.

Tirado en el piso está el que parece ser Aníbal. Caín y Richard lo arrastran fuera de la celda mientras siguen gritando toda clase de improperios. Apagan la luz y cierran la puerta.

12 INT. PASILLO - NOCHE 12

Aníbal no da un paso, no opone resistencia, no existe fuerza alguna en su cuerpo. Caín y Richard no le tienen mayor piedad y lo arrastran por todo el corredor. De frente a la puerta en la que este culmina, ambos lo alzan y lo cargan de hombros, cruzan la puerta y se van.

13 INT. FÁBRICA ABANDONADA - NOCHE 13

La llegada de Aníbal es acogida por un silencio casi religioso, solo interrumpido por murmullos que se perciben distantes.

Una mesa de madera está ubicada en el centro del lugar, en medio de las ruinas de lo que algún día fue una fábrica funcional. Sentado al lado de la mesa, un ENCAPUCHADO, también semidesnudo, rodeado de cualquier variedad de HOMBRES y MUJERES.

El público cuenta e intercambia transacciones de dinero, otros secretean entre sí. Vemos sus rostros atormentados, de semblante demacrado, escrutando con su mirada fija a Aníbal, que es arrastrado y sentado de frente al otro encapuchado. En medio del público hay un VIDEOGRAFO, que registra con su cámara de casete la velada.

Caín y Richard se ubican cada uno al lado de un encapuchado. Del público emerge un anciano de pómulos marcados y rostro inexpresivo, imponiendo su presencia a pesar de su baja estatura, es RAÚL(75), cumpliendo su rol de anfitrión.

CAÍN

Vea el regalo que le traje don  
Raúl.

Libera de la capucha el rostro palidecido de Aníbal, inflamado por los golpes y lavado en sudor. No hay atisbo alguno de reacción, está completamente drenado de energía.

Raúl lo observa en silencio un momento. Voltea a ver al otro encapuchado, le comunica algo en lengua de señas a Richard, quién sin mediar palabra retira la capucha del otro individuo, es Salomón. Respira con dificultad. Mientras sus ojos se acostumbran nuevamente a la luz, planta sobre Aníbal una mirada con ira, situada en medio de su rostro desfigurado en hinchazón y hematomas.

Aníbal y Salomón quedan frente a frente. Raúl saca del bolsillo de su saco un revólver pequeño y desgastado, junto a una bala, descargando ambos sobre la mesa, dando un momento a público y jugadores para que los observen desde sus puestos.

Raúl toma la bala y la alza ante las miradas expectantes de sus espectadores, quienes devotamente siguen el rumbo del proyectil a medida que lo pasea por el espacio. Finalmente, la entrega al público para que la inspeccionen.

Como si de una reliquia divina se tratase, cada hombre y mujer la examina minuciosamente, siguiendo fijamente el paso de esta. Mano a mano, la van compartiendo el uno al otro, dejando a su paso un leve y negro rastro de aceite.

#### ANÍBAL

Salomón... Salomón...

Exhalando con dificultad sus palabras, Aníbal trata de llamar la atención de su compañero en nulos intentos, pues este, abstraído, mira fijamente hacia la mesa y a ningún otro lado.

La bala regresa. Raúl la descarga y ahora toma el revólver. Lo alza y abre su tambor, desnudando el mecanismo con 6 compartimientos vacíos. Lo enseña en distintos ángulos, para finalmente, entregarlo al público.

De nuevo comparten este ritual de inspección, cada uno al borde de sus emociones, en una mezcla difusa de excitación y pavor ante la imponentia del dispositivo.

El revólver regresa a Raúl. Toma la bala y enseña una última vez al público los artefactos que darán pie al juego.

Introduce la bala en el tambor y lo hace girar, para seguidamente cerrarlo de un golpe seco y disponerlo sobre la mesa. Seguido a ello, hace girar el revólver, que lentamente se va deteniendo con su cañón apuntando a Salomón.

Raúl comunica algo en lenguaje de señas. El silencio se rompe, entablado un cuchicheo asiduo alrededor de la mesa. Caín y Richard se introducen entre el público y van recaudando distintas apuestas en favor y en contra de la suerte de Salomón

En silencio, Salomón conserva una postura estoica, contrario a Aníbal, quién se deshace en quejidos y lamentos que inundan su rostro atormentado.

Estirando su puño, Raúl retoma el orden y silencio del público. En lengua de señas, le comunica algo a Caín y Richard.

Ambos sacan una navaja y cortan las amarraderas de las muñecas de Aníbal y Salomón.

Raúl le acerca el revólver a Salomón. Este lo mira fijamente por un momento, sin perturbarse demasiado. En un raudo impulso de adrenalina lo agarra y se lo lleva a la sien. Su cuerpo tiembla, alza su mirada y se toma su tiempo para accionar.

El público silba entusiasmado.

ANÍBAL (CONT'D)

No... no...

Salomón aprieta sus mandíbulas y sus párpados. Dispara. La bala no se encontraba ahí. Descarga el revólver contra la mesa, casi tirándolo, lanzando una mirada desafiante a Aníbal.

Los apostadores pegan el grito, en júbilo o improperios según corresponde a su fortuna.

Raúl toma el revólver y lo abre, enseñando al público la legitimidad del juego. Introduce nuevamente la bala y gira el tambor, para cerrarlo y descargarlo frente al languidecido Aníbal.

Aníbal no reacciona, se queda abatido en su silla, con la cabeza agachada.

El silencio del público rápidamente se convierte en gritos y alaridos que contagian a todos de rabia e impaciencia ante la inacción del jugador. Distintos insultos le caen, aunque este pareciera no tener consciencia de si.

Raúl le comuna algo a Caín.

Inmediatamente, Caín agarra bruscamente la mano de Aníbal y le coloca el revólver entre sus dedos. Aníbal, descompuesto entre lágrimas, solo niega con su cabeza y resiste con sus últimos alientos. Caín saca una pistola y encañona a Aníbal, llevándole la mano con el revólver hasta la sien, como si fuera un muñeco de trapo.

CAÍN

Hágale pues hijueputa.

A duras penas Aníbal sostiene el revólver. Entre los zarandeos de Caín y los insultos del público, Aníbal aprieta su rostro y comienza a presionar el gatillo.

Se hace el silencio, solo escuchamos la palanca siendo lentamente presionada y los quejidos de Aníbal. Se oye un chasquido, dispara. Nada, la bala no estaba ahí.

El público deja brotar sus emociones. Aníbal, toma un suspiro y deja caer el revólver sobre la mesa, Caín lo empuja violentamente contra esta. El videógrafo se acerca apuntando su cámara sobre el juego.

Estupefacto, Salomón mira como Aníbal levanta su rostro lentamente y se recuesta sobre su silla, mirándolo fijamente.

Raúl repite el protocolo, calmando al público y estirando el revólver a Salomón. Todas las miradas recaen sobre él.

Tomando largos suspiros, Salomón estira su mano hasta el arma y se la lleva lentamente a la cabeza. Sus manos le tiemblan, cierra un momento sus ojos, como tomando el impulso. Aprieta su cuerpo y exhala un alarido mientras jala el gatillo.

De nuevo, nada. Aterrorizado, suelta el revólver. En medio de la algarabía desatada, Raúl repite el protocolo y convoca el silencio.

Aníbal clava fijamente su mirada en Salomón. Le extienden el revólver. Lentamente estira su mano hacia este. El público le lanza insultos intermitentemente. Agarra el arma y lo comienza a arrastrar hasta su cabeza, haciendo un gran esfuerzo para no derrumbarse al piso, hasta que finalmente consigue llevarlo hasta su sien. Nunca le quita la mirada a Salomón. Se detiene un momento.

En un impulso, Aníbal usa su último aliento y estira el revólver apuntándolo hacia Salomón, todos quedan pasmados. Jala el gatillo y se escucha el chasquido. Nada.

Inmediatamente Caín se abalanza sobre él, quitándole el revólver y azotándolo su rostro contra la mesa.

El público arde en furor ante el espectáculo. Caín mira confundido a Raúl, quién tampoco cesa en su asombro. Este le comunica algo en señas.

Caín agarra del pelo a Aníbal y lo levanta, ayudándole a llevar el cañón a su cabeza. Clava nuevamente a Salomón su mirada, perdida en su rostro deformado. Este lo mira embelesado ante sus actos.

Casi anulado de su vitalidad, Aníbal comienza a accionar, lentamente, hasta que el revólver hace click. Nada, la bala no estaba ahí.

Salomón observa a Aníbal descompensado en frente suyo. Cuando le extienden el revólver no lo agarra con ímpetu como las veces anteriores, sino que se queda aturdido observándolo.

El público desaforado no lo perdona. Le comienzan a lanzar insultos, casi yéndosele encima.

Sin salir de su abstracción, observa fijamente los rostros del público, desbocados en una violenta amalgama de emociones encarnizadas.

Volviendo a sí, Salomón toma el revólver y lo alza con indecisión, tomando fuertes suspiros, tembloroso y apretando todo su cuerpo. Mira una última vez a Aníbal y cierra sus ojos. Jala el gatillo y suena el chasquido.

Una voraz detonación enmudece el espacio. El cuerpo de Salomón cae extinto sobre la mesa.

El público se retuerce en su goce y lamento, algunos van y posan sus manos sobre aníbal, desesperados, como si de una deidad se tratase.

Aníbal alza su cabeza y se encuentra con la escena macabra, La cabeza de Salomón desfondándose. A su alrededor aquellos feligreses del público que ahora lamentan su partida.

Perplejo, Aníbal observa como Caín y Richard agarran el cuerpo del difunto y lo arrastran fuera del lugar.

14 EXT. POTRERO - DÍA 14

Los primeros rayos de luz asoman.

A la distancia, vemos como una van se va acercando a toda velocidad por un camino polvoriento, para finalmente estacionar junto a un potrero.

Abren la puerta. Aníbal sale expulsado de esta contra el pasto, nuevamente vestido y con una capucha que cubre su rostro. A su lado tiran un maletín.

La camioneta cierra la puerta y se retira a toda velocidad.

Vemos a Aníbal tratando de incorporarse poco a poco.

15 EXT. CALLEJÓN - DÍA 15

El cae implacable sobre el asfalto. De día, el callejón es concurrido por distintos TRANSEUNTES y VENDEDORES AMBULANTES.

Aníbal camina inestable, al borde de colapsar. Lleva el maletín en la mano, su ropa está toda revolcada y desarreglada.

Voltea a ver a todos lados, paranoico, con su mirada desorbitada.

El Renault rojo sigue estacionado en el mismo lugar que la noche anterior, intacto. Aníbal se acerca este y se deja caer fatigado contra la puerta. Alza su cabeza y mira colgada en el retrovisor la muñeca que robó en el parqueadero.

Se queda un momento absorto en ella. Trata de abrir, pero la puerta está asegurada. Se esculca su ropa por todas partes, de forma compulsiva, pero no logra dar con las llaves del carro.

Recuesta su cabeza sobre el vidrio nuevamente con la mirada agachada. En el piso encuentra la cajetilla de cigarrillos de Salomón. La mira detenidamente y luego la recoge. En ella solo queda un cigarrillo.

Aníbal se queda estático un momento. Voltea a ver nuevamente a la muñeca del retrovisor.

Con su puño aprieta la cajetilla y se lanza contra la ventana con la poca energía que le queda. Le da golpes, codazos... Intenta de todo con tal de abrirlo.

La escena capta la atención de los peatones, quienes se empiezan a agrupar a su alrededor presenciando su falta de cordura. Distintos silbidos e insultos emergen, pero, ensimismado, Aníbal no cesa en su esfuerzo de romper la ventana.

Alguien se le acerca por la espalda y lo voltea bruscamente.

PEATÓN

¡Deje ese carro quieto, rata  
hijueputa!

ANÍBAL

¡¿QUÉ?! ¡¿QUÉ QUIERE HIJUEPUTA?!

Aníbal no entra en consciencia y comienza un forcejeo con el desconocido.

ANÍBAL (CONT'D)

¡¿CUÁNTO QUIERE HIJUEPUTA... CUÁNTO  
QUIERE?!

Del maletín, Aníbal coge un fajo de billetes en la cara, el otro tipo se detiene, recogiendo los billetes e inspeccionándolos por un momento.

ANÍBAL (CONT'D)

¡¿CUÁNTO QUIEREN?!

Aníbal abre el maletín y sin discreción comienza a lanzar fajos de billete a las personas congregadas a su alrededor.

Rápidamente una multitud se abalanza sobre el dinero para recogerlo.

PEATÓN  
¡RATA HIJUEPUTA!

El tipo con el que forcejeaba golpea por detrás a Aníbal, tumbándolo al suelo, prosiguiendo con varias patadas.

Unos cuantos se le unen y comienzan a castigar a Aníbal con golpes y palazos contra el piso.

Expectantes, varios FISGONES observan apaciblemente el escenario.

Aníbal sucumbe en medio de la trifulca, castigado por la sevicia de quienes lo linchan, rodeado de la ambición de quienes se derrotan por agarrar el dinero.

Componen en sintonía una imagen bella y a la vez aberrante, bajo la cuál queda el cadáver inerte de Aníbal totalmente acribillado.

FADE TO BLACK.

# PERROS

Propuesta de fotografía

Presentación del proyecto de tesis de grado

Universidad Jorge Tadeo Lozano

Bogotá

2025

Samuel Cordero

Samuelcorderotorres29@gmail.com

## Introducción:

A continuación, se presenta la tabla de contenidos conformada por el desarrollo a profundidad de la propuesta de fotografía para el cortometraje PERROS.

## Contenido

Introducción: .....	1
Motivación: .....	2
Justificación: .....	2
Propuesta general: .....	3
Atmósfera: .....	4
Propuesta por locaciones: .....	5
Bodega abandonada (escena 1): .....	5
Parqueadero: .....	5
Casa de empeño: .....	5
Taller: .....	6
Callejón y calles de Bogotá: .....	6
Celda: .....	7
Fábrica abandonada: .....	7
Potrero: .....	8
Apartado técnico: .....	8
Cámara: .....	8
Ópticas: .....	9
Iluminación: .....	10
Referentes y su justificación: .....	10
Registro del trabajo realizado hasta el momento (teaser 1 y 2): .....	13
Teaser 1: .....	13
Teaser 2: .....	14
Conclusiones y pasos a seguir: .....	15

## Motivación:

¿Cómo se supone que se ve la vida cuando hasta el más mínimo matiz de esperanza es brutalmente arrebatado de nuestras manos? ¿Qué es lo que termina significando la luz en un mundo que moralmente está enterrado en la oscuridad? Mediante el uso de diferentes técnicas de fotografía vamos a darnos a la tarea de indagar más a fondo estas preguntas. El eje central será mostrar un mundo supremamente decadente, en el que el entorno plagado de penumbra que recorren cotidianamente nuestros personajes, no es más que el reflejo de las posibilidades a las que el destino, el azar y la casualidad los han llevado a lo largo de su vida. Esta dicotomía entre luces y sombras, entre luz y oscuridad, servirá para plantearnos constantemente si nuestro actuar está fundamentado en nuestro entendimiento del bien, o si hay una fuerza inevitable que nos conduce a actuar de una manera u otra. Todas estas cuestiones se verán reflejadas en herramientas como el claroscuro, en donde el balance entre la luz y la sombra nos mantiene tambaleando y cuestionándonos constantemente entre las preguntas formuladas anteriormente.

## Justificación:

PERROS es una historia donde constantemente se cuestiona si nuestra condición humana permea indefinidamente nuestro comportamiento, o si elegimos por nuestra propia voluntad hacer lo que hacemos. En este caso, el papel de la fotografía no es plantarse de alguno de los dos lados de la moneda, sino más bien, plantearse desde una posición neutral en la que se le otorgue todo el derecho del mundo al espectador de poder escoger una respuesta o la otra. Para llegar a esto, utilizaremos un concepto clave que denominaremos como 'fotografía de la cotidianidad', el cual implica hacerse a la idea de una mirada en la que la presencia de la cámara, las luces, y demás elementos, no tienen una inferencia directa en lo que se está mostrando, solamente hacen presencia de la misma manera en la que lo haría un transeúnte que por casualidad se topa con estos acontecimientos. Esto implica ponerse a la tarea de mostrarle al espectador un mundo que se asemeje lo más posible a la realidad, para lograr sumergirlo de lleno en la historia, otorgándole la posibilidad de que sea el quien tiene la última palabra frente a lo que se está presentando.

## Propuesta general:

El foco visual de esta película será trabajado principalmente desde la idea de la cotidianidad/normalidad que ofrecen las luces prácticas de los lugares que nuestros protagonistas frecuentan. ¿Qué significa esto y a qué estamos apuntando? Esto significa que vamos a justificar la iluminación, partiendo de la base de que las luces que (realísticamente) existen en esos lugares, ofrecen una cierta atmósfera particular sobre la cual vamos a moldear toda la propuesta. Esto no significa que vamos a dejar al azar de la locación las fuentes de luz que permearán cada escena, sino que al contrario, estas serán colocados específicamente por nosotros para que se mezclen de la manera más orgánica y creíble en el ambiente. Algunos ejemplos en los que profundizaremos más adelante son; varios tubos de luz esparcidos estratégicamente a lo largo del parqueadero para crear claroscuros, letreros luminosos en la casa de empeño, postes de luz en exteriores que no iluminen por completo la imagen, entre otros. Lo que queremos lograr con esto es remover la idea del artificio, buscamos que lo que perciba la cámara se sienta como algo mucho más fidedigno a lo que sucede en el mundo real, permitiéndole al espectador tener una sensación de inmersión mucho mayor, dejándose envolver por la crudeza de las imágenes que se le están presentando, mientras menos notorio sea que hay luces y demás equipos adornando la imagen, mucho mejor. A lo largo de toda la película manejaremos una clave tonal con tendencia a la baja, principalmente utilizando luces suaves tanto para los personajes como para los espacios, mantendremos de forma prominente la línea del claroscuro, adaptándolo a nuestras necesidades, priorizando un contraste marcado que se mezcle de manera sutil en toda la imagen.

Junto a esta idea de la 'credibilidad' de la imagen, y teniendo establecido el tema de la iluminación, podemos entrar en materia de lentes. A lo que le vamos a apuntar es a utilizar lentes que no distorsionen el espacio de manera drástica, sino que más bien, estos se apeguen a la perspectiva y a la escala del espacio y de los objetos en la vida real, a los que generalmente se les cataloga como lentes 'normales' (que suelen estar alrededor de los 50mm), prescindiendo del uso de cualquier tipo de gran angular o teleobjetivo. Sumado a esto, el uso de cámara en mano será muy prominente a lo largo de toda la película, buscaremos una imagen que permita un movimiento espontáneo constante, que no sea robóticamente calculado, sino que se asemeje a un tipo de 'respiración', con el fin de hacer

que la cámara se convierta en una especie de ente que habite conscientemente estos espacios, como si se tratase de un espectador más que presta detallada atención a los sucesos de esta historia. De la misma manera, prescindiremos del uso del bokeh, buscando una amplia profundidad de campo que constantemente deje en evidencia el estado de los espacios de este universo, esto con el fin de evitar a toda costa cualquier tipo de imagen que pudiera contrastar con la fidelidad de la percepción de la realidad del espectador.

## Atmósfera:

El mundo de PERROS, al igual que sus personajes, está sumergido en una oscuridad envolvente, constante, en la cual los pocos destellos de luz que existen, sirven para resaltar texturas, formas y patrones que combinan a la perfección con el deterioro de un mundo completamente desesperanzador. La suciedad del taller, la dejadez del parqueadero, el evidente descuido de lugares como la casa de empeño, y ni hablar del escenario clandestino donde se gesta el clímax, todos estos elementos fungen un papel fundamental a la hora de potenciar tanto el apartado visual del corto, como el narrativo. En este universo, cada espacio está cargado con una connotación pesimista, casi deprimente, haciendo que el comportamiento de nuestros personajes no se rija netamente por sus decisiones o su falsa ilusión del libre albedrío, sino más bien como si el entorno jugara un papel clave en esa espiral de desgracia que los encadena. Es un mundo en el que el futuro es inexistente, los protagonistas están permanentemente a la expectativa de que sus malas decisiones finalmente los alcancen como una bola de nieve gigantesca que se han encargado de alimentar a lo largo de toda su existencia. La luz acompaña esta inminente desdicha haciendo de su presencia casi un lujo, un manto que recae con suavidad en un mundo que no le permitirá jamás manifestarse por completo. Los colores de este universo oscilan permanentemente entre los tonos fríos, en donde hacen presencia las tonalidades verde, azul y gris, de manera desaturada, aquí solo brota el color de manera aleatoria cuando un anuncio fluorescente que refleja información insignificante se atraviesa en el camino de los personajes, los colores que emanan sensaciones positivas son escasos, y solo hay cabida para colores que inspiren una sensación de alerta, como el rojo (que se manifestará incluso de manera tenue).

## Propuesta por locaciones:

### Bodega abandonada (escena 1):

La escena inicial del cortometraje servirá para establecer la atmosfera y el apartado visual para el resto de la película, comenzaremos con algunos matices del claroscuro, modificándolo con una luz que se pose de manera más suave sobre los rostros de la multitud extasiada, dejando espacio para el contraste y algunas sombras pronunciadas en sus rostros, todo esto junto a una luz mucho menos potente, pero mucho más puntual sobre el área donde se pasan el revólver, para dotarlo del carácter que este se merece, dejando claro de entrada que este objeto tomará relevancia, incluso utilizando lentes que nos otorguen ese glow de luz justo en los planos que este haga presencia, para dotarlo de una especie de carácter divino, una suerte de Dios que decide quien permanece en la tierra y quién no. Esta 'diferenciación' visual tiene cabida en este momento, pues es una especie de introducción al corto (aclaración pertinente, puesto que en la propuesta general se habló del uso puntual de recursos que no irrumpieran con la ilusión de realidad para el espectador).

### Parqueadero:

Este es uno de los espacios que naturalmente podría requerir menos intervención, generalmente este tipo de lugares (o no lugar, dependiendo como se le mire) suelen estar iluminados con lo mínimo requerido para que los usuarios encuentren su vehículo, esto sumado a la falta de mantenimiento del lugar, nos da como resultado un sitio donde predomina la oscuridad, interrumpida únicamente por focos o barras de luz con una intermitencia inquietante, que terminan dotando el espacio de una atmósfera sombría, en la que la falta de movimiento es la que establece la tensión. Muy coherentemente, el espacio en el que los protagonistas van a cometer un crimen, no puede gozar de una luz muy prominente, tiene que percibirse esa oscuridad cómplice del crimen, Lo poco que veremos será gracias a luces cenitales espaciadas entre sí.

### Casa de empeño:

Narrativamente este es uno de los espacios que más significado tiene en la historia, una casa de empeño es un lugar en el que se respira el desespero de aquellos cuyas malas decisiones los han llevado a vender incluso artículos de primera necesidad con tal de poder subsistir un día más, y justamente estos objetos que representan la desesperanza son los que

utilizaremos para iluminar el espacio. Aquí la luz existe gracias a letreros iluminados que le dan un tono verdoso oscuro a todo el cuadro, algún electrodoméstico que emane una luz paupérrima pero perceptible ante la cámara, barras de luz colocadas dentro de las vitrinas que exhiben los objetos a la venta, y algún que otro bombillo colocado de manera desinteresada que refleje que las decisiones que toma Henry, el dueño del lugar, son igual de cuestionables que las de los clientes frecuentes de la tienda. Esta es probablemente la escena en la que la elección de colores desde la luz (entre verdoso y azulado) más incida en todo el cortometraje.

### Taller:

A pesar de que este es el espacio en el que quizá los personajes encuentren el único momento de calma de toda la película, eso no significa que vayamos a quitar la tensión de encima, sino que al contrario, la iluminación de este desvencijado lugar (como todo buen taller) estarán ubicadas de manera práctica en relación a nuestros personajes, habrá un juego con los términos de profundidad, donde la parte más iluminada se centrará puntualmente en el personaje, mientras que el término que esté antes o después de este, recibirá netamente un rebote de luz, dando espacio para que la oscuridad también haga su presencia. Lo poco que podemos observar está sucio, oxidado, es el típico taller desaliñado que sin la presencia del dueño, emanaría más la vibra un basurero, y todo aquello que la luz no alcanza a permear, se encarga de mantener esa tensión de la que hablábamos al principio, si bien podemos asumir que el resto de objetos que adornan el taller es la misma chatarra que ya estamos observando, la falta de la certeza total de esto se encarga de mantener la expectativa viva, haciendo que este aparente descanso de nuestros protagonistas no sea una pausa ni un respiro, sino una pequeña demora frente a lo que se viene.

### Callejón y calles de Bogotá:

Este momento representa una especie de ruptura en dos dentro de la película, hasta este punto, sabíamos (o por lo menos sospechábamos) que nuestros protagonistas estaban en la antesala de algo mucho más grande, algo que los supera a ambos por completo, y es justo en esta parte que damos el salto entre la preparación para enfrentarse a su fatídico destino, y la tragedia. De aquí en adelante, la luz se encargará de acompañar este 'nuevo capítulo',

utilizando ahora el claroscuro de una manera mucho más marcada, buscando sombras mucho más duras y puntos de contraste fuertes en la imagen. La ciudad y las luces que esta emana cobran sentido en este punto, puesto que permearán a nuestros personajes desde un enfoque que deja por completo de lado la belleza y la estética, para concentrarse en lo práctico. Los postes de luz de la calle, las ventanas de los edificios, los letreros, vallas, y demás, harán presencia en la escena, y esta espontaneidad (que será previamente monitoreada durante los scoutings) se encargará de dotar de caos y de zozobra la atmósfera, ahora nuestros personajes están al azar del destino.

### Celda:

Este pequeño espacio de transición está demarcado por una entrada de luz paupérrima (después de todo, estamos en un sitio de completa clandestinidad), y un pequeño haz de luz, por el cual se atraviesan pequeñas partículas de polvo y una capa de humo densa, que marcan la diferencia por completo entre la oscuridad total y la existencia de algo. Este pequeño haz es corrompido cuando se encienden las luces del lugar, las cuales no empapan por completo el espacio, pues no son demasiado potentes e incluso presentan una incómoda interferencia (denotando nuevamente la dejadez de este lugar y la de los que lo habitan), no obstante, esta luz cae con el suficiente tacto como para mostrar que Aníbal y los demás prisioneros que aquí lo acompañan, están atravesando un flagelo indeseable, aquí la luz suave funciona como contradicción, un contraste directo frente a los cuerpos golpeados que esperan por el azar.

### Fábrica abandonada:

El clímax. Esta escena está pensada con una luz principal sencilla, una bombilla cenital que hace que este deplorable lugar no esté en la oscuridad absoluta. Es una luz que marca plenamente todas las facciones de la multitud exaltada, cada arruga, cada gota de sudor, cada vello facial toma un poco de protagonismo, todas esas características se encargarán de llenar la imagen de textura y de carácter, haciendo hincapié en la crudeza y naturalidad del suceso que saben que está a punto de pasar. Para trabajar esta escena partiremos de la idea de la luz práctica que cae con una cierta tipo de suavidad sobre el rostro de los espectadores, si bien hay espacio para el contraste y la sombra, también hay suficiente luz como para notar las peculiaridades de quienes desean que se desenvuelva el evento, aquí la

muchedumbre y el espectador habitan un espacio similar en el que la intriga y el morbo se anteponen sobre la vida misma, la idea de inmersión del espectador aquí se hace más presente que nunca, la cámara se sitúa a la misma distancia que tomaría uno de los espectadores atento para no manchar su ropa de sangre, el movimiento y la respiración de esta se hace más presente conforme nos acercamos a la tragedia, somos uno más allí, nada nos distingue de los ´desadaptados´ que están ahí para deleitarse con el espectáculo.

### Potrero:

Por primera vez en todo el cortometraje dejamos la agitación de la noche, y aunque esto en primer lugar pudiera indicar un punto de giro hacia un futuro más esperanzador, solo es el preludio de la continuación de la tragedia, aquí trabajaremos la luz natural, valiéndonos de negativos para mantener esa imagen contrastada en el rostro de los personajes, dando a entender que sin importar que hagan o cuantas veces lo intenten, esa oscuridad con la que están marcados no puede simplemente abandonarlos, este es el castigo con el que la vida los ha recompensado, quizás injustamente. Y la cereza del pastel, el cierre para esta desgracia, la recreación de una pintura, donde la vista frontal de un linchamiento, en la que en cada uno de los términos hay gente, algunos involucrados en la paliza, otros concentrados en los fajos de billetes que se desarman en el aire, y otros completamente indiferentes al suceso, el retrato perfecto de una sociedad individualista donde las máscaras que componen nuestra civilización son fácilmente retiradas, dejándonos al descubierto como las simples bestias que somos.

### Apartado técnico:

#### Cámara:

Para esta película hemos decidido trabajar con la Sony fx6 por las siguientes razones; Esta cámara cuenta con un iso dual base de 800 y 12.800, un sensor full frame, y la tecnología Exmor r que funciona como una herramienta que retroilumina y optimiza la sensibilidad del sensor frente a la luz, lo que en otras palabras se traduce como la posibilidad de tener un desempeño impecable en condiciones de poca luz, lo cual es una gran ventaja cuando consideramos que a excepción de un par de escenas, el corto se desenvuelve en su mayoría durante de la noche, incluyendo exteriores donde quizás no contemos con muchas posibilidades de iluminación, trayectos en vehículos, entre otros. Sumado a esto, la montura

E de Sony junto con el adaptador a PL nos permite tener un catálogo bastante amplio en cuanto a ópticas se refiere. Otro de los factores que nos convenció para utilizar este modelo en específico es su gran capacidad en cuanto a rango dinámico, lo cual nos brindará una flexibilidad mucho mayor al momento de la post-producción.

Además, a lo largo de nuestro proceso académico hemos tenido la oportunidad de familiarizarnos con el ecosistema de Sony, para todo lo referente a este proyecto (teaser 1 y 2) hemos utilizado la Sony fx3, que es un modelo de menor categoría en referencia con la fx6, y si bien estas dos cámaras guardan cierta distancia la una de la otra, tenemos la ventaja de que sabemos a lo que nos estamos enfrentando en términos de flujo de trabajo, entendimiento del software de la cámara, manejo de la cámara en set, entre otros factores. Esta decisión nos acerca hacia un resultado más profesional, sin las complicaciones que representaría empezar desde cero con una de las cámaras líder de ARRI o RED, las cuales implican otro tipo de necesidades para ser operadas.

### Ópticas:

Lo que tenemos planeado para este apartado es utilizar lentes re-houseados (también conocidos como lentes re-acondicionados u ópticas vintage) que nos proporcionen una imagen que no esté centrada en la nitidez, sino en la búsqueda de la imperfección, queremos una imagen que desprenda carácter y no perfección, la aparición de cualquier tipo de aberración cromática o flares distintivos nos sirve para llegar a esa imagen sucia, deteriorada, que va completamente acorde a lo que se está contando, ese look descuidado va de la mano con este mundo corroído y desesperanzador.

Dentro de las posibilidades que estamos contemplado están:

Cooke cine varotal 25-250mm: Un lente zoom que nos permite abrir y cerrar el plano a nuestra conveniencia, es T.3.9, lo cual se alinea con nuestro requerimiento de poco bokeh, y además, produce el clásico efecto glow, que se conoce también como 'Cooke look' que se genera bajo condiciones de mucha luz, contribuyendo aún más al contraste de la imagen.

Carl Zeiss high speed TLS (35mm y 50mm): Lentes fijos re-houseados de montura PL, se caracterizan por ser propensos a cierto tipo de aberraciones cromáticas y flares distintivos.

Angenieux HR 7mm – 81mm: En un lente zoom par focal, bastante versátil, caracterizado por presentar aberraciones cromáticas en sus bordes y flares de arcoíris, es T 3.5 después de los 50mm, lo cual contribuye a nuestro objetivo de poco Bokeh.

### Iluminación:

Tenemos planeado utilizar luces led de la marca Nanlite, tales como el evoke 2.4, el evoke 1.2, la forza 720, 500, 300 y 60. Fueron escogidas por las siguientes razones; estas luces led producen una calidad de luz bastante pulcra, a cambio de un consumo eléctrico moderado en comparación con el tungsteno y el hmi, sumado a una diferencia de tamaño considerable y una amplia cantidad de modificadores de la luz disponible para estas luces, como lo son los parabolics, softbox, reflectores, proyectores, entre otros.

Esto pensado para los espacios más amplios, para los más pequeños, utilizaremos una maleta de asteras titan, y un juego de bombillos bulb de astera, para colocar estratégicamente en las luces prácticas dentro del cuadro para así poder tener un control total de su temperatura y de su intensidad. Todas las luces mencionadas anteriormente cuentan con la posibilidad de manipular su temperatura de color, intensidad, efectos, y en algunos casos, el color de la luz, brindándonos la posibilidad de manejar tener mucho más control sobre la imagen que se está produciendo en el set. Todo esto se complementará con el uso de marcos difusores para suavizar la textura de la luz y marcos (papillones) para negativizar y crear el contraste pertinente en cada escena.

### Referentes y su justificación:

Taxi driver (1976) es un referente vital para esta película, es un claro ejemplo en términos de la creación de una atmósfera que se vale de la penumbra para mantener el suspenso y la tensión frente a un suceso de desdicha irreparable. En esta película el uso de luces prácticas predomina en cada cuadro, dejando un espacio permanente para la oscuridad, el contraste y una calidad de luz suave que se posa sobre el rostro de los personajes constantemente. La luz de la ciudad permea constantemente lo que está sucediendo, y en numerosas ocasiones se encarga de dar ese look espontáneo y caótico, sin dejar de lado ese factor de credibilidad o realismo que justifica la presencia de estas y los colores que se van presentando. La

escena de la cafetería, la de la tienda donde Travis frustra un robo, e incluso la cacería del final, son referentes directos, en los que las luces particulares del lugar que parecieran estar colocadas ahí por la simple lógica de arrebatarse la oscuridad de un lugar, terminan otorgando un tono y un carácter mucho más oscuro, casi fúnebre a la narrativa.



Pura sangre (1982) más allá de ser un referente estético, es un referente en términos de atmósfera y de intención lumínica. En esta película pareciera que muchos de los espacios estuvieran iluminados única y exclusivamente con las luces prácticas del lugar, y aunque esta decisión a veces no otorgue el resultado más cosmético en casi ninguna ocasión, lo que sí hace es dotar de un carácter único a cada plano, donde la luz se presta para lo que sirve, para mostrar, para exponer, para dejar al descubierto algo que quizás de otra manera hubiera pasado desapercibido ante nuestros ojos, y esta intención que se le da, crea un toque narrativo que es bastante potente y que enriquece la historia en general. Poniéndolo en similitud con PERROS, la luz no tiene que estar pensada siempre bajo fines estéticos o de belleza, bajo significados para descifrar, la luz se torna en un llamado de atención para decirle al espectador que es lo que bajo ninguna circunstancia se le puede escapar, se torna en un acaparador de la atención absoluto.



Pixote (1980) es un referente que funciona tanto a nivel estético como de atmósfera, en esta historia plagada por la violencia, son bastante prominentes los planos cargados de contraste, tanto en el ambiente, como sobre el rostro de los personajes, jugando nuevamente con la idea de cómo la oscuridad se torna en un elemento abrasivo que termina por adherirse por completo en el destino de algunos pocos desafortunados. Aquí también encontramos ejemplos de cómo las luces prácticas (particularmente emanadas por objetos) se encargan

de pintar el cuadro con algún color en particular, simultáneamente con la presencia de las luces citadinas, y como en medio de esa oscuridad cotidiana recae un poder narrativo y estético que hace alusión a la melancolía y el pesimismo que nace en medio de la historia que se quiere contar.



Registro del trabajo realizado hasta el momento (teaser 1 y 2):

Teaser 1: <https://vimeo.com/1014444588?fl=pl&fe=sh>

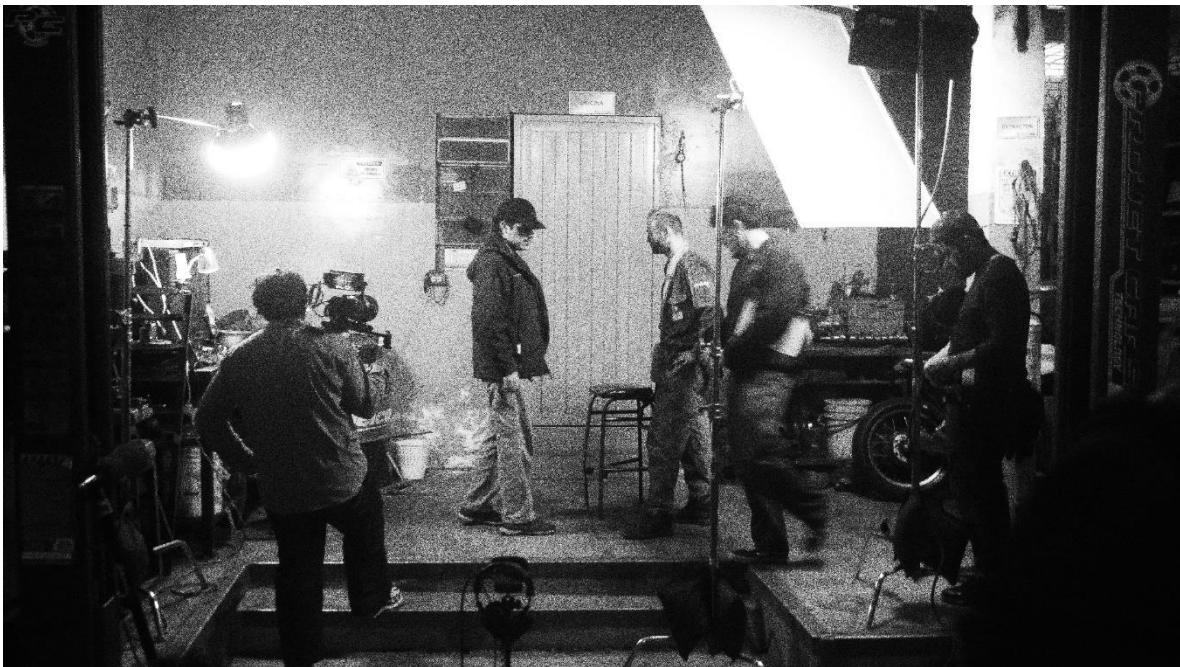
La primer materialización de este proyecto se dio alrededor de mayo del 2024, en ese momento se grabó una escena que se enfocaba en el eje central del cortometraje, el juego forzoso de una partida de ruleta rusa. En estas primeras imágenes, ya se podía evidenciar la intención respecto al uso de luces prácticas que sirvieran para iluminar toda la escena, y si bien, el resultado al que se llegó da juego con ciertas ideas que hoy se mantienen vigentes como el claroscuro, el contraste, y las luces de colores de ambientes donde se justifican, hace falta trabajar mucho más la uniformidad de la luz respecto a todo el espacio, puesto que había rostros donde la luz caía vagamente, y otros donde el foco era tan prominente que la imagen se terminaba sobreexponiendo por completo. Manejar diferentes calidades de luz era la consigna a alcanzar para la continuación del proceso en términos visuales.



Teaser 2: <https://vimeo.com/1120259913?share=copy>

Este teaser que fue rodado a finales de agosto de 2025, presenta una mejoría tanto estética como narrativa, pues la escena que se retrata es mucho más conceptual, quitando del eje central la trama y la tragedia, dejándonos con algo mucho más provocador, no es tan literal

para el espectador, sino que se centra en despertar emociones en él, en generar preguntas, en crear expectativa para lo que sigue. En términos lumínicos, el control sobre el esparcimiento y posicionamiento de la luz es mucho más consciente y no tan aleatorio como en el teaser anterior, si bien se pierde un poco la idea de la fidelidad ante la realidad que se gana al usar luces prácticas justificadas, se gana mucho en materia de pulcritud y manejo de la luz, el contraste que hay es mucho más suave, sobre todo en el rostro y cuerpo de nuestro protagonista, sin embargo, en el resto del espacio se logra evidenciar el juego que hay respecto a los términos, y como el privar ciertos espacios de luz mantiene la idea del contraste y por algunos instantes, el claroscuro. De aquí en adelante, lo ideal sería lograr integrar ambos conceptos, el de la aparición de luces prácticas en cuadro y el del manejo consciente de la luz sobre los personajes y el espacio.



### Conclusiones y pasos a seguir:

En términos de fotografía, esta película representa una serie de desafíos, que con el tiempo y con el acercamiento adecuado, hemos ido resolviendo puntualmente. Seguiremos en la búsqueda de técnicas que nos permitan ejecutar la propuesta de la manera más fehaciente posible. Actualmente estamos en contacto con diferentes casas de renta, con la finalidad de llegar a un acuerdo de co-producción que nos permita acceder a la cantidad de equipo suficiente para llevar a cabo la realización a cabalidad de todo lo que hemos pretendido a lo

largo de esta producción, nuestro objetivo es que todo lo hablado anteriormente pueda ser materializado y comprobado en la pantalla. A día de hoy, PERROS cuenta con un proceso creativo de más de un año y medio de trabajo constante, a lo largo del cual hemos tenido la oportunidad de poco a poco ir puliendo cada detalle, tanto a nivel de cabezas de departamento, como a nivel general de producción, todo esto con el fin de garantizar que su realización se lleve a cabo de la manera más profesional posible, manteniéndonos de manera fidedigna a la visión que compartimos como equipo desde un principio.



## Nota de Producción

El proyecto Perros se encuentra actualmente en fase de desarrollo avanzado. La escritura del guion comenzó en marzo de 2024, y desde entonces hemos trabajado en la creación de piezas que nos ayuden a definir el rumbo y significado del cortometraje. En mayo de 2024 realizamos un teaser atmosférico que, si bien representa una *versión desactualizada del proyecto* (ver teaser: <https://youtu.be/ptAc0DMxMMw>), resulta valioso para mostrar los primeros esbozos visuales y conceptuales de Perros. Es importante destacar que el tratamiento visual, narrativo y atmosférico ha evolucionado significativamente desde entonces, y este teaser es una muestra del recorrido que ha tenido el proyecto. Sin embargo, se realizó en agosto de 2025 el segundo teaser y es la versión **oficial** con la que el proyecto se ha movido por diferentes laboratorios, festivales, convocatorias y encuentros (ver teaser: <https://vimeo.com/1120259913?share=copy>) Este cortometraje es una tesis de grado de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, perteneciente a la carrera de Cine y Televisión. Gracias a este contexto académico, el proyecto ha contado con el acompañamiento y la retroalimentación de profesores, quienes han contribuido significativamente al desarrollo conceptual de la obra.

Además, Perros fue parte de la convocatoria y laboratorio BOGOSHORTS IN VITRÍO, donde logró llegar a la etapa final de pitch, recibiendo valiosas retroalimentaciones de directores y productores reconocidos en la industria audiovisual. Fue parte de crossroads en BAM, fue parte del encuentro nacional de productores audiovisuales universitarios en el marco del festival equinoccio de la universidad nacional, el cual el proyecto fue premiado con asesorías legales y premios en asesorías de guion, de montaje y de carpeta de producción, siendo reconocido con el tercer puesto a nivel nacional, el proyecto también fue seleccionado para el BIFF en los talleres de producción ejecutiva y se sigue enviando a diferentes espacios. Perros tiene el potencial de atraer a un público adulto entre 20 y 50 años, especialmente aquellos que han vivido en Bogotá y tienen afinidad por el cine de terror o propuestas visuales oscuras. La representación de una Bogotá clandestina y desoladora buscan captar la atención de este público, al tiempo que explora una reflexión universal sobre nuestra naturaleza violenta desde una mirada existencial. Con Perros no pretendemos ofrecer afirmaciones ni respuestas. Por el contrario, buscamos preguntas que generen otras nuevas, abriendo un diálogo sobre la exploración temática y conceptual de la naturaleza violenta que nos rige. Sin adoptar un bando moral, buscamos confrontar al espectador

—y a nosotros mismos— con esa naturaleza que arde en nuestro interior, esos instintos reprimidos que todos compartimos. Al mismo tiempo, cuestionamos nuestro papel en una sociedad cada vez más deshumanizada y desensibilizada. Nos planteamos como Perros, una jauría corroída por la codicia y la ambición, luchando por prevalecer por encima de todo y de todos. Para fortalecer esta presentación, queremos destacar que Perros ha evolucionado gracias a un trabajo constante de exploración visual y conceptual. Estamos abiertos a colaboraciones creativas, apoyo financiero y alianzas que nos permitan potenciar la propuesta narrativa y estética del proyecto. Nuestro enfoque es claro: garantizar que cada elemento de la producción refleje la atmósfera que hemos venido trabajando, y que el resultado final impacte tanto a nivel emocional como visual. Si deseas conocer más sobre el proyecto o explorar formas de participar, estamos dispuestos a dialogar y construir nuevas oportunidades. En cuanto a nuestras fortalezas de producción, Perros aborda temas oscuros y realistas como la violencia, la desesperación y la supervivencia, en sintonía con las tendencias actuales del consumo audiovisual. Su historia, profundamente bogotana, conecta con un público local que se identifica con estas problemáticas y con la crudeza de su narrativa, lo que genera una conexión emocional y social más profunda. Además, contamos con el respaldo de la Universidad Jorge Tadeo Lozano para el uso de equipos técnicos, lo que reduce significativamente los costos de producción. Nuestra estrategia de distribución y promoción contempla la participación en festivales de cine nacionales e internacionales, complementada con una campaña digital activa en redes sociales y plataformas audiovisuales para generar expectativa. También realizaremos proyecciones comunitarias en zonas de Bogotá como Ciudad Bolívar, Usme, Bosa y Suba, acercando el cortometraje a públicos que no suelen acceder a espacios culturales convencionales, fomentando así la inclusión y el diálogo social. Actualmente, buscamos financiamiento para llevar a cabo la producción del cortometraje. Nuestro objetivo es consolidar los recursos necesarios para garantizar un rodaje exitoso y una postproducción de alta calidad que refleje la atmósfera y la esencia que queremos transmitir con Perros. La productora Rompecabezas fue creada para gestionar la producción de Perros, pero también se ha convertido en un espacio de exploración visual y narrativa. Como productora independiente, Rompecabezas también ha contribuido financieramente al desarrollo del proyecto, demostrando nuestro compromiso con la realización de Perros y su potencial impacto narrativo y visual. El proyecto está dirigido por José Luis Tovar y producido por Alejandro Linares, cuyas trayectorias profesionales se detallan en las hojas de vida adjuntas. El

cronograma detallado del proyecto también se encuentra en la información adjunta a la convocatoria, y planeamos entregar este proyecto a finales de este año.

## **PÚBLICO OBJETIVO**

Si bien consideramos que la historia de PERROS puede alcanzar un espectro amplio de espectadores entre los 20 a 50 años aproximadamente, es verdad que puede encontrar un nicho específico en un público joven (20-30 años) que haya residido toda su vida o gran parte de ella en Bogotá, que tenga inclinación por el consumo de cine de terror, que, si bien el cortometraje no busca enmarcarse en este género, a muchos les puede llamar la atención la construcción de una Bogotá clandestina, oscura, con todo lo que ello implica, ver esos escenarios cotidianos subvertidos en un entorno tétrico y desolador, que es una de las apuestas del cortometraje. Así mismo, estos factores estéticos y geográficos no tienen por qué ser el único punto de interés. Como comentaba en la motivación, partimos de un contexto específico para hacer un comentario universal, las temáticas y exploración sobre nuestra naturaleza violenta desde un enfoque existencial pueden despertar la atención de diversos sectores.

Un público con una cultura cinematográfica desarrollada puede encontrar interés al buscar una voz autoral en el cortometraje mediante su exploración temática, también debido a que este en principio planea moverse en distintos ambientes festivaleros a nivel local, nacional e internacional. Esto no debe encontrarse como un limitante para que otros públicos diversos puedan entrar a la discusión sobre el cortometraje, ya que este en sí mismo se concibe como uno accesible para cualquier espectador, tenga o no una formación cinematográfica, eso no impide el disfrute y consumo del mismo. Queremos llevar esta conversación a todos los espacios posibles, el cortometraje y su exploración pueden resonar en muchas personas, sin importar sus etnias, poblaciones, estratos socioeconómicos y demás. Llevar el corto a distintos espacios nos permite el ejercicio de un diálogo más plural, una conversación que se retroalimenta desde distintas perspectivas.

Entonces, siendo conscientes de que delimitamos nuestro público como uno adulto, rondando entre 20 y 50 años, con un interés por el cine y perteneciente a ciertos nichos, igual afirmamos a PERROS como un cortometraje accesible para un público muy amplio, cinéfilo o no, bogotano o no, colombiano, extranjero, adulto o joven. En cada uno puede resonar la temática a abordar,

puede aportar a la conversación y ayudarnos a complementar este ejercicio que más allá de su realización, propone una conversación que sea plural y se aleje de un elitismo intelectual y cinematográfico.

### **Conexión y relación de la temática con el público objetivo.**

El cuestionamiento que construye el cortometraje pretende que, a partir del enfrentamiento con una narrativa cruda y visceral, se asome una duda existencial ¿Es imposible pensar una sociedad mejor? Conscientes de los horrores que ocurren en el mundo, en nuestro propio país, dónde hemos construido una relación distante e insensibilizada, ante la naturaleza cíclica de nuestra violenta historia, buscamos embarcar a nuestro espectador en un thriller emocionante, con tintes tétricos, nutrido de la idiosincrasia de nuestro país, que lo lleve al borde de sus nervios, al tiempo que lo interpelamos con las distintas preguntas que planteamos. Ofreciendo también una perspectiva desde nuestro contexto, que permita explorar las formas de representación de nuestra capital colombiana, aportando a este imaginario cinematográfico que se construye de la misma, no solo desde lo que se percibe en esta, sino también desde lo que puede enunciar al mundo entero como ciudad y escenario narrativo.

### **Plan de acercamiento con el público objetivo.**

Debido a que la naturaleza de nuestro proyecto está enfocada en un público joven, nosotros estamos realizando diferentes actividades y espacios culturales enfocadas en el interés de esta población.

Tomamos la iniciativa de crear una línea gráfica integrada por distintas ilustraciones creadas por artistas emergentes bogotanos, estas están enfocadas completamente en la historia de la obra, distintas escenas y sus personajes. Con estas piezas queremos realizar varios productos como Tote bags, postales, stickers, prints y zines, estos estarán disponibles a la venta. Con esta iniciativa buscamos que las ganancias sean un aporte para la producción de la obra, pero, al mismo tiempo, queremos que el público tenga una pieza de PERROS.

De la misma forma, estamos trabajando en la creación de una feria cultural donde diferentes artistas puedan vender sus ilustraciones, ropa, zines, esculturas, joyería, entre otros. Dentro de esta feria queremos realizar un reconocimiento de la nueva generación emergente de cineastas colombianos, creando una curaduría para una exhibición pública y gratuita de diferentes cortometrajes, fashion films y animaciones, en su mayoría de estudiantes de últimos semestres y nuevos profesionales.

Estas estrategias las creamos con el propósito de promocionar nuestro cortometraje y que llegue a nuestro público objetivo por medio de los espacios que estas nuevas generaciones están creando y consumiendo.

## **Estrategia de Circulación para el Cortometraje *Perros***

Basándonos en nuestro público objetivo, nuestra intención con *Perros* es que sea un proyecto que genere un espacio de reflexión. Con el apoyo de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, buscamos que nuestro impacto cultural se extienda a espacios académicos que permitan cuestionar las lógicas que rigen nuestro comportamiento humano.

No obstante, no queremos que *Perros* se limite únicamente al ámbito académico. Es una historia universal que, con el respaldo de casas culturales, espacios de proyección independientes y colectivos locales, podrá llegar a un público más amplio interesado en cuestionar las dinámicas del mundo en el que vivimos.

Nuestro propósito es aportar a la cultura local, formando públicos que se interesen en la reflexión y el debate. No pretendemos ofrecer respuestas, sino invitar a la audiencia a detenerse y cuestionar estas dinámicas que nos afectan a todos.

Dado que nuestra historia se desarrolla en Bogotá, es fundamental que el cortometraje no se quede solo en la pantalla. Nuestro objetivo es convertir *Perros* en un proyecto transmedia, expandiendo su presencia en el mundo digital y apropiándonos del espacio público como parte de nuestra estrategia de circulación. En este sentido, hemos creado la productora audiovisual Rompecabezas, cuyo proyecto principal es *Perros*. A través de sus redes sociales en Instagram y TikTok, planeamos expandir el universo del cortometraje explorando sus personajes, espacios y atmósferas. Queremos que el público no solo interactúe con la película, sino que también participe en la experiencia en entornos digitales.

Con el apoyo de la Universidad Jorge Tadeo Lozano y del Festival Universitario Eureka—donde el productor de la película es jefe de comunicaciones—buscamos generar espacios de proyección dentro y fuera del marco del festival, ampliando el debate y la reflexión en torno a la película.

En cuanto a su recorrido en festivales, nuestro foco principal será Colombia y Latinoamérica. A

nivel local, apostamos por festivales como BOGOSHORTS—donde *Perros* ya pasó por el laboratorio In Vitro—y Bogohorror, festival en el que el director ya ha participado con otros cortometrajes.

A nivel nacional, planeamos postular *Perros* a festivales que compartan el género y visión del proyecto, entre ellos:

- **Festival de Cine Corto de Popayán**
- **Festival de Cine Corto de Medellín**
- **BIFF 10 - Bogotá International Film Festival**
- **Échele Cabeza Psychoactive Short Film Festival**
- **63° FICCI - Festival Internacional de Cine de Cartagena de Indias**
- **BOGOSHORTS 2026 (DONDE QUEREMOS QUE SEA EL ESTRENO)**

En el ámbito latinoamericano, nuestra intención es llegar a festivales reconocidos con categorías de cortometrajes, como:

- **Festival Internacional de Cortometrajes de São Paulo**
- **Festival Internacional de Cine de Guadalajara (FICG)**
- **Festival Internacional de Cortos de Buenos Aires (FICBA)**
- **Festival Internacional de Cine en Morelia (FICM)**

**Si bien esta es la ruta propuesta, ya se está realizando una búsqueda de distribuidores que les interese ser parte del proyecto, para que nos ayuden a encontrar espacios donde el corto pueda resonar.**

Si el presupuesto y el enfoque del proyecto lo permiten, también contemplamos la posibilidad de enviar *Perros* a festivales en Europa, aunque nuestro principal objetivo es consolidar su presencia en festivales locales y latinoamericanos.

### **Estrategia de Promoción**

Queremos que la promoción de *Perros* esté alineada con su naturaleza transmedia. Nuestra estrategia incluye la expansión del universo narrativo a través de la productora y alianzas con medios digitales locales. Buscamos que esta expansión sea en sí misma una forma de publicidad. Además, consideramos fundamental la apropiación del espacio urbano mediante intervenciones como murales, material gráfico (pósters y carteles) y campañas que generen una conversación orgánica sobre la película.

Nos interesa aliarnos con medios jóvenes apasionados por el cine y con espacios universitarios y académicos que puedan amplificar el impacto del cortometraje.

Bogotá no es solo el escenario de *Perros*; es un personaje más en la historia. Por eso, su promoción debe integrarse a la ciudad, generando una narrativa transmedia que, por sí sola, comunique qué es *Perros* y qué representa.

## **Estrategia de comunicaciones y transmedia**

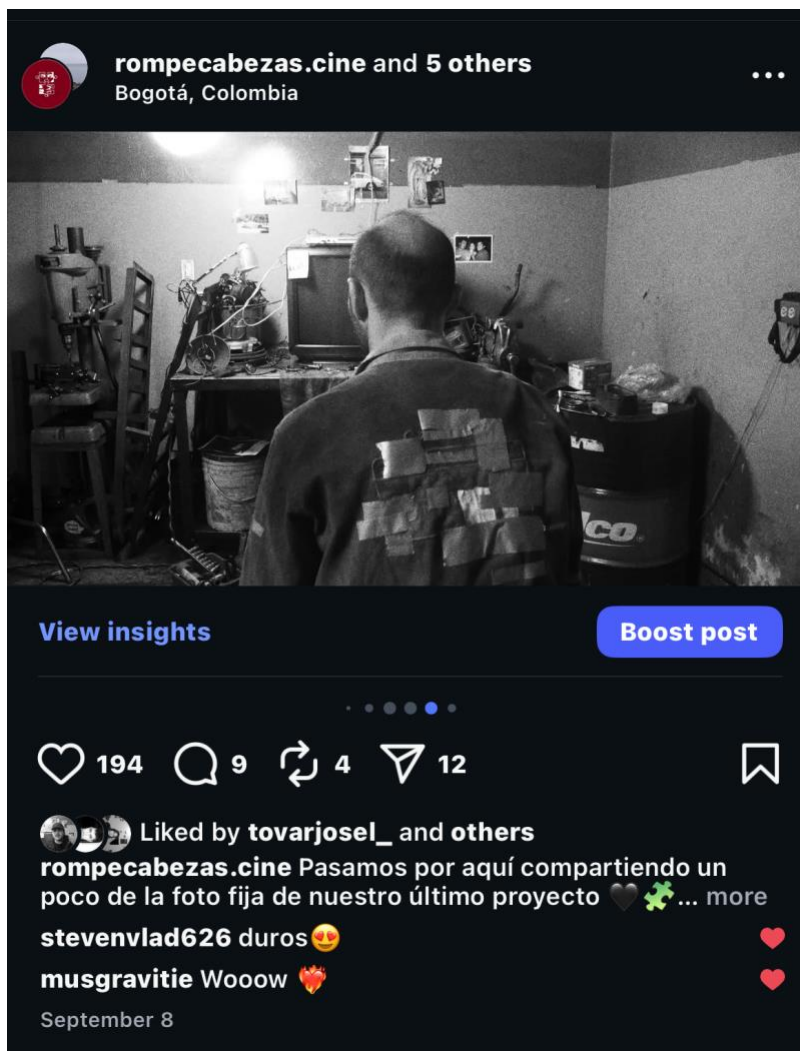
El propósito de esta estrategia es que *Perros* no se limite únicamente a la pantalla, sino que logre expandirse hacia otros espacios de circulación y diálogo. Desde su desarrollo hasta su distribución, el proyecto busca sostener un intercambio constante con el público, propiciando reflexiones en torno a las dinámicas sociales que se denuncian en el cortometraje.

El proyecto surge en el marco académico de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, donde ha transitado por distintos espacios formativos, culminando como tesis de grado. Paralelamente, ha participado en laboratorios, festivales y convocatorias profesionales, lo cual ha permitido un acercamiento temprano a audiencias potenciales y a la industria audiovisual. Sin embargo, el objetivo final no se restringe a esos espacios institucionales, sino que busca llegar a un público más amplio. Para ello, consideramos fundamental generar alianzas con artistas interesados en el proyecto, ya que la transmisión del mensaje no debe recaer únicamente en el equipo de realización. Como jóvenes cineastas y creadores, reconocemos la importancia de articularnos con otros actores culturales para potenciar el alcance de la obra.

La estrategia contempla acciones en el ámbito digital, analógico y en espacios híbridos que permitan la convergencia de ambos lenguajes, como lo será una feria cultural. Este enfoque transmedia responde a la necesidad de expandir la narrativa del proyecto, amplificando su resonancia y fortaleciendo los vínculos con las audiencias.

Estrategia digital

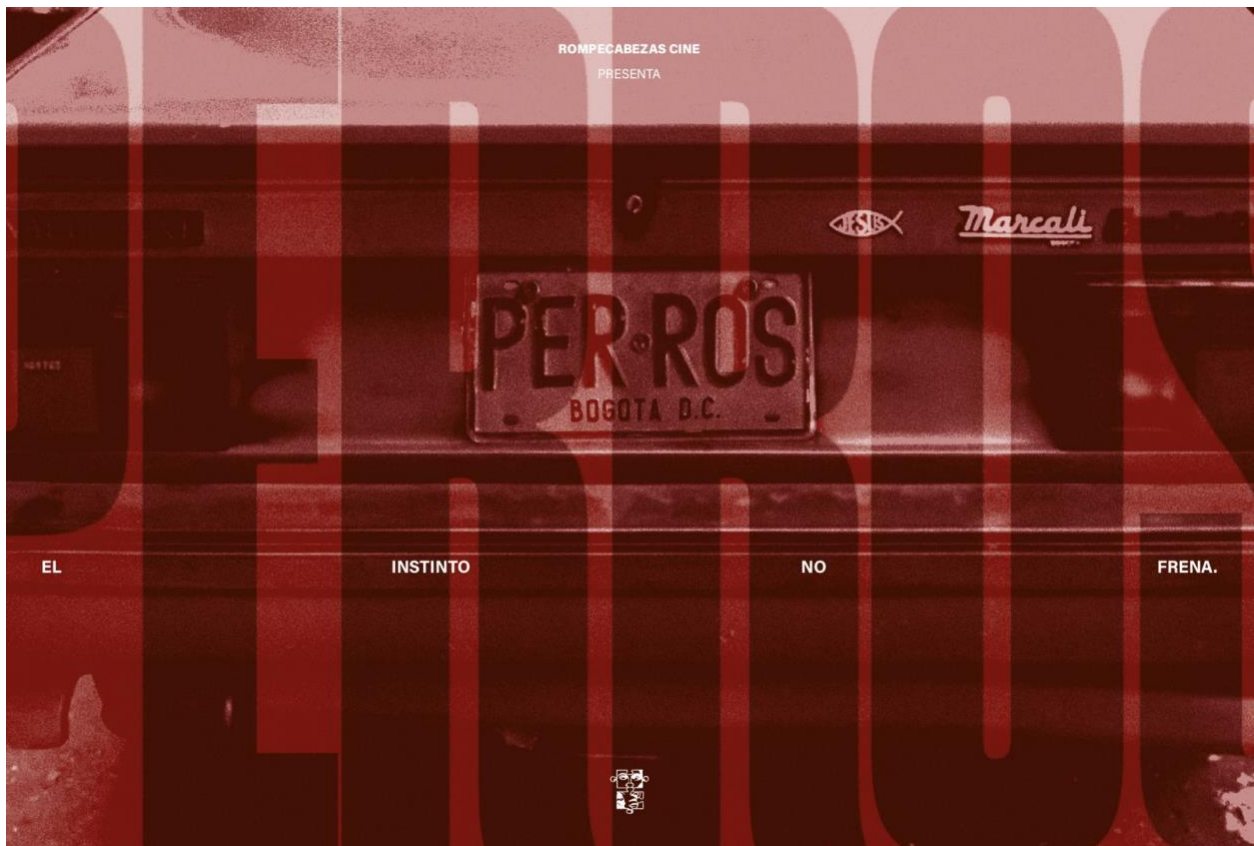
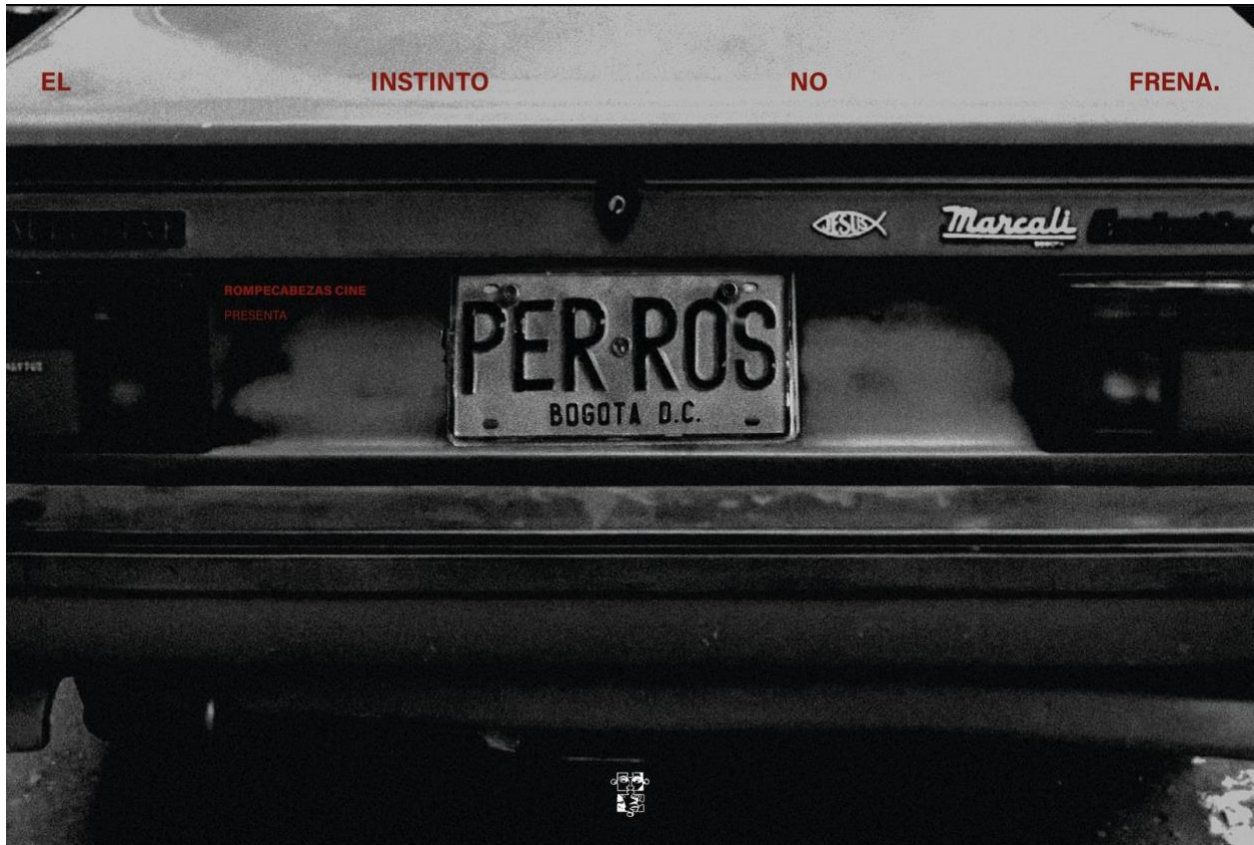
En el marco del desarrollo de *Perros* se han producido dos *teasers*. Estos materiales no solo han contribuido a la búsqueda narrativa y atmosférica del proyecto, sino que también han generado material gráfico —fotografías fijas, *frames* y piezas visuales— utilizado para activar la circulación digital. Dicho contenido se ha difundido en redes sociales mediante nuestra productora Rompecabezas (fundada por José Luis Tovar, Alejandro Linares Rosas y Camilo Cortez), permitiendo conectar con un público que comparte afinidad estética con la propuesta y, en consecuencia, consolidar una comunidad interesada en el proyecto.



Asimismo, nos hemos aliado con la artista gráfica Rafaela Gallego, con quien hemos expandido la visión visual del proyecto. De su mano hemos comenzado a explorar diseños de afiches y prototipos de piezas gráficas que circularán en medios digitales, contribuyendo tanto a la promoción del cortometraje como a la difusión de eventos de financiamiento (como fiestas y

ferias). Estéticamente, la propuesta se orienta hacia la exploración de texturas rugosas, atmósferas urbanas y la representación de una Bogotá oscura y contradictoria.

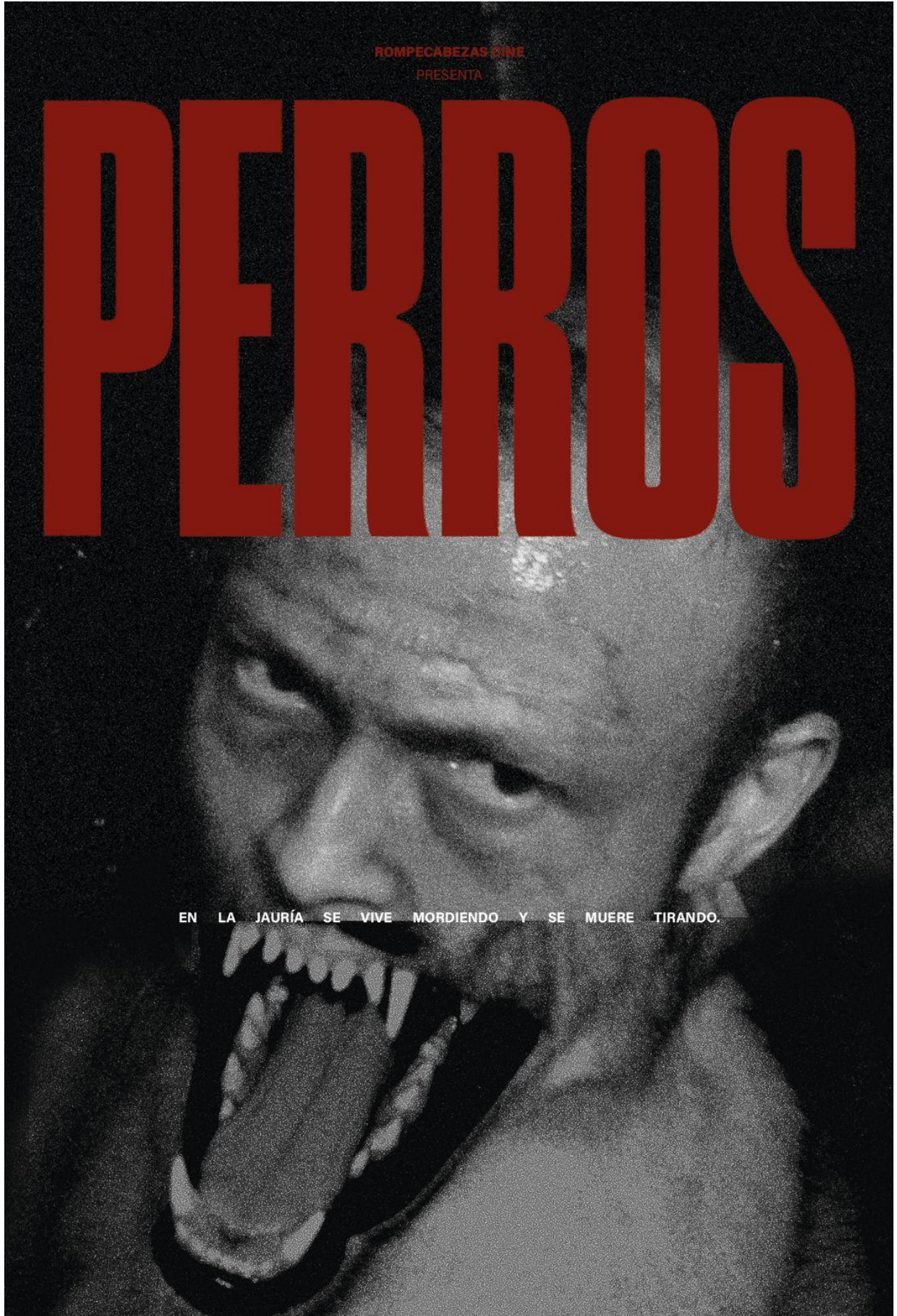




ROMPECABEZAS CINE  
PRESENTA

# PERROS

EN LA JAURÍA SE VIVE MORDIENDO Y SE MUERE TIRANDO.



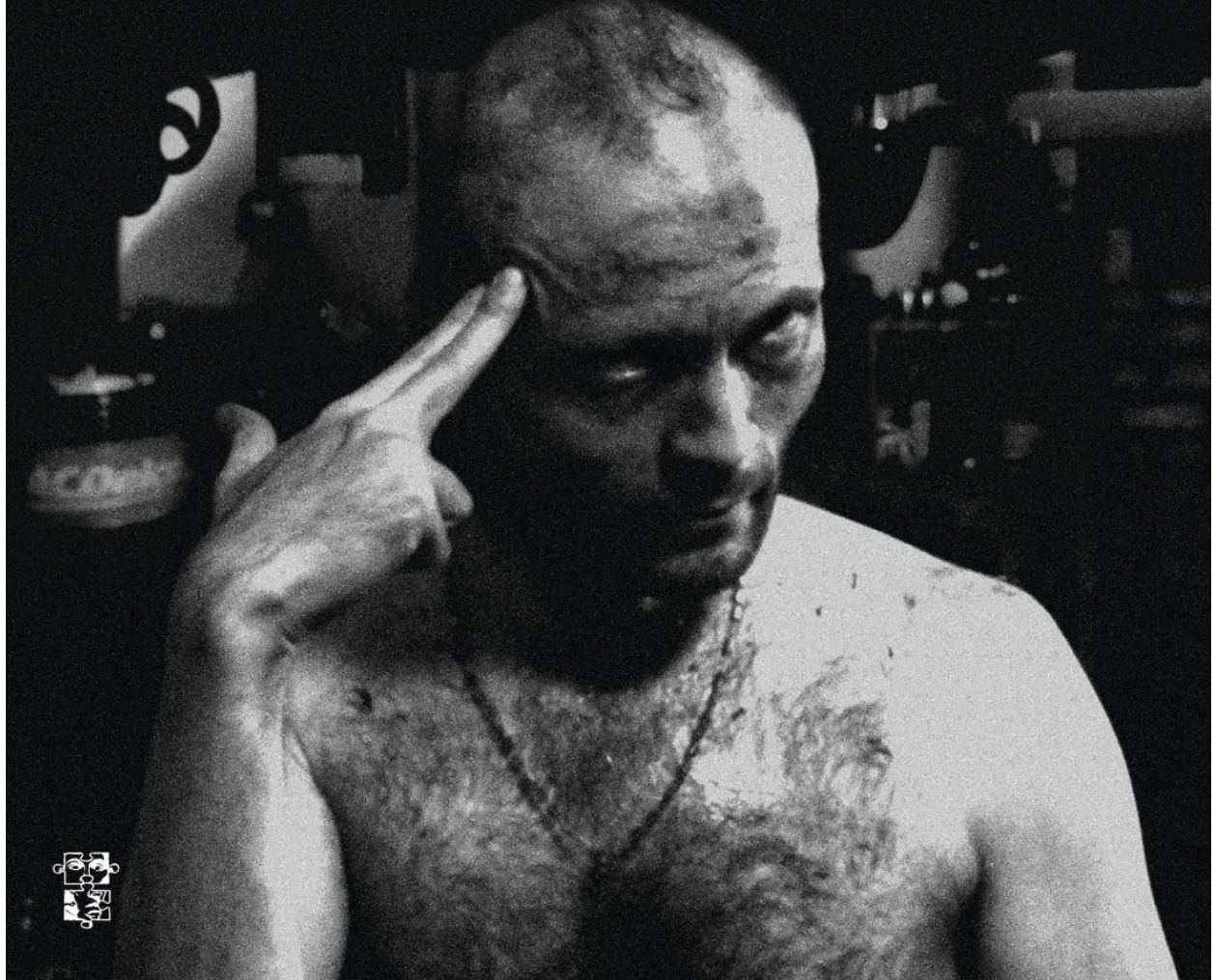
ROMPECABEZAS CINE

PRESENTA

# PERROS

JUGAR A MORIR

JOSÉ LUIS TOVAR Director. ALEJANDRO LINARES ROSAS Productor.  
SOFÍA SÁNCHEZ Productora Ejecutiva. CAMILO CORTES Productor de Campo.  
GABRIELA MORALES Direccion de Arte. SAMUEL CORDERO Direccion de Foto.



# PERROS

JOSÉ LUIS TOVAR director. ALEJANDRO LINARES ROSAS productor.  
SOFÍA SÁNCHEZ productora ejecutiva. CAMILO CORTÉS productor de campo.  
ROMPECABEZAS CINE



De la mano de Rafaela Gallego es que estas piezas han llegado a la realidad, no solo los primeros acercamientos a lo que queremos que sean el poster si no piezas que planeamos mover digitalmente activando los públicos y haciéndolos conectar con la estética única.

Además, también la creación de imágenes promocionales para la fiesta de recaudación de fondos del cortometraje



## Estrategia analógica

La colaboración con artistas de distintas áreas ayuda a que Perros se vuelva más rico y profundo. Cada persona aporta una forma distinta de mirar y de crear, ilustradores y diseñadores suman ideas, texturas, ritmos y símbolos que abren nuevas lecturas del proyecto. No se trata de “decorar” la película, sino de agregar capas de sentido que hacen que la historia conecte mejor con el público. las alianzas abren puertas a nuevos públicos, espacios de exhibición y redes. Artistas y colectivos traen sus comunidades y permiten que Perros circule más allá de la pantalla, en la ciudad, sin perder su esencia. Es por esto por lo que, en el plano analógico, hemos establecido colaboraciones con artistas como Al.bareto y Monstra, quienes han realizado ilustraciones inspiradas en el proyecto. Sus visiones, aunque diversas, se articulan con la estética que proponemos, ampliando así la narrativa visual de *Perros*.

A continuación @al.bareto

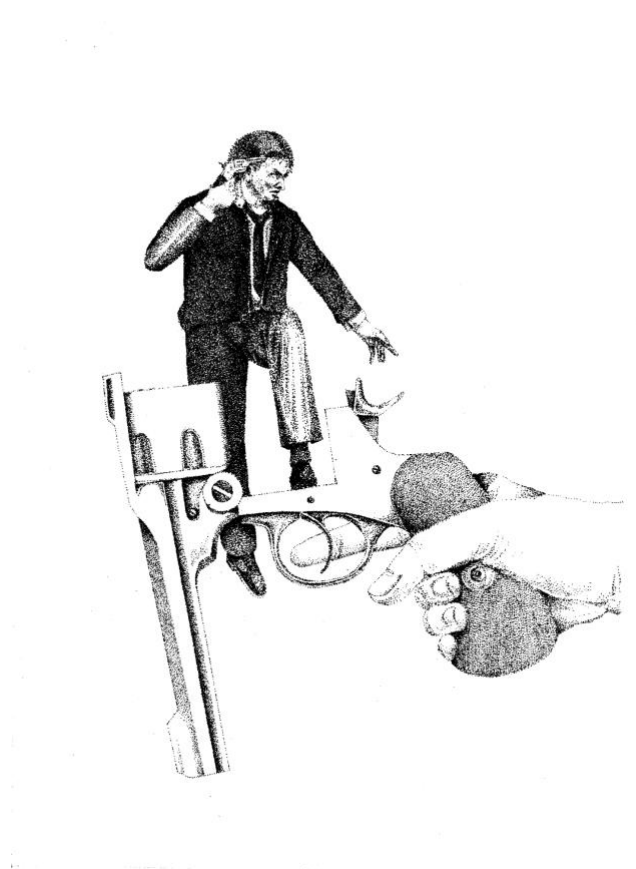
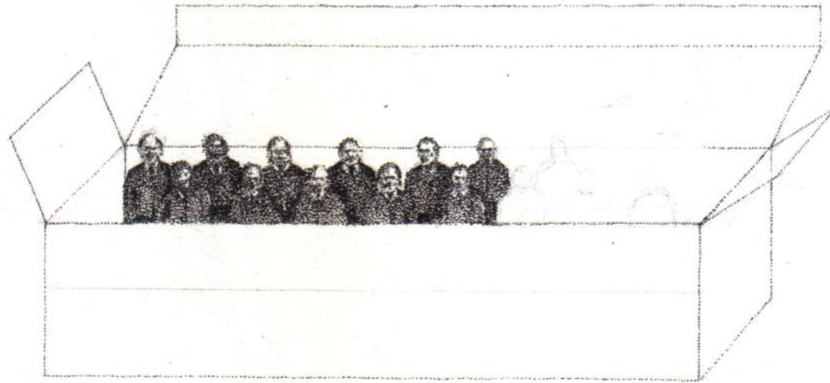
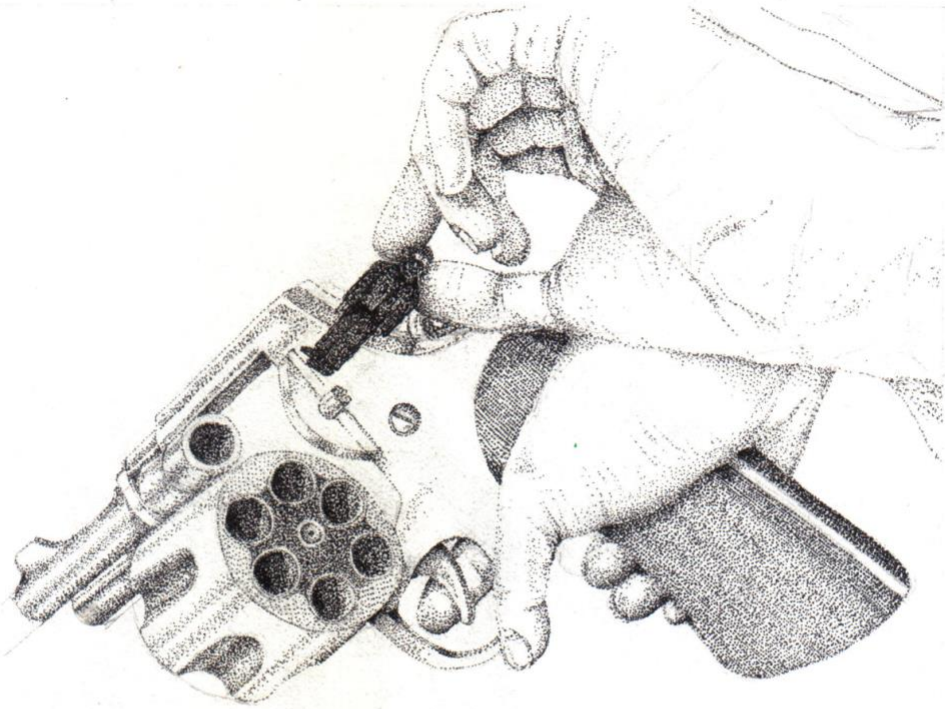


Ilustración elegida para ToeBags

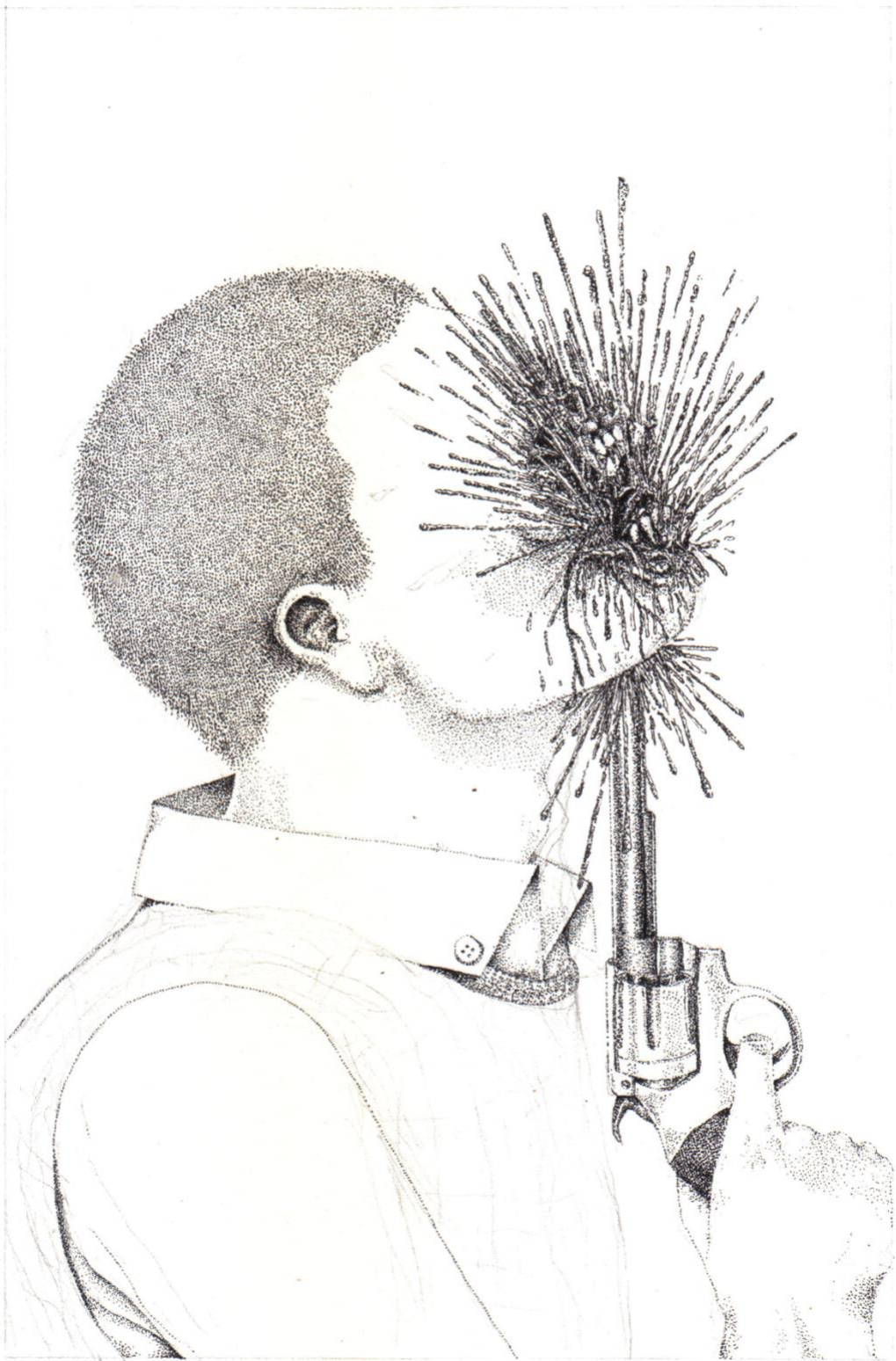
SS Aceto

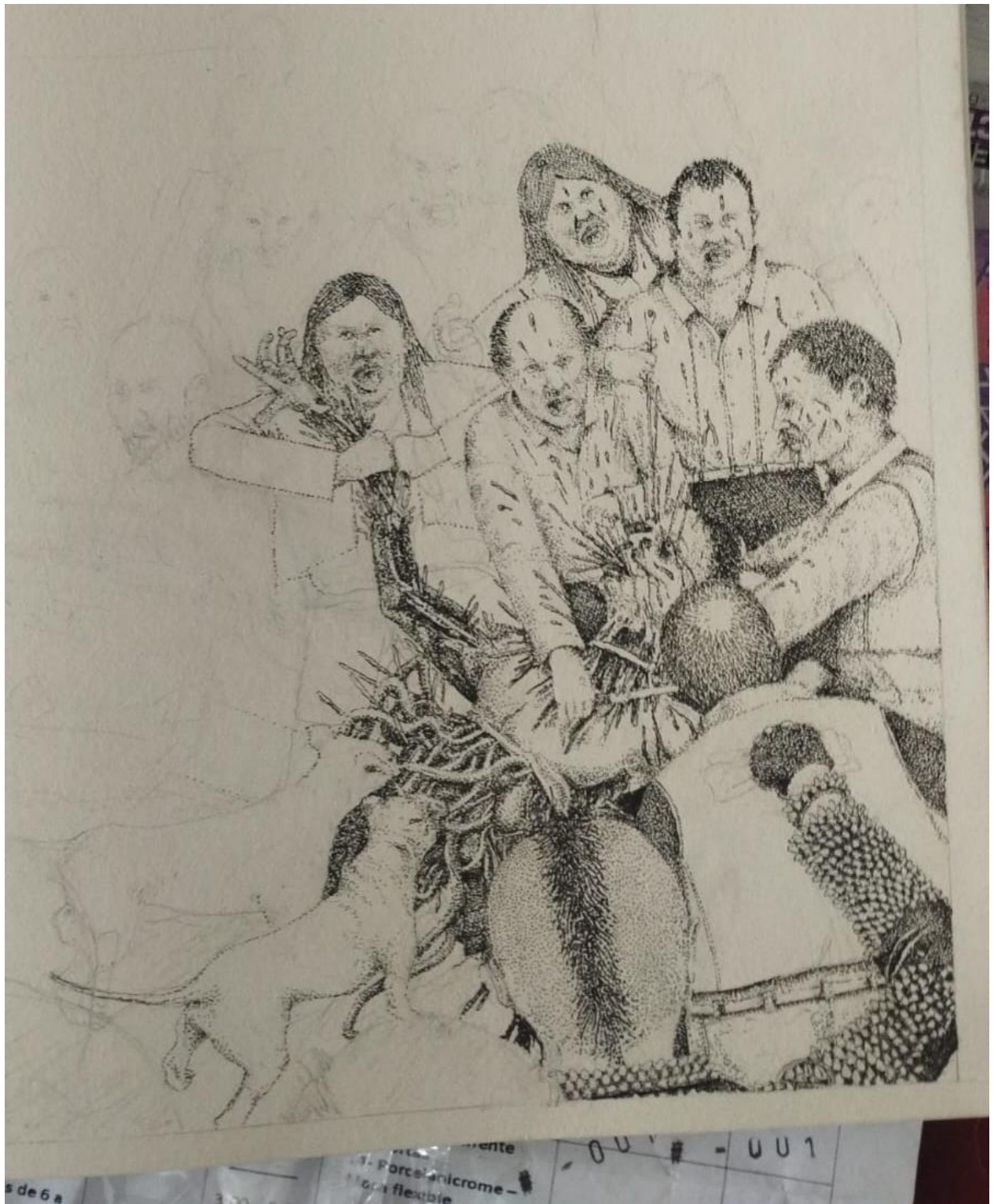
"Keros" + 1



"Pence"

Boyle 10





Boceto de la ilustración que se usara para afiches

A continuation: @monstra



Ilustración elegida para logo de PERROS





PERROS

Imagen seleccionada para usar en postales y crowdfunding.

Estas piezas gráficas se integran a un plan de circulación material que contempla su impresión en productos como *postales*, stickers y tote bags, buscando no solo apoyar financieramente al cortometraje, sino también brindar al público la posibilidad de apropiarse de una pieza tangible vinculada a la obra. Acá se ve ejemplo de cómo la expansión grafica está actualmente en curso.



Lo ideal es que todas las piezas graficas puedan estar en los diferentes formatos análogos que proponemos, estas piezas visuales van a estar impresas en postales, stickers y afiches las cuales tendrán información sobre el cortometraje. Ejemplo estas postales que nos han servido como carta de presentación en los festivales, eventos y laboratorios en los que ha estado el proyecto.



## Feria

En síntesis, lo análogo no solo amplían la circulación de *Perros* fuera de la pantalla, sino que restituyen prácticas de contemplación y diálogo. A partir de este enfoque, proponemos un dispositivo curatorial propio: **la Feria**.

Como desarrollo natural de los espacios análogos descritos, **la Feria** se concibe como un contra-dispositivo frente a la lógica de consumo acelerado de imágenes propia de la digitalizada. Su propósito es **reinscribir la experiencia estética en un entorno situado, corporal y comunitario**, donde la circulación de obras y saberes ocurra a un ritmo que favorezca la contemplación, la conversación y el cuidado de lo común.

Vivimos en una época en la que vemos imágenes todo el tiempo y muy rápido. Las plataformas digitales invitan a pasar de una imagen a otra sin pausa, lo que reduce el espacio para contemplar y sentir la obra con calma. La feria nace como respuesta a esa velocidad: un encuentro presencial y comunitario donde el arte se vive con tiempo, cercanía y conversación.

Buscamos que distintas disciplinas como el cine, música, ilustración, fotografía y diseño vuelvan a conectarnos con la experiencia estética, con los afectos y con el diálogo entre personas.

La programación reunirá proyecciones curatoriales acompañadas de breves presentaciones y conversatorios para pensar nuestra relación con las imágenes: cómo las consumimos, cómo nos afectan y qué memorias activan. El cierre será un toque musical que invite a la celebración colectiva; será la única actividad paga, mientras el resto del programa tendrá acceso libre. Además, contaremos con un corredor expositivo de artistas independientes y con stands de proyectos de moda y objetos impresos que privilegien procesos autorales y, de ser posible, criterios de sostenibilidad. La idea es un recorrido pausado, con información clara, que facilite la apreciación de las obras y el intercambio con sus autores.

Para la visibilidad y promoción, consolidaremos una línea gráfica coherente con la estética del proyecto, con póster oficial y piezas derivadas. Produciremos dos *spots* publicitarios en *mixed media* para circular en redes propias y de aliados, y realizaremos la cobertura audiovisual del evento para un *aftermovie* y materiales de memoria. Buscaremos alianzas con colectivos culturales y festivales para fortalecer la curaduría y ampliar públicos de forma pertinente; también invitaremos a creadores de contenido afines, priorizando la relación genuina con la propuesta.

En lo operativo cuidaremos la coherencia temática (imagen, tecnología, afectos, ciudad), la diversidad de lenguajes y la accesibilidad del público (señalética sencilla, glosarios breves y mediación). Procuraremos materiales responsables en el montaje y el *merch*, y medidas básicas de cuidado: aforos, niveles sonoros adecuados y protección de las obras. Al final, evaluaremos con indicadores simples —asistencia, participación, ventas y respuestas del público— y un informe de cierre con memoria curatorial, registro fotográfico y *aftermovie*. Con esta feria queremos recuperar el tiempo y la atención para el arte, y fortalecer un tejido comunitario que complemente lo digital con encuentros reales y significativos.

# REFE RENTES

Para la feria de recaudación de fondos cortometraje PERROS

## FERIA BARATE

1. Parece dibujo a mano mal hecho, alusión a mercadillo de pulgas con info sencilla y colores vibrantes

2. Dibujo pero mas sencillo, podría ser el perro del logo o una silueta, más sobrio pero con la vibra de poster punk hecho a mano

3. A modo de collage, ansatz para fotogramas de la película incluyendo elementos gráficos como la estética que

4. Parecido a un ticket de fila o una bolsa vieja de cine, conectando con la idea del plan y a cine, teniendo un turno para esperar en fila por el corto jiji

5. Que no sea vista como un poster normal, anuncios que se quitan a modo de invitar a la gente a ser parte del proyecto apoyándolo en la feria

6. Solo tipográfico, un sentir más formal sin necesidad de ser serio, uno que otro elemento gráfico, podría verse como un guión

7. Idea de anotaciones en un guión, de una producción en proceso

8. Elegir una fotografía del corto, manipulación leve de color y textura junto a cuestiones tipográficas. Mantener la vibra formal con elementos dibujados a modo de anotaciones

9. CLEAN LOOK

10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18.

## MOCK UP TICKET

13. 14. 15.

# CRONOGRAMA PERROS

	Fecha de inicio	Actividad	Descripción
Semana 1	13 de octubre	Envío de documentos Administrativos	Preparar y enviar todos los documentos requeridos al ser ganadores de la convocatoria
Semana 1	13 de octubre	Creación de carpetas de producción	Organizar digitalmente la documentación del proyecto para facilitar el acceso.
Semana 1	13 de octubre	Revisión de documentos	Dar seguimiento al estado de los documentos enviados y realizar correcciones si es necesario.
Semana 2	20 de octubre	Definición del equipo creativo	Reafirmar la cabezas de departamentos ya previamente establecidos
Semana 2	20 de octubre	Búsqueda de locaciones preliminares	Realizar scouting a las locaciones PRE-seleccionadas desde el desarrollo
Semana 2	20 de octubre	Crear convocatoria para Castings	Crear el poster de convocatoria y mandarlo a agencias de castings y redes sociales.
Semana 2	20 de octubre	Desglose del guion	Realizar el desglose de guion por departamentos.
Semana 3	27 de octubre	Reunión de planificación inicial	Reunión con todo el equipo para definir el plan de trabajo detallado.
Semana 3	27 de octubre	Definición de necesidades técnicas	Identificar requerimientos técnicos para cada escena del proyecto.
Semana 3	27 de octubre	Revisión de necesidades de arte	Definir materiales, props y mobiliario necesario para las escenas y realizar re ajustes presupuestales si es necesario
Semana 4	3 de noviembre	Busqueda del equipo tecnico	Confirmar la contratacion de los tecnicos preseleccionados desde el desarrollo e iniciar la busqueda de el equipo faltante
Semana 4	3 de noviembre	Identificación de proveedores	Contactar empresas de alquiler de equipos, catering y transporte.
Semana 4	10 de noviembre	Propuestas de departamenots	Crear la propuesta visual del proyecto: vestuario, arte, maquillaje, etc.
Semana 5	17 de noviembre	Definición del plan de vestuario	Identificar los requerimientos de vestuario según personajes y escenas.
Semana 5	17 noviembre	Diseño del plan de maquillaje	Definir los estilos de maquillaje para cada personaje.
Semana 5	17 de noviembre	Elaboración de cronograma de ensayos	Planificar fechas, horarios y espacios para los ensayos.
Semana 5	17 de noviembre	Casting	Realizar audiciones para seleccionar al elenco del cortometraje.
Semana 5	17 de noviembre	Elegir locaciones	Seleccionar las locaciones
Semana 6	24 de oviembre	Documentación técnica de locaciones	Fotografiar y registrar datos técnicos de cada locación para el diseño del plan de rodaje.
Semana 6	24 de noviembre	Permisos de rodaje	Gestionar los permisos necesarios para grabar en las locaciones seleccionadas.
Semana 7	1 de diciembre	Gestión de seguros	Contratar seguros para el equipo técnico, elenco y equipos.
Semana 7	1 de diciembre	Confirmación de actores	Contactar a los actores seleccionados y realizar los contratos
Semana 8	8 de diciembre	Construcción de escenografía	Crear y montar elementos de escenografía necesarios para el rodaje.
Semana 8	8 de diciembre	Pruebas de vestuario y maquillaje	Realizar pruebas con los actores para ajustar vestuario y maquillaje.
Semana 8	8 de diciembre	Plan de rodaje	Organizar el calendario de rodaje, determinando el orden de escenas y tiempos estimados.
Semana 9	15 de diciembre	Elaboración del plan logístico	Definir alimentación, transporte y horarios de cada jornada de rodaje.
Semana 9	15 de diciembre	Creación del plan de contingencia	Establecer soluciones para imprevistos técnicos, climáticos o logísticos.
Semana 9	15 de diciembre	Ensayos con actores desde el guion	Realizar ensayos de las escenas clave con el elenco principal y con lecturas guion
Semana 9	15 de diciembre	Plan de transporte	Establecer las rutas y necesidades de transporte del equipo.
Semana 10	22 de diciembre	Ensayos técnicos	Hacer pruebas de cámara, sonido e iluminación en las locaciones.
Semana 10	22 de diciembre	Prácticas de equipo técnico	Realizar simulaciones del flujo de trabajo para asegurar una coordinación eficiente en el set.
Semana 10	22 de diciembre	Ensayos con actores	Realización de ensayos detallados de escenas clave, exploración de emociones y dinámicas de personajes.
Semana 11	29 de diciembre	Ensayos generales	Ensayo completo con actores, técnicos y equipo creativo para anticipar imprevistos.
Semana 11	29 de diciembre	Compra y alquiler de equipo	Adquirir o alquilar el equipo técnico necesario para el rodaje.
Semana 11	29 de diciembre	Logística de producción	Organizar transporte, alimentación y hospedaje del equipo de producción.
Semana 12	5 de enero	Confirmación de equipos técnicos	Realizar las ultimas contrataciones de equipo
Semana 12	5 de enero	Organización del material visual	Asegurar que el arte, vestuario y maquillaje estén listos, y buscar que les hace falta para rodar
Semana 13	12 de enero	Pruebas técnicas finales	Revisar nuevamente equipo técnico, cámaras y sonido antes del rodaje.
Semana 14	19 de enero	Ensayos generales	Recrear la dinámica del rodaje con actores y equipo técnico para anticipar imprevistos.
Semana 14	19 de enero	Ensayos con actores	Ensayos completos explorando diferentes posibilidades y rangos actorales
Semana 14	19 de enero	Pruebas de camara en locacion	Hacer las prueas de camara en locación
Semana 15	26 de enero	Coordinación de utilerian	Organizar y almacenar la utilería por escenas para facilitar el rodaje.
Semana 15	26 de enero	Empaque y organización de equipos	Verificar que todo el equipo técnico esté completo y en buen estado.
<b>Semana 15</b>	<b>26 ENERO</b>	<b>Rodaje</b>	<b>Rodaje del 26 al 29 de enero</b>
Semana 15	26 ENERO	Organización del material	Clasificar y respaldar el material grabado para facilitar el montaje.
Semana 17	2 FEBRERO	Montaje inicial	Realizar un primer corte del cortometraje. INDEPENDIENTE MONTAJISTA
Semana 18	9 FEBRERO	Primer Corte	Presentar el primer corte del cortometraje A DIRECTOR
Semana 19	16 FEBRERO	Segundo Corte	Presentar el corte del cortometraje para revisión del equipo creativo.
Semana 20	23 FEBRERO	Tercer corte	Presentar el corte del cortometraje para revisión del equipo creativo.
Semana 21	2 MARZO	Corte listo para color y para sonido	Corte listo para que el departamento de color y sonido empiezen.
Semana 21	9 MARZO	Sonido empieza a trabajar	Departamento de sonido empieza a trabajar
Semana 21	9 MARZO	Color empieza a trabajar	Departamento de color empieza a trabajar
Semana 21	9 MARZO	SUBTITULACION DESCRPTIVA	Subtitulación descriptiva , como lo pide la convocatoria, siguiendo los lineamientos de inclusión.
Semana 22	16 MARZO	corte de color y sonido	Ajustar los colores y dar el estilo visual final al cortometraje, Diseño de efectos, mezcla de audio y edición sonora.
Semana 23	23 MARZO	segundo corte de color y sonido	Ajustar los colores y dar el estilo visual final al cortometraje, Diseño de efectos, mezcla de audio y edición sonora.
Semana 24	30 MARZO	Tercer Corte de color y sonido	Ajustar los colores y dar el estilo visual final al cortometraje, Diseño de efectos, mezcla de audio y edición sonora.
Semana 24	30 MARZO	Entrega Final corte y sonido	ENTREGA DE CORTE SONIDO Y COLOR
Semana 24	30 MARZO	ENTREGA DE SUBTITULACION	ENTREGA DE SUBTITULOS Y ESAMBLE EN EL CORTE, SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DE INCLUSIÓN
Semana 25	6 ABRIL	SEMANA DE EXPORTE	EXPORTAR Y ENTREGAR EL MATERIAL, distintas versiones
Semana 26	13 ABRIL	SEMANA DE EXPORTE	EXPORTAR Y ENTREGAR EL MATERIAL, distintas versiones

## PLAN DE FINANCIACION

		Conversión		COP/EUR	
				EUROS A LA FECHA 1 = 4,560.80	
Fuente de financiación o aportante	País	Valor (\$) en pesos colombianos	EUROS	Porcentaje (%) de aporte según el total del presupuesto	Estado (en proceso, asegurado, por conseguir)
Rompecabezas.cine	Colombia	\$20.000.000	4.385,20 €	29,03%	Asegurado
Universidad Jorge Tadeo	Colombia	\$10.000.000	2.192,60 €	14,52%	Asegurado
Convocatorias, coproducciones, alianzas, donaciones	Colombia, Internacional	\$26.892.000	5.896,33 €	39,04%	En Proceso
Crowdfunding	Colombia	\$4.000.000	877,04 €	5,81%	En proceso
Feria	Colombia	\$8.000.000	1.754,08 €	11,61%	En proceso
<b>TOTAL</b>		<b>\$68.892.000</b>	<b>15.105,25 €</b>	<b>100,00%</b>	

### Plan de Financiación – *PERROS*

#### 1. Resumen ejecutivo

*PERROS* es un cortometraje de ficción en fase avanzada de desarrollo que propone una mirada crítica y estética sobre la violencia y la desensibilización de la imagen en la contemporaneidad urbana. El proyecto ha sido validado por espacios académicos y profesionales (laboratorios, mercados, portafolios institucionales) y despliega una estrategia de financiamiento mixta: aportes asegurados, convocatorias públicas, coproducciones/alianzas, acciones de comunidad (feria) y crowdfunding.

Objetivo financiero: completar el cierre presupuestal para producción, posproducción, y circulación con un mix diversificado de que reduzca riesgo de liquidez en rodaje y entrega de materiales (masters y deliveries).

#### 2. Antecedentes y validación

Convocatorias estatales y distritales (habilitado): - Ministerio de Cultura (habilitado) - Idartes (habilitado) - Portafolio de la Cinemateca (habilitado)

Laboratorios / mercados y talleres (seleccionados): - BOGOSHORTS Film Market – Laboratorio (In Vitro): conexiones con agentes del sector. - BAM – Crossroads: asesorías y vinculación con redes clave. - BIFF – Taller: seleccionado; actividad programada según calendario del proyecto.

Convocatorias ganadas / apoyos obtenidos: - ENPAU: asesorías legales; asesorías de montaje, guion y carpeta de producción.

Convocatorias en espera: - ECAM (convocatoria internacional para nuevos directores) - FDC (Fondo para el Desarrollo Cinematográfico)

Este historial prueba pertinencia artística, viabilidad técnica y potencial de circulación; mejora la elegibilidad frente a fondos competitivos y apalanca la búsqueda de coproducción.

Desarrollo	1,550,000 [2.25] %	Escritura/asesorías, scouting, pruebas
Preproducción	1,875,000 [2.72] %	Casting, permisos, seguros, plan de rodaje
Producción	41,667,000 [60.48] %	Elenco, jefaturas, equipos, locaciones, logística
Posproducción	7,750,000 [11.25] %	Montaje, color, mezcla, subtitulado, <i>deliveries</i>
Promoción y distribución	16,050,000 [23.30] %	Press kit, poster, spots, inscripciones, <i>DCP</i>

**PRESUPUESTO DETALLADO SE ADJUNTA AL FINAL DE ESTE DOCUMENTO**

## **BITACORA DEL PROYECTO**

### **PRIMER TEASER 2024**

El proyecto nació en el marco académico de la Universidad Jorge Tadeo Lozano. Su primera exhibición pública fue en las presentaciones de *pitch* de Taller IV, donde compartimos un **teaser** temprano. Aunque se trataba de una versión incipiente, nos permitió visibilizar la propuesta y, sobre todo, comprender mejor su naturaleza narrativa y estética, orientando las decisiones de desarrollo posteriores.



Link para ver el teaser: <https://youtu.be/ptAc0DMxMMw>

## BOGOSHORTS MENCIONES, IMAGANES DE PARTICIPACION

La participación en BOGOSHORTS marcó un antes y un después para el proyecto. En el marco del mercado consolidamos la vinculación de Sofía Sánchez como productora ejecutiva. Sánchez es profesional en Comunicación Social con énfasis en Cine de la Universidad de La Sabana; cursa estudios de Crítica de Cine en la Universidad de los Andes y, actualmente, trabaja en Evidencia Films. Su incorporación reforzó la estructura creativa y la gestión de producción, aportando rigor metodológico y ampliando nuestras redes en la industria.

En BOGOSHORTS fuimos proyecto finalista, alcanzamos el pitch final y recibimos retroalimentación y asesoría de jurados nacionales e internacionales. Este proceso no solo validó la pertinencia artística del proyecto, sino que orientó decisiones clave de desarrollo —desde el plan de producción hasta la estrategia de circulación—, fortaleciendo nuestra hoja de ruta para las siguientes etapas.



## MINISTERIO DE CULTURA, CERTIFICADOS

Presentamos la convocatoria del **Ministerio de Cultura** para la **Beca de Realización de Cortometrajes** y fuimos uno de los proyectos mejor calificados, con un **puntaje ponderado de 96/100**, quedando **habilitados**. Este resultado confirmó la solidez artística y técnica de la propuesta, y nos brindó una validación institucional clave que respalda la ruta de desarrollo y producción del proyecto.

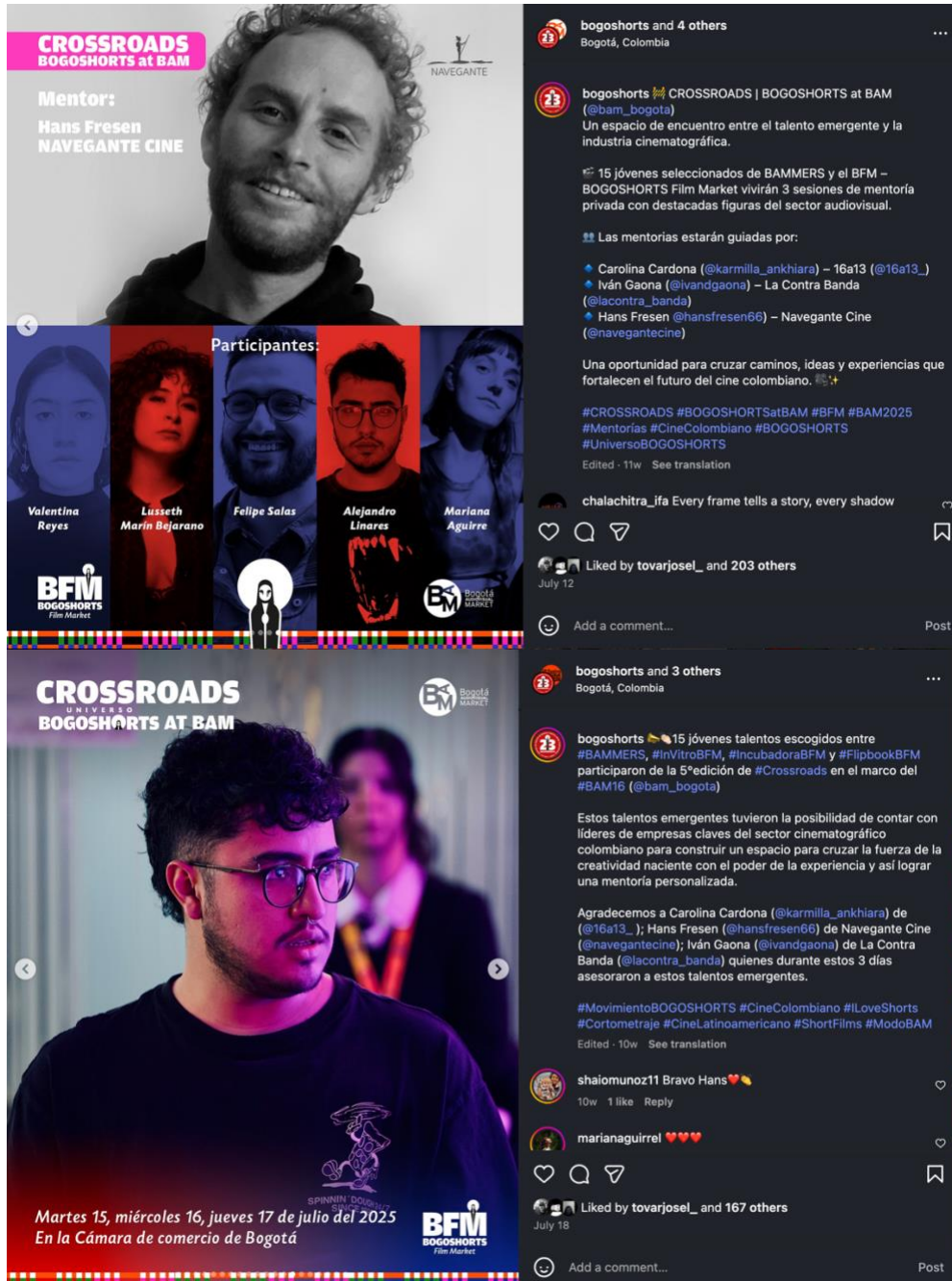
<b>Entidad</b>	ALEJANDRO LINARES ROSAS
<b>No. Radicado</b>	E8905-2025
<b>Convocatoria</b>	Beca para la realización de cortometrajes
<b>Nombre del proyecto</b>	PERROS
<b>Departamento</b>	BOGOTÁ, D.C.
<b>Municipio</b>	BOGOTÁ, D.C.
<b>Puntaje ponderado</b>	96

**Evaluación de contenido 87719 - CAROLINA OSMA TAPIAS**

Ítems	Puntaje	Fortalezas	Debilidades
Originalidad, solidez y coherencia artística y conceptual del relato	59 de 60	Proyecto de cortometraje derivado de una tesis de grado de la UJTL con una formulación madura, sólida y argumentada para el tratamiento de un tema universal como es la violencia. El estado actual del proyecto presenta un desarrollo notable y su propuesta conceptual obedece coherentemente a un guion descarnado, urbano, salvaje y cruel que mantiene la atención de comienzo a fin retratando una atmósfera dolorosa y real en el que el ser humano protagoniza sus miserias	No obstante lo dicho en fortalezas es importante anotar que, para mantener ese sello original en estilo y contenido es indispensable afinar los personajes de la segunda parte (Raul, público, hombres 1 y 2) para que se superen las estereotipaciones volviendo el relato predecible. Esto teniendo en cuenta que Salomón y Anibal presentan una caracterización bastante delineada. Se recomienda revisar las películas Funny games, Oldboy y No country for old man para encontrar elementos que puedan abonar esa construcción de la maldad hecha hombre

## BAM, IMAGENES Y CERTIFICADOS

En el **BAM – Crossroads** recibimos asesorías personalizadas del mentor **Hans Fresen**, enfocadas en **guion y dirección**, así como **recomendaciones actorales**. Este acompañamiento fue decisivo para la **consolidación conceptual** del proyecto y nos brindó criterios claros para su siguiente etapa de desarrollo, facilitando el “salto” cualitativo que buscábamos.



## IDEARTES

En **Idartes**, el proyecto no resultó ganador; sin embargo, quedó **habilitado**, lo que implica que superó los filtros técnicos y artísticos exigidos por la convocatoria. Este estatus no es menor: supone el **cumplimiento integral de criterios** formales (coherencia del dossier, claridad presupuestal, viabilidad del plan de producción) y **sustantivos** (solidez narrativa, propuesta estética, pertinencia cultural). En otras palabras, una **validación externa** que reafirma la **consolidación artística** del proyecto en un entorno altamente competitivo.

El proceso nos permitió contrastar nuestra propuesta con parámetros curaduriales actuales, identificar **zonas de mejora** y ajustar componentes clave: afinamos la **mapa de públicos**, robustecimos el **plan de circulación** (con énfasis en espacios análogos y feria) y perfeccionamos la **carpeta de producción** (entregables, cronograma y gobernanza financiera). Además, la devolución recibida —formal e informal— fortaleció la **argumentación conceptual** y la **consistencia visual** de las piezas de promoción (teasers, stills, póster).



### CERTIFICADO DE INSCRIPCIÓN

#### Información de la propuesta

Su inscripción ha sido realizada correctamente. Recuerde que con la inscripción, su propuesta pasa al periodo de revisión de los requisitos formales del concurso, pero deberá estar atento en caso de que le sea solicitada la subsanación de alguno de los documentos.

<b>Código</b>	<b>2914-064</b>		
Nombre de la convocatoria	BECA DE CREACIÓN DE CORTOMETRAJE DE FICCIÓN DIRIGIDO POR NUEVAS DIRECTORAS O DIRECTORES 2025	Categoría de la convocatoria	
Nombre del participante	Alejandro Linares Rosas	Tipo de participante	Persona Natural
<b>Estado</b>	<b>Inscrita</b>	Nombre de la propuesta	PERROS
¿Su propuesta se desarrolla en Bogotá D.C.?	Si	Localidad	Santa Fe
Upz		Barrio	

#### Información del participante

Tipo de documento de identificación	Cédula de Ciudadanía	Número de documento de identificación	1001095593
Primer nombre	Alejandro	Segundo nombre	
Primer apellido	Linares	Segundo apellido	Rosas
Sexo	Hombre	Orientación Sexual	Bisexual
Identidad de género	Masculina	Grupo étnico	Ninguno
Fecha de nacimiento	2003-03-17	Ciudad de nacimiento	Bogotá D.C.
Ciudad de residencia	Bogotá D.C.	Barrio residencia	CEDRITOS
Dirección de residencia	calle 145 #17-75	Dirección correspondencia	Calle 145 #17-75
Estrato	4	Teléfono fijo	
Número de celular personal	3043761141	Correo electrónico	alejandro.lrosas@gmail.com
Redes sociales		Página web, vínculo o blog	

#### Documentación administrativa

N°	Requisito	Nombre del archivo
1	Documento de identidad de persona natural participante.	Ce?dula Alejandro Linares 2.pdf
2	Certificado de residencia en la ciudad de Bogotá de la persona natural participante.	DECLARACION JURADA.pdf
3	Registro Único Nacional de Agentes Culturales de la persona natural participante.	Soy cultura.pdf

N°	Requisito	Link
----	-----------	------

#### Documentación técnica

N°	Requisito	Nombre del archivo
1	OTRA	PERROS - IDEARTES 2025.pdf

N°	Requisito	Link
----	-----------	------

## DOSSIER – Al acto

Se elaboró un dossier integral del proyecto —con sinopsis, tratamiento, propuesta estética (*lookbook*), plan de producción y financiación, y estrategia de circulación— pensado específicamente para presentación a potenciales coproductores. A partir de su circulación iniciamos las primeras conversaciones con ALCATO, interesada en conocer en mayor detalle los alcances creativos y el esquema financiero del corto.

**\*\*\* EL DOSSIER SE ADJUNTA AL FINAL DEL DOCUMENTO\*\*\***

## TRABAJO Y ALIANZA CON ARTISTAS

El trabajo con artistas fue un proceso vivo, hecho de pruebas, conversación y ajuste fino: comenzamos con sesiones de mesa y moodboards compartidos para alinear la “Bogotá oscura” que buscábamos (texturas rugosas, espacios sucios, contraste luz-sombra), y luego pasamos a talleres breves de exploración material —collage, risografía, serigrafía y fotografía fija a partir de frames del teaser— para aterrizar una paleta y un sistema gráfico consistente. Con la artista gráfica Rafaela Gallego iteramos los primeros afiches y piezas para redes; con Al.bareto y Monstra abrimos la línea de ilustraciones (prints, zines, stickers) que nutre tanto la campaña como la feria; y, en paralelo, probamos microformatos audiovisuales mixed media para mantener diálogo entre lo análogo y lo digital. Cada ciclo cerraba con una mesa de retroalimentación (equipo creativo + artistas) donde afinamos tipografías, tramas, ritmos visuales y criterios de uso en press kit y merch. Documentamos versiones y acuerdos (créditos, autorizaciones, entregables), y cuidamos la coherencia entre pieza promocional y universo del corto. Más que “encargar” obras, co-diseñamos un lenguaje común: las imágenes ya no solo promocionan Perros; expanden su relato y preparan la experiencia del público en sala, en redes y en la feria.

[CLICK PARA IR A VERLO](#)

## TEASER 2

El segundo teaser significó la consolidación definitiva del look, las atmósferas y la dirección narrativa del proyecto. Esta pieza resume con precisión el tono visual (texturas, paleta y cadencia de cámara), la construcción sonora y el enfoque temático que orientan Perros, por lo que se convierte en nuestro material audiovisual clave para postulaciones a convocatorias, laboratorios y mercados. A partir de él estructuramos el press kit (stills, póster, sinopsis y logline), afinamos la identidad gráfica y aseguramos coherencia entre la propuesta estética y los objetivos de circulación.

LINK DEL TEASER: <https://vimeo.com/1120259913?share=copy>



FOTO FIJA TEASER 2

## ENPAU, FOTOS Y PREMIOS

En el **ENPAU** (Encuentro Nacional de Producción Audiovisual Universitario) el proyecto tuvo un salto cualitativo: además de la selección, recibimos **asesorías legales**, de **montaje**, **guion** y **carpeta de producción** que nos permitieron ordenar la ruta creativa y técnica. Las clínicas y mesas de trabajo sirvieron para afinar la arquitectura del relato, planear el flujo de posproducción y robustecer el dossier (objetivos, cronograma y entregables). La devolución experta también dejó lineamientos concretos de contratación, cesión de derechos y manejo de materiales, lo que elevó la viabilidad del proyecto ante fondos y coproductores. En síntesis, ENPAU funcionó como un laboratorio integral: validó la propuesta, fortaleció nuestra documentación y nos dio herramientas prácticas para encarar la siguiente etapa con más claridad y solidez.



VIDEOS DEL PITCH ENPAU:

[https://drive.google.com/drive/folders/1DBrmdfNfiTgGH\\_06MYu14JT0YH3btMCI?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1DBrmdfNfiTgGH_06MYu14JT0YH3btMCI?usp=drive_link)

## FDC ESTADO DEL PROYECTO

Actualmente el proyecto se encuentra en evaluación, pasando los primeros filtros del fdc, y esperando a que podamos llegar a la instancia de PITCH

	<b>PROCESO FOMENTO CINEMATOGRAFICO</b>	<b>Código</b>	FC-FO-3
		<b>Fecha</b>	25/10/2021
	<b>LISTA DE PROYECTOS POSTULADOS Y SU ESTADO</b>	<b>Versión</b>	4
		Página 1 de 11	

**FECHA DE PUBLICACIÓN: 26/09/2025**

**FONDO PARA EL DESARROLLO CINEMATOGRAFICO**

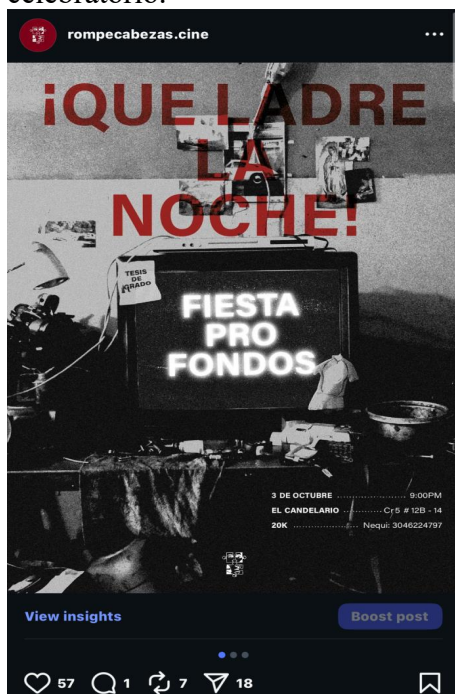
**CONVOCATORIA: FICCIÓN 2025**

**MODALIDAD: REALIZACIÓN DE CORTOMETRAJES DE FICCIÓN**

135	<b>PERROS</b>	ALEJANDRO LINARES ROSAS	PROYECTO ACEPTADO. Cumple con los requisitos formales y pasa al comité de evaluación.
-----	---------------	----------------------------	---

## FIESTA FINANCIACION

La fiesta será un espacio de recaudación para cubrir gastos específicos del proyecto y, al mismo tiempo, una extensión de su universo. Además de la boletería, activaremos una línea de promoción gráfica (pósters, merch, piezas mixtas) que visibiliza la estética de Perros y fortalece el vínculo con el público. Así, el evento cumple una doble función: financiar de forma comunitaria y expandir la identidad visual y narrativa del cortometraje en un entorno presencial y celebratorio.



## BIFF

El BIFF es el Bogotá International Film Festival, un festival de cine con una línea formativa fuerte para nuevos realizadores. Para Perros, el BIFF BANG será un espacio de asesorías creativas y de producción, revisión de guion/dossier/pitch, y vinculación con la industria (productores, programadores, tutores). En la práctica, funciona como una aceleradora corta: ajustas la propuesta artística y el plan de ejecución, mejoras el pitch y sales con una hoja de ruta más clara para financiación, rodaje y circulación.



## FERIA PROPUESTA

La feria será un espacio presencial, curado y comunitario que expande el universo de Perros más allá de la pantalla: reunirá una galería de obra gráfica y fotografía, stands de emprendimientos autorales (con enfoque sostenible), proyecciones de cortometrajes, conversatorios con invitados y un toque musical de cierre. Cumplirá una doble función: cultural, al propiciar contemplación, diálogo y encuentro entre públicos y artistas; y financiera, al recaudar recursos mediante boletería del concierto, venta de merch (prints, zines, stickers, tote bags) y alianzas. Además, operará como dispositivo de promoción: consolidará la identidad visual del proyecto, activará nuevas audiencias y documentará su memoria con registro audiovisual para futuras ediciones.

[Click para ir](#)

**EN LAS SIGUIENTES PAGINAS SE ADJUNTARÁ:  
PRESUPUESTO DESGLOSADO  
DOSSIER**