



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE CINE**

TEMA:

Virus: la hibridación del soporte análogo/digital en el lenguaje visual de un cortometraje de horror experimental.

AUTOR:

Paredes Ayala, Sixto Renán

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de
Licenciatura en Cine**

TUTOR:

Msc. García Velásquez María Emilia

**Guayaquil, Ecuador
23 de febrero del 2022**



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE CINE

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación, fue realizado en su totalidad por **Paredes Ayala, Sixto Renán**, como requerimiento para la obtención del título de **Licenciatura en Cine**.

TUTOR (A)

f. _____
Msc. García Velásquez María Emilia

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____
Msc. García Velásquez María Emilia

Guayaquil, a los 23 del mes de febrero del año 2022



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE CINE

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Paredes Ayala, Sixto Renán**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Virus: La hibridación del soporte análogo/digital en el lenguaje visual de un cortometraje de horror experimental** previo a la obtención del título de **Licenciado en Cine**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 23 del mes de febrero del año 2022

Renán Paredes A.

f. _____
Paredes Ayala, Sixto Renán



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE CINE**

AUTORIZACIÓN

Yo, **Paredes Ayala, Sixto Renán**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Virus: La hibridación del soporte análogo/digital en el lenguaje visual de un cortometraje de horror experimental**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 23 del mes de febrero del año 2022

Renán Paredes A.

f. _____
Paredes Ayala, Sixto Renán

REPORTE URKUND

Guayaquil, 15 de febrero de 2022

Lcda. María Emilia García, Mgs.
Director de Carrera de
Licenciatura en Cine

Presente

Sírvase encontrar en la presente el *print* correspondiente al informe del software URKUND, correspondiente tema de Trabajo de titulación «La hibridación del soporte análogo/digital en el lenguaje visual de un cortometraje de horror experimental», una vez que el mismo ha sido analizado y se ha procedido en conjunto con su autor, el estudiante: Sixto Renán Paredes Ayala a realizar la retroalimentación y correcciones respectivas de manejo de citas y referencias en el mencionado documento. Cuyo resultado ha obtenido el siguiente porcentaje: 0%



Document Information

Analyzed document	TESIS_TITULACION_RENAN_PA.pdf (D1278639B9)
Submitted	2022-02-14T17:10:00.0000000
Submitted by	
Submitter email	sixto.paredes@cu.ucsg.edu.ec
Similarity	0%
Analysis address	maria.garcia01.ucsg@analysis.orkund.com

Atentamente,

A handwritten signature in blue ink that reads "María Emilia García".

Ma. Emilia García

Docente tutor



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE CINE**

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

DECANO O DIRECTOR DE CARRERA O SU DELEGADO

f. _____

COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA

f. _____

OPONENTE

ÍNDICE

LISTA DE FIGURAS	IX
INTRODUCCIÓN.....	2
CAPÍTULO 1: PROPUESTA ESTÉTICA	4
1.1 SINOPSIS:.....	4
1.2 PROPUESTA ARTÍSTICA DE DIRECCIÓN:.....	5
1.3 PROPUESTA DE FOTOGRAFÍA	14
1.4 GUIÓN TÉCNICO.....	19
1.5 LISTA DE REFERENCIAS VISUALES.....	24
CAPÍTULO 2: PLANIFICACIÓN DE PRODUCCIÓN	25
2.1 ESTILO DE PRODUCCIÓN.....	25
2.2 CRONOGRAMA.....	27
2.3 EQUIPO DE RODAJE.....	28
2.4 CASTING	29
2.5 LISTA DE LOCACIONES.....	31
2.6 DOCUMENTO DE CESIÓN DE IMAGEN.....	35
2.7 LISTA DE EQUIPOS.....	36
CAPÍTULO 3: PLANIFICACIÓN FINANCIERA	37
3.1 PRESUPUESTO	37
3.2 FORMA DE FINANCIAMIENTO DEL PROYECTO.....	38
CAPÍTULO 4: PLAN DE MARKETING	39
4.1 ANÁLISIS DE LA INDUSTRIA	39
4.2 ESTRATEGIA DE MARKETING.....	44

4.3	MEDIOS PUBLICITARIOS O TÉCNICAS A UTILIZAR	44
4.4	AFICHE.....	45
4.5	FOTOGRAMA DEL TRAILER.....	46
4.6	PLAN DE DISTRIBUCIÓN.....	46
4.7	PLAN DE DISTRIBUCIÓN.....	47
CAPÍTULO 5: CONCLUSIONES		48
5.1	PREPRODUCCIÓN.....	48
5.2	PRODUCCIÓN	51
5.3	POSTPRODUCCIÓN	53
5.4	RECOMENDACIONES.....	54
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....		55
ANEXOS.....		58

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. <i>Fotografía del Casting</i>	29
Figura 2. <i>Fotografía del Casting</i>	29
Figura 3. <i>Fotografía del Casting</i>	29
Figura 4. <i>Fotografía del Casting</i>	29
Figura 5. <i>Fotografía del Casting</i>	30
Figura 6. <i>Fotografía del Casting</i>	30
Figura 7. <i>Fotografías del Rodaje</i>	30
Figura 8. <i>Fotografía Locación INCINE</i>	31
Figura 9. <i>Fotografía Locación INCINE</i>	31
Figura 10. <i>Fotografía Locación Bosque</i>	32
Figura 11. <i>Fotografía Locación Bosque</i>	32
Figura 12. <i>Fotografía Locación Callejón</i>	33
Figura 13. <i>Fotografía Locación Parque</i>	33
Figura 14. <i>Fotografía Locación Parque</i>	34
Figura 15. <i>Fotografía Locación Parque</i>	34
Figura 16. <i>Afiche del Cortometraje</i>	45
Figura 17. <i>Fotograma del trailer</i>	46
Figura 18. <i>Fotografía del Parque</i>	49
Figura 19. <i>Fotografía del Callejón</i>	49
Figura 20. <i>Fotografía del Actor Interpretando al Doctor con la Máscara</i>	50
Figura 21. <i>Fotograma del Cortometraje Virus</i>	51
Figura 22. <i>Fotografía del Director en Set</i>	53

RESUMEN

El cortometraje *Virus* fue filmado en su mayoría en película Super 8 y parte en digital para crear así una hibridación del formato. Esto porque debido a la temática se consideró oportuno experimentar con el formato fílmico Super 8 y sus características únicas como su emulsión (color y blanco/negro) además de su textura y tamaño que la diferencian de la imagen digital, con el fin de crear un estilo e imágenes que constituyan una visualidad diferente.

La imagen fílmica al ser tangible y estar procesada caseramente contiene una corporalidad visual única que se representa en los rayones accidentales de la película, manchas, fotogramas que han sido revelados incompletamente, halos de luz y el grano característico de la película Kodak. Esta experimentación con la imagen análoga viene cargada de un significado que puede aportar mucho a la narración de un cortometraje de horror, como en el presente proyecto donde el *Virus* a consumido hasta la película misma. Aquellos “errores” que se presentan en la capa del film forman parte de la imagen final. El cortometraje que se explica en este documento ha sido filmado con una cámara análoga aquella presenta características que influyen directamente en la realización, la actuación y la puesta en escena que se construye de una forma espontánea para ser filmada en una sola toma. Las imágenes registradas por la cámara Super 8 crean un diálogo entre la nostalgia y la estética de los videos caseros que se contraponen ante una ficción que parece haber sido filmada en un espacio atemporal.

Palabras Claves: Super 8, experimental, horror, cortometraje, imagen fílmica, película.

ABSTRACT

The short film *Virus* was filmed mostly on Super 8 film and partly on digital to create a hybrid of the format. This is because, due to the theme, it was considered opportune to experiment with the Super 8 film format and its unique characteristics such as its emulsion (color and black/white) as well as its texture and size that differentiate it from the digital image, in order to create a style and images that constitute a different visuality.

The film image, being tangible and home-processed, contains a unique visual corporeality that is represented in the film's accidental scratches, smudges, frames that have been incompletely developed, halos of light, and the characteristic grain of Kodak film. This experimentation with the analog image is loaded with a meaning that can contribute a lot to the narration of a horror short film, as in the present project where the *Virus* has consumed even the film itself. Those "errors" that appear in the film layer are part of the final image. The short film that is explained in this document has been filmed with an analog camera that has characteristics that directly influence the production, acting and staging that is built spontaneously to be filmed in a single shot. The images recorded by the Super 8 camera create a dialogue between nostalgia and the aesthetics of home videos that are opposed to a fiction that seems to have been filmed in a timeless space.

Keywords: Super 8, experimental, horror, short film, film image, movie.

INTRODUCCIÓN

El cine ha ido en constante evolución, desde su concepción ha sufrido cambios que han transformado la manera en la que se puede crear imágenes en movimiento. En un principio el uso del celuloide como formato único y ahora el video digital. Dos formatos que juegan con la hibridación en un campo que explora enteramente la experimentación visual a partir de la filmación de un cortometraje de terror.

La forma en la que el cine experimental tiene la libertad de combinar varios formatos según, Salama (2014), encuentra en su raíz un afán del hombre por ampliar su conocimiento, percepción y conciencia no solo desde el punto de vista científico, sino también desde el artístico. El cine experimental abre un amplio campo en donde el uso del formato 35mm, super 8, 16mm brindan la posibilidad de crear un espacio de reflexión sobre el lenguaje visual y el uso de los formatos análogos en una era digital.

Mediante la exploración del formato analógico se planea generar una imagen cinematográfica que vaya más allá de las propias convenciones narrativas y que ponga en cuestionamiento todas las posibilidades de creación a partir de las escenas y secuencias que se yuxtaponen para entregar una interpretación autorreflexiva e interesante dentro del género del terror.

Todas estas formas de creación que parten de una base en el lenguaje cinematográfico generan formas de experimentación no solo dentro del campo visual, sino que también directamente influyen en la trama argumental que gira en torno al terror.

En el cine experimental (en cualquiera de sus épocas, temáticas y directores) generalmente no se retrata algo conforme a los cánones del cine narrativo más convencional, sino que más bien lo sugiere, lo deforma y lo altera a través de las combinaciones posibles entre la técnica y estética que tienen. (González, 2005, p. 6).

La hibridación del contenido que se puede generar dentro del género se entrelaza con cada una de las partes que conforman el cuerpo del film. Se encuentra establecido desde la estética de la forma y la estructura narrativa de cada escena. El suspense puede desarrollarse no solo en estructuras argumentales concretas (secuencias, escenas, actos), sino que también puede ser el resultado de los enlaces que se ha tejido respecto al funcionamiento argumental (Carroll, 2018).

Existe una relación interna que palpita en cada fotograma y en cada situación creada por la construcción experimental. El juego de las luces, la velocidad, la narrativa, el formato de film y el ojo de la cámara crean la experiencia visual sobre una deconstrucción del lenguaje del cine que busca principalmente crear un diálogo con el espectador donde prime la experiencia de ver una película única en su estructura. Más allá de los lineamientos que el cine experimental propone, la hibridación que se genera corresponde a la narrativa interna del terror y la forma en la que se puede filmar las imágenes.

“Se produce una hibridación de formatos: lo analógico convive con lo digital para dar vida a prácticas audiovisuales antes desplazadas a lo marginal” (Sedeño, 2011, p. 15). Surge una forma que posiciona al cine experimental como un medio de resistencia para la creación de nuevos medios y formatos por parte de los realizadores que cada día viven un proceso de re descubrimiento y adaptación ante un cine que se ha consumido en la repetición.

CAPÍTULO 1: PROPUESTA ESTÉTICA

1.1 SINOPSIS:

En un mundo atemporal Baco es perseguido intensamente por unos militares cubiertos por unas máscaras que ocultan su rostro. Tras una larga persecución Baco no puede continuar huyendo y es capturado para ser encerrado y sometido a un procedimiento experimental. Baco en medio de la confusión despierta en un laboratorio donde se encuentra con una versión zombi de sí mismo. Baco entonces cobra conciencia y despierta sobre una camilla en lo que parece ser una sala de cirugía, el doctor zombi inyecta en el brazo a Baco para descubrir si es el portador de la cura luego de un instante el brazo de Baco comienza a podrirse hasta cobrar vida propia. La mano ataca al Doctor sin embargo Baco es dormido nuevamente para despertar en una sala de cine donde el zombi muestra a Baco videos de archivo sobre la guerra. Baco luego de ser sometido al experimento logra escapar de la sala de emergencia y sale al mundo exterior que para su sorpresa está lleno de zombis que lo persiguen para comérselo Baco tiene que enfrentarlos mientras escapa para salvar su vida y la del mundo.

1.2 PROPUESTA ARTÍSTICA DE DIRECCIÓN:

En el cine el espectador crea una secuencia de fragmentos que dibujan imágenes en su mente. Esta experiencia es la que perdura durante y después de la película, un viaje en donde acompañamos al personaje y también vamos reconstruyendo su memoria. Cada experiencia que vive nuestro personaje en pantalla es compartida con el espectador y en *Virus* todo el terror corpóreo es transportado a la destrucción que sufre vivamente la imagen, el grano o la saturación del film Super 8 que se transforman en parte del cuerpo del cortometraje formando una unidad que parte de lo filmado, por consiguiente, a través del lente de la cámara la imagen experimenta una hibridación del formato (análogo/digital) que busca una nueva forma de exposición en el lenguaje visual del cortometraje experimental.

Todo cine experimental deforma, destruye y altera el lenguaje visual es así que en el cortometraje *Virus* el soporte analógico (súper 8mm) es el núcleo para realizar esta exploración. El celuloide es manipulable ya que se trata de un material tangible para el ser humano. La modificación puede crear efectos radicales e inesperados mediante la utilización de técnicas en donde el film es “maltratado” como por ejemplo lavar, rayarlo o verter líquidos sobre su superficie antes o después del revelado, el uso deliberado de película expirada, así como las pequeñas filtraciones de luz en la cámara pueden producir resultados muy interesantes visualmente (Antonini et al., 2015).

El soporte analógico hace posible la aplicación de técnicas experimentales directamente sobre la imagen, además, de encontrarse con resultados inesperados que pueden surgir durante todo el proceso de revelado. Al tratarse de un cortometraje de bajo presupuesto todo el proceso químico se lo realizará caseramente estableciendo así una relación más íntima entre el realizador y lo filmado. De esta forma la innovación visual, siempre en busca de la vanguardia, está enfocada en la creación de una imagen libre y todo el proceso que involucra. El cortometraje al filmarse en

súper 8mm y procesarse caseramente adquiere un estilo que lo diferencia del resto de las producciones.

La cámara súper 8mm Sankyo XL-400 (1977) es el medio para la creación de la interesante línea visual en el cortometraje experimental. El usar un método diferente de realización permite generar una innovación narrativa al momento de contar la historia. “El cine experimental funciona también como un escaparate para poder jugar y experimentar con la narrativa, la forma de contar algo, aunque no necesariamente una historia y esa es una de sus características más esenciales” (González, 2005, p.10).

Las posibilidades creativas que se generan al crear una propuesta de hibridación del formato en el cine experimental permiten usar recursos técnicos formales como según plantea Ramos y Marimón (2002):

- La repetición de planos, motivos visuales o secuencias.
- Los juegos ópticos con lentes deformantes.
- Los contrastes de luz y oscuridad, o bien de determinados colores y sus contrarios.
- El tratamiento a base de rayado, coloreado y quemado de imágenes previamente filmadas o de celuloide transparente.
- Las variaciones en la velocidad de filmación.
- La pantalla partida con imágenes simétricas.
- Los encuadre raros e imposibles, desproporciones de escala entre edificios y personajes, composiciones en forma de mándalas, ósmosis, deformaciones, sobre impresiones, mezcla de imágenes y encadenados de rostros, formas y colores.
- Zooms repetitivos a gran velocidad. (p. 236-237)

Toda esta experiencia es presentada con una propuesta que busca generar un encuentro creativo partiendo desde la propuesta fotográfica, el montaje y la experimentación con el formato análogo para producir resultados impredecibles y que permiten adaptarse dentro del contexto actual donde el hibridismo posibilita la creación de un cine alternativo.

Durante el 2020 el virus (COVID-19) se expandió por todo el mundo creando caos en cada nación. Las personas cada día se infectaban y experimentaban una transformación corporal, muchas de las sensaciones

como el calor intenso donde parecía que toda la piel se despellejaba, el mareo tortuoso, la fiebre y la falta de aire hacían que las personas entren en un estado de pánico. La incertidumbre, el caos y la confusión invadieron el pensamiento de las personas al no saber si existiría una cura.

Los infectados padecían síntomas que parecían no desaparecer y una sensación de haberse perdido en el tiempo creaba un ambiente de estar dentro de una pesadilla. Aquellas experiencias visualizadas durante la pandemia sirvieron de inspiración para la creación de los zombis en el cortometraje *Virus* y así como las personas infectadas los personajes en el cortometraje sufren una metamorfosis donde se van deteriorando lentamente hasta su final.

En las etapas del confinamiento las personas vivenciaban una sensación de encontrarse al borde de la supervivencia ante un posible “fin del mundo”. El cuerpo en el cortometraje *Virus* representa todo el conjunto en sí, como un medio experimental que se enfoca en generar una experiencia muy cercana al horror y el suspense. Filmar *Virus* se convierte en una experiencia que permitirá explorar diferentes formas de construcción del lenguaje visual a fin de contar una historia de horror experimental.

El entusiasmo por filmar y hacer cine utilizando creativamente medios de experimentación que permitan tener un diálogo abierto ante la imagen, además de levantar esta producción con un crew de amigos que aman el cine, se convierte en una fuerte motivación para rodar en fílmico a 18fps un cortometraje de horror que parte de todas las experiencias recogidas en la etapa de confinamiento y sirven de inspiración para la construcción estética y narrativa del cortometraje *Virus*.

A partir de la concepción de una historia, la misma se encuentra ya inscrita como parte de un género el cual es definido por una serie de características que diferencian una historia de otra. En el caso de *Virus* comparte algunas de las similitudes del género del horror y lo fantástico. “Muchos relatos de terror empiezan, por decirlo así, siendo narraciones fantásticas, pero se convierten en narraciones de terror tan pronto como el hecho de la existencia del monstruo se revela al lector y es reconocido por él” (Carroll, 2018, p. 270).

Los Zombis en las películas suelen ser, según expone Fernández (2013) seres que lo consumen todo a su paso, lo absorben todo como el capitalismo que nunca para y tampoco existe un final feliz. Al igual que los films de género, la pandemia no se resuelve y como conclusión los protagonistas suelen escapar hacia otro lugar siempre con un futuro incierto. El pánico que vive nuestro protagonista del cortometraje *Virus* al encontrarse en ese mundo desalentador finaliza con una inexplicable aparición en un lugar totalmente distinto al que comenzó la historia; el viaje que sufre al ser expuesto ante tal amenaza construye el cuerpo del horror en la historia del cortometraje.

En términos generales, el horror es un género que según Carroll (2018) da evidencias claras de ser placentero para un público mediante las cosas expresamente repulsivas, el uso del género y las imágenes que causan inquietud, angustia y desagrado.

Virus es un conjunto de aquellos fragmentos desagradables que se van uniendo desde su concepción en el rodaje hasta el montaje para dar origen a un terror que combina las características del género, la forma y una narración que se apega mucho más a un cine experimental poco convencional.

La combinación de estas formas crea un cuerpo el cual se moldea de acuerdo a las posibilidades que nos ofrece cada toma y registro filmado en el rodaje. “Si existe un aspecto que sirve de común denominador a la inmensa mayoría de películas contemporáneas de horror, ése es el del protagonismo que en ellas adquiere el cuerpo humano” (Salas, 2012, p. 49).

El horror físico está inmerso en la idea de torturar el cuerpo sea por un ser exterior o un ser que habita dentro del cuerpo. En películas de terror/ciencia ficción como en *The Thing* de John Carpenter (1982) los personajes son poseídos por un ser de origen desconocido, un monstruo, un alienígena, un espíritu del diablo, generando mucho terror y desesperación entre los miembros de la tripulación.

Night of the living dead de George Romero (1968) esta película representa un hito para el mundo del cine, ya que se introduce un género que deriva en la creación de los seres que viven después de la muerte, los zombis. El hecho está en que no existe una clara explicación para este gran

suceso puesto que la caracterización de los personajes es lo que permite tener total atención y ser expectantes ante tal hecho sobrenatural. Además de narrar un acontecimiento de horror es interesante compararlo con el cortometraje que aquí se propone al verse envuelto también por un acontecimiento desconocido que no dio aviso y solo llegó para causar caos y pánico en las personas.

Para la realización de la dirección artística funciona mucho revisar las películas de género que han marcado un hito en la serie B. Un caso es *The Evil Dead* de Sam Raimi (1981) la dirección de arte en esta película de bajo presupuesto resulta estupenda ya que usan los efectos y maquillaje de una forma activa y viva para la cámara. Es decir, que en la mayoría de planos en donde vemos a los *deadites* actuar siempre hay un chorro de sangre brotando de algún lado o algún movimiento característico que resalte. En *Virus* se utilizará un maquillaje marcado simplemente para definir rasgos específicos en los ojos, boca y mejillas ya que los actores utilizarán máscaras de latex.

En *The Evil Dead* (1981) la técnica stop motion es usada como un recurso que permitió filmar una escena en la que un *deadite* comienza a descomponerse lentamente y vemos varias capas consumirse hasta solo quedar restos putrefactos, resulta así mucho más interesante ver de qué están compuestos estos seres. La creatividad para filmar aquella escena con cierta complejidad es resuelta con un método tradicional que permite caracterizar de una forma diferente al film.

En *La Jetée* de Chris Marker (1962) presenta una innovación en su forma narrativa al utilizar el recurso de fotonovela para construir una historia a partir de fotografías fijas. Este recurso funciona en cortometraje *Virus* ya que de alguna manera el espacio-tiempo se rompe al experimentar con una imagen fija y se establece otro espacio en donde podemos construir otra narración mediante el montaje. Esto se asemeja con la hibridación del formato.

Así mismo en *Ashes* del realizador tailandés Apichatpong Weerasethakul (2012) explora un viaje sobre la cotidianidad y el recuerdo de un hombre que lo vemos transcurrir en lo que parece ser un día. La forma en la que está filmado el cortometraje es con una cámara de plástico que

registra alrededor de 3-5 fps lo que produce un efecto de animación o fragmentos de una imagen que se asemejan a los recuerdos que en nuestra memoria reposan. En *Ashes* el uso experimental de la cámara al momento de filmar las escenas es una referencia para el cortometraje.

Virus es una historia que contiene una narración fragmentada por la forma, pero que mantiene una línea que va siempre con el personaje y su viaje a través de un mundo paralelo. Partiendo de la idea de generar una experiencia colectiva, la experimentación en la historia será parte de un abordaje no tradicional que busca romper el tiempo en la imagen y crear secuencias que se entrelazan para construir un concepto desde lo visual y sonoro para que el espectador pueda interpretarlo desde su punto de vista.

Las emociones del espectador son parte del núcleo del género del terror y son expresadas mediante la visualización de imágenes espeluznantes, repugnantes y monstruos reales e irreales, el público espectador disfruta y se siente atraído por lo desconocido. El mundo ficticio creado por el espectador representa la experiencia que va de la mano con el argumento narrativo y para mantener esta conexión, el suspense siempre va a estar ligado a la puesta en escena. Además, de construir con ello también una narrativa con la puesta en cámara.

“En las historias de terror el suspense puede generarse virtualmente a cualquier nivel del desarrollo narrativo, desde el del incidente y el episodio hasta la estructura argumentativa de conjunto” (Carroll, 2018, p. 261). Todo el cortometraje es entonces un resultado que va tomando cuerpo con el suspense y cada escena será tratada como pieza única en donde cada plano sea una fábrica del miedo. Adicionalmente, las acciones de los personajes estarán direccionadas a buscar una espontaneidad trabajada en los ensayos de la puesta en escena a fin de que su interpretación no caiga en clichés clásicos que dibujan una acción solo con la intención de provocar un susto.

Los recursos formales que emplea el cine de vanguardia revelan una pulsión por transmitir la modificación de las vivencias temporales, espaciales y, en general, perceptivas: la aceleración y ralentización de la velocidad de las imágenes, el tiempo reversible, las superposiciones, los primeros primerísimos planos que generan

extrañamiento, el montaje y sus reorganizaciones del sentido y los ritmos, etc. (Barreiro, 2016, p. 158)

La puesta en cámara se enfocará en construir a partir de la acción principal y la interpretación actoral un interesante encuadre que apoye a la narrativa visual de cada escena. Por medio de la interpretación actoral se buscará además generar una vinculación sensorial con el actor que le permita desenvolverse ante los cambios rápidos de acción.

Y sin perder la sorpresa a fin de lograr una mayor concentración en los detalles de cada plano se filmará en un set creando una suerte de intimidad entre el actor y la cámara. Con esto se plantea filmar una variedad de planos priorizando las expresiones naturales del actor en personaje.

Sam Raimi es un referente en dirección especialmente recopiló a mi estudio los consejos de sus inicios pues en su etapa de formación ayudaría a la construcción de su obra prima *The Evil Dead* y a partir de aquí es donde la libreta de un director apasionado por las historias de terror construye una trilogía donde explora el relato del horror gore y el humor negro.

La experiencia recopilada filmando su primera película destaca mucho la fotografía y para encontrar el estilo visual, según Sam Raimi (1982) es muy recomendable poner la cámara en ese lugar muy particular para filmar esa importante pieza de información. Para esto se debería considerar la mejor forma de mirar el objeto y pensar cuales son los planos que vas a cortar antes y después de lo filmado, hay que pensar también que el movimiento de la cámara, sea zoom, dolly, travelling cualquiera que sea es equivalente al mismo sentimiento que queremos conseguir con las imágenes, con todos estos factores es cuando puedo determinar dónde y cómo voy a fotografiar cada plano de mi película.

Saber dónde colocar la cámara es una decisión que implica lo que se va a mostrar al espectador. Cada encuadre nos cuenta algo del film y por eso es importante encontrar el tono de cada escena según Jean-Luc Godard (como se indica en Tirard, 2010) no existen reglas en las que apoyarse para decidir cuándo o cómo mover la cámara, es algo que se decide por instinto, al igual que un pintor cambia de un color a otro, pero siempre hay que preguntarse el por qué se lo hace. Godard comparte un criterio similar con

Raimi a la hora de poner a rodar la cámara naturalmente estas decisiones siempre tienen que ver con el director.

El director es el único capaz de experimentar con las herramientas que el set le pone a disposición. Ya mencionaba David Lynch (en referencia a Tirard, 2010) que un director debe pensar tanto con la cabeza como con el corazón, siempre tiene que estar enteramente relacionado el intelecto con las emociones durante la toma de decisiones.

Este trabajo colaborativo entre lo que sucede frente al director y el mundo que quiere construir, se lo lleva a cabo desde la escritura hasta el montaje final de una película.

Un momento importante al momento de dirigir es encontrarse en el set de rodaje. El trabajo actoral siempre viene cargado de una planificación técnica como el desglose de planos y el storyboard, sin embargo, al momento de la acción muchas cosas pueden surgir desde el actor o la puesta en escena misma. Según Tim Burton (como se menciona en Tirard, 2010) es importante llegar al set de filmación sin ninguna idea preconcebida ya que los actores nunca se comportan igual cuando están en el set o locación real, con el vestuario y el maquillaje. Una gran parte de la magia sucede en el momento del primer ensayo en set, al igual que las decisiones más importantes en cámara.

La espontaneidad es parte del trabajo con el actor ya que muchas veces existen momentos que con suerte se pueden llegar a improvisar ofreciendo nuevas formas de interpretación que siempre elevan la emoción de una escena.

El método a dirigir siempre es único y depende muchas veces de la forma en la que se va a filmar toda la producción. En el caso del cortometraje *Virus* la experimentación es el núcleo a seguir. Un director siempre está abierto a nuevas ideas y decisiones arriesgadas donde la suerte tiene mucho que ver. Apichatpong Weerasethakul (2010) mencionaba que cuando rueda una película trata de ser muy flexible en lo que respecta a locaciones, actores, en cómo se ve. Muchas veces el guion cambia sobre la marcha o se escribe algo la noche anterior entonces entrega “el guion de hoy” a los técnicos y ellos lo entienden porque es un equipo con que se ha trabajado ya algunos años.

La apertura a la experimentación durante todo el proceso de realización es importante para el desarrollo del cortometraje. Esto permitirá explorar desde la dirección diversas formas ya planteadas por varios realizadores a fin de encontrar un estilo propio de manera que contribuya a una exploración personal y reflexiva en el campo de la dirección cinematográfica.

1.3 PROPUESTA DE FOTOGRAFÍA

La propuesta para *Virus* pretende mostrar en la imagen una estética análoga experimental. La textura nativa de la película permite visualizar una capa que termina por convertirse en una suerte de estilo visual nostálgico debido al grano y el formato. Por otro lado, lo experimental se efectuó considerando que el cuerpo de la película y todo el proceso que conlleva tener un fotograma revelado, será totalmente artesanal y casero. Cada defecto (rayones, manchas de revelado, exceso de grano) se convierte en parte del cuerpo de la película y en efecto de la narración y estética visual de *Virus*.

La hibridación de los formatos análogo y digital en *Virus* crea un ritmo en la imagen y un estilo diferenciador puesto que se fragmenta la narración visual como un rompecabezas en donde cada fotograma filmado en lomokino se une para crear imágenes que se asemejan a la de una memoria.

Las emociones y sentimientos que se crean a partir de una experiencia visual se construyen en base a cada plano filmado.

El formato pretende ser experimental debido a su naturaleza; la relación de aspecto, el proceso y la cámara. Las características únicas de cada formato crean la atmósfera del cortometraje. Esta propuesta libre permite experimentar y reflexionar sobre la creación de imágenes en diferentes formatos.

En sustancia, no debe haber nada prohibido; siempre y cuando haya demostración de la coherencia entre el fondo y la forma. Haciendo eso, en vez de cerrar las posibilidades, empujamos a la exploración triple: del fondo, de la forma, y sobre todo de la relación que existe entre los dos. (Rousseau, 2016, p.16)

Virus es una historia de horror experimental donde el personaje está inmerso en un viaje de terror hacia un mundo atemporal invadido por zombis. Esta atemporalidad permite hacer más verosímil la historia al no estar fijada a un tiempo específico, todo lo que se presente en el mundo de la ficción será aceptado y creíble para el espectador. Filmar con una cámara

de los setenta representa al tiempo fragmentado al igual que los formatos (fílmico y digital) que rompen entre sí un record visual.

Cada detalle que haya afectado a la película en su textura, color, saturación se considera como parte de la narración de la historia al verse afectada la imagen al igual que el mundo consumido por un virus que ha convertido en zombis a las personas manchando y rayando una sociedad que usa a los humanos como experimentos. Además de crearse una estética experimental ya mencionada en el formato, la fotografía se enfoca en crear un espacio atemporal de encierro por medio de planos cerrados y encuadres que van desde lo más amplio a lo más detallado para crear así una imagen cercana a la primera persona.

La dirección de fotografía en el cortometraje tiene referentes visuales que se construyen desde la puesta en escena y el pensamiento visual que es representado en la realización del storyboard. El caso de *Ashes* (2012) es un ejemplo donde el realizador tailandés Apichatpong hace uso de una técnica fotográfica mediante una cámara análoga que le permite filmar aproximadamente de 3 a 5 fotogramas por segundo. Esta técnica, en efecto produce una secuencia visual parecida al stop motion y principalmente a los sueños.

Así como lo planea Flores (2021) sobre lo que se hablado del vínculo que tiene el cine con los sueños, no en un sentido artificial en el que algún efecto o cambio de color nos transporta a un lugar y tampoco en el psicoanalítico, sino en la capacidad que tiene el cine para emular los sueños.

Aquellas imágenes en *Ashes* son borrosas, deformes y parecería que es un registro de la luz incidiendo en los objetos termina por convertirse en un esfuerzo por reconstruir la memoria de los sueños.

Esta técnica se usa en la producción de *Virus*. La construcción visual que genera una secuencia filmada en un sentido experimental aporta a la idea de crear una atmósfera que viene desde los sueños y la memoria. La dirección de fotografía para la secuencia final se basa en la idea de crear una fragmentación de las imágenes mediante el uso de la cámara experimental, el uso de los formatos y tipos de rollos.

Filmar con una cámara analógica que te brinda ciertas características a la imagen como el grano y la falta de nitidez nos permite crear una relación

con las imágenes que reposan en nuestra memoria. El espectador es situado en un nuevo terreno donde no solo reflexiona con la historia, sino también con la imagen.

La puesta en escena es importante para el encuadre en cámara. La historia del cortometraje es contada a través de la óptica de la cámara y cada cuadro de composición nos cuenta algo de la historia por ello, como menciona Bianchi (2017), el director y el director de fotografía siempre trabajan en equipo e intercambian ideas y sugerencias sobre la luz y la puesta en escena.

La puesta en escena se construye con el encuadre fotográfico, por esto se plantea crear una libertad que permita filmar la historia de forma espontánea dotando a la imagen de una realidad que se asemeja a un video casero de los años setenta.

El estilo de iluminación puesto en escena corresponde a construir una atmósfera de encierro y misterio. Para generar estas características se plantea usar una luz dura y en clave baja, así las sombras y el alto contraste que se produce permiten marcar los rasgos de las expresiones del actor haciéndolo ver mucho más dramático e intenso. Así como conceptualiza Alcañíz et al. (2015) se usa ese tipo de iluminación (luz dura) cuando se quiere resaltar algo puntual como la textura y el modelado, además de resaltar un objeto concreto en la escena y también para que la luz no se esparza fuera del área de interés.

También se plantea generar en la imagen una clave baja que vaya desde los negros profundos hasta las sombras marcadas. La oscuridad en la imagen muchas veces funciona como recurso para generar curiosidad en el espectador. De igual manera, el grano de la película super 8 creará un efecto de textura particular en las zonas más iluminadas y las no iluminadas.

También se busca desarrollar un estilo en donde la iluminación sea narrativa y poética, esto a fin de priorizar la caracterización de los personajes y la intención de generar miedo en el espectador. Esta iluminación tiene como referente a *The Evil Dead* (1981), donde en muchos casos la iluminación viene de una fuente amplia en picado y contrario.

Se plantea también el uso de diversas cámaras análogas. Se usó una cámara de plástico llamada LomoKino súper 35mm que permite utilizar

película 35mm fotográfica logrando en cada rollo de 36 exposiciones una cantidad de 144 fotogramas animados. La cámara filma de 4 a 6 fps caracterizando a la imagen en movimiento en una especie de stop motion que busca una estética no narrativa y mucho más poética visualmente.

Para el uso de película debemos retroceder en el tiempo y recordar a Kodak, la famosa compañía presenta en abril de 1965 una mejora del formato 8mm a la que denominó super 8. El formato presentaba una perforación más pequeña a fin de incrementar el tamaño del fotograma y con ello su definición y practicidad.

La filmación se la realizó con una Sankyo Sound XL-400S (1977) y una Canon 514XL, estas filmadoras super 8 permiten rodar a 9fps, 18 fps y 24 fps además la Canon permite fotografiar un fotograma a la vez, brindando una mayor posibilidad creativa como la de hacer stop motion en fílmico. El cortometraje se rodó a 18 fps debido a la duración de la película ya que así tendremos alrededor de 3min 20s en cada cartucho de 50 ft. Filmar con una cámara super 8 influye directamente en el método de rodaje, puesta en escena y estilo de movimiento de cámara. La cámara super 8 fue muy popular en su época, creada con el objetivo de capturar filmaciones caseras se convirtió en parte de los viajes familiares, eventos y diarios caseros que mostraban un día común con la cámara.

El estilo de manejo de cámara se vio influenciado por la acción de la escena y los personajes, lo que construye una espontaneidad en el movimiento como si se filmara un evento real documental. Por ello, es necesario que la cámara tenga libertad para moverse por el espacio.




Este movimiento otorga vértigo y aceleración a la imagen. Nacido de los corresponsales de guerra y de la experiencia del registro documental, la cámara en mano le otorga a la imagen un carácter de "realidad" producto de esa tradición y de evidenciar al sujeto de enunciación: rompe la invisibilidad del fuera de cuadro, sentimos que hay alguien moviendo esa cámara, pero asumimos la convención y nos olvidamos de ello, y entonces nos quedamos con el dinamismo frenético que hace que el entorno del personaje se perciba cambiante y desdibujado todo el tiempo, amenazante y vertiginoso. (Acosta y Godfrid, 2020, p. 8)





También la cámara en mano permite generar movimientos en cuadro que pueden apoyar a generar tensión emocional en la escena. Al no ser un cuadro fijo generalmente produce efectos más dramáticos que se oponen a lo contemplativo y apuestan por mucha más acción.

1.4 GUIÓN TÉCNICO

ESCENA	PLANO	DESCRIPCIÓN	STORYBOARD
1	A	Para escapar necesitan irse los niños y sacar los árboles (monte y campo)	<p>PG N.F</p>
1	A	Ellos se detiene a mirar. Responde a su alrededor. Con una a los lados	<p>PP Luz N.F</p>
1	A	Avanzan los militares buscando prisioneros a force. La cámara hace un zoom lo hace ellos	<p>Luz PA PA N.F</p>
1	B	Ellos huyen rápidamente en el bosque.	<p>P.E Luz Luz Luz</p>


ESCENA	PLANO	DESCRIPCIÓN	STORYBOARD
1	C	Los militares toman a los niños y aprietan sus ojos a la cara.	<p>PA PA Luz</p>
1	D	Ellos huyen y se esconden en los árboles, después se paran de que y sigue buscando. La cámara lo muestra.	<p>PA Luz Luz Luz</p>
1	E	Ellos se esconden los en árbol y mira a los militares pero alando en sorpresa.	<p>PA Luz Luz Luz</p>
1	E	Ellos se esconden a los árboles. Pasa hora lo hizo el viento	<p>Luz PA Luz Luz</p>

PLANO	DESCRIPCIÓN	STORYBOARD	AUDIO
F	El militar mira la pieza y golpea a Base con la pistola.	P.A. 	
6	Base ve al suelo.	P.M.L. Fondo. 	
H	Los militares apuntan a Base con la pistola.		




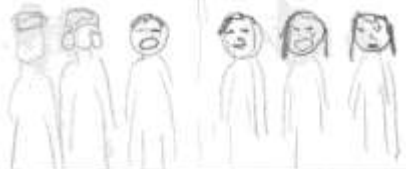
ESCENA	PLANO	DESCRIPCIÓN	STORYBOARD
5	A	La mano del doctor aprieta a Base y cuando ve huesos se detiene con un lift up.	 Planos de Base
3	A	El doctor comienza con la punción de líquido del hueso.	Mis a Base  Punto rojo y punto en el cuerpo.
3	B	El doctor se acerca a ingerir a Base. (coge el bazo de Base).	Punto rojo. 
3	C	Ingeren a Base y el bazo se infecta.	Punto. Punto. Punto. 


ESCENA	PLANO	DESCRIPCIÓN	STORYBOARD
3	D	Una niña de leche. La abuelita se agita y le muestra de un lado a otro.	Plan Plano y medio Plan Medio Mira el lado. Plan Despejado Plan Medio
3	E	La mano de Nina se uba de la sillas y trata de sacar al bebé.	Plan Medio
3	F	La mano de Nina se agita.	Plan Medio
3	G	La mano de Nina abraza al bebé.	Plan Medio Plan Medio Plan Medio Plan Medio

ESCENA	PLANO	DESCRIPCIÓN	STORYBOARD
3	H	La abuelita mira a Nina.	Plan Medio Plan Medio
3	I	El bebé y la abuelita miran como si fuera a desaparecer.	Plan Medio Plan Medio
4	A	El bebé abraza a Nina su abuelita. Nina abraza con alegría.	Plan Medio
4	B	Escucha al bebé en los brazos de abuelita. Se despierta y mira a Nina.	Plan Medio

ESCENA	PLANO	DESCRIPCIÓN	STORYBOARD
4	C	El Doctor suena y está su pareja que a baño por ahí que bien y lo ingiere.	Plan Americano. Escena Zorro Out o tipo. 

ESCENA	PLANO	DESCRIPCIÓN	STORYBOARD
8	A	Plan sobre a un ritmo lento. Sale del lugar.	
10	A	Mientras Juan estaba esperando los zombis los el. Juan mira a un hombre caminando la parte de agua.	Escena 3 Zombis. Juan y Mikel. 
9	A	Plan sobre el pelo y se acerca a colgar al zombi.	Americano. 
9	B	El zombi a veces a la vez a la vez. El zombi que al suelo/sale de él.	Plan Medio.  2 Momentos - abre - muere

ESCENA	PLANO	DESCRIPCIÓN	STORYBOARD
9	C	Una extra al hombre y le muestra un brazo	
9	D	El brazo veido por los ojos	
9	E	El brazo del hombre con el suelo mientras una persona	
10	D	Los hombres y el padre en el ambiente se van hablando.	

ESCENA	PLANO	DESCRIPCIÓN	STORYBOARD
10	C	Una familia se mira uno a otro alrededor y se van reyes.	<p>Miedo a los brazos se van a morir.</p> <p>Reyes para a través a los reyes.</p> <p>Reyes</p> <p>Los brazos a se irán a la muerte.</p> 

1.5 LISTA DE REFERENCIAS VISUALES

- Das Cabinet des Dr. Caligari – Robert Wiene (1920)
- I Walked with a Zombie – Jacques Tourneur (1943)
- La Jetée - Chris Marker (1962)
- Night of the living dead - George Romero (1968)
- Dawn of the Dead – George Romero (1978)
- The Evil Dead – Sam Raimi (1981)
- The Thing – John Carpenter (1982)
- Day of the Dead – George Romero (1985)
- Re-Animator – Lee Percy (1985)
- Shaun of the Dead – Edgar Wright (2004)
- Instructions for a Light and Sound Machine – Peter Tscherkassky (2005)
- Ashes - Apichatpong Weerasethakul (2012)
- One Cut of The Dead - Shinichirô Ueda (2017)

CAPÍTULO 2: PLANIFICACIÓN DE PRODUCCIÓN

2.1 ESTILO DE PRODUCCIÓN

El estilo de producción a tomarse como referencia es el de una película de bajo presupuesto en este caso seguiremos el ejemplo de *Within the Woods* (1978). El caso llamó mi atención ya que se trata de un cortometraje del director Sam Raimi previo a realizar su trilogía con *The Evil Dead*. El cortometraje fue filmado enteramente en película Super 8 y además formó un crew con su grupo de amigos para minimizar el costo de producción. Bruce Campbell sería el protagonista y productor de la cinta la cual fue filmada con un presupuesto estimado de \$1600 reunido por Sam Raimi aplicándose aquí el concepto de autofinanciamiento.

La recaudación la realizaría mediante colaboraciones con su familia y amigos en donde cada uno aportó con dinero para la realización del cortometraje. Un método poco ortodoxo en el ámbito de la producción cinematográfica sin embargo esta recaudación y la posterior filmación servirían como un preámbulo para luego filmar la obra de culto *The Evil Dead* (1989).

En *Virus* se pretende realizar un autofinanciamiento con dinero recaudado durante todo el semestre, además de ofrecer canjes al equipo de rodaje. Uno de los puntos fuertes a comparar es el formato Super 8 ya que en el país filmar con película resulta casi inimaginable al no existir laboratorios ni escuelas de cine que impulsen su uso. Esto termina siendo llamativo para la hoja de vida de jóvenes cineastas.

Filmar un cortometraje en Super 8 representa un reto para los cineastas y una experiencia única de hacerlo en el Ecuador. La producción sabe cómo usar eso a su favor y por ello motivo a la contratación del crew con fines experimentales y de aprendizaje puesto que la mayoría nunca lo había hecho antes.

La producción siempre basada en la filosofía de realizar un cortometraje de bajo presupuesto se enfoca en filmar en espacios abiertos donde no se requiera ningún permiso o pago de alquiler por el mismo. En *Virus* se llegó a un convenio con una escuela de cine para filmar las

locaciones de interior logrando así una reducción total en cuanto a locaciones, así como fue el caso en el cortometraje de Sam Raimi en donde se filmó enteramente en el bosque y en una casa de los familiares del director.

Es importante también analizar el plan de recorrido que tiene la producción al momento que finalice el proyecto puesto que al ser un cortometraje experimental este puede tener su espacio bien definido y sobre todo su visión a futuro como en el caso del cortometraje de Raimi donde lo usaron posteriormente para conseguir un presupuesto mayor y realizar el largometraje con alrededor de \$90.000.

En el caso de *Virus* se planea proyectarlo en diferentes espacios como club de cine, caferías, librerías y espacios culturales donde el cine experimental sea apreciado por jóvenes atraídos por películas de terror y el género de los Zombis. Así se llegará a recaudar fondos para ir construyendo una posible secuela a partir de la realización de *Virus*, es decir se propone a continuar con la exploración del formato y sobre todo la realización de producciones de bajo presupuesto en el país.

2.2 CRONOGRAMA

Fecha de inicio:

Fecha de Finalización:

Meses	Noviembre				Diciembre				Enero				Febrero			
	1 ^e	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e	6 ^e	7 ^e	8 ^e	9 ^e	10 ^e	11 ^e	12 ^e	13 ^e	14 ^e	15 ^e	16 ^e
ACTIVIDADES POR SEMANA																
Preproducción																
Desarrollo de Guion Literario																
Casting																
Scouting																
Desglose de producción																
Guion Técnico																
Plan de Rodaje																
Presupuesto																
Producción																
Rodaje																
Fotos de tras cámaras																
Postproducción																
Clasificación de material																
Edición general																
Corte final																
Diseño de créditos (inicio y finales)																
Corrección de color																
Diseño de sonido																
Exportación de corte final																
Edición de trailer																

2.3 EQUIPO DE RODAJE

- Director – Renán Paredes
- Productora – Naomi Palma
- Cinematógrafo – Vincent Chabot
- Asistente de Cámara – Renán Paredes
- Editor – Renán Paredes – Gabriel Vásquez
- Sonidista – Kabir Kintana
- Director de Arte – Pablo Alvarado
- Vestuarista – Emilia Buchelli
- Efectos especiales – Pablo Alvarado – Emilia Buchelli - José López
- Asistente de dirección – Agustín Pazmiño
- Iluminador – Vincent Chabot
- Making of – Naomi Palma
- Fotografía Fija – Renán Paredes
- Procesado de Película Super 8 – Juan Martín Yépez – Renán Paredes

2.4 CASTING

Personaje: Baco

- **Nombre del Actor:** Gabriel Vásquez
- **Edad:** 26 años

Nacionalidad: Ecuatoriano



Figura 1. Fotografía del Casting

Fuente: Propia



Figura 2. Fotografía del Casting

Fuente: Propia



Figura 3. Fotografía del Casting

Fuente: Propia



Figura 4. Fotografía del Casting

Fuente: Propia

Personaje: El Doctor y el Militar

- **Nombre del Actor:** Felipe Gallardo
- **Edad:** 23 años
- **Nacionalidad:** Ecuatoriano



Figura 5. *Fotografía del Casting*

Fuente: *Propia*



Figura 6. *Fotografía del Casting*

Fuente: *Propia*

Personaje: El Militar 2

- **Nombre del Actor:** Tommy Cachimuel
- **Edad:** 23 años
- **Nacionalidad:** Ecuatoriano



Figura 7. *Fotografías del Rodaje*

Fuente: *Propia*

2.5 LISTA DE LOCACIONES

Locación: Laboratorio

- **Lugar:** Set casa locación INCINE



Figura 8. *Fotografía Locación INCINE*

Fuente: *Propia*



Figura 9. *Fotografía Locación INCINE*

Fuente: *Propia*

Locación: Bosque

- **Lugar:** Mundo Canino By Hascan – Club de Tiro Kat-Bas



Figura 10. *Fotografía Locación Bosque*

Fuente: *Propia*



Figura 11. *Fotografía Locación Bosque*

Fuente: *Propia*

Locación: Callejones y Parque

- **Lugar:** Sector La Kennedy. Av 6 de diciembre y de los Pinos



Figura 12. *Fotografía Locación Callejón*

Fuente: *Propia*



Figura 13. *Fotografía Locación Parque*

Fuente: *Propia*



Figura 14. *Fotografía Locación Parque*
Fuente: *Propia*



Figura 15. *Fotografía Locación Parque*
Fuente: *Propia*

2.6 DOCUMENTO DE CESIÓN DE IMAGEN

AUTORIZACIÓN

DE USO DE IMAGEN Y VOZ

Por medio del presente documento, yo **José Gabriel Vásquez Sánchez** identificado con el número de cédula **1003073739** convocado a participar en el cortometraje experimental "**VIRUS: La hibridación del soporte análogo/digital en el lenguaje visual de un cortometraje de horror experimental**" obra en la que aparece mi imagen personal y cumpliendo la función como actor protagonista.

En virtud de lo indicado, se autoriza a utilizar mi imagen y voz en el cortometraje cuyo objetivo es promover el interés en la experimentación del campo cinematográfico y universitario al ser un proyecto de titulación e investigación.

La autorización que aquí se concede sobre este material es exclusiva para la producción y difusión del cortometraje **VIRUS**.

Quito, 1 de diciembre de 2021

Lic. Gabriel Vásquez S.

C.I. 1003073739

2.7 LISTA DE EQUIPOS

- Cámara Sanyo Sound XL 400S
- Cámara Canon 514 XL
- LomoKino Super 35mm
- Canon 5D Mark III
- Luces Godox 150W
- Micrófono Rode NTG 2
- Tascam DR40
- Kodak Vision 50D, 200T
- Kodak Tri-X 7266
- Rollei 80S
- Kodak T-max 100
- Lomography Lomochrome Purple XR
- Kodak Gold 200
- Escáner Wolverine

CAPÍTULO 3: PLANIFICACIÓN FINANCIERA

3.1 PRESUPUESTO

Presupuesto VIRUS SHORT FILM

PRODUCCIÓN	
Productora: Naomi Palma	
Dirección: Renán Paredes	

Fecha presupuesto	15/11/2021
-------------------	------------

DESCRIPCIÓN	UNIDADES	PRECIO	TOTAL
Vestuario	5,00	5,00	\$25,00
Utilería y Arte	1,00	75,00	\$75,00
Película Kodak Super 8	4,00	35,00	\$140,00
Químicos ECN-2 Y D76	1,00	50,00	\$50,00
Rollos 35mm	4,00	8,00	\$32,00
Transporte	4,00	5,00	\$20,00
Alimentación Equipo de rodaje	33,00	2,50	\$82,50
Refrigerio	30,00	0,75	\$22,50
Efectos Especiales	1,00	15,00	\$15,00
Actor Protagonista	1,00	20,00	\$20,00

	SUB-TOTAL	\$482,00
	DESCUENTO	\$23,00
	IVA %	12%
	TOTAL PRESUPUESTADO	\$514,08

3.2 FORMA DE FINANCIAMIENTO DEL PROYECTO

Al ser un cortometraje de corta duración es posible realizar una campaña de crowdfunding durante la preproducción. Este tipo de financiación suele ser muy común en producciones cortas ya que la cantidad de beneficios y aportes no podría ser suficientes para una película y por ello se tendría que acudir a otras fuentes en donde exista un capital mayor. Sin embargo, un cortometraje podría ser el estímulo para conseguir fondos y financiación para una película.

Esta forma de autofinanciamiento generalmente se incluye como socios productores a amigos, familiares y conocidos que aportan económicamente al proyecto. Parte del éxito de un crowdfunding se encuentra en la buena publicidad que se le haga al proyecto en las redes sociales y también en su tratamiento como historia para venderse. Como primer paso será escoger la plataforma adecuada en donde se dará a conocer.

También como parte del plan de autofinanciación se promoverá incentivar al inversor con algún producto del cortometraje, camisetas estampadas, afiche con el fotograma principal, una copia en 2K, etc. Con esto se plantea además general acercamientos para conseguir auspicios e intercambios. En el caso del cortometraje se llegó a priorizar su distribución con la apertura de un local para proyectar el film. Es importante conseguir patrocinadores para que el proyecto tenga un mayor alcance. En el caso del proyecto *Virus* todo ha sido autofinanciado este método mencionado anteriormente permite desarrollar la producción mucho más rápido. Debido al tiempo de preproducción el presupuesto debía ser conseguido velozmente para poder cumplir con las fechas de rodaje, postproducción y entrega final del proyecto audiovisual.

Una vez realizada la producción a partir del plan de distribución se plantea recuperar el presupuesto autofinanciado mediante una campaña de crowdfunding promocionando al cortometraje para realizar posteriormente una película basada en la producción de *Virus*.

CAPÍTULO 4: PLAN DE MARKETING

4.1 ANÁLISIS DE LA INDUSTRIA

El cortometraje contiene características que lo hacen introducirse en un género determinado, en este caso el experimental. Un género generalmente contrario a la utilización de una narración convencional. Por ello el público que busca entretenerse se encontrará con una historia visual donde el grano de la película super 8mm rompe con una estética que busca una total nitidez de la realidad. El producto se define como experimental al presentar un modo diferente en la forma por esto será relativamente único dentro del contexto de la industria nacional cinematográfica actual.

Últimamente el film y sus diversos formatos han crecido popularmente principalmente en el campo de la fotografía, el 35mm tiene una popularidad que va en crecimiento debido a que las técnicas clásicas en la fotografía terminan por ser un descubrimiento para las nuevas generaciones que buscan experimentar con nuevas formas de creación de la imagen lo que responde a esta aceptación nacional por parte de la comunidad de cineastas en busca de nuevas técnicas experimentales para la realización de sus cortometrajes. Se puede analizar a nivel local que el cortometraje pertenece al pequeño grupo independiente que nace bajo el concepto de low cost y cine underground que se refiere a la realización de filmes en donde se prioriza una exploración del realizador como autor con un mínimo costo de producción.

El lugar en donde estas producciones se presentan no va más allá de pequeños locales de difusión cultural y centros que abren un espacio en la agenda, sin embargo, existe aún una brecha de difusión que no permite que a nivel local se difunda mucho más que solo en las grandes ciudades. Un punto de vista de análisis a nivel mundial donde el cortometraje si toma posición es por medio de la amplia difusión que tienen los cortometrajes realizados en super 8mm e independientes, la industria Hollywoodense basada en el entretenimiento, que genera un consumo masivo, hace que cada días más cineastas busquen otras plataformas en donde puedan exhibir sus filmes a medida que esto ha ido en evolución cada vez existe

más organizaciones como la EFS (Experimental Film 6 Society) con sede en Irlanda esta productora se enfoca principalmente en impulsar la creación y distribución de filmes en donde la realización cinematográfica adopte un enfoque que explore la atmosfera, el estado de ánimo, ritmos visuales entre el sonido e imagen, lo poético y estético.

Existe a nivel mundial una amplia ventana en donde el cortometraje puede posicionarse desde lo estético hasta lo experimental, es en este sector específico en donde encaja conjuntamente con las demás piezas que se han exhibido hasta la actualidad.

En el ámbito local varios festivales ponen en su selección cortometrajes y largometrajes de diversos géneros, estilos que suponen una cartelera amplia que buscar alcanzar a una gran cantidad de público asistente. Por ello los cortometrajes que cumplen con características similares a la de *Virus* serán escogidos de entre los festivales más popular hasta el festival de Cámara Lúcida en donde exclusivamente tiene como convocatoria la selección de filmes experimentales que buscan generar un amplio campo en la reflexión visual lírica y poética de los elementos del lenguaje cinematográfico.

Los cortometrajes experimentales más reconocidos en el campo local han sido seleccionados por festivales organizados independientemente con el objetivo de llegar a un público más amplio de la localidad. Existe cortometrajes que ofrecen un sentido interesante sobre el género de horror como *Homúnculo* del realizador Wilmer Pozo ganador a mejor cortometraje en el festival de cine Manabí profundo. Ser parte de una selección oficial de un festival que en este caso vendría a ser Cámara Lúcida con sede en Cuenca se ha convertido en el principal exponente de cine experimental en Ecuador invitando a mirar cortometrajes locales e internacionales. Existe un cortometraje experimental en súper 8mm el film se titula *Cielo Abierto/Mar Abierto/Suelo Abierto* el cual nos muestra una sucesión de fragmentos del mar y la danza de los piqueros tratando de alimentarse. Este cortometraje es parte de la selección oficial. También es importante recalcar el trabajo de la realizadora Alexandra Cuesta por la utilización del formato 16mm en sus películas y cortometrajes documentales. Todo este material fílmico con el que trabaja ha hecho que la directora adquiera reconocimiento en el ámbito

experimental, actualmente se encuentra en la producción de su largometraje experimental acerca de un pueblo que está a punto de desaparecer.

Cortometrajes Nacionales

- Homúnculo de Wilmer Pozo – Falso documental/terror
- Duración – 13min
- Ecuador – 2019
- Cielo Abierto/Mar Abierto/Suelo Abierto de Libertad Gills & Martin Baus Ficción Experimental en súper 8mm
- Duración – 4min
- Ecuador – 2021
- *Notas, Encantaciones: Parte II Carmela* de Alexandra Cuesta – Experimental en 16mm
- Duración – 6min
- Ecuador – Estados Unidos – 2021

Internacionalmente existen cortometrajes que comparten estilos y categorías que exploran lo experimental Viola vs The Vampire King del realizador Kevin Fermini explora esta plasticidad de irrealidad y efectos de una calidad que parecería haber salido de los ochenta y de las películas de serie B. Aquellos cortometrajes de bajo presupuesto surgen con nuevas ideas que van desde el formato fílmico hasta sus recursos que combinan lo análogo con lo digital. Este cortometraje fue seleccionado en como ganador en el Boston Underground Film Festival. Datura's Aubade de J. Jacques Martinod y Brett Walker crea un espacio en donde la ficción se mezcla con lo experimental de su narración este cortometraje de Estados Unidos filmado en 35mm se presenta como selección oficial de Camden International Film Festival.

Por otra parte, el cineasta Peter Tscherkassky (Austria) realizó en 2021 su cortometraje experimental titulado Train Again. Es importante mencionarlo ya que el director responde a una ola del cine experimental de vanguardia y es considerado como el mayor exponente en la manipulación del soporte fílmico, así como la construcción de nuevas interpretaciones en la narración mediante el found footage.

A partir de los cortometrajes presentados el producto está direccionado a un público específico. Aquel espectador que busca nuevas

formas de vivir la experiencia del cine. Sea por lo visual, sonoro, contenido, innovación siempre en búsqueda de nuevos horizontes donde el lenguaje poético se encuentre en constante diálogo. El público más interesado para este caso vendría a ser aquellos interesados en las artes del cine experimental, cineastas y artistas visuales que buscan encontrar su propio lenguaje a partir de técnicas y narraciones que se sostienen en un soporte fílmico.

Los puntos fuertes de la producción están marcados por el gusto del espectador en ver algo que refresca visualmente la narración, esto crea cierta expectativa que puede ser aprovechada a la hora de convocar al público a una sala de cine para ver el cortometraje. Otro de los puntos fuertes es el bajo costo para la producción de los filmes el equipo reducido en donde algunos casos solamente es el realizador quien cumple todas las funciones hace que la posibilidad de realización sea prácticamente producible.

La debilidad que tiene toda producción al enfrentarse a una industria en donde cada vez gana más espacio la resolución y definición de una imagen que aparenta ser 'bien cuidada' el cine experimental surge en rechazo a todas aquellas convenciones en una época donde como nunca antes consumimos imágenes de cualquier cosa. En un futuro las producciones en donde el soporte fílmico resulte el núcleo que forme el cuerpo del film serán más caras de producir debido al alto coste que significará encontrar filmadoras que funcionen con los diversos formatos, además de la probable poca producción de film.

La principal estrategia para promocionar los cortometrajes es la de la exhibición en la cartelera de festivales locales e internacionales con el objetivo de lograr un mayor alcance a un público cada vez más interesado en las obras independientes. Estos festivales ofrecen una gama de oportunidades para que el proyecto pueda tener un recorrido y visualidad tanto en las plataformas virtuales como también en las salas de cine y espacios locales que ofrezcan proyecciones al aire libre. Los cortometrajes han sido colgados en la web para que puedan ser vistos mediante suscripción de pago o alquiler sin embargo luego de haber logrado el

recorrido por las plataformas y festivales a nivel local e internacional muchos de los cortometrajes suelen colgarse libremente en la web.

Esto puede ser muy positivo para el alcance a largo plazo que puede llegar a tener el producto además de que existe la posibilidad de trasladarse a diversas plataformas debido a que los internautas comparten contenido en cada una de sus redes. Al ser realizados de forma independiente los cortometrajes de esta índole suelen financiarse de manera autónoma sin empresas privadas o contratos con terceros, ahorros familiares o proyectos que por este hecho terminan alargándose demasiado en su finalización se han creado diversos programas de ayuda financiera para la producción de largometrajes y cortometrajes.

A consecuencia de la pandemia y la migración hacia el medio online se crearon plataformas de distribución mediante el formato streaming. Una de ellas en Ecuador fue Choloflix plataforma virtual en donde se exhiben películas y cortometrajes ecuatorianos de ficción y documental. Esta plataforma ha tenido una gran acogida al tener un contenido variado además de fomentar a ver el cine nacional impulsa a los cortometrajes que cada año surgen y se producen de una manera independiente en Ecuador.

Para la distribución internacionalmente como es el caso específico del cineasta experimental Peter Tscherkassky, su producto al tratarse de una obra única en su clase fue distribuida mediante un estreno que se lo realizó en uno de los festivales más importantes a nivel mundial Cannes Film Festival donde se presentan obras cuya trascendencia queda en la memoria del cine. Al presentarse una obra en aquel festival tiene asegurada su distribución local e internacional ya que estará en foco para su exhibición por parte de los productores en busca de nuevos proyectos que posiblemente causen un impacto en el público interesado en las artes cinematográficas.

4.2 ESTRATEGIA DE MARKETING

La estrategia que se va a utilizar para generar un alcance al público espectador será la aplicación del marketing digital y la publicidad BTL. Para realizar esto por un lado tenemos el marketing digital el cual se compone en crear contenido a partir de la finalización del rodaje, el contenido debe crear expectativa en la audiencia presentando el género y el argumento del film. Los métodos para generar esta expectativa se componen de la realización de teaser promocional, trailer, afiches y making of.

Al usar una publicidad enmarcada en el campo BTL mi segmentación esta seleccionada especialmente a estudiantes de cine interesados en el género de terror y el uso del fílmico. Es importante usar como marketing digital el lanzamiento de un making of en donde se observe a todo el equipo de rodaje filmando el cortometraje. Es importante mostrar cómo se filma con una cámara de 1970 ya que esto llama mucho la atención, además de mostrar el posterior procesado de la misma. Por ello es necesario además de generar este contenido mucho más directo mediante el pago de publicidad en Instagram y Facebook donde se crean banners e historias que contengan el afiche promocional y así el espectador pueda verse enterado rápidamente del cortometraje.

4.3 MEDIOS PUBLICITARIOS O TÉCNICAS A UTILIZAR

Una de las técnicas a utilizar son las relaciones públicas mediante la gestión de entrevistas en medios. Para llegar a esto el cortometraje tiene diversos medios como la Casa de la Cultura o la universidad que mediante sus redes sociales se puede llegar a un acuerdo y programar una entrevista en la cual se puede tratar temas sobre el uso del fílmico actualmente frente a un mundo digitalizado. Con esta cobertura de los medios se espera tener un alcance mayor en cuanto a la campaña de lanzamiento del cortometraje, principalmente se lo puede introducir como un proyecto el cual invita a la reflexión sobre el uso de la forma, además de aprovechar los conversatorios para motivar al espectador que se interese en mirar el cortometraje. La campaña se basará también en la invitación a eventos y sorteos que

incluyen talleres de revelado de película 35mm y también sorteos de rollos 35mm, también como parte de tener alguna imagen en eventos principalmente en ferias barriales se imprimirán cincuenta mini afiches del cortometraje con un QR el cual permitirá al espectador acceder gratuitamente a ver el cortometraje.

4.4 AFICHE



Figura 16. Afiche del Cortometraje

Fuente: Propia

4.5 FOTOGRAMA DEL TRAILER



Figura 17. *Fotograma del trailer*

Fuente: *Propia*

4.6 PLAN DE DISTRIBUCIÓN

Para la ventana de explotación se ha realizado un análisis nacional en donde se ha detectado diversas ventanas en donde el cortometraje pueda ser visualizado. Con la época actual muchas ventanas de distribución se han abierto en el caso de Ecuador tenemos como principal referente a aplicar Choloflix una página en donde se puede visualizar películas ecuatorianas y también cortometrajes.

Es importante comenzar con una ventana digital y no con una tradicional como siempre se lo hacía ya que la meta de una producción audiovisual siempre ha sido llegar a la pantalla grande en una sala de cine, sin embargo, debido a los nuevos hábitos del espectador prefiere ver una película en la comodidad de su hogar, por ello el cortometraje será explotado en la plataforma digital mediante el sistema de alquiler en donde el espectador paga por ver. Existe otra plataforma más conocida como el caso de Vimeo en donde también cuenta con el sistema de alquiler, con estas dos ventanas de explotación se espera que el cortometraje pueda seguir financiándose en la etapa de distribución.

4.7 PLAN DE DISTRIBUCIÓN

El plan de distribución se plantea a partir de una segmentación en donde se prioriza a los estudiantes de cine como grupo que comparte hábitos de consumo e intereses en el producto audiovisual. Jóvenes que compartan el interés en el cine experimental y tengan el criterio de valoración entre una producción comercial e independiente. Es necesario establecer un recorrido que abarque una distribución uniforme en el campo del marketing digital y también la exhibición en salas. Por esto se plantea que el cortometraje sea distribuido en plataformas digitales a fin de acoplarse a las nuevas tendencias del público objetivo.

También se plantea que el cortometraje tenga un alcance mayor mediante la distribución y proyección de la cinta en sitios culturales donde exista una concentración cultural, con esto me refiero a espacios abiertos como espacios culturales independientes, eventos culturales, salas de proyecciones temporales y cine al aire libre. De esta forma el plan de distribución se convierte en una hibridación con respecto a las ventanas de distribución proyectándose no solo en plataformas digitales, sino que también el espectador pueda vivir la experiencia de mirar el cortometraje en la pantalla grande y sobre todo compartiendo un espacio cultural. El alcance será mucho mayor si se lo realiza de esta forma ya que no solo distribuye contenido audiovisual, sino que también comparte espacio con otras artes.

CAPÍTULO 5: CONCLUSIONES

5.1 PREPRODUCCIÓN

El siguiente apartado está destinado para reflexionar acerca de la realización de cada etapa del proyecto Virus. La dirección como eje central de cada conclusión es determinada por las decisiones tomadas en el set, errores y aciertos que se presentaban a lo largo de toda la producción.

Desde su concepción el cortometraje Virus fue pensado para ser producido con bajo presupuesto. Es así que desde el guion se estableció que la historia se desarrollase en no más de tres locaciones, sin embargo, durante la visita a las locaciones se observó que la puesta en escena requería de varios escenarios principalmente para desarrollar la escena final, en donde el personaje tenía que correr por un parque pasando por las calles y finalmente llegar a un callejón sin salida.

De esta forma se determinó que los escenarios a filmarse serían tres el parque, la calle y el callejón en donde se desata la escena final. Esto fue de gran beneficio para el cortometraje ya que se pudo establecer una puesta en escena que construya el enfrentamiento del personaje y los zombis. Toda la secuencia final fue filmada en estos escenarios para recrear la huida final del personaje.

Junto con la producción de campo se realizó la búsqueda llegando a la antigua residencia del director en el barrio la Kennedy en Quito. Casualmente se observó que los parques se encontraban en total descuido algo que aportaba al cortometraje debido a que era necesario construir una atmósfera decadente y de abandono.



Figura 18. *Fotografía del Parque*

Fuente: *Propia*

Así mismo se consiguió a unas dos cuadras del parque un callejón que aportaba fotográficamente por su profundidad.



Figura 19. *Fotografía del Callejón*

Fuente: *Propia*

Para minimizar los costos de producción, durante el casting también se estableció reducir al número de actores. Esto era realmente factible ya en todas las escenas los antagonistas usan máscaras por ello el mismo actor pudo interpretar al doctor y al militar sin ser descubierto por el espectador que era él mismo.



Figura 20. Fotografía del Actor Interpretando al Doctor con la Máscara

Fuente: Propia

De igual forma para las escenas donde se necesitaban extras se decidió que los miembros del equipo de rodaje actuaran en diferentes escenas. Durante la pre producción se determinó brindar un mayor presupuesto a la dirección de arte debido a los efectos especiales y vestuario que debían construirse. Esto redujo el presupuesto para el área locacionista que debía encontrar un lugar para filmar cuatro escenas del cortometraje. Debido al alcance de la fecha límite para rodar y la emergencia por Covid-19 se hizo complejo encontrar un lugar adecuado para filmar por ello se recurrió a solicitar el apoyo de INCINE que posee una casa locación lista para construir sets de filmación, la producción encargada realizó la gestión vía mail para poder filmar en sus instalaciones sin ningún costo.

Filmar en Super 8mm requiere de un presupuesto extra para comprar el fílmico, encontrar una cámara funcional y también procesar el cartucho Super 8 una vez expuesto. Este último proceso es el más complejo ya que no existe en el Ecuador un laboratorio profesional que revele película de cine con el proceso ECN-2. Entonces se decidió desde una propuesta de imagen experimental, revelar caseramente la película sabiendo que sus errores como las manchas y rayones vendrían a ser parte de la narrativa de la imagen analógica y el *Virus* que de alguna forma ha infectado incluso al formato Super 8mm.

El revelado se lo realizó en un tanque de procesado para película fotográfica y con un litro de químico ECN-2.



Figura 21. *Fotograma del Cortometraje Virus*

Fuente: *Propia*

5.2 PRODUCCIÓN

Durante el proceso de filmación del cortometraje la dirección experimentó ciertas condiciones que se antepusieron al estar rodando con película Super 8. Una de las condiciones era filmar solo una toma en cada escena, debido a que solo se disponía de 200 pies de película. Esto supone realizar varios ensayos de puesta en escena y cámara a fin de que los actores y el movimiento estén íntimamente conectados para la toma final. La dirección con los actores se trabajó de una forma espontánea en la que ellos proponían la acción para luego corregir los pequeños errores que surgían en cámara y actuación.

Los ensayos previos fueron importantes al momento de filmar la toma final es así que junto con el actor se coreografió cada acción, de esta forma primero se realizaba una pasada en frío para que todo el crew observe los movimientos y lo que iba a suceder en la escena. Esta manera de construir la puesta en escena ayudó también al departamento de fotografía a encontrar el mejor encuadre para fotografiar la acción principal. Como dirección siempre se encontró la intensidad que movía cada escena partiendo desde el movimiento del actor en set hasta la puesta en cuadro que permitía pensar en el montaje.

Una de las características propias de la cámara super 8 es que fue diseñada para filmar registrar eventos caseros como viajes familiares,

cumpleaños, un registro que retratada cierta cotidianidad. Esta estética se ha instaurado en los videos caseros de super 8. La dirección siempre se sostuvo en no tener un pensamiento pre instaurado sobre cada escena ya que las condiciones dentro del set y en las locaciones de exterior permitieron siempre explorar mucho más de lo que estaba escrito y dibujado en el storyboard, por lo cual muchas veces se permitía al actor que improvise en base al condicionamiento de la locación. Esta libertad al momento de dirigir permitió siempre que cada escena surja desde cero y se construya en el momento. Los personajes conocían la historia y se permitieron vivirla es así que ellos proponían una acción y yo como director corregía el tono que estaba determinado siempre una estructura dramática que iba en crecimiento hasta del ataque zombi.

Es importante también conocer al equipo de rodaje ya que dentro del set y en la locación todos debemos de funcionar en un conjunto que apunta siempre por el bien de la historia. Es así que se coordinó con el sonidista para realizar dos tomas la primera solo por cámara y una segunda solo para registrar el sonido limpio sin que se cole el motor de la super 8. También se trabajó con dirección de arte y producción estableciendo un orden de filmación que siempre fluyó ya que se necesitaba maquillar a varios personajes mientras se filmaba algún detalle o plano en donde no se requería que este preparado el maquillaje.

Como director siempre hay que escuchar al equipo de filmación es así que junto con cámara se logró construir cada plano en base a lo que el actor nos proponía, además de la imagen disparadora que siempre la tenía en mente y que correspondía a la esencia de cada escena del cortometraje.



Figura 22. *Fotografía del Director en Set*

Fuente: *Propia*

5.3 POSTPRODUCCIÓN

Esta etapa constituía una de las más importantes ya que como principal punto estaba el procesamiento de la película super 8. Este proceso es muy delicado ya que involucra diversos factores que pueden alterar el resultado en la imagen del filmico. Estos factores son la temperatura de los químicos, así como también su fecha de expiración. También se introduce en este proceso la forma en la que se agita el tanque de revelado principalmente porque se corría el riesgo que la emulsión se quede pegada si no se realizaba una agitación vigorosa. Fue importante saber que este método fue realizado enteramente en casa es decir que ningún laboratorio analógico en el Ecuador ofrece un servicio de revelado profesional, así que basado en la experiencia de haber revelado mucha película fotográfica en 35mm color y blanco y negro, se conocía el proceso y los resultados que podían obtenerse al final del revelado casero.

Otro de los puntos en la etapa de postproducción fue escanear la película. La película super 8 fue escaneado a 1080p lo que equivale a full HD que es una resolución bastante aceptable en el campo audiovisual. Una vez realizado la digitalización del material filmico se procedió a organizarlo en el software de edición que en este caso fue Adobe Premiere. Uno de los puntos que facilitó el montaje fue que durante el rodaje se filmó solamente un plano en cada escena ya que no se contaba

con mucha película se hizo el corte analizando el material que disponíamos. Sincronizar el sonido fue un proceso bastante largo incluso mucho más demoroso que la imagen ya que no se contaba con un respaldo que permita sincronizar rápidamente la imagen se procedió hacerlo manualmente. El proceso fue algo parecido al diseño sonoro que se lo realizaría a una película animada.

5.4 RECOMENDACIONES

Resulta un reto actualmente oponerse al avance tecnológico que abarca el mundo audiovisual, cámaras con mejores características se lanzan al mercado cada año dejando a un lado la importancia que tiene el contenido sobre la forma. Por ello es importante dar un vistazo al pasado principalmente a los procesos tradicionales que acompañaron al nacimiento del cine. El fílmico siempre va a tener su lugar en la historia, es importante comprender como se realizaban los rodajes desde su filmación hasta el procesado final de la película. Como estudiantes de cine tenemos la oportunidad actualmente de experimentar con diferentes formatos y reflexionar sobre las ventajas y desventajas que tiene cada uno, además de comprender las características que nos brinda filmar en digital o celuloide. Es importante pensar en los grandes cineastas como Quentin Tarantino que ha filmado toda su obra en película Kodak esto convierte a la forma en parte de su lenguaje cinematográfico a la hora de realizar sus producciones.

En Ecuador existen pocas producciones estudiantiles que se han filmado en celuloide esto se debe a los costos de producción que tiene el fílmico y su procesamiento, sin embargo, por parte de la cinemateca nacional del Ecuador existe una iniciativa a filmar con celuloide a partir de la adquisición de un escáner de última generación se puede generar un convenio institucional con la Universidad Católica Santiago de Guayaquil para generar una iniciativa a rodar con fílmico esto a partir de escanear a una resolución 2k y tener mayor posibilidades de que los cortometrajes tengan un recorrido en festivales. El escaneo profesional abre las puertas a una nueva generación de cineastas que buscan una nueva forma de creación de imágenes.

REFERENCIAS

- Acosta, P. y Godfrid, F. (2020). Movimientos de cámara algunas consideraciones. 8.
[file:///C:/Users/Usuario/Downloads/ACOSTA%20LARROCA,%20P.%3B%20GODFRID,%20F.%20\(2020\) Movimientos%20de%20C%C3%A1mara%20\(VINCULOS\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/ACOSTA%20LARROCA,%20P.%3B%20GODFRID,%20F.%20(2020)%20Movimientos%20de%20C%C3%A1mara%20(VINCULOS).pdf)
- Alcañíz, I., Bazataquí, A., García, M., Genovés, C., Chordá, M. y Vaquero, A. (2015). La Iluminación en el cine como recurso expresivo. *Narrativa audiovisual Agencia Broadway*, 5.
https://www.unpa.edu.ar/sites/default/files/descargas/Administracion_y_Apoyo/4.%20Materiales/2015/T229/la_iluminacion_en_el_cine.pdf
- Antonini, M., Minniti, S., Gómez, F., Lungarella, G., Bendandi, L. (2015). *Fotografía Experimental Manual De Técnicas Y Procesos Alternativos*. BLUME.
- Barreiro, S. (2016). LA REVUELTA TEMPORAL COMO MÉTODO DE LA VANGUARDIA DE ENTREGUERRAS. *FOTOCINEMA Revista Científica de Cine y Fotografía*, (12), 158.
- Berlinale Talents. (2022). *Alexandra Cuesta Director, Cinematographer*.
<https://www.berlinale-talents.de/bt/talent/alexandra-cuesta/profile>
- Bianchi, J. C. (2017). *Dirección de fotografía y efectos visuales. Articulación de los roles en el cine contemporáneo*. Bibliográfika, de Voros S.A.
bianchi-articulacion-departamento-fotografia-pr.pdf
- Cámara Lúcida. (2021). *Cámara Lúcida VI Festival de Cine Contemporáneo*.
<https://www.ecamaralucida.com/>

- Carroll, N. (2018). *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart* (G. Vilar, Trad.;1.) Machado Grupo de Distribución. (Original work published 2006).
- EFS. (2017). *EFS Experimental Film Society*.
<http://www.experimentalfilmsociety.com/about/>
- Fermini, Kevin. (2017). *VIOLA VS. THE VAMPIRE KING* [Video]. Vimeo.
<https://vimeo.com/201163971>
- Fernández Ortiz, S. (2013). Historia y Evolución del cine Zombi. *Revista semestral de iniciación a la investigación en Filología*, (10), 89-117.
<https://w3.ual.es/revistas/PhilUr/pdf/PhilUr10.4.OrtizFernandez.pdf>
- Flores, A. (2021). Las imágenes como cenizas del sueño. *Fotogenia*, 1.
https://fotogeniapodcast.com/2021/01/21/critica-ashes-de-apichatpong-weerasethakul/#_ftnref1
- González Zarandona, J. (2005). *La historia del cine experimental* [Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación, Universidad de las Américas de Puebla]
http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/gonzalez_z_ja/
- Tirard, L. (2010). *Lecciones de cine: Clases Magistrales de Grandes Directores explicadas por ellos mismos*. Ediciones Paidós.
- Salama, B. (2014). El cine experimental: entre el experimento y la experiencia. *IMAGOFAGIA*, 9.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4747105>
- Salas González, C. (2011). El cuerpo como morada del monstruo en el cine de terror contemporáneo. *Revista del departamento de historia de arte y música*.

https://ojs.ehu.eus/index.php/ars_bilduma/article/view/1973/pdf

Sedeño, A. (2011). Cine y medios audiovisuales ante la globalización.

Encuentros, 9(15).

<https://www.redalyc.org/pdf/4766/476655975001.pdf>

Raimi, S. (1982). *Sam Raimi Director Evil Dead 1982* [Video]. YouTube.

<https://youtu.be/1rDT7SweMo>

Ramos, J. y Marimón, J. (2003). *Diccionario incompleto del guion audiovisual*. OCEANO AMBAR.

Rousseau, C. (2016). Puesta en escena. Puesta en cuadro. *INMÓVIL 03*,

2(16). [https://docplayer.es/59481398-Inmovil-03-revista-digital-de-](https://docplayer.es/59481398-Inmovil-03-revista-digital-de-incine-ano-2016-vol-2-n-2-issn-puesta-en-escena-puesta-en-cuadro.html)

[incine-ano-2016-vol-2-n-2-issn-puesta-en-escena-puesta-en-](https://docplayer.es/59481398-Inmovil-03-revista-digital-de-incine-ano-2016-vol-2-n-2-issn-puesta-en-escena-puesta-en-cuadro.html)

[cuadro.html](https://docplayer.es/59481398-Inmovil-03-revista-digital-de-incine-ano-2016-vol-2-n-2-issn-puesta-en-escena-puesta-en-cuadro.html)

Weerasethakul, A. (2010). *Delirium* [Master Class]. Malba, Buenos Aires.

[https://www.youtube.com/watch?v=czVQuw92P-](https://www.youtube.com/watch?v=czVQuw92P-I&list=LL&index=4&t=1873s)

[I&list=LL&index=4&t=1873s](https://www.youtube.com/watch?v=czVQuw92P-I&list=LL&index=4&t=1873s)

Wilmer, P. (2019). *HOMÚNCULO – WILMER POZO (2019)* [Video].

YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=AeDkEMc1kRU>

ANEXOS

Anexo A: Lista de créditos

Lista de todos los actores y miembros del equipo de rodaje.

- Renán Paredes / Director / Guion / Montaje
- Agustín Pazmiño / Asistente de Dirección
- Naomi Palma / Producción
- Gabriel Vásquez / Actor Protagonista / Montaje
- Felipe Gallardo / Militar 01 y Doctor
- Tommy Cachimuel / Militar 02
- Salvador Yugcha / Zombi 01
- Vincent Chabot / Director de Fotografía
- Juan Martín Yépez / Fotografía Fija
- Kabir Kintana / Sonido / Diseño Sonoro
- Pablo Alvarado / Dirección de Arte
- Emilia Buchelli / Maquillaje / Vestuario
- José López / Asistente de Arte
- Jorge Sasi / Zombi 02
- Viviana Cazar / Zombi 03
- Kerly Checa / Zombi 04
- María Elena Quimbiamba / Persona Final 01
- Silvia Ayala / Persona Final 02
- Paty Hidalgo / Persona Final 03
- Isaac Cisneros / Persona Final 04
- Jhonny Chávez / Persona Final 05

Anexo B: Desglose de Arte

DESGLOCE DE ARTE "VIRUS"							
Escena	Utillería	cant.	Escenografía	Vesuario	Maquillaje	Productos	Quién
Ext. Bosque							
1	Mascaras de gas	2		Baco:Definir	Definir Natural	Sudor esta corriendo, Glicerina con agua	Actor
	Armas Pistolas	2		Militares:Uniformes	Llevar mascararas		Figurantes
	Bala	1					
Cansada							
Ext. Laboratorio de Zombies							
2	Mascara de gas	1	atmosfera de encierro	Baco:Continuidad Esc1 Doctor: Uniforme, Bata, M Cuerpos:Definir	Definir, Algun moreton Llevar una mascara Rostros palidos, estan muert	Pigmento rojo Pigmentos blanco, verde, polvo para sellar	Actor Actor Extras
	Int. Laboratorio de Zombies						
3	Botiquin	1	atmosfera de encierro	Doctor: uniforme, bata	Tiene una mano descompues	Pigmento bainco, verde, rojo, Sangre, Latex	Actor
	Jeringa con aguja	2		Doctora: uniforme, bata	Tiene la mandibula desfigura	Protesis de mandibula, Sangre, Pigmentos	Actriz
	Vial (frasco)	1		Sujeto: Definir	Brazo con vena que sobresalt	Pigmentos, blanco, verde	Extra
	Liquido verde fluorescente	1		Baco:Continuidad Esc2	Definir, sudor	Glicerina con agua	Actor
	Camilla de fuerza	1					
	Fotografías polaroid de Baco Mascaras y visores grandes	? 2					
Int. Laboratorio de Zombies							
4	Camilla de fuerza	1	atmosfera de encierro	Baco:Continuidad Esc3	Definir, sudor	Glicerina con agua	Actor
	Jeringa con aguja	1		Doctor: Uniforme, Bata	Definir, rostro con llagas	Pigmentos blanco, verde, rojo, sangre	Actor
	Carpeta	1		Camilo: Definir	Definir	Definir	Figurante
	Boligrafo	1					
Ext. Fragmento de momentos							
5	Baco Narra un sueño						
Int. Sala de Cine							
6	Casco con cable	1	atmosfera de penumbra	Baco: Continuidad Esc5	Definir, sudor	Glicerina con agua	Actor
	Television, Monitor	1		Doctor: Uniforme, Bata, Me	Aspecto descomposicion	Pigmentos blanco, verde, rojo, sangre	Actor
	Electrodos con cables	2		Doctora: Uniforme, Bata	Aspecto descomposicion	Pigmentos blanco, verde, rojo, sangre	Actriz
	Jeringa	1					
	Mascara de gas	1					
Int. Sala Quirurgica							
7	Camilla	1	La sala debe generar claus	Baco:Continuidad Esc6	Definir, sudor, herida intraven	Glicerina con agua, Sangre	Actor
	Cortina Blanca con aspecto viejo	1					
	Intravenosa con tubo	1					
	Bolsa de suero con sangre	1					
Ext. Callejon							
8	Es el fin del mundo			Baco:Continudad Esc7	Definir, sudor, sangre	Glicerina con agua, Sangre	Actor
Ext. Calle							
9	Es el fin del mundo			Baco: Continuidad Esc8	Definir, sudor, sangre	Glicerina con agua, Sangre	Actor
				Doctor: Uniforme, Bata	Aspecto descomposicion	Pigmentos blanco, verde, rojo, Sangre, Latex	Actor
				Doctora: Uniforme, Bat	Aspecto descomposicion	Pigmentos blanco, verde, rojo, Sangre, Latex	Actriz
				Multitud de Zombies	Aspecto descomposicion	Pigmentos blanco, verde, rojo, Sangre, Latex	Extras
Ext. Calle							
10	Es el fin del mundo			Baco: Continuidad Esc9	Definir, sudor, sangre	Glicerina con agua, Sangre	Actor
				Doctor: Uniforme, Bata	Aspecto descomposicion	Pigmentos blanco, verde, rojo, Sangre, Latex	Actor
				Doctora: Uniforme, Bat	Aspecto descomposicion	Pigmentos blanco, verde, rojo, Sangre, Latex	Actriz
				Multitud de Zombies	Aspecto descomposicion	Pigmentos blanco, verde, rojo, Sangre, Latex	Extras
Ext. Calle							
11	Mascarillas	?	Calle de vecindario	Baco:Continuidad Esc10	Definir, sudor, sangre	Glicerina con agua, Sangre	
	Cascos	?		Multitud de personas	Maquillaje Natural	Base, polvo	
	Visores	?					
GENERALES							
Latex para efectos especiales / botella Piel para efectos especiales / Frasco Sangre de utillería / Botella Pigmento Blanco Pigmento Verde Pigmento Rojo						Polvo traslucido Cotonetes Agua micelar Discos de algodón Crema hidratante de cara Brochas Fijador de cabello Gel para cabello Papel toalla Plancha de cabello Cepillo de cabello Ligas de cabello Esponjas desechables Glicerina Invisibles (cájitá)	

Anexo C: Permiso de Locación

Original: propietario/administrador Copia 1: estudiante organizador Copia 2: profesor acompañante INCINE.

INCINE. CONVENIO de PRÉSTAMO y DEVOLUCIÓN de LOCACIONES

Nombre y dirección de la locación: Casa - Locación

Espacios de uso autorizado: 72A

Propietario/administrador: David Domínguez celular: _____

TÍTULO DEL PROYECTO PELÍCULA: Vivir semestre: _____

ESTUDIANTE REALIZADOR/A: Román Paredes celular: _____

ESTUDIANTE ORGANIZADOR/A: Naomi Palma celular: _____

PROFESOR/A ACOMPAÑANTE: _____ celular: _____

1. Autorización. El propietario/administrador autoriza el uso del espacio arriba indicado en la locación nombrada, para el rodaje del proyecto o película antes descrito, y autoriza el uso de sus imágenes fotografiadas. Las fechas y horas previstas para el ingreso y salida de los estudiantes para ensayos, preparación o filmación son:

Día/fecha: 03/01/2022 De 8:00 horas a 10:00 horas. Actividad: Preparación y Rodaje

Día/fecha: 04/01/2022 De 08:30 horas a 12:00 horas. Actividad: Rodaje

Día/fecha: _____ De _____ horas a _____ horas. Actividad: _____

Día/fecha: _____ De _____ horas a _____ horas. Actividad: _____

Día/fecha: _____ De _____ horas a _____ horas. Actividad: _____

2. Acceso: El propietario/administrador autoriza el acceso a la locación y espacio asignados, durante los días y horas antes indicados, a más de al realizador, organizador y profesor ya nombrados, a 16 estudiantes más que integran al equipo de trabajo, y a los siguientes colaboradores:

3. Modificaciones. El propietario/administrador autoriza los siguientes cambios en la locación:

Espacio: N/A Modificación: _____ Reponer a forma original: _____

Espacio: _____ Modificación: _____ Reponer a forma original: _____

4. Restricciones: Los estudiantes y sus colaboradores acatarán las siguientes restricciones en el uso de la locación:

5. Entrega, devolución y créditos. El estudiante organizador del proyecto declara recibir los espacios asignados y se compromete a devolverlos limpios y en el mismo estado en que le fue entregado, a menos que se haya autorizado un cambio en el numeral 3. Si el uso de la locación es para filmar una película, el estudiante organizador se compromete también a incluir el agradecimiento al propietario/administrador por esta colaboración en los créditos finales, a entregarle una invitación al estreno, y una copia en DVD de la obra.

6. Arreglos y reposiciones. Si en la devolución se estableciera daños y faltantes, el estudiante organizador se compromete a realizar los arreglos que se convenga, y a reponer los faltantes, hasta las 18 horas del día 04/01/2022. Vencido este plazo, el propietario/administrador facturará y cobrará al estudiante organizador el valor de los arreglos no realizados y faltantes no repuestos, además de una multa de \$ 10 a cada estudiante del semestre (Incluso a los que no asistieron a la actividad), y al profesor acompañante.

7. Firma. Para constancia, firman las partes en Quito, el 23 de enero de 2022

 Propietario/administrador	 Realizador/a	 Organizador/a	 Profesor acompañante
CI: <u>1754165269</u>	CI: <u>1726569963</u>	CI: <u>1723905715</u>	CI: _____

NOTA: Con la firma del profesor acompañante, INCINE garantiza el cumplimiento de las obligaciones a las que se comprometen los estudiantes. Si algún estudiante o profesor fallara en su cumplimiento, el propietario/administrador debe recurrir al rector de INCINE, Camilo Luzuriaga, celular 0998533717, email camilo@incine.info. Si INCINE debiera realizar y/o pagar por daños y faltantes no repuestos por los estudiantes al propietario/administrador, INCINE recuperará estos valores de todos los estudiantes y profesores involucrados en la falla, conforme al reglamento interno.

Anexo D: Licencia de Música

Música Bajo la Licencia de Creative Commons



The image is a graphic for the Creative Commons Attribution 3.0 No Portada (CC BY 3.0) license. It features a blue header with the CC logo and a person icon, followed by the text 'Atribución 3.0 No portada (CC BY 3.0)'. Below this, a grey box contains a disclaimer: 'This is a human-readable summary of (and not a substitute for) the [license](#). [Advertencia.](#)'. The main heading is 'Usted es libre de:'. To the right is a circular seal that says 'Free Cultural Works APPROVED FOR Works'. The text lists two freedoms: 'Compartir' (copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato) and 'Adaptar' (remezclar, transformar y construir a partir del material para cualquier propósito, incluso comercialmente). At the bottom, it states: 'La licenciente no puede revocar estas libertades en tanto usted siga los términos de la licencia'.

CC 

Atribución 3.0 No portada (CC BY 3.0)

This is a human-readable summary of (and not a substitute for) the [license](#). [Advertencia.](#)

Usted es libre de:

Compartir — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato

Adaptar — remezclar, transformar y construir a partir del material para cualquier propósito, incluso comercialmente.

La licenciente no puede revocar estas libertades en tanto usted siga los términos de la licencia






CC0 1.0 Universal (CC0 1.0)
Dedicación de Dominio Público

Esto es un resumen legible por humanos del [Texto Legal](#) (lea el texto completo) de la licencia. [Advertencia](#)

Sin derechos autorales



La persona que asoció una obra con este resumen ha **dedicado** la obra al dominio público, mediante la renuncia a todos sus derechos a la obra bajo las leyes de derechos autorales en todo el mundo, incluyendo todos los derechos conexos y afines, en la medida permitida por la ley.

Puede copiar, modificar, distribuir e interpretar la obra, incluso para propósitos comerciales, sin pedir permiso. Vea **Otra información** debajo.



Freesound “swarm” by horseyfootage



The screenshot shows the Freesound website interface. At the top, there is a navigation bar with the Freesound logo, user profile 'renanpa26', and links for Messages, Settings, Log Out, and Upload Sounds. Below the navigation bar is a search bar labeled 'search sounds'. The main content area displays the sound 'swarm' by the user 'horseyfootage'. A large audio waveform visualization is shown, with a play button and a progress bar indicating a duration of 00:59:992. Below the waveform, the user's profile information is visible, including the name 'horseyfootage', the upload date 'June 2nd, 2015', a star rating of 5 stars (110 reviews), and download buttons.

Freesound “evil villian theme” by humanoide9000



Freesound "epic music.mp3" by ShortRecord



Freesound "showdown.wav" by TheSoundBandit



Anexo E: Guion Literario

1. EXT. BOSQUE. DIA

En medio de los árboles está Baco de 25 años lleva una mochila y una máscara de gas.

Baco corre rápidamente como si estuviera escapando, se detiene y se retira la máscara su rostro luce desesperado y mira hacia los lados. Baco observa a dos militares que llevan una máscara de gas acercarse velozmente hacia él.

Baco al percatarse comienza a correr, los militares lo persiguen sin parar al mismo tiempo que apuntan con sus armas.

Baco en un intento por escapar tropieza cayendo al suelo. Los militares se acercan donde Baco y apuntan con sus armas.

Intertítulo

VIRUS

2. INT. LABORATORIO DE LOS ZOMBIS. DIA

LOMOKINO

Baco botado en el suelo despierta adolorido y aun no tan consiente se reincorpora hasta quedar sentado.

Baco mira a un lado y observa a dos cuerpos inmóviles en el suelo.

Baco se acerca y le da la vuelta para mirar su rostro que luce tan pálido como si ya hubiera muerto hace días.

Un ruido similar a un estruendo, Baco observa a un Doctor que lleva una máscara de gas que cubre enteramente su rostro

se acerca hacia él.
La imagen se disuelve y Baco cae desmayado. 3. INT.
LABORATORIO DE LOS ZOMBIS. DIA

SUPER 8

DIGITAL

(CONTINUED)

CONTINUED:

La mano alargada del Doctor aparece en cuadro. La piel luce en mal estado con un tono oscuro y las llagas en su mano dejan ver lo profundo de las heridas por lo que parece estar en un estado de descomposición.

Su mano avanza hacia un botiquín en donde lo abre y saca de él una jeringa con aguja junto con un vial (frasco) que contiene un líquido verdoso fluorescente. La aguja entra en el frasco y el Doctor lentamente absorbe con la jeringa toda la sustancia.

Tilt up hacia el rostro del Doctor que está cubierto enteramente por una máscara de gas. Un rayo de luz ilumina la mirada profunda y llena de satisfacción a través del visor de la máscara del Doctor, dejando notar un poco de su piel con úlceras alrededor.

El Doctor mira hacia la izquierda y comienza a caminar lentamente hasta la camilla de fuerza, se detiene y mira detenidamente al sujeto que se encuentra amarrado.

POLAROIDS

Fotografías de fragmentos del cuerpo de Baco se muestran en una secuencia que forma un collage de su cuerpo.

SUPER 8

En el brazo derecho del hombre inconsciente, su vena sobresale su piel el Doctor inyecta e introduce todo el líquido al cuerpo de Baco.

La cámara hace un zoom in al rostro de Baco que expresa mucho dolor, su mandíbula se cierra apretando sus dientes, su cuerpo se agita y la cabeza de Baco se mueve de un lado al otro al mismo tiempo que grita de dolor.

La doctora agarra bruscamente la cabeza de Baco y la inmoviliza con fuerza.

Baco sin resistirse mira fijamente a la doctora.

LOMOKINO SUPER 35MM

Punto de vista desde los ojos de Baco.

(CONTINUED)

2.

CONTINUED:

Aparecen el doctor y su colega difusos cubiertos por aquellas máscaras y visores grandes, observan fijamente a Baco despertar.

La zombie se retira la máscara de gas y deja ver su mandíbula desfigurada, se acerca al rostro de Baco.

Baco grita.

4.INT. LABORATORIO DE LOS ZOMBIS. DIA

Baco aun atado completamente mira al doctor que se acerca con una carpeta y un bolígrafo.

El doctor

Baco toma

El Doctor

DOCTOR

Bienvenido Baco, te estábamos

esperando.

entrega la carpeta a Baco.

DOCTOR

Debe firmar el documento.

la hoja la lee con detenimiento. extiende el bolígrafo a Baco.

DOCTOR

El mundo del futuro te necesita. Un

virus ha consumido a la tierra, la mayoría ya ha sido infectada sin poder recuperarse, estamos muriendo lentamente, nos matamos entre nosotros, tú eres la respuesta...

La hoja es arrojada por Baco y con desesperación busca desatar su cuerpo.

DOCTOR

Baco tienes en tu sangre la cura para nosotros.

DIGITAL

(CONTINUED)

3.

CONTINUED:

BACO

¿Dónde estoy?, ayuda...! Sáquenme

de esta pesadilla, no quiero morir aquí.

El Doctor toma de los hombros y empuja a Baco violentamente hacia atrás.

DOCTOR

Morirás de todas formas si no obedeces.

Baco desesperado pone resistencia y se agita en la camilla de fuerza, el doctor rápidamente lo inyecta.

Baco mira a Camilo con atención mientras su visión se desenfoca.

5. EXT. FRAGMENTOS DE MOMENTOS.

Baco nos narra un sueño.

6. INT. SALA DE CINE. NOCHE

LOMOKINO

DIGITAL

Baco despierta con lucidez, lleva puesto un casco con cables que se conectan entre sí.

Una camisa de fuerza impide su movimiento. La pantalla se enciende en blanco.

El doctor lleva puesto su máscara de gas, se acerca a Baco y coloca un electrodo cerca de cada ojo de Baco.

La doctora llega con una jeringa e inyecta en el cuello a Baco.

Baco se queja de dolor.

(CONTINUED)

4.

CONTINUED:

DOCTORA

Esto te mantendrá inmóvil hasta

terminar con la terapia.

El cuerpo de Baco se tensiona y su cuello lo lleva hacia atrás. Baco lentamente queda inmovilizado.

FOUNDFOOTAGE

Los Zombis comienzan a proyectar una película de archivo para Baco, imágenes de la guerra, noticieros, sobre la pandemia, imágenes de la represión policial.

SUPER 8

Su rostro lleno sudor y un cuello inmovilizado, los dientes de Baco sobresalen.

La cámara hace un zoom in al rostro de Baco al mismo tiempo que se desenfoca.

Baco grita de pánico.
Detalles del ojo de Baco mirando la pantalla de cine.

7. INT. SALA QUIRÚRGICA.NOCHE

DIGITAL

Baco mueve su brazo y por el dolor observa que ha sido conectado a una aguja que pasa su sangre por un tubo hasta un envase de suero.

En la bolsa del suero se observa que la sangre de Baco se ha llenado.

Baco desesperado desconecta la aguja de su brazo y se desata de la camilla rápidamente.

Baco de pie se tambalea un poco y camina buscando una salida.

Baco sale de cuadro.

En una camilla rodeado de una cortina Baco despierta aturdido y confundido.

5.

8. EXT. CALLEJÓN. DIA

Baco aparece corriendo a un ritmo no tan acelerado. 9.
EXT. CALLE. DIA

Baco corre entre la multitud.

DIGITAL

DIGITAL

Los zombis aparecen de un costado de la calle y entonces comienzan a perseguir a Baco con la intención de atraparlo. Baco trata de huir pero luce agotado.

Los zombis corren junto con el doctor y la doctora. 10.
EXT.CALLE.DIA

SUPER 8

Baco tras una persecución llega a un lugar sin salida, agotado se detiene y mira hacia atrás.

Aparece los doctores caminando lentamente hacia Baco al ver que no tiene salida.

Los zombis se acercan a Baco que se encuentra agachado y sin voluntad.

Baco mira como los zombis se acercan hacia él como si lo quisieran comer.

Baco se tira al suelo. 11. EXT.CALLE. DIA

LOMOKINO

Baco abre sus ojos y alrededor una multitud de personas con mascarillas, visores y cascos se acercan a Baco tratando de ayudarlo.

Baco grita de pánico.

(CONTINUED)

6.

CONTINUED:

Baco se pone de pie rápidamente y comienza a huir

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Paredes Ayala, Sixto Renán**, con C.C: # **1726569963** autor/a del trabajo de titulación: **Virus: La hibridación del soporte análogo/digital en el lenguaje visual de un cortometraje de horror experimental** previo a la obtención del título de **Licenciado en Cine** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, **23 de febrero de 2022**

f. _____

Nombre: **Paredes Ayala, Sixto Renán**

C.C: **1726569963**



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TEMA Y SUBTEMA:	Virus: La hibridación del soporte análogo/digital en el lenguaje visual de un cortometraje de horror experimental		
AUTOR(ES)	Paredes Ayala, Sixto Renán		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	García Velásquez María Emilia		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Artes y Humanidades		
CARRERA:	Cine		
TÍTULO OBTENIDO:	Licenciado en Cine		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	23 de febrero de 2022	No. PÁGINAS:	DE 71
ÁREAS TEMÁTICAS:	Experimental, Super 8, Horror		
PALABRAS CLAVES/KEYWORDS:	Super 8, experimental, horror, cortometraje, imagen fílmica, película.		
RESUMEN/ABSTRACT:	<p>El cortometraje <i>Virus</i> fue filmado en su mayoría en película Super 8 y parte en digital para crear así una hibridación del formato. Esto porque debido a la temática se consideró oportuno experimentar con el formato fílmico Super 8 y sus características únicas como su emulsión (color y blanco/negro) además de su textura y tamaño que la diferencian de la imagen digital, con el fin de crear un estilo e imágenes que constituyan una visualidad diferente. La imagen fílmica al ser tangible y estar procesada caseramente contiene una corporalidad visual única que se representa en los rayones accidentales de la película, manchas, fotogramas que han sido revelados incompletamente, halos de luz y el grano característico de la película Kodak. Esta experimentación con la imagen análoga viene cargada de un significado que puede aportar mucho a la narración de un cortometraje de horror, como en el presente proyecto donde el <i>Virus</i> a consumido hasta la película misma. Aquellos “errores” que se presentan en la capa del film forman parte de la imagen final. El cortometraje que se explica en este documento ha sido filmado con una cámara análoga aquella presenta características que influyen directamente en la realización, la actuación y la puesta en escena que se construye de una forma espontánea para ser filmada en una sola toma. Las imágenes registradas por la cámara Super 8 crean un diálogo entre la nostalgia y la estética de los videos caseros que se contraponen ante una ficción que parece haber sido filmada en un espacio atemporal.</p>		
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: +593 983 968 846	E-mail: renanpa26@gmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE):	Nombre: Dumani Rodríguez, Alex Salomón		
	Teléfono: +5933804600		
	E-mail: alex.dumani@cu.ucsg.edu.ec		
SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA			
Nº. DE REGISTRO (en base a datos):			
Nº. DE CLASIFICACIÓN:			
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):			