



Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual

Realización de un Video Collage Documental sobre la Pandemia de
COVID-19 en Ecuador

PROYECTO INTEGRADOR

Previo la obtención del Título de:

Licenciatura en Producción para Medios de Comunicación

Presentado por:

Ariel Nicolás Bejarano Lozano

Jhosue Israel Vite Gallardo

GUAYAQUIL – ECUADOR

Año: 2020

DEDICATORIA

Con mucho cariño a mis padres, por su amor, paciencia y sacrificio en todos estos años de vida y estudio, a mis queridos hermanos que han permanecido a mi lado brindándome su apoyo incondicional y por supuesto a toda mi familia que ha estado guiándome para ser una persona correcta y cumplir todos mis objetivos.

Agradezco a la Espol por todos estos años de conocimiento y alegrías.

Att. Ariel Bejarano

Con amor a mi mamá y a mi papá que lo han dado todo para que yo pueda conseguir este logro tan importante, a mi hermana y a toda mi familia que me han ayudado en este arduo camino. Pero, sobre todo, a Dios por guiarme siempre y bendecirme en gran manera.

Att. Jhosué Vite Gallardo

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a nuestros docentes, por haber compartido sus conocimientos a lo largo de la preparación de nuestra carrera profesional, de manera especial, al Msc. Omar Rodríguez, tutor de tesis quien nos guió con su paciencia y rectitud como catedrático. Así también, un agradecimiento especial a la Msc. Eva Lodeiro nuestra maestra de la materia integradora, quien nos acompañó durante todo el proceso de titulación y siempre creyó en nosotros. Agradecemos también a nuestros compañeros y familiares que nos apoyaron en todo momento.

DECLARACIÓN EXPRESA

“Los derechos de titularidad y explotación, nos corresponde conforme al reglamento de propiedad intelectual de la institución; *Ariel Bejarano* y *Jhosué Vite* damos nuestro consentimiento para que la ESPOL realice la comunicación pública de la obra por cualquier medio con el fin de promover la consulta, difusión y uso público de la producción intelectual”



Ariel Nicolas
Bejarano Lozano



Jhosué Israel
Vite Gallardo

EVALUADORES



Msg. Eva Lodeiro Señarís
PROFESOR DE LA MATERIA



Msg. Omar Rodríguez
PROFESOR TUTOR

RESUMEN

El objetivo de este proyecto es crear una pieza audiovisual que narra los hechos ocurridos en la ciudad de Guayaquil durante los meses de marzo y abril que no tuvieron luz en los medios tradicionales de comunicación, pero que sí fueron documentados por la ciudadanía a través de las redes sociales. Ante la emergencia sanitaria por la pandemia del covid-19 las restricciones de movilización eran estrictas, nadie podía andar en las calles durante el toque de queda y sobre todo nadie quería ser contagiado por el virus.

Pensar en poder realizar un registro audiovisual de una de las escenas más oscuras que la perla del pacífico ha vivido resultaba casi imposible. Pero, sí se estaba registrando estos hechos, a través del contenido generado por los usuarios de redes. De esta manera la cantidad de contenido sobre el covid-19 en Guayaquil fue replicado masivamente, lo que creó una infoxicación o una sobrecarga informativa.

Este contenido se encontraba disperso, no se encontraba sintetizado en un solo documento. Además, que la producción de nuevo contenido iba dejando los primeros hechos atrás en la memoria de la ciudad. Aquí nace la necesidad de crear un audiovisual que aproveche el recurso generado en la web y que sintetice todos los hechos que sucedieron en estos dos meses y no se pierdan en el gran océano de información que es la internet.

Pero, estos sucesos merecían ser contados con una narrativa que plasme el sentimiento de caos y pérdida de una ciudad afectada por la pandemia del covid-19. Utilizamos el apropiacionismo como base artística para hacernos del contenido que ya existía en redes para utilizarlo en un nuevo contexto, a través del collage digital, que nos brinda grandes ventajas creativas para construir nuevas composiciones que permitan contar los hechos ocurridos desde una perspectiva surrealista y experimental, reforzando así el concepto visual de lo que pasó en Guayaquil durante los meses de marzo y abril.

Palabras clave: Documental Experimental, Video collage, Arte, Apropiacionismo, CGU (contenido generado por el usuario), Animación digital, Guayaquil.

ABSTRACT

The objective of this project is to create an audiovisual piece that narrates the events that occurred in the city of Guayaquil during the months of March and April that did not have light in the traditional media, but that were documented by the citizens through the social networks. Faced with the health emergency due to the covid-19 pandemic, mobilization restrictions were strict, no one could walk in the streets during the curfew and above all no one wanted to be infected by the virus.

Thinking of being able to make an audiovisual record of one of the darkest scenes that the Pearl of the Pacific has ever lived was almost impossible. But, these events were being recorded, through content generated by network users. In this way, the amount of content about covid-19 in Guayaquil was massively replicated, which created an infoxication or an information overload.

This content was scattered, it was not synthesized in a single document. In addition, the production of new content was leaving the first events behind in the memory of the city. Here the need arises to create a document that takes advantage of the resource generated on the web and that synthesizes all the events that happened in these two months and does not get lost in the great ocean that is the internet.

But these events deserved to be told with a narrative that captures the feeling of chaos and loss of a city affected by the covid-19 pandemic. We use appropriationism as an artistic base to make the content that already existed in networks to use it in a new context, through digital collage, which gives us great creative advantages to build new compositions that allow us to tell the events that occurred from a surreal and experimental perspective , thus reinforcing the visual concept of what happened in Guayaquil during the months of March and April.

Keywords: Experimental Documentary, Video collage, Art, Appropriationism, CGU (user-generated content), Digital animation, Guayaquil.

ÍNDICE GENERAL

EVALUADORES.....	4
RESUMEN.....	I
ABSTRACT	II
ÍNDICE DE TABLAS.....	¡Error! Marcador no definido.
CAPÍTULO 1.....	1
1. INTRODUCCIÓN	1
1.1 Descripción del problema	3
1.2 Justificación del problema	4
1.3 Objetivos	4
1.3.1 Objetivo general.....	4
1.3.2 Objetivos específicos	4
1.4 Marco teórico.....	5
1.4.1 Definiendo el Documental.....	5
1.4.2 Bases creativas del Documental.....	5
1.4.3 La narrativa Documental.....	5
1.4.4 Introducción del Collage Documental	6
1.4.5 El Video Arte.....	6
1.4.6 Apropiacionismo	6
1.4.7 Contenido generado por el usuario (CGU)	7
1.4.8 Social Media Clips	8
1.4.9 El Found Footage	9
1.4.10 Derechos Audiovisuales en Internet	9
1.4.11 Surrealismo.....	10
1.4.12 El arte del Collage.....	10

1.4.13	Postproducción	10
CAPÍTULO 2.....		11
2.	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	11
2.1	Pre-producción	11
2.2	Producción	12
2.3	Post-producción	¡Error! Marcador no definido.
CAPÍTULO 3.....		15
3.	RESULTADOS Y ANÁLISIS	15
CAPÍTULO 4.....		17
4.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	17
BIBLIOGRAFÍA.....		18
ANEXOS.....		20

CAPÍTULO 1

1. INTRODUCCIÓN

El arte en sus primeras manifestaciones anticipa la estrecha relación con el entorno natural y social de la humanidad. Los vestigios del arte rupestre encontrados en cuevas que datan de millones de años como, Chauvet (al sur de Francia) son sin duda algunas representaciones de cómo se vivía en aquel entonces, usando el recurso gráfico para contar lo que pudo ser un día cotidiano en la vida del paleolítico superior. Esto nos lleva a reflexionar en la mediación del arte y la documentación gráfica de nuestra historia como especie.

La evolución tecnológica marcaría la forma del documental, y la ha mantenido en constante transformación. El primer contexto se desarrollaría en el siglo xviii con el uso de la fotografía como método de investigación, así pasaremos por el revólver de Janssen (1874), el fusil fotográfico de Jules Marey (1882), como precursores del estudio de la imagen en movimiento. 20 años más tarde existirá en Estados Unidos el kinetógrafo (1888-1889) diseñado por Thomas Edison y W.K.L. Dickson, mientras que en Europa aparecería el cinematógrafo (1894) de la mano de los hermanos Lumiere, quienes dejarían los primeros vestigios de un filme documental.

Un siglo después aparecerá la cámara Akeley (1920), la cámara cinematográfica que llevaría consigo Robert J. Flaherty, para filmar *Nanook of the North* (1922), que aún si un consenso general, es considerada como el primer filme documental de la historia. Pero a pesar de que esta película narra la dura vida de una familia en la bahía de Hudson en Canadá y tiene el tratamiento estético, la narrativa y la ficción para construir una historia, no es el storytelling más idóneo para lo sucedido en Guayaquil durante los meses de marzo y abril.

En 1929 de la mano del soviético, Dziga Vertov, tenemos *El Hombre de la cámara*, una asombrosa sinfonía de imágenes que rompen las barreras entre ficción y documental, una narrativa tradicional y lenguaje de vanguardia. Mediante el montaje creativo describe la jornada de una típica ciudad soviética y la gente que la habita.

Todos los recursos visuales del cine usados en plena libertad son como una antesala a las infinitas posibilidades de cómo crear un storytelling de Guayaquil y sus habitantes durante su escena más oscura por la pandemia del COVID-19.

El siguiente trabajo plantea la cohesión de diferentes técnicas o estilos visuales tales como: el arte de vanguardia; el collage, la animación digital, y el videoarte como una propuesta diferente de narrar los hechos ocurridos en marzo y abril de la manera más cruda y desnuda a través del tratamiento experimental de la imagen.

Para lograrlo haremos uso del apropiacionismo, por lo que se ha tomado el contenido audiovisual generado por los usuarios de redes sociales, que mediante los dispositivos móviles (con cámaras integradas) se convierten en prosumidores de información. En 2006 la revista Times nombró a “You” como la Persona del Año, esto se debe al cambio que tiene la nueva era de la información. De este modo, se hacía alusión a los millones de cibernautas y usuarios de la internet que comparten archivos, textos, fotos, vídeos e imágenes en la web. De esta manera los más de 2 millones de guayaquileños se convierten en nuestros principales camarógrafos y realizadores no planeados.

Mediante la investigación de los acontecimientos que tuvieron lugar en las calles y hogares guayaquileños se busca crear un storytelling que aporte a la memoria colectiva de la ciudad con la finalidad de que las futuras generaciones sepan lo que se vivió en este capítulo llamado, Guayaquil, de la historia epidemiológica del Ecuador.

En palabras de Halbwachs, “... Uno no recuerda solo sino con la ayuda de los recuerdos de otros...” (1992).

1.1 Descripción del problema

El cambio del paradigma analógico en la creación audiovisual nos obliga a replantear dentro de nuestro imaginario las narrativas tradicionales para satisfacer la necesidad de documentar nuestro entorno. Ante la emergencia sanitaria por la pandemia del COVID-19, una de las primeras medidas para evitar el contagio y la expansión del virus es el aislamiento ciudadano.

Debido al alto nivel de contagio del virus las producciones locales se detienen, y planear la producción de un documental que registre los hechos que están sucediendo no es una vía factible.

Por otra parte, hay un contenido que se genera de forma no profesional y que es distribuido en las diferentes plataformas digitales gracias al internet. Este contenido es realizado por los usuarios de redes sociales y cumplen la función de registrar los hechos que suceden cerca de ellos gracias a la cámara de sus dispositivos móviles.

En el 2013 el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos reportó que en el Ecuador 1 '2 millones de personas con más de cinco años poseen un celular inteligente, lo que quiere decir que cuentan con una cámara integrada.

Pero ¿Qué sucede con este contenido generado por los usuarios? Este contenido que circula en la red se encuentra disperso y replicado de forma masiva, lo que genera una infoxicación o sobrecarga informativa. No se encuentra organizado ni sintetizado en un concepto visual que refleje lo ocurrido.

Ante esta situación nace la necesidad de crear un documento audiovisual que propone una narrativa construida bajo la primicia del video arte, el collage digital, el found footage, y la apropiación del contenido en internet que fue difundido a través de diversas plataformas digitales. Relatando así lo ocurrido en la ciudad de Guayaquil en los meses de marzo y abril durante la pandemia del COVID-19 en Ecuador.

1.2 Justificación del problema

El siguiente proyecto parte de la utilización del contenido generado en internet a raíz de los hechos ocurridos en la ciudad de Guayaquil en los meses de marzo y abril por la pandemia del COVID-19, para proponer una alternativa de documental que utiliza el poder disruptivo y de génesis que tiene el collage, junto a la animación digital y la naturaleza del videoarte que busca una tangente con la experimentación de la imagen.

La ciudad de Guayaquil fue denominada como uno de los peores epicentros de contagio a nivel mundial. Es importante el registro de los hechos ocurridos como fuente histórica para las futuras generaciones. Además de su inmenso aporte a la memoria colectiva de la urbe porteña.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Crear una pieza audiovisual a través de diferentes técnicas de post-producción para la documentación de los sucesos acontecidos en la ciudad de Guayaquil durante los meses de marzo y abril a través del contenido difundido en plataformas digitales.

1.3.2 Objetivos específicos

1. Investigar los sucesos ocurridos en los meses de marzo y abril en la ciudad de Guayaquil para la clasificación de la información difundida en medios digitales, nacionales e internacionales.
2. Recopilar el contenido de audio y video generado por los usuarios de diferentes plataformas digitales (redes sociales) que documentan los sucesos ocurridos.
3. Transformar el material encontrado para la creación de una nueva narrativa (storytelling) bajo la propuesta estética del videoarte y el collage digital.

1.4 Marco teórico

1.4.1 Definiendo el Documental

Nuestra primera aproximación se centra en definir el documental, que en palabras de Grierson (1932) se entiende como el registro de imágenes en movimiento frente a una cámara. Pero, ¿Cuál es la naturaleza del documental? En palabras de Bill Nichols (1997), podemos entender que todo filme cumple la función de documentar. Además añade que, este no ocupa un territorio fijo y posee un inventario infinito de técnicas. Lo que abre un abanico de formas para realizar documental. Pero, ¿Cuál es la naturaleza del documental? El documental responde al discurso de lo real, o como asevera Nichols, mantiene una responsabilidad excedente con la descripción e interpretación y la construcción de una realidad social.

Mientras que para Stella Bruzzi (2000) el documental consiste en una negociación con la realidad, donde indica que los documentales son un arte performativo.

1.4.2 Bases creativas del Documental

En los años treinta se catalogaba al documental como un filme de no-ficción, es decir que se lo consideraba principalmente, “un documento”, un simple registro de imágenes en movimiento frente a la cámara, sin ningún tipo de intervención, pero Grierson (1932), anticipó las bases creativas del documental mencionando que no se puede ignorar la formación creativa que está intrínseco dentro de la estructura narrativa, la edición, la fotografía, el sonido, la post-producción de una película documental.

1.4.3 La narrativa Documental

Acorde a Nichols (1997), no todas las narrativas responden a la ficción. La narrativa documental aborda cuestiones de la vida cotidiana y que no son ficción. Pero puede tomar de la narrativa-ficción elementos estructurales. También menciona que;

El documental puede depender de la estructura narrativa para su organización básica, como demostró el cinema vérité norteamericano al tomar forma en torno a una crisis. (Esta forma constituye un comienzo a partir del que surge una coyuntura inestable, un nudo en el que un problema adquiere intensidad y complejidad y un final en el que se produce algún tipo de resolución. (p.35)

1.4.4 Introducción del Collage Documental

Valle Dávila (2013) afirma que en los años 1960 y 1970 se introducen los collages como una forma de contar hechos a los que no se tuvo acceso, partiendo del uso de varios archivos de videoteca que poseían los medios televisivos. La introducción del collage representó una producción *low cost* que atenta con los modelos hegemónicos de construir la narrativa, cuestionando la teoría del montaje invisible.

1.4.5 El Video Arte

El videoarte le otorga al autor el derecho al error, es así como lo define (Duguet, 2002). Brinda la posibilidad de probar múltiples soluciones en el momento de la realización audiovisual, teniendo una mayor libertad en la manipulación del dispositivo y el montaje, normas que en el cine y la televisión son más estrictas.

1.4.6 Apropiacionismo

El apropiacionismo se sujeta a la raíz de su terminología, apropiación, es decir; apoderarse de un elemento existente para crear una nueva significación o darle un nuevo sentido en un contexto diferente. Furió Vita (2014) nos dice las veces que esta teoría se ha puesto en práctica:

A lo largo del s. XX el arte ha propuesto una gran variedad de modos de Apropiación: la copia, el montaje, el reciclaje, el collage, el objeto "encontrado" y el apropiado como ready-

made, la cultura del sample, la serialización, la cita, el metraje encontrado, copy and paste, la fragmentación, la reconstrucción, la manipulación, el ensamblaje, el reciclado, el rayado, el scratchhead, la remezcla, la hibridación (mash up), la postproducción, el Found Footage... (p.3)

Pero ¿Qué sucede cuando nos apropiamos de un elemento? En palabras de Serrano (2013) nos advierte dos momentos, uno previo y uno posterior a la apropiación los cuales son los de mayor importancia. El primero es la extracción del elemento de su contexto original, perdiendo así su concepto inicial y, el segundo es cuando lo incluimos en un nuevo contexto, creando un nuevo significado.

Por lo tanto, Según Bonet (2008), no debe entenderse al apropiacionismo como una técnica de robo o hurto de materiales de otro artista, sino como la reutilización de los mismo para la concepción de un arte nuevo.

1.4.7 Contenido generado por el usuario (CGU)

Hablar del contenido generado por el usuario es develar un avance a la democratización de los nuevos mecanismos de comunicación cooperativa y creativa, derrocando las viejas figuras de autor, obra y audiencia. Esto supone una creación de contenido que está continuamente en transformación. Fernandez explica en su obra, *Prácticas transmedia en la era del prosumidor* (2014) que, el contenido generado por el usuario encasilla a todos los formatos de contenido que se difunde a través de redes sociales y sitios online (internet) cuyos creadores y distribuidores son individuos no profesionales. Y sobre el uso de este contenido asevera lo siguiente:

El resultado final puede ser tanto la invención de una nueva obra como la adaptación de propuestas anteriores, siempre

de forma libre y voluntaria. Este tipo de producciones se caracterizan por su alto componente creativo... (p.60)

En la obra, Las estrategias de expansión y comprensión narrativa de Scolari (2013) reuniremos mediante una tabla conceptual algunas de las técnicas más populares del contenido generado por usuarios difundidas en la web y que son de interés para la realización del presente proyecto.

Tabla 1.1 T Técnicas más populares del CGU. Fuente: Elaboración propia

Tipo de técnica	Descripción
Sincronizaciones (synchros)	Reconstrucción de algunos momentos clave de la historia elegida y edición sincronizada de los vídeos de los usuarios mediante una estética multipantallas.
Recapitulaciones (recaps)	Sumario de episodios o temporadas precedentes.
Parodias	Propuesta de nuevos montajes a partir del material original, en algunos casos “remixados” con otras producciones, para generar nuevas interpretaciones paródicas.
Finales alternativos	Circulación de finales alternativos tras la emisión de la versión oficial.
Falsos avances (recut trailers)	Vídeos “remixados” que anuncian una película inexistente o cambian el sentido de un filme conocido.
Falsos openings	Muestran el comienzo del episodio como si fuera un producto de la década de los sesenta o setenta.
Mashups	Existen diferentes modalidades, mediante la combinación de imágenes y bandas sonoras de varios largometrajes o series, o mezclando fragmentos de escenas de varias producciones.
Adaptaciones	Se vuelve a contar una escena pero utilizando otra estética o lenguaje.

1.4.8 Social Media Clips

Pero ¿Cómo podemos categorizar a los CGU? Fernandez (2014) también nos da la respuesta a esta cuestión a través de los *social media clips*, en sus palabras se definen como aquellos audiovisuales de corta duración y difundidos por los usuarios de redes sociales. Para entender este concepto citaremos el proyecto *Life in a Day*, de Kevin MacDonald (2011), que consistía en una selección de alrededor de 80.000 videoclips que fueron subidos a YouTube por usuarios de diferentes nacionalidades. Este es un claro ejemplo de cómo se puede crear una producción audiovisual partiendo de contenido subido a una plataforma digital (una red social) .

1.4.9 El Found Footage

Hablar del found footage es lo mismo que hablar de “metraje encontrado” o “filmes encontrados”, de acuerdo con, Alicia Serrano (2013), es una técnica que emplea la utilización de fragmentos de metraje ajeno, que se presentan en una nueva disposición y, en consecuencia, aparecen dotados de nuevos sentidos no pretendidos por el autor original. También, menciona que el found footage nunca trabaja directamente con la materia prima, sino que, con el material preexistente, con la finalidad de crear una nueva obra y así mismo, un nuevo concepto.

Por otro lado, esta técnica genera inquietud al hablar de la diferencia entre lo que se conoce como autoría y plagio. Según William C. Wees (1993). El found footage se caracteriza, según Harold Rosenberg (1952), como piezas artísticas que tienen la cualidad de generar inquietud e incertidumbre sobre su estatus artístico. También, menciona que son objetos que, desconciertan o incluso causan trastorno, es por esta razón que es probable que las personas se cuestionen si eso es arte.

1.4.10 Derechos Audiovisuales en Internet

Como bien es sabido la internet es una amplia red donde navega de forma libre la información, ya sea para distribuirla, intercambiarla y reproducirla. Al menos así lo define Abbate (1999).

Mientras que Minar y Hedlund (2001) describen una de las principales características del contenido que existe en internet. Un contenido es distribuido y reproducido con un costo nulo, proveyendo una disponibilidad en la red tantas veces como puedas imaginar. En este sentido el autor de *El Copyright en la era digital*, afirma que internet fue diseñada para evadir los derechos de autoría, de distribución y de reproducción, Calvi (2005).

1.4.11 Surrealismo

Anteriormente mencionamos la narrativa como parte del documental en una forma creativa de contar historias de no-ficción, ahora es importante entender la ruptura de esta narrativa a través de la influencia del surrealismo en el cine documental como un género del cine. “Es fundamental comprender que la propuesta de los surrealistas era desmontar la construcción de la lógica narrativa (tanto a nivel sintáctico, como a nivel semántico)” (Nogueira, 2010, p. 47-48).

1.4.12 El arte del Collage

En la obra “*Estética de lo discontinuo y fragmentario*”, Yurkievich (2005) define la acción del collage como el recorte de fragmentos preformados, los mismos que son extraídos de un contexto existente para ser yuxtapuestos en un conjunto disímil de contextualidades.

Saúl Yurkievich, presupone una poética asentada en la discontinuidad y una disonancia en las superposiciones aleatorias, las contigüidades imposibles, composiciones caóticas, y una dinámica adhesiva, capaz de la integración parcial de componentes no homogéneos permitiendo la liberación de los signos de su pertenencia habitual, acabando con las compatibilidades convencionales.

1.4.13 Postproducción

“La postproducción se define como el fragmento final del rodaje, en este paso se incorporan más aspectos como ya sean sonoros, como de efectos especiales. Según, Bourriaud (2007) es un término técnico utilizado en el mundo de la televisión, el cine y el video. Designa el conjunto de procesos efectuados sobre un material grabado: el montaje, la inclusión de otras fuentes visuales o sonoras, el subtítulo, las voces en off, los efectos especiales entre otros.

CAPÍTULO 2

2. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Como primer paso se llevó a cabo una investigación bibliográfica acerca del documental y sus posibilidades creativas, del apropiacionismo del contenido en internet y el video collage como instrumento para construir una nueva narrativa documental. Esta investigación permitió entender la naturaleza del copyright en internet y el uso de contenido generado por los usuarios, así como las bases estéticas del collage y el surrealismo al momento de crear un storytelling.

2.1 Pre-producción

Partiendo de estos conceptos y aseveraciones procedimos a la investigación secundaria, que consistió en la recopilación de los hechos que sucedieron en la ciudad de Guayaquil durante los meses de marzo y abril por la pandemia del COVID-19 y que fueron difundidos en plataformas digitales (ya sean medios digitales o redes sociales).

Para una mejor clasificación de la información utilizamos una tabla descriptiva de los hechos. La misma que permitió acceder de forma rápida a la fecha del suceso, la descripción del suceso y la fuente de la que fue tomada. Anexo 1.

Con la información organizada de forma clara y precisa procedimos a la sintetización de la misma, a través de la elaboración de un guión literario. Anexo 2. Esto nos ayudó a transcribir todos los hechos suscitados en una estructura narrativa en forma de escenas y secuencias.

Posteriormente se realizó un guión técnico en el cual especificamos los encuadres y movimientos de cámara para cada acción dentro de cada escena. Además será de gran ayuda para el editor en la etapa de post-producción. Debe ser lo más específico posible y no dejar ningún detalle flotando en el aire. Para este proyecto al tratarse de un video

collage no se plantea un rodaje tradicional, por lo que se propone el siguiente esquema. Ver Anexo 3.

Una vez que tienes el guión literario y el guión técnico debes llevar las ideas y direcciones que están escritas a un concepto visual, a este apartado se le llama storyboard. En este espacio se construye el concepto visual que se describe en el guión literario. Revisar anexo 4.

Otro aspecto a considerar en esta primera fase del proyecto audiovisual es el presupuesto. No puedes embarcarte en un proyecto sin saber su costo de producción. Consideramos las diferencias con otros documentales y las variantes en sus costos fueron determinadas en el siguiente cuadro. Ver Anexo 5.

Debido al gran abanico de ventajas que presenta el Motion Graphics se comprobó que, de entre todas, es una de las técnicas más apropiadas que se ha podido utilizar para un videoclip adaptado al género musical Metal. Mientras, que las desventajas presentadas no perjudican de forma relevante, a diferencia de la animación 3D.

2.2 Producción

La etapa de producción implicó varios días de composición digital en el software de photoshop bajo la corriente estética del collage. Esta técnica nos permitió un proceso creativo muy libre, ya que el collage nos permite tomar imágenes y audio de un contexto original como lo eran las noticias compartidas en internet para llevarlas a un contexto más artístico y con un nuevo sentido narrativo.

Empezamos la construcción de composiciones digitales utilizando el software de photoshop. Una herramienta que resulta muy útil a la hora de realizar collage digital. Su plataforma muy versátil permite un tratamiento de la imagen más profundo, mediante la corrección de color, los niveles de contraste y filtros fotográficos.

Fue muy importante el uso de una capa de ajuste que añadiera ruido y quite saturación a las composiciones, pues, es lo que se quería lograr. Se realizaron un total de 16 composiciones.

El siguiente paso fue llevar cada composición con todas sus capas en photoshop a un programa que nos permitiera animar nuestras composiciones, y de nuevo la familia de adobe nos brindaba la mejor opción para nuestro objetivo. After effects nos permitió llevar nuestras capas en photoshop a una composición sin perder ninguna data que se haya trabajado previamente gracias a que ambas son plataformas multicapas.

Desde aquí comenzó el trabajo más arduo, animar cada elemento dentro de la composición, siguiendo las directrices planteadas anteriormente en el guión técnico se utilizaron algunas técnicas de animación para dar movimiento a nuestras imágenes.

2.3 Postproducción

La postproducción es la etapa final del audiovisual, el tratamiento del mismo tiene que ser manejado correctamente, para que el producto final tenga el mismo concepto principal que fue planteado inicialmente.

Mencionado esto, el primer paso fue realizar varias pruebas de animación para llegar a obtener la estética animada que más favorezca al documental experimental y concluimos en que la técnica de la superposición de imágenes con movimientos básicos de transformación, se incorporaron perfectamente con los recortes que previamente fueron realizados en Photoshop.

Las herramientas nativas del software After Effects fueron suficientes para la creación de las animaciones digitales, la utilización de máscaras junto a la herramienta posición de marioneta (Puppet tool), fueron las más usadas para generar movimiento en las fotografías, además del uso del pincel de rotoscopia para tratar el recorte en video.

Otros recursos digitales que aportaron a la creación de las escenas fueron los videos en pantalla verde tratados a través del plugin Keylight 1.2, los cuales fueron incluidos para combinar el realismo con la ficción, junto a videos en canales alfa, overlays cinematográficos e imágenes con licencia del libre uso.

Una vez animadas las composiciones, el proyecto se trasladó al software semejante Premiere Pro, donde se realizó el primer corte para estructurar la obra final. En este punto las composiciones fueron secundadas por material generado mediante los usuarios para complementar la narrativa del documental, todo esto obtenido con una edición rítmica para que el espectador se mantenga conectado siempre con el audiovisual.

Paralelamente se realizó tratamiento de sonido respectivo, combinando una musicalización con un aura caótica, foleys, ambientes de Guayaquil y audio original que fue recopilado de entrevistas y noticieros para construir una narración contada por los principales actores implicados.

CAPÍTULO 3

3. RESULTADOS Y ANÁLISIS

Conocer las posibilidades creativas que posee el género documental nos brindó un amplio campo de acción para nuestra realización. Es así que, el camino que decidimos seguir fue el de la experimentación, llevando lo que en un principio fue un documental animado a un documental experimental.

Entender cómo el funcionamiento del collage digital resultó en un tanque de ideas casi infinito, pues, al igual que su versión física, el collage digital nos permitió romper con las imágenes y videos para construir nuevas composiciones en torno al concepto de lo que queríamos contar.

Pero, tuvimos que abrigar todo en un principio que permitiera hacer uso del material que se encontraba en la web y, la opción escogida fue muy acertada. El video arte nos permitió tener una excusa o un enfoque artístico para hacernos del contenido en redes sobre el covid-19 en Guayaquil.

Así fue como gracias al apropiacionismo pudimos sustraer todo ese material audiovisual, pasando por alto ciertas restricciones de derechos de autor o propiedad intelectual y sacarlo de su contexto original para darle un nuevo significado, llegando a usar contenido de páginas personales como la de la alcaldesa de Guayaquil y otras autoridades.

El material que se logró recopilar contaba todos los sucesos que tuvieron lugar durante los meses más duros, que fueron marzo y abril. Encontramos historias y hechos que en televisión abierta no mostraban, por lo que, se pudo narrar un punto de vista más objetivo, pero a la vez personal de la ciudadanía.

El surrealismo nos permitió representar la realidad que vivió la ciudad de Guayaquil a raíz del covid-19, hechos muy crudos que serían difíciles de digerir visualmente, hallaron

una nueva connotación en las composiciones que se crearon mediante el collage digital. Así, se pudo referenciar lugares y sucesos sin ser tan específicos, dejando que la mente del espectador complete con sus propias experiencias.

Luego gracias a la animación digital y a las herramientas que nos ofreció el software se le dio movimiento a estas composiciones para que pudieran reforzar la historia que se estaba contando. Resultando en un collage digital animado que nos contaba lo que sucedió en la ciudad de Guayaquil, pero más digerible para el ojo de la audiencia.

Uno de los últimos pasos fue el montaje final, unimos las composiciones animadas con los videos recopilados de redes, se hizo una edición rítmica que fue acompañada por el audio crudo de los videos, ligeramente efecteados con un distorsionador, reforzando el sentimiento de caos que se vivió en esos momentos en las calles de la ciudad.

El uso de efectos especiales fue muy importante para poder superponer las imágenes y videos, se usó material de películas viejas que con un modo de fusión en el software nos dio el resultado que se planteó al inicio.

El resultado final fue una película que evocaba el caos y la desesperación de los ciudadanos guayaquileños, el sentimiento de pérdida y confusión.

CAPÍTULO 4

4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

El uso de la técnica del collage digital, animación digital, en conjunto al proceso de edición y posproducción nos permitieron lograr el objetivo principal que se planteó al inicio del proyecto. El contenido que se generó en redes sociales documentó la realidad que vivió la ciudad de Guayaquil en los meses de marzo y abril a raíz del covid-19. Se investigaron los hechos ocurridos en estos meses para conocer de manera más profunda lo que sucedió realmente en Guayaquil, y no como lo contaron los medios nacionales e internacionales.

La producción simultánea de múltiples relatos colectivos a través de Internet viene nuevamente a demostrar el increíble potencial de la red como metamedio y el creciente protagonismo del usuario como agente principal en la construcción narrativa. El apropiacionismo fue muy efectivo al momento de usar o reutilizar un contenido ya existente y en compañía del collage digital se puede crear una nueva narrativa que nos cuente un hecho de forma diferente.

Después de un arduo camino es válido dejar unas cuantas recomendaciones sobre el proceso que llevamos al desarrollar este proyecto y cómo optimizarlo. Es importante evaluar todas tus opciones al momento de contar una historia, no descartes una posibilidad solo porque no encaja con el fin estético que buscas. La organización en los entornos de trabajo es muy importante. Trabajar con softwares multicapas resulta útil a la hora de crear composiciones y animarlas, pero si no mantienes un orden de capas con nombres o un código estructural entendible, a la hora de pasar al programa de animación podrías quedar atrapado en una montaña de capas con el nombre de los archivos o imágenes descargadas y puede entorpecer todo el *workflow*.

BIBLIOGRAFÍA

Nichols, B. (1997). *La representación de la realidad: cuestiones y conceptos sobre el documental*. Paidós.

Grierson, J (1932). *Documentary* (1)

Gálvez, M. L. O. (2005). Documental, vanguardia y sociedad: los límites de la experimentación. In *Documental y vanguardia* (pp. 185-217). Cátedra.

Bruzzi, S. (2000). *New Documentary: A critical introduction*. Nueva York: Routledge.

Furió Vita, D. (2014). *Apropiacionismo de imágenes: Found Footage*.

SERRANO VIDAL, Alicia, *Apropiacionismo, remezcla y postproducción: el Found Footage en el siglo XXI en Estéticas del Media Art (España)*, 2013.

Bourriaud, N. (2007). Postproducción. *La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*, 13-14.

García Ballester, A. M. (2017). *El Cine Surrealista. Desde las Vanguardias hasta Michel Gondry*.

Nogueira, M. E. (2010). Comprender el cine: las vanguardias y la construcción del texto fílmico. *Comunicar*, 18(35), 43-51.

BRÉCHON, R. (1971). *Le surréalisme*. Paris: Armand Colin.

Cine estructural de Found Footage: 133, de Eugènia Balcells y Eugeni Bonet, Trabajo de Investigación para Doctorado en teoría., análisis y documentación cinematográfica, Universidad Pompeu Fabra, Barcelona, 2008, p. 18

Valle Dávila, I. D. (2013). Crear dos, tres... muchos collages, es la consigna. El collage en el documental latinoamericano de descolonización cultural. *Cinémas d'Amérique latine*, (21), 42-55.

Anne-Marie Duguet, *Déjouer l'image: créations électroniques et numériques*, 2002 (EDITIONS JACQUELINE CHAMBON)

Yurkievich, S. (2005). Estética de lo discontinuo y fragmentario: el collage. *Acta poética*, 6(1-2).

Fernández Castrillo, Carolina (2014). Prácticas transmedia en la era del prosumidor: Hacia una definición del Contenido Generado por el Usuario (CGU). CIC.

ABBATE, J. (1999). *Inventing the Internet*. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology

MINAR, N.; HEDLUND, M. (2001). «A Network of Peers: Peer-to-Peer Models Through the History of the Internet»

Juan C. Calvi, *El copyright en la era digital: Nuevas estrategias de control y explotación de productos audiovisuales en Internet*, 2005

ANEXOS

Anexo 1. Tabla informativa sobre los hechos ocurridos en Guayaquil durante los meses de marzo y abril de 2020.

FECHA	DESCRIPCION
29-02-2020	<u>La ministra de Gobierno, María Paula Romo, ha anunciado en su cuenta de Twitter que a través de las Gobernaciones se suspenderán todos los actos masivos en las ciudades de Guayaquil y Babahoyo, como precaución para evitar los contagios por coronavirus.</u>
01-03-2020	Puertos, aeropuertos recién quieren reforzar medidas de entrada al país
01-03-2020	Adquisición masiva de mascarillas y desinfectantes
04-03-2020	GOBERNADOR PEDRO PABLO DUART - HABLA DE LA PANDEMIA DEL MIEDO E INVITA A QUE ASISTAN AL PARTIDO DE BSC
04-03-2020	Partido de Barcelona, Casos en Gye y en Babahoyo
04-03-2020	Disturbios masivos aglomeración de personas
11-03-2020	OMS DECLARA PANDEMIA DEL COVID-19 EN EL MUNDO
11-03-2020	INICIA LA EMERGENCIA SANITARIA EN ECUADOR
11-03-2020	FALLECE LA SEGUNDA ECUATORIANA EN ITALIA DIJO EL VICEPRESIDENTE OTTO SENOJOLSER
12-03-2020	60 días durará la emergencia
13-03-2020	FALLECE LA SUPUESTA PACIENTE CERO
14-03-2020	Será obligatorio cremar a quienes hayan fallecido
14-03-2020	Pruebas con sobrepago 250\$
14-03-2020	Cynthia cierra el Malecón 2000 y otros parques de Guayaquil por coronavirus
16-03-2020	Municipio de Guayaquil dice cierre total del casco comercial
16-03-2020	Toque de queda a nivel nacional
17-03-2020	Suspendida la circulación de buses interprovinciales
18-03-2020	nadie podrá salir a las calles
18-03-2020	alcaldesa de Guayaquil bloquea pista de aeropuerto
18-03-2020	Fase 3 de contagio
19-03-2020	Cynthia tiene coronavirus
20-03-2020	Jubilados del Ices cobrando su pensión en la 6 de marzo
23-03-2020	Fuerza conjunta de tareas asume el control del Guayas
24-03-2020	Capacidad de hospitales en Gye está llegando a tope según viceministro Ernesto Carrasco
26-03-2020	La enfermera del barrio, Narcisca Mejía, trabajó en primera línea de contagio en aquella semana crucial del 26 de marzo, en que los casos y decesos por COVID 19, se dieron por montones y los hospitales no daban abasto. Esta enfermera del día a día... grandiosa por su calidad humanitaria, simplemente murió en el esfuerzo, la primera de un grupo de diez personas más, de su misma barriada del sur de Guayaquil.
27-03-2020	Cynthia cuestiona al gobierno y al ministerio de salud

27-03-2020	<u>La Ministra de Gobierno, María Paula Romo, en una entrevista radial reconoció la dificultad que tiene el país para identificar a todas las víctimas de covid-19. Sobre las personas fallecidas en Guayaquil dijo que hubo “el 24 de marzo 35, el 25 de marzo 48, y el 26 de marzo 17”, y reconoció que “estos son levantamientos en domicilios y tenemos todavía algunos pendientes. De estas personas, algunas tendrán causa de muerte coronavirus y otras no”, dijo la Ministra.</u>
28-03-2020	Janeth hinostroza ciudadana no grata en Gye
28-03-2020	Cementerio no da asistencia a fallecidos
28-03-2020	La boda del virus, boda celebrada en pleno confinamiento
31-03-2020	En un último intento por sobrevivir, Hugo Villavicencio se arrastró desde el pequeño departamento que ocupaba dentro de una vivienda familiar y logró llegar hasta un portal compartido. «¡Mamá ayúdeme!», gritó con sus escasísimas fuerzas. Estaba prácticamente desnudo. Eran las cuatro y media de la madrugada del 31 de marzo. Evita Saltos, su madre de 86 años que durante los últimos doce días había lidiado con la pena de no poder acompañarlo en su aislamiento, se asomó de inmediato y comenzó a pedir socorro. Pronto se levantaron sus dos hijas y nietos, que viven en otras de las divisiones de la casa ubicada en el Guasmo Central de Guayaquil
31-03-2020	Empresas privadas donaron para la emergencia del corovairus
31-03-2020	QUEMAN FERETRO EN LAS ESQUINAS DE TULCAN Y CRISTOBAL COLON
01-04-2020	SE CONFIRMAN 1.301 CASOS DE CORONAVIRUS
01-04-2020	Guayaquil: Cadáveres abandonados, alarma social y escasez de paracetamol
02-04-2020	<u>La alcaldesa de Guayaquil, Cynthia Viteri, solicitó este jueves al gobierno de Ecuador que, a raíz de la “alarmante situación” generada por el coronavirus, el municipio que ella lidera tenga la facultad de levantar los cadáveres “que permanecen en las casas, esperando ser retirados”.</u>
02-04-2020	Entrevista a Jimmy Jairala mencionando los hechos de el Partido de la Muerte BSC- IDV
02-04-2020	Correa comparte falso video de cadáveres en bolsas negras «en Guayaquil»
03-04-2020	El ministro de Salud de Ecuador, Juan Carlos Zeballos, expone la realidad de las imágenes que han dado la vuelta al mundo y que muestran cadáveres en las calles de Guayaquil, ciudad considerada el epicentro del brote de covid-19 en ese país. “No se puede esconder el número de muertos”, afirmó Zeballos. El funcionario explicó que el aumento de la mortalidad, sumado al toque de queda que rige en ese país, derivó en una crisis en el manejo de cadáveres.
03-04-2020	Guayaquil, la ciudad de los muertos insepultos
06-04-2020	La Alcaldía de Guayaquil, en Ecuador, comenzó este domingo a repartir ataúdes de cartón.

13-04-2020	Andrés Michelena, ministro de Telecomunicaciones, indicó que entre el 35% y el 40% de personas en el país “lastimosamente han incumplido las restricciones de movilidad” y agregó que es necesario tener mayor control para evitar la expansión del covid-19 en otras
13-04-2020	El Ministerio de Salud Pública de Ecuador confirmó este lunes 7.529 casos de coronavirus y 355 muertos. La provincia de Guayas registra 5.395 diagnósticos y su capital Guayaquil, 4.060.
15-04-2020	Crisis de cadáveres en Guayaquil pasó de las calles y las viviendas a las morgues de los hospitales
15-04-2020	2.200 cuerpos recogidos para recibir sepultura en diversos camposantos habilitados por las autoridades.
15-04-2020	Bolivar y San Martín ya usan mascarilla en Guayaquil
15-04-2020	Agua y alcantarillado preocupan más que el COVID-19 en suburbios de Guayaquil
17-04-2020	Fuerza de Tarea sigue retirando muertos de las casas en Guayaquil
18-04-2020	<u>Cargamento de medicina para el coronavirus, gestionado por Nebot, llega a Guayaquil</u>
20-04-2020	Las cifras oficiales de muertos por coronavirus en Ecuador chocan con el incremento de los fallecimientos
21-04-2020	Aumento del tráfico vehicular en Guayaquil preocupa a las autoridades
22-04-2020	<u>En Guayaquil, Ecuador, a principios de abril, había tantos cadáveres que podían verse en las calles y muchas familias pasaron días con los cuerpos de sus seres queridos dentro de sus casas.</u>
23-04-2020	Alcaldesa de Bogotá a empresarios: «Por ahorrarse una plata vamos a estar como Guayaquil»
23-04-2020	El número de muertos en Ecuador durante el brote está entre los peores del mundo Un análisis de datos hecho por The New York Times sugiere que la cifra de muertes en el país es 15 veces más alta que el registro oficial de víctimas de coronavirus, algo que llama la atención sobre los daños que el virus puede causar en los países en desarrollo.
24-04-2020	Alcaldesa de Guayaquil: Somos el "epicentro" de la pandemia.
24-04-2020	Se usa el centro de convenciones como hospital.
25-04-2020	<u>El estadio del “Barcelona Sporting Club”, el equipo de fútbol con más hinchada en Ecuador, acoge a un grupo de 24 médicos y enfermeras rurales que llegaron a Guayaquil para apoyar en la emergencia de coronavirus en la ciudad más golpeada por la pandemia.</u>
25-04-2020	«Conoce la triste historia de Guayaquil», usan imágenes de la ciudad en Brasil para que la gente cumpla la cuarentena

27-04-2020	<p><u>Una paciente de 74 años, diagnosticada con un presunto caso de coronavirus en el sistema de salud público de Ecuador, recuperó la conciencia en el Hospital de Especialidades Guayaquil, tres semanas después de que a sus familiares les dieron la noticia de ese centro de que la mujer falleció y posteriormente recibieron un cofre supuestamente con sus cenizas. Los familiares fueron informados que por su diabetes sumada al presunto coronavirus sufrió un “coma diabético” y posteriormente falleció.</u></p>
27-04-2020	<p><u>La alcaldesa de Guayaquil, Cynthia Viteri, ha dado a conocer que la ciudad de Guayaquil, la más golpeada por la pandemia del coronavirus, no saldrá de la semaforización en rojo y seguirá en cuarentena después del 4 de mayo, por lo que no pasará al distanciamiento social.</u></p>
28-04-2020	<p>CDH pidió que se declare una crisis humanitaria en Guayaquil. Hablamos de este tema con Billy Navarrete, secretario ejecutivo del CDH.</p>

Anexo 2. Guion literario.

ESC 1. - EXT. - GUAYAQUIL APOCALÍPTICO - NOCHE

(MÚSICA DE FONDO)

SE VE UN CIELO ROJIZO Y SE PERCIBE UN AMBIENTE APOCALÍPTICO, CON FÉRETROS POR LOS AIRES Y EN MEDIO DEL ENCUADRE OBSERVAMOS UNA ILUSTRACIÓN DEL COVID-19. DETRÁS SE OBSERVA A LA CIUDAD DE GUAYAQUIL COMPLETAMENTE DESTRUIDA. DEL VIRUS SE EMPIEZA A EMITIR UNA NUBE DE GAS CONTAMINADO QUE SE EXPANDE HASTA LA CÁMARA EN PRIMERA PERSONA. SE ESCUCHAN TOSIDOS, Y LA CÁMARA CAE AL SUELO. EMPIEZAN UN PARPADEO LENTO, MIENTRAS SE OBSERVA BORROSAMENTE AL VIRUS.

DISOLUCIÓN A NEGRO

ESC 2. - EXT. - ESPACIO - DÍA

(INTRO MÚSICA)

LA TIERRA ESTÁ GIRANDO EN SU ÓRBITA. PASA UN COMETA CERCA.

NOS UBICAMOS EN LA ATMÓSFERA SOBRE GUAYAQUIL. VEMOS PASAR UN AVIÓN (IBERIA) PROCEDENTE DE ESPAÑA QUE SE VA APROXIMANDO. HAY UN TELEVISOR VINTAGE EN MEDIO DE UNA CALLE CON SEÑAL DE RUIDO. ATRÁS SE VEN VARIAS EDIFICACIONES POPULARES DE GUAYAQUIL COMO LA PERLA , EL EDIFICIO THE POINT ENTRE OTROS. SEÑAL DE RUIDO SE TERMINA Y EMPIEZA UNA TRANSMISIÓN.

ZOOM IN

(CAMBIO DE TEMPO DE CANCIÓN)

EN LA PANTALLA SE OBSERVA UNA TRANSMISIÓN DE TV CON IMÁGENES DE LOS HECHOS TRANSCURRIDOS EN GUAYAQUIL POR LA PANDEMIA DEL COVID 19 JUNTO A ESTO SE VE COMO GUAYAQUIL DE LA NORMALIDAD PASÓ A SER UN LUGAR APOCALÍPTICO.

ZOOM OUT

ESC 3. - EXT. - GUAYAQUIL - DÍA

ZOOM OUT

SE MUESTRA EL CUERPO DE UNA MUJER CON UN TV EN SU CABEZA ESTÁ SENTADA EN UNA BANCA CLÁSICA DE GUAYAQUIL, CON UN FONDO DE PERIÓDICO MIENTRAS SIGUE EL DOLLY OUT. ATRAVESAMOS UNA PUERTA

ESC 6. - EXT. - QUEMAN UN FÉRETRO - DÍA

GRAN PLANO GENERAL

SE VE UNA FILA EN PERSPECTIVA DE ENFERMOS POR CORONAVIRUS ENTRANDO A UN HOSPITAL, LOS PACIENTES CAEN DE LAS VENTANAS POR QUE NO HAY TANTA CAMAS. LOS ENFERMOS EN LAS CASA AUMENTAN, SE VE LAS CALLE DE TULCÁN Y CRISTÓBAL COLÓN DONDE SE VE UNA NUBE DE HUMO SALIENDO DE UN FÉRETRO. CYNTHIA(54) ANUNCIA INVESTIGACIÓN DEL ORIGEN DEL VIRUS EN GUAYAQUIL.

FUNDIDO

ESC 7. - EXT. - LA BODA DEL VIRUS - DÍA

PLANO GENERAL

EN MEDIO DEL CAOS QUE VIVE EN GUAYAQUIL UN CANTÓN VECINO CELEBRA UNA BODA DE LA CREMA INNATA DE LA CIUDAD. PERSONAJES CÉLEBRES SE ENCUENTRAN EN EL CENTRO DE UNA MESA CELEBRANDO CON MASCARILLAS, TANQUES DE OXÍGENO Y DOCTORES. UNA PERSONA DESTAPA UN PLATO Y LO QUE ESTÁN SIRVIENDO ES CORONAVIRUS. UNA MUJER TOSE.

FUNDIDO

ESC 8. - EXT. - EL VIRUS CRUZA EL PUENTE - DÍA

PLANO GENERAL

SE VE EL PUENTE DE LA UNIDAD NACIONAL, UN MCDONALD'S, CASAS GRANDES Y LUJOSAS. EN MEDIO HAY UNA GRAN PUERTA DE DONDE SALEN TRABAJADORAS DOMÉSTICAS.

LA CALLES QUE DIVIDEN GUAYAQUIL ESTÁN DIBUJADAS SOBRE UN MAPA. LAS TRABAJADORAS DOMÉSTICAS USAN EL TRANSPORTE PÚBLICO PARA RETORNAR A LOS DIFERENTES BARRIOS DE LA URBE. SE VEN BUSES RECORRIENDO LOS TRAZOS A SAUCES, SUBURBIO Y PASCUALES.

FUNDIDO

ESC 9. - EXT. - LA INFORMACIÓN DEL SILENCIO - DÍA

PLANO GENERAL

LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN EMPIEZAN A CENSURAR LA INFORMACIÓN SOBRE LA CANTIDAD REAL DE MUERTOS POR COVID EN GUAYAQUIL. LAS

QUE SE CIERRA CON UN LETRERO QUE DICE QUE NO HAY ALCOHOL NI MASCARILLAS.

ALREDEDOR DE ESTA PUERTA VEMOS CÉSPED Y EN MEDIO SE ENCUENTRA PEDRO PABLO DUART (GOBERNADOR DEL GUAYAS) EXCLAMANDO.

PEDRO

"EL CORONAVIRUS ES UNA GRIPE FUERTE
DE ESTO NADIE SE VA A MORIR"

EL GOBERNADOR DA LA VENIA PARA QUE SE JUEGUE EL PARTIDO DE BARCELONA E INDEPENDIENTE POR COPA LIBERTADORES. SE GRAFICAN VARIOS TWEETS ANIMADOS JUNTO A ÉL. HINCHA CON CAMISETA DE BARCELONA EN PRIMER PLANO FESTEJANDO SU CAMISETA.

FUNDIDO

ESC 4. - EXT. - SE DECLARA LA PANDEMIA - DÍA/NOCHE

PLANO GENERAL

LLEGA UNA NOTICIA DE LA OMS DECLARANDO AL COVID COMO PANDEMIA MUNDIAL. SE DESATA EL CAOS EN GUAYAQUIL. CATALINA ANDRAMUÑO (EXMINISTRA DE SALUD) INFORMA QUE FALLECIÓ LA PACIENTE CERO.

SE VE AL MALECÓN 2000 ABIERTO, ENTRA EN ESCENA CYNTHIA(54) Y ORDENA CERRAR LAS PUERTAS DEL PARQUE. LOS LOCALES DE LA BAHÍA EMPIEZAN A CERRARSE. EL TERMINAL TERRESTRE CIERRA TAMBIÉN. DECLARAN TOQUE DE QUEDA A NIVEL NACIONAL. LA CALLE 9 DE OCTUBRE SE APRECIA VACÍA.

FUNDIDO

ESC 5. - EXT. - AEROPUERTO DE GUAYAQUIL - DIA (PLOT POINT #1)

GRAN PLANO GENERAL

SE VE UNA PISTA DE AEROPUERTO EN PERSPECTIVA DONDE ESTÁN PARQUEADOS CARROS DEL MUNICIPIO DE GUAYAQUIL BLOQUEANDO EL ATERRIZAJE DEL AVIÓN. DE FONDO UNA GIGANTE CABEZA DE CYNTHIA(54) SOSTENIENDO UN CARTEL CON UN MENSAJE PARA SUS HIJOS.

FUNDIDO

FUNERARIAS NO DAN ABASTO. LAS PERSONAS NO PUEDEN ENTERRAR A SUS MUERTOS.

SE VE EL CUERPO DE UN PRESENTADOR DE NOTICIAS NACIONALES EMITIENDO UNA ONDA DE RADIO. DE FONDO SE ENCUENTRAN LAS F

ESC 10. - EXT. - LAS CALLES SE LLENA DE CADÁVERES - DÍA (P.P. #2)

PLANO GENERAL

SE VEN LOS CADÁVERES ABANDONADOS EN LAS CALLES, SE DISPARA LA ALARMA EN LA CIUDAD. NO SE ENCUENTRA PARACETAMOL PARA PODER ALIVIAR LOS SÍNTOMAS DEL COVID-19. EL MUNICIPIO ENTREGA ATAÚDES DE CARTÓN A LA GENTE AFECTADA. LA GENTE LLORA A SUS MUERTOS. LLAMAN AL 171 PERO NO HAY RESPUESTA

FUNDIDO

ESC 11. - EXT. - EL DÍA CON MÁS MUERTOS EN GUAYAQUIL - DÍA

PLANO GENERAL

LOS CEMENTERIOS SE ENCUENTRAN AL BORDE. LAS MORGUES NO SE DAN ABASTO. LOS CONTENEDORES EMPIEZAN A LLENARSE. LA ALCALDESA SOLICITA PODER LEVANTAR LOS CADÁVERES DE LOS DOMICILIOS PARA PODER ENTERRARLOS. SE CREA UNA PÁGINA WEB PARA PODER ENCONTRAR DONDE FUERON ENTERRADOS.

FUNDIDO

ESC 12. - EXT. - LOS NÚMEROS NO COINCIDEN - DÍA

PLANO GENERAL

SE VE UNA INFOGRAFÍA DEL COE DONDE ESTÁ EL NÚMERO OFICIAL DE FALLECIDOS POR COVID. ESTA SE ROMPE Y QUEDA UN DOCUMENTO DEL REGISTRO CIVIL CON EL NÚMERO REAL DE DEFUNCIONES POR NEUMONÍA Y UN SELLO CON LA PALABRA COVID LO MARCA EN COLOR ROJO.

FUNDIDO

ESC 13. - EXT. - DÓNDE ESTÁN LOS CADÁVERES - DÍA

PLANO GENERAL

SE VE UNA INFOGRAFÍA DEL COE DONDE ESTÁ EL NÚMERO OFICIAL DE FALLECIDOS POR COVID. ESTA SE ROMPE Y QUEDA UN DOCUMENTO DEL

ESC 1. - EXT. - GUAYAQUIL APOCALÍPTICO - NOCHE

(MÚSICA DE FONDO)

SE VE UN CIELO ROJIZO Y SE PERCIBE UN AMBIENTE APOCALÍPTICO, CON FÉRETROS POR LOS AIRES Y EN MEDIO DEL ENCUADRE OBSERVAMOS UNA ILUSTRACIÓN DEL COVID-19. DETRÁS SE OBSERVA A LA CIUDAD DE GUAYAQUIL COMPLETAMENTE DESTRUIDA. DEL VIRUS SE EMPIEZA A EMITIR UNA NUBE DE GAS CONTAMINADO QUE SE EXPANDE HASTA LA CÁMARA EN PRIMERA PERSONA. SE ESCUCHAN TOSIDOS, Y LA CÁMARA CAE AL SUELO. EMPIEZAN UN PARPADEO LENTO, MIENTRAS SE OBSERVA BORROSAMENTE AL VIRUS.

DISOLUCIÓN A NEGRO

ESC 2. - EXT. - ESPACIO - DÍA

(INTRO MÚSICA)

LA TIERRA ESTÁ GIRANDO EN SU ÓRBITA. PASA UN COMETA CERCA.

NOS UBICAMOS EN LA ATMÓSFERA SOBRE GUAYAQUIL. VEMOS PASAR UN AVIÓN (IBERIA) PROCEDENTE DE ESPAÑA QUE SE VA APROXIMANDO. HAY UN TELEVISOR VINTAGE EN MEDIO DE UNA CALLE CON SEÑAL DE RUIDO. ATRÁS SE VEN VARIAS EDIFICACIONES POPULARES DE GUAYAQUIL COMO LA PERLA , EL EDIFICIO THE POINT ENTRE OTROS. SEÑAL DE RUIDO SE TERMINA Y EMPIEZA UNA TRANSMISIÓN.

ZOOM IN

(CAMBIO DE TEMPO DE CANCIÓN)

EN LA PANTALLA SE OBSERVA UNA TRANSMISIÓN DE TV CON IMÁGENES DE LOS HECHOS TRANSCURRIDOS EN GUAYAQUIL POR LA PANDEMIA DEL COVID 19 JUNTO A ESTO SE VE COMO GUAYAQUIL DE LA NORMALIDAD PASÓ A SER UN LUGAR APOCALÍPTICO.

ZOOM OUT

ESC 3. - EXT. - GUAYAQUIL - DÍA

ZOOM OUT

SE MUESTRA EL CUERPO DE UNA MUJER CON UN TV EN SU CABEZA ESTÁ SENTADA EN UNA BANCA CLÁSICA DE GUAYAQUIL, CON UN FONDO DE PERIÓDICO MIENTRAS SIGUE EL DOLLY OUT. ATRAVESAMOS UNA PUERTA

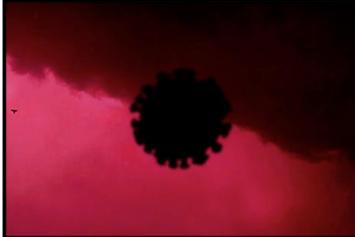
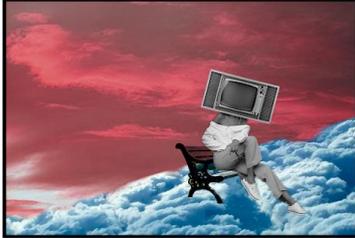
Anexo 3. Guion técnico.

GUIÓN TÉCNICO - VIDEO COLLAGE ANIMADO SOBRE LA PANDEMIA COVID-19 EN GUAYAQUIL									
SECUENCIA	ESCENA	DESCRIPCIÓN	ACCIÓN	ENCUADRE/PLANO	ANGULACIÓN DE CÁMARA	MOVIMIENTO DE CÁMARA	SONIDO	MÚSICA	DURACIÓN
1	1	GUAYAQUIL APOCALÍPTICO	EL VIRUS CONTAGIA A LA CÁMARA SUBJETIVA	GENERAL	NORMAL	AL HOMBRO	GRITOS/ SIRENAS/	INTRO	15"
	2	VIAJE DESDE EL EXTERIOR DEL PLANETA HASTA GUAYAQUIL	UN TV VINTAGE SINTONIZA UNA NOTICIA	GENERAL/ PRIMER PLANO	NORMAL	TRAVELLING VERTICAL (DESCENDIENTE) / ZOOM IN	ESPACIO/ FOLEY DE CIUDAD	AUDIO DE NOTICIAS CON MUSICA ORIGINAL	15"
	3	UNA TV EN EL PARQUE DA PASO A UN CAMPO DE FUTBOL	EL GOBERNADOR HABLA	GENERAL	PICADA	ZOOM OUT	FOLEY DE TV/ HINCHADA/ SONIDO DE RED SOCIAL	VERSO	15"
	4	GUAYAQUIL ES ATACADA POR LOS MEDIOS INTERNACIONALES	UNA MANO SOSTIENE A LA CIUDAD MIENTRAS VAN CAYENDO REJAS	CONJUNTO	NORMAL	NO	FOLEY DE COSAS CAYENDO/ TRANSITO	PRE CORO	15"
PLOT POINT 1	5	LLEGADA AL AEROPUERTO BLOQUEADA POR LA MUNICIPALIDAD	SE VEN CARROS Y UNA CABEZA DE LA ALCALDESA DE GUAYAQUIL SOSTENIENDO UN CARTA	GRAN PLANO GENERAL	PICADA	ZOOM IN	FOLEY	CORO	15"
2	6	MUERTOS EN LAS CALLES Y EN HOSPITALES	MUERTOS EN LAS ACERAS. QUEMAN UN FÉRETRO EN UNA ESQUINA	GENERAL	NORMAL	NO	FOLEY	VERSO 2	15"
	7	LA BODA DEL VIRUS	SE VEN CASAS GRANDES Y LUJOSAS CELEBRANDO UNA BODA	GENERAL	NORMAL	NO	FOLEY	VERSO 3	15"
	8	EXPANSIÓN DEL VIRUS	LAS TRABAJADORAS DOMÉSTICAS USAN EL TRANSPORTE PÚBLICO PARA RETORNAR A SUS HOGARES	CONJUNTO	NORMAL	TRAVELLING	FOLEY	ESTRIBILLO	15"
	9	LA INFORMACIÓN DEL SILENCIO	SE EMITE UNA ONDA RADIAL QUE INTENTA CUBRIR LA REALIDAD DEL CONTAGIO. SIGUEN LLEGANDO MUERTOS	GENERAL	NORMAL	NO	NO	PRE CORO	15"
PLOT POINT 2	10	LA CALLE SE LLENA DE CADÁVERES	SE VEN LOS CADÁVERES ABANDONADOS EN LAS CALLES. SE DISPARA LA ALARMA EN LA CIUDAD.	GENERAL	NORMAL	NO	NO	CORO	15"
3	11	EL DIA CON MÁS MUERTOS EN GUAYAQUIL	LOS CEMENTERIOS SE ENCUENTRAN AL BORDE. LAS MORGUES NO SE DAN ABASTO. LOS CONTENEDORES EMPIEZAN A LLENARSE.	GENERAL	NORMAL	TRAVELLING	FOLEY		15"
	12	LOS NÚMEROS NO COINCIDEN	SE VE UNA INFOGRAFÍA DEL COE DONDE ESTÁ EL NÚMERO OFICIAL DE FALLECIDOS POR COVID. ESTA SE ROMPE Y QUEDA UN DOCUMENTO DEL REGISTRO CIVIL	GENERAL	NORMAL	NO	NO		15"
	13	DÓNDE ESTAN LOS CADÁVERES	LOS MEDIOS INTERNACIONALES ATACAN LA SITUACIÓN DE LA CIUDAD PORTEÑA. SE VIRALIZAN IMÁGENES DE LAS CALLES DE GUAYAQUIL.	GENERAL	NORMAL	NO	NO		15"
	14	GUAYAQUIL ES EL EPICENTRO	LOS MEDIOS INTERNACIONALES USAN LAS IMÁGENES DE GUAYAQUIL PARA MOSTRAR LA REALIDAD DEL VIRUS	GENERAL	NORMAL	NO	NO		15"
	15	AL BORDE DE LA LOCURA	RESUCITA LA SEÑORA DE 74 AÑOS QUE DABAN POR MUERTA	GENERAL	NORMAL	NO	NO		15"
	16	LLEGA LA AYUDA	APARECE EL LÍDER POLÍTICO NEBOT CON MEDICAMENTOS Y BRIGADAS	GENERAL	NORMAL	NO	NO		15"

Anexo 4. Storyboard.

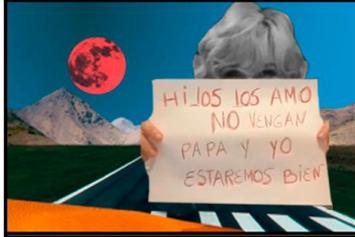
1

STORY BOARD: VIDEO COLLAGE ANIMADO SOBRE LA PANDEMIA DEL COVID-19 EN GUAYAQUIL

<p>ESCENA 1</p>  <p>GUAYAQUIL APOCALÍPTICO CON FÉRETROS FLOTANDO.</p>	<p>ESCENA 1</p>  <p>EL COVID-19 FLOTA EN MEDIO DE LA DEVASTACIÓN.</p>	<p>ESCENA 2</p>  <p>EL PLANETA TIERRA GIRA PASIVAMENTE. UN COMETA ENTRA Y SALE. LA CÁMARA DESCENDE.</p>
<p>ESCENA 2</p>  <p>EN UNA CALLE DE GUAYAQUIL UN TV EMITE UNA NOTICIA SOBRE EL INICIO DEL TERROR</p>	<p>ESCENA 3</p>  <p>GUAYAQUIL EMPIEZA A SUFRIR LOS ESTRAGOS DE LA PANDEMIA. ORDENAN CANCELAR EVENTOS.</p>	<p>ESCENA 3</p>  <p>EL GOBERNADOR INCITA A NO TENER MIEDO POR EL VIRUS. QUE INICIE EL PARTIDO.</p>

2

STORY BOARD: VIDEO COLLAGE ANIMADO SOBRE LA PANDEMIA DEL COVID-19 EN GUAYAQUIL

<p>ESCENA 4</p>  <p>SE DECLARA LA PANDEMIA. GUAYAQUIL ES MOMENTO DE AISLARSE.</p>	<p>ESCENA 4</p>  <p>INTENTAN CERRAR FRONTERAS PARA PREVENIR EL CONTAGIO.</p>	<p>ESCENA 4</p>  <p>GUAYAQUIL CIERRA SU CASCO COMERCIAL. EL EMBLEMÁTICO BOULEVARD QUEDA VACÍO.</p>
<p>ESCENA 5</p>  <p>UN AVIÓN DE ESPAÑA INTENTA ATERRIZAR EN PISTA GUYAQUILEÑA. LO IMPIDEN</p>	<p>ESCENA 5</p>  <p>ALCALDESA DE GUAYAQUIL ANUNCIA PUBLICAMENTE QUE TIENE CORONAVIRUS.</p>	<p>ESCENA 6</p>  <p>EL CAOS INVADIR LA CIUDAD. LOS MUERTOS DEBEN SER CREMADO. EN UNA ESQUINA SE QUEMA UN FÉRETRO.</p>

Anexo 5. Presupuesto.

PRESUPUESTO DE VIDEO COLLAGE ANIMADO	
Desglose	Valor
PRE PRODUCCION	
RECOLECCIÓN DE DATOS	
Periodista Digital	\$100
PROPUESTA	
Artista collage	\$220
GUION	
Escritor	\$150
STORY BOARD	
Ilustrador	\$140
PRODUCCIÓN	
Animador 2D	\$1,000
POSTPRODUCCIÓN	
Editor (Teaser)	\$380
Efectos especiales	\$200
SONORIZACIÓN	
Composición y grabación de música original	\$240
SUBTOTALES	\$2,430

Los siguientes valores fueron estimados del tarifario del Colegio de diseñadores autónomos del Ecuador 2019-2020.

El precio no incluye iva