

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual

ARTE-457

Realización de un documental expositivo acerca de la falta de difusión del skate femenino en Guayaquil

PROYECTO INTEGRADOR

Previo la obtención del Título de:

Nombre de la titulación

Licenciado en Producción para Medios de Comunicación

Presentado por:

Mauricio Alejandro Mena Calderón

GUAYAQUIL - ECUADOR

Año: 2024

AGRADECIMIENTOS

A mi familia, padres, hermanos y Coky, que siempre estuvo ahí para hacerme bulla y ladrarme.

A mi novia, Ariana, que estuvo a mi lado cuando más la necesitaba.

A mis amigos, Tusa, MDJ, Valotilines, que me apoyaron y acompañaron en todo momento.

A todos los demás, los amo con mi vida. Ustedes saben quiénes son.

DECLARACIÓN EXPRESA

Yo Mena Calderón Mauricio Alejandro acuerdo y reconozco que:

La titularidad de los derechos patrimoniales de autor (derechos de autor) del proyecto de graduación corresponderá al autor o autores, sin perjuicio de lo cual la ESPOL recibe en este acto una licencia gratuita de plazo indefinido para el uso no comercial y comercial de la obra con facultad de sublicenciar, incluyendo la autorización para su divulgación, así como para la creación y uso de obras derivadas. En el caso de usos comerciales se respetará el porcentaje de participación en beneficios que corresponda a favor del autor o autores. La titularidad total y exclusiva sobre los derechos patrimoniales de patente de invención, modelo de utilidad, diseño industrial, secreto industrial, software o información no divulgada que corresponda o pueda corresponder respecto de cualquier investigación, desarrollo tecnológico o invención realizada por mí/nosotros durante el desarrollo del proyecto de graduación, pertenecerán de forma total, exclusiva e indivisible a la ESPOL, sin perjuicio del porcentaje que me/nos corresponda de los beneficios económicos que la ESPOL reciba por la explotación de mi/nuestra innovación, de ser el caso.

En los casos donde la Oficina de Transferencia de Resultados de Investigación (OTRI) de la ESPOL comunique al autor que existe una innovación potencialmente patentable sobre los resultados del proyecto de graduación, no se realizará publicación o divulgación alguna, sin la autorización expresa y previa de la ESPOL.

Guayaquil, 1 de febrero del 2023.



Autor

EVALUADORES

.....
Villafuerte Arias Ronald William

PROFESOR DE LA MATERIA

.....
Rodríguez Rodríguez Omar David

PROFESOR TUTOR

RESUMEN

Este proyecto integrador aborda la producción de un documental que registra el *skateboarding* femenino en la ciudad Guayaquil. La poca difusión de material audiovisual de las mujeres en este deporte y su representación en la cultura urbana motivaron la realización de este documental. Se propuso destacar las experiencias de las *skaters* guayaquileñas mediante entrevistas y la grabación de sus habilidades con el *skate* en diferentes locaciones que capturó la esencia del *skateboarding* femenino en la ciudad. Durante la fase de desarrollo, se utilizaron técnicas específicas para garantizar la coherencia narrativa y la calidad visual del material, destacando la singularidad de cada *skater*. Los resultados revelan una representación auténtica y empoderadora de la comunidad de *skateboarding* femenino en Guayaquil. Este proyecto subraya la importancia de visibilizar y desafiar estereotipos de género en el ámbito deportivo. En conclusión, "Las chicas no patinan" emerge como un testimonio visual que trasciende las barreras preconcebidas del *skateboarding* femenino en Guayaquil, proyectando una influencia positiva en la percepción del deporte y en la participación de mujeres en la cultura del *skateboarding*.

Palabras Clave: skate, documental, Guayaquil, cultura, deporte.

ABSTRACT

This integrative project addresses the production of a documentary that documents female skateboarding in the city of Guayaquil. The limited dissemination of audiovisual material featuring women in this sport and their representation in urban culture prompted the creation of this documentary. The goal was to highlight the experiences of female skaters from Guayaquil through interviews and the recording of their skateboarding skills in different locations that captured the essence of female skateboarding in the city. During the development phase, specific techniques were employed to ensure narrative coherence and visual quality, emphasizing the uniqueness of each skater. The results reveal an authentic and empowering representation of the female skateboarding community in Guayaquil. This project underscores the importance of making visible and challenging gender stereotypes in the sports arena. In conclusion, "Las chicas no patinan" (Girls Don't Skate) emerges as a visual testimony that transcends preconceived barriers of female skateboarding in Guayaquil, projecting a positive influence on the perception of the sport and women's involvement in skateboarding culture.

Keywords: skate, documentary, Guayaquil, culture, sport.

ÍNDICE GENERAL

EVALUADORES	4
RESUMEN	I
ABSTRACT	II
ÍNDICE GENERAL	III
ÍNDICE DE FIGURAS	V
CAPÍTULO 1	1
1. Introducción.....	1
1.1 Problemática por tratar desde el audiovisual	1
1.2 Justificación del problema o propósito del proyecto	2
1.3 Objetivos	2
1.3.1 Objetivo General	2
1.3.2 Objetivos Específicos	3
1.4 Marco referencial.....	3
Referencias	4
CAPÍTULO 2	6
2. Metodología	6
2.1 Preproducción	6
2.2 Producción	11
2.3 Postproducción	13
CAPÍTULO 3	15
3. Resultados Y ANÁLISIS.....	15
CAPÍTULO 4	16
4. Conclusiones Y Recomendaciones.....	16
Conclusiones.....	16

Recomendaciones	16
BIBLIOGRAFÍA	17

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 2.1 Guion de rodaje.....	7
Figura 2.2 Cronograma de rodaje	7
Figura 2.4 Angela Guerrero.....	8
Figura 2.5 Laura Orozco	8
Figura 2.6 Paola Mayer	9
Figura 2.7 Skatepark Municipal de Guayaquil	9
Figura 2.8 Skatepark Parque Samanes	9
Figura 2.9 Presupuesto Real.....	10
Figura 2.10 Presupuesto Proyectado	11
Figura 2.11 Sesión con Paola Mayer en el Skatepark de Parque Samanes	12
Figura 2.12 Sesión con Angela Guerrero y Laura Orozco en el Skatepark Municipal de Guayaquil	12
Figura 2.13 Sesión con Tanya Rosado en el Skatepark de Parque Samanes	13
Figura 2.14 Captura de línea de tiempo	13
Figura 2.15 Captura de árbol de nodos.....	14

CAPÍTULO 1

1. INTRODUCCIÓN

El *skateboarding* lleva aproximadamente más de 70 años practicándose y es reconocido como un deporte extremo dado a la agilidad que se necesita para practicarlo y el riesgo que conlleva una mala ejecución. Siendo un deporte de nicho, el *skate* carece de reconocimiento, apoyo y visibilidad de parte de medios de comunicación tradicionales y, por ende, su desconocimiento en el público global, quedando dentro de subculturas y grupos pequeños. (Fillow, 2017)

Su primera aparición en los juegos olímpicos se da en Tokio 2020 en el año 2021, siendo este uno de los más grandes avances para el deporte y quienes lo practican. Mostrando el *skate* como un deporte olímpico, digno de una medalla y de la admiración de todo del público general. (Olympics, 2023)

En un mundo, el *skate* lleva años siendo reconocido como un deporte que practican los hombres, donde la participación de las mujeres queda en un segundo plano.

"La principal barrera cuando empecé a patinar fue, básicamente, la vergüenza porque, antes ibas a un 'Skatepark', y eras la única chica. El hecho de ser chica y empezar significaba que yo misma me sabotaba, pensaba que todo el mundo me iba a mirar, me iba a juzgar", comenta Cindy Lima, 'skater' de *Shojo Collective*.

Hay varios documentales rodados en Latinoamérica y Europa, donde se evidencia la cultura y los obstáculos de las mujeres practican este deporte, donde la narrativa y la ética visual aportan un contenido significativo para personas ajenas y cercanas al deporte y la cultura.

Este documental aborda la principal problemática, que se deriva entre la poca visibilización y el fomento en la cultura colectiva del *skateboarding* femenino.

1.1 Problemática por tratar desde el audiovisual

Especificar si es proyecto de autor o de encargo:

- **Proyecto de autor:**

Desde la perspectiva audiovisual, mi decisión de llevar a cabo este documental encuentra sus raíces en la convicción de que el cine no solo refleja la realidad, sino que también tiene el poder de moldearla. La ausencia de

representación femenina en el mundo del *skateboarding*, evidente desde mi infancia, no solo es una omisión histórica, sino una oportunidad perdida para contar historias auténticas y variadas. Como realizador, me embarco en este proyecto con la firme creencia de que la visibilización de las *skaters* femeninas en Guayaquil no solo es un acto de equidad, sino también una contribución vital al panorama audiovisual al ampliar la narrativa del *skateboarding* de manera inclusiva.

Mi pasión por el *skateboarding* nace desde muy temprana edad, cuando veía películas o *video-parts* de *skaters* famosos como Tony Hawk, Rodney Mullen o Bam Margera realizando trucos que volaban mi mente. No es coincidencia que de esa época no recuerde una sola mujer que haya representado el deporte, dado que la visibilización solamente se daba a los hombres. Con esta premisa nace el documental y su enfoque, visibilización y cultura.

1.2 Justificación del problema o propósito del proyecto.

El propósito del documental es visibilizar a las mujeres ecuatorianas que practican *skateboarding*. Abordando así en el documental es la falta de visibilidad y reconocimiento de las mujeres *skaters* en la escena deportiva y cultural del país. Aunque el *skateboarding* es una actividad en crecimiento en Ecuador, la participación y logros de las mujeres *skaters* han sido subestimados y poco documentados en comparación con sus contrapartes masculinas. Esta problemática no se limita a una única empresa o institución, sino que afecta a todo un sector productivo, en este caso, la industria del *skateboarding* y la cultura relacionada. La falta de visibilidad y reconocimiento de las *skaters* femeninas no solo limita sus oportunidades de crecimiento y desarrollo personal, sino que también desaprovecha un potencial valioso para el sector del *skateboarding* en Ecuador.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo General

Crear un documental sobre el *skateboarding* femenino para la promoción y visibilización de este deporte en la ciudad de Guayaquil a través de técnicas cinematográficas que evidencien una estética *vintage*.

1.3.2 Objetivos Específicos

1. Identificar a las *skaters* femeninas en Guayaquil para la recopilación de información.
2. Determinar las técnicas para este tipo de videos para lograr una afinidad con el público objetivo.
3. Hacer un tratamiento visual con un montaje, gráficos y títulos acordes al producto para crear una estética recurrente en este tipo de productos relacionados al *skate*.

1.4 Marco referencial

- **Concepto**

El *skateboarding* Femenino es un movimiento cultural y social que busca desafiar las normas de género y promover la inclusión de las mujeres en el mundo del *skateboarding*. Este movimiento ha sido documentado en varios proyectos audiovisuales, como “*Shojo*”, “*Imillaskate*” y “*Learning to Skateboard in a Warzone (If You’re a Girl)*”. Estos documentales exploran las experiencias de mujeres *skaters* en diferentes partes del mundo mientras luchan por construir comunidades de *skateboarding* femenino en países donde el deporte es visto como una actividad masculina. “*Shojo*” emplea un estilo visual en el que se hace uso del blanco y negro para enfatizar los momentos de las *skaters*. Además, utiliza grano fílmico, lo que hace dar un estilo analógico. Asimismo, “*Imillaskate*” emula el estilo visual del filme analógico, el cual será empleado en la colorización del documental.

- **Propuesta de estructura del producto**

El documental contará con entrevistas a varias *skaters*, donde reflexionarán sobre cómo viven el deporte siendo mujeres teniendo como referencia a “*Imillaskate*”. Además, contará con montajes rápidos evocando a la época de videos clásicos de *skate*, como referencia “*Thrasher-Skate and Destroy (1996)*” donde el montaje frenético mantiene al espectador pendiente del *skater* y de los trucos que realiza.

Por último, se empleará una emulación de película analógica, referenciando la estética y colores de “*Mid 90’s*”, siendo esta grabada con cámaras análogas.

- **Lista de referencias audiovisuales nacionales o internacionales (narrativas y estéticas).**

Shojo presenta una narrativa audiovisual que evoca a la reflexión y a la unidad en esta cultura. Usando no solo de forma estética el blanco y negro, sino también para remarcar desde otra perspectiva a quienes son parte de este grupo de *skaters*.

Imillaskate narra la historia de varias mujeres de Bolivia que usan sus trajes típicos mientras patinan. Representando fuertemente su cultura y sumándola al mundo del *skate*. Visualmente mantiene una estética recurrente en el contenido de este tipo, una colorización que emula el filme y el uso de cámaras lentas que enfatizan los trucos en *skate*.

El documental ganador de un Oscar, *Learning to Skateboard in a Warzone (If You're a Girl)*, hace uso de una narración muy cuidadosa para expresar las problemáticas que se dan en estas situaciones vulnerables.

La estética de la película *Mid 90's* se logró gracias al el uso de filme analógico, la colorización nace gracias al uso de este recurso.

Thrasher-Skate and Destroy (1996) cuenta con un montaje frenético del cual el *intro* del documental se ve inspirado.

REFERENCIAS

EFE, A. (26 de Julio de 2021). *El comercio*. Obtenido de <https://www.elcomercio.com/deportes/otros/el-skate-femenino-deja-el-podio-mas-joven-en-la-historia-olimpica.html>

Fillow. (11 de Febrero de 2017). *Fillow*. Obtenido de <https://www.fillow.net/blog/2017/03/historia-del-skate/>

Film Independent. (8 de Octubre de 2019). Obtenido de <https://www.filmindependent.org/people/learning-to-skateboard-in-a-warzone-if-youre-a-girl/>

Olympics. (11 de Diciembre de 2023). Obtenido de <https://olympics.com/es/deportes/skateboarding/>

Oscars.org | Academy of Motion Picture Arts and Sciences. (9 de Febrero de 2022). *Oscars.org | Academy of Motion Picture Arts and Sciences*. Obtenido de <https://www.oscars.org/oscars/ceremonies/2020>

Primicias, E. I. (26 de Julio de 2021). *Primicias*. Obtenido de <https://www.primicias.ec/noticias/jugada/skate-femenino-podio-joven-historia-olimpica-tokio/>

Ulloa, K. G. (8 de Noviembre de 2022). *Vogue México y Latinoamérica*. Obtenido de <https://www.vogue.mx/estilo-de-vida/articulo/imilla-skate-cholitas-bolivianas>

CAPÍTULO 2

2. METODOLOGÍA

El proceso de creación de esta obra audiovisual utilizó una metodología cualitativa, se llevó a cabo en varias fases. La metodología adoptada abordó aspectos técnicos y creativos para garantizar la calidad del producto final y la visibilización de las mujeres *skaters*.

Se llevaron a cabo entrevistas en profundidad con las *skaters*, capturando no solo sus habilidades en el *skate*, sino también sus experiencias personales y sus reflexiones sobre la cultura del *skateboarding* femenino.

La realización se llevó a cabo a través de las etapas de preproducción, producción y postproducción.

2.1 Preproducción

En la preproducción se realizaron documentos para la realización del documental. Inicialmente se realizó una sinopsis para comprender la idea principal de lo que se realizaría, seguido de esto un guion con las preguntas a las entrevistadas. Además, se armó un cronograma para poder coordinar con el tiempo de las *skaters*. Por último, se enlistó las locaciones y se revisó el presupuesto donde se enfatizó la movilización y alimentación.

- Sinopsis

Se realizó la sinopsis en base a lo que se buscaba contar con el documental. Tomo alrededor de un día en definirse la sinopsis final.

“Documental que destaca la pasión y el coraje de las skaters mientras desafían estereotipos y rompen barreras en este deporte.”

- Guion de rodaje:

Una vez realizada la sinopsis se continuó con el desarrollo del guion, que esencialmente destacaba las preguntas que se le realizarían a las entrevistadas. El guion se realizó en dos días.

A continuación, el guion:

1. TÍTULO DEL DOCUMENTAL
Logo del documental (por definir).

2. ETX. VARIOS SKATE PARKS - D/N
Montaje rápido de cada skater patinando, realizando trucos.

3. ETX. SKATE PARK MALL DEL SOL - DÍA
Montaje de TANYA patinando, realizando trucos. TANYA sentada para la entrevista.

TANYA

TANYA reflexiona sobre que es el skate para ella, las dificultades que aborda siendo una mujer en este deporte.

Montaje de TANYA patinando, realizando trucos. El montaje incluye tomas con cámara vintage. Montaje rápido de TANYA patinando, realizando trucos.

4. ETX. SKATE PARK MALL DEL SOL - DÍA
Montaje de AMY patinando, realizando trucos. AMY sentada para la entrevista.

AMY

AMY reflexiona sobre que es el skate para ella, las dificultades que aborda siendo una mujer en este deporte.

Montaje de AMY patinando, realizando trucos. El montaje incluye tomas con cámara vintage.

5. ETX. SKATE PARK MALL DEL SOL - DÍA
Montaje de JOSSELYN patinando, realizando trucos. JOSSELYN sentada para la entrevista.

JOSSELYN

JOSSELYN reflexiona sobre que es el skate para ella, las dificultades que aborda siendo una mujer en este deporte.

Montaje de JOSSELYN patinando, realizando trucos. El montaje incluye tomas con cámara vintage.

6. ETX. SKATE PARK MALL DEL SOL - DÍA
Montaje de las skaters compartiendo momentos, riendo, celebrando y patinando.

Fin.

Figura 2.1 Guion de rodaje

- Cronograma / plan de rodaje
Se realizó según el guion y se completó en una semana, ya que se estaba considerando el tiempo y días libres de las entrevistadas.

Fechas de rodaje	horario	Participantes	Grabación
Sábado 18	9 AM - 2 PM	Tanya	Entrevista y patinar
Domingo 19	2 PM - 5 PM	Angie, Josselyn	Entrevista y patinar
Miércoles 22	10 AM - 12 AM	Laura	Entrevista y patinar
Sábado 25	9 AM - 2 PM	Tanya	Patinar
4 días			

Figura 2.2 Cronograma de rodaje

- Casting
Después de una búsqueda primaria en redes y en locación, se seleccionaron las siguientes skaters.

Tanya Rosado, edad 27 años.



Figura 2.3 Tanya Rosado

Angela Guerrero, edad 29 años.



Figura 2.4 Angela Guerrero

Laura Orozco, edad 19 años.



Figura 2.5 Laura Orozco

Paola Mayer, edad 42 años.



Figura 2.6 Paola Mayer

- Lista de locaciones

Las locaciones fueron el Skatepark Municipal de Guayaquil y el Skatepark en el Parque Samanes, cabe acotar que el Skatepark Municipal de Guayaquil fue donde más se realizaron tomas, ya que la concentración de *skaters* es mayor.

A continuación, la lista de locaciones:

Skatepark Municipal de Guayaquil, Avenida 10 NO 92-25-1.



Figura 2.7 Skatepark Municipal de Guayaquil

Skatepark Parque Samanes, Av. Paseo del Parque.

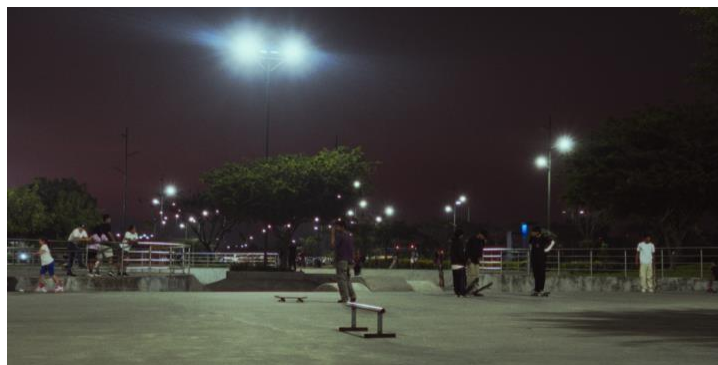


Figura 2.8 Skatepark Parque Samanes

- Lista de equipos

El equipo elegido para la realización del documental fue equipo que ya tenía disponible. La única inversión fueron los micrófonos *Hollyland Lark M1*. Los lentes seleccionados, 50mm y 16-50mm se usaron según el tipo de toma a realizar. Siendo el 50mm para detalles y el 16-50mm para tomas de las *skaters* realizando trucos. Para esta producción se usó la cámara Sony Fx30, ya que la potencia de la cámara permite capturar archivos lo suficientemente versátiles para una posproducción avanzada en aspectos de color.

A continuación, la lista de los equipos utilizados:

- Un computador con procesador *Ryzen 7*, 24gb de *ram*, tarjeta de video *Rtx 3070*
- Una cámara *Sony Fx30*
- Un lente *Sony 50mm 1.8 Oss*
- Un lente *Sony 16-50mm 3.5-5.6 Oss*
- Un juego de micrófonos *Hollyland Lark M1*
- Un trípode
- Una cámara doméstica de video digital *Samsung*
- Un rebotador
- Un filtro de densidad neutra (nd)

- Presupuesto real y proyectado

El presupuesto real fue de \$5.281, donde la mayor parte del mismo radica en equipo con el que ya se contaba. Siendo la cifra de \$189 la invertida en el juego de micrófonos *Hollyland Lark M1*, transporte y alimentación. En el presupuesto proyectado, se definió la cifra de \$66.035. Siendo esta una inversión donde se puede llegar a explorar diferentes partes del país buscando más *skaters*. Además, se invertiría en alquiler de cámaras de cine, como la *Sony Venice* para mejorar la calidad de la imagen y *Phantom Flex4K* que aportaría con planos en cámara lenta.

Insumo/Equipo	Unidad de medida	Función	Cantidad	Costo Unitario	Costo total
PC GAMA ALTA	Unidad	PRODUCCIÓN TOTAL	1	2.500,00	2.500,00
SONY FX30	Unidad	PRODUCCIÓN TOTAL	1	2.000,00	2.000,00
LENTE SONY 50MM 1.8 OSS	Unidad	PRODUCCIÓN TOTAL	1	228,00	228,00
LENTE SONY 16-50MM 3.5-5.6 OSS	Unidad	PRODUCCIÓN TOTAL	1	179,00	179,00
MICRÓFONOS HOLLYLAND	Unidad	PRODUCCIÓN TOTAL	1	149,00	149,00
TRÍPODE	Unidad	PRODUCCIÓN TOTAL	1	60,00	60,00
CAMCODER	Unidad	PRODUCCIÓN TOTAL	1	40,00	40,00
Comida	Unidad	ALIMENTOS	1	40,00	40,00
Transporte	Unidad	MOVILIZACIÓN	1	40,00	40,00
REBOTADOR	Unidad	PRODUCCIÓN TOTAL	1	25,00	25,00
FILTRO ND	Unidad	PRODUCCIÓN TOTAL	1	20,00	20,00
TOTAL PRESUPUESTO REAL					5.281,00

Figura 2.9 Presupuesto Real

Insumo/Equipo	Unidad de medida	Función	Cantidad	Precio por día	Costo total
PC GAMA ALTA	Unidad	PRODUCCIÓN TOTAL	1	400,00	400,00
SONY VENICE	Unidad	PRODUCCIÓN TOTAL	3	1.500,00	4.500,00
ARRI SIGNATURE PRIME 12MM	Unidad	PRODUCCIÓN TOTAL	2	400,00	800,00
COOKE S8/i FF	Unidad	PRODUCCIÓN TOTAL	2	1.500,00	3.000,00
Kit Audio (GRABADORA, LAVALIERS)	Unidad	PRODUCCIÓN TOTAL	1	300,00	300,00
TRÍPODE OCONNOR 1030 D	Unidad	PRODUCCIÓN TOTAL	3	75,00	225,00
Comida	Unidad	ALIMENTOS	1	300,00	300,00
Transporte	Unidad	MOVILIZACIÓN	1	300,00	300,00
LUCES SKYPANEL S360C	Unidad	PRODUCCIÓN TOTAL	3	600,00	1.800,00
PHANTOM FLEX 4K	Unidad	PRODUCCIÓN TOTAL	1	2.500,00	2.500,00
Director	Unidad	PRODUCCIÓN TOTAL	1	700,00	700,00
Asistente de director	Unidad	PRODUCCIÓN TOTAL	1	600,00	600,00
Director de fotografía	Unidad	PRODUCCIÓN TOTAL	1	500,00	500,00
Encargado de audio	Unidad	PRODUCCIÓN TOTAL	1	500,00	500,00
TOTAL					16.425,00
Licencia Davinci Studio (compra)	Unidad	PRODUCCIÓN TOTAL	1	295,00	295,00
CAMCODER (compra)	Unidad	PRODUCCIÓN TOTAL	1	40,00	40,00
TOTAL COMPRA					335,00
DÍAS DE RODAJE					4
TOTAL ALQUILER					65.700,00
TOTAL PRESUPUESTO PROYECTADO					66.035,00

Figura 2.10 Presupuesto Proyectado

2.2 Producción

Para la realización del documental se siguió un proceso que abarcó varias etapas. La puesta en escena incluyó la definición de un estilo visual y la planificación de entrevistas para resaltar la autenticidad del *skateboarding* femenino.

La producción incluyó sesiones de grabación en 2 locaciones para capturar la diversidad de la comunidad de *skaters* femeninas en Guayaquil.

Se implementó una mezcla de estilos cinematográficos, desde tomas de acción hasta momentos íntimos que permitieran al público conectarse emocionalmente con las protagonistas.

La primera sesión se dio llegando la noche y de forma esporádica en el Skatepark en Parque Samanes. Contando con los equipos, se coincidió con la *skater* Paola Mayer. Gracias a esto, se grabó la primera entrevista y tomas de ella patinando. Para la entrevista se usaron preguntas previamente definidas con el guion, Paola respondió acorde a su experiencia y vivencia dentro del deporte. Su entrevista se narró como una conversación donde expresaba lo que fuera necesario para contar parte de su historia con el *skate*.



Figura 2.11 Sesión con Paola Mayer en el Skatepark de Parque Samanes

Las siguientes entrevistas fueron realizadas en el Skatepark Municipal de Guayaquil, donde Angela Guerrero y Laura Orozco fueron las protagonistas. Empezando temprano, se realizó la entrevista a Angela, donde se conectó con la actitud carismática de la entrevistada. Luego de esto, se realizaron tomas de sus trucos en *skate*, para luego tomar un descanso. En este tiempo, se aprovechó para realizar la entrevista a Laura. Se movió la cámara para su plano y comenzó la entrevista. Las preguntas surgieron también como una conversación donde expresaba lo que sentía y ciertas problemáticas relacionadas con ser mujer dentro de este deporte. Luego se realizaron sus tomas patinando y realizando trucos.



Figura 2.12 Sesión con Angela Guerrero en el Skatepark Municipal de Guayaquil

Finalmente se realizó la parte de Tanya Rosado en el mismo Skatepark. Se empezó grabando la entrevista de Tanya, ella se explayó más en relación con las demás *skater*. Terminando la entrevista, se realizaron sus tomas patinando, donde se pudo mostrar su destreza en el deporte.

Además, se realizaron varias sesiones donde se grabaron tomas adicionales que hacían falta para el montaje del documental. Fueron varios días donde se citaron a cada una de las *skaters* para grabar planos detalles, tomas de relleno y muchos más trucos realizados por ellas. Con esto, el montaje tomó una mejor forma y obtuvo un ritmo más adecuado al contenido.



Figura 2.13 Sesión con Tanya Rosado en el Skatepark de Parque Samanes

2.3 Postproducción

El material audiovisual recopilado fue editado para construir una narrativa coherente. Se emplearon técnicas de postproducción para resaltar la estética vintage en ciertas partes del documental, añadiendo capas visuales que enfatizaran aún más ciertas partes de este.

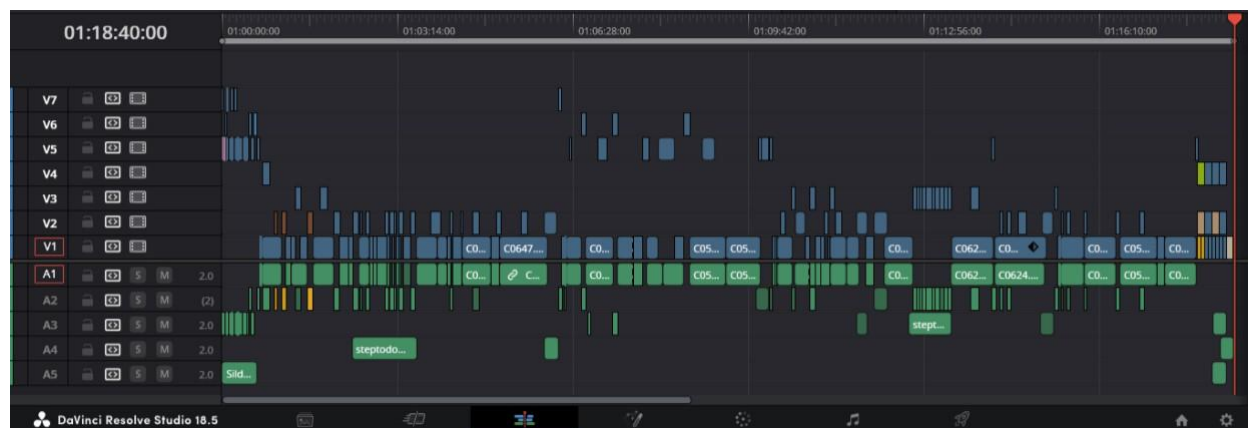


Figura 2.14 Captura de línea de tiempo

En la ingesta se almacenaron los archivos en formato XAVC S-I, h.265 con profundidad de 10 bits en 4:2:2 en una resolución 4k DCI, en el formato XAVC S, h.264 con profundidad de 10 bits en 4:2:2 en una resolución 4k y en el formato .MOV con profundidad 8 bits en una resolución 4k. Todo el material se almacenaba en un disco duro SSD de 500gb, con un total de 240gb.

En el programa *Davinci Resolve 18.5* se realizó un montaje dinámico y acelerado al inicio del documental. Para las entrevistas se usaron tomas de paso, referenciales y planos detalle.

La sonorización se enfocó en capturar de forma correcta el audio de los *skates* al realizar trucos, así como paisajes sonoros y sonidos enfatizados. La banda sonora seleccionada complementa la energía y el espíritu del *skateboarding* femenino en Guayaquil. Para la musicalización se usó la canción “Escapel” de la banda de punk Guayaquileña “Las Chepas”.

En la colorización se empleó un complejo árbol de nodos para llegar al resultado que emula a la película analógico.

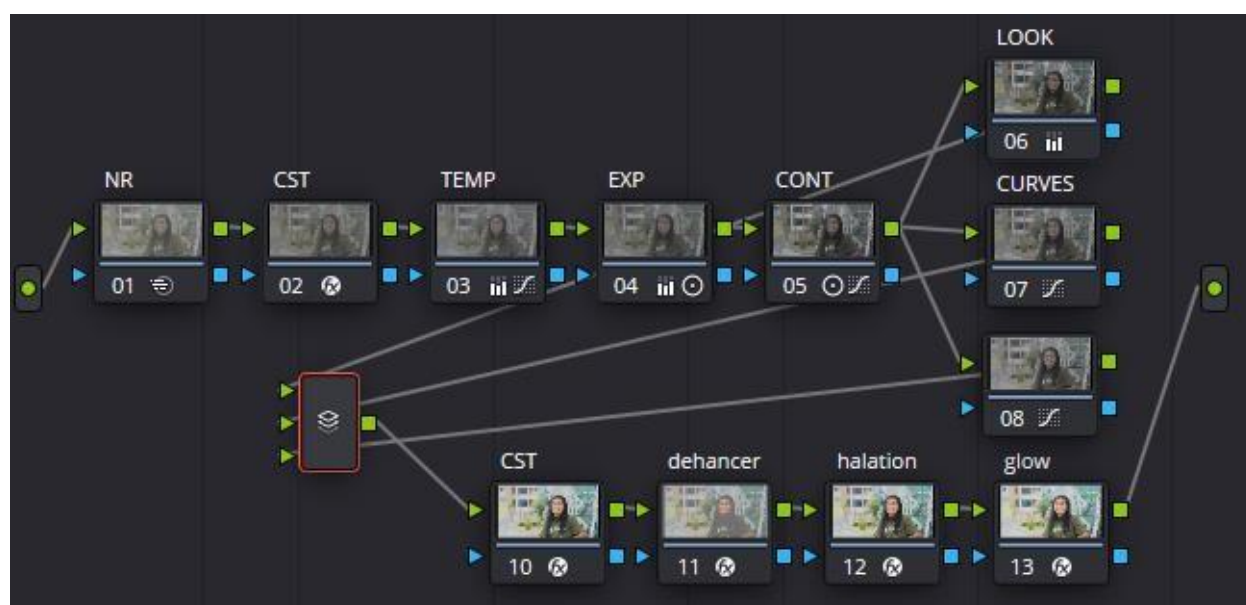


Figura 2.15 Captura de árbol de nodos

Los grafismos de los títulos fueron realizados a mano con una tableta digitalizadora y posteriormente animados en el *software Davinci Resolve 18.5*.

La exportación final se realizó en 2 versiones, su versión master en resolución 4k con codificación h.265 y su versión para redes en resolución 1080p con codificación h.264, siendo esta la versión entregada al repositorio de la facultad.

CAPÍTULO 3

3. RESULTADOS Y ANÁLISIS

Como resultados se obtuvo un documental de una duración de 18 minutos el cual cumple con el objetivo de visibilizar a *skaters* femeninas de Guayaquil, Ecuador.

Se identificaron a *skaters* de Guayaquil por medio de las redes sociales y por medio de trabajo de campo, de quienes se obtuvo información por medio de entrevistas. Se analizaron y determinaron las técnicas visuales usadas en videos sobre skate. Por último, se realizó un tratamiento visual, montaje, gráficos y títulos acordes a la estética relacionada al *skate*.

Además, podemos destacar que este documental no ameritó un gasto considerable, lo que lo hace totalmente viable.

Como consideración si se contara con apoyo de marcas o promotores, el documental podría haber elevado su nivel audiovisual al tener un presupuesto que permita cámaras de alta gama y una producción más compleja donde se incluya visitas a otras ciudades o locaciones.

CAPÍTULO 4

4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

El documental destaca como un proyecto que amplifica la presencia y la voz del *skateboarding* femenino en Guayaquil. Su importancia radica en proporcionar una visión auténtica a las experiencias de mujeres skaters, desafiando estereotipos. La fuerza del documental reside en su autenticidad, aunque su realización por una sola persona podría considerarse una limitación de recursos. Desde una perspectiva técnica, la viabilidad del proyecto se manifiesta en la calidad visual y la cohesión narrativa. En términos de proyección, se anticipa que el documental inspirará y resonará en la comunidad, abriendo caminos para un reconocimiento más amplio y una mayor participación femenina en la cultura del skateboarding local.

Recomendaciones

Como recomendación a posibles documentales que abarquen culturas urbanas, deportes extremos o deportistas de élite, se sugiere una inmersión profunda en la comunidad específica que se va a documentar. Establecer conexiones genuinas con los protagonistas es esencial para capturar la autenticidad y la riqueza de las historias individuales. La planificación cuidadosa de las entrevistas y la selección de locaciones icónicas contribuyen a enriquecer la narrativa visual. Además, al abordar temas sensibles como la representación de género en deportes, se aconseja un enfoque equitativo que dé voz a todas las perspectivas involucradas. La utilización de recursos técnicos específicos, aunque limitados, debe ser estratégica para garantizar la calidad del material sin comprometer la esencia del proyecto. Finalmente, la búsqueda constante de la autenticidad y la inclusión de la comunidad en el proceso de producción son clave para crear documentales impactantes y significativo.

BIBLIOGRAFÍA

- EFE, A. (26 de Julio de 2021). *El comercio*. Obtenido de <https://www.elcomercio.com/deportes/otros/el-skate-femenino-deja-el-podio-mas-joven-en-la-historia-olimpica.html>
- Fillow. (11 de Febrero de 2017). *Fillow*. Obtenido de <https://www.fillow.net/blog/2017/03/historia-del-skate/>
- Film Independent*. (8 de Octubre de 2019). Obtenido de <https://www.filmindependent.org/people/learning-to-skateboard-in-a-warzone-if-youre-a-girl/>
- Olympics*. (11 de Diciembre de 2023). Obtenido de <https://olympics.com/es/deportes/skateboarding/>
- Oscars.org | Academy of Motion Picture Arts and Sciences. (9 de Febrero de 2022). *Oscars.org | Academy of Motion Picture Arts and Sciences*. Obtenido de <https://www.oscars.org/oscars/ceremonies/2020>
- Primicias, E. I. (26 de Julio de 2021). *Primicias*. Obtenido de <https://www.primicias.ec/noticias/jugada/skate-femenino-podio-joven-historia-olimpica-tokio/>
- Ulloa, K. G. (8 de Noviembre de 2022). *Vogue México y Latinoamérica*. Obtenido de <https://www.vogue.mx/estilo-de-vida/articulo/imilla-skate-cholitas-bolivianas>