

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual

Cortometraje de ciencia ficción que aborda los riesgos asociados
a la inmersión excesiva en la realidad virtual

PROYECTO INTEGRADOR

Previo la obtención del Título de:

Licenciado en Producción para Medios de Comunicación

Presentado por:

Victor Jorge Jordán Villón

Paul André Torres Silvers

GUAYAQUIL - ECUADOR

Año: 2023

DEDICATORIA

El presente proyecto va dedicado a todas las personas que confiaron desde el principio en este cortometraje. A nuestras familias, amigos y todas las personas que se hicieron presentes de una u otra forma en la creación de este film, además una dedicatoria especial al cine ecuatoriano de ciencia ficción que sirvió como base para el desarrollo del corto.

Paul Torres y Víctor Jordán.

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a Dios, por alinear las circunstancias de nuestras vidas para que hayamos podido culminar este proyecto con éxito.

A nuestras familias por su apoyo y atención en todo momento.

A nuestros amigos y personas cercanas que nos apoyaron en la travesía de filmar un cortometraje.

A todos los que se involucraron de alguna u otra forma en este proyecto.

DECLARACIÓN EXPRESA

“Los derechos de titularidad y explotación, me(nos) corresponde conforme al reglamento de propiedad intelectual de la institución; *Paul Torres y Víctor Jordán* y doy(damos) mi(nuestro) consentimiento para que la ESPOC 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”



Paul Torres



Victor Jordán

EVALUADORES

Omar Rodríguez
PROFESOR DE LA MATERIA

Ronald Villafuerte
PROFESOR TUTOR DE LA

RESUMEN

En la actualidad el uso de herramientas tecnológicas de realidad virtual y de inteligencias artificiales se hace muy habitual dando como resultado menos interacciones físicas y más interacciones virtuales, todo esto trae como consecuencia varios problemas psicológicos y físicos que podrían causar daños irreversibles en la salud de las personas que utilizan este tipo de artefactos.

El proyecto visibiliza las consecuencias de abuso de este tipo de tecnologías por medio de un cortometraje de ciencia ficción que a través de su narrativa cuenta como el protagonista se vuelve adicto a la interacción virtual a tal punto de no distinguir entre la realidad y el mundo virtual.

Además, buscamos por medio de este proyecto promover la creación de proyectos de ciencia ficción, ya que al buscar referencias del género dentro del país descubrimos que es un género poco explotado dentro del audiovisual ecuatoriano, atendiendo así a un mercado poco atendido dentro del medio.

Palabras Clave: Ciencia Ficción, Cortometraje, Cyberpunk, Cine Ecuatoriano.

ABSTRACT

Nowadays, the use of technological tools of virtual reality and artificial intelligence is very common, resulting in less physical interaction and more virtual interaction. All this brings as a consequence several psychological and physical problems that could cause irreversible damage to the health of people who use this type of device.

This project makes visible the consequences of the abuse of this type of technology through a science fiction short film that through its narrative tells how the protagonist becomes addicted to virtual interaction to the point of not distinguishing between reality and the virtual world.

Through this project, we aim to promote the creation of science fiction projects. When looking for references of the genre within the country, we discovered that it is a genre that little has been exploited within the Ecuadorian audiovisual industry, thus serving an underexposed market within the industry

Keywords: *Science Fiction, Short Film, Cyberpunk, Ecuadorian Cinema.*

ÍNDICE GENERAL

| | |
|---|-----|
| <i>RESUMEN</i> | I |
| <i>ABSTRACT</i> | II |
| ÍNDICE GENERAL | III |
| ÍNDICE DE FIGURAS | V |
| CAPÍTULO 1 | 1 |
| 1. Introducción | 1 |
| 1.1 Problemática por tratar desde el audiovisual..... | 3 |
| 1.2 Justificación del problema o propósito del proyecto | 3 |
| 1.3 Objetivos | 4 |
| 1.3.1 Objetivo General | 4 |
| 1.3.2 Objetivos Específicos..... | 4 |
| 1.4 Marco Referencial..... | 4 |
| 1.4.1 La Realidad Virtual como una forma de escapar de una realidad insatisfactoria | 4 |
| 1.4.2 Los riesgos de la inmersión excesiva en la Realidad Virtual..... | 6 |
| 1.4.3 La ciencia ficción como recurso narrativo | 6 |
| 1.4.4 Las Realidades Virtuales desde una perspectiva cinematográfica..... | 7 |
| 1.4.5 Ciencia ficción futurista en producciones ecuatorianas..... | 8 |
| 1.4.6 Propuesta de estructura del producto, la narrativa. | 10 |
| 1.4.7 Propuesta de estilo de dirección: cinematografía, sonido, edición (solo proyecto de ficción)..... | 13 |
| 1.4.8 Lista de referencias audiovisuales nacionales o internacionales (narrativas y estéticas). | 16 |
| CAPÍTULO 2..... | 19 |
| 2. Metodología | 19 |

| | | |
|-------------------|--------------------------------------|----|
| 2.1 | Preproducción | 20 |
| 2.1.1 | Sinopsis | 20 |
| 2.1.2 | Guion | 20 |
| 2.1.3 | Guion Técnico | 21 |
| 2.1.4 | Cronograma/Plan de rodaje..... | 22 |
| 2.1.5 | Casting..... | 25 |
| 2.1.6 | Equipo de Rodaje..... | 28 |
| 2.1.7 | Lista de locaciones..... | 30 |
| 2.1.8 | Presupuesto real y proyectado | 33 |
| 2.2 | Producción | 35 |
| 2.3 | Postproducción | 40 |
| 2.3.1 | Ingesta | 40 |
| 2.3.2 | Edición y Montaje | 40 |
| 2.3.4 | Sonorización y musicalización | 43 |
| 2.3.5 | Grafismos y FX..... | 44 |
| CAPÍTULO 3..... | | 46 |
| 3. | Resultados Y ANÁLISIS..... | 46 |
| CAPÍTULO 4..... | | 48 |
| 4. | Conclusiones Y Recomendaciones | 48 |
| 4.1 | Conclusiones..... | 48 |
| 4.2 | Recomendaciones | 49 |
| Bibliografía..... | | 0 |
| APÉNDICE..... | | 2 |

ÍNDICE DE FIGURAS

| | |
|---|----|
| Figura 2.1 Fragmento del Guion técnico | 22 |
| Figura 2.2 Poster de búsqueda de actores | 25 |
| Figura 2.3 Audición seleccionada para el papel de Ivy | 26 |
| Figura 2.4 Audición seleccionada para el papel de Makinero | 27 |
| Figura 2.5 Audición seleccionada para el papel de André..... | 27 |
| Figura 2.6 Reunión por zoom para revisión del guion con los actores | 28 |
| Figura 2.7 Fotos de locación antes de decorarla y diseño del set hecho en un boceto digital..... | 30 |
| Figura 2.8 Decoración en proceso del set para el departamento de André..... | 31 |
| Figura 2.9 Scouting de locación para los exteriores | 32 |
| Figura 2.10 detrás de cámaras del tercer día de rodaje | 36 |
| Figura 2.11 Detrás de cámaras del cuarto día de rodaje..... | 37 |
| Figura 2.12 Detrás de cámaras del cuarto día de grabación..... | 38 |
| Figura 2.13 Fotograma correspondiente a una toma del sexto día de rodaje | 39 |
| Figura 2.14 Fotograma del séptimo día de grabación junto a algunos extras | 40 |
| Figura 2.15 Timeline del cortometraje realizado en Adobe Premiere Pro..... | 41 |
| Figura 2.16 Proceso de colorización en Adobe Premiere Pro de las escenas en el mundo de los sueños..... | 42 |
| Figura 2.17 Proceso de colorización en Adobe Premiere Pro de las escenas en el mundo real | 42 |
| Figura 2.18 Proceso ecualización y compresión de audios en Logic Pro X..... | 43 |
| Figura 2.19 Proceso de animación en Adobe After Effects de holograma proveniente de un prop futurista..... | 44 |
| Figura 2.20 Proceso de animación en Adobe After Effects de Rayos eléctricos y foco led rojo provenientes del Somniax..... | 45 |

CAPÍTULO 1

1. INTRODUCCIÓN

La Realidad Virtual (RV) ha emergido como una tecnología innovadora en los últimos años, ofreciendo experiencias inmersivas y emocionantes en diversos campos, como el entretenimiento, la educación y la medicina. Sin embargo, el uso excesivo de la realidad virtual afecta la salud psicológica y mental de los usuarios.

En primer lugar, según (Quintana, Bouchard, Serrano, & Cárdenas-López, 2014) "Aunque el uso de esta tecnología tiene muchas ventajas, los efectos sobre la salud y la seguridad de los usuarios siguen siendo áreas sin explorar." Estos autores también señalan que estos aspectos son temas recurrentes de discusión en los comités éticos de investigación. Uno de los principales problemas que han surgido es lo que se conoce como "cibermareos" o "cybersickness" en inglés. (McCauley & Sharkey, 1992) describen los cibermareos como una serie de síntomas temporales inducidos por la RV, que incluyen malestar generalizado, mareos, náuseas, fatiga visual, dolores de cabeza y otros malestares físicos. Estos efectos secundarios temporales pueden afectar negativamente la experiencia de los usuarios y plantear preocupaciones sobre los efectos a largo plazo en la salud.

La relación entre el consumo y la realidad virtual también es importante para entender cómo afecta psicológica y mentalmente a las personas cuando se utiliza de forma excesiva. Según Mass (2010), desde una perspectiva psicoanalítica, se puede afirmar que el consumo de entretenimiento, como las RV, está condicionado por la forma en que cada individuo lo experimenta de manera personal. En palabras del autor, "Los acontecimientos de la clínica actual ilustran proyectos de vida, que dada su paradoja de expresión contemplan modos de gozar en lo mortífero como régimen constante" (Mass Torres, 2010). Esto demuestra que, en ciertos casos, las personas encuentran placer en comportamientos autodestructivos, como el consumo desmedido de drogas y alcohol. Estas sustancias suelen brindar una sensación de satisfacción a muchas personas, pero conllevan consecuencias negativas para la salud física y pueden afectar las relaciones interpersonales, así

como el desempeño académico o laboral. Además, esta misma dinámica puede generar dependencia y una relación poco saludable con la realidad virtual.

Los acontecimientos observados en la clínica actual ilustran claramente esta dinámica. Los proyectos de vida de las personas, que buscan escapar de la realidad monótona o encontrar gratificación en experiencias ilusorias, muestran la paradoja de buscar gozo en lo mortífero. Este tipo de repetición de comportamientos puede tener consecuencias perjudiciales para la salud mental y emocional de los individuos, ya que desconecta a la persona de la realidad y fomenta una dependencia cada vez más profunda en la realidad virtual. Es esencial comprender y abordar esta relación compleja entre el consumo excesivo de realidad virtual y sus efectos psicológicos y mentales para promover un uso equilibrado y saludable de esta tecnología.

Con este enfoque en mente, se ha creado un cortometraje que explora la temática de la dependencia emocional hacia la realidad virtual y su sistema de gratificación instantánea para los usuarios. El objetivo principal es ofrecer una perspectiva de las repercusiones psicológicas y mentales que puede conllevar a desarrollar una adicción a un mundo ilusorio.

Este cortometraje se sumerge en una narrativa de ciencia ficción que se desarrolla en un futuro distópico, donde los seres humanos se sumergen en la intrincada relación entre la tecnología y la mente humana. A través de esta historia ficticia, exploramos cómo el uso de la tecnología ha evolucionado hasta permitirnos manipular nuestra propia mente en busca de gratificación instantánea. Sin embargo, también se destacan los efectos negativos y las posibles consecuencias que podrían surgir si no logramos mantener un equilibrio adecuado en su utilización. El objetivo de esta historia cautivadora es generar una reflexión profunda sobre los peligros y desafíos que podrían surgir en un mundo donde la tecnología tiene el poder de moldear nuestra experiencia mental.

1.1 Problemática por tratar desde el audiovisual

El objetivo principal del cortometraje es analizar los riesgos asociados a la inmersión excesiva en realidades virtuales, específicamente la dependencia emocional hacia seres inexistentes en el entorno real. Aunque este tema pueda parecer distante en nuestra cultura actual, en realidad está mucho más cercano de lo que imaginamos. La constante interacción en redes sociales marca solo el inicio de un futuro en el que podríamos vernos tentados a preferir una vida basada únicamente en relaciones con seres virtuales, descuidando nuestra capacidad de interactuar socialmente en el mundo real.

Como lo afirma Sara Wajnsztein (1997) “la realidad virtual es de algún modo la culminación de un proceso de abstracción progresivo que tiende a volatizar las relaciones humanas y los procesos de vida cotidiana”. En este contexto, el cortometraje tiene como objetivo destacar esta tendencia preocupante y generar conciencia acerca de la importancia de mantener un equilibrio saludable entre la realidad virtual y la vida social en el mundo real, con el fin de preservar nuestras conexiones humanas y promover el bienestar emocional.

1.2 Justificación del problema o propósito del proyecto

El objetivo del cortometraje es mostrar cómo la obsesión por escapar de la realidad y sumergirse en mundos virtuales puede tener consecuencias perjudiciales para la salud mental, las relaciones interpersonales y el desarrollo personal. Además, se aborda una historia influenciada bajo una estética futurística para enfrentar el desafío de realizar una producción que implique dominar la parte técnica y también el diseño de producción. La decisión de escoger el género de ciencia ficción también fue concebida debido a que es un género poco explorado en producciones cinematográficas ecuatorianas. Por lo tanto, se quiere aportar con esta propuesta a la expansión del panorama audiovisual local.

La estética futurista con toques cyberpunk permitirá construir un mundo distópico que resalte de manera clara los contrastes entre un mundo real viciado y la atractiva ilusión de felicidad que ofrece “el mundo de los sueños”.

Por último, se espera que este cortometraje invite a reflexionar sobre el uso saludable de las nuevas tecnologías y motive a las audiencias a reflexionar sobre sus propios hábitos y prioridades.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo General

Realizar un cortometraje de género ciencia ficción con un estilo visual de cyberpunk, que visualice los riesgos de la inmersión excesiva en realidades virtuales a través del uso de tecnologías de HD/SLR y difundiéndolo en medios digitales para fomentar la precaución y el uso consciente de las nuevas tecnologías y así evitar la dependencia.

1.3.2 Objetivos Específicos

1. Investigar información detallada sobre los riesgos asociados con la inmersión excesiva en realidades virtuales, incluyendo aspectos psicológicos, sociales y físicos para comparar sus efectos con los causados por el uso de drogas.
2. Analizar obras audiovisuales que aborden la inmersión en realidades virtuales y temas relacionados, desde una perspectiva creativa, con el fin de identificar patrones recurrentes presentes en películas Cyberpunk que exploran este tema y así aplicarlos en nuestro cortometraje.

1.4 Marco Referencial

1.4.1 La Realidad Virtual como una forma de escapar de una realidad insatisfactoria

A lo largo de la historia, uno de los mayores anhelos del ser humano siempre ha sido tener el poder de controlar su propia realidad, cosa prácticamente imposible. Sin embargo, hoy en día, la Realidad Virtual, cada vez más en sincronía con las Inteligencias Artificiales, ha logrado satisfacer en cierta medida estos deseos, al ofrecer a los usuarios la posibilidad de obtener rápidamente lo que anhelan y proporcionar experiencias cada vez más cercanas a la realidad. No obstante, es crucial reconocer que el acceso inmediato a toda la información o estímulos puede acarrear consecuencias negativas en ciertos casos.

“El histérico anhela una realidad grandiosa que nunca se materializa, y se siente insatisfecho con su vida actual.” Afirma Sahovaler de Litvinoff (2007), esto significa que un usuario recurrente de la realidad virtual tiene más dificultad para encontrar satisfacción con los estímulos que recibe. La autora también identifica otro perfil; el fóbico, que se aleja de una realidad tan real que lo agobia, y utiliza la realidad virtual como un medio de escape de su situación.

Es importante comprender que el desarrollo de adicciones a las realidades virtuales no se debe solo a la tecnología en sí, sino a un factor conductual propio de la personalidad de cada individuo. “La patología no radica tanto en el objeto de la adicción sino en el sujeto que la manifiesta” (Mattioli, 1989).

Esto implica que, si las realidades virtuales no existieran, una persona que haya desarrollado dependencia hacia ellas buscaría otro estímulo satisfactorio en otro ámbito. Encontrando cualquier otro tipo de método, ya sea una sustancia o actividad, para calmar su ansiedad.

Según Griffiths, Davies y Chappell (2004) en un estudio basado en los videojuegos de múltiples jugadores, donde los usuarios se desplazan a través de entornos virtuales e interactúan con miles de personas conectadas al mismo tiempo, los resultados concuerdan en que la motivación principal por la que una persona desee huir de su realidad hacia una experiencia virtual inmersiva se deba a la búsqueda de contacto social. (Cole & Griffiths, 2007) Por ende, es una conducta que depende de las necesidades psicológicas de cada individuo.

1.4.2 Los riesgos de la inmersión excesiva en la Realidad Virtual

La Realidad Virtual abarca una extensa gama de aplicaciones en diversos ámbitos, desde el entretenimiento hasta aplicaciones enfocadas en la rehabilitación, adquisición de habilidades, tratamientos clínicos y psicológicos. (Baños, García Palacios, Bretón, Quero, & Botella, 2006). Sin embargo, al igual que en cualquier otro ámbito, esta herramienta tecnológica también posee efectos negativos, especialmente si se abusa de su uso.

Este tipo de malestares, denominados ciber-molestias, se producen debido a la falta de integración adecuada entre el sistema visual, el sistema vestibular y el sistema ambulatorio (Guerrero Cuevas & Valero Aguayo, 2013). Es decir, cuando las señales de movimiento que recibe una persona a través de su sentido de la vista no coinciden con lo que percibe su sistema vestibular, porque no hay cambios de postura o desplazamientos, se experimentan problemas de orientación y mareos.

En un estudio realizado por Guerrero Cuevas & Valero Aguayo (2013) acerca de los efectos secundarios de la inmersión en RV, se empleó un videojuego comercial al que los participantes accedían en primera persona con una visión de 360° de diferentes paisajes. Los resultados apuntaron a que los efectos más comunes son la pérdida de equilibrio, fatiga visual y ansiedad y que mientras mayor sea el número de horas que el individuo esté inmerso en la Realidad virtual, mayor será el malestar que sienta al salir de esa experiencia. En el presente cortometraje, se ilustra al protagonista mientras experimenta las incomodidades previamente señaladas, las cuales resultan de su hábito repetitivo de sumergirse de manera adictiva en la realidad virtual.

1.4.3 La ciencia ficción como recurso narrativo

Las obras que exploran la realidad virtual o temas similares a menudo se desarrollan en un futuro distante. Desde sus primeras apariciones en el cine, como la película *Metropolis* (1927), este futuro tiende a tener una dualidad:

una sociedad decadente contrasta con una élite poderosa. Estas características definen el concepto central del subgénero de la ciencia ficción conocido como cyberpunk. El término cyberpunk fue creado por el escritor Bruce Bethke en 1980 y significa la unión de la cibernética y el punk, una actitud de rebeldía contra lo establecido. Sus tramas muestran sociedades avanzadas tecnológicamente, pero corrompidas y decadentes, donde el caos es un elemento presente en todas partes.

“(…) introducen personajes marginalizados, solitarios que luchan contra la alienación de la economía corporativa, viven sus existencias en el subsuelo social de un futuro distópico.” (Calderón Aponte & Munera Mora, 2013).

En este cortometraje, se pretende plasmar una sociedad futurista y decadente al mismo tiempo, que refleje la vida del protagonista antes de adentrarse en su mundo ideal a través de una máquina de ensueño llamada. El entorno real en el que habita el personaje está rodeado de miseria, lo cual crea un marcado contraste con su utópico refugio onírico, un paraíso lleno de la armonía y serenidad de la naturaleza donde encuentra el amor.

1.4.4 Las Realidades Virtuales desde una perspectiva cinematográfica

En este cortometraje, se indaga en el concepto de realidad virtual, inspirado por obras como Ready Player One (2018), Matrix (1999) y el episodio "San Junípero" (2016) de la serie Black Mirror, que han abordado este tema, sirviendo como fuentes de inspiración. En estas producciones, los protagonistas se desconectan del mundo real y acceden a una realidad virtual, para resolver alguna clase de conflicto.

En la película "Ready Player One" (2018) dirigida por Steven Spielberg, Wade Watts, un joven, se embarca en una búsqueda dentro del juego Oasis para heredar su control y evitar que una corporación egoísta lo domine. Con la ayuda de amigos, Wade enfrenta desafíos inspirados en la cultura pop y enemigos obstinados en su lucha por llegar al premio final.

En el episodio "San Junípero" de la serie Black Mirror dirigido por Owen Harris, dos mujeres, Yorkie y Kelly, se enamoran en un paraíso virtual de épocas pasadas llamado San Junípero. Este lugar ofrece la posibilidad de vivir tras la

muerte o visitarlo antes de fallecer. La trama gira en torno a la decisión de Yorkie y Kelly sobre si quedarse juntas en San Junípero o confrontar sus propios destinos en el mundo real.

En "Matrix" (1999) de las hermanas Wachowski, Neo, un hacker, descubre que su realidad es una simulación controlada por máquinas para someter a la humanidad. Guiado por Morfeo y Trinity, Neo desafía a los agentes de las máquinas para liberar a la humanidad de su opresión.

Estas tres obras también destacan por la transformación de la identidad de sus personajes, una característica común en este género. Cada personaje elige o tiene una percepción diferente de lo que quiere ser y lo que es. Por ejemplo, en Ready Player One, el protagonista y sus amigos tienen avatares distintos a su apariencia real. En San Junípero, las dos protagonistas son jóvenes en el entorno virtual, pero en realidad son ancianas, una de ellas en estado vegetal. Y en Matrix, el protagonista creía tener un estilo de vida corriente, hasta que descubre que todo era una simulación y que su cuerpo realmente habitaba en un mundo dominado por las máquinas.

Según Carbonell, Talam, Beranuy, Oberst y Graner (2009) los juegos de rol multijugador masivo en línea (MMOPRG) ofrecen al jugador la posibilidad de crear una nueva identidad que satisfaga sus deseos y le ayude a escapar de sus frustraciones. Sin embargo, esto puede provocar disociación entre la identidad real y la virtual, cuya gravedad dependerá del realismo y la implicación del jugador con el mundo virtual. Así, esta es otra característica que varía según el perfil psicológico del usuario. De este modo, cada persona busca refugiarse en un espacio seguro donde puedan mostrarse como quieren ser.

1.4.5 Ciencia ficción futurista en producciones ecuatorianas

En Ecuador, el cine de ciencia ficción futurista ha sido un género poco explorado. "Rodrigo Mendizábal publicó "Cine de ciencia ficción en Ecuador" donde analizó específicamente la industria audiovisual de ciencia ficción del país. En este trabajo concluye que hay aún un gran vacío de reflexión sobre

este género, en concreto que incluya su relación con problemáticas sociales, culturales, históricas, políticas etc.,” (Santacruz González, 2022). Sin embargo, a pesar de las limitaciones y los recursos disponibles, nuestro país ya ha dado sus primeros pasos en la ciencia ficción. En este apartado presentamos una breve lista de producciones audiovisuales ecuatorianas pertenecientes a esta categoría. Con estas obras se demuestra el potencial de los cineastas locales al explorar este género, sin olvidar que aún hay mucho que aprender y profundizar, para que el mismo alcance un nivel superior.

Europa Report (Sebastián Cordero, 2013)

Europa Report es una película de ciencia ficción que narra la aventura de una misión espacial que viaja a Europa, una luna de Júpiter, en busca de vida extraterrestre. Esta es sin duda la única producción hasta la fecha que cumple con los estándares de Hollywood, con un presupuesto de 8 millones de dólares, y para un público internacional. La película tiene una calidad impecable, desde su dirección de actores, diseño de arte, hasta efectos especiales. La particularidad de este filme es que usa Found Footage de la NASA para ciertas escenas y que está grabada a manera de falso documental, dando una sensación más realista.

El Contenedor (Carlos Castro y Patricio Capelo, 2010)

El cortometraje trata sobre la tecnología y su capacidad de capturar el alma humana. Se basa en la filosofía de la imagen de Platón y cuestiona la ilusión de la realidad. También reflexiona sobre el efecto de la tecnología en nuestra identidad y espiritualidad. Su producción fue llevada a cabo por estudiantes del Tecnológico Universitario de Cine y Actuación de Quito y es un trabajo de gran calidad. Su trama no ocurre específicamente en el futuro, pero la dirección de arte y efectos especiales prácticos, especialmente en el laboratorio donde el antagonista se adueña de las almas de sus estudiantes, tiene un fuerte aspecto cargado de ciencia ficción, con un escenario realista

que logra proyectar la sensación de ser un entorno donde reina la exploración avanzada de la ciencia y la tecnología.

Black Sun - Silent Enemy (Gustavo Argüello, 2020)

Silent Enemy es el nombre del cortometraje musical y del EP que lanzó la banda guayaquileña de heavy metal Black Sun en el 2020. El corto narra el viaje de John Doe, que busca resolver sus conflictos personales y revelar la identidad de su verdadero enemigo. La historia se inspira en el disco conceptual de Black Sun y en las ideas del director Gustavo Argüello. El cortometraje tiene una fuerte influencia del género cyberpunk, que se refleja en la estética de la ciudad decadente, efectos especiales, iluminada por luces neones, y en el vestuario de los personajes, que usan ropa oscura, de estilo militar, con cuero y gafas futuristas. Además, la trama muestra un régimen político que domina la ciudad de forma tiránica.

Estos ejemplos son solo una muestra del potencial para crear narrativas futuristas de ciencia ficción locales, donde cada uno refleja un compromiso notable por expandir el panorama de producciones de dicho género en Ecuador.

1.4.6 Propuesta de estructura del producto, la narrativa.

Para comenzar, los personajes que componen el cortometraje “Somniax”, son los siguientes:

- André: Protagonista
- Ivy: Interés romántico de André
- Makinero: Antagonista

Se siguió los siguientes pasos al diseñar la estructura narrativa de la historia del cortometraje.

1. Que la trama transcurra entre un futuro distópico y un paraíso imaginario.
2. Mostrar la decadencia del personaje principal por su adicción hacia el Somniax.

3. Cerrar la historia de forma cruda, pero a la vez beneficiosa para el protagonista.

A continuación, se describe más a profundidad cada uno de los ítems antes mencionados:

Que la trama transcurra entre un futuro distópico y un paraíso imaginario

Con el propósito de enfatizar las adversas circunstancias que André, el personaje principal de esta historia, ha enfrentado a lo largo de su vida y justificar su anhelo de escapar de esa realidad. Se ha decidido retratar el futuro de Guayaquil como un lugar que combina situaciones distópicas desde el punto de vista social, que se desarrolla visualmente mostrando espacios arquitectónicos, objetos y vestuarios que exhiben un aspecto tecnológico e industrializado. Esta representación se alinea con las características distintivas del subgénero cyberpunk, mismas que menciona Lawrence Person (1999) “En el cyberpunk clásico los personajes eran marginales, solitarios alienados que vivían al filo de la sociedad en futuros generalmente distópicos donde la vida diaria era impactada por rápidos cambios tecnológicos, una data-esfera ubicua de información computarizada y modificación invasiva del cuerpo humano”.

Estas representaciones distópicas también tienen el propósito de otorgar mayor contraste con el Mundo de los sueños, el cual se presenta como un paraíso exuberante, libre de tecnología y desigualdades sociales, al que André tan solo puede acceder, usando la maquina llamada Somniax, mientras duerme. Esto establece otra concordancia con una de las características más representativas de la estructura de las historias cyberpunk, en donde hay un elemento externo que altera su percepción de la vida. Como lo menciona Dyaz (1998) “Las drogas tecnológicas, la genética, el ciberespacio y la realidad virtual transforman la estructura del cuerpo”.

En este paraíso onírico André descubre todo aquello que previamente no había podido disfrutar en la realidad, como la sensación de seguridad y el amor. Con el pasar de los días, la inmersión constante en el mundo de los sueños genera una adicción perjudicial para su salud mental y física.

Mostrar la decadencia del personaje principal por su adicción hacia el Somniax.

Es primordial mencionar que, en esta historia, el protagonista, es cautivado y cegado por la felicidad que le proporcionaba el Somniax durante sus encuentros románticos con Ivy en el mundo de los sueños. Como resultado, descuidó su bienestar en el mundo real, llegando al punto en el que su adicción comenzó a afectar su salud física y mental. A medida que avanza la historia, el personaje mostrará un deterioro progresivo, comenzando con mareos y terminando con un aspecto pálido, con ojeras y un descuido evidente. Además, experimentará una gran dificultad para mantenerse de pie e incluso comunicarse claramente. Para transmitir de manera efectiva los estragos que sufre André a causa de su adicción, utilizaremos recursos visuales como movimientos de cámara y planos que nos ayuden a comprender mejor la perspectiva de lo que vive el personaje. A esto le añadiremos una atmósfera sonora que refuerce la narrativa.

Por otro lado, en el mundo de los sueños de André, utilizaremos planos y recursos sonoros que transmitan una sensación de calma y tranquilidad, acorde con el ambiente de bienestar y felicidad que se busca mostrar, contrastando totalmente con lo que le ocurre en el mundo real.

Cerrar la historia de forma cruda, pero a la vez beneficiosa para el protagonista.

“Las narrativas del cyberpunk normalmente buscan separar la mente del cuerpo en medio de un entorno utópico del ciberespacio” (Mantilla Andrade, 2016).

La historia planteada encaja perfectamente con esta afirmación. El desenlace de la historia concluye de manera cruda, con el asesinato de André mientras se encuentra inmerso en un sueño programado por el Somniax. Esto provoca que su mente quede habitando por siempre en el mundo de los sueños, separándola así de su cuerpo en el mundo real y convirtiéndose en parte de la simulación en la que pasaba la mayor parte del tiempo. Esta forma de concluir la historia también se alinea con la esencia del cyberpunk, en la cual

la hostilidad en la que viven los personajes está presente aún cuando termina la historia. La esencia de caos y desintegración de las sociedades cyberpunk suele prevalecer de principio a fin, causando algún tipo de daño o afectación al entorno o personajes que forman parte de la trama. Es muy raro que haya un final totalmente feliz.

Hay un caso particular que rompe con este tipo de final, y es el de Blade Runner de 1982, que según Búrgos (2011) tiene un final “feliz”, probablemente por razones políticas, ya que en aquel momento el presidente de Estados Unidos era Ronald Reagan y a este no le caía bien el nihilismo triste de dicha narración.

Dejando de lado ese caso particular, Blade Runner 2049 (2017), secuela de la película mencionada anteriormente, si mantiene la esencia cruda en su desenlace. En esta ocasión, K, el protagonista, fallece tras una larga travesía en la que el espectador llega a intuir que su existencia podría tener una relevancia trascendental en aquel universo. Sin embargo, al final se revela que no es tan especial como se creía y muere, tras cumplir con una importante misión.

Otro filme que mantiene una distopía hasta el final es Akira (1988), una película animada que culmina con una explosión devastadora que arrasa con toda la ciudad de Neo Tokio, dejando únicamente a Kaneda con vida. Este desenlace se debe a la intervención de los tres niños dotados de habilidades sobrehumanas, quienes desempeñan un papel fundamental a lo largo de la trama.

En el cortometraje que proponemos, hemos incluido este tipo de final en el que el personaje si resulta ser una víctima de la hostilidad de su entorno, siendo asesinado, pero esto a su vez, le trae la liberación definitiva del mundo real y así obtiene una nueva perspectiva de vida, aportándole así un toque sutil de optimismo a nuestro cierre.

1.4.7 Propuesta de estilo de dirección: cinematografía, sonido, edición (solo proyecto de ficción)

Nuestro estilo de dirección está influenciado por la película "Blade Runner" (1982) dirigida por Ridley Scott. En esta cinta, encontramos una poderosa combinación entre la crudeza de la trama y los matices filosóficos que se despliegan a medida que se desarrollan los conflictos. La película aborda temas como la naturaleza de la humanidad y la exploración de la ética en la imposición de tareas en contra de la voluntad de otras formas de inteligencia, en este caso, las inteligencias artificiales que adquieren conciencia.

En nuestro cortometraje, intentamos capturar un tono similar al de Ridley Scott al plasmar la crudeza de un futuro distópico, acompañada de una reflexión hacia el espectador. En nuestro caso, la reflexión se enfoca en exponer las causas que pueden impulsar a alguien a buscar repetidamente escapar de su propia realidad, a pesar de las consecuencias negativas que esto conlleva.

A su vez También nos inspiramos en el estilo de Owen Harris, director de varios episodios de la serie "Black Mirror". En particular, analizamos el capítulo "San Junípero", donde Harris demuestra su habilidad para resaltar el vínculo romántico que se desarrolla entre dos personas en un mundo desenfrenado, futurista y utópico. Nuestra intención es emular de manera equilibrada la estética del director al mostrar ambientes oscuros, iluminados por luces de neón, y alternarlos con lugares desiertos como una playa solitaria o una terraza apartada del bullicio. Queremos capturar la esencia de ambos escenarios y transmitir su contraste.

En cuanto a la dirección de fotografía nos encargamos de diseñar y controlar la iluminación, la composición, el color y el movimiento de la cámara para el desarrollo de esta obra futurista. Su objetivo es crear una atmósfera visual que refuerce los tonos Neon para el mundo real y los entornos verdes para el mundo de los sueños complementando así el estilo y el mensaje de la historia que se quiere contar.

Para realizar una buena dirección de fotografía de un cortometraje es necesario tener en cuenta el guion, el género y el tema que se quiere transmitir, así como las características propias de este formato, que exige una narrativa breve, concisa y original. El director de fotografía debe colaborar con

el director del cortometraje para definir la propuesta visual que mejor se adapte a la historia y a los recursos disponibles.

Nuestras referencias dentro de este aspecto son Roger Deakins director de fotografía de Blade Runner y Hoyte van Hoytema director de fotografía de Her. Escogiendo características y las técnicas cinematográficas que van acorde con este proyecto. Para las escenas de un mundo real futurista, usamos las técnicas de Roger Deakins, como el uso de iluminación práctica, el diseño de equipos de iluminación LED, la búsqueda de una paleta de colores coherente con la historia y el tono de la trama, y la colaboración estrecha con el director y el diseñador de producción. Para las escenas de un del mundo de los sueños se usarán tonos verdes, usando las técnicas de Hoyte van Hoytema, como el uso de un color y un tono que distinguen esta parte de la trama además del uso de planos generales, y el uso de la luz natural. De esta manera, conseguimos crear dos mundos contrastantes, pero a la vez complementarios, que reflejan las emociones y los conflictos de los personajes.

La edición es el proceso de seleccionar, ordenar y combinar las secuencias rodadas durante la producción y los sonidos grabados durante el rodaje para crear una obra audiovisual coherente y atractiva. La edición implica aspectos técnicos como el formato, la sincronización, el color y diseño de sonido, pero también aspectos narrativos como el ritmo, la estructura, el estilo y el mensaje. La edición se realiza con programas que permiten manipular los archivos digitales de forma no lineal, es decir, sin alterar el material original.

Dentro de las técnicas de edición que utilizaremos se encuentra el Jump Cut que nos permite hacer cambios bruscos e inmediatos dentro de la escena permitiéndonos así jugar con planos y alterar espacios dentro de la secuencia. Otra técnica utilizada es el Cutting On Action este tipo de corte se realiza cuando hay un movimiento en el plano, lo que crea una sensación de fluidez y dinamismo. Así mismo, las técnicas de edición Cut In y Cut Away son dos tipos de corte que se utilizan para insertar planos detalle dentro de una escena, con el fin de aportar información, crear ritmo o enfatizar algún

elemento. Las técnicas de edición J cut y L cut son dos tipos de corte que se utilizan para crear una transición de audio entre dos planos, de forma que el sonido de uno de ellos se adelanta o se retrasa respecto al otro, Estas dos técnicas de edición se pueden utilizar para crear un montaje más fluido y natural, evitando los cortes bruscos o abruptos entre los planos.

El diseño de sonido es el proceso de crear y mezclar los sonidos que acompañan a las imágenes, con el fin de crear una atmósfera envolvente y transmitir una emoción o un mensaje al espectador. El diseño de sonido implica aspectos como la música, los diálogos, los efectos de sonido y el silencio.

Una de las técnicas que más utilizaremos del diseño de sonido es el Foley, que consiste en recrear los sonidos cotidianos que se producen en la acción, como los pasos, las puertas, los golpes, etc. Estos sonidos se grabarán en un estudio o en un escenario especializado, donde utilizaremos objetos y materiales para imitar los sonidos originales. El Foley se realiza en la postproducción, después de ver la secuencia completa y tomar nota de todos los sonidos que se necesitan recrear.

Mientras que con la limpieza de audios en postproducción buscaremos eliminar o reducir los ruidos indeseados que se han grabado junto con el sonido principal, como el ruido de fondo, los chasquidos, los soplidos, las distorsiones, etc. Estos ruidos pueden afectar a la calidad y la inteligibilidad del audio, y distraer o molestar al espectador.

Para limpiar los audios en postproducción utilizaremos el programa Logic Pro X que permiten aplicar diferentes procesos y efectos al sonido, como el ecualizador, el compresor, el limitador, el expansor de rango dinámico, el filtro pasa altos o pasa bajos, el reductor de ruido, etc. Estos procesos y efectos se pueden aplicar de forma global o selectiva al audio, según el tipo y la intensidad del ruido que se quiera eliminar o atenuar.

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

Referencias estéticas

Una de nuestras principales referencias a nivel estético para el “Mundo real” es Blade Runner, de 1982, dirigida por Ridley Scott. Nuestra intención es mostrar una ciudad cargada con anuncios publicitarios holográficos, pero a su vez enfatizar en la gran diferencia entre clases sociales que aún se vive en el futuro, en donde los marginados sufren las consecuencias de un sistema opresor. Que se muestren los vicios, las carencias y lo corrompida que se vuelve la sociedad, aunque sea más avanzada tecnológicamente.

La implementación de luces neón en varias escenas es por la influencia del videojuego lanzado en el 2020, llamado “Cyberpunk”, cuyos entornos, tanto en la ciudad como en las locaciones, están cargados de luces led con colores vibrantes.

Para hacer algunos planos de Guayaquil, tomamos inspiración de la película Sin Otoño, sin primavera (2012), dirigida por Iván Mora Manzano, en la que presenta imágenes donde resalta características como el ajetreo constante en el que está la ciudad, o lo solitaria y desolada que suele ser también. Los planos que presenta nos sirvieron de inspiración para proyectar ciertas partes de la ciudad con esta misma intención artística.

En las escenas del mundo de los sueños se debe transmitir calidez y felicidad en el amor que siente el personaje principal, para lo cual obtuvimos inspiración de las películas Her (2013), dirigida por Spike Jonze, y Eternal Sunshine of the Spotless Mind (2004), dirigida por Charlie Kaufman. En ambos proyectos, hay algunas escenas donde se muestra a la pareja protagonista disfrutando de su romance mientras se divierten realizando actividades lúdicas y creativas, muchas de ellas en paisajes al aire libre, a veces rodeados por naturaleza. Estas escenas contrastan con las del mundo real, donde el personaje principal se enfrenta a la soledad y la decepción.

Referencias narrativas

A nivel narrativo, la historia que más acierta con el concepto que necesitamos transmitir es el capítulo “San Junipero”, de la serie Black Mirror. En él hay una

pareja enamorada que tiene una relación sentimental cuando ingresan a una simulación de rol, donde todo lo que viven se siente y parece realista, pero en realidad es solo una simulación, ya que, en la vida real, los personajes son personas diferentes a sus avatares de ese mundo que transcurre en una realidad virtual. Lo que tomamos como referencia de esta producción es la estructura narrativa, pues el problema principal surge cuando una de ellas se atreve a conocer a la otra en el mundo real, donde se dan cuenta de que en la realidad nada es como ella lo creía. Finalmente, ambas se quedan en el mundo virtual de San Junipero para disfrutar el resto de su vida juntas. Algo similar ocurre en nuestro cortometraje, cuando el protagonista se atreve a hablarle en persona a su interés romántico en la vida real y es rechazado. Decepcionado, regresa al mundo de los sueños, cerrando la historia con el personaje quedándose a habitar por siempre ese paraíso con la versión de la realidad virtual de la chica a quien ama, ya que su cuerpo en el mundo real termina asesinado por quien le encargó que cuidara la máquina que lo hizo conocer a su amada.

CAPÍTULO 2

2. METODOLOGÍA

Para la realización de este cortometraje, se realizó una investigación cualitativa en función de la observación y análisis de la puesta en escena de cuatro obras audiovisuales que exploraron aspectos relacionados con la problemática que se abordó: la realidad virtual, el futuro distópico y la relación entre humanos y tecnología. Entre las producciones que se exploraron se encuentran Her, Blade Runner, Ready Player One y San Junipero.

En las producciones Ready Player One y San Junípero, la realidad virtual se muestra como un refugio utópico, pero detrás de esa fachada hay una fuente de problemas y conflictos para sus usuarios.

Los futuros distópicos, presentes en películas como Blade Runner y Ready Player One, se caracterizan por la destacada influencia de la tecnología avanzada en la sociedad. Sin embargo, también reflejan la persistencia de los vicios humanos, las desigualdades sociales y la decadencia como problemáticas palpables en dicho escenario.

Finalmente, se analizó la dinámica de las relaciones entre humanos y tecnología, un tema explorado en las películas "Her" y "Blade Runner". A primera vista, en ambas películas se muestra una relación aparentemente sólida entre humanos y máquinas, pero en su trasfondo se revela la carencia de empatía y conexión emocional por parte de las máquinas, lo que obstaculiza la posibilidad de establecer vínculos auténticos con los seres humanos, más allá de su programación inicial.

Una vez recopiladas estas características, se incorporaron al cortometraje desde la etapa inicial del desarrollo del guion.

La preproducción y producción de este cortometraje estuvieron mayormente a cargo de los dos directores, con la colaboración de un compañero de la carrera de Producción para Medios de Comunicación de ESPOL, quien desempeñó el papel de operador de micrófono. La postproducción, en su totalidad, fue asumida por los directores, lo que contribuyó significativamente a reducir los costos, pero también implicó un esfuerzo considerable y un proceso de aprendizaje constante, en el que adquirimos nuevos conocimientos y experiencias. A continuación, se describen en detalle todos los pasos que seguimos hasta llegar al producto final:

2.1 Preproducción

2.1.1 Sinopsis

André (22) es un micro traficante de drogas del año 2055 que se vuelve adicto a un artefacto llamado “somniax”, ya que le permite programar sus propios sueños y vivirlos como si fueran reales. En este mundo onírico tiene una relación sentimental con su amor platónico, Ivy. Esta adicción le hace descuidar su vida real y perder su juicio. André tendrá que enfrentarse a las consecuencias de su adicción.

2.1.2 Guion

Este cortometraje se desarrolló con la intención de explorar el género de la ciencia ficción y, por eso, debíamos tener cuidado en los detalles. Para este caso, era necesario crear un guion muy minucioso, ya que teníamos aspectos importantes en medio de la trama que no se nos podían pasar por alto como el diseño de vestuarios, en qué momento debíamos incorporar efectos especiales o cuáles serían las locaciones que visitaríamos para grabar las diversas escenas. Esto también implicaba un gasto de dinero, puesto que teníamos que comprar varios props, muchos de ellos difíciles de conseguir. Al tener listo el guion con anticipación, pudimos supervisar mejor los gastos de producción del corto. Como lo afirma Sabina Gutiérrez (2018), “los pioneros del cine se dieron cuenta de la importancia que tenía escribir la historia que iban a rodar, para poder controlar mejor los costes de producción de una película.”

La historia de esta producción nació de la pregunta: ¿Qué pasaría si en el futuro hubiera un dispositivo que te permitiera controlar tus sueños? Después de tres versiones de guion, logramos la historia final, escrita con el programa Final Draft. A continuación, se presentan los 3 tres actos, en los que está dividido el guion, con sus beats y puntos de giro:

Acto 1: Se presenta a André, cumpliendo con su oficio como microtraficante, en el entorno que habita.

Beat 1: Cuando André llega a su departamento encuentra de sorpresa a Makinero, su jefe en el microtráfico de drogas.

Beat 2: Makinero le encarga a André un artefacto llamado Somniax durante unos días. Le advierte que lo cuide bien o si no le hará pagar con todo lo que posee.

Punto de giro 1: Con el Somniax, André sueña que vive un romance con Ivy, su vecina y amor platónico, a la que nunca le había hablado en la realidad.

Acto 2: André se vuelve adicto a estar con Ivy dentro de sus sueños y descuida su vida en el mundo real.

Punto de giro 2: André le confiesa su amor a Ivy en la realidad, pero ella lo rechaza.

Acto 3: Makinero mata a André en la realidad por usar el somniax sin su permiso, mientras él sueña, dejándolo para siempre en el mundo de los sueños.

Para el cortometraje, los realizadores eligieron darle un tono oscuro al personaje principal y al entorno futurista en el que vive, creando así un mayor contraste con el mundo de los sueños, donde no hay tecnología y predomina la naturaleza. Este aspecto también facilitó el proceso de producción, ya que el mundo de los sueños demandaba menos procesos de postproducción.

2.1.3 Guion Técnico

En esta etapa, se hizo principalmente de ilustraciones a manera de boceto y también referencias de planos de otras producciones cinematográficas. Como ya teníamos definidos la mayoría de los escenarios, pudimos crear composiciones, movimientos de cámara y valores de planos más fácilmente adaptándonos a las locaciones que teníamos. Los planos más empleados en el corto fueron los generales, los medios y los detalles. También experimentamos con algunos planos como el subjetivo y el aberrante.

| ESCENA | PLANO | ACCIÓN | SONIDO | STORYBOARDS |
|--------|---------------------|--|--------|--|
| 1 | P.G. | André está desplazándose por la ciudad, entregando drogas en callejones y lugares desolados. Se muestran tomas de partes icónicas del centro de Guayaquil. | |  |
| | PLANO MEDIO LATERAL | André está por entrar a su departamento y ve a Ivy, su vecina, saliendo del suyo. la observa sin que ella se de cuenta y continúa su camino. | |  |
| 2 | PANO MEDIO CORTO | André entra a su departamento. | |  |
| | OVERSHOULDER | Al entrar a su departamento encuentra encuntra sentado a Makinero, su jefe del microtráfico de drogas. | |  |

Figura 2.1 Fragmento del Guion técnico

2.1.4 Cronograma/Plan de rodaje

Después de que se terminó el guion en las primeras dos semanas de junio, se empezó la planificación del corto a mediados de ese mes. Mientras se buscaban los actores para la historia, se hizo el scouting de locaciones, el diseño de arte para el apartamento de André y se elaboraron los props, como el dispositivo “somniax” y el intercomunicador que usa Ivy en la escena final, entre finales de junio y principios de julio. También se hicieron revisiones y lecturas del guion por zoom con los actores involucrados. A mediados de julio se comenzaron las

grabaciones, que se extendieron hasta la primera semana de agosto. Se grabó principalmente los fines de semana por la disponibilidad de los actores. El rodaje del cortometraje duró siete días. Dos días se grabaron las escenas del actor que hacía el papel de Makinero, que solo ocurrían en el departamento de André. Tres días se grabaron las escenas de la actriz que interpretaba a Ivy, dos de ellos en locaciones al aire libre, que representaban el mundo de los sueños, y uno en el edificio donde vivían ambos personajes. En todos estos días apareció el protagonista, más un par de días adicionales donde hicimos tomas en exteriores del personaje principal solo. Un día de la planificación se perdió debido a la lluvia, que impidió grabar nada. La postproducción del cortometraje se realizó principalmente durante el mes de agosto.

A continuación se muestra la tabla de la planificación completa que intentamos cumplir a lo largo de todas las etapas de este proyecto.

| Cronograma de fechas | | |
|----------------------|---------------|----------------------------------|
| Junio | Preproducción | |
| | Jueves 15 | Casting |
| | Viernes 16 | |
| | Sábado 17 | |
| | Domingo 18 | |
| | Lunes 19 | |
| | Martes 20 | Elaboración y búsqueda de props. |
| | Miércoles 21 | |
| | Jueves 22 | |
| | Viernes 23 | |
| | Sábado 24 | |
| | Domingo 25 | |
| | Lunes 26 | |
| | Martes 27 | |
| | Miércoles 28 | |
| Jueves 29 | | |
| Viernes 30 | | |
| Julio | Sábado 1 | Scouting |
| | Domingo 2 | |
| | Lunes 3 | |
| | Martes 4 | |

| | | |
|-------------|---------------------------|--------------------------------|
| | Producción | |
| | Miércoles 5 | Diseño de decorados |
| | Jueves 6 | |
| | Viernes 7 | |
| | Sábado 8 | |
| | Domingo 9 | |
| | Lunes 10 | Ensayo con actores |
| | Martes 11 | |
| | Miércoles 12 | |
| | Jueves 13 | |
| | Viernes 14 | |
| | Sábado 15 | |
| | Domingo 16 | |
| | Lunes 17 | Filmación locación 1 |
| | Martes 18 | |
| | Miércoles 19 | |
| | Jueves 20 | Filmación locación 2 |
| | Viernes 21 | |
| | Sábado 22 | |
| | Domingo 23 | Filmación locación 3 |
| | Lunes 24 | Revisión/backup de material |
| | Martes 25 | |
| | Miércoles 26 | Grabación de tomas adicionales |
| | Jueves 27 | |
| | Viernes 28 | |
| | Sábado 29 | |
| | Domingo 30 | |
| | Post producción | |
| | Lunes 31 | Edición |
| | Martes 1 | |
| Miércoles 2 | | |
| Jueves 3 | | |
| Viernes 4 | | |
| Sábado 5 | | |
| Domingo 6 | | |
| Lunes 7 | Post producción AE | |
| Martes 8 | | |
| Miércoles 9 | | |
| Jueves 10 | | |
| Viernes 11 | | |
| Sábado 12 | Colorización/Sonorización | |
| Domingo 13 | | |
| Lunes 14 | | |
| Agosto | | |

2.1.5 Casting

El proceso de casting se realizó por medio de video. El llamado a actores se hizo por medio de las redes sociales de los realizadores del proyecto así mismo solicitamos difusión de los varios colegas y compañeros de la carrera. La ilustración del poster fue hecha con la ayuda de la inteligencia artificial generadora de imágenes del buscador Bing.



Figura 2.2 Poster de búsqueda de actores

Existieron 8 propuestas en total para los tres personajes de la historia los cuales se dividieron en 2 para Andre (protagonista), 4 para Ivy (Protagonista) y 2 para Makinero (antagonista).



Figura 2.3 Audición seleccionada para el papel de Ivy

La técnica escogida por los actores fue la Sanford Meisner la cual logra enfocar la sinceridad del actor al retratar sus acciones internas y externas. El ejercicio más memorable de Meisner es el ejercicio de repetición. También, Meisner es conocido por haber creado ejercicios acumulativos, los que, por lo general, se realizan durante un periodo de tiempo en los cuales el actor logra conectar con sus impulsos para desarrollar la habilidad de vivir bajo situaciones imaginarias. La técnica Meisner es muy efectiva para cortometrajes porque permite a los actores crear personajes realistas y creíbles que pueden conectarse con la audiencia.



Figura 2.4 Audición seleccionada para el papel de Makinero

Estas repeticiones son para Meisner como los ejercicios que hace un pianista en sus dedos, con ellas se aprende a conducir los instintos, no a dar representaciones. También las compara como el juego del ping-pong, las repeticiones son como una pelota que no tiene que caer. Es decir, lo único que hay que hacer es limitarse a repetir lo que se oye, pero si en algún momento se piensa, la repetición termina y la pelota se cae. (ESPER, 2008)

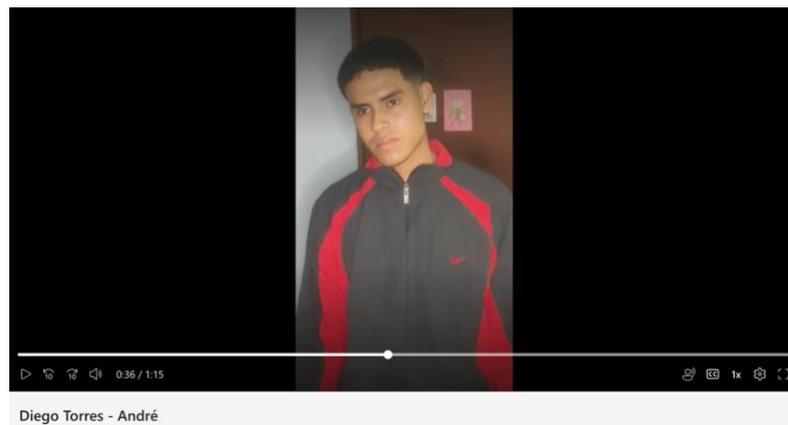


Figura 2.5 Audición seleccionada para el papel de André

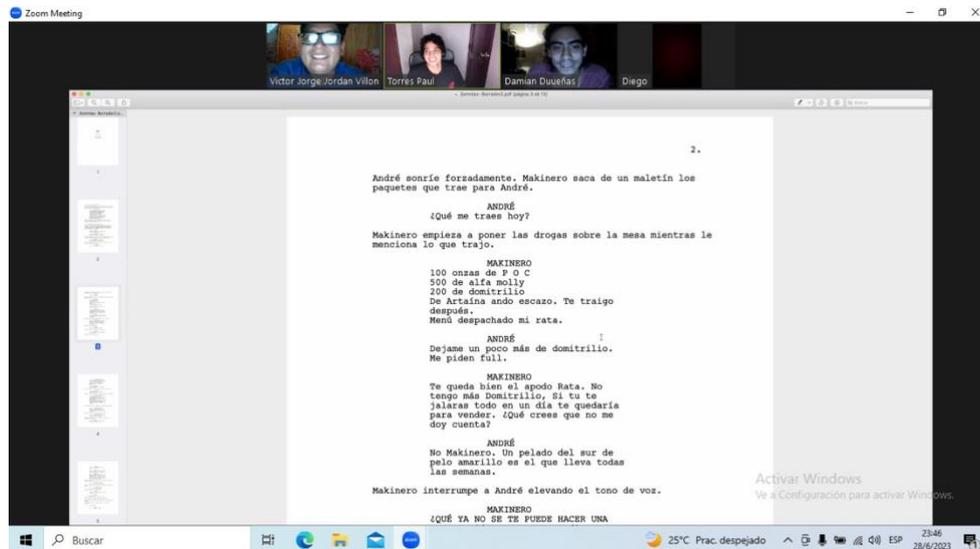


Figura 2.6 Reunión por zoom para revisión del guion con los actores

2.1.6 Equipo de Rodaje

La intención inicial era alquilar equipos para registrar el audio y el video de este cortometraje con la mejor calidad posible. Se sobreentendía que el alquiler por ellos sería costoso; sin embargo, los compañeros dueños de los mismos tuvieron la solidaridad de prestar sus equipos, lo que ayudó mucho a que el presupuesto no siguiera aumentando. Gracias a estos equipos, se logró una calidad suficiente para crear un producto de calidad sobresaliente. Asimismo, se obtuvo prestado un gimbal para estabilizar la cámara en las tomas con movimiento. Para la iluminación no fue necesario adquirir ningún equipo, pues se contaba con reflectores y softbox que serían usadas en este cortometraje.

Durante el rodaje se presentaron dos problemas frecuentes: la rápida descarga de las baterías de la cámara, que obligaba a usar las de repuesto, y la lluvia, que ponía en riesgo los equipos. Sin embargo, se logró superar ambos obstáculos y culminar con éxito el proyecto.

| Tabla de equipos de rodaje |
|---|
| Video |
| Cámara Sony A6400 |
| Cámara Olympus OM-D E-M10 Mark IIIs |
| Lente Sigma 30 mm f 1.4 |
| Lente sony 16-50 3.5 – 5.6. |
| Trípode |
| tarjeta de memoria Sandisk 128 Gb |
| Jaula Smallrig |
| Gimbal Feiyu SCORP-Mini |
| 3 Baterías (2-cam sony y 1-cam olympus) |
| Sonido |
| Auriculares Jvc HASR185B |
| micrófono beyerdynamic MCE-85GA |
| Tascam DR-60 mkii |
| Caña Neweer NW-7000 |
| cable de conexión xlr-xlr |
| tarjeta de memoria Sandisk 32 gb |
| Powerbank Huawei |
| Iluminación |
| lampara con foco osram |
| Pedestales para luces |
| Foco 60w |
| 2 Softbox 60 x 90 cm |
| Godox SL100D |
| 3 reflectores led Neweer |
| Baterías de luces led (2) |
| Regleta |
| Difusor |
| Equipo de postproducción |
| Computadora i7 Asus |
| Computadora imac 2015 |
| Disco duro externo 1TB |

2.1.7 Lista de locaciones

En este proyecto se usaron dos tipos de locaciones: el mundo real y el mundo de los sueños. A continuación, se detallan cada una de ellas según esta clasificación.

Mundo real:

Departamento de André

Fue la primera locación, pues ocuparía gran parte del tiempo en pantalla. El set se construyó en un espacio de la casa de uno de los realizadores del proyecto y se diseñó mediante un boceto digital la composición de la sala.



Figura 2.7 Fotos de locación antes de decorarla y diseño del set hecho en un boceto digital

Luego se vació y se pintó ese espacio con los colores del boceto digital. Finalmente se decoró siguiendo la referencia, colocando los muebles y las luces led según el diseño.



Figura 2.8 Decoración en proceso del set para el departamento de André

Edificio donde vive André

Se obtuvo el permiso para grabar en un edificio del centro de Guayaquil. Se buscaba que tuviera una estética desgastada y oscura, que coincidiera con el interior de su departamento. En esta locación no se podría hacer grandes cambios en la dirección de arte, pues no teníamos autorización para eso, pero tras hacer scouting concluimos que tenía una estética lo suficientemente oscura que se asemejaba a lo que buscábamos.

Departamento de Ivy

Solo se necesitaba mostrar la puerta del departamento de Ivy, donde ella se paraba cuando André la visitaba. Sin embargo, este lugar debía tener luces neón

para coincidir con la estética general. Así que se colocarían algunas tiras led para colorizar de forma más interesante el lugar.

Grabaciones en exteriores

Finalmente se encontró una locación con estética tecnológica, la cual era un antiguo estacionamiento. Y este lugar funciono como el lugar donde el protagonista se encontraba con los clientes, como vendedor de drogas.

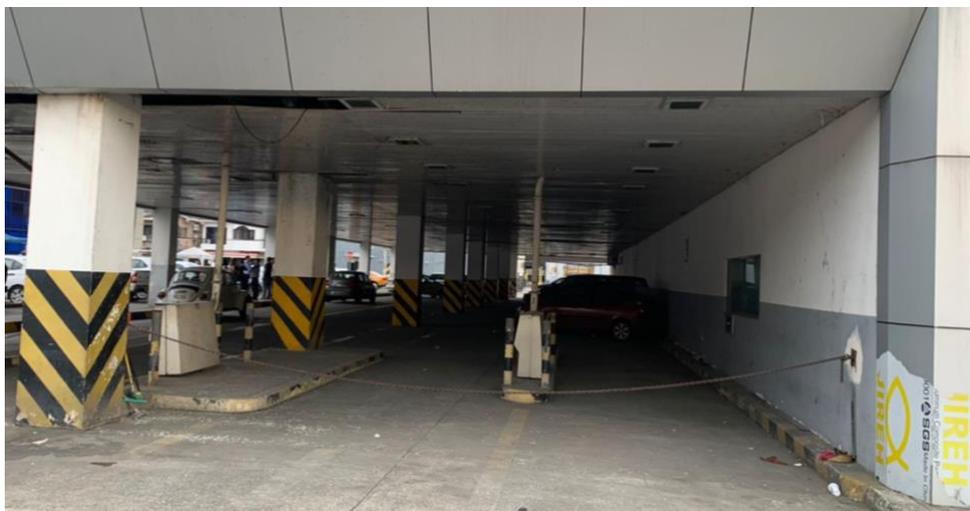


Figura 2.9 Scouting de locación para los exteriores

También se realizaron tomas de edificios de la ciudad para añadirles hologramas y mantener la estética futurista.

Mundo de los sueños:

Se buscaban lugares naturales, con diversos paisajes y poca gente, para transmitir la sensación de que los protagonistas estaban en un paraíso donde solo existían ellos dos. Inicialmente se pensó en grabar en la playa, pero por falta de tiempo de los actores, se optó por grabar en ESPOL y en Parque Lago, pues ambas locaciones cumplían con lo que se necesitaba y eran sitios seguros para grabar. Para obtener los permisos, se escribió cartas a las respectivas autoridades encargadas de gestionar estos permisos y se obtuvo la aprobación.

En la espol se grabaría la escena de un picnic, un juego de tennis entre los actores y a ellos al pie del lago de FADCOM. En parque lago se grabaría la introducción al mundo de los sueños, pues es un lugar con mucho césped verde, que permitía que los actores corrieran y se desplazaran en un ambiente natural. También se grabarían algunas escenas donde los protagonistas tenían conversaciones importantes para la trama.

2.1.8 Presupuesto real y proyectado

Con tratamiento profesional de este cortometraje con, El presupuesto proyectado para este cortometraje es de 13.034,00 dólares y el presupuesto real dio como resultado 825,00 dólares.

Para la obtención de este presupuesto se divide los gastos en las siguientes categorías:

- 1.- Elaboración y adquisición de utilería
- 2.- Servicios adicionales durante el rodaje
- 3.- Equipo de Rodaje
- 4.- Paga a los actores
- 5.- Servicios de post producción
- 6.- Alquiler de locaciones

Prácticamente no se tuvo que pagar por el uso de los equipos en el rodaje en las etapas de producción y post producción, lo cual reduce drásticamente este valor en comparación al del presupuesto proyectado. El único detalle que hubo que cubrir fue la compra de un cable Xlr macho – Xlr hembra para el uso del micrófono. Se tuvo que adquirir diversos elementos para la utilería; siendo los más costosos, ciertos atuendos que reflejaban la personalidad de los protagonistas y también las luces neón de decoración, que creaban un ambiente futurista con las tiras led o los tubos fluorescentes.

Se tomó en cuenta la paga que se les dio a los actores, aparte de cubrir su transporte y alimentación. Y finalmente, entre los servicios adicionales, donde están los aspectos de transporte y alimentación, fueron los que resultaron más elevados. Esto se debe a que los actores vivían bastante lejos de las locaciones donde se grabó la cinta y a que no solo había que cubrir su almuerzo, sino también el del resto del equipo. Además, se incluyeron los piqueos y la cena en caso de ser necesaria.

| PRESUPUESTO REAL | |
|---|------------------|
| Elaboración y adquisición de utilería | \$ 235,00 |
| Equipo para rodaje | \$ 10,00 |
| Servicios adicionales durante el rodaje | \$ 480,00 |
| Paga a los actores | \$ 100,00 |
| Servicios de post producción | \$ - |
| Alquiler de locaciones | \$ - |
| TOTAL | \$ 825,00 |

El presupuesto proyectado muestra el valor de todos los equipos para rodaje que se usó. Este valor corresponde al caso de haberlos tenido que adquirir para este proyecto; pero muchos de ellos fueron prestados o ya se contaban con ellos.

Lo mismo ocurre con la utilería. Hay piezas como el Somniax y los artefactos que usa Ivy, que fueron elaborados específicamente para esta historia por los propios realizadores. Si se hubiera tenido un mayor presupuesto, se hubieran mandado a hacer en un lugar especializado en la creación de ideas de este estilo.

Se ha incluido el precio de los atuendos que usan los actores en el presupuesto proyectado. Sin embargo, los actores usaron su propia ropa para los vestuarios de los personajes, lo que redujo el costo de la producción.

Antes de grabar, se informó a los actores que tan solo podríamos pagar su transporte y alimentación; pero no se contó con mucho dinero para pagarles lo suficiente por su interpretación. Todos ellos estuvieron de acuerdo con esta

propuesta. Sin embargo, aquí se hace una simulación de una paga que hubiera sido justa para ellos y cuál hubiera sido el valor a pagar en caso de que se hubiera tenido que alquilar por las locaciones que se ven en esta producción.

| PRESUPUESTO PROYECTADO | |
|---|---------------------|
| Elaboración y adquisición de utilería | \$ 2.422,00 |
| Equipo para rodaje | \$ 6.312,00 |
| Servicios adicionales durante el rodaje | \$ 700,00 |
| Paga a los actores | \$ 1.400,00 |
| Servicios de post producción | \$ 1.200,00 |
| Alquiler de locaciones | \$ 1.000,00 |
| TOTAL | \$ 13.034,00 |

Siendo el valor de trece mil treinta y cuatro dólares el valor que representa llevar a cabo este proyecto.

2.2 Producción

Las jornadas de producción se organizaron de la siguiente manera:

Jornada 1: Grabaciones del 30 de junio – 3 de julio

Para la primera jornada de grabación se tomaron en cuenta los días y las horas disponibles por los actores, el primer día de grabación se estimaba el inicio del rodaje a las 10 Am lo cual se cumplió, los directores tenían estimada la hora de llegada a las 7 Am, mientras los actores y los demás miembros de la producción tenían como hora de llega a las 9 Am, permitiendo así cumplir con el horario establecido. La jornada de grabación concluyo a las 7 Pm.

El segundo día de grabación se desarrolló con una variante, ya que solo contábamos con el protagonista, entonces se optó por grabar las escenas en

solitario dentro de su departamento, el rodaje comenzó a las 11 Am y culminó a las 4 Pm cumpliendo con todas las expectativas.

El tercer día de rodaje fue una jornada muy apretada ya que se corrigieron varias tomas del primer día de grabación y además teníamos la obligación de culminar las escenas dentro de la locación del departamento de Andre, por otra parte, la filmación de ese día se desarrolló por la tarde ya que a esa hora estaban disponibles los actores, las grabaciones comenzaron a las 4 Pm y culminaron a las 4 Am del siguiente día, concluyendo así con una de las jornadas de grabación más extensas del proyecto.



Figura 2.10 detrás de cámaras del tercer día de rodaje

Jornada 2: Grabaciones Viernes 7 de julio y sábado 8 de julio

El que se suponía que sería el cuarto día de grabación teníamos planificado el rodaje en un edificio ubicado en el centro de la ciudad, spot que albergaba las escenas exteriores del departamento de Andre e Ivy los protagonistas, pero debido a las condiciones climáticas no se logró grabar nada de lo planificado extendiendo así el plan de rodaje.

El cuarto día terminó siendo el sábado 8 de Julio, una vez más las condiciones climáticas, retrasaron la llegada de los actores y la grabación del proyecto debido a una lluvia presente en el spot, las grabaciones del mundo de los sueños comenzaron a las 10 Am y culminaron a las 5 Pm, cumpliendo con todos los

objetivos dentro de la planificación a pesar del retraso por los motivos antes mencionados.



Figura 2.11 Detrás de cámaras del cuarto día de rodaje

Jornada 3: Grabaciones Martes 11 de julio

El quinto día de filmación se recuperó el día perdido por las condiciones climáticas, la llegada de los actores estaba prevista para las 5:30 Pm de la tarde y el comienzo del rodaje a las 6:30 Pm, todo se cumplió a medida, a pesar de tener unos pequeños inconvenientes con los habitantes del edificio, la grabación salió adelante y la pudimos culminar a las 12:00 Pm.



Figura 2.12 Detrás de cámaras del cuarto día de grabación

Jornada 3: Viernes 21 de Julio

El sexto día de grabación se lo realizaría en el parque del lago, un área protegida ubicada en el Km 26 de vía a la Costa, La llegada del staff estaba prevista para las 9 am y la de los actores 10 am, mientras el equipo de producción preparaba las tomas, los actores llegaban y ensayaban sus escenas para agilizar el proceso de filmación, el rodaje inicio a las 10:30 am y culmino a las 3 pm, Aunque surgieron problemas con las baterías debido a que no contábamos con electricidad para cargarlas, sacamos el proyecto adelante terminando el día con gran satisfacción



Figura 2.13 Fotograma correspondiente a una toma del sexto día de rodaje

Jornada 4: Lunes 24 de Julio

El último día de rodaje se desarrolló durante el feriado de las fiestas de Guayaquil, día en que grabamos en dos puntos diferentes de la ciudad, el primer rodaje empezó a las 4 pm y lo realizamos en el norte de la ciudad específicamente en un estacionamiento que sirvió para que nuestro protagonista distribuya sus drogas. Después de culminar las tomas de ese lugar nos trasladamos al centro de Guayaquil donde nos esperaban un grupo de extras para las escenas en que André camina por la calle dirigiéndose a su departamento, culminando así el rodaje completo a las 6 pm.



Figura 2.14 Fotograma del séptimo día de grabación junto a algunos extras

2.3 Postproducción

2.3.1 Ingesta

Después de 4 extensas jornadas de grabación, finalizamos con un total de 658 archivos de video y audio que estaban listos para ser ingresados al programa de edición con el que se trabajaría el post producción de este cortometraje, en este caso el programa escogido fue Premiere Pro ya que con el tenemos la factibilidad de trabajar con otros programas de la suit de adobe como es After effects. Los videos seleccionados fueron emparejados con sus respectivos audios, sin embargo, en muchos casos no se tuvo un correcto registro en claqueta por lo que resultó confuso emparejar algunos clips.

2.3.2 Edición y Montaje

La edición se completó en 3 días de trabajo intenso. Se organizó por escenas para mantener el proceso ordenado. Las escenas se mantuvieron separadas hasta finalizar la estructura del montaje, luego se combinaron en un bloque único, incorporando transiciones según sea necesario.

Se eligieron momentos para un montaje experimental y dinámico, preservando la coherencia narrativa. Este enfoque se aplica al inicio, al presentar al protagonista

y su entorno en el mundo real, así como en la mitad, al retratar tanto la decadencia del protagonista en la realidad como su pleno goce en el mundo de los sueños.

En esta etapa, también se estabilizaron algunos clips que lo requerían y se incorporaron principios de selección en los clips para evitar romper el eje y omitir el record en la medida más mínima posible.



Figura 2.15 Timeline del cortometraje realizado en Adobe Premiere Pro

2.3.3 Colorización

La etapa final de la postproducción abarcó la colorización, realizada en Premiere. Se optó por aplicar distintos esquemas de colorización al mundo real y al mundo de los sueños para resaltar sus características visuales como la iluminación natural o los tonos verdosos de la naturaleza. En el mundo de los sueños, se emplearon tonos cálidos para destacar, mientras que en el mundo real se usaron colores más fríos y saturados. Además, se llevó a cabo un proceso de emparejamiento de colores en clips donde la iluminación había variado notablemente, garantizando así la uniformidad cromática y cohesión en los cortes de edición.



Figura 2.16 Proceso de colorización en Adobe Premiere Pro de las escenas en el mundo de los sueños

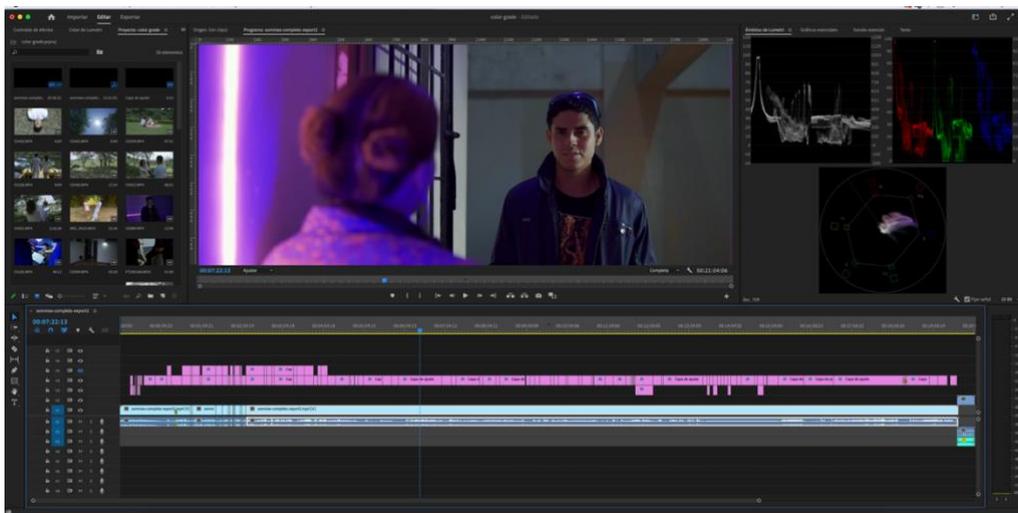


Figura 2.17 Proceso de colorización en Adobe Premiere Pro de las escenas en el mundo real

2.3.4 Sonorización y musicalización

Después de completar el montaje, el siguiente paso fue la sonorización y musicalización. Para el aspecto sonoro, se utilizó principalmente Premiere y Logic Pro X. Este último programa se empleó para limpiar y aplicar diversos procesos sonoros a los diálogos de cada escena, como ecualización y compresión. Una vez que los audios de los personajes estuvieron listos, se procedió a agregar efectos de sonido y foley. Para esto, se aprovechó una licencia de pago en Envato, que permitía la descarga ilimitada de los foleys necesarios para el proyecto. Estos foleys, indudablemente, añadieron mayor autenticidad a los aspectos sonoros.



Figura 2.18 Proceso ecualización y compresión de audios en Logic Pro X

La música se comprendió principalmente ambientes sonoros creados mediante sintetizadores, con el propósito de infundir a la ciudad una atmósfera fría y, al mismo tiempo, un matiz futurista. Esto fue inspirado por la tendencia de las cintas futuristas de los años 80, que solían presentar esta característica. La música se adquirió a través de la plataforma Envato, donde se obtiene la licencia de canciones mediante un pago mensual. Además, se incluyó una canción de un colega de la carrera, a quien se solicitó permiso para utilizar su obra en la introducción de la historia.

2.3.5 Grafismos y FX

Los efectos especiales se llevaron a cabo en After Effects, principalmente enfocados en la simulación de hologramas. Esto se lograba mediante la aplicación de transparencias y la técnica de seguimiento de movimiento en videos. Otro enfoque utilizado en este software fue la generación de rayos eléctricos que emergen del Somnix cuando el personaje recibe una descarga eléctrica antes de entrar en algún sueño.



Figura 2.19 Proceso de animación en Adobe After Effects de holograma proveniente de un prop futurista



Figura 2.20 Proceso de animación en Adobe After Effects de Rayos eléctricos y foco led rojo provenientes del Somnix

CAPÍTULO 3

3. RESULTADOS Y ANÁLISIS

Se creó un cortometraje que demuestra las desventajas del abuso de herramientas de realidad virtual, el producto final se desarrolló en base a todos los objetivos planteados desde la preproducción del proyecto.

A partir de estos objetivos, el producto final demuestra las consecuencias del excesivo uso de este nuevo tipo de tecnologías y como su control debería ser un tema muy importante dentro de la comunidad tecnológica actual.

Para definir estos objetivos se realizó una extensa investigación acerca de temas como la realidad virtual en la vida diaria, la implementación de inteligencias artificiales y de los resultados de combinar estos dos tipos de tecnologías. La investigación nos ayudó a resolver el elemento que le daría vida al tema principal del film “Somniax” y con esto resolver varias dudas acerca del desarrollo y el desenlace del cortometraje, dando como resultado la conclusión del guion. A partir de ahí se comenzaría con el desarrollo del guion técnico y el storyboard donde se implementarían los planos que nos ayudarían a narrar las ideas del guion, para de esta manera concluir la etapa de preproducción.

El rodaje de este proyecto dio un resultado exitoso para los directores del proyecto, todas las tomas necesarias para la narrativa de la obra fueron capturadas en video y después puestas en análisis para el proceso de postproducción donde iban a tener un tratamiento en los ámbitos de montaje, edición, efectos especiales, sonido y colorización, para dar como resultado un cortometraje de 20 minutos que abordan temas acerca del abuso de las tecnologías de realidad virtual e inteligencias artificiales.

Para nosotros el proyecto fue de total viabilidad debido a que ya contábamos con varios de los recursos utilizados al momento de la producción, uno de los más

costosos e importante era el área de la iluminación donde la iluminación principal y las luces prácticas de las escenas ya estaban cubiertas, sin embargo, si se utilizó parte del presupuesto para adquirir otra parte de las luces necesarias para obtener una estética futurista. Otro de los apartados en donde no necesitamos presupuesto fueron en locaciones ya que se optamos por elegir locaciones que no nos generen gran gasto, como la casa de uno de los directores, la Espol, un conjunto habitacional del centro de Guayaquil donde viven parientes de uno de los directores y Parque del Lago, lugares que en los que nos permitieron la grabación de las escenas sin ningún problema.

El proyecto tuvo colaboración por parte de muchas personas externas al proyecto, ayudándonos a reducir el costo de la inversión del proyecto.

CAPÍTULO 4

4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 Conclusiones

El Cortometraje “Somniax” es una propuesta diferente dentro del audiovisual ecuatoriano, la idea de un proyecto de ciencia ficción nació gracias a la falta de cortos dentro de este género cinematográfico. A pesar de esto tuvimos la idea de realizar un film con temática futurista que retratase problemáticas como la adicción por la convivencia dentro de mundo virtuales a través de instrumentos de realidad virtual.

Este proyecto conto con un elenco de primera calidad, desde los personajes que dieron todo por sacar el proyecto adelante, siendo el principal obstáculo las jornadas de grabación donde todos los miembros del equipo dieron su mayor esfuerzo sin bajar los brazos hasta obtener las mejores tomas para la edición final.

A pesar de las fallas técnicas que se dieron durante el rodaje nuestra experiencia como productores audiovisuales, no nos dejó parar antes dichos inconvenientes y junto a todo el equipo de producción pudimos resolver los problemas sin mayor dificultad y esto nos permitió continuar con el rodaje sin extender la jornada de grabación.

La edición del cortometraje se desarrolló de manera fluida debido a la planificación organizada dentro de la preproducción, uno de esos elementos que nos ayudó a agilizar las grabaciones de las escenas fue el storyboard, además que durante del rodaje el uso de la claqueta permitió que no nos tomara mucho tiempo la sincronización de los archivos de audio y video.

Al no tener un presupuesto de grandes producciones, se pensaría que el resultado no estaría llenando muchas expectativas, sin embargo, pudimos acarrear todos los costos necesarios para brindar una producción de alta calidad y que nos agradara el resultado para poder participar dentro de festivales que se realizan a lo largo del país, no solo

por el esfuerzo invertido en esta producción sino que también que sirva de inspiración para el desarrollo de proyectos audiovisuales del género de ciencia ficción.

4.2 Recomendaciones

La organización dentro de la preproducción va a ayudar a que los días de grabación y la edición sean menos complejas en muchos aspectos técnicos como el racord y la sincronización, prioricen un buen guion técnico y un buen storyboard antes del comienzo del rodaje.

El staff de la producción debe llegar mucho antes que los actores, todo esto para evitar la fatiga en los actores y que el día de rodaje no se vuelva aburrido y cansado antes de que acabe la jornada.

El esquema de luces dentro del set de rodaje se planifica uno o varios días antes del comienzo del rodaje, esto es para evitar perder tiempo dentro de las jornadas de grabación.

Siempre es bueno revisar las tomas durante el rodaje, todo esto para poder recibir todos los miembros del equipo un feedback de lo que se puede mejorar en las siguientes tomas.

Para las tomas en exteriores es bueno tener en cuenta el uso de filtros y rebotadores de luz, dependiendo de las condiciones de iluminación en las que el día se encuentre.

Y para concluir, lo primordial es confiar para poder generar confianza en los demás miembros del staff, transmitir siempre buenas emociones va a ser primordial para que no se vuelva una producción monótona.

BIBLIOGRAFÍA

- Quintana, P., Bouchard, S., Serrano, B., & Cárdenas-López, G. (2014). Efectos secundarios negativos de la inmersión con realidad virtual en poblaciones que padecen ansiedad. *Revista de Psicopatología y Psicología Clínica* Vol. 19, 197-207.
- McCauley, M., & Sharkey, T. (1992). Cybersickness: Perception of self-motion in virtual environments . *Presence: Teleoperators and Virtual Enviroments, Volume 1*, 311-318.
- Mass Torres, L. R. (2010). El sujeto en la era virtual: Una forma posible de adicción contemporánea. *Cultura, Educación y Sociedad / Volumen 1*, 91-93.
- Wajnsztein, S. (1997). Publicación semestral de practicantes e Instituciones Hospitalarias. *Psicoanálisis y el hospital*, 112-115.
- Person, L. (9 de Octubre de 1999). *news.slashdot.org*. Obtenido de news.slashdot.org:
<https://news.slashdot.org/story/99/10/08/2123255/notes-toward-a-postcyberpunk-manifesto>
- Sequeiros Bruna, C. (2014). *Análisis Crítico de Neuromante, de William Gibson*. Madrid.
- Mantilla Andrade, F. P. (2016). *Narrativa visual del cyberpunk para la creación de cortometrajes animados en 3D de ciencia ficción*. Obtenido de [Dspace.udla.edu.ec](https://dspace.udla.edu.ec):
<https://dspace.udla.edu.ec/bitstream/33000/5583/1/UDLA-EC-TMPA-2016-01.pdf>
- Dyaz, A. (1998). *Cyberpunk Una Nueva Filosofía. Mundo Artificial: Internet, ciberpunk, clonación y otras palabras mágicas*. Madrid: Ediciones Temas de hoy S.A.
- Burgos, A. (2011). *Blade Runner. Lo que Deckard no sabía*. Madrid: Ediciones AKal, S.A.

- Baños, R., García Palacios, A., Bretón, J., Quero, S., & Botella, C. (2006). Realidad virtual y tratamientos psicológicos: una revisión. *Psicología Conductual: Revista Internacional de Psicología Clínica y de la Salud*, 3, 491-510.
- Regan, E., & Price, K. (1994). The frequency of occurrence and severity of side-effects of immersion virtual reality. *Aviation, Space, and Environmental Medicine*. 65., 527-530.
- Guerrero Cuevas, B., & Valero Aguayo, L. (2013). Efectos secundarios tras el uso de realidad virtual inmersiva en un videojuego. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, vol. 13, 163-178.
- Sahovaler de Litvinoff, D. (2007). Realidad virtual e inconsciente. *Rev. De Psicoanálisis*, LXIV, 4, 739-762.
- Cole, H., & Griffiths, M. D. (2007). Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers. *CyberPsychology & Behavior*, 10 (4), 575-583.
- Cole, H., & Griffiths, M. (2007). Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers. *CyberPsychology & Behavior*, 10 (4), 575-583.
- Griffiths, M., Davies, M. N., & Chappell, D. (2004). Demographic factors and playing variables in online Computer Gaming. *CyberPsychology & Behaviour*, 7(4), 479-487.
- Carbonell, X., Talam, A., Beranuy, M., Oberst, U., & Graner, C. (2009). Cuando jugar se convierte en un problema: el juego patológico y la adicción a los juegos de rol online. *Revista de Psicología, Ciències de l'Educació i de l'Esport*, 201-220.
- Calderón Aponte, D. F., & Munera Mora, C. P. (Octubre de 2013). *orias V Foro Nacional Filosofía y Licenciatura en Filosofía*. Obtenido de Academia Unad:
<https://academia.unad.edu.co/images/foro%20filosofia/2013/memorias%20foro%20filosofia%202013b.pdf#page=22>

APÉNDICE

APÉNDICE A
Guion literario

SOMNIAX

Escrito por
Paul Torres & Victor Jordán

1 EXT. NOCHE CIUDAD (Mundo real)

André está desplazándose por la ciudad, entregando drogas en callejones y lugares desolados. Se muestran tomas de partes icónicas del centro de Guayaquil.

ANDRÉ (V.O.)

Esta ciudad no ha cambiado mucho. El egoísmo sigue siendo el pilar que sostiene esta desequilibrada sociedad. Muchos de nosotros crecimos a merced del azar, vulnerables y abandonados. A pesar de esto, a veces me siento afortunado porque en medio de este entorno hostil donde todos se pisotean mutuamente, logré no ser completamente aplastado.

André está por entrar a su departamento y ve a Ivy, su vecina, saliendo del suyo. la observa sin que ella se de cuenta y continúa su camino.

2 INT. DEPARTAMENTO ANDRÉ (Mundo real)

Al entrar a su departamento encuentra sentado a Makinero, su jefe del microtráfico de drogas. Makinero está ahí para entregarle la mercancía que debe

vender ese mes. André se siente incomodo por la presencia de Makinero pero hace su mayor esfuerzo para ocultarlo.

ANDRÉ

¡Makinero! Avisa por lo menos para tenerte un cafecito o algo.

MAKINERO

¿Cuándo has visto que el aguila le avise a la rata que va caerle?

Makinero mantiene una mirada fija sobre André. André le quita la mirada y empieza a buscar dinero en sus bolsillos.

ANDRÉ

Lo que vendí de esta semana y lo que me faltaba de la anterior.

Makinero queda observando a André mientras cobra y una vez hecha la transacción, sonrío.

MAKINERO

Ahí si nos entendemos mi rata.

André sonrío forzadamente. Makinero saca de un maletín los paquetes que trae para André.

ANDRÉ

¿Qué me traes hoy?

Makinero empieza a poner las drogas sobre la mesa mientras le menciona lo que trajo.

MAKINERO

100 onzas de P O C

500 de alfa molly

200 de domitrilio

De Artaina ando escazo. Te traigo después.

Menú despachado mi rata.

ANDRÉ

Dejame un poco más de domitrilio. Me piden full.

MAKINERO

Te queda bien el apodo Rata. No tengo más Domitrilio, Si tu te jalaras todo en un día te quedaría para vender. ¿Qué crees que no me doy cuenta?

ANDRÉ

No Makinero. Un pelado del sur de pelo amarillo es el que lleva todas las semanas.

Makinero interrumpe a André elevando el tono de voz.

MAKINERO

¿QUÉ YA NO SE TE PUEDE HACER UNA BROMA? Mijo saque nomas, diga “Makinero ya dejate de huevadas y pasa toda la merca.” así nomás, Como varón.

André se ríe incomodamente.

ANDRÉ

Bueno, ahí estamos entonces.

Makinero pone más dromitilio sobre la mesa.

MAKINERO

Con lo primero sí. Ahora pasamos a otro asunto;

Makinero saca una caja grande.

MAKINERO (CONT'D) Mi rata, dejo en sus manos estas joyitas hasta la próxima semana. A ti no te tienen tan visto los pacos. el martes las paso recogiendo para llevarmelas al Mantrax.

ANDRÉ

¿Qué es esa vaina? ¿No me estas dejando bombas?

André intenta tomar una caja pero Makinero se lo impide.

MAKINERO

Me ofendes rata, yo nunca te pondría una bomba.

Makinero, saca de una caja, una pequeña máquina tipo diadema.

MAKINERO (CONT'D) Esta

maquinita llamada Somniax es un manjar para el mate. El superpoder que te da es tener sueños realistas con cualquier cosa que le pidas.

Salió en los 2040s pero los descontinuaron de una porque a los fabricantes le cayeron demandas por efectos secundarios de esta huevada.

Ahora Makinero le da el Somniax a André para que lo aprecie.

MAKINERO (CONT'D)

Imaginate con es eparatito tú puedes ser el supremo jefe de la ciudad. Carajo mi rata el líder de Guayaquil.

Makinero golpea en la espalda mientras se ríe.

MAKINERO (CONT'D) JAJA pero ni en tus sueños, porque tu qué vas a poder pagarlo.

André hace un leve gesto de sonrisa pero regresa a su expresión de seriedad.

ANDRÉ

Listo Makinero, yo te tengo aquí estas cajas.
Cuanto hay?

MAKINERO

¿Que no escuchaste que era un favor?

ANDRÉ

Ñaño, tu te vas a hacer la platota pues. En cambio si a mi me caen los pacos me voy directo al hueco.

MAKINERO

Eres un caretuco mi rata, solo las debes tener aquí nada más... Pero hagamos algo, si haces bien tu camello te quedas con toda la plata de lo que vendas este mes, pero si llegas a hacer la cagada,

Makinero señala todo al rededor de la habitación de André y luego lo apunta a él.

MAKINERO (CONT'D) yo

te quito todo lo que tienes.

André y Makinero se miran fijamente. Makinero le extiende la mano.

MAKINERO (CONT'D) Ahí

está tu trato ganador.

André estrecha la mano de Makinero.

ANDRÉ

Te espero la próxima semana. Plata en mano.

MAKINERO

Vamos a ver.

3 INT. PUERTA DEPARTAMENTO IVY (Mundo real)

André se acerca hasta la puerta de su vecina Ivy.

(Aquí ocurre una situación que solo pasa en la imaginación de André):

André toca la puerta de su vecina Ivy y ella la abre sonriendo.

IVY ¡Hola

André!

ANDRÉ

Hola... ¿Sabes mi nombre?

IVY

Creo que todos en el edificio lo saben por la gente que a veces viene a gritarlo en tu puerta.

Pero... ¿Te puedo ayudar en algo?

ANDRÉ

Sí, vengo molestarte por un vaso con agua, se me acabo y me muero de sed.

IVY

Claro no hay problema. Ya te lo traigo.

Ivy entra y le habla desde adentro del departamento (En la cocina):

IVY (CONT'D)

Acabo de hacer galletas, quieres una?

ANDRÉ

Si obvio.

IVY

Entra y agarra una están sobre la mesa.

André esta por entrar al departamento.

(Se acaba la escena que ocurría en la mente de André)

André aún está afuera del departamento de su vecina y la puerta sigue cerrada.

André se va a su departamento.

4 INT. DEPARTAMENTO DE ANDRÉ (Mundo real)

André está viendo TV, mientras bebe una cerveza. Mira la caja del somniax y se acerca a el producto, observa la caja, la abre y saca la maquinita. Se sienta nuevamente en su sofá cama, se pone el somniax en la cabeza y lo enciende.

ASISTENTE VIRTUAL SOMNIAX

Bienvenido a Somniax, Tu programador de sueños, donde convertimos tus deseos en realidad mientras duermes. ¿Deseas vincular tu correo para iniciar sesión?

A André le causa gracia que esa maquina aún requiera de un correo electrónico.

ANDRÉ

Vincular. ¿No hay escaner ocular?

ASISTENTE VIRTUAL SOMNIAX

Sincronización terminada. Quieres desplegar el menú para ver los sueños más populares, deseas un sueño aleatorio o tienes uno en específico?

ANDRÉ

Quiero soñar con alguien y en un lugar en específico.

ASISTENTE VIRTUAL SOMNIAX

Requerimiento aceptado. Visualiza con quien y donde quieres estar. Cuando estes listo para iniciar tu experiencia solo exclama el comando "dormir"

ANDRÉ Dormir.

André recibe una pequeña descarga eléctrica que lo noquea.

5 EXT. DÍA PLAYA (Mundo de sueños)

André aparece en la playa, mira todo con curiosidad, toca la arena y el agua, notando que si se sienten realistas. Camina hasta un muelle donde ve parada a Ivy, su vecina. Se acerca a ella y tiene un par de refrescos.

IVY

¿Dónde estabas? Llevo un rato largo esperandote.

Le extiende un refresco y André lo toma.

ANDRÉ

Lo siento. Me hubiese gustado llegar antes.

IVY

Está bien, pero no lo vuelvas a hacer, estaba preocupada...

Ivy mira a André a los ojos pero gira su mirada hacia el horizonte

IVY (CONT'D)

Gracias por haberme traído aquí, me encanta.

ANDRÉ

Es hermoso pero no se compara a tu belleza.

Ivy y Andrés se abrazan mientras observan el mar.

6 INT. NOCHE DEPARTAMENTO ANDRÉ (Mundo real)

André se levanta feliz y se siente mareado al caminar pero se estabiliza de inmediato. Se viste y sale de su departamento. Desde su puerta observa el departamento de Ivy con una sonrisa.

ANDRÉ

Fue un placer por fin haberte conocido Ivy.

André baja las escaleras.

7 EXT. NOCHE CALLEJON (Mundo real)

André está parado entregándole paquetes de droga a sus clientes, tiene una expresión meditabunda.

ANDRÉ (V.O.)

Sabía que mi primera cita con Ivy no fue real, pero mientras estaba en ese mundo de los sueños desaparecieron los demonios que me rodean a diario.

Nunca había probado algo con semejante efecto, fue como entrar a un lugar seguro en mi interior que no conocía.

Después de meditarlo, llegué a la conclusión de que por un corto periodo la vida me está dando la oportunidad de ser feliz, aunque de forma artificial, así que tenía que aprovecharlo.

Andrés abandona ese callejón y camina en dirección a su departamento nuevamente.

8 INT. NOCHE DEPARTAMENTO ANDRÉ (Mundo real)

André se pone el somniac y se duerme.

9 EXT. DÍA JARDÍN CON CESPED (Mundo de los sueños)

André e Ivy están en un picnic.

IVY La sangría que preparaste está deliciosa, cariño.

ANDRÉ

Y el pastel que preparaste estuvo espectacular.

IVY

Ay, no digas eso solo para halagarme.

ANDRÉ

Nunca te mentaría.

André saca una flor y se la entrega a Ivy.

ANDRÉ (CONT'D)

¿Ya te había dicho que te amo?

IVY

En realidad tu no puedes amarme...

Se borra la expresión de felicidad del rostro de André.

IVY (CONT'D)

...Más de lo que yo te amo a ti.

Ambos sonríen y brindan.

A continuación se muestran escenas tipo videoclip de André e Ivy compartiendo momentos juntos, intercaladas con la decadencia que va sufriendo André por su obsesión de estar dormido para pasar tiempo con ella.

8 INT DEPARTAMENTO DE ANDRÉ (Mundo real)

André se levanta mareado intentando no perder el equilibrio pero se cae.

9 EXT EN PASILLO ILUMINADO (Mundo de sueños)

André e Ivy jugando Ajedrez.

10 INT BAÑO(Mundo real)

André viéndose al espejo, tiene ojeras, dolor de cabeza. Se ve enfermo

11 INT CUARTO (Mundo de sueños)

André e Ivy bailando y haciendo karaoke

12 INT CALLEJON (Mundo real)

André está parado esperando a un comprador, después de entregarle el paquete, André vomita.

13 EXT DÍA PLAYA (Mundo de sueños)

Ivy y André caminan y juegan por la playa hasta que se acercan al muelle donde se conocieron.

IVY (CONT'D) Me he
divertido como nunca antes estos días.

ANDRÉ también me he
divertido mucho estando aquí.

Andrés observa el horizonte y se toma una pequeña pausa.

ANDRÉ (CONT'D) Como me
gustaría que todo esto en realidad pase.

IVY

André, estoy convencida de que puedes
convertir esto en realidad. Eres el chico más
divertido, caballeroso e inteligente que he tenido
el placer de conocer.

ANDRÉ ¿Crees
que tengo alguna
oportunidad?

IVY

Definitivamente. Ve a buscarme y conquístame.

ANDRÉ

Lo haré, Ivy. Haré todo lo posible para conquistarte y hacerte feliz.

14 INT DEPARTAMENTO ANDRÉ (Mundo real)

André se levanta, se arregla y va al departamento de Ivy.

15 INT. PUERTA DEPARTAMENTO IVY (Mundo real)

Toca su puerta y ella abre. Está confundida, le habla de forma desconfiada y cortante.

IVY Hola.

ANDRÉ

Hola Ivy! Me llamo André, soy tu vecino de abajo. Es un gusto conocerte.

IVY

¿Necesitas algo?

ANDRÉ

Sí! necesito decirte algo.

André toma un respiero antes de hablar.

ANDRÉ (CONT'D) Es

complicado, espero que pienses que estoy loco pero... Me gustas desde la primera vez que llegaste aquí... Fuiste como un rayo de luz en medio de este oscuro lugar. Quisiera tener la oportunidad de que me dejes demostrarte lo que siento por ti.

Ivy se queda totalmente callada, en shock e intenta rechazar a André de inmediato sin sonar grosera .

IVY

Es imposible que estes enamorado de mí. No nos conocemos. Es la primera vez que hablamos.

André se exalta y levanta el tono de voz al responderle a Ivy e invade su espacio personal.

ANDRÉ

¡Entonces podríamos conocernos! Vamos por un postre, estoy seguro de que te encantan o vamos a donde tú quieras.

IVY

Que asco no me gusta lo dulce y no tengo tiempo ahora. Estoy en medio de algo importante...

ANDRÉ

Bueno, no te preocupes por eso podemos comer otra cosa o hacer lo que quieras. Yo esperaré.

IVY

A ver para dejartela clara. No quiero involucrarme de ninguna forma contigo, sé la clase de persona que eres y si no te vas, llamo a la policía.

Ivy intenta cerrar la puerta pero André se lo impide

ANDRÉ

Espera, perdón si te hice sentir incomoda. Solo que siento que de alguna forma estamos conectados, que nos conocemos de otra vida o algo así. Yo estoy dispuesto a esperarte el tiempo que necesites. Solo dame una oportunidad.

Ivy oprime algunos botones del comunicador de su muñeca y empieza a hablar agarrando el auricular de su oreja derecha

IVY

Mi nombre es Ivy Martrus, hay un sujeto
 acosandome afuera de mi departamento... Sí,
 podría estar armado...

André retrocede. Ivy le cierra la puerta en la cara.

André se queda parado deprimido mirando la puerta de Ivy

 ANDRÉ (V.O.)

 Un corazón roto fue el precio que pagué para
 recordar lo dura que es la realidad. Aunque en
 el fondo sabía que era imposible tener una
 oportunidad con Ivy, deje que el Somniax
 nublara mi juicio, pero había pasado tanto
 tiempo en mi mundo perfecto que ya no me
 sentía tan fuerte como para seguir aguantando
 los golpes de esta descorazonada realidad.

André se va caminando por las escaleras y regresa a su departamento.

16 EXT. PLAYA (Mundo de sueños)

André está sentado en la arena junto a Ivy, con su cabeza apoyada sobre el
 hombro de ella.

 ANDRÉ Nunca podré
 tenerte en el mundo real.

 IVY

Aún me tienes aquí. Sabes que jamás te dejaría ir.

ANDRÉ

Tampoco quiero dejarte.

IVY

Quédate conmigo el tiempo que necesites. Para mí es un placer.

ANDRÉ

Nada me haría más feliz que estar aquí por siempre.

André e Ivy se quedan mirando al mar.

17 INT. DEPARTAMENTO DE ANDRÉ (Mundo real)

André está acostado en el suelo con el somniac puesto en la cabeza y tiene una sonrisa en el rostro.

Makinero le quita el somniac de la cabeza y se lleva el resto de cajas. Luego nos damos cuenta de que bajo André hay un charco de sangre.

MAKINERO

Te lo advertí rata. Un trato es un trato.

Makinero toma algunas cosas más del departamento de André, limpia todo con un trapo y se va, dejando el cuerpo de André en el piso.

VOZ EN OFF ANDRÉ Ese fue el día en que los recuerdos dolorosos y las preocupaciones terrenales se desvanecieron para mí y pude correr infinitamente por la playa junto a Ivy, lejos de los demonios que encontraba en todas partes en lo que llamaba el mundo real.

APÉNDICE B

Storyboards

Días 1 y 2 de rodaje

| ESCENA | PLANO/ANGULO | ACCIÓN | SONIDO | STORYBOARDS | DURACIÓN |
|----------|-------------------|---|--------|--|----------|
| E | | | | | |
| Outfit 1 | | | | | |
| ESC. 2 | Plano americano | André entra a su departamento . | |  | |
| ESC. 2 | Overshoulder | Al entrar a su departamento encuentra sentado a Makinero, su jefe del microtráfico de drogas. | |  | |
| | Plano medio corto | <i>¡Makinero! Avisa por lo menos para tenerte un cafecito o algo.</i> | |  | |
| ESC. 2 | Ppp | Makinero mantiene una mirada fija sobre André. <i>¿Cuándo has visto que el aguila le avise a la rata que va caerle?</i> | |  | |
| | Plano americano | André le quita la mirada y empieza a buscar dinero en sus bolsillos. <i>André</i> <i>Lo que vendí de esta semana y lo que me faltaba de la anterior</i> | |  | |

| | | | | | |
|--------|--|---|--|--|--|
| ESC. 2 | Plano General Corte por movimiento del cuerpo de André dándole el dinero a makinero | Makinero queda observando a André mientras cobra y una vez hecha la transacción, sonríe. MAKINERO Ahí si nos entendemos mi rata. | |  | |
| | | André sonríe forzosamente. . ANDRÉ ¿Qué me traes hoy? | |  | |
| ESC. 2 | Plano Americano | Makinero empieza a poner las drogas sobre la mesa mientras le menciona lo que trajo. <i>100 onzas de P O C 500 de alfa molly 200 de domitrilio De Artaína ando escazo. Te traigo después. Menú despachado mi rata.</i> | |  | |
| ESC. 2 | Plano Medio Largo | ANDRÉ Dejame un poco más de domitrilio. Me piden full. | |  | |

| | | | | | |
|--------|--|---|--|--|--|
| ESC. 2 | Plano Medio Lateral | <p>Makinero interrumpe a André elevando el tono de voz. Makinero se para, le hecha el humo en la cara a André mientras dice</p> <p>Makinero ¿QUÉ YA NO SE TE PUEDE HACER UNA BROMA? Mijo saque nomas, diga "Makinero ya dejate de huevadas y pasa toda la merca." así nomás, Como varón.</p> | |  | |
| | Plano detalle de makinero poniendo droga sobre la mesa | Makinero pone más dromitilio sobre la mesa y se sienta en plano contrapicado. | | | |

| | | | | | |
|--------|--------------|--|--|--|--|
| ESC. 2 | Overshoulder | <p>Makinero se enoja y le dice a André que ya sabe que ha estado robándole. <i>Makinero</i> <i>Te queda bien el apodo Rata. No tengo más Domitrilio, Si tú no te jalaras todo en un día te quedaría para vender. ¿Qué crees que soy cojudo?</i></p> | |  | |
| ESC. 2 | Primer Plano | <p>ANDRÉ <i>No Makinero. Un pelado de pelo amarillo que para en capitán najera, ese es el que lleva todas las semanas .</i></p> | |  | |

| | | | | | |
|--------|---------------------|--|--|--|--|
| | | | |  | |
| ESC. 2 | Primer Plano | André se ríe incomedamente. | |  | |
| | Plano medio lateral | Makinero se gira para volverse a sentar | |  | |
| | | André se ríe incomedamente. ANDRÉ Bueno, ahí estamos entonces. | |  | |

| | | | | | |
|--------|---------------------------------------|--|--|--|--|
| | | | | | |
| ESC. 2 | Plano Medio Largo | Makinero pone más dromitilio sobre la mesa. <i>MAKINERO</i> <i>Con lo primero sí.</i> <i>Ahora pasamos a otro asunto;</i> | |  | |
| ESC. 2 | Plano Medio Largo Grabar en picado -- | Makinero saca un maletín que contiene el somniax | |  | |

| | | | | | |
|--------|-----------------|--|--|--|--|
| | | Plano en detalle de makinero poniendo el maletín en la mesa | |  | |
| ESC. 2 | Plano Americano | Makinero le enseña a André lo que contiene esa caja. <i>MAKINERO (CONT'D)</i> <i>Mi rata, dejo en sus manos estas joyitas hasta la próxima semana. A ti no te tienen tan visto los pacos. el martes las paso recogiendo para llevarmelas al Mantrax.</i> | |  | |

| | | | | |
|--|-------------------|--|--|--|
| | Plano medio corto | André reacciona de forma fría |  | |
| | | <p>MAKINERO (CONT'D)</p> <p>Esta maquina llamada Somnix es un manjar para el mate. El superpoder que te da es tener sueños realistas con cualquier cosa que le pidas. Salió en los 2040s pero los descontinuaron de una porque a los fabricantes le cayeron demandas por efectos</p> |  | |

| | | | | |
|--------|------------------------------|---|--|--|
| ESC. 2 | Plano Medio Corto | <p>André pregunta de que se trata esta máquina.</p> <p>ANDRÉ</p> <p>¿Qué es esa vaina? ¿No me estas dejando bombas?</p> |  | |
| | | André intenta tomar el somnix pero Makinero se lo impide. |  | |
| | Plano americano contrapicado | <p>MAKINERO</p> <p>Me ofendes rata, yo nunca te pondría una bomba.</p> |  | |

| | | | | |
|--------|---------------|--|--|--|
| | | secundarios de esta huevada. | | |
| ESC. 2 | Plano Detalle | Makinero le da el Somnix a André para que lo aprecie |  | |
| | | | | |
| ESC. 2 | Plano Medio | <p>André observa el somnix</p> <p>MAKINERO (CONT'D)</p> <p>Imaginate con ese aparato tú puedes ser el supremo jefe de la ciudad...</p> |  | |

| | | | | | |
|--------|-------------------|--|--|--|--|
| | | | | | |
| ESC. 2 | Plano Medio | <p>Makinero golpea en la espalda mientras se ríe.</p> <p>MAKINERO</p> <p>Carajo mi rata el líder de Guayaquil.</p> | |  | |
| | | <p><i>MAKINERO (CONT'D)</i></p> <p><i>JAJA pero ni en tus sueños, porque tu qué vas a poder pagarlo.</i></p> <p>Despues de esto makinero se va de plano para</p> | |  | |
| | | <p>volverse a parar frente a André</p> | | | |
| ESC. 2 | Plano Medio Corto | <p><i>ANDRÉ</i></p> <p><i>Listo Makinero, yo te tengo aquí estas cajas. Cuanto hay?</i></p> | |  | |
| ESC. 2 | Overshoulder | <p><i>MAKINERO</i></p> <p><i>¿Que no escuchaste que era un favor?</i></p> | |  | |
| | Plano medio | <p><i>ANDRÉ</i></p> <p><i>Ñaño, tu te vas a hacer la platota pues. En cambio si a mi me caen los pacos me voy directo al hueco .</i></p> | |  | |

| | | | | |
|--|---|---|--|--|
| | | <p>MAKINERO Eres un caretuco mi rata, solo las debes tener aquí nada más.. Pero hagamos algo, si haces bien tu camello te quedas con toda la plata de lo que vendas este mes...</p> |  | |
| | | <p>...pero si llegas a hacer la cagada, Makinero señala todo al rededor de la habitación de André y luego lo apunta a él.</p> <p>MAKINERO (CONT'D) yo te quito todo lo que tienes.</p> |  | |
| | | | | |
| | | <p>Reaccion de André viendp a Makinero</p> |  | |
| | <p>Plano detalle de mano extendioda de Makinero a André</p> | |  | |
| | | <p>MAKINERO (CONT'D) Ahí está tu trato ganador.</p> | | |

| | | | | | |
|--------|---------------------|--|--|--|--|
| | | | |  | |
| ESC. 2 | Plano Medio Lateral | Makinero y andré se estrechan la mano tras hacer un trato ANDRÉ Te espero la próxima semana. Plata en mano. | |  | |
| | | MAKINERO Vamos a ver. | |  | |

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| | Plano medio lateral de ambos. | Makinero pasando por enfrente de andre para irse del departamento | |  | |
| | Primer plano de André viendo de reojo a makinero irse. | André ve de reojo a makinero mientras se va, cuando suena la puerta suspira y despues de un rato tambien se va | |  | |

Outfit tipo pijama o mantener el mismo outfit sin chaqueta y sin botas

Outfit 5 – Otro color de camiseta - Ojeras

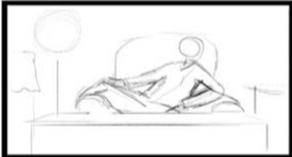
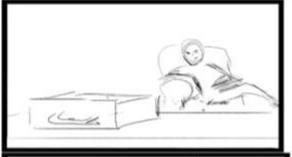
| | | | | | |
|--------------------------------------|---|--|--|--|--|
| 18 INT. DEPARTAMENT O DE ANDRÉ | Plano lateral de André acostado con el somniac en la cabeza Zoom out | André está acostado en el suelo con el somniac puesto en la cabeza y tiene una sonrisa en el rostro. | |  | |
|--------------------------------------|---|--|--|--|--|

| | | | | | |
|--------------------------------------|--|--|--|--|--|
| 18 INT. DEPARTAMENT O DE ANDRÉ | | Makinero le quita el somniac de la cabeza y se lleva el maleín Luego nos damos cuenta de que bajo André hay un charco de sangre. | |  | |
|--------------------------------------|--|--|--|--|--|

| | | | | | |
|--------------------------------------|---|--|--|--|--|
| 18 INT. DEPARTAMENT O DE ANDRÉ | Plano general de André en el piso mientras Makinero le roba | MAKINERO Te lo advertí rata. Un trato es un trato. | |  | |
|--------------------------------------|---|--|--|--|--|

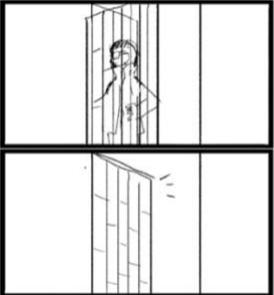
| | | | | | |
|--------------------------------------|--|---|--|--|--|
| 18 INT. DEPARTAMENT O DE ANDRÉ | Plano Americano trasero. | Makinero toma algunas cosas más del departamento de André y se gira para acercarse hacia André Makinero. <i>Te lo advertí rata.</i> | |  | |
| | Plano general lateral de Makinero agarrando la cabeza de andré | | |  | |
| 18 INT. DEPARTAMENT O DE ANDRÉ | Contrapicado POV Mientras le quita el somniax | Makinero. <i>Un trato es un trato.</i> | |  | |

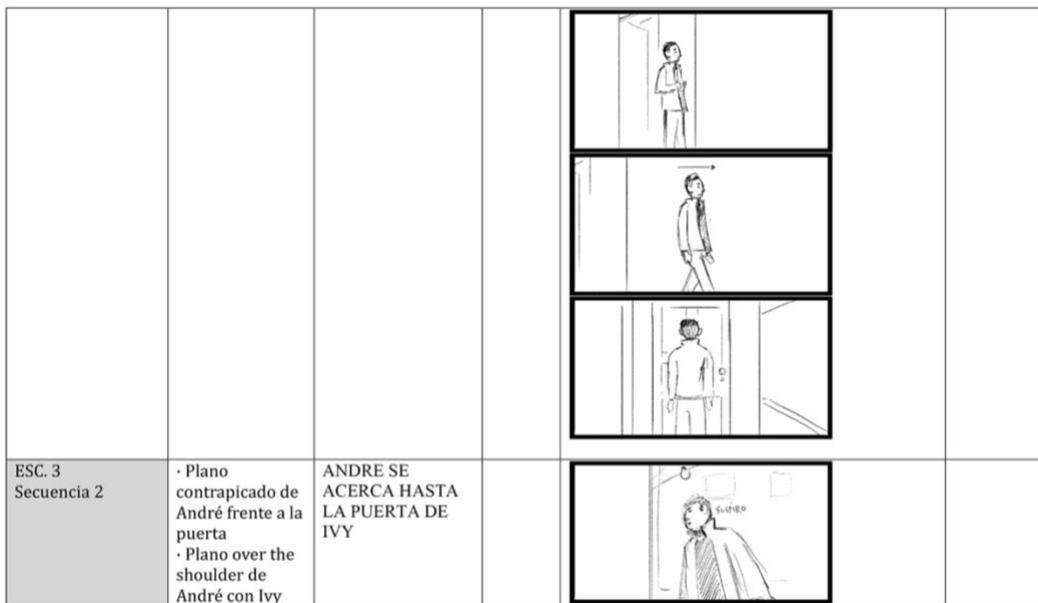
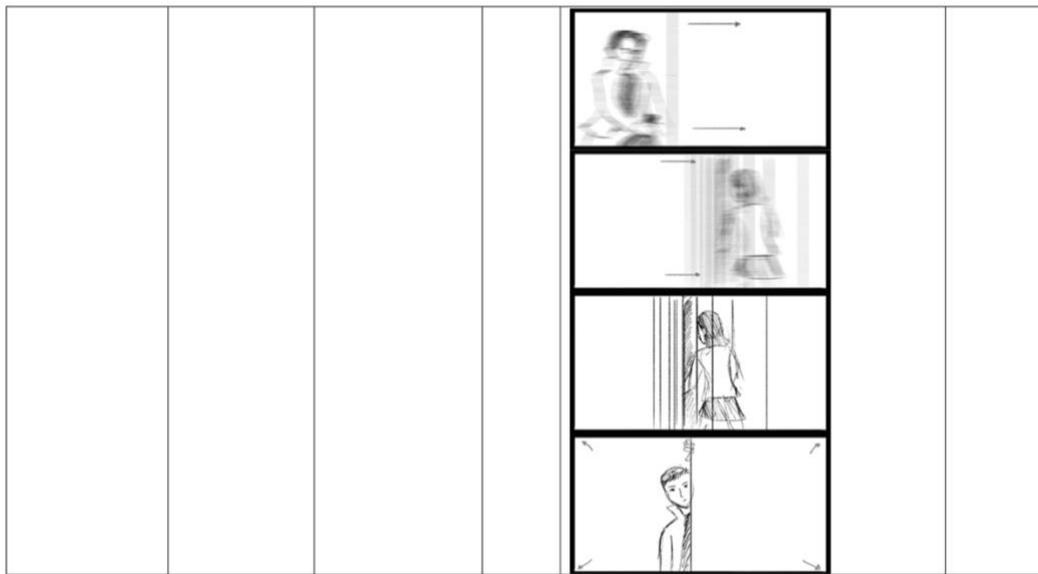
Día 3 de rodaje

| ESCENA | PLANO/ANGULO | ACCIÓN | SONIDO | STORYBOARDS | DURACIÓN |
|--------|----------------------|--|--------|--|----------|
| ESC. 4 | Plano General | Andre está viendo tv | |  | |
| ESC. 4 | Plano medio | Mira la caja del somniax y se acerca a el producto, observa la caja, la abre y saca la maquina. <i>ASISTENTE VIRTUAL SOMNIAX</i> <i>Bienvenido a Somniax, Tu programador de sueños, donde convertimos tus deseos en realidad</i> | |   | |
| ESC. 4 | Primer plano lateral | ANDRÉ Quiero soñar con alguien y en un lugar en específico. | |  | |
| ESC. 4 | | ASISTENTE VIRTUAL SOMNIAX <i>Requerimiento aceptado. Visualiza con quien y donde quieres estar. Cuando estes listo para iniciar tu experiencia solo exclama el comando "dormir"</i> | |  | |
| | | <i>mientras duermes. ¿Deseas vincular tu correo para iniciar sesión?</i> | | | |
| ESC. 4 | Plano detalle | A André le causa gracia que esa maquina aún requiera de un correo electrónico. <i>ANDRÉ Vincular. ¿No hay escaner ocular?</i> | |  | |
| ESC. 4 | Plano medio lateral | ASISTENTE VIRTUAL SOMNIAX Sincronización terminada.Quieres desplegar el menú para ver los sueños más populares, deseas un sueño aleatorio o tienes uno en específico? | |  | |

| | | | | | |
|------------------------------|--|---|--|---|--|
| ESC. 4 | | ANDRÉ Dormir. | |  | |
| 6 (INT. DEPARTAMENTO ANDRÉ) | | André se levanta feliz y se siente mareado al caminar pero se estabiliza de inmediato. Se viste y sale de su departamento. Desde su puerta observa el departamento de Ivy con una sonrisa. OBSERVACIONE S: Cambio de ropa #2 | |   | |
| 8 (INT. DEPARTAMENTO ANDRÉ) | | André se pone el somniax y se duerme. | |  | |
| 10 (INT. DEPARTAMENTO ANDRÉ) | | André se levanta mareado intentando no perder el equilibrio pero se cae. | |   | |
| 11 INT BAÑO(Mundo real) | | André viendose al espejo, tiene ojeras, dolor de cabeza. Se ve enfermo | |  | |
| 15. INT DEPARTAMENT O ANDRÉ | | André se levanta, se arregla y va al departamento de Ivy. | |  | |

Día 4 de rodaje

| ESCENA | PLANO/ANGULO | ACCIÓN | SONIDO | STORYBOARDS | DURACIÓN |
|---------------------|--|---|--------|--|----------|
| ESC2 Secuencia 1 | Plano Medio Lateral con seguimiento hasta que entra André a su departamento. | André está por entrar a su departamento y ve a Ivy, su vecina, saliendo del suyo. La observa sin que ella se dé cuenta y continúa su camino. <i>"A pesar de esto, a veces me siento afortunado porque en medio de este entorno hostil donde todos se pisotean mutuamente, logré no ser completamente aplastado."</i> | |  | |
| | | | |  | |
| ESC3 Secuencia 1 | <ul style="list-style-type: none"> · Plano general · Plano medio con paneo hacia la derecha. · Plano medio frontal de André apoyado en la pared · Paneo de André caminando hasta donde Ivy | André sale a sacar la basura y se da cuenta que Ivy está entrando a su casa. Se empieza a acercar a la puerta de su departamento. | |  | |



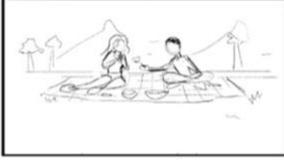
| | | | | | |
|-----------------------|--|---|--|--|--|
| | | | |  | |
| ESC. 3 Secuencia 3 | <ul style="list-style-type: none"> ·Plano Medio 3/4 ·Plano lateral ·Plano over the shoulder | <p>Andre conversando con Ivy en la puerta de su departamento</p> <p>IVY ¡Hola André!</p> <p>ANDRÉ Hola... ¿Sabes mi nombre?</p> <p>IVY Creo que todos en el edificio lo saben por la gente que a veces viene a gritarlo en tu puerta. Pero... ¿Te puedo ayudar en algo?</p> <p>ANDRÉ Sí, vengo molestarte por un vaso con</p> | |   | |
| | | <p>agua, se me acabo y me muero de sed.</p> <p>IVY Claro no hay problema. Ya te lo traigo.</p> <p>Ivy entra y le habla desde adentro del departamento (En la cocina):</p> | |   | |
| ESC. 3 Secuencia 4 | <ul style="list-style-type: none"> ·Plano Posterior medio ·Primer plano de André | <p>Andre escucha a ivy desde afuera del departamento</p> <p>IVY (CONT'D) Acabo de hacer</p> | | | |

| | | | | |
|-----------------------|--|--|--|--|
| | | <p>galletas, quieres una?</p> <p>ANDRÉ Si claro.</p> <p>IVY Entra y agarra una están sobre la mesa.</p> |  | |
| ESC. 3 Secuencia 5 | <ul style="list-style-type: none"> · Primer Plano · Plano general de André de espaldas y camina hacia la izquierda. | <p>André esta por entrar al departamento.</p> <p>(Se acaba la escena que ocurría en la mente de André)</p> <p>André aún está afuera del departamento de su vecina y la puerta sigue cerrada. André</p> |  | |
| | | <p>se va a su departamento.</p> |  | |
| ESC 6 Secuencia 1 | <ul style="list-style-type: none"> · Plano similar al primero donde se cruza en las escaleras con Ivy. · Plano de puerta de Ivy · Plano general de André yéndose del edificio. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> · André debe usar camiseta militar y pantalón café · Agregar plano de André saliendo de su casa | <p>ANDRÉ Fue un placer por fin haberte conocido Ivy. André se pone las gafas y baja las escaleras</p> |  | |

| | | | | | |
|-----------------------|---|--|--|--|--|
| | | | | | |
| ESC 8 Secuencia 1 | Plano general de André subiendo escaleras con outfit militar. Plano similar al primero. | André subiendo las escaleras hasta llegar a su casa | | | |
| | Plano lateral de André entrando a su departamento. | | | | |
| Esc 16 Secuencia 1 | Paneo lateral con André caminando tambaleandose | Toca su puerta y ella abre. Está confundida, le habla de forma desconfiada y cortante. | | | |
| Esc 16 Secuencia 2 | Plano medio trasero de André tocando la puerta de Ivy | ANDRÉ Hola Ivy! Me llamo André, soy tu vecino de abajo. Es un gusto conocerte. | | | |
| Esc 16 Secuencia 3 | Over the shoulder de André | IVY ¿Necesitas algo? | | | |
| Esc 16 Secuencia 3 | POV de ivy | ANDRÉ Si! necesito decirte algo. André toma un respiero antes de hablar. | | | |
| Esc 16 Secuencia 3 | | ANDRÉ Es complicado, espero que pienses | | | |

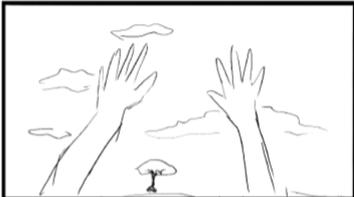
| | | | | | |
|-----------------------|--|---|--|--|--|
| Esc 16 Secuencia 3 | | IVY Mi nombre es Ivy Martrus, hay un sujeto acosandome afuera de mi departamento... Sí, podría estar armado... | | | |
| Esc 16 Secuencia 4 | | André retrocede. Ivy le cierra la puerta en la cara. | |  | |
| Esc 16 Secuencia 4 | | André se queda parado deprimido mirando la puerta de Ivy ANDRÉ (V.O) | |  | |
| Esc 16 Secuencia 5 | Plano lateral Paneo de Adré caminando de regreso a su departamento. | André se va caminando por las escaleras y regresa a su departamento. | | | |

Día 5 de rodaje

| ESCENA | PLANO/ANGULO | ACCIÓN | SONIDO | STORYBOARDS | DURACIÓN |
|---|--------------|---|--------|--|----------|
| 9 EXT. DÍA JARDÍN CON CESPED (Mundo de los sueños) | | André e Ivy están en un picnic. | |  | |
| 9 EXT. DÍA JARDÍN CON CESPED (Mundo de los sueños) | | IVY La sangría que preparaste está deliciosa, cariño. | |  | |
| 9 EXT. DÍA JARDÍN CON CESPED (Mundo de los sueños) | | ANDRÉ Y el pastel que preparaste estuvo espectacular. | |  | |
| 9 EXT. DÍA JARDÍN CON CESPED (Mundo de los sueños) | | IVY Ay, no digas eso solo para halagarme. | |  | |
| 9 EXT. DÍA JARDÍN CON CESPED (Mundo de los sueños) | | André saca una flor y se la entrega a Ivy. ANDRÉ Nunca te mentaría. | |  | |
| 9 EXT. DÍA JARDÍN CON CESPED (Mundo de los sueños) | | ANDRÉ (CONT'D) ¿Ya te había dicho que te amo? | |  | |

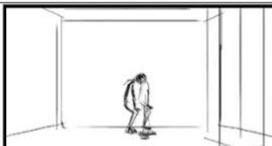
| | | | | | | |
|---|--|---|--|--|--|--|
| 9 EXT. DÍA JARDÍN CON CESPED (Mundo de los sueños) | | IVY En realidad tu no puedes amarme... | |  | | |
| 9 EXT. DÍA JARDÍN CON CESPED (Mundo de los sueños) | | Se borra la expresión de felicidad del rostro de André. | |  | | |
| 9 EXT. DÍA JARDÍN CON CESPED (Mundo de los sueños) | | IVY (CONT'D) ...Más de lo que yo te amo a ti. | |  | | |
| 9 EXT. DÍA JARDÍN CON CESPED (Mundo de los sueños) | | Ambos sonrien y brindan. | |  | | |
| 10 EXT LAGO ESPOL | | | | | | |
| INT. EXT CESPED (Mundo de sueños) | | André e Ivy jugando jenga | |  | | |
| 12 EXT CANCHA (Mundo de sueños) | | André e Ivy jugando tennis | |  | | |
| EXT ARCO DE HOJAS | | Andre e ivy corriendo y bailando | |  | | |

Día 6 de rodaje

| ESCENA | PLANO/ANGULO | ACCIÓN | SONIDO | STORYBOARDS | DURACIÓN |
|---|--------------|---|--------|---|----------|
| 5 EXT. DÍA PLAYA (Mundo de sueños) | | <p>André aparece en la playa, mira todo con curiosidad, toca la arena y el agua, notando que si se sienten realistas. Camina hasta un muelle donde ve parada a Ivy, su vecina. Se acerca a ella y tiene un par de refrescos.</p> <p>IVY ¿Dónde estabas? Llevo un rato largo esperandote. Le extiende un</p> | |   | |
| | | <p>refresco y André lo toma.</p> <p>ANDRÉ Lo siento. Me hubiese gustado llegar antes.</p> <p>IVY Está bien, pero no lo vuelvas a hacer, estaba preocupada...</p> | |    | |

| | | | | | |
|---|--|--|--|--|--|
| | | <p>Ivy mira a André a los ojos pero gira su mirada hacia el horizonte</p> <p>IVY (CONT'D) Gracias por haberme traído aquí, me encanta.</p> | |  | |
| | | <p>ANDRÉ Es hermoso pero no se compara a tu</p> <p>belleza. Ivy y Andrés se abrazan mientras observan el mar.</p> | |  | |
| | | | |  | |
| <p>13 EXT DÍA PLAYA (Mundo de sueños)</p> | | <p>Ivy y André caminan y juegan a la orilla del lago con hojas.</p> | |  | |

Día 7 de rodaje

| ESCENA | PLANO/ANGULO | ACCIÓN | STORYBOARDS | DURACIÓN |
|---|--------------|--|---|----------|
| 1 EXT. NOCHE CIUDAD (Mundo real) | | <p>André está desplazándose por la ciudad, entregando drogas en callejones y lugares desolados. Se muestran tomas de partes icónicas del centro de Guayaquil.</p> <p>ANDRÉ (V.O.) Esta ciudad no ha cambiado mucho. El egoísmo sigue siendo el pilar que sostiene esta desequilibrada sociedad. Muchos de nosotros crecimos a merced del azar, vulnerables y abandonados. A pesar de esto, a veces me siento afortunado porque en medio de este entorno hostil donde todos se pisotean mutuamente, logré no ser completamente aplastado.</p> |   | |
| 7 EXT. NOCHE CALEJON (Mundo real) | | <p>André está parado entregándole paquetes de droga a sus clientes, tiene una expresión meditabunda.</p> <p>ANDRÉ (V.O.) Sabía que mi primera cita con Ivy no</p> | | |
| | | <p>fue real, pero mientras estaba en ese mundo de los sueños desaparecieron los demonios que me rodean a diario. Nunca habiaprobadado algo con semejante efecto, fue como entrar a un lugar seguro en mi interior que no conocía. Después de meditarlo, llegué a la conclusión de que por un corto periodo la vida me está dando la oportunidad de ser feliz, aunque de forma artificial, así que tenía que aprovecharlo.</p> |    | |
| 12 INT CALEJON (Mundo real) | | <p>André está parado esperando a un comprador, después de entregarle el paquete, André vomita.</p> |  | |

APÉNDICE D

Solicitudes de permisos en Parque Lago y ESPOL

Correo solicitando permiso para grabar en ESPOL

Solicitud para uso de instalaciones UA

Paul Andres Torres Silvers
Para: Rafael Eduardo Santi Leon
Mié 05/07/2023 8:44

Estimado/a,

Mi nombre es Paul Torres y soy estudiante de la materia integradora en ESPOL. Me dirijo a usted amablemente para solicitar autorización para llevar a cabo grabaciones en las instalaciones de la UA, como parte de nuestro proyecto de cortometraje de tesis.

En particular, nos gustaría grabar en un pasillo del edificio El Correo y en la biblioteca de la UA. Adjunto a esta carta, encontrará los detalles de los miembros que formamos parte de este proyecto:

Estudiantes de la materia integradora:

Victor Jorge Jordán Villón (Nº de Matrícula: 201713369)
Paul Andrés Torres Silvers (Nº de Matrícula: 201610466)

Miembros del equipo de apoyo:
Carlos Javier Rivera Tapia (Nº de Matrícula: 201713773)

Actores:
María Andrea López Sánchez (Nº de Cédula: 0923053565)
Diego Emilio Torres Orrala (Nº de Cédula: 0953321403)

Nos gustaría programar la sesión de grabación para el viernes 14 de julio, desde las 9:00 a.m. hasta las 12:00 p.m. en el edificio El Correo, y desde las 2:00 p.m. hasta las 4:00 p.m. en la biblioteca de la UA.

Nos comprometemos a seguir todas las normas y regulaciones establecidas por la universidad, así como a cuidar y preservar el entorno durante el proceso de grabación. Si existiera algún requisito adicional, por favor háganoslo saber. Quedo atento/a a cualquier novedad o instrucción que debamos seguir.

Aprovecho la oportunidad para expresar mi más sincero agradecimiento por su atención y apoyo.

Saludos cordiales,

Paul Torres

Responder Reenviar

Rafael Eduardo Santi Leon
Por favor hacer una carta solicitando los espacios con horarios y lo que van hacer Ya la entregaré yo a la persona indicada Obtener Outlook para iOS
Mar 04/07/2023 18:04

Ver 2 mensajes más

Solicitud para grabar en campus Espol

Ricardo Christian Moncayo Moncada
ok se autoriza síng. Ricardo Moncayo M. Gerente Administrativo
Mié 05/07/2023 11:41

Sub Decanato FADCOM
Estimado Ing. Ricardo: De acuerdo a la petición que realiza el estudiante Paul Andrés Torres Silvers, con su grupo de trabajo para llevar a cabo grabaciones dentro del ...
Mié 05/07/2023 9:42

Marcos Mauricio Balladares Ramos
Estimada Pamela buenos día, para conocimiento de las autoridades. Saludos Mauricio Balladares Obtener Outlook para Android
Mié 05/07/2023 8:56

Paul Andres Torres Silvers
Para: Carlos Eduardo González Lema; Ronald Villafuerte; Decanato FADCOM; Marcos Mauricio Balladares Ramos; Victor Hugo Estrada Jara
Mié 05/07/2023 8:53

Buenos días con todos, por favor indiquenme si será posible que nos confirmen la autorización para presentarla en garita para poder entrar a grabar este fin de semana a la universidad. Quedo atento a cualquier novedad, muchas gracias.

Paul Andres Torres Silvers
Listo muchas gracias. No usaríamos equipos de FADCOM, llevaríamos nuestros propios equipos. ¿Nos podrían ayudar con la notificación a quien corresponda para qu...
Mar 04/07/2023 9:52

Carlos Eduardo González Lema
Buenos Días, De mi parte la actividad queda aprobada siempre y cuando los alumnos cuenten con la planificación y la debida autorización de uso de equipos de FADC...
Lun 03/07/2023 8:41

Paul Andres Torres Silvers
Saludos MSc Carlos, le escribo para solicitarle un permiso de grabación los días sábado 8 y domingo 9 de Julio en el campus de la Espol. Necesitamos grabar escenas ...
Lun 03/07/2023 7:01

Correo solicitando permiso para grabar en Parque Lago

Outlook

Inicio Vista Ayuda

Correo nuevo

El explorador admite Outlook en la Web como controlador de correo elec... Probar ahora Volver a preguntar más tarde No volver a mostrar

Elementos enviados

Maitte Dayana Larcos Pizanan (Sin asunto) Mié 06/09
Obtener Outlook para iOS
CamScanner 06...

Eduardo Francois Villon Zuniga > Xerox Scan Lun 04/09
Obtener Outlook para iOS
Xerox Scan_040...

Julio

Sub Decanato FADCOM; Ricardo Chr...
Permiso para grabar en ... 21/07/2023
Buenos días, Mi nombre es Victor Jo...

Victor Jorge Jordan Villon
Para: Fernando.villamar@ambiente.gob.ec <fernando.villamar@ambiente.gob.ec> Jue 20/07/2023 13:34

Buenas tardes Biólogo Villamar.
Le saluda Victor Jordán, estudiante de la ESPOL, actualmente cursando la materia de integradora, en la carrera de Producción para medios de comunicación.
Quisiera solicitarle un permiso para grabar tomas para mi cortometraje de tesis. Las tomas que grabaríamos serían de una conversación entre un chico y una chica en el área de picnic con el paisaje de fondo. Quisiera grabar el viernes de 21 de Julio. Llegaríamos a las 9h00 y nos retiraríamos a las 14h00 máximo. Solo haríamos uso de una cámara, un micrófono y un reboteador de luz.
Nuestro equipo se conforma de 5 personas, le detalló los nombres y números de cédula a continuación:

- Victor Jorge Jordán Villón / C.I.: 0951787704
- Paul Andres Torres Silvers / C.I.: 0932134182
- Carlos Javier Rivera Tapia / C.I.: 0950702878
- María Andrea López Sánchez / C.I.: 0923053565
- Diego Emilio Torres Orrala / C.I.: 0953321403

Muchas gracias por su tiempo, quedo atento a contestación.

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Outlook

Inicio Vista Ayuda

Correo nuevo

El explorador admite Outlook en la Web como controlador de correo elec... Probar ahora Volver a preguntar más tarde No volver a mostrar

Elementos enviados

Maitte Dayana Larcos Pizanan (Sin asunto) Mié 06/09
Obtener Outlook para iOS
CamScanner 06...

Eduardo Francois Villon Zuniga > Xerox Scan Lun 04/09
Obtener Outlook para iOS
Xerox Scan_040...

Julio

Sub Decanato FADCOM; Ricardo Chr...
Permiso para grabar en ... 21/07/2023
Buenos días, Mi nombre es Victor Jo...

Solicitud de permiso para grabar en parque lago

Fernando Ramón Villamar Limones <fernando.villamar@ambiente.gob.ec>
Para: Victor Jorge Jordan Villon Jue 20/07/2023 19:31

Buenas noches, dando lectura a su solicitud, doy paso para que realice su actividad dentro del área protegida.

De: "Victor Jorge Jordan Villon" <vjordan@espol.edu.ec>
Para: "Fernando Ramón Villamar Limones" <Fernando.villamar@ambiente.gob.ec>
Enviados: Jueves, 20 de Julio 2023 15:34:51
Asunto: Solicitud de permiso para grabar en parque lago

Buenas tardes Biólogo Villamar.
Le saluda Victor Jordán, estudiante de la ESPOL, actualmente cursando la materia de integradora, en la carrera de Producción para medios de comunicación.
Quisiera solicitarle un permiso para grabar tomas para mi cortometraje de tesis. Las tomas que grabaríamos serían de una conversación entre un chico y una chica en el área de picnic con el paisaje de fondo. Quisiera grabar el viernes de 21 de Julio. Llegaríamos a las 9h00 y nos retiraríamos a las 14h00 máximo. Solo haríamos uso de una cámara, un micrófono y un reboteador de luz.
Nuestro equipo se conforma de 5 personas, le detalló los nombres y números de cédula a continuación: