



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

**CARRERA DE LICENCIATURA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN
ARTES AUDIOVISUALES**

TEMA:

**Producción de un cortometraje de género ficción futurista,
aplicando efectos visuales titulado: El encuentro**

AUTOR:

Villacreses Pico Milena Natalia

**Componente práctico del examen complejo previo a la obtención del
título de Licenciatura en Producción y Dirección en Artes
Audiovisuales.**

TUTOR:

Lcda. Romero Morán Diana Edith, Mtr.

Guayaquil, Ecuador

5 de marzo de 2020



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN
ARTES AUDIOVISUALES

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación **componente práctico del examen complejo** fue realizado en su totalidad por **Villacreses Pico Milena Natalia** como requerimiento para la obtención del título de **Licenciada en Producción y Dirección en artes Audiovisuales**.

TUTOR (A)

f. _____
Diana Romero Morán, Mgs

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____
Lcda. María Emilia, García Velásquez, Mgs.

Guayaquil, a los cinco días del mes de marzo del año 2020



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN
ARTES AUDIOVISUALES

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Villacreses Pico Milena Natalia**

DECLARO QUE:

El **componente práctico del examen complejo, Producción de un cortometraje de género ficción futurista, aplicando efectos visuales titulado: El encuentro**, previo a la obtención del título de **Licenciada en Producción y Dirección en artes Audiovisuales**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

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

Guayaquil, a los cinco días del mes de marzo del año 2020

EL AUTOR

f. _____
Villacreses Pico Milena Natalia



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN
ARTES AUDIOVISUALES

AUTORIZACIÓN

Yo, **Villacreses Pico Milena Natalia**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Producción de un cortometraje de género ficción futurista, aplicando efectos visuales titulado: El encuentro**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los cinco días del mes de marzo del año 2020

AUTORA:

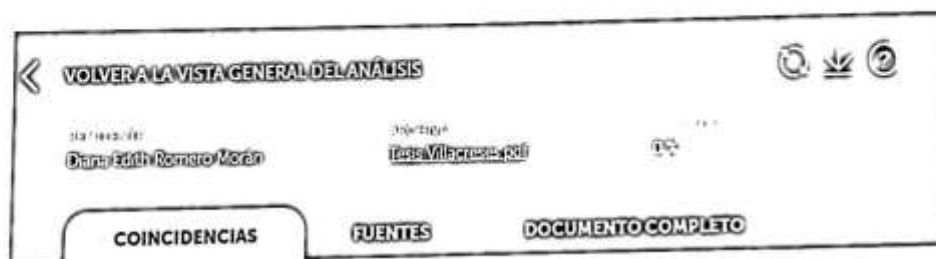
f. _____
Villacreses Pico Milena Natalia

Guayaquil, 19/02/2020

Lcda. María Emilia García, Mgs.
Director de Carrera de
Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Audiovisuales

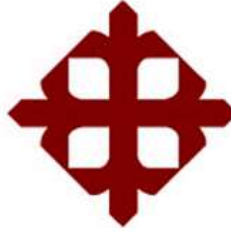
Presente

Sírvase encontrar en la presente el *print* correspondiente al informe del software URKUND, correspondiente tema de Trabajo de titulación «Producción de cortometraje "El Encuentro"», una vez que el mismo ha sido analizado y se ha procedido en conjunto con su autor, la estudiante: Milena Villacreses Pico a realizar la retroalimentación y correcciones respectivas de manejo de citas y referencias en el mencionado documento. Cuyo resultado ha obtenido el siguiente porcentaje: 0%.



Atentamente,


Lcda. Diana Romero Morán, Mtr.
Docente tutor



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN
ARTES AUDIOVISUALES**

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

Lcda. María Emilia, García Velásquez, Mgs.

f. _____

DECANO O DIRECTOR DE CARRERA

f. _____

COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA

f. _____

OPONENTE

ÍNDICE

RESUMEN	X
INTRODUCCIÓN	2
Capítulo 1	4
1.1 Sinopsis	4
1.2 Declaración del cineasta.....	5
1.3 Estado del arte.....	8
1.4 Guion Técnico	17
Capítulo 2	26
2.1 Estilo de producción	26
2.2 Cronograma	29
2.3 Equipo de Rodaje	30
2.4 Casting	31
2.5 Lista de locaciones	32
2.6 Contratos y permisos de filmación	33
2.7 Lista de equipos	34
Capítulo 3	36
3.1 Presupuesto	36
3.2 Material Promocional	37
3.2.1 Afiche	37
3.2.2 Tráiler.....	38
Capítulo 4	39

4.1 Bitácora de la realización del proyecto	39
4.1.1 Pre –Producción	39
4.1.2 Producción	40
Conclusiones y Recomendaciones	44
Anexo A: Lista de Créditos.....	45
Anexo B: Plan de Rodaje	47
Anexo C: Reporte de Gastos	48
Anexo D: Permiso de locaciones	50
Anexos E: Licencia de música.....	51
Anexo F: Guion Literario	55
Referencias	59

Lista de Tablas

Tabla 1 - <i>Guion técnico</i>	23
Tabla 2 - <i>Tabla de personal de rodaje</i>	30
Tabla 3 - <i>Tabla del elenco en pantalla</i>	31
Tabla 4 - <i>Tabla de equipos utilizados en el rodaje</i>	35
Tabla 5 - <i>Tabla de presupuesto</i>	36
Tabla 6 - <i>Desglose de presupuesto</i>	49

Lista de Figuras

Ilustración 1 <i>referencia tomada de la Universidad de medios Audiovisuales-Black Mirror (2018)</i>	13
Ilustración 2 - boceto de vestuario de los personajes	14
Ilustración 3 <i>Captura de pantalla del video Blanco de J Balvin (2019)</i>	15
Ilustración 4 <i>Captura de pantalla “Striking Vipers” Episodio 1 Temp 5 – Black Mirror (2019)</i>	24
Ilustración 5 <i>captura de pantalla “Equals” de Drake Doremus (2016)</i>	25
Ilustración 6 <i>Creación propia – Cronograma de rodaje</i>	29
Ilustración 7 - <i>Locación de exteriores - Club Lacosta Country Club</i>	32
Ilustración 8 - <i>Locación de interiores - Nativo Studio</i>	32
Ilustración 9 <i>captura de pantalla - tráiler</i>	38
Ilustración 10 - <i>Foto de rodaje</i>	40
Ilustración 11 <i>Fotos de rodaje</i>	41
Ilustración 12 <i>fotos del rodaje</i>	42
Ilustración 13 <i>Creación propia - Plan de Rodaje</i>	47
Ilustración 14 <i>captura de pantalla- Licencia de música</i>	52
Ilustración 15 <i>captura de pantalla - audio extraído</i>	52
Ilustración 16 <i>captura de pantalla - canal de Youtube</i>	53
Ilustración 17 <i>captura de pantalla - página web</i>	53

RESUMEN

El presente proyecto audiovisual se lleva a cabo a través de la realización de un cortometraje de género ciencia ficción, inspirado en hitos tecnológicos que han marcado una nueva era de medios digitales. A lo largo de la historia, los seres humanos nos hemos visto inmersos en una revolución tecnológica que está formando parte del día a día; es por eso que la idea del corto nos muestra la historia de dos jóvenes que no pueden expresar sus sentimientos sin el uso de un dispositivo que los lleva a una realidad alterna. Esto abre un gran debate y pone en cuestionamiento el buen o mal uso de la tecnología y si la introducción de la misma ha influido en el comportamiento del hombre y su entorno. A partir de la premisa, la idea que expone el cortometraje muestra la realidad que estamos atravesando con la tecnología.

Palabras claves: Tecnología, sociedad, evolución, hitos tecnológicos.

INTRODUCCIÓN

A lo largo de la existencia evolutiva de la tecnología, las innovaciones tecnológicas han creado un fenómeno en el que la sociedad parece solo existir si está conectado. El hombre se ha visto en la necesidad de crear nuevas estructuras y medios sociales que han sido utilizados para innovar nuevos ambientes de la comunicación con el fin de optimizar y agilizar las actividades que se realizan en el día a día. En la actualidad, la comunicación se ha vuelto más versátil a cualquier momento, provocando que la manera de relacionarse se vea interferida por espacios virtuales. Debido a una nueva concepción de la realidad, nos lleva a vivir una vida de ficción a través de imágenes y videos que supera la realidad en cuanto las necesidades mediatizadas.

En la literatura de ficción ya se experimentó la incursión en el mundo futurista de la tecnología a modo de ficción, donde las relaciones interpersonales se transformaban. De alguna manera, el alejarse del mundo natural por un entorno artificial hace que construya sus relaciones y su mundo influida por ese entorno. Asimov, a principios del siglo pasado ya pronosticó los cambios y las necesidades de adaptación a un mundo futuro.

Es el cambio continuo, inevitable, el factor dominante en la sociedad actual. Ya no puede tomarse ninguna decisión razonable sin tener en cuenta no sólo el mundo tal como es, sino como ha de ser; y naturalmente esto significa que debe tenerse una percepción precisa del mundo tal como ha de ser. Esto a su vez significa que nuestros estadistas, nuestros hombres de negocios, nuestro hombre común, tienen que adoptar una manera de pensar propia de la ciencia ficción, les guste o no y, más aún, lo sepan o no. Sólo así pueden ser resueltos los problemas mortales de la actualidad (1922, p. 6)

Podemos decir que la humanidad vive en un auge tecnológico, no solo porque está envuelta en una esfera tecnológica las veinticuatro horas del día, sino porque de a poco comienza a generar una introspección en la mente humana, que de cierto modo influye en direccionar la voluntad y las acciones del ser humano.

A partir de la premisa de la influencia tecnológica en la vida de los seres humanos, por medio de la creación de un producto audiovisual de género de ciencia ficción, el proyecto busca abordar una problemática sociológica - futurista mediante la recreación de una realidad ficticia que resalte las relaciones entre las personas en entornos reales y virtuales, permitiéndonos mostrar una de las múltiples perspectivas de la comunicación y como es mediada por la tecnología en diferentes esferas de la vida de un individuo.

Capítulo 1

1.1 Sinopsis

Este cortometraje de ciencia ficción trata sobre un romance frustrado donde la tecnología futurista juega un rol importante. Martin (23) se siente atraído por Mia (24), pero ambos tienen dificultades para demostrar sus emociones. Martin recurre al uso de un lente cibernético para crear una realidad alterna, donde Mia también aparece, y manifiestan sus sentimientos.

El cortometraje inicia con Martin sentado en una banca mirando fijamente a una pareja de novios muy cariñosos a la distancia, Martin se queda pensando y deseando poder crear un mundo virtual junto a Mia. De repente; mientras Martin está imaginándose situaciones, se da cuenta que Mía, está sentada junto a él. Martin se siente incómodo, la mira de reojo, sin palabras. Ella siente lo mismo y ambos se ven envueltos en un ambiente de incomodidad debido a que no pueden expresar sus sentimientos en la vida real.

Martín, al darse cuenta de la situación, decide ponerse los *lens tech* (lentes cibernéticos) para entrar en una realidad alterna. Mia al ver que Martin poniéndose el lente, también opta por participar en el escenario que él crea. Martin y Mia están frente a frente dentro de un espacio totalmente blanco, gélido, pero perfecto. Inmediatamente Martin comienza a expresar sus sentimientos por ella, y a su vez, descubre que Mía siente lo mismo, pero no comparte las tradiciones y creencias de Martin.

Esta realidad alterna es un espacio virtual que les permite desenvolverse y expresar emociones con el pensamiento. Sin embargo, la situación perturba a Mía, al punto de cuestionar esta forma artificial de relacionarse. Martín, al verla angustiada, le propone intentar expresarse de la misma manera que pudieron hacerlo dentro del mundo ficticio alterno. Al regresar a la realidad,

ambos sufren las mismas dificultades y la incomodidad persiste entre ellos, no pueden expresarse. Deciden continuar su relación a través de sus lentes.

1.2 Declaración del cineasta

La propuesta del proyecto tiene como objetivo principal exponer una realidad que la sociedad está viviendo que, sin embargo, no es percibida, ni hay conciencia de su alcance. Este corto muestra cómo la introducción de la tecnología en la vida diaria pone en riesgo la comunicación. Estas nuevas tecnologías son creadas con el fin de favorecer la comunicación social, pero su uso excesivo hace que se rompan las formas naturales de relacionarse, provocando el trato entre las personas por medio de un dispositivo electrónico en lugar del contacto físico, siendo el ejemplo más notorio el chat.

La propuesta al estar inspirada en las innumerables posibilidades que abren los avances tecnológicos, muestra la combinación de una trama romántica problematizada en una ficción futurista. Principalmente, la ambientación futurista del producto audiovisual se enriquece por la aplicación de efectos visuales como el uso de hologramas, la colorización de tonos fríos y el blanco que se asocia con la nitidez, la pureza, libertad, y el flujo natural de las emociones y pensamientos. Sin embargo, la presencia continua desmesurada del blanco puede hacer sentir soledad, frialdad y poca emotividad en las relaciones entre las personas.

En consecuencia, la narrativa se centra en una problemática donde la tecnología convierte la comunicación humana en una comunicación mecanicista. El incentivo del cortometraje parte de que se debe aprovechar los avances tecnológicos en beneficio de que la comunicación fluya de la manera correcta dentro del entorno o proyectos y genere el impacto deseado mas no, como una barrera para forjar empatía con los demás. El ser humano es capaz de construir buenas relaciones sociales, apoyándose de las

habilidades de comunicación y la tecnología, no dejándola a un lado. Fusionando estos factores, se pueden lograr magnificas cosas.

El film es creado bajo la tendencia del género *sci – fi*, conocido como ciencia ficción. “La ciencia ficción parece deber su atractivo al hecho de que se presta a las capacidades más imaginativas del medio cinematográfico: a su habilidad, mediante lo que se conoce generalmente la expresión “efectos especiales”, a darle forma y existencia a la imaginación” (Telotte, 2002). Una de sus características es que muestra interesadamente el discurso científico como excusa para interrogar la realidad, el tiempo y la vida de la humanidad, es por eso que el cortometraje ilustra la imaginación en una realidad alterna creada por el personaje de manera que profundiza en el estilo futurista. Desde el punto de vista visual, el corto hace énfasis en el perfeccionismo de imagen, mostrando pulcritud en su puesta en escena y vestimenta, priorizando el blanco que, conecta el futurismo con el minimalismo estético para crear ambientes que respondan a formas simples, puras y frías.

A lo largo de la existencia del cine, el género *sci – fi* nos ha brindado un sin número de sentimientos y emociones creadas por grandes directores; desde su origen, ha servido además para enseñar y mostrar dramas profundos, avances tecnológicos, etc. El presente proyecto se sumerge en las disciplinas de las corrientes filosóficas y su aplicación innovadora para abordar su mensaje, con respecto al amor como temática del cortometraje, es guiada por el movimiento del romanticismo clásico; una de sus características principales es el manejo de los sentimientos, refiriéndose a una pasión más genuina como el amor. Suele estar estrechamente unida a la muerte, muestra la frustración por un óbice que, en ocasiones suelen ser obstáculos tradicionales como la familia, los prejuicios, o la misma incapacidad personal de los personajes. Un ejemplo muy claro es *Romeo y Julieta* (Luhmann, 1996), un romance prohibido entre dos jovenes provenientes de familias rivales en Verona, en la Italia renaciente. Es comun que películas de este género no desarrollen el drama sino la frustración que motiva al personaje a alcanzar su meta.

Otra de las principales filosofías como referente a la realización del short film es la influencia del movimiento futurista, este movimiento de la corriente vanguardista se enfoca en acabar con todo lo relacionado a lo tradicional sobre todo en lo artístico, resaltar la originalidad y apreciar a la tecnología son una de sus características principales. Los films futuristas y de ficción nos muestran descubrimientos científicos, conocimientos de la naturaleza, entre otras posibles alucinaciones. Películas como Lucy (Besson, Lucy , 2014), Transcendence (Pfister, 2014) toman dispositivos electrónicos que inciden en la mente humana, que de alguna manera deducen el futuro de la humanidad.

La concepción del proyecto nace a partir de la imaginación que brinda el género sci -fi, enfocada en despertar y desafiar los intereses de la ciencia para ubicar a la humanidad en un lugar del universo infinito. La intención del cortometraje es despertar una noción de la posibilidad de lo que el ser humano podría llegar a ser y contrastar culturas. El corto es un reflejo de lo como las relaciones están siendo mediatizadas por la tecnología.

1.3 Estado del arte

A lo largo del tiempo la ciencia ficción ha seguido paso a paso el progreso de la humanidad, sin embargo, mientras se crea un acercamiento, parece que de modo inmediato se encuentra frente a una especie de paradoja lógica problemática presente en la forma combinatoria de su nombre, es decir, el de la ciencia y el de la ficción. Este género que parece manifiesto, tiende a escabullirse, a escapar de su propia evidencia o facticidad (Telotte, 2002).

Aventurándonos a los tiempos remotos, los primeros indicios de la ciencia ficción en la literatura empezaban a manifestarse en el siglo XVII, se comenzaban a leer historias que sobrevolaban con la eclosión imaginativa sobre aventura, pero no revelaban tanta ciencia de verdad sino hasta el siglo XIX con la publicación de Frankenstein, (Mary W. Shelley, 1818) (Ben Southwell, 2014) antes de la invención de la televisión, del cine y el cómic. Con el paso del tiempo, importantes escritores comienzan a incursionar en el género como Edgar Allen Poe, Julio Verne, Jack London, Aldous Huxley, H. G Wells, entre otros.

A raíz de la evolución de la ciencia ficción en la literatura, nace el cine gracias al cinematógrafo inventado por los hermanos Lumière en 1895. (Sadoul, 1983):

Después de diversas demostraciones públicas, a partir de marzo de 1895, Lumière hizo fabricar su cinematógrafo – que era a la vez cámara, proyector, e impresora - por los talleres que dirigía Carpentier, y realizó así un aparato muy superior a todos sus competidores. Su perfección técnica y la novedad sensacional de los asuntos de sus films aseguraron su triunfo universal. (pág. 9)

La historia del cine comienza a desarrollarse a inicios del siglo XX con el lanzamiento del “viaje a la luna” de Georges (Méliès, 1902) una película basada en dos novelas: “Los primeros hombres en la luna” de H.G Wells (Wells, 1901) y “De la tierra a la luna” de Julio Verne (Verne, 1865), con una duración de 14 minutos, patentizando el cine mudo en blanco y negro; es una obra que queda figurada como una de las creaciones cinematográficas más importantes en la historia del cine en el género de ciencia ficción. (Simone, 2012):

Este director se valió de su habilidad para hacer trucos, situación que ponía al espectador ante el asombro y la perplejidad, logros muy interesantes para un arte que recién se estaba abriendo camino y que todavía no tenía la voz ni la ingeniería que varias décadas después deslumbraron a espectadores de los más diversos. Méliès ayudó a introducir la idea de que el cine podía representar la fantasía, otros mundos más allá de la Tierra. (pág. 31)

Es así como el cine de ciencia ficción comienza abrir paso, empezando hacer adaptaciones de prestigiosas obras al nuevo arte como “Frankenstein” (Hall, 1931), “El hombre y el monstruo” (Mamouljan, 1931), entre otros; se profesa una nueva era, la era denominada “La edad dorada”, entre los años 1930 - 1950. Según en la monografía de José Roldán citado en (Lozano, 2012, pág 38) menciona que:

“Desde que Sansón y Dalila lo “comenzara todo” en 1949, la Antigüedad se reafirmó como género cinematográfico propio en la llamada Edad de Oro de Hollywood, plasmado en el acervo popular como. La nueva prosperidad estadounidense tuvo, entre otros muchísimos, un efecto masivo sobre la cultura del ocio con la extensión de la televisión y su entrada imparable en los hogares...”

El acucioso género Sci - fi se desarrolla con ímpetu y comienza a mostrar un amplio espectro temático, siguiendo, en cierta medida, los cánones dictados

por la literatura (Sánchez, 2007). Ante este apogeo audiovisual histórico, los grandes conglomerados empresariales buscan la manera de entrar a los magnánimos almacenes del cine porque sabían que ese sector cinematográfico tendría poder; un poder más impactante que nunca, por lo tanto, el cine decidió tomar riendas en el asunto reestructurando su organización y estrategia comerciales para atraer al público, sobre todo “jóvenes”; añadiendo de manera llamativa los aclamados “efectos especiales”.

Monstruos colosales, del más variopinto pelaje y filiación; odiseas espaciales a través del océano de la noche; viajes en el tiempo; superhéroes; invasiones alienígenas; holocaustos nucleares; la mente y sus (pseudo) poderes; terraformación de otros mundos; técnicas y gadgets del futuro (del teletransporte a la clonación de seres humanos) ... Es importante destacar que, a pesar de la conciencia temática, el lenguaje y las técnicas cinematográficas difieren sustancialmente de las empleadas de la ciencia ficción escrita, siendo esta mucho más rigurosa en el uso y aplicación de la ciencia. (Sánchez, 2007, pág 12)

Desde mediados de los años sesenta a un poco más de la mitad de los ochentas, un grupo privilegiado de cineastas revolucionan el cine, creando obras maestras que con el paso del tiempo se convierten en referentes del género. Obras como:

- El muelle (Marker, 1962), Fahrenheit 451 (Truffaut, 1966), Viaje alucinante (Fleischer, 1966), El planeta de los simios (Schaffner, 1968), 2011: una odisea en el espacio (Kubrick, 1968), La amenaza de Andrómeda (Wise, 1971), La naranja mecánica (Kubrick, 1971), Solaris (Tarkovski, 1972), Zardoz (Boorman, 1974), La guerra de las galaxias (Lucas, 1977), Encuentros en la tercera fase (Spielberg, 1977), Mad Max (Miller, 1979), Blade Runner (Scott, 1982), E.T. el extraterrestre (Spielberg, 1982), El exterminador (Cameron, 1984), Volver al futuro (Zemeckis, 1985).

El deseo vehemente se apoderaba de la época y con ciertos cambios que desviaban de su principal esencia, los directores desaprovechaban los recursos de la ciencia y tecnología para lanzar películas sobre invasiones en la tierra o alienígenas, hazañas heroicas de sus personajes principales, entre otras. Películas como Soldado universal (Emmerich, 1992), Parque Jurásico (Spielberg, 1993), ¡Marcianos al ataque! (Burton, 1996), Armagedón (Bay, 1998) dieron un giro enganchador al espectador. A finales de la década y a mediados del nuevo milenio, también se dieron magníficas excepciones que reavivaron el género; El quinto elemento (Besson, 1997), las sagas de "Matrix" (Wachowski, 1999), Niños del hombre (Cuarón, 2006), El origen (Nolan, 2010), Ex máquina (Garland, 2015), así han surgido grandes referentes del género hasta la actualidad.

Una de las características del género sci-fi, según Sobchack (2001) comenta:

“El escritor o cineasta de SF puede querer presentar pensamientos, ideas y conceptos intelectuales a su lector, pero su objetivo principal no es informar ni filosofar, sino crear una narrativa que dramáticamente, a través de su estilo y estructura, sus caracterizaciones, sus eventos, objetos y lugares: provoca que el lector piense, observe y saque sus propias conclusiones abstractas”. (pág. 25).

Otra de las características importantes que menciona Vivian acerca del cine ficción es que la narrativa está localizada en sus personajes, cosas, lugares y hasta eventos que no sean abstractos, en su acción y reacción; se expresa de manera directa o indirecta la ciencia ficción (Sobchack, 2001).

“Pero la buena ciencia ficción no tiene su autor o su héroe científico presente en detalle un documento sobre física nuclear en el medio del trabajo. Los hechos pueden presentarse abiertamente de vez en cuando, pero nunca a expensas de la narración”. (pág. 25)

El género de ciencia ficción desde su creación, ha valido para imaginar y encontrar respuestas a inquietudes por naturaleza que, aunque no sean del todo ciertas, generan una emoción y excitación sobre nuestra conciencia. Aunque hoy en día el cine de ciencia ficción ha entrado en una nueva era, superando sus predecesores acercándose a una ficción más creíble, donde se cuidan más el asesoramiento científico, las interpretaciones de sus protagonistas y hasta el guion. “Como apuntan algunos críticos y estudiosos, en su búsqueda del sentido de la maravilla, el cine de ciencia ficción nos prepara para el cambio, ese shock del futuro presente en un mundo más y más cámbiate, vertiginoso” (Sánchez, 2007, pag 11).

“Las películas de ciencia ficción han demostrado ser, sencillamente, uno los géneros populares más flexibles y, puede que, por esa misma razón, uno de los más útiles culturalmente hablando. Por consiguiente, debemos comenzar nuestras propias consideraciones sobre el género pensando en términos de un “supertexto” sobre las películas de ciencia ficción; es decir, lo que el crítico del género Jhon Cawelti describe como el grupo “de las más significativas características o parecidos familiares entre muchos textos concretos que, consecuentemente, pueden ser analizadas, evaluadas y relacionadas unas con otras gracias a sus conexiones con” esa “consolidación de muchos textos creada en diferentes momentos”. La que constituye el supertexto de la ciencia ficción no es, por lo tanto, una película o acontecimiento, ni siquiera la película ideal de ciencia ficción, sino más bien ese amplio corpus de películas y las características similares que razonablemente, o por regla general, relacionamos con el género. Además, ese supertexto siempre está expandiendo, ampliando el campo potencial para subsiguientes películas del género y haciendo que el trabajo de describir y analizar esta forma sea un proceso cada vez más complejo y desalentador y, precisamente por ese motivo, una experiencia instructiva y valiosa para la más amplia practica del pensar en los géneros”. (Sánchez, 2007, pag 19 - 20)

La esencia de la ciencia ficción desde sus inicios encaja con la producción de “El encuentro”, por sus características, profundiza en la calidad de sus efectos que sobre llevan la imaginación y permiten experimentar emociones y cuestionamientos de la manera de ver al mundo. Los elementos narrativos del género y conflictos de la historia llenan de interés y enriquecen al producto audiovisual.

Principalmente por su concepto, el cortometraje se constituye por colores verdes, azules, y blanco.



Ilustración 1 referencia tomada de la Universidad de medios Audiovisuales- *Black Mirror* (2018)

El enfoque artístico que se pretende generar con los colores detallados, es asociar la psicología del color con las situaciones, entorno y sentimientos de los personajes. En exteriores se manejará las tonalidades verdes, mostrando la primavera del escenario, el entorno ecológico en que se ubican los personajes y proyectar la irrealidad que genera el color. Las tonalidades azules también son manejadas como parte del vestuario de los personajes que denotan tranquilidad, cierto afecto, satisfacción relacionado a sus frustraciones que no son expresadas en ese momento. A diferencia de las tonalidades utilizadas exteriores, la tonalidad en interior se mantiene en blancas y grises las cuales expresan la paz, elegancia y limpieza para generar un escenario perfeccionista – futurista.

La transformación de la gama de colores en el vestuario resalta el cambio del entorno entre los dos escenarios opuestos, el real y el virtual. Mientras que, en el mundo real, los jóvenes lucen colores vivos como azules, amarillos y ropa casual. En el entorno cibernético se caracteriza por un vestuario deshumanizado que no muestra la morfología del cuerpo sino solo su forma lineal simétrica, además de ser un vestuario pulcro, angular y sencillo.

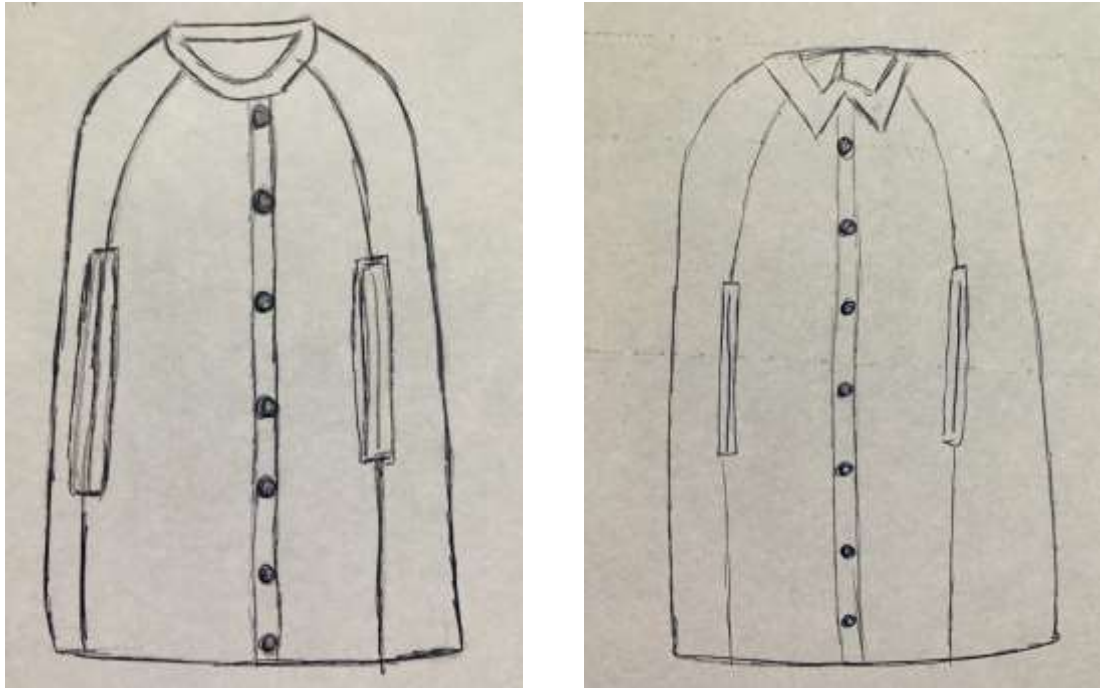


Ilustración 2 - boceto de vestuario de los personajes

Al igual que el uso del *atrezzo* cae sobre un lente de contacto, este objeto puede producir una alucinación y crear una realidad alterna en la mente creíble y cómoda. El lente conduce a los personajes a adaptarse a un ambiente imaginario y paradisiaco creado por la mente, que surge de los deseos más íntimos de los personajes. Pero, el conflicto se genera con este mismo elemento, cuando los personajes quieren continuar con su vida y no seguir atrapados y poseídos por su obsesión con la tecnología.

El cuidado en la composición de las escenas reposará en la percepción de la profundidad para generar realismo en la imagen y acercamiento en los personajes. Debido al reducido uso de elementos integrantes en las escenas, se pretende usar en la composición de tomas la teoría de la regla

de los tercios, poniendo asimétricamente los centros de atención y la escala tonal dentro la composición de la escena.

Para maximizar y avalorar la composición, se utilizarán lentes de gran angular de 85mm, la nitidez y luminosidad que brindan hacen que sean muy usados en el cine ya que abarcan un amplio campo de visión como vistas panorámicas, paisajes entre otros donde se pretende capturar gran porción de la imagen. Los lentes fijos son otra elección, utilizados para tomar retratos suelen ser objetivos parecidos al ojo humano, sus focales de 35mm a 55mm son ideales para generar el desenfoque para las escenas que se pretender conseguir, como ciertos primeros planos.

La propuesta general de iluminación de El encuentro es conseguir un contraste directo con la iluminación “realista” de manera natural en exteriores y rellenos artificiales en interiores. Se sacará provecho de la luz natural apoyado de una luz principal suave para conseguir la homogeneidad y estética creativa de la escena. El interior será ambientado con fuentes lumínicas frías para generar un aspecto de infinito con temperaturas de 5600k apoyado de filtros para llegar a la tonalidad deseada.



Ilustración 3 *Captura de pantalla del video Blanco de J Balvin (2019)*

La musicalización del proyecto está basada en los efectos sonoros de la ciencia ficción, que cumplen una ambientación esencial que contribuye a la






recreación de los relatos sonoros; así como las escenas, proporcionando a la imaginación del espectador un sin número de imágenes mentales. La utilización de los sonidos descriptivos pone en contexto los movimientos o acciones de los personajes, al igual que los sonidos ambientales; permiten crear una atmosfera inaugural, describiendo las escenas sobretodo la inicial.






La presentación de los personajes se da a partir de la expresión corporal actoral, su énfasis reposará en el lenguaje corporal como carácter de identificar los rasgos de la personalidad del personaje.







“La aparición del actor en escena, donde expondrá algún tipo de discurso (lógico o analógico) a un espectador, tiene esencialmente «al cuerpo») como materia prima de inicio en la comunicación, donde «acciones») concretas crearán una polifonía a lo largo de un continuum de tensiones y relajaciones, que permitirán, al cierre de la presentación, que el espectador retenga hasta la última imagen sensible” (Blanco, 1999)






Lo que pretende mostrar es la personalidad del personaje sin necesidad de utilizar palabras; de una forma elegante, se da a conocer al espectador el tipo de personaje y perfil que se asemeja. Un ejemplo puntual es la película Wall-E (Stanton, 2008), hasta un poco mas pasado de la mitad no existen diálogos, se da a conocer al personaje solo por sus acciones y desenvolvimiento actoral para entender la personalidad del robot. Uno de los propósitos del cortometraje es que además de recurrir al dialogo de manera secundaria y muy por encima de la narrativa, uno de sus principales recursos en primer plano es el voice over. “De forma tal que, el voice over puede usarse para ingresar en la forma de pensar de un personaje, “construyendo hipótesis sobre sus objetivos, revelándose incapaz de comprender sus más simples acciones” (Ibarra, 2016). La empleacion de este recurso tiene como objetivo conectar las emociones mentales con las físicas de los personajes.






1.4 Guion Técnico







Escena	Plano	Descripción	Storyboard	Audio
1a	PG Push in	Martin sentado en la banca viendo la pareja.		AMB
1b	Negro	Negro		Sound intro
1c	PM	Pareja romántica		
1d	Plano desenfocado	Mia entre en la toma y se sienta alado		Amb (Bird)
1f	PA	Sentados viendo hacia al frente		AMB

1g	PP	Martin gira su rostro para ver a Mia		Amb
1h	PP	Mia mira a Martin de reojo		Amb
1i	PM	Martin se pone el lente		
1j	PD	Martin poniéndose el lens		Amb
1k	PD			Efecto de sonido virtual

1 l	PG	Horizonte (campo)		Amb
1m	PP	Holograma de opciones	 	Efecto de sonido virtual
1n	PP	Martin viendo de frente y mia viendo a Martin y se pone el lens	 	Efecto virtual
1p	PD Zoom in lente			Amb

2a	PP	Viéndose a la cara		VO: HOLA MI AMOR, ESTAS PRECIOSAS EL DÍA DE HOY...
2b	PP	Mia dudosa lo mira		VO
2c	PP	Martin viendo a los ojos a Mia	  	VO: SABES TUVE UN SUEÑO DE QUE VIVIAMOS JUNTOS...

2d	PP	Mia perpleja		VO: AYY MARTIN, ESTOS MESES JUNTO A TI ...
2e	PP	Martin viéndola		VO: SI, LO SE...
2f	PM		 	VO: PERO NUESTRO AMOR FUE CREADO...
2h	PP	Mia hablando		VO: NO MARTIN, PERO NO ME SIENTO...
2i	Two shot	Martin		VO: MIA, ES LO QUE TENEMOS QUE HACER...

2j	PP	Mia		VO: AY, ERES MUY OBSTINADO...
2k	PP	Martin calmando a Mia y toma su mano	  	VO SABES QUE PARA MI
	PP	Martin acerca su cabeza junto con la de Mia		VO: ¿ESTAS SEGURA QUE QUIERES...
2l	PP	Mia asienta con la cabeza		Efecto de sonido





3a	PM	Ambos viendo hacia al frente y giran la cara para verse		Amb
3b	PM	Ambos viendo hacia al frente		Amb
3c	TWO SHOT	Mia viendo a Martin		VO: ESTO ES RARO..
3d	PM	Ambos poniéndose el lente y viendo hacia adelante.		Efecto Sound track

Tabla 1 - Guion técnico

El presente proyecto tiene como bases clave de referencia dos obras sci-fi, futuristas de la década.



Ilustración 4 Captura de pantalla “Striking Vipers” Episodio 1 Temp 5 – Black Mirror (2019)

- **Black Mirror** una serie de televisión británica que se ha caracterizado por cuestionar aspectos de la sociedad actual como el uso de la tecnología y sus posibles consecuencias. Sus episodios son fascinantes relatos de diversos puntos de vista centrándose en la ansiedad que domina la tecnología moderna, también conocida como la tecno - paranoia.

Parte de la inspiración del corto, uno de sus aspectos importantes es el uso recursivo de dispositivos mostrando la obsesión junto a los avances científicos que pone en duda las consecuencias de la humanidad. Nos muestra una realidad que muchos toman a la ligera pero que estamos atravesando a un vertiginoso ritmo.



Ilustración 5 captura de pantalla “Equals” de Drake Doremus (2016)

- **Equals** (Doremus, 2016) es una película estadounidense desarrollada en una utopía futurista donde las emociones son reprimidas para proteger la sociedad que queda, después de guerras y desastres que dejaron a anteriores generaciones. La narrativa empieza cuando Silas (Nicholas Hoult) comienza a experimentar emociones debido a un virus que afecta también a Nila (Kristen Stewart); al darse cuenta que ambos padecen del síndrome, se enamora.

En un mundo de colores blanco, azules y vida monótona, el uso de los colores es muy llamativo siendo muy puntual en sus planos demostrando los estados de ánimos y situaciones. El análisis que expone el film sobre los instintos de naturaleza y sentimientos, son una guía de referencia para la realización del cortometraje.

La composición simétrica y el perfeccionismo, transmite al espectador un equilibrio visual y orden en la puesta en escena.

Capítulo 2

2.1 Estilo de producción

El objetivo específico de la producción del proyecto audiovisual es:

- Desarrollar un plan de gestión de los aspectos: creativos, realización-, seguimiento y control; económicos y de mercado.

Plan de rodaje: Una de las estrategias de trabajo a ejecutar para economizar tiempo y medios es que las escenas serán grabadas entorno a las locaciones establecidas, independientemente de su cronología en la obra, esto permitirá agilizar el proceso del rodaje. Para la selección del equipo técnico se implementó una regla llamada “Las 5 “C” de trabajo en equipo” del gurú del management, Tom Peters: “Coordinación, comunicación, complementariedad, confianza y compromiso” (Gomez, 2019). El equipo es conformado, camarógrafo, sonidista, maquilladora, vestuarista, entre otros con los que anteriormente se han realizado producciones satisfactorias y se conocen las virtudes de cada integrante.

Las necesidades del equipo varían dependiendo del tipo de producción y de la historia, según las características del proyecto se utilizarán los siguientes equipos:

- **Cámara:** Sony Alpha A7II, su utilización brindará una favorable puesta final del producto debido a su alta calidad de imagen. Para prevalecer la calidad, se cuidará el encuadre a favor de la acción. “El encuadre refleja la porción de espacio narrativo en donde queremos desarrollar la acción. Este encuadre debe ir a favor de la acción sin desvirtuar el significado de la misma” (Luciano M. B., 2011). Las acciones de duda y preocupación de los personajes principales se demuestran en planos generales y primeros planos para confrontar su frustración,

ademas de crear un ambiente de acercamiento con el espectador y que logre sentir las emociones del personaje.

- **Luces:** Los tipos de luces que se utilizaran son dos paneles led Ikan bicolor de 1200 bulbos, debido a su potencia se puede lograr la iluminación de ambiente de día para las grabaciones en exteriores. En lo que respecta a las grabaciones en interiores el tipo de luces serán luces led dimerables y led bicolor colocados en la parrilla dentro del estudio. El objetivo de la iluminación es crear un ambiente frío y despegar a los personajes con el fondo para dar un toque real y de acercamiento.
- **Trípode:** La utilización de esta herramienta será indispensable en la filmación de las escenas en interiores, dado que el tipo de escenas a grabar como two shot y acción de eje requieren de una estabilidad seria que van acorde con la actuación de los personajes. La utilización del steady – cam permitirá captar el plano y el espectador lo perciba más real y de cerca el sentimiento o acción de la escena.
- **Micrófono:** tipo de micrófono dinámico marca Rode, tipo condensador y Tascam Dr-70D. Las herramientas a utilizar van de acuerdo a la necesidad del cortometraje, gran parte de la historia del cortometraje no recurre al dialogo, solo sonido ambiental y voice over dentro de estudio.
- **Baterías, tarjetas de memoria y extensiones de corrientes:** Es de suma importancia contar con un kit vasto de baterías para grabaciones en exteriores y prevenir contratiempos con las descargas, al igual que las tarjetas de memoria. Las extensiones de corrientes son utilizadas para poder lograr conectar las luces en exteriores y poder crear el ambiente deseado.

Se ha tomado como referente la producción del film estadounidense llamado “Primer” (Carruth, 2004). Se trata de cómo dos amigos amantes de la física y experimentación, logran crear una máquina del tiempo para obtener

ganancias. A diferencia de los films tradicionales que tratan de sorprender de manera natural al espectador y dejando claro el cierre de la historia, este film se destaca como incomprendido dentro del género de ciencia ficción, es decir, la historia y su narrativa visual fueron elaboradas de tal manera que, sea complejo comprender el mensaje final. El objetivo del film pretende mostrar mediante la narrativa las invenciones científicas y las relaciones conflictivas de los seres humanos.

El film se logró rodar en cinco semanas, planeando cuidadosamente cada escena para agilizar el proceso de rodaje. Debido al bajo presupuesto, Shane Carruth se destacó por asumir varios roles dentro de su producción, desde director, productor, guionista, compositor y como actor, protagonizando a Aron. Además, recibió ayuda por parte de sus familiares y amigos quienes colaboraron en la parte actoral y producción. Después de dos arduos y largos años, Carruth mostro al mundo su producto final, recibiendo buenas críticas, alabando la originalidad del film y destacando la realización del film con un bajo presupuesto, de alrededor de \$7,000.

Varias de las características expuestas se han tomado como estrategia para la ejecución del proyecto, una de las principales es la realización de un producto de ciencia ficción con un bajo presupuesto. Se recurrió al método de patrocinio y colaboración más conocido como "canje". Para poder realizar el rodaje y optimizar gastos en cuanto a los equipos y parte actoral, se llegó a un mutuo acuerdo de colaboración, se firmó un convenio por parte de los actores de prestar su imagen a cambio de cubrir cualquier necesidad audiovisual que necesitaren, al igual que los equipos los cuales fueron aportados por la productora Nativo Studio.

Bajo el minucioso y arduo detallado que conlleva la producción audiovisual del presente proyecto, otro de los propósitos que apunta es exponer en plataformas el contenido y participar en diversos festivales nacionales e internacionales del cine, con el objetivo de fomentar el género y temas futuristas para la creación de corto de bajo presupuesto.

2.2 Cronograma

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

Ilustración 6 Creación propia – Cronograma de rodaje

2.3 Equipo de Rodaje

Nombres	Cargos
Milena Villacreses	Dirección, Producción, Guion, Edición
Javier León	Operador de Cámara
Jorge Cumbe	Sonido
Ronny Ruiz	Colorización y FX
Luis Padilla	Asist. Dirección
Juan Xavier Espinar	Asist. Dirección
Mariel Magallanes	Maquillaje

Tabla 2 - *Tabla de personal de rodaje*

2.4 Casting





	<p>Nombre: Sebastián Perdomo</p> <p>Edad: 24 años</p> <p>Estudiante de Comunicación en la UCG</p> <p>- Colombiano</p>
	<p>Nombre: Alejandra Mena</p> <p>Edad: 24 años</p> <p>Tecnóloga en Actuación y Dirección escénica</p> <p>- Ecuatoriana</p>
	<p>Nombre: Yusdid Miño</p> <p>Edad: 26 años</p> <p>Tecnóloga en Producción audiovisual</p> <p>- Ecuatoriana</p>
	<p>Nombre: Daniel Yabour</p> <p>Edad: 26 años</p> <p>Estudiante de actuación</p> <p>- Venezolano</p>

Tabla 3 - Tabla del elenco en pantalla

2.5 Lista de locaciones

Club Lacosta Country Club - KM 33 1/, Vía a la Costa, Dos Bocas



Ilustración 7 - Locación de exteriores - Club Lacosta Country Club

Nativo Studio – Álamos norte mz 8 villa 5



Ilustración 8 - Locación de interiores - Nativo Studio

2.6 Contratos y permisos de filmación

Guayaquil 6 de diciembre del 2019

Contrato de cesión de derechos de imagen

Yo, Sebastian Perdomo identificado con C.I. 0928296078 en mi condición de actor, autorizo a Milena Villacreses Pico dentro del proyecto de titulación de tipo cortometraje llamado El encuentro para que incluya en cualquier soporte audiovisual efectos de reproducción el film audiovisual mencionado para utilizar mi imagen en el proyecto para fines académicos y públicos en plataformas digitales, festivales y concursos.



Cordialmente,



Milena Villacreses

Guayaquil 6 de diciembre del 2019

Contrato de cesión de derechos de imagen

Yo, Alondra Neua identificado con C.I. 0919176404 en mi condición de actor, autorizo a Milena Villacreses Pico dentro del proyecto de titulación de tipo cortometraje llamado El encuentro para que incluya en cualquier soporte audiovisual efectos de reproducción el film audiovisual mencionado para utilizar mi imagen en el proyecto para fines académicos y públicos en plataformas digitales, festivales y concursos.

Cordialmente,



Milena Villacreses



2.7 Lista de equipos

Modelo de cámara	Sony Alpha A7II
	
Luces	luces hmi de 2000w tipo arri
	
Objetivos	35 y 85 mm
	
Accesorios	- Filtros ND Schneider de 4 pulg

	<ul style="list-style-type: none"> - Matte box - Slider Dolly - 3 baterías de cámara - Rebotador - Trípode más cabezal fluido Manfrotto - Filtros GT marca Rosco para luces - Pinzas - Monitor Hd para montura
--	--

Tabla 4 - *Tabla de equipos utilizados en el rodaje*

Capítulo 3

3.1 Presupuesto

Según Alfonso Gumucio, miembro del fondo cinematográfico (Dagron, 2015) comenta:

“Para hacer películas no necesariamente hay que tener financiamiento. Está bien que lo haya, sobre todo cuando se trata de proyectos mucho más elaborados, pero eso no debería ser un impedimento para que se hagan. En nuestros países, el mejor cine que se ha hecho ha sido a puro pulmón. Las ayudas deberían ser, de alguna manera, equivalentes al esfuerzo que cada director o grupo de realizadores pone”.

A continuación, se detalla el presupuesto general con valores reales de los precios estimados de lo que costaría la producción:

Presupuesto general	
Descripción	Monto
Elenco	\$1000
Pre - producción	\$4450
Producción	\$1000
Post - Producción	\$1000
Monto total: \$7450	

Tabla 5 - Tabla de presupuesto

3.2 Material Promocional

3.2.1 Afiche



3.2.2 Tráiler

- Duración: 0:30

- Breve descripción: Martin, un joven frustrado por no poder expresar sus sentimientos hacia su novia, crea una realidad alterna en la que ambos emergen sus emociones.



Ilustración 9 captura de pantalla - tráiler

Capítulo 4

4.1 Bitácora de la realización del proyecto

4.1.1 Pre –Producción

Desde la concepción de la idea del cortometraje, se suscitaron ciertos cambios en cuanto a su principal propósito y ajustes según el tiempo de realización. Se ajustó el guion y se redujeron ciertos detalles técnicos, que se supieron manejar con naturalidad y aprobación del tutor.

En cuanto al casting, no se realizó como tal, sino que, se tenía previsto un perfil de actores específicos; se logró un acercamiento por medio de contactos y referidos. Tardó varias semanas pautar con el actor principal, dado que, por su agenda actoral, no disponía del tiempo para afirmar su participación. Se pidió un video como casting actuando una escena del cortometraje para corroborar el perfil del personaje y desenvolvimiento actoral.

La planificación se desarrolló de manera exitosa, logrando cumplir con los requerimientos del cortometraje. Las locaciones fueron concedidas por medio de permisos sin ninguna objeción, la selección del personal técnico, muy predispuesto a colaborar, el canje para catering, vestuario y equipos fue conseguido de manera rápida y sin dificultad.

4.1.2 Producción

El profesionalismo de los actores, logró agilizar el tiempo de grabación, desde su puntualidad de llegada hasta su desenvolvimiento actoral.



Ilustración 10 - Foto de rodaje

En el primer día de grabación surgieron dos imprevistos: uno de ellos el daño del aire acondicionado dentro del estudio, ocasionando un ambiente muy caluroso que de cierto modo perjudicaba el tiempo de rodaje, afectando el maquillaje de los actores por sudoración; se aprovechaba en cada corte un momento de ventilación en el camerino y retoque de maquillaje. Otro imprevisto suscitado fue la ausencia del director de fotografía en el estudio, su experiencia y aporte de ideas eran clave para la puesta en escena; por asuntos personales no pudo quedarse en el rodaje, pero dejó indicaciones y guías al personal técnico. Por los imprevistos suscitados, se decidió continuar con un segundo día de rodaje. Se logró culminar con los planos restantes de la escena.

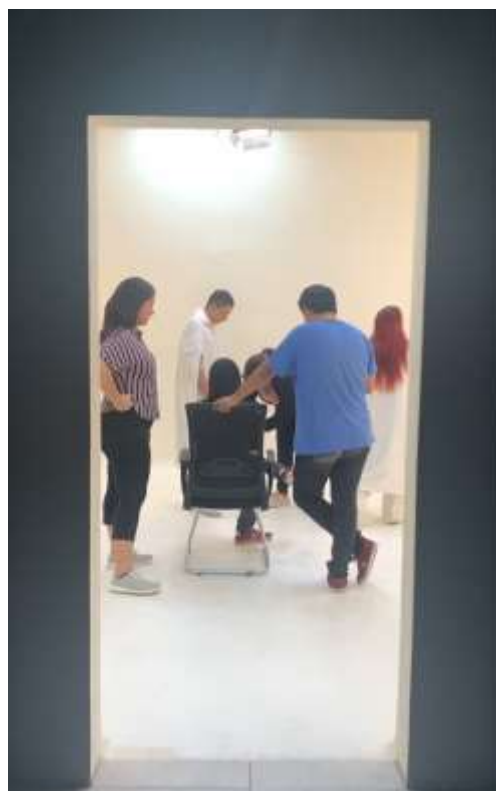


Ilustración 11 *Fotos de rodaje*

El tercer día de rodaje se realizó en exteriores; desde muy temprano, el equipo se reunió en un punto para partir hacia la locación. De manera ágil se grabó primero con los extras y después se continuó con los actores principales.



Ilustración 12 fotos del rodaje

4.1.3 Post Producción

La post producción del cortometraje se realizó en 2 semanas, tomando en cuenta el reducido tiempo que se manejó para realizar el montaje, la colorización, los efectos especiales y la sonorización. A pesar de haber realizado de manera ágil el proceso, una de las dificultades de la post recayó sobre la colorización, tratando de manera sutil equilibrar los colores de las escenas en exteriores, por la falta de iluminación.

Debido al bajo presupuesto, se recurrió a una búsqueda exhaustiva de estudiantes de la carrera de cine para la colaboración de sonorización, realizar la limpieza de audios y equilibrio final de los decibeles del proyecto; el resultado fue favorable.

Conclusiones y Recomendaciones

El cortometraje “El Encuentro”, primero como concepción de su idea, tuvo como punto de apoyo elementos visuales que permitieron desarrollar una historia futurista de ciencia ficción; segundo, el amor como apoyo secundario, logró que se diera un giro novelesco - fantástico en la trama. Para lograr enriquecer los puntos, fue necesario crear un ambiente de tipo futurista gracias a la utilización de una correcta iluminación y un estilo de vestuario simétrico para generar una imagen del futuro.

Para realizar con éxito un producto audiovisual, las fases de la producción son esenciales, además de contar con un equipo predispuesto, comprometido y con amplios conocimientos. Cada integrante desarrolla un papel importante en el proyecto; debido al limitado número de personal técnico, en ocasiones debían ejercer hasta tres cargos por persona lo cual permitió abrir nuevos horizontes sobre los cargos de producción.

A pesar de no contar con la experiencia sobre el género de ciencia ficción, se logró culminar el producto. Su resultado fue favorable, gracias a la utilización de efectos especiales. Además de haber sido un gran reto, cabe destacar que realizar cortometrajes de ciencia ficción se pueden lograr desafiando la credulidad de los espectadores haciéndolos participes en las realidades, para ello se requiere de un guion bien elaborado y dependiendo del enfoque creativo que desee manejar el director, puede contar o no con los majestuosos efectos especiales.

Anexo A: Lista de Créditos

- **Productora General**
 - Milena Villacreses
- **Productora Ejecutiva**
 - Marilyn Pico
- **Guionista - directora**
 - Milena Villacreses
- **Dirección de Arte**
 - Milena Villacreses
- **Asistencia de dirección**
 - Juan Xavier Espinar
 - Luis Padilla
- **Operador de Cámara**
 - Javier León
- **Sonido**
 - Jorge Cumbe

- **Vestuario**
 - Valeria García
- **Maquillaje**
 - Mariel Magallanes

- **Editor y Post producción**
 - Milena Villacreses
 - Ronald Loor
 - Ronny Ruiz
- **Color**
 - Ronny Ruiz
- **Editor de Sonido**
 - Jorge Cumbe

- Milena Villacreses

- **Actores**

- Martin**

- Sebastián Perdomo

- Mia**

- Alejandra Mena

- Extra de pareja**

- Yusdid Miño

- Daniel Yabour

- **Agradecimientos**

- Club Lacosta country club

- Nativo Studio

- Marilyn Pico

- Jorge Villacreses

- Ana María Amarfil

- Alex Dumani

- Diego Rodríguez

Anexo B: Plan de Rodaje

Plan de rodaje - El encuentro													
Dia de Rodaje	INT/EXT	DIA/NOCHE	ESCENA	PLANOS	ATREZZO	DECORADO	LOCALIZACION	TIEMPO DE RODAJE	TIEMPO DE PREPARACION	Personajes(Nº de Vestuario)		PERSONAL DE GRABACION	EQUIPO TECNICO
										1	2		
Lunes 7 DE Enero	INT	DIA	2			luces led blancas	Estudio	11 am - 18h00	1h30	Mia y Martin de con traje blanco	Equipo Nativo	Luces Led, Camara Steady, TRIPODE, BATERIAS.	
							Nativo						
Lunes 13 de enero	INT	DIA	2	pendientes			Estudio	16h00- 20h00	1h00	Mia con vestuario	Equipo Nativo		
							Nativo						
Martes 14 de enero	EXT	DIA	1 y 3		LENTE DE CONTACTO		Club la costa	11 am 17h00	1h00	Martin, Mia y extras casual	Equipo Nativo	Drone	
							cancha de						

Ilustración 13 Creación propia - Plan de Rodaje

Anexo C: Reporte de Gastos

- Contraste entre presupuesto inicial y gastos finales realizados.

COMPARATIVA DE GASTOS	
TOTAL DE PRESUPEUSTO GENERAL	\$7450

Desglose de gastos de producción	
Descripción	Monto
Utilería y vestuario	\$85
Alimentación	\$200
Movilización	\$50
Imprevistos	\$50
Total	\$245

Personal Técnico	
Descripción	Monto
Sonidista	\$ 250
Camarógrafo	\$300
Maquilladora	\$200
Asist. De cámara	\$100
Extras	\$100
Total	\$950

Arte, utilería y vestuario	
Descripción	Monto
Vestuario	\$40
Lentes de contacto	\$25
Maquillaje	\$20
Total	\$85

Catering y Movilización	
Descripción	Monto
Almuerzo - Country	\$120
Piqueo	\$80
Movilización x 3 días	\$50
Total	\$195

Equipos técnicos y post producción	
Descripción	Monto
Cámaras	\$1500
Paquete de Luces	\$850
Ópticas	\$700
Dolly, grúas	\$450
Colorización	\$400
Efectos especiales	\$300
Sonorización	\$300
Total	\$4500

Tabla 6 - Desglose de presupuesto

Anexo D: Permiso de locaciones

Guayaquil, 20 de diciembre del 2019

Estimado

Econ. Telmo Mateo

Asesor Financiero

Solicitud de permiso de grabación

Reciba de mi parte un cordial saludo, la presente tiene como fin solicitar permiso de realizar una grabación en las instalaciones del club La costa Country Club, motivo por el cual me encuentro el rodaje de un cortometraje netamente académico de la Universidad Católica Santiago de Guayaquil. El día de grabación está previsto para el día martes 7 de enero desde las 10h00 hasta las 19h00. Dejo detallado las personas que forman parte del equipo:

- Ronny Ruiz (Socio)
- Jorge Cumbe
- Javier León
- Mariel Magallan
- Arianna Navas
- Sebastián Perdomo
- Alejandra Mena
- Yusdid Miño
- Luis Padilla
- Diego Donoso

Agradeciendo su de ante mano su gentil atención, me despido muy atentamente,

Milena N. Villacreses Pico
Estudiante de Producción Audiovisual
Universidad Católica de Santiago de Guayaquil
Cel.: 0980882889
Mail: milenavillacreses1@gmail.com

Recibido:

Mary T. Pardo
Recibido 20/02/2019

Guayaquil, 22 de diciembre del 2019

Señor
Lcdo. Ronny Ruiz
Gerente General de Nativo Studio

Solicitud de permiso de grabación

Reciba de mi parte un cordial saludo, la presente tiene como fin solicitar ante usted la posibilidad de realizar una grabación en el estudio de grabación de Nativo Studio, motivo por el cual me encuentro el rodaje de un cortometraje netamente académico. El día de grabación está previsto para el día viernes 10 de enero desde las 11h00 hasta las 18h00.

Agradeciendo su de ante mano su gentil colaboración, me despido muy atentamente,

Milena N. Villacreses Pico
Estudiante de Producción Audiovisual
Universidad Católica de Santiago de Guayaquil
Cel.: 0980882889
Mail: milenavillacreses1@gmail.com



Anexos E: Licencia de música

Los efectos de sonidos y música utilizada en el cortometraje fueron obtenidos de biblioteca de audio gratis.



Ilustración 14 captura de pantalla- Licencia de música

- Synth Various Eco-21

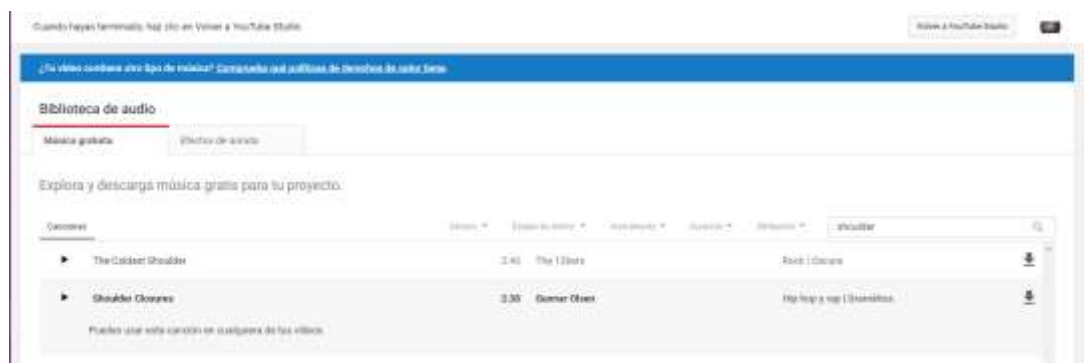


Ilustración 15 captura de pantalla - audio extraído

- Shoulder Clousure

- Peace

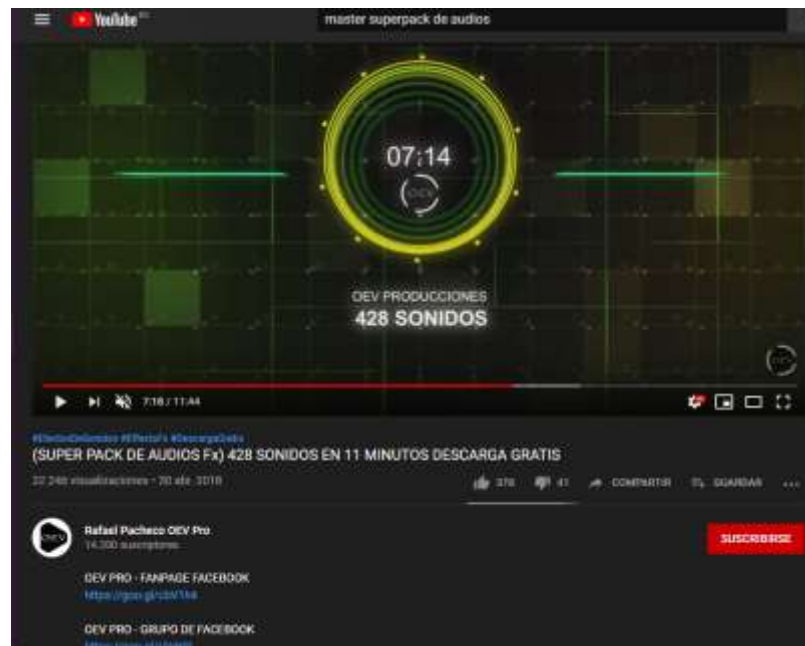


Ilustración 16 captura de pantalla - canal de Youtube

- Super pack de audios

Se recurrió además a la utilización de sonidos de manera pagada de una página web llamada “Motion Array”



Ilustración 17 captura de pantalla - página web

- Space ambience
- Increasing magnification

- Beeping panel futuristic
- Power button
- Morning at the sanatorium
- Touchscreen Beeping high

Anexo F: Guion Literario

SCENA 1

EXT. - DÍA - COUNTRY CLUB

TRAVELING IN

Martin (un chico soñador, ansioso por que sucedan las cosas) está sentado viendo hacia al frente a una pareja de novios muy románticos.

FUNDIDO A NEGRO - INTRO

(A LO LEJOS LA PAREJA TOMANDOSE DE LAS MANOS)

Martin (atento) viendo a la pareja comienza a imaginarse su situación sentimental con (Mia). De repente se da cuenta que Mia está sentada alado de él (todo ser torna muy incómodo, pero a la vez se vuelve muy emocionante para Martin) la mira y quiere intentar hablarle, pero fracasa.

Con pensamientos de ansias; Martin decide ponerse el "lens tech" (lente de contacto cibernético) y Mia también, al momento de ponerse el lente le aparece una pantalla con opciones que desea realizar y escoge (un poco inseguro y dudoso) "realidad alterna", donde aparece con Mia muy felices.

SCENA 2

INT. - DIA - ESTUDIO

Martin (nervioso) y Mia (conmovida) frente a frente, se miran y hablan con la mirada, Martin habla con Mia:

VOICE OVER

MARTIN (VOFF)

(SONRIENDO)

HOLA MI AMOR, ESTAS PRECIOSAS EL DÍA DE HOY (NERVIOSO) SABES, TUVE UN SUEÑO MUY LINDO DE QUE VIVÍAMOS JUNTOS Y DESDE ENTONCES NO HE PARADO DE PENSAR EN NUESTRA RELACIÓN Y NUESTRO FUTURO... QUIERO... CREAR UN MUNDO PERFECTO CONTIGO Y QUIERO SABER SI ESTAS LISTA PARA HACERLO.

MIA

(BAJA LA MIRADA Y LA SUBE (LO MIRA A LOS OJOS)

AY MARTIN, ESTOS MESES JUNTO A TI HAN SIDO MARAVILLOSOS, ME PONE MUY FELIZ PENSAR EN UN FUTURO CONTIGO, PERO NO QUISIERA CREARLO AQUÍ ADENTRO.

MARTIN

(SE ACERCA Y LA TOMA DE LOS BRAZOS)

SI, LO SÉ, LA REALIDAD ALTERNA FORMA PARTE DE NUESTRAS VIDAS, PERO ES LO QUE TENEMOS PARA ESTAR JUNTOS, NUESTRO AMOR FUE CREADO AQUÍ Y TENEMOS QUE CONTINUAR...**MIA**

MIA

(INSISTENTE SE ALEJA)

NO MARTIN, NO ME SIENTO BIEN EN ELLA...
ESTO DE SEGUIR LOS PATRONES NO VA
CONMIGO

MARTIN

(LA TOMA DE LOS HOMBROS Y LA MIRA
FIJAMENTE)

MIA, HEMOS LOGRADO GRANDES COSAS AQUÍ
ADENTRO ES IMPOSIBLE HACERLO AFUERA POR
NUESTROS CONFLICTOS.

MIA

(SE ALEJA BRUSCAMENTE)

ERES MUY OBSTINADO CON LA TECNOLOGÍA, YO
QUIERO UN FUTURO REAL JUNTO A TI, DONDE
PODAMOS ABRAZARNOS, CAMINAR DE LA MANO
JUNTOS, VIVIR EMOCIONES REALES Y HACER
NUESTRA VIDA COMO LAS PAREJAS NORMALES EN
LA VIDA REAL, NO VIRTUALES.

MARTIN

(CARIÑOSO, PONE SUS ANOS SOBRE
SU CABEZA)

SABES QUE PARA MÍ ES COMPLICADO
CAMBIAR LAS COSAS, DEBO SEGUIR CON LA

TRADICIÓN DE MI FAMILIA, PERO MI AMOR
HACIA TI TRASPASA CUALQUIER COSA Y
SIEMPRE QUERRÉ LO MEJOR PARA TI...
¿ESTAS SEGURA QUE QUIERES INTENTARLO?

ESCENA 3

EXT. - DIA - COUNTRY CLUB

Mia se quita el lente de su ojo y viendo hacia al frente al igual que Martin y se miran esperando quien reacciona primero.

Martin (mirada incomoda)

MIA

(MIRADA INCOMODA, PERDIDA)

ESTO ES RARO

MARTIN

(AFIRMANDO CON LA CABEZA)

SI

MIA

¿QUIERES VOLVER?

MARTIN

(AFIRMA CON SU CABEZA)

Se vuelven a poner el lente de contacto y se ríen.

Fundido a negro

Créditos

Agradecimientos

Referencias

- Bay, M. (Dirección). (1998). *Armageddon* [Película].
- Ben Southwell, A. M. (Dirección). (2014). *The real history of science fiction* [Película].
- Besson, L. (Dirección). (1997). *The fifth element* [Película].
- Blanco, I. P. (1999). El trabajo corporal en la formación del actor. *Revistas del teatro experimental de la universidad de Chile* , 72.
- Boorman, J. (Dirección). (1974). *Zardoz* [Película].
- Burton, T. (Dirección). (1996). *Mars attack!* [Película].
- Cameron, J. (Dirección). (1984). *The Terminator* [Película].
- Cuarón, A. (Dirección). (2006). *Children of men* [Película].
- Dagron, A. G. (20 de junio de 2015). Para hacer películas no es necesario tener financiamiento estatal. (E. telégrafo, Entrevistador)
- Doremus, D. (Dirección). (2016). *Equals* [Película].
- Emmerich, R. (Dirección). (1992). *Universal soldier* [Película].
- Fleischer, R. (Dirección). (1966). *Fantastic Voyage* [Película].
- Garland, A. (Dirección). (2015). *Ex - Machina* [Película].
- Gomez, J. (28 de mayo de 2019). *cerem internationalk business school* .
Obtenido de <https://www.cerem.es/blog/las-5-cs-del-trabajo-en-equipo>
- Gutiérrez, L. J. (2013). *Tecnología y Sociedad*.
- Hall, C. D. (Dirección). (1931). *Frankenstein* [Película].
- Ibarra, M. (2016). En defensa del voice over: Caso La Jeteé (1962) de Chris Marker. *Fuera de campo Revista de Cine* , 56.

- Kubrick, S. (Dirección). (1968). *2001: A Space Odyssey* [Película].
- Kubrick, S. (Dirección). (1971). *A Clockwork Orange* [Película].
- Lozano, D. S. (2012). Cine y Antigüedad: pasado y presente en la pequeña y gran. *Revista Historia Autónoma*, 38.
- Lucas, G. (Dirección). (1977). *Star wars* [Película].
- Luciano, M. B. (2011). Realización Audiovisual . Rambla del Poblenou : editorial uoc.
- Luciano, M. B. (2011). Realización Audiovisual . En M. B. Luciano, *Realización Audiovisual* (pág. 103). Rampla Poblenou : UOC.
- Mamoulian, R. (Dirección). (1931). *El hombre y el monstruo* [Película].
- Marker, C. (Dirección). (1962). *La Jetée* [Película].
- Méliès, G. (Dirección). (1902). *Le Voyage dans la Lune* [Película].
- Merino, J. P. (2009). *Definicion.de*. Obtenido de <https://definicion.de/ciencia-ficcion/>
- Miller, G. (Dirección). (1979). *Mad max* [Película].
- Nolan, C. (Dirección). (2010). *Inception* [Película].
- Sadoul, G. (1983). Historia del cine mundial: desde los orígenes . En G. Sadoul, *Historia del cine mundial: desde los orígenes* (pág. 9). siglo XXI.
- Sadoul, G. (1983). La historia del cine: desde sus orígenes . En G. Sadoul, *La historia del cine: desde sus orígenes* (pág. 9). Siglo XXI.
- Sadoul, G. (1983). La historia del cine: desde sus orígenes . En G. Sadoul, *La historia del cine: desde sus orígenes* (pág. 9). Siglo XXI.
- Sánchez, S. (2007). Películas clave del cine de ciencia ficción. En S. Sánchez, *Películas clave del cine de ciencia ficción* (pág. 11). Barcelona : Robinbook .

- Schaffner, F. (Dirección). (1968). *Planet of the Apes* [Película].
- Scott, R. (Dirección). (1982). *Blade runner* [Película].
- Simone, R. d. (junio de 2012). Méliès, el precursor del cine. *Ensayos sobre la Imagen* . Buenos Aires, Argentina .
- Simone, R. d. (junio de 2012). Méliès, el precursor del cine. *Creación y Producción en Diseño y Comunicación [Trabajos de estudiantes y egresados]* . Buenos Aires, Argentina: Universidad de Palermo.
- Sobchack, V. (2001). Screening space: the american science fiction film . En V. Sobchack, *Screening space: the american science fiction film* (pág. 21). New Jersey : Rutgers University Press.
- Spielberg, S. (Dirección). (1977). *Close Encounters of the Third Kind* [Película].
- Spielberg, S. (Dirección). (1982). *E.T. the Extra-Terrestrial* [Película].
- Spielberg, S. (Dirección). (1993). *Jurassic Park* [Película].
- Stanton, A. (Dirección). (2008). *WALL·E* [Película].
- Tarkovski, A. (Dirección). (1972). *Солярис* [Película].
- Telotte, J. (2002). Science Fction Film . En *El cine de ciencia ficción* (pág. 11). Madrid : Ediciones AKAL .
- Totaro, A. (junio de 2012). La realidad objetiva. *Creación y Producción en Diseño y Comunicación [Trabajos de estudiantes y egresados]* . Buenos aires, Argentina: Universidad de Palermo .
- Truffaut, F. (Dirección). (1966). *Fahrenheit 451* [Película].
- Verne, J. (1865). *De la Tierra a la Luna*. Pierre-Jules Hetzel.
- Wachowski, H. (Dirección). (1999). *Matrix* [Película].
- Wells, H. G. (1901). *Los primeros hombres en la Luna*. Greenbooks .
- Wise, R. (Dirección). (1971). *The Andromeda Strain* [Película].

Zemeckis, R. (Dirección). (1985). *Back to the future* [Película].

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Milena Natalia Villacreses Pico** con C.C: # 0925051906 autor/a del trabajo de titulación: **Producción de un cortometraje de género ficción futurista, aplicando efectos visuales titulado: El encuentro** previo a la obtención del título de **Licenciada en Producción y Dirección en artes Audiovisuales** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

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

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

Guayaquil, **5 de marzo de 2020**

f. _____

Nombre: **Villacreses Pico, Milena Natalia**

C.C0925051906



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TEMA Y SUBTEMA:	Producción de un cortometraje de género ficción futurista, aplicando efectos visuales titulado: El encuentro		
AUTOR(ES)	Villacreses Pico Milena Natalia		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Romero Morán Diana Edith, MGS		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Facultada de Artes y Humanidades		
CARRERA:	Producción y Dirección en Artes Audiovisuales		
TÍTULO OBTENIDO:	Licenciada en Producción y Dirección en artes Audiovisuales		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	5 de marzo de 2020	No. DE PÁGINAS: 74	74
ÁREAS TEMÁTICAS:	Cortometraje, efectos especiales		
PALABRAS CLAVES/KEYWORDS:	Tecnología, sociedad, evolución, hitos tecnológicos		
RESUMEN/ABSTRACT:	<p>El presente proyecto audiovisual se lleva a cabo a través de la realización de un cortometraje de género ciencia ficción, inspirado en hitos tecnológicos que han marcado una nueva era de medios digitales. A lo largo de la historia, los seres humanos nos hemos visto inmersos en una revolución tecnológica que está formando parte del día a día; es por eso que la idea del corto nos muestra la historia de dos jóvenes que no pueden expresar sus sentimientos sin el uso de un dispositivo que los lleva a una realidad alterna. Esto abre un gran debate y pone en cuestionamiento el buen o mal uso de la tecnología y si la introducción de la misma ha influido en el comportamiento del hombre y su entorno. A partir de la premisa, la idea que expone el cortometraje muestra la realidad que estamos atravesando con la tecnología.</p>		
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: +593-4-0980882889	E-mail: milenavillacreses1@gmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE)::	Nombre: TOMALÁ CALDERÓN BYRONE MAURICIO		
	Teléfono: +593-4-0960283943		
	E-mail: byrone.tomala@cu.ucsg.edu.ec		
SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA			
Nº. DE REGISTRO (en base a datos):			
Nº. DE CLASIFICACIÓN:			
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):			