



UNIVERSIDAD DE LAS ARTES

Escuela de Cine

Producto/función individual dentro de una realización cinematográfica grupal (cortometraje).

Las dificultades de producir cine de ciencia ficción en el Ecuador por medio de la realización de un cortometraje de este género.

Previo la obtención del Título de:

Licenciada en Cine

Autor/a:

Margie Alaine Rea Romero

GUAYAQUIL – ECUADOR

Año: 2020



Declaración de autoría y cesión de derechos de publicación de la tesis

Yo, Margie Alaine Rea Romero, declaro que el desarrollo de la presente obra es de mi exclusiva autoría y que ha sido elaborada para la obtención de la Licenciatura en Cine. Declaro además conocer que el Reglamento de Titulación de Grado de la Universidad de las Artes en su artículo 34 menciona como falta muy grave el plagio total o parcial de obras intelectuales y que su sanción se realizará acorde al Código de Ética de la Universidad de las Artes. De acuerdo al art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad E Innovación* cedo a la Universidad de las Artes los derechos de reproducción, comunicación pública, distribución y divulgación, para que la universidad la publique en su repositorio institucional, siempre y cuando su uso sea con fines académicos.

Firma del estudiante

*CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN (Registro Oficial n. 899 - Dic./2016) Artículo 114.- De los titulares de derechos de obras creadas en las instituciones de educación superior y centros educativos.- En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos.

Miembros del tribunal de defensa

Javier Andrade

Tutor del Proyecto Interdisciplinario

Christian Hidalgo

Miembro del tribunal de defensa

Julie Tome

Miembro del tribunal de defensa

Agradecimientos:

A todos los amigos y compañeros que dedicaron su tiempo y esfuerzo para que esta historia pasara de mi imaginación y el papel a la vida real.

Dedicatoria:

A mis padres Franklin y María Angélica, mis hermanas Violeta y Francia, mi padrino Max, mi sobrino Gahel y mi tía Lupita, porque sin ellos este proyecto no se habría realizado y siempre me han apoyado.

Resumen

El presente trabajo de titulación es una investigación teórica/ práctica en la que se pretende entender cuáles son las razones por las que se dificulta realizar cine ciencia ficción en Ecuador. La parte teórica está conformada por un análisis a la situación del cine nacional en el ámbito económico, político y social. Mientras que la parte práctica se realizará por medio de la elaboración de un cortometraje de ciencia ficción denominado *Back to the 90's*, el que se tratará de dirigir y producir con un bajo presupuesto al utilizar efectos especiales recursivos.

Palabras Clave: producción, ciencia ficción, cortometraje, dificultades.

Abstract

This titling work is a theoretical/practical research in which it is intended to understand what are the reasons why it's difficult to make sci-fi cinema in Ecuador. The theoretical part consists of an analysis of the situation of national cinema in the economic, political and social sphere. While the practical part will be done through the elaboration of a sci-fi short film called *Back to the 90's* that will be directed and produced on a low budget and using recursive special effects.

Keywords: production, science fiction short film difficulties.

ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN ;

1.0 Antecedentes.....	12
1.1 Pertinencia del proyecto.....	19
1.1.1 Planteamiento.....	19
1.1.2 Justificación.....	20
1.2 Objetivos.....	21
1.2.1 Objetivo general:.....	21
1.2.2 Objetivos específicos:.....	21

CAPÍTULO I: Genealogía

2.0 Estado del cine ecuatoriano.....	21
2.0.1 El Estado y el cine.....	22
2.0.2 Salas de exhibición.....	28
2.0.3 El público.....	31
2.0.4 Conclusión.....	35
2.1 Referentes de obras audiovisuales para el proyecto artístico.....	36
2.1.1 Películas de ciencia ficción que utilizan efectos especiales sencillos.....	36
2.1.2 La relación entre los personajes.....	39

CAPÍTULO II: Propuesta artística

3.0 Pre producción.....	40
3.0.1 Proyecto.....	40
3.0.2 Desarrollo de guion.....	41
3.0.3 Equipo de trabajo.....	42
3.0.4 Cast.....	43

3.0.5 Scouting.....	43
3.0.6 Planificación de efectos especiales	44
3.0.7 Previo al rodaje.....	47
3.1 Producción	49
3.1.1 Diario de rodaje	49
3.2 Post Producción	52
3.2.1 Post de montaje	52
3.2.2 Post de sonido.....	54
3.2.3 Post de color	54
3.2.4 Conclusión acerca de la elaboración del cortometraje	55
3.3 Proyecto de difusión	56
3.3.1 Pre – estreno	56
3.3.2 Festivales.....	57
Conclusiones.....	58
Bibliografía.....	59
Filmografía	60
Anexos.....	62

ÍNDICE DE IMÁGENES

CAPÍTULO II: Propuesta artística

Figura 2.1.....	45
Figura 2.2.....	45
Figura 2.3.....	46
Figura 2.4.....	46
Figura 2.5.....	46
Figura 2.6.....	47
Figura 2.7.....	47
Figura 2.8.....	48
Figura 2.9.....	48
Figura 2.10.....	51
Figura 2.11.....	51
Figura 2.12.....	52
Figura 2.13.....	52
Figura 2.14.....	55
Figura 2.15.....	55

ÍNDICE DE TABLAS

CAPÍTULO I: Genealogia

Tabla 1.1.....	23
Tabla 1.2.....	25
Tabla 1.3.....	31
Tabla 1.4.....	33

Introducción

1.0 Antecedentes

El cine de ciencia ficción es un género cinematográfico que hace uso de fenómenos científicos imaginarios en su narrativa, para crear productos audiovisuales con escenarios fuera de la realidad conocida. Algunos autores han definido la ciencia ficción como una especulación científica. Miquel Barceló, miembro y escritor de la asociación de estudios sobre la ciencia ficción sugiere:

Gran parte de la mejor ciencia ficción intenta responder a la pregunta «¿Qué sucedería si...?», en la que se analizan las consecuencias de una hipótesis que se considera extraordinaria o todavía demasiado prematura para que pueda darse en el mundo real. ¿Qué sucedería si hubiera clones de humanos? ¿Qué ocurriría si construyéramos verdaderas inteligencias artificiales? ¿Qué sucedería si nos encontráramos con extraterrestres? ¿Qué ocurriría si pudiéramos viajar al pasado? Etc. Este es el aspecto especulativo de la ciencia ficción.¹

De este modo, podemos decir que la ciencia ficción trata de desligarse de lo conocido para explorar realidades alternativas imaginarias.

La definición que Barceló realiza sobre la Ciencia Ficción no solo se aplica al arte cinematográfico. En rigor, el género surge por primera vez en la Literatura. Esto sucede entre los años 1818 y 1937 con escritores como Julio Verne, H. G. Wells, entre otros tantos que realizaban relatos y novelas cortas con temas fantásticos.

Ambos escribieron relatos de aventuras «extraordinarias» en los que intentaron que sus lectores se interrogaran sobre las aportaciones y las futuras conquistas de la ciencia y la tecnología. Quizá la diferencia más importante es que las especulaciones de Verne tienen una vertiente esencialmente científico-tecnológica, mientras que las de Wells incorporan también elementos de las ciencias sociales y la filosofía.²

¹ Miquel Barceló, *Ciencia ficción. Nueva guía de lectura* (España: Ediciones B, S.A, 2015) ,32.

² Barceló, *Ciencia ficción...*,65.

En los escritos de Verne la ciencia era una parte fundamental, al representarla como un elemento favorable y positivo. Esto puede ser observado en su libro *La vuelta al mundo en ochenta días* (1873). En este texto, Verne realiza un relato de aventuras imaginarias pero fundamentadas en hipótesis científicas de su época. Además, la obra posee una atractiva característica, presentada con cierto aire científico, al emplear el huso horario como un elemento sorpresa para la resolución de la trama al final de la obra.

H. G. Wells, por otro lado, se inclinaba por escribir obras relacionadas con sus preocupaciones sociales. Sus escritos planteaban futuros nefastos para el ser humano y como evitarlos. Como ejemplo tenemos la obra *Cuando el durmiente despierta* (1899). El texto nos traslada a una metrópolis futurista, regida por el capitalismo y la tiranía despiadada, en la que la sociedad sigue fracturada. Por un lado, están los ricos, quienes disfrutaban de los avances tecnológicos y por otro lado están los pobres, esclavos ignorantes que deben servir y trabajar. En esta obra Wells escribe sobre el egoísmo, la codicia y la falta de interés en el prójimo. Posteriormente, algunas obras literarias de ambos escritores del género serían adaptadas al cine.

Con el nacimiento del cine se abría una nueva posibilidad para la ciencia ficción. Aunque esto no ocurriría hasta años después de su nacimiento en 1895, cuando la narración cinematográfica apenas empezaba a tomar forma. «La ciencia - ficción como género cinematográfico se inicia dos años antes de morir el siglo XIX, de la mano del mago del cine fantástico de Georges Méliès».³ Luis Gasca considera que la primera película que se aproxima al género es *Viaje a la Luna* (1902) de Méliès. Cuyo guion fue escrito por Gastón y Georges Méliès. Los hermanos se basaron en dos novelas del mismo género, *De la Tierra a la Luna* (1865) de Julio Verne y *Los primeros hombres en la Luna* (1901) de H. G. Wells, importantes escritores mencionados anteriormente.

Desde entonces se ha realizado una gran cantidad de películas del género con distintas temáticas y, en algunos casos, incluyendo diversos temas en un mismo film. Según el texto *Age of Wonders* de David Hartwell el autor sostiene que «la ciencia ficción ha sido una especie de cajón de sastre en el que ha sido bienvenido cualquier

³ Luis Gasca, *Cine y ciencia – ficción* (Barcelona: LLIBRES DE SINERA, 1969), 23.

distanciamiento de la realidad, algo perfectamente adecuado al género y que concuerda con su énfasis en lo maravilloso»⁴

Hartwell se refiere a que no se puede delimitar fácilmente el género de ciencia ficción ya que en varias ocasiones este género se ha visto influenciado por otros como el western o el cine negro norteamericano, entre tantos otros. Sin embargo, existen algunas temáticas que lo han ido caracterizando permitiendo diferenciarlo de otros géneros, por lo general estas características son las naves espaciales, robots, ciudades futuristas con sociedades alternas, extraterrestres, avances tecnológicos peligrosos, viajes en el tiempo, viajes intergalácticos, desastres científicos, etc. Para lograr consolidar la ciencia ficción como un género reconocido han tenido que producirse varios films a lo largo del siglo XX y XXI.

Durante los primeros años de su existencia en el siglo XX, el cine de ciencia ficción recurrió a lo terrorífico. Para esto se recuperó personajes monstruosos de la literatura como *Frankenstein o el moderno Prometeo*, novela escrita por Mary Shelley y adaptado al cine por J. Searle Dawley en 1910. El film tuvo una segunda versión en 1931 realizada por James Whale, esta sería la más conocida. Posteriormente, sin embargo, se desarrollaron historias originales como *King Kong* (Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack, 1933) y *Godzilla, rey de los monstruos* (Terry O. Morse, Ishirō Honda, 1954). Estas películas tuvieron nuevas versiones y secuelas en años posteriores.

A lo largo de los años treinta se encontraba en auge el cine serial que en ese entonces era el antecedente de lo que hoy en día conocemos como series de televisión, el fenómeno de los seriales se dio ya que los productores y exhibidores necesitaban crear contenido para llenar sus salas durante la gran depresión en Estados Unidos provocando que el serial sea una forma de regularizar la asistencia del público a la salas de cine, frecuentemente se utilizaban temas de ciencia ficción adaptando historias del comic de superhéroes como *Flash Gordon* (Ray Taylor, Frederick Stephani 1936) y *Buck Rogers* (Ford Beebe, 1939), estas series por lo general tenían una duración de 12 a 15 capítulos.

⁴ David Hartwell, *Age of Wonders: Exploring the World of Science Fiction* (Nueva York: McGraw – Hill, 1984), 4.

En los años cuarenta, periodo en el que se desarrolló la segunda guerra mundial, hubo una pausa y se retornó en los años cincuenta. En esta década las películas de serie B se popularizarían gracias a films de ciencia ficción como *El experimento del Dr. Quaternass* (Val Guest, 1955), *La invasión de los ladrones de cuerpos* (Don Siegel, 1956) y *La mosca* (Kurt Neumann, 1958).

En la misma década de los cincuenta se estrenaron películas como *La guerra de los mundos* (Byron Haskin, 1953) basada en la novela escrita por H. G. Wells y *Viaje al centro de la tierra* (Henry Levin, 1959) basada en la novela de 1864 de Julio Verne.

El cine de ciencia ficción surgió principalmente en EEUU. Sin embargo, para la década de los sesenta en Europa también se empezarían a realizar películas del género con temáticas similares a las de los films norteamericanos ya que estos films se basaban en novelas de ciencia ficción distópicas o comics de superhéroes. Por ejemplo, *Lemmy contra Alphaville* (Jean-Luc Godard, 1965) trata de un agente que debe destruir una computadora central de una ciudad futurista. Un año después François Truffaut lleva al cine *Fahrenheit 451* (1966) esta película habla de una sociedad en la que se ha prohibido tener libros con el fin de hacer a la gente feliz con su ignorancia, este film está basado en la novela del escritor Ray Bradbury. En 1967 Roger Vadim estrena *Barbarella*, una película basada en tiras cómicas francesas, narra la historia de una súper heroína que debe luchar contra un sabio loco y su máquina que provoca orgasmos hasta la muerte.

Para finales de la década de los sesenta llegó una película que cambiaría el futuro del cine de ciencia ficción. En 1968 se estrenó *2001: Una odisea del espacio*, dirigida por el cineasta neoyorquino Stanley Kubrick, basada en el corto relato de Arthur C. Clarke, *El centinela*. Esta película es un caso especial en el cine ya que al principio no tuvo una buena recepción del público y todo parecía indicar que sería un fracaso en taquillas. Era una película extraña y filosófica que el público no terminaba de entender, pero luego de un tiempo en las salas de cine comenzó a tener acogida, incluso se cree que gran parte de su público asistía bajo los efectos de drogas lisérgicas que en ese entonces estaban en auge.

Otro detalle importante de la película es que Kubrick quería hacer algo nunca antes visto en otras películas. Para lograrlo recreó el espacio basándose en teorías de relatividad espacial y asesoramiento de la NASA, lo que hizo que el film fuera bastante realista. Esto fue lo que más sorprendió al público ya que resultó ser algo totalmente innovador para el ojo humano.

Para la producción de este film se invirtió una considerable cantidad de dinero, sobre todo en los efectos especiales (*FX*), que para la época no era muy común en films de este género. Recordemos que las películas que más se realizaban eran de serie B. Según datos proporcionados por *IMDB*⁵ el presupuesto estimado fue de \$12.000.000 dólares y solo en EE.UU recaudó alrededor de \$60.541.301 dólares. El dinero que se recaudó y el éxito del film fue una de las razones por las que posteriormente se empezó a invertir más en películas de ciencia ficción y en realizar mejores efectos especiales, ya que todo parecía indicar que la popularidad de estas películas iba en aumento.

Barceló en su texto concluye que *2001: Una odisea del espacio* (1968) (basada en un breve relato de Arthur C. Clarke: «El centinela») en cierta forma dará lugar a un claro renacimiento a la ciencia ficción en el cine. La sorpresa de los críticos de cine —que no lograban entender el final abierto—, el esmero en la producción y el evidente prestigio de Kubrick convirtieron la película en un fenómeno de crítica y público. Lógicamente, Hollywood quiso explotar el nuevo filón, aunque una película como *La amenaza de Andrómeda* (1971) de Robert Wise, a partir de una novela de Michael Crichton, no obtuvo el éxito económico para el que estaba diseñada.⁶

Casi una década después, en 1977, se estrena un nuevo éxito de la ciencia ficción: *La guerra de las galaxias* de George Lucas. Este film fue otro ejemplo de innovación en efectos especiales y gran parte de su éxito se debe a eso. En 1975 Lucas tuvo que crear su propia compañía especializada en efectos especiales llamada Industrial Light & Magic, para así realizar los efectos que su película requería. Además, se tuvo que crear una cámara con control de movimiento que recibió el nombre de Dykstraflex. Esta cámara fue necesaria para poder filmar las maquetas que se usaron en distintos escenarios del film. En cuanto a taquillas *Star wars* tuvo mucho más éxito que

⁵ *IMDB*: Internet Movie Database

⁶ Barceló, *Ciencia ficción...*, 135.

2001 una odisea en el espacio, el film provocó un movimiento cultural a su alrededor y por lo tanto grandes ventas y comercialización de productos relacionados a la saga.

En este momento, es claro el papel del cine como industria cultural, pues predominan los fines económicos vinculados a los procesos de producción masiva y la idea del público como objeto y objetivo de la industria, como afirmaría Gary Kurtz, productor de las dos primeras entregas de la saga, en una entrevista [...] “Han Solo debería haber muerto en la tercera película, pero el juguete se estaba vendiendo bien”.⁷

A partir de los inicios de los ochenta en adelante, fue una buena época para el cine de ciencia ficción, ya que la industria cinematográfica hollywoodense continuó produciendo películas del género con altos presupuestos, dado que su fin era beneficiarse de la alta demanda que éstas generaban. Esta fue una de las razones por las que varios films que se convirtieron posteriormente en sagas. Entre las más destacadas según Barceló están «*Terminator* (1984, 1991, y 2003), *Regreso al futuro* (1985, 1989 y 1990), *Robocop* (1987, 1990, 1993, etc.), *Parque jurásico* (1993, 1997 y 2001), *Matrix* (1999, 2003 y 2003) y un largo etcétera». ⁸

Conviene mencionar que, desde finales de los noventa hasta la actualidad, los avances tecnológicos en el cine han permitido la realización de películas con efectos especiales mucho más sofisticados. La mejora en la calidad de las imágenes elaboradas en computadora *Computer Generated Imagery (CGI)* ayudó en la creación de personajes digitales como Yoda en *Star Wars: Episodio I – la amenaza fantasma* (George Lucas, 1999), permitiendo dejar de lado el uso de muñecos, disfraces o marionetas. Otros ejemplos son *Matrix: recargado* (Lilly y Lana Wachowski, 2003), *King Kong* (Peter Jackson, 2005) en la adaptación del film de 1933, *Avatar* (James Cameron, 2009) o *Gravity* (Alfonso Cuarón, 2013).

El universo de superhéroes también se renovó gracias al *CGI* y a los efectos visuales (*VFX*). Los ejemplos más recientes son *Avengers: Infinity war* (Anthony Russo, 2018) y *Avengers: Endgame* (Anthony y Joe Russo, 2019). Esta última película,

⁷ Oriana Garcés M, Denisse Martínez F y Julián Alberto Pérez V, *Estados Unidos en el cine de ciencia ficción Hollywood 1950 – 2010* (Cali: Programa Editorial Universidad del Valle, 2017), 22.

⁸ Barceló, *Ciencia ficción...*, 137.

considerada actualmente como la más taquillera de la historia, con una recaudación de 2.797.800.564 dólares según cifras proporcionadas por *IMDB*. Superando a *Avatar* que mantuvo el récord por 10 años.

En Ecuador, la ciencia ficción tuvo su surgimiento en la literatura, obteniendo buenos y variados resultados. Los primeros textos del género en el país los escribió Francisco Campos Coello entre 1893 y 1894. Algunos de ellos llegaban a tener un estilo similar al de Julio Verne.

La primera novela de ficción científica del Ecuador es precisamente *La receta* (1893), acerca de un futuro Guayaquil del año 1992, reconocido por un viajero en el tiempo [...] Le sigue el libro *Narraciones fantásticas* (1894), publicadas primeramente como una serie de entregas en la revista “Guayaquil”. En el prólogo de la obra, sus editores afirman que el trabajo de Campos podría ser firmado por Julio Verne, reconociendo que *Narraciones fantásticas* tienen el estilo del autor francés.⁹

A lo largo de los siguientes años hasta la actualidad, han surgido incontables escritores del género. Por lo que en el país ha predominado la literatura antes que el cine de ciencia ficción.

En el campo cinematográfico, el género de ciencia ficción ha tenido mayor dificultad para surgir, debido a diversas razones, las cuales desarrollaremos más adelante. A lo largo de la existencia del cine en el Ecuador solo se ha producido una película de ciencia ficción. Hablamos de *Quito 2023* (César Izurieta y Fernando Moscoso, 2014) que narra la historia de un grupo de jóvenes que viven en la capital algunos años en el futuro y que planean dar un golpe de estado para derrocar a sus líderes gubernamentales corruptos.

Por otro lado, se han realizado contados cortometrajes estudiantiles, los cuales se encuentran disponibles en sitios web como el canal oficial de YouTube del Instituto Superior Tecnológico de Cine y Actuación (*INCINE*) o algunos cortos aleatorios que

⁹ Iván Rodrigo Mendizábal, “La Ciencia Ficción Ecuatoriana”, *Ciencia Ficción en Ecuador* (Blog), The Encyclopedia of the Science Fiction, 30 de noviembre de 2019, <https://cienciaficcionecuador.wordpress.com/la-ciencia-ficcion-ecuatoriana/>

sus autores han subido a la plataforma Vimeo. La mayoría de estos cortometrajes tratan temáticas sobre futuros distópicos, en los cuales ya casi no hay habitantes en la tierra.

1.1 Pertinencia del proyecto

1.1.1 Planteamiento

Aproximadamente hace dos años, viví una experiencia que me hizo percibir de manera distinta nuestra época, en la cual el internet es indispensable para poder comunicarnos, entretenernos, estudiar o trabajar. Entonces surgió en mí el querer entender cómo era la vida antes del internet y los smartphones. Así nace *Back to the 90's*, un cortometraje de ciencia ficción en el que planteo la pregunta ¿Qué pasaría si tres jóvenes que solo conocen la actual tecnología viajaran en el tiempo a los años 90? Como ya se ha mencionado al inicio de este trabajo, el género de ciencia ficción se caracteriza porque nos permite realizar este tipo de preguntas y especular con las posibles respuestas.

Decidí entonces que este cortometraje debía ser una ciencia ficción, ya que este género se especializa en reflejar las preocupaciones particulares de cada época, como por desastres naturales, desastres provocados por fallas tecnológicas, la deshumanización de la sociedad a través de los avances científicos y tecnológicos etc. Su fin se centra en analizar o evidenciar el impacto que este tipo de situaciones tendría en la sociedad, o mejor dicho, de qué forma esto afectaría a los individuos.

Barceló menciona lo siguiente: la ciencia ficción es una narrativa especulativa, vehiculada sobre todo por la literatura y el cine, donde se analiza básicamente la respuesta humana a los cambios en el nivel de la ciencia y de la tecnología.¹⁰

En el caso particular de *Back to the 90's*, mi propósito es reflejar como la tecnología nos ha absorbido al punto en el que en lugar de conectarnos nos ha desconectado. En especial de las personas con las que convivimos diariamente y cómo, al deshacernos del internet y los smartphones, nos permitimos conocer a los demás.

¹⁰ Miquel Barceló, "CIENCIA Y CIENCIA FICCIÓN". *Revista digital universitaria*.6, n.º 7 (2005): 2, http://www.revista.unam.mx/vol.6/num7/art69/jul_art69.pdf

1.1.2 Justificación

Al buscar referencias audiovisuales de trabajos ecuatorianos, llamó mi atención el hecho de que no había muchas referencias con las que trabajar, ya que hay una gran ausencia de ciencia ficción en el cine ecuatoriano. Esto motivó una nueva ¿Cuál es la razón o razones por las que no se ha trabajado cine de ciencia ficción en el país? Para intentar responder a esta pregunta mi proyecto plantea un estudio teórico/práctico acerca de las dificultades que implica realizar cine de ciencia ficción en el Ecuador.

La parte teórica se realizará por medio de una investigación sobre la situación del cine en el país, desde el campo legal, económico y social. Mientras que la parte práctica se realizará al producir un cortometraje de ciencia ficción que permita analizar y reflexionar sobre las dificultades que implica elaborar un film de este género.

Es necesario entender a qué dificultades nos estamos enfrentando al querer realizar nuevos proyectos ligados a la ciencia ficción, ya que al ser conscientes de la situación podremos encontrar alternativas y soluciones que ayuden a fortalecer la producción de este género en el país.

Se debe tomar en cuenta el problema que representa el no contar con cine de ciencia ficción en el país, ya que esto modifica la percepción que tenemos de nuestra propia realidad. No es lo mismo ver una película de ciencia ficción realizada por Hollywood a una realizada en Ecuador. Pongamos por ejemplo el hipotético caso de un film norteamericano en el que existe una invasión extraterrestre. Este va a estar relacionado con su propio contexto y sociedad, pues obedece a las interrogantes de este segmento cultural, basándose en la respuesta que tendría a esta experiencia un individuo norteamericano. Si esta misma situación ocurriera en Ecuador, la respuesta del individuo ecuatoriano sería diferente, por el contexto en el que vive, revelando así aspectos propios de su cultura. Esto es algo que no hemos llegado a ver en un film y por lo tanto, en nuestro imaginario solo existe la versión de ciencia ficción norteamericana, ligada a sus referentes culturales y a sus estándares de producción. Esto termina causando un mayor problema para las producciones nacionales, porque se desvaloriza el cine nacional. Al respecto el director ecuatoriano Sebastián Cordero comenta:

Mucha gente tiene prejuicios en cuanto al cine producido en Latinoamérica, empezando por el público, quien definitivamente prefiere una superproducción norteamericana o europea. Existe un problema en cuanto a la imagen y percepción que tenemos los latinos acerca de nuestro propio cine y este es el obstáculo más grande que enfrentan los cineastas locales al momento de exhibir sus películas.¹¹

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo general:

- Reconocer las dificultades que implican realizar cine de ciencia ficción en el Ecuador mediante la elaboración de un film de dicho género, con el propósito de encontrar soluciones económicas en la realización de efectos especiales.

1.2.2 Objetivos específicos:

- Realizar una investigación sobre el desarrollo del cine en el país y como esto afecta la producción de cine de ciencia ficción.
- Buscar ejemplos audiovisuales de ciencia ficción que hayan obtenido resultados positivos utilizando efectos especiales de bajo presupuesto.
- Buscar referentes de obras audiovisuales que aporten con la realización del cortometraje.
- Dirigir y producir un cortometraje de ciencia ficción utilizando efectos especiales económicos.

CAPÍTULO I: Genealogía

2.0 Estado del cine ecuatoriano

Respondiendo a la pregunta, ¿Por qué no se hacen películas de ciencia ficción en el Ecuador? De acuerdo a opiniones y comentarios de diferentes compañeros y maestros, especulan que la falta de elaboración de películas en el Ecuador se debe a la

¹¹ Sebastián Cordero, "Ecuador y América Latina ¿Es su cine escaso y de mala calidad?". *Chasqui Revista latinoamericana de Comunicación*. n.º 69 (2000): 17, <https://revistachasqui.org/index.php/chasqui/article/view/1338/1367>

falta de dinero, dado el caso, esto ha impulsado al desarrollo y búsqueda de un fundamento teórico para comprobar dicha opinión o si, existen factores adicionales.

2.0.1 El estado y el cine

En la mayoría de países latinoamericanos el financiamiento de proyectos culturales proviene de organismos estatales. En el caso de Ecuador existe el instituto de cine y creación audiovisual (ICCA) su creación se estableció el 30 de diciembre de 2016 gracias a la Ley Orgánica de Cultura Art. 132 del Capítulo 6, esta institución reemplazo al Concejo Nacional de Cinematografía del Ecuador (CNCINE) creado en 2006, ambas instituciones fueron establecidas con el afán de fomentar la creación, exhibición y distribución de producciones audiovisuales ligadas al cine en el país. En la Ley de fomento del cine nacional aprobada en 2006 se establece que además de la creación del CNCINE se implementará un Fondo de Fomento Cinematográfico (FFC) con el fin de estimular y promover las actividades cinematográficas en el país, al cual se podrá acceder por medio de concursos públicos.

Esta ley fue de vital importancia ya que el fondo económico ayudó al incremento del cine en el país. De acuerdo al texto *Los desafíos de la industria del cine en América Latina y el Caribe* escrito por Octavio Getino, director de cine argentino e investigador de medios de comunicación y culturales, hasta antes de 2006 no se contaba con gran producción cinematográfica por parte de Ecuador mientras que otros países latinoamericanos ya habían empezado a desarrollar su producción años antes, estos países también se vieron beneficiados por la creación de leyes de cine.

En el caso de Ecuador, su producción de largometrajes es casi insignificante, aunque los escasos filmes realizados en ese país particularmente los de Camilo Luzuriaga, han logrado un significativo interés por parte del público local. Recién en 2006, con la sanción de una ley de cine para el sector, podría comenzar a desarrollarse una actividad productiva de carácter más sostenible. Otros países, como Chile y Colombia, e incluso Uruguay, tomaron cierto impulso en los primeros años de este nuevo siglo, debido a una clara decisión de las políticas gubernamentales en favor de la industria audiovisual, como sucedió en los dos primeros casos, y a una coyuntura favorable en el país

rioplatense, donde confluyó la calidad de gestión y producción de sus cineastas y la realización de coproducciones, estimuladas con el apoyo del Programa Ibermedia, del que participan la mayor parte de los países de América Latina que cuentan con experiencias productivas y una decisión favorable de sus gobiernos y sus organismos de cine.¹²

La siguiente tabla indica las cifras de películas latinoamericanas que se produjeron entre 2001 y 2005 años previos a la creación del CNCINE en el país. Se puede evidenciar que Ecuador es de los países con la menor cantidad de producciones.

Producción de películas en países latinoamericanos. Años 2001-2005

Países	2001	2002	2003	2004	2005
Argentina	38	32	67	54	41
Bolivia	0	2	4	3	6
Brasil	30	35	30	46	40
Chile	14	8	12	14	14
Colombia	3	6	8	7	8
Cuba	4	0	3	3	3
Ecuador	1	3	1	s/d	s/d
México	21	14	25	38	53
Perú	1	2	5	7	4
Uruguay	5	5	2	6	5
Venezuela	3	4	3	4	3

Fuentes: Elaboración propia en base a datos de INC, INCAA, CNAC, CONACINE, FONCINE, FOCINE, IMCINE, ICAIC, ICAM, CCPC, INA, Cinemateca Uruguay, Proimágenes, CACI, SICA, DAC, MR&C, MINEDUC, PIEB.

Tabla 1.1 Cuadro comparativo tomado del texto de Getino¹³

Comparando la producción nacional con la producción de Argentina, que es el país con mayor producción durante ese período, la diferencia es notoria, ¿Cómo Argentina produjo tantas películas en apenas 5 años?

¹² Octavio Getino, “Los desafíos de la industria del cine en América Latina y el Caribe”. *Zer - Revista de estudios de comunicación*. n.º 12 (2007): 173, <https://www.ehu.es/ojs/index.php/Zer/article/view/3678/3310>

¹³ Reimpreso de “Los desafíos de la industria”, por Octavio Getino, 174.

Argentina cuenta con una Ley de cine desde 1947 que fue modificada entre 1967-1971 y tuvo vigencia hasta 1994, en la cual se otorgaba al Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales (INCAA) funciones y atribuciones en las que destacan el poder formular y ejecutar medidas que fomenten el desarrollo la cinematografía tanto a nivel cultural, industrial y comercial, administrar el fondo de fomento cinematográfico, regular las cuotas de ingreso y distribución de películas extranjeras y comercializar películas nacionales en el exterior. La Ley en Argentina y el apoyo del estado a la producción audiovisual fue tan importante que solo entre 1980 y 1990 se entregó subsidios entre 20 y 25 millones de dólares. En 1994 la Ley volvió a cambiar en beneficio de la industria audiovisual, se implementó un impuesto del 10% a la comercialización y alquiler de videos pregrabados además de que ese impuesto ya existía para las entradas de cine, el objetivo de esta medida era incrementar hasta 50 millones de dólares anuales al fondo de fomento cinematográfico¹⁴

La Ley de cine Argentina es una clara muestra de la importancia que tiene la intervención y apoyo del estado para lograr establecer una industria cinematográfica en cada país, pero esto implica que más allá de limitarse a destinar una cierta cantidad de fondos también es necesario crear regulaciones en otras áreas. Por ejemplo, la medida de Argentina de aumentar los impuestos a las entradas de cine con el fin de poder incrementar los fondos que se destinan a sus proyectos anualmente. Otro caso se da en la ley del cine Español que protege su cinematografía con una medida denominada “*Cuota de pantalla*” la cual consiste en exigir a las salas de exhibición un determinado porcentaje de exhibición de películas comunitarias y españolas.

En el caso de Ecuador no se cuenta con tales regulaciones y normativas ya que, en los pocos casos que se han creado no se han cumplido las disposiciones, un claro ejemplo es la Ley de comunicación donde existe un norma llamada “*Cuota de pantalla*”, la cual es similar a la de España, la diferencia radica en que esta se aplica a los canales de televisión nacional y consiste en que, el 60% de su programación debe transmitir contenido producido en el país en el horario apto para todo público y, al menos un 10% a producciones independientes nacionales, lamentablemente esta medida

¹⁴ Octavio Getino, *La tercera mirada: panorama audiovisual latinoamericano* (Buenos Aires: Editorial Paidós SAICF, 1996), 177.

no ha tenido buenos resultados ya que los canales prefieren pagar la multa que comprar contenido nacional. Lo que si se ha logrado constatar es un incremento de producciones desde la creación de la Ley de cine en 2006, si hasta el año 2000 se producía una película cada tres años, en 2007 las cifras aumentaron a cuatro filmes anuales y para el período de 2012-2018 las cifras se mantuvieron en un promedio de siete a trece películas estrenadas por año.

En la siguiente tabla podemos comprobar la cantidad de dinero que el ICCA ha destinado al desarrollo de proyectos anualmente, durante 13 años desde su creación.

Montos anuales otorgados en las convocatorias del ICCA 2007-2019

Institución	Detalle	n.º proyectos	Monto
CNCINE, Convocatoria	CNCINE 2007	43	839.000,00
CNCINE, Convocatoria	2008	27	541.500,00
CNCINE, Convocatoria	2009	33	545.000,00
CNCINE, Convocatoria	2010	34	660.000,00
CNCINE, Convocatoria	2011	45	700.000,00
CNCINE, Convocatoria	2012	42	700.000,00
CNCINE, Convocatoria	2013	38	904.000,00
CNCINE, Convocatoria	2014	61	1.980.000,00
CNCINE, Convocatoria	2015	67	1.646.338,34
CNCINE, convocatoria	2016	20	485.000,00
ICCA, Fondo de Fomento	2017	33	756.000,00
ICCA, Fondo de Fomento	2018	50	1.370.889,00
ICCA, Fondo de Fomento	2019	15	654.000,00
TOTAL		508	11.781.727,34

Tabla 1.2 Datos proporcionados por el ICCA¹⁵

A pesar de que estas cifras no nos aproximan lo suficiente a tener una industria cinematográfica rentable, no se puede ignorar el hecho de que la situación ha cambiado considerablemente en este nuevo siglo para las nuevas generaciones de realizadores cinematográficos. En una entrevista a Sebastián Cordero en el año 2000 se hace mención a la escasez de producciones que había en ese tiempo y lo necesario que era contar con el apoyo del estado ya que, tampoco había un sustento por parte de la empresa privada. El director ecuatoriano menciona lo siguiente:

¹⁵“Montos anuales destinados a proyectos”, Elaborado por la Dirección de Control Técnico ICCA. Biblioteca online del ICCA, 2020. http://www.cineaudiovisual.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/Histo%CC%81rico-Montos-por-categori%CC%81a-2007-2019_Primer-Semestre-incentivo-econo%CC%81mico-anual.pdf

Producir cine en el Ecuador es casi un milagro. Con un promedio de un largometraje cada tres años, hablar de una industria cinematográfica ecuatoriana es algo aún muy lejano. No existe ningún tipo de ayuda gubernamental para la producción, lo que dificulta mucho las cosas, pues el cine local no ha podido todavía ser rentable [...] El tener una ley de cine o un apoyo estatal ayudaría mucho a minimizar el riesgo implícito en esta actividad, pero en las condiciones tan variables que tienen nuestros países, esta ley debe ser de alguna forma también autosustentable, de manera que logre perdurar.

Por otro lado Getino menciona en el primer texto al programa Ibermedia, este fue creado en 1996 en la cumbre Iberoamericana de jefes de estado con el fin de estimular la coproducción de películas de ficción y documental. El programa arranco en 1998 y sigue en vigencia, actualmente está conformado por veintiún países: Argentina, Bolivia, Brasil Colombia, Costa Rica, Cuba, Chile, Ecuador, España, Guatemala, Italia, México, Nicaragua, Panamá, Paraguay, Perú, Portugal, Puerto Rico, República Dominicana, Uruguay y Venezuela. Nuestro país se integró en 2008 por medio de un convenio realizado por el CNCINE (actual ICCA) lo cual también beneficio a la producción nacional e incluso ha financiado más proyectos que el propio fondo nacional. Así lo aseguró, en una conferencia en 2014, Elena Vilardell, secretaria técnica del programa.

El cine ecuatoriano ha experimentado un desarrollo importante. Mientras hace diez años se estrenaba una película por año, en el 2014 por lo menos 31 filmes ecuatorianos fueron presentados en pantalla. Cabe resaltar que, del 2008 al 2014, los proyectos ecuatorianos beneficiarios del Programa Ibermedia han recibido un aporte total de 2.022.384 dólares. En 2008 en Coproducción el Programa ayudó a, La Muerte de Jaime Roldós de Manolo Sarmiento y Lisandra Rivera, Prometeo Deportado de Fernando Mieles y Bienvenido a tu familia de Diego Ortuño fueron beneficiarias. En Desarrollo, 690 Millas de Isabel Dávalos, Ascensor Panorámico de Iván Mora, Ciudad Sin Sombra de Bernardo Cañizares, Monos con Gallinas de Alfredo León, Tres que después tomaría el nombre de Ochenta y siete de Anahí Hoeneisen y Daniel Andrade y A tus espaldas

de Tito Jara. Además, en la categoría de formación fue beneficiario el Instituto Superior de Cine. En total, diez proyectos ecuatorianos se beneficiaron ese año del Fondo Ibermedia con un monto de 375.000 dólares que superó al aporte del país que fue de 100.000 dólares. Esta experiencia permitió evidenciar los alcances del Programa Ibermedia.¹⁶

Ibermedia es otro ejemplo de como una adecuada organización gubernamental puede llegar a beneficiar el incremento de la coproducción cinematográfica entre una gran cantidad de países. De acuerdo a las cifras publicadas en su sitio web oficial en todos estos años han lanzado 22 convocatorias y se invirtieron 85 millones de dólares en 1.975 proyectos.

Otros convenios que se realizaron por medio del ICCA son: el DocTV Latinoamérica que es un programa de fomento a la producción y teledifusión del documental latinoamericano con el propósito de financiar bianualmente un proyecto documental de cada país miembro. El Bolivia Lab que es un espacio de encuentro para cineastas iberoamericanos donde intercambian perspectivas y experiencias con el fin de generar lazos de coproducción en sus proyectos. El BrLab que se destaca por sus actividades en favor del desarrollo de proyectos de largometraje en América Latina y al que un proyecto ecuatoriano puede ser integrado y su director y productor participar de los encuentros.

La cita «Allí donde el Estado aparece ausente, no puede hablarse de producción filmica de largometraje, salvo en casos completamente excepcionales. Tampoco de información elemental sobre el número de salas, y los volúmenes de espectadores y de recaudaciones».¹⁷ Resume la importancia que tiene el apoyo del estado para ayudar a solventar producciones que no cuentan con ningún otro tipo de ayuda financiera o entidad, pero también refleja otro problema al que se enfrentan los directores y productores al momento de distribuir y exhibir sus films: el no contar con suficiente información y facilidades por parte de la empresa privada que se encarga de administrar los complejos de cine.

¹⁶ “El cine ecuatoriano en Ibermedia” *Programa Ibermedia*, acceso el 4 de marzo del 2020, <https://www.programaibermedia.com/el-cine-ecuatoriano-en-ibermedia/>

¹⁷Getino, “Los desafíos de la industria del cine”, 175.

2.0.2 Salas de exhibición

El cine desde su nacimiento ha estado ligado con el campo artístico pero también está relacionado con el comercio como un producto y por ende es parte de un negocio. En Ecuador se ha comprobado que la gran parte de películas que se estrenan en salas de cine no logran recuperar su inversión, mucho menos llegan a obtener ganancias. Por lo tanto es muy difícil obtener fondos del sector privado ya que no es rentable. Existen casos donde empresas privadas colaboran con tipos de financiamiento como los auspicios, sin embargo esto se da, en su mayoría, porque existe un tipo de afinidad o vínculo con los directores y productores, también existe el gusto personal al cine, pero este es casi nulo.

Existen dos motivos por los cuales nuestras películas no son rentables económicamente, primero: las salas de exhibición y segundo: el público.

En Ecuador actualmente hay tres empresas que manejan gran parte de las salas de exhibición: Multicines, cuentan con 7 complejos entre las principales ciudades del país, Cuenca y Quito. Cinemark, cuentan con 9 complejos en Ambato, Guayaquil, Latacunga y Quito; Y por último Supercines, que posee 24 complejos en varios sectores de la costa y sierra (Ambato, Babahoyo, Bahía de Caraquez, Daule, Duran, Guayaquil, La Libertad, Machala, Manta, Milagro, Playas, Portoviejo, Quevedo, Quito, Riobamba y Sto. Domingo)

Las tres cadenas manejan un monopolio de exhibición en todo el país y se encargan de elegir que películas se exhiben o no, lo que significa que ellos seleccionan que puede ver el espectador, esto ha creado un problema a nivel ideológico en el público ecuatoriano ya que, a lo largo de los años se le ha vendido únicamente la idea de que las películas encasilladas como *buenas*, son las de Hollywood. Este pensamiento nace por la hegemonía que este tipo de cine ha logrado en el mercado cinematográfico alrededor del mundo y también porque al transnacionalizar sus modelos de producción estos se impusieron al resto de países, esto provoca otra complicación para la producción nacional y es que estos films destacan por su alto nivel de producción y capacidad tecnológica por lo tanto su presupuesto es mucho más elevado en comparación al que

podemos permitirnos y conseguir en Ecuador, esto lleva al espectador a pensar que nuestro cine es de baja calidad y falto de recursos.

Parte del modelo de producción que maneja Hollywood es invertir altos presupuestos en la publicidad, distribución y exhibición de sus películas incluso llegando a superar el costo de la misma producción. Mientras en Ecuador se dan casos en los cuales el presupuesto se utiliza mayoritariamente entre la pre producción, el rodaje y la post producción provocando así, que el presupuesto restante no alcance para una buena distribución y exhibición, dando como resultado que una película nacional apenas pueda permanecer unas cuantas semanas en los complejos, todo esto provoca que el producto nacional no compita en igualdad de condiciones con el cine norteamericano, a esto se suma que los títulos nacionales apenas ocupan un 2% en las carteleras haciendo que las probabilidades de que el espectador elija ver otra película sean más altas. De acuerdo a un estudio realizado en 2018 acerca de las preferencias de los jóvenes al momento de escoger una película se dieron los siguientes resultados.

En relación a la identificación con la producción nacional, la mayor parte de jóvenes afirma haber visto cine ecuatoriano (72,4%), con una media de películas de 4,02 en los últimos cinco años, sin embargo, por orden de preferencia escogen películas de Hollywood (76,7%), luego independientes (21%), y finalmente las películas nacionales (2,3%). Este consumo depende de la edad, ya que los jóvenes mayores de 21 años visualizan más cine independiente frente a los menores de 21 que consumen más cine de Hollywood; y de la formación, debido a que el consumo de cine nacional aumenta a la par que la formación académica. Esto lleva a que los jóvenes ecuatorianos valoren mejor las películas de Hollywood que las nacionales, y a que seis de cada 10 afirmen no sentirse identificados con el cine ecuatoriano; aquellos que escogen acción o terror como sus géneros favoritos consideran que la producción nacional adolece de recursos y tiene una calidad insuficiente, mientras

que los que prefieren comedia refieren a que sus temas son repetitivos y se centran principalmente en el drama, con exceso de historias trágicas.¹⁸

Otro factor que perjudica la exhibición de películas nacionales es que a los distribuidores y exhibidores les interesa ocupar sus salas y horarios en películas que tengan más espectadores y por lo tanto resulten rentables, es así que al pasar las semanas si una película nacional deja de tener afluencia de espectadores los exhibidores las pasan a los peores horarios (días entre semana desde las 11H00 a 15H00) en los cuales poca gente asiste a los cines, hasta que finalmente la retiran de carteleras.

Si bien el estado intenta fomentar la producción de filmes nacionales con ayuda de fondos, no ha realizado regulaciones en las cadenas de cines para que haya una comercialización más equitativa entre películas nacionales e internacionales. Esta situación termina perjudicando a los realizadores audiovisuales ya que no solo es importante elaborar las películas sino que también es necesario contar con espacios en los cuales puedan exhibirse al público.

En un artículo académico sobre la producción nacional y las políticas de apoyo se hace una significativa alusión a esta problemática.

Pese a que hoy en día se estrenan más películas nacionales, se ven menos. Alex Schlenker menciona que las cifras indican que “en los últimos 10 o 15 años, hemos pasado del 5% de pantalla al 2 % de pantalla”. Entre las hipótesis que explican esta disminución de audiencia, está el hecho de que el cine extranjero, fundamentalmente estadounidense, copan la mayor parte de la cuota de pantalla. Las salas de cine muestran más estas producciones que las nacionales.¹⁹

A continuación se encuentran las estadísticas del porcentaje de estrenos que hubo en 2019 y el país de procedencia de los films. Los largometrajes nacionales apenas ocuparon el 3% mientras que el porcentaje de películas hollywoodenses lo sobrepasa

¹⁸José Muñoz Jiménez, Silvia Martínez Martínez y Beatriz Peña Acuña, *La realidad audiovisual como nuevo vehículo de comunicación: Jóvenes ecuatorianos y el protagonista cinematográfico: género, identidad e identificación*. (Barcelona: Gedisa, S.A., 2018), 150 – 151.

¹⁹ Violeta Yalilé Loaiza Ruiz y Emiliano Gil Blanco, “Tras los pasos del Cine en Ecuador: la producción nacional y políticas de apoyo: Los canales de distribución y consumidores”. *ComHumanitas: Revista Científica de Comunicación* 6, n. ° 1(2015): 62-63, <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5896210>

con el 75% es evidente la desigualdad de condiciones con la que debe competir el cine nacional.



Tabla 1.3 Estadísticas del ICCA acerca de estrenos nacionales e internacionales en salas comerciales.²⁰

Por último, nos encontramos con la falta de datos e información proporcionada por parte de las cadenas de cines, No existen cifras económicas y de audiencia sobre producciones nacionales hasta antes de 2015. Por el momento el ICCA es la única institución que tiene acceso a estos datos y recientemente ha implementado el proyecto *Lea* (Listado Ecuatoriano del Cine y Audiovisual) el cual lleva dos ediciones y nos permite acceder a estadísticas desde 2016 sobre taquilla, cantidad de audiencia en proyecciones de películas nacionales y preferencias del público en cuestión de géneros. Sin embargo no se ofrece información más detallada con la cual los productores puedan prever y tomar decisiones en favor de sus producciones.

2.0.3 El público

A pesar de que en los últimos 14 años se haya logrado incrementar la producción audiovisual en el país no es el único factor en el que se debió trabajar. La falta de interés por parte del público también ha perjudicado el intento de desarrollar una industria cinematográfica en el país, como ya se ha comentado anteriormente en los últimos años las cifras de audiencia que ha asistido a funciones de películas naciones ha disminuido.

²⁰ Reimpreso del “Boletín Estadístico Trimestral de la Cinematografía en Ecuador”, Elaborado por la Dirección de Control Técnico ICCA, PERSPECTIVA AUDIOVISUAL n° 1, 2019.
<http://www.cineyaudiovisuamodol.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/02/Perspectiva-audiovisual.pdf>

En un artículo realizado por el cineasta ecuatoriano Camilo Luzuriaga para el diario El telégrafo en 2014 se hace una mención a esta problemática.

Paradójicamente, el incremento anual del número de estrenos, con el apoyo del Estado a su financiamiento, no ha significado un incremento del porcentaje de participación del cine local en salas. Si *Dos para el camino* único y solitario estreno en salas del cine ecuatoriano a lo largo de tres décadas, obtuvo en 1980 probablemente alrededor del 10% de los espectadores, y si *La tigre* en 1990, *Ratas ratones y rateros* en 1999 y 2000, y *Qué tan lejos* en 2006, obtuvieron cada una de ellas alrededor del 5% de los espectadores, en 2013, las trece películas que se estrenaron no obtuvieron más del 2%.²¹

En los últimos 5 años posteriores a esta publicación la situación no ha sufrido cambios significativos, en 1989 el único estreno nacional fue *La Tigra* (Camilo Luzuriaga), se estima que la audiencia sumó 250.000 espectadores y se ha mantenido como uno de los más vistos en la historia del cine ecuatoriano, treinta años más tarde en 2019 se estrenaron cerca de 10 largometrajes ecuatorianos, el único film independiente que llegó a tener una alta audiencia fue *La mala noche* (Gabriela Calvache, 2019) una producción que fue beneficiaria de fondos del ICCA e Ibermedia llegó a tener 19.733 espectadores, si se comparan las cifras de ambas películas es claro que ha habido una gran disminución de espectadores en todos estos años. Curiosamente el mismo año se estrena el film nacional *Dedicada a mi ex* (Jorge Ulloa, 2019) con un total de 312.758 espectadores, llegando a superar a *La mala noche* e incluso a *la Tigra*, se debe tomar en cuenta que el film tuvo una producción muy particular, ya que su distribuidor fue Sony Pictures y la película se realizó con un star system de varios personajes y actores reconocidos de América Latina, es decir que parte de este éxito es gracias a que es un largometraje totalmente comercial y su modelo de producción fue más cercano a los estándares de Hollywood que a los que normalmente tiene una película nacional independiente.

²¹ Camilo Luzuriaga, “La industria ecuatoriana del cine: ¿otra quimera?”. *El telégrafo*, 11 de agosto de 2014, <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/2014/34/la-industria-ecuadoriana-del-cine-otra-quimera>

A los estrenos nacionales de 2019 se suma *A son of man* (Jamaicanoproblem y Pablo Agüero, 2019), otra película que tuvo un modelo de producción diferente al que comúnmente tienen los films nacionales y es que este film necesito de 15 millones de dólares para realizarse y esto la convierte en la película más cara en la historia del cine ecuatoriano. Este largometraje apenas tuvo 40.000 espectadores.

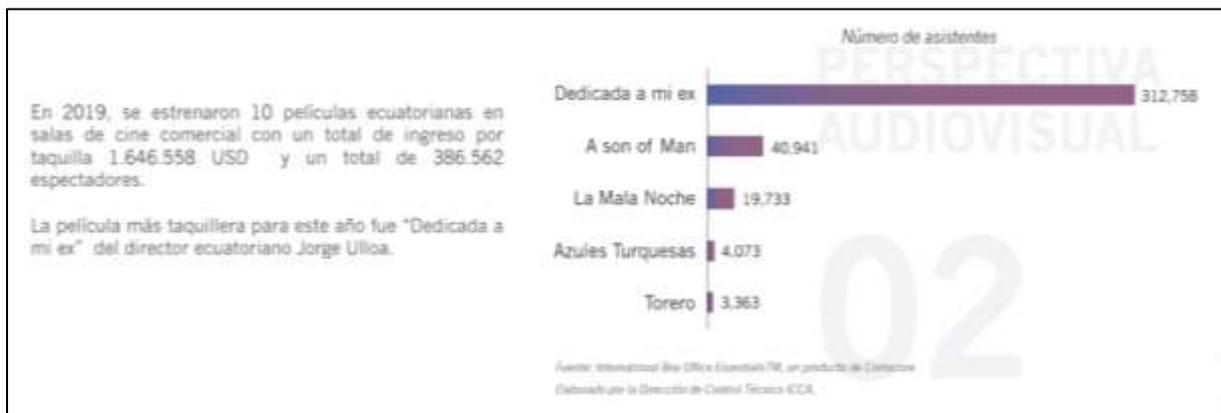


Tabla 1.4 Las 5 películas ecuatorianas más vistas del 2019²²

De acuerdo a estadísticas proporcionadas por el ICCA, 19.833.234 espectadores asistieron a las salas de cine el año pasado, solo 386.562 vieron películas nacionales lo que representa al 1,95%. Si restamos los espectadores que hubo en los casos especiales de *Dedicada a mi ex* y *A son of man* la cifra se reduce a 33.804 que se acerca más a la cantidad de audiencia que suele tener la producción nacional desde hace algunos años, esto apenas representa al 0,17%, por lo tanto algo no termina de funcionar entre el cine ecuatoriano y su público, o el que debería ser su público: ese 98.05% que no consume cine ecuatoriano.

En la presente investigación se ha encontrado varios textos en los que se menciona que la falta de audiencia en proyecciones nacionales se debe tanto al factor económico como al cultural. Al encontrarnos en una sociedad cuyo pensamiento ha sido alienado a través de los años por el cine de Hollywood, no se logra reconocer el valor de la producción nacional. En uno de los estudios mencionados anteriormente se les

²² Reimpreso del "Boletín Estadístico Trimestral de la Cinematografía en Ecuador", Elaborado por la Dirección de Control Técnico ICCA, PERSPECTIVA AUDIOVISUAL n° 2, 2020. <http://www.cineyaudiovisual.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/02/Perspectiva-Audiovisual-No2-1.pdf>

pregunto al grupo de jóvenes estudiado ¿Por qué no veían películas ecuatorianas? El estudio recibió la siguiente información:

Con el grupo focal se corroboran los datos encontrados, donde de 41 participantes (27 hombres y 14 mujeres), el 70,7% dice no identificarse con el cine nacional frente al 29,3% que sí lo está. Según los jóvenes, los principales motivos para no sentirse identificados son: 1) escasez de recursos y efectos, con un uso limitado de la tecnología, poca calidad visual, una estructura básica, y un guion mediocre; 2) historias trágicas con exceso de realismo social, casi todas las películas son dramáticas, del género realismo sucio, y se centran en problemáticas sociales, con una sociedad disfuncional, que tienen que ver con el narcotráfico, crimen, pobreza y sexo, historias deprimentes de la realidad nacional; 3) temas recurrentes (predecibles) y poco diversos (no llamativos), con géneros que se repiten, y personajes estereotipados (planos) con una mala actuación o sobreactuación de los actores que proceden en su mayoría del teatro, además de que se enfocan en una clase baja o pobre que no les representa, lo que lleva a una falta de empatía con la historia y los personajes; y 4) falta de apoyo económico, innovación y promoción (no se conocen los estrenos), además de que son pocas las salas comerciales donde se exhiben las películas nacionales.²³

Los resultados de esta encuesta denotan un gran problema que existe en nuestra sociedad, el prejuicio, en los últimos años el cine ecuatoriano ha logrado mejorar su producción en varios ámbitos además de que sus temas y géneros han variado, solo en 2019 se estrenaron películas de drama, aventura y comedia pero lamentablemente gran parte del público no le da una oportunidad a las producciones nacionales.

Por otro lado, existe un problema en cuanto a los hábitos de consumo, si una sociedad solo se ha habituado a ver películas hollywoodenses comerciales no se le puede exigir fácilmente que consuma cine latinoamericano, europeo o nacional ya que estos por lo general no tienen el propósito de ser solo un producto de entretenimiento como el cine que acostumbra a consumir el espectador.

²³ Muñoz Jiménez, Martínez Martínez y Peña Acuña, *La realidad audiovisual: género, identidad e identificación*, 151.

El estudio también explica que la percepción del cine es diferente en los jóvenes que si consumen cine ecuatoriano y un factor influyente es su nivel de educación académica.

Pero, al igual que el consumo, cuanto mayor es el nivel educativo, mayor identificación tienen con el cine ecuatoriano [...] Los jóvenes se sienten identificados por el mero hecho de ser ecuatorianos, aunque refieren como motivos concretos: 1) realidad nacional, se muestra la cultura propia, buscando retratar la diversidad del país, con problemáticas actuales; 2) espacios y locaciones del país, reconocibles; 3) guiones y diálogos propios; 4) personajes cercanos, que representan al ecuatoriano de diferentes regiones del país; y 5) temas locales, con una identidad propia que enfrenta al cine procedente de Hollywood y con interés popular. Además, mencionan al documental como el género más destacado dentro del cine ecuatoriano.²⁴

2.0.4 Conclusión

Se puede concluir entonces, que el factor económico, si bien es uno de los más influyentes en las complicaciones al realizar cine en el Ecuador, no es el único, ya que también nos enfrentamos a problemas en cuestiones de exhibición y público. Para lograr construir una industria cinematográfica no basta con que se incremente la producción nacional, sino que también es necesario crear regulaciones en las salas comerciales y que las actuales medidas impuestas a los canales de televisión se cumplan, además, se debe invertir fondos en formación de públicos en los cuales la audiencia pueda consumir otro tipo de cine más allá del que se ofrece en las cadenas de cine comercial. Al generar estos cambios en estos ámbitos se puede empezar a desarrollar un adecuado mercado local o regional para que en un futuro se pueda invertir en una producción sostenible capaz de irse desprendiendo gradualmente de la tutela gubernamental y de insertarse cada vez más en las expectativas socioculturales, hábitos y consumos, de cada comunidad.

²⁴ Muñoz Jiménez, Martínez Martínez y Peña Acuña, *La realidad audiovisual: género, identidad e identificación*, 151.

Una vez que se ha explicado a que se enfrentan los realizadores audiovisuales ecuatorianos, se puede entender por qué no hay películas de ciencia ficción en el Ecuador, por un lado es difícil desprenderse del estigma que se tiene en cuanto a los films nacionales, independientemente del género al que pertenezcan, y por otro lado está el hecho de que realizar un film con grandes efectos y similar al modelo de producción de Hollywood no es fácil de costear, por lo que posiblemente se tendría que utilizar efectos especiales sencillos que no representen un gran gasto, pero el largometraje se arriesgaría a ser calificado por el público como una producción de baja calidad que no lograr llenar sus expectativas al estar alienados con el ideal de Hollywood.

2.1 Referentes de obras audiovisuales para el proyecto artístico

Esto lleva a la segunda parte de esta investigación, la parte práctica, se ha planificado entender las complicaciones de realizar ciencia ficción, realizando un cortometraje de este género. Al ser directora y productora del corto me veré en la obligación de tomar decisiones que por un lado favorezcan al presupuesto pero al mismo tiempo limitando mis deseos como directora, al crear una sincronía entre ambos cargos podré trabajar pensando en beneficio del proyecto, además, al no disponer de un alto presupuesto he decidido trabajar de manera recursiva especialmente a lo que se refiere en los efectos especiales. Es por esto, que parte de los referentes utilizados, son películas de ciencia ficción que han tenido bajos presupuestos, sus directores también se hayan encargado de la producción, y sobre todo que hayan utilizado efectos especiales recursivos. Encontrar estas características en las películas ayudará a descubrir las distintas formas en que se puede hacer ciencia ficción.

2.1.1 Películas de ciencia ficción que utilizan efectos especiales sencillos

Para hablar de efectos en ciencia ficción hay que hacer una diferenciación entre los efectos visuales (VFX) y los efectos especiales (FX), los VFX son realizados por computadora en la post producción como el CGI mientras que los FX se realizan en el rodaje. Cuando se habla de películas de ciencia ficción por lo general la primera idea que se nos viene a la cabeza es alguna película de Hollywood con efectos visuales bastante elaborados, pero no todas las películas relacionadas con el género pueden permitirse realizar este tipo de efectos ya que son costosos. Esto llevó a la búsqueda de

ejemplos de películas que hayan utilizado efectos especiales recursivos y que, estos no afectaran la verosimilitud de la historia ya que el objetivo de este ejercicio es entender cómo podría hacer que estos efectos funcionen en mi cortometraje sin que el espectador se cuestione su credibilidad.

Como primer ejemplo; la película española *Durante la tormenta* (Oriol Paulo, 2018). El argumento de la historia empieza durante una tormenta que causa una misteriosa interferencia que conecta dos tiempos provocando que Vera, una madre felizmente casada, salve la vida de un niño que vivió en su casa 25 años antes. Las consecuencias de sus acciones provocan una reacción en cadena alterando su realidad y su vida.

En este largometraje se utilizan pocos efectos especiales, a pesar de ser una ciencia ficción sobre líneas temporales. El director utiliza la tormenta para crear la atmósfera que provoca los acontecimientos sobrenaturales y a partir de eso conectar el pasado y el presente por medio de una televisión una cámara y una videocasetera, que se encuentran en el mismo lugar en los dos tiempos. Vera en el presente y el niño en el pasado se observan y conversan por este medio y se dan cuenta de que cada uno está en diferentes épocas. Aparte de la utilería que crea la conexión entre ellos se utiliza el montaje y los planos para que esta idea funcione, al inicio de la escena hay un plano en que la cámara está con Vera observando al niño y el plano avanza hacia el televisor como si se adentrara en él y pasamos a estar en el mismo espacio que el niño y así se entienda lo que está ocurriendo. El otro recurso que se utiliza es el montaje paralelo, en toda la escena pasamos de las acciones y reacciones de Vera a las del niño y como estas afectan lo que sucede con el otro, a esto se le suman planos de la tormenta y rayos que crean interferencia en la antena del televisor que es el motivo por el que se han conectado los dos tiempos.

El segundo ejemplo es la película *Coherencia* (James Ward Byrkit, 2013) la historia empieza en una noche, un poco fuera de lo común, en la que está atravesando un cometa cerca de la tierra y han advertido que pueden suceder cosas extrañas como que las comunicaciones fallen, no haya internet, se vaya la luz e incluso los teléfonos simplemente se rompan. Mientras este acontecimiento astronómico sucede, un grupo de

amigos realiza una cena de reencuentro, pero los hechos sobrenaturales arruinan la noche provocando que se alteren y por error fragmenten su realidad.

Lo interesante de este film es que es una ciencia ficción norte americana de muy bajo presupuesto según *IMDB* su presupuesto apenas fue de 50.000\$ y se rodó en 5 días con actores de improvisación y sin ningún guion. Tampoco se utiliza efectos especiales a excepción de unos pocos planos en que se ve el cometa a lo lejos. La representación de realidades alternas se maneja con los personajes entrando y saliendo de la casa, que es la única locación que tiene el film, y cada vez que cruzan la calle se supone atraviesan un portal hacia realidades alternas, que el espectador ni siquiera llega a ver, el único indicio que se da es un dialogo en el que hablan sobre la oscuridad densa por la que han pasado al salir de casa.

La historia tiene credibilidad porque todo el peso está en los actores, ellos mantienen enganchado al espectador a través de sus emociones y reacciones ante la situación que están viviendo, los momentos de tensión y suspenso nos hacen preguntarnos todo el tiempo que es lo que está pasando ya que ni los propios personajes lo llegan a entender claramente. Aparte de la actuación el film se vuelve verosímil gracias al trabajo en fotografía, la mayor parte de planos se realizaron en cámara en mano lo que nos hace sentir como un personaje más.

Por último se ha tomado como ejemplo el largometraje *Primer* (Shane Carruth, 2004) sobre un grupo de ingenieros que accidentalmente crean una máquina del tiempo, al principio la utilizan para viajar unas horas y conseguir información financiera para así saber en dónde comprar acciones e invertir su dinero, todo se sale de control cuando utilizan la máquina para realizar viajes más arriesgados y cambiar el pasado.

Esta película también es un caso interesante en el mundo de la ciencia ficción ya que tuvo un bajo presupuesto de 7.000\$ y se realizó con un crew de cinco personas. El film es bastante complejo de entender ya que muchos de sus diálogos no se descifran con facilidad al ser bastante técnicos y es muy fácil perderse en la historia.

Los efectos especiales que tiene son muy básicos, solo se utilizaron vibraciones en el cuarto el momento en que se crea la máquina, los viajes en el tiempo consisten en que los personajes entran a una bodega pequeña, encienden o apagan la máquina y

permanecen ahí con tanques de oxígeno. También se utiliza efectos de maquillaje para que los viajeros se vean más deteriorados y cansados cada vez que realizan un viaje e incluso aparecen con moretones y sale sangre de sus orejas.

Estos tres ejemplos fueron de gran ayuda al momento de planificar como se realizarían los efectos de viaje en el tiempo en mi cortometraje ya que se pudo tomar cosas de estos como el utilizar luces parpadeantes o un solo espacio en el que ocurran los acontecimientos, también entendí que cuando los efectos y la parte técnica no son lo más importante en la película, el peso recae en los actores y personajes para lograr que funcione, por lo tanto se debería priorizar en la pre producción el encontrar al cast adecuado y también se tendría que realizar más ensayos con actores para las escenas del viaje en el tiempo ya que de su actuación dependería la credibilidad de la historia y los efectos.

2.1.2 La relación entre los personajes

Por otro lado también utilizaré como referente a la película mexicana *La vida inmoral de la pareja ideal* (Manolo Caro, 2016) el film se cuenta en dos líneas temporales por un lado cuenta la historia de dos jóvenes que se conocen a inicios de los noventa y la forma en que empiezan una relación catalogada como “inmoral” para la época y a la vez narra el reencuentro de los jóvenes 25 años más tarde. Este largometraje me ayudo a entender e imaginar cómo era el comportamiento y las relaciones de los jóvenes en aquella época sin los actuales distractores como los celulares o el internet, además de que refleja como pasaban su tiempo libre. Esto me ayudaría a recrear en mi cortometraje la manera en que debían empezar a conocerse mis personajes al encontrarse en otra época y como a través del diálogo y las bromas podían empezar a surgir sentimientos entre ellos.

Otro elemento que tome como referente es el uso de la música diegética, en la película se utiliza para conectar y acercar a los personajes. Las canciones que usaron son reconocidas y dan cuenta del tiempo en el que sucede la historia a pesar de que nunca se menciona en que año se encuentran. Las más importantes a nivel narrativo son *Cuando pase el temblor* (Soda Stereo, 1985) *En algún lugar de un gran país* (Duncan Dhu, 1987) y *Estrechez de corazón* (Los prisioneros, 1990) esta última tiene un gran

peso ya que se utilizó para que los personajes se vinculen al empezar su amistad y posteriormente se utiliza en una coreografía en el clímax, momento en que se mezcla el pasado con el presente. En *Back to the 90's* la música diegética cumple la misma función, el viaje en el tiempo a los noventa empieza gracias a la música y también ayuda a conectar a los personajes cuando deciden dejar sus conflictos de lado y enfocarse en conocerse, obviamente por cuestiones de derechos de autor no podía utilizar canciones reconocidas de bandas de los ochenta o noventa pero se trató de componer música parecida a la de esas décadas, esto también se realizó con el fin de que el espectador pueda notar los cambios temporales entre el pasado y presente por medio de este recurso.

CAPÍTULO II: Propuesta artística

3.0 Pre producción

3.0.1 Proyecto

Back to the 90's, es un cortometraje de ciencia ficción que trata sobre tres jóvenes *centennials*²⁵ que viven juntos. Camila, Daniel y Nicolás no tienen una buena relación entre ellos y pasan discutiendo gran parte del tiempo, una noche buscando una caja de breakers encuentran una caja curiosa que transporta a Camila y Daniel a los años noventa y para encontrar la forma de regresar al presente deben trabajar en su amistad. Mientras tanto Nicolás en el presente encuentra un videojuego antiguo que sin imaginarlo está ligado al viaje de sus compañeros.

El objetivo de esta ficción es contar una historia del mencionado género utilizando un bajo presupuesto y resolviendo problemas técnicos con soluciones recursivas, logrando obtener un producto de calidad con un costo relativamente bajo en comparación a las producciones de grandes estudios.

Al empezar este proyecto no considere lo complicado que sería producir un cortometraje que trata de viajes en el tiempo, especialmente para el departamento de fotografía ya que al ser estudiantes inexpertos en el tema no podíamos arriesgarnos a

²⁵ Centennials: Grupo demográfico nacido después del año 1995

utilizar efectos de posproducción que resultarían costos y podían salir mal al verse irreales, esta situación me llevo a tener que buscar soluciones y alternativas de efectos con el director de foto.

Cuando empecé a investigar y buscar referencias de ciencia ficción en el país que pudiesen ayudarme a encontrar alternativas económicas de efectos encontré algunos cortometrajes estudiantiles en los cuales se limitaban a hacer uso de maquillaje y vestuarios extravagantes para representar sociedades futuristas, pero no encontré referencias sobre representar viajes en el tiempo, lo cual aumento mi interés en realizar el cortometraje proponiendo alternativas especialmente para esta temática.

3.0.2 Desarrollo de guion

Este proyecto lo he venido trabajando alrededor de dos años, la idea del guion nació a partir de que pase un semestre viviendo sin internet en mi departamento y empecé a analizar las reacciones que tenían los compañeros con los que vivía ante esta situación, algunos no iban al departamento en todo el día u otros intentaban conectarse a cualquier red libre que encontraban e incluso hackearon la clave del internet de un vecino, era un comportamiento un tanto extraño al que normalmente tenían, por lo que pensé que eran buenos ejemplos de personajes para un guion de comedia. Escribí el guion para mi clase de ante proyecto de tesis con la idea de reflejar las situaciones absurdas que pueden llegar a vivir las personas buscando internet como si se tratase de una adicción, pero con cada nueva versión de guion dejaba de ser una comedia y se transformaba en ciencia ficción ya que este género me permitía explorar y preguntarme ¿Qué pasaría con nosotros, los *Centennials*, si tuviésemos que vivir en una época en la que no había internet y toda la tecnología que conocemos no existiera?

Escribí aproximadamente 4 versiones de guion hasta que tuve una base fija de cómo sería la historia. En las siguientes versiones me dedique a trabajar en detalles de cada escena aumentando o quitando acciones y diálogos. También tuve algunas tutorías con profesores de la universidad que se especializan en guion, ellos me hicieron correcciones acerca de la falta de coherencia y verosimilitud que había en las acciones de mis personajes y el entorno del pasado, esto me hizo darme cuenta de que me faltaba entender ciertas cosas sobre la época para poder escribir al respecto. Al investigar sobre

los noventa tuve que hacerlo de dos formas diferentes, la primera fue hablar con familiares y conocidos que vivieron en esa época su juventud o adolescencia para lograr entender qué hacían, cómo se entretenían, con qué jugaban, qué escuchaban, etc. La segunda fue ponerme en el lugar de mis personajes realizando algunas de las acciones que escribí en el guion como ponerme a usar cassettes, cámaras instantáneas, videojuegos, etc. Esto me ayudo a reescribir el guion y conseguir veracidad en las acciones, reacciones y conflictos de mis personajes ante esta situación y posteriormente me sirvió para dirigir a mis actores.

Después de haber trabajado en el guion durante un semestre, participe en el pitch de la universidad para conseguir el apoyo económico que daban a algunos proyectos de tesis, lamentablemente mi proyecto no fue seleccionado pero de todas formas lo iba a realizar ya que me interesaba dirigir y producir una ficción diferente a la gran parte de cortos que se han realizado en la universidad que en su mayoría han sido de género dramático o documentales.

3.0.3 Equipo de trabajo

Tenía previsto el crew con el que trabajaría desde que desarrollé el guion ya que hable con algunos compañeros acerca del proyecto y les intereso la idea de hacer un corto con una temática diferente en comparación a otros cortos en los que habían participado. Se trabajó con las cabezas de equipo alrededor de 8 meses debido a que teníamos muchas dificultades que resolver, especialmente entre el departamento de arte y foto.

Mi idea inicial era hacer el corto en Quito pero por presupuesto resultaba más económico realizarlo en Guayaquil, dado que ahí residen la mayor parte de compañeros con los que estaba trabajando. El trasladar el proyecto a otra ciudad significaba volver a empezar la pre producción por lo que debía cambiar las fechas de rodaje, realizar nuevos scoutings, cotizar equipos con nuevas casas de renta, encontrar un nuevo cast, etc. Aunque era consciente de lo problemático que era reiniciar la pre decidí hacerlo ya que para mí era más importante mantener al crew con el que venía trabajando.

Al ser este mi primer proyecto como dirección y producción me sentía muy insegura sobre las decisiones que debía tomar como el tener que elegir una paleta de

colores, que lentes usar o que planos servirían para montaje, por lo que mis cabezas de equipo me fueron ayudando con propuestas e ideas. Gracias al trabajo en conjunto que realizamos con los directores de cada departamento se pudo ir construyendo el corto.

3.0.4 Cast

El haber cambiado el rodaje a Guayaquil me permitió realizar un nuevo casting en el que encontré a dos compañeros de la carrera de creación teatral ideales para el papel de Nicolas y Camila, pude realizar ensayos con ellos un mes antes del rodaje, lo cual ayudo a entender como se sentía cada personaje y como debían interpretarlos. Mientras tanto el actor que interpretaría a Daniel se encontraba en Quito, su casting me gustó bastante por lo que decidí que a pesar de que el proyecto no se realizara en la capital quería mantener a este actor en el cast, desafortunadamente él actor canceló su participación en el corto un día antes del rodaje y tuve que encontrar un reemplazo ese mismo día, con el nuevo actor no tuve mucho tiempo para trabajar pero él ya había trabajado previamente con mis otros dos actores, esto ayudo a que se entendieran rápidamente y pudieran trabajar en sincronía.

3.0.5 Scouting

Al escribir el guion imaginaba que el cuarto de los noventa debía ser un ático o un sótano ya que por lo general en las películas norteamericanas se utilizan estos espacios para causar misterio al ser descubiertos. El problema es que en Ecuador no se acostumbra a tener casas con este tipo de arquitectura y los lugares que encontré locacionando que se parecían a lo que buscaba no tenían suficiente espacio para que el equipo de foto pudiera instalarse.

Otro problema fue que no tuve un locacionista por lo que tuve que salir a caminar por la ciudad buscando locaciones junto a los asistentes de producción, esta idea hubiese funcionado sino fuera por el agotamiento que causa el calor y humedad de la ciudad de Guayaquil.

Luego del intento fallido en el exterior decidimos con el equipo de producción buscar locaciones por internet en aplicaciones de casas de renta vacacionales pero los costos de estos sitios eran bastante altos y el presupuesto no alcanzaría, había unos

pocos lugares que podíamos permitirnos pagar sin embargo cuando contactábamos a los dueños y se les explicaba que queríamos filmar un corto estudiantil se negaban a rentar las casas.

Finalmente faltando unos días para el rodaje y con el peligro de que se cancelara el rodaje si no encontrábamos una locación, hablé con unos compañeros de la universidad que tenían un departamento bastante amplio en el que podíamos trabajar a pesar de que no era exactamente lo que buscábamos el lugar nos serviría. Mis compañeros aceptaron rentar el lugar pero tuvimos que cambiar algunos planos y adaptar el espacio construyendo paredes y un balcón falso.

3.0.6 Planificación de efectos especiales

Dado que tuvimos que reiniciar la pre producción hubo más tiempo para planificar los efectos especiales junto con el equipo de foto y arte. La escena del viaje en el tiempo de ida al pasado se resolvió pensando en usar un juego de luces parpadeando muy rápido, para este efecto lo ideal era utilizar luces *astera* que son 8 tubos de luces que cambian de color y se controlan por una app de celular, el uso de este equipo facilitarían el seteo de iluminación en rodaje ahorrando tiempo, no provocarían calor en el set y se utilizarían cada vez que avanzaban en el tiempo los personajes.

Otro efecto que se pensó fue hacer que un cassette estuviera levitando y girando para representar un momento fantástico que ayude a darle énfasis al cambio del espacio/tiempo, este simple efecto se realizó con un cable del que se sostenía el cassette mientras el foco de la cámara variaba y el encuadre ocultaba la esquina del que estaba colgando, para esto nos basamos en una escena del video musical *Colibria* (Camilo Cota, 2015) del cantante ecuatoriano Nicola Cruz.

Fotograma del video Colibria



Figura 2.1 Referencia del efecto²⁶

Fotograma de Back to the 90's



Figura 2.2 Resultado del efecto²⁷

Con el equipo de arte se coordinó trabajar en dos partes primero se rodarían todas las escenas del pasado y luego las del presente por lo que en el mismo set se tenía que crear dos ambientes y se tendría que ver que en el presente había cosas viejas y empolvadas mientras que en el pasado todas esas cosas estarían nuevas y bien cuidadas, por esta razón se tuvo que dividir la escena del viaje en el tiempo en 8 planos de los cuales 4 eran con el ambiente en los noventa y los otros 4 eran en el presente. Otro detalle que se pensó para diferenciar el pasado del presente fue que a los noventa se los iluminaría todo el tiempo con luces neón mientras que el presente tendría luz normal.

Para la escena del regreso en el tiempo se tuvo que realizar una planificación entre foto y arte desde la pre producción, el efecto consistía en hacer que la cámara sobre el Dolly girara alrededor de los personajes mientras bailaban, en ciertos momentos la cámara debía pasar por detrás de cajas y al tapar el lente, se pausaba la grabación, el Dolly se detenía, las luces iban cambiando gradualmente y arte rápidamente debía mover todos los objetos del set simulando que estaban cambiando como si pasara el tiempo mientras los actores seguían bailando en el centro del set. Este efecto necesitaría de gran coordinación y rapidez por parte del equipo en rodaje pero ahorraría dinero y tiempo en efectos de post producción.

²⁶ Camilo Coba Riofrio, Fotograma del video musical “Colibria”, video en YouTube, 0:40, acceso el 4 de febrero del 2020, https://www.youtube.com/watch?v=iRV90c_uWpQ

²⁷ Margie Rea, Fotograma del cortometraje “Back to the 90's”, 2020.

Fotogramas de la secuencia del efecto de viaje en el tiempo (pasado y presente)



Figura 2.3 Início del viaje en el tiempo de regreso al presente²⁸

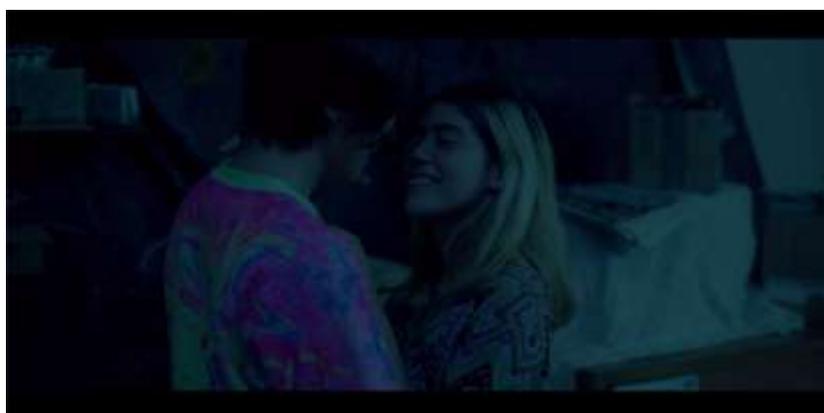


Figura 2.4 antes del final del viaje en el tiempo²⁹

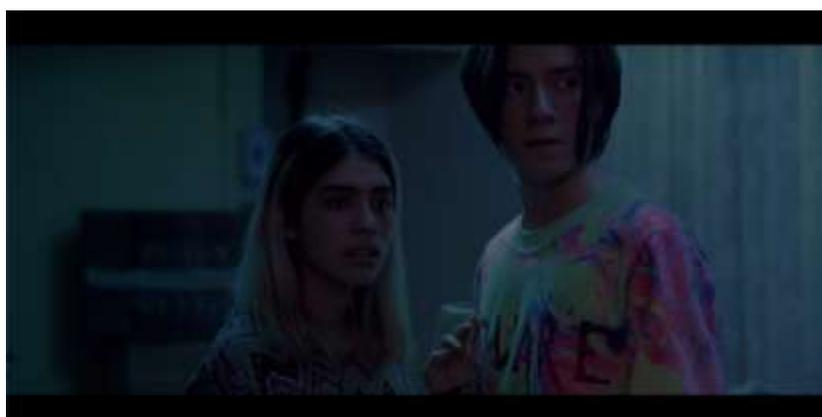


Figura 2.5 Final del viaje en el tiempo³⁰

²⁸ Margie Rea, Fotograma del cortometraje “Back to the 90’s”, 2020.

²⁹ Margie Rea, Fotograma del cortometraje “Back to the 90’s”, 2020.

³⁰ Margie Rea, Fotograma del cortometraje “Back to the 90’s”, 2020.

Los únicos efectos que no se pudieron realizar durante el rodaje y serían pasados a post fueron los del videojuego que utiliza Nicolas ya que sería una animación realizada en after effects simulando el juego y superpuesta a las escenas con la televisión.

Fotogramas comparativos de la animación realizada en post



Figura 2.6 Televisor sin animación³¹



Figura 2.7 Televisor con la animación³²

3.0.7 Previo al rodaje

Los días finales de pre producción se utilizaron para definir el desglose de planos y el diseño de planta con el director de foto mientras que con el asistente de dirección se trabajó el plan de rodaje, también se decidió que el rodaje debía ser nocturno ya que al filmar en el centro de Guayaquil la noche sería el mejor momento para grabar un buen sonido. El equipo de arte se encargó de movilizar los muebles y

³¹ Margie Rea, Fotograma del cortometraje “Back to the 90’s”, 2020.

³² Margie Rea, Fotograma del cortometraje “Back to the 90’s”, 2020.

utilería a la locación mientras ambientaban cada set. El equipo de producción realizo los contratos con actores, con los dueños de la locación, y se encargo de conseguir el servicio de catering. El equipo de foto se encargo del retiro de equipos de la Universidad y la renta de equipos extras.

Ejemplos de los diseños de planta realizados

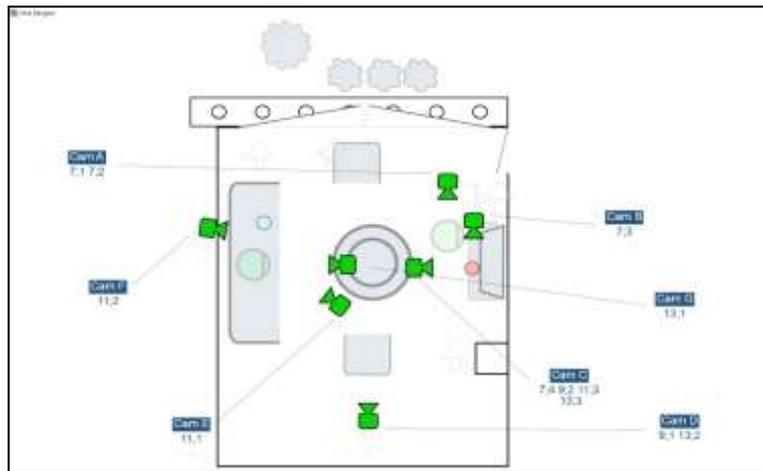


Figura 2.8 Diseño del set sala³³

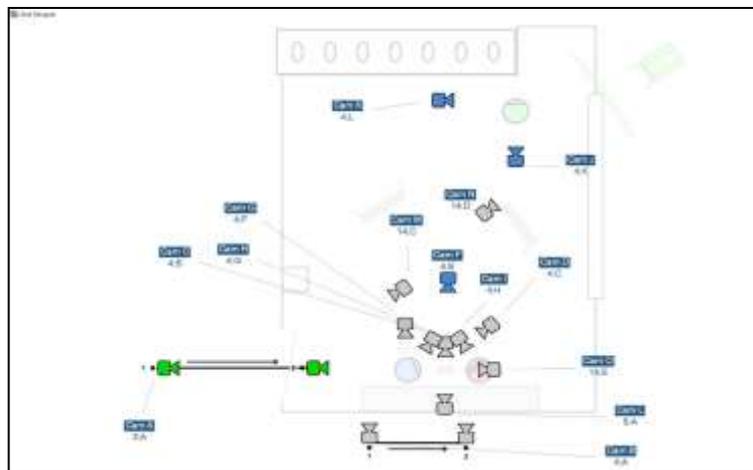


Figura 2.9 Diseño del set bodega de los noventa³⁴

³³ Santiago Caizatoa, Diseño de planta para “Back to the 90’s” elaborado en el programa shot designer, 2019.

³⁴ Santiago Caizatoa, Diseño de planta para “Back to the 90’s” elaborado en el programa shot designer, 2019.

3.1 Producción

3.1.1 Diario de rodaje

El rodaje se dio en el mes de agosto del 2019, empezamos el mismo día que se retiró equipos en la Universidad, habíamos planificado llegar a la locación y empezar el seteo de todo a las cinco de la tarde mientras tanto Santiago Caizatoa, el director de foto, debía retirar las luces especiales que alquilamos y al técnico que enviaban de la casa de renta para verificar que se usara de forma adecuada el equipo. El problema fue que por la hora y el tráfico tardo más en regresar a la locación y no podíamos avanzar sin el director de foto presente, esto nos retrasó alrededor de dos horas y además era un inicio de rodaje pesado ya que el crew estaba cansado al haber tenido que subir 7 pisos con todo el equipo, era un rodaje nocturno y lo primero que rodaríamos era la complicada escena del viaje en el tiempo de ida a los noventa.

Una vez que pudimos empezar el rodaje estábamos trabajando bajo presión y lo más rápido posible para poder cumplir con todos los planos que se tenían planificados para esa noche. Al ser mi primer trabajo como directora me sentía muy nerviosa y estresada por lo que no pude trabajar tanto tiempo con mis actores pero aprovechaba momentos antes de rodar para explicarles cada acción y emoción que necesitaba que realizaran, también me fue difícil acostumbrarme a ver lo que grabábamos desde el monitor ya que es muy diferente a ver las cosas directamente y eso me molestaba. A medida que la noche avanzó se trabajó con un mejor ritmo pero tuvimos que acabar el rodaje casi una hora antes de lo que se había planificado porque las luces se descargaron y ya no se podía seguir rodando. El primer día terminó con un rezago de 7 planos para la noche siguiente.

La segunda noche estuvo mejor organizada porque estábamos más preparados y se había definido un seteo de luces fijo para las siguientes noches que debíamos de rodar en ese set, también se decidió ahorrar las baterías de las luces así que solo las prendíamos cuando estábamos listos para rodar. Se trató de filmar todos los planos que teníamos para esa noche y también los que no alcanzamos a rodar la noche anterior pero el tiempo seguía en nuestra contra por lo que tuvimos que empezar a quitar planos y repensar la forma adecuada de filmar más acciones en menos planos. La noche empeoró cuando los vecinos del piso de abajo nos cortaron la luz en pleno rodaje y no se pudo

reconectar, seguimos rodando gracias a que las *astera* no necesitan de corriente eléctrica continua pero al terminar el rodaje no teníamos donde recargar las luces ni las baterías de sonido y cámara por lo que tuvimos que buscar un tomacorriente en el pasillo del edificio y con extensiones conseguimos cargar las luces. En cuanto a las baterías algunos miembros del crew se pudieron llevar a cargarlas en sus casas.

La tercera noche tuvimos que seguir trabajando sin luz en la locación, no hubo mayor problema ya que seguíamos rodando en el mismo set con las luces *astera*. Teníamos un mejor ritmo de trabajo para alcanzar a filmar todos los planos para ese día ya que en la mañana debíamos entregar las luces a la casa de renta y cerrar ese set. Se filmó con normalidad hasta que en la madrugada hubo un temblor y una parte del crew decidió evacuar el edificio otra parte del crew decidió quedarse cuidando los equipos ya que estábamos rodando el momento en que sucedió el sismo, después de unos minutos pudimos continuar el rodaje con la escena del viaje en el tiempo de regreso al presente, esta escena se rodó durante 2 horas ya que como mencione anteriormente, el efecto necesitaba coordinación entre foto y arte, los grips instalaron las rieles del Dolly circular mientras arte preparaba toda la utilería que iría reacomodando para simular la transición del tiempo, la escena nos quedó bastante bien aunque demoramos más de lo planificado. Una vez adecuado el set en el presente se rodaron todas las escenas en el presente que nos faltaban y el comienzo del viaje en el tiempo que pasaba en este set. Al finalizar el rodaje producción fue a entregar las luces rentadas y algunos compañeros se llevaron a cargar las baterías en sus casas.

Para la cuarta noche logramos reconectar la luz en el departamento ya que era sumamente importante para que no se cancele el rodaje porque ya cambiaríamos de set y se utilizaría las luces de la universidad, Arri y Kino flo, que funcionan con conexión de corriente continua. Logramos rodar todas las escenas del presente en que Nicolás jugaba con el videojuego antiguo, los inconvenientes de esta noche se dieron por problemas entre guion, foto y continuidad ya que no habíamos previsto que se realizaría el efecto de transformación del videojuego en manos del actor y eso se complicaría mucho en el efecto de post ya que era más fácil hacerlo en un plano fijo en el que el objeto estuviera quieto, por lo que se tuvo que agregar un plano y nuevas acciones para

que el actor saliera de cuadro y se pudiera facilitar el efecto. Eso nos quitó tiempo pero aparte no hubo mayores dificultades.

El final del rodaje fue bastante pesado ya que empezamos más tarde para lograr usar parte de la noche y el día ya que rodaríamos el final del corto y eso sucede con luz de día, se debía rodar en la noche una escena exterior y por la época y la hora hacia bastante frio por lo que tratamos de mantener a los actores abrigados en especial por sus vestuarios, mientras tanto el crew trataba de que avanzáramos rápidamente. Una vez terminada la escena debíamos esperar unas horas a que saliera el sol, por lo que tuvimos bastante tiempo muerto en el que casi todo el crew se quedó dormido, en cuanto se tuvo luz de día nos apresuramos filmando el final ya que debíamos aprovechar que aún no había tanto ruido en la calle y no afectaría tanto a sonido. El único problema al filmar esta escena fue que debíamos filmar pantallas de celular y había algo de distorsión y líneas de interferencia pero finalmente se resolvió y pudimos finalizar el rodaje.

Fotografías del rodaje



Figura 2.10 Cambiando planos con el DF y AD³⁵



Figura 2.11 Repaso con los actores³⁶

³⁵ Fotografías del making of Back to the 90's, 2019.

³⁶ Fotografías del making of Back to the 90's, 2019.



Figura 2.12 Rodando el primer viaje en el tiempo³⁷



Figura 2.13 Rodando la escena final³⁸

3.2 Post Producción

3.2.1 Post de montaje

La post producción del cortometraje se dio un mes luego del rodaje, lo primero que se realizó fue la transformación de los archivos de video a 24 cuadros por segundo ya que la cámara con la que filmamos fue una Sony Alpha A7III que graba a 23.9 cuadros lo cual sería un problema al sincronizar con sonido. Una vez realizada la conversión busque un nuevo montajista ya que mi primera opción al final no podría realizar el montaje.

³⁷ Fotografías del making of Back to the 90's, 2019.

³⁸ Fotografías del making of Back to the 90's, 2019.

Se trabajó el montaje desde el mes de octubre del 2019, al inicio hubo problemas con la computadora que se estaba trabajando ya que la persona que me estaba ayudando usaba su ordenador personal y se le dañó dos veces, también perdimos tiempo ya que yo no estaba en Guayaquil para presionar con el trabajo y se avanzaba de acuerdo a la disponibilidad de tiempo del montajista, otro inconveniente es que durante semanas el corte no funcionaba y teníamos planos muy lentos que no servían en especial para este género se necesitaba un montaje más dinámico y con ritmo.

Al llegar el mes de enero tenía menos tiempo para la post de color y sonido por lo que tuve que viajar a Guayaquil y hacerme cargo de que el montaje avanzara, cambie de montajista y con la nueva persona se logró avanzar en dos semanas, se redujo el corte de 24 minutos que no funcionaba a uno de 16 minutos que si se adecuaba al género y tenía ritmo. Después de 5 cortes me sentía más conforme con cómo estaba quedando el cortometraje pero no me funcionaban las animaciones del videojuego de Nicolás ya que se hicieron sin tanto cuidado y con rapidez para terminar el montaje, pero estas animaciones perjudicaban la calidad del corto y opte por darle una semana más al montaje y buscar otra persona que se encargara de realizar nuevas animaciones, José Muñoz realizó estas animaciones en unos días y se encargó del *motion tracking* que es como se denomina al efecto de sobreponer una imagen realizada en computadora al video que se hace en rodaje, se utilizó este efecto para sobreponer la animación en las escenas del televisor que se filmó apagado.

Al terminar el corte de montaje me sentía bastante conforme ya que no hubo muchos cambios con relación a la historia del guion, duraba el tiempo necesario para que el espectador no se aburriera o lo sintiera lento y las animaciones aportaban un nuevo concepto que yo no había pensado pero fue parte de la propuesta de José, su idea era que podíamos usar el videojuego de Nico para representar que él no quería conectar con los noventa como Daniel y Camila por lo que el juego se basa en evitar el contacto con objetos de la época que justamente sus compañeros iban descubriendo al mismo tiempo.

3.2.2 Post de sonido

A finales de enero se pasó a la post de sonido y color. La edición de sonido se realizó en Guayaquil y no tuvo mayores inconvenientes, se trabajó durante 5 semanas en las cabinas de la Universidad, en ese tiempo Carlos Álvarez el encargado de la edición se dedicó a crear la ambientación sonora para esto realizó foleys, limpio audios, agrego efectos de sonido, etc. Por otro lado Marco Herrera, compañero de la escuela de Música, se encargó de la composición musical para las canciones de los noventa que Camila y Daniel escuchan y para el videojuego de Nico. La última semana se realizó la mezcla 5.1 que considere importante realizarla ya que hay lugares de exhibición o festivales en los que se podría necesitar, además era una gran ventaja que la universidad cuente con una sala de mezcla y se nos facilitara su uso.

3.2.3 Post de color

En cuanto a color fue un poco más complicado ya que se tuvo que rentar una computadora en Quito para que Santiago, el mismo director de foto, realizara la corrección de color dando continuación a su propuesta de foto elaborada en la pre producción. Su propuesta consistía en diferenciar el presente al utilizar menos iluminación y que esta asemeje un ambiente natural con tonalidades más neutras. Mientras que en el pasado se utilizaría mayor iluminación buscando que los distintos tonos se mezclen generando una atmósfera más dinámica. Santiago necesito dos semanas para corregir el color ya que fue bastante difícil hacer que la iluminación neón de los noventa coincidiera entre planos, esto nos hizo darnos cuenta de que al no haber hecho un buen seteo general de luces el primer día de rodaje por la falta de tiempo había planos con mayor tendencia al cian y otros al magenta y no había una buena continuidad de luz y color entre ellos lo que complico el trabajo en la post. Otro inconveniente fue que al terminar la edición y exportar el proyecto, no se veía igual la corrección en el video como en el programa y tuvimos que viajar a Guayaquil para verificar en las cabinas de post de la Universidad cual fue el problema, aquí se nos explicó que el monitor con el que estuvimos trabajando en Quito no era específicamente para colorizar y tuvimos que volver a trabajar el color en la universidad con un monitor adecuado.

Fotos de la Post producción



Figura 2.14 Santiago Caizatoa realizando ajustes de color³⁹



Figura 2.15 Carlos Alvares limpiando audios⁴⁰

3.2.4 Conclusión acerca de la elaboración del cortometraje

Luego de casi un año y medio trabajando en el corto aprendí mucho sobre el trabajo de un director/ productor y sobre el trabajo de mis compañeros que se dedican a foto, sonido, arte, edición, etc. Creo que lo más difícil para mí fue el tener que tomar tantas decisiones, también me costó aceptar que muchas cosas no serían como lo había imaginado por inconvenientes de producción. Pero me satisface haber realizado este

³⁹ Fotograma de la corrección de color de “Back to the 90’s”, 2020.

⁴⁰ Fotografía de post producción de sonido de “Back ti the 90’s”, 2020.

proyecto como mi tesis ya que me permitió ampliar mis conocimientos más allá de las aulas y el conocimiento teórico. Fue una experiencia bastante enriquecedora ya que pude experimentar junto a mis compañeros y aprender sobre sus áreas de trabajo. Además entendí lo difícil que puede ser hacer cine cuando no hay suficiente presupuesto y tiempo o nos falta experiencia y se cometen muchos errores. Incluso logre visualizar dificultades más allá del cine de ciencia ficción que me hicieron entender porque es tan complicado hacer cine en general, como lo costoso que puede ser rentar equipos, la falta de comunicación entre el equipo que puede ocasionar discusiones y confusiones, los inconvenientes de rodaje que pueden perjudicar el producto entero, lo problemático que sería tener el equipo adecuado de post si no fuera por la ayuda de la universidad, entre otras dificultades que se pueden ir presentando. Gracias a este trabajo puedo entender porque en el país no contamos aun con una industria de cine y porque las películas que se han realizado han tardado años en producirse.

3.3 Proyecto de difusión

3.3.1 Pre – estreno

Al finalizar la postproducción del cortometraje he programado realizar un pre-estreno en la ciudad de Guayaquil, ya que tras haberse realizado la producción con la colaboración de amigos y compañeros oriundos de la ciudad me gustaría que ellos sean las primeras personas en visualizar el resultado.

Tenía previsto realizar la proyección en el MAAC pero lastimosamente ha presentado muchas fallas a nivel técnico tanto en sonido como en imagen provocando que no se aprecien bien las películas y cortos que se han exhibido últimamente, por lo que tendré que realizar la proyección en el rectángulo de la Universidad.

Después de esta presentación no he planificado realizar un estreno oficial ya que existen festivales que piden como requisito de selección que no se haya estrenado la producción por lo que de momento preferiría mantener en ese estado al cortometraje.

3.3.2 Festivales

En cuanto al recorrido del corto por festivales me gustaría aprovechar la mayor cantidad de estos para exhibir el corto durante el 2020 y 2021, para esto he decido crear una cuenta en el sitio de internet *filmfreeway* ya que he investigado y la mayoría de festivales internacionales piden tener una cuenta e inscribir los cortos por medio de esta página. Además este sitio web notifica cada semana que festivales han abierto sus suscripciones por lo que también me mantendría al pendiente de nuevas opciones en las que podría participar.

De momento he planificado participar en cuatro festivales nacionales aprovechando que es una producción realizada en Guayaquil y en algunas categorías es un requisito que apliquen proyectos propios del país.

- Festival Internacional de cine de Guayaquil

Convocatoria abierta desde el 17 de febrero hasta el 31 de mayo.

- Festival de cine Ecuatoriano Kunturñawi (Riobamba)

Convocatoria abierta desde enero 2021 hasta febrero.

- Festival Latinoamericano de cine de Quito

Convocatoria abierta desde el 21 de febrero hasta el 5 de abril.

- Festival Internacional de cine de Quito (Organizado por la UDLA)

Convocatoria abierta desde mayo.

Aparte he escogido cuatro festivales internacionales en los que me interesa aplicar por dos motivos, el primero es que me permiten participar en la categoría estudiantil y por lo tanto el costo de inscripción sería mucho más económico y el segundo motivo es que son festivales enfocados en cortometrajes.

- Imagine film festival (Amsterdam)

Convocatoria abierta desde julio hasta diciembre del 2020.

- Miami short film festival (EE.UU.)

Convocatoria abierta desde octubre hasta el 15 de febrero del 2021.

- Sci-fi- London film festival (Londres)

Convocatoria abierta desde septiembre hasta el 14 de enero del 2021.

- Show me shorts film festival (Nueva Zelanda)

Convocatoria abierta desde enero del 2021 hasta el 1 de abril del 2021.

Conclusiones

Al ser este mi primer proyecto como directora y productora aprendí mucho sobre el arduo trabajo que implica realizar un producto audiovisual y lo difícil y costoso que puede llegar a ser y más cuando uno se arriesga a trabajar en un género inexplorado en el país como lo es la ciencia ficción, el no encontrar antecedentes o referentes nacionales complicó esta investigación ya que no tenía ejemplos de los cuales aprender. Gran parte del aprendizaje se dio en el camino y muchas veces después de cometer grandes errores, creo que por ahora al recién empezar a trabajar en este campo está bien equivocarse y aprender de ello para que en un futuro nuestros trabajos sean más profesionales y así también pueda mejorar la percepción del público hacia la cinematografía nacional.

Por otro lado esta investigación me ayudo a entender a que nos enfrentamos los realizadores al querer emprender proyectos en un país que todavía tiene mucho que cambiar desde sus leyes hasta su mentalidad. Para poder empezar a crear una industria audiovisual primero tenemos que ser conscientes de nuestras fallas como país y entonces podremos trabajar en los cambios. Además considero que los cineastas debemos inmiscuirnos en otros campos desde los cuales podamos ayudar a generar estos cambios, más allá de realizar películas también debemos realizar proyectos que contribuyan en la creación de públicos y espacios alternativos de exhibición.

Bibliografía

- Barceló, Miquel. *Ciencia ficción. Nueva guía de lectura*. España: Ediciones B, S.A, 2015.
- Barceló, Miquel. “CIENCIA Y CIENCIA FICCIÓN”. *Revista digital universitaria*. 6, n. ° 7 (2005): 1-10,
http://www.revista.unam.mx/vol.6/num7/art69/jul_art69.pdf
- Cordero, Sebastián. “Ecuador y América Latina ¿Es su cine escaso y de mala calidad?”. *Chasqui Revista latinoamericana de Comunicación*. n. ° 69 (2000): 16-21, <https://revistachasqui.org/index.php/chasqui/article/view/1338/1367>
- “El cine ecuatoriano en Ibermedia” *Programa Ibermedia*,
<https://www.programaibermedia.com/el-cine-ecuatoriano-en-ibermedia/>
- Garcés M, Oriana, Denisse Martínez F y Julián Alberto Pérez V. *Estados Unidos en el cine de ciencia ficción Hollywood 1950 – 2010*. Cali: Programa Editorial Universidad del Valle, 2017.
- Gasca, Luis. *Cine y ciencia – ficción*. Barcelona: LLIBRES DE SINERA, 1969.
- Getino, Octavio. *La tercera mirada: panorama audiovisual latinoamericano*. Buenos Aires: Editorial Paidós SAICF, 1996.
- Getino, Octavio. “Los desafíos de la industria del cine en América Latina y el Caribe”. *Zer - Revista de estudios de comunicación*. n. ° 12 (2007): 167- 182,
<https://www.ehu.es/ojs/index.php/Zer/article/view/3678/3310>
- Hartwell, David. *Age of Wonders: Exploring the World of Science Fiction*. Nueva York: McGraw – Hill, 1984
- “Ibermedia en cifras” *Programa Ibermedia*,
<http://www.programaibermedia.com/el-programa/ibermedia-en-cifras/>
- Loaiza Ruiz, Violeta Yalilé y Emiliano Gil Blanco, “Tras los pasos del Cine en Ecuador: la producción nacional y políticas de apoyo: Los canales de distribución y consumidores”. *ComHumanitas: Revista Científica de Comunicación* 6, n. ° 1(2015): 52-66,
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5896210>
- Luzuriaga, Camilo. “La industria ecuatoriana del cine: ¿otra quimera?”. *El telégrafo*, 11 de agosto de 2014,

<https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/2014/34/la-industria-ecuatoriana-del-cine-otra-quimera>

- Muñoz Jiménez, José, Silvia Martínez Martínez y Beatriz Peña Acuña, *La realidad audiovisual como nuevo vehículo de comunicación: Jóvenes ecuatorianos y el protagonista cinematográfico: género, identidad e identificación*. Barcelona: Gedisa, S.A, 2018.

Filmografía

- *A son of man* de Jamaicanoproblem y Pablo Agüero (2019)
- *Avatar* de James Cameron (2009)
- *Avengers: Endgame* de Anthony y Joe Russo (2019)
- *Avengers: Infinity war* de Anthony Russo (2018)
- *Barbarella* de Roger Vadim (1967)
- *Buck Rogers* de Ford Beebe (1939)
- *Coherencia* de James Ward Byrkit (2013)
- *Dedicada a mi ex* de Jorge Ulloa (2019)
- *Dos para el camino* de Jaime Cuesta Hurtado (1981)
- *Durante la tormenta* de Oriol Paulo (2018)
- *El experimento del Dr. Quaternass* de Val Guest (1955)
- *Fahrenheit 451* de François Truffaut (1966)
- *Flash Gordon* de Ray Taylor y Frederick Stephani (1936)
- *Frankenstein* de James Whale (1931)
- *Frankenstein* de J. Searle Dawley (1910)
- *Gravity* de Alfonso Cuarón (2013)
- *Godzilla, rey de los monstruos* de Terry O. Morse e Ishirō Honda (1954)
- *King Kong* de Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack (1933)
- *King Kong* de Peter Jackson (2005)
- *La amenaza de Andrómeda* de Robert Wise (1971)
- *La guerra de las galaxias* de George Lucas (1977)
- *La guerra de los mundos* de Byron Haskin (1953)

- *La invasión de los ladrones de cuerpos* de Don Siegel (1956)
- *La mala noche* de Gabriela Calvache (2019)
- *La mosca* de Kurt Neumann (1958)
- *La tigra* de Camilo Luzuriaga (1990)
- *La vida inmoral de la pareja ideal* de Manolo Caro (2016)
- *Lemmy contra Alphaville* de Jean-Luc Godard (1965)
- *Matrix* de Lilly y Lana Wachowski (1999)
- *Matrix: recargado* de Lilly y Lana Wachowski (2003)
- *Matrix: revoluciones* de Lilly y Lana Wachowski (2003)
- *Parque jurásico* de Steven Spielberg (1993)
- *Parque jurásico 2: el mundo perdido* de Steven Spielberg (1997)
- *Parque jurásico 3* de Joe Johnston (2001)
- *Primer* de Shane Carruth (2004)
- *Qué tan lejos* de Tania Hermida (2006)
- *Quito 2023* de César Izurieta y Fernando Moscoso (2014)
- *Ratas ratones y rateros* de Sebastián Cordero (1999)
- *Regreso al futuro I* de Robert Zemeckis (1985)
- *Regreso al futuro parte 2* de Robert Zemeckis (1989)
- *Regreso al futuro parte 3* de Robert Zemeckis (1990)
- *RoboCop 1* de Paul Verhoeven (1987)
- *RoboCop 2* de Irvin Kershner (1990)
- *RoboCop 3* de Fred Dekker (1993)
- *Star Wars: Episodio I – la amenaza fantasma* de George Lucas (1999)
- *Terminator 1* de James Cameron (1984)
- *Terminator 2: el juicio final* de James Cameron (1991)
- *Terminator 3: la rebelión de las máquinas* de Jonathan Mostow (2003)
- *Viaje a la luna* de George Méliès (1902)
- *Viaje al centro de la tierra* de Henry Levin (1959)
- *2001: Una odisea del espacio* de Stanley Kubrick (1968)

Anexos

Afiche oficial

