

UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRÉS
FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN
PROGRAMA DE CINE Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL



REALIZACIÓN DE CORTOMETRAJE SOBRE LAS
CONDICIONES DE SALUD DE LAS PERSONAS DE LA
TERCERA EDAD EN UN FUTURO DISTÓPICO EN LA
CIUDAD DE LA PAZ: *EL VIAJE*

Proyecto de grado presentado para la obtención del Grado de Licenciatura

POR:
JOSÉ IGNACIO FLORES TORRES
KAREN PATRICIA OLMOS OROPEZA
KEVIN MARCELO RODRÍGUEZ PRADA

TUTOR: JUAN PABLO PIÑEIRO

LA PAZ – BOLIVIA
Marzo, 2023

UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRÉS
FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN SOCIAL
PROGRAMA DE CINE Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

Proyecto de grado:

**Realización de cortometraje sobre las condiciones de salud de las personas de la
tercera edad en un futuro distópico en la ciudad de La Paz: El viaje**

Presentado por: Univ. José Ignacio Flores Torres
Univ. Karen Patricia Olmos Oropeza
Univ. Kevin Marcelo Rodríguez Prada

Para optar por el grado académico de *Licenciatura en Cine y Producción Audiovisual*

Nota numeral: 90

Nota literal: Noventa

Ha sido: Aprobado con mención honorífica y recomendación de publicación

Coordinador del Programa de Cine y Producción Audiovisual: Lic. Darío Andrés Zaratti

Tutor: Lic. Juan Pablo Piñeiro Pinelo

Tribunal: Lic. Miguel Kori Hilari Sölle

Tribunal: M. Sc. Rodrigo Alfredo Alejandro Patiño Sanjinés

Ignacio Flores Torres

*A todas las personas que confiaron en este proyecto,
sin su apoyo incondicional este trabajo no hubiera sido posible.*

Karen Olmos Oropeza

A mi familia, por ser mi fuente de amor e inspiración.

Kevin Rodríguez Prada

A mi mamá Mónica, mamá Chavi, mi familia y mis amigos.

AGRADECIMIENTOS

A nuestro tutor, Juan Pablo Piñeiro, por habernos guiado con paciencia y dedicación.

A los docentes que nos brindaron consejos y motivación en el desarrollo de este proyecto.

A las y los colegas que aportaron con su talento, sus recomendaciones y con el préstamo de equipos y locaciones para la realización de este trabajo.

Al elenco por su increíble labor en el cortometraje.

A nuestras madres y a nuestros padres por su apoyo en este proceso y a lo largo de la carrera.

Al resto de familiares y amistades por el cariño y el aliento manifestados.

Gracias.

TABLA DE CONTENIDOS

RESUMEN.....	VII
PALABRAS CLAVE	VII
ABSTRACT	VIII
KEYWORDS	VIII
INTRODUCCIÓN	1
PROBLEMATIZACIÓN	3
OBJETIVOS	6
Objetivo general.....	6
Objetivos específicos	6
JUSTIFICACIÓN	8
Justificación social.....	8
Justificación profesional	9
Justificación personal.....	10
MARCO TEÓRICO.....	12
Conceptos centrales	12
Géneros cinematográficos.....	12
Cine de ciencia ficción.....	13
Historia del cine de ciencia ficción.....	14
Características del cine de ciencia ficción	17
Subgéneros del cine de ciencia ficción.....	20
Distopía.....	23
Cine de ciencia ficción en Bolivia	23
Cine marginal de ciencia ficción en Bolivia	25
Elementos formales identificados en el proyecto.....	27
Elipsis.....	27
Fuera de campo.....	28
Iluminación natural.....	29
Plano secuencia.....	30
Envejecimiento	31
Edadismo.....	32

Representación de las personas adultas mayores en el cine.....	33
Representación de las personas adultas mayores en cine nacional.....	34
Salud	37
Acceso a la salud para las personas de la tercera edad en Bolivia.....	38
Condiciones de salud de las personas de la tercera edad en La Paz.....	39
Cine sobre las condiciones de salud de adultos mayores.....	40
METODOLOGÍA	42
Análisis del corpus central del trabajo	42
Ad Vitam (2018).....	43
Children of Men (2006)	44
Sueñan los androides (2014).....	45
Métodos de recolección de datos	48
Limitaciones metodológicas	49
RESULTADOS.....	50
Tratamiento narrativo.....	51
Tratamiento estético.....	54
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	58
REFERENCIAS	60
Bibliografía	60
Filmografía.....	65
ANEXOS	68
Ficha técnica y créditos.....	68
Guion	71
Guion técnico.....	89
Cronograma.....	100
Desglose de producción	102
Plan de rodaje.....	116
Presupuesto	119
Fotografías de detrás de cámara.....	122

RESUMEN

Este proyecto tiene como finalidad exponer la experiencia de la realización del cortometraje *El viaje*, obra de ciencia ficción que manifiesta las condiciones de salud de las personas de la tercera edad en un futuro distópico en La Paz.

Se han detectado dos problemas, por un lado la poca representación de las personas adultas mayores en el cine, y por otro, la escasa producción audiovisual ligada a la ciencia ficción en Bolivia. Partiendo de dichas situaciones, se decidió crear un cortometraje del género mencionado, narrando una historia que retrate personas mayores a 60 años.

Para la realización de la pieza, se han investigado y detectado elementos conceptuales, narrativos, y estéticos, mismos que han permitido abordar la puesta en escena tanto del género como de la temática planteada. Se ha escogido la elipsis, el fuera de campo, el plano secuencia y la iluminación natural como métodos que viabilicen la realización del producto audiovisual y que doten de sello autoral.

A su vez, la experiencia de producir *El viaje* ha propiciado el diálogo con técnicas y modos de producción de otras películas, sean nacionales o extranjeras, las cuales han servido como referencia a lo largo del desarrollo del proyecto.

PALABRAS CLAVE

Cine – Cortometraje – Ciencia ficción – Distopía – Salud – Vejez – Personas adultas mayores – Edadismo – Elipsis – Fuera de campo – Plano secuencia – Iluminación natural

ABSTRACT

The purpose of this project is to manifest the experience of making the short film *El viaje*, a science fiction movie that shows the health conditions of the elderly in a dystopian future in La Paz.

Two problems have been detected, on the one hand, the scant representation of elderly people in the cinema, and on the other, the scarce audiovisual production linked to science fiction in Bolivia. Based on these situations, it was decided to create a short film of the aforementioned genre, narrating a story that portrays elder people.

For the achievement of the piece, conceptual, narrative, and aesthetic elements have been investigated and detected, which have allowed addressing the staging of both the genre and the theme raised. The ellipsis, the off-screen, the sequence shot and natural lighting have been selected as methods that have made this film viable and have provided an authorial seal.

In turn, the experience of producing *El viaje* has promoted a dialogue with techniques and production methods of other films, whether national or foreign, which have served as references throughout the development of the project.

KEYWORDS

Cinema – Short film – Science fiction – Dystopia – Health – Old age – Elderly – Ageism
Ellipsis – Off-screen – Sequence shot – Natural lighting

INTRODUCCIÓN

El número de personas adultas mayores y la esperanza de vida van en aumento. No obstante, este grupo etario aún es víctima de discriminación, lo que genera que los centros de salud no cuenten con atención gerontológica apropiada. De la misma forma, las percepciones desfavorables que se tienen de las personas mayores causan segregación, lo que deviene en decaimiento emocional y físico.

Se considera importante representar este tipo de situaciones y temas sociales en el audiovisual, que es un medio de gran alcance. Asimismo, el proyecto retrata personajes de la tercera edad que no suelen ser protagonistas en las películas.

Para desarrollar la historia, se escogió el género de ciencia ficción y el subgénero de la distopia, debido a que son formas narrativas que exponen contenidos sociales valiéndose de un análisis del contexto actual, para trasponerlo a un futuro ficticio. Las categorías cinematográficas mencionadas han sido escasamente exploradas en nuestro país.

Entonces, se propuso desarrollar un cortometraje que represente las condiciones de salud de las personas mayores en un futuro distópico en La Paz, que se apoya en la versatilidad narrativa de la ciencia ficción. El cortometraje relata que la humanidad migró a un planeta idóneo llamado Kepler, huyendo de la contaminación y la falta de recursos. Gracias al avance tecnológico, logran la regeneración celular que evita el envejecimiento,

las enfermedades y la muerte. Sin embargo, no todas las personas pueden pagar el tratamiento y se avejentan naturalmente.

Debido a que esta nueva sociedad perfecta relaciona a la vejez con debilidad e improductividad, deciden excluir a las personas que no se vean jóvenes y las envían de vuelta a la Tierra, donde perecen. Marcela y Roberto son dos adultos mayores que han sido abandonados y presentan afecciones que no pueden ser atendidas porque en este contexto ya no existen los procedimientos médicos especializados en gerontología. Marcela busca la forma de solucionar su situación y aligerar el decaimiento mental de su esposo.

Para la realización del cortometraje se utilizó el método cualitativo, se inició con una investigación documental que abordaba el tema y el género propuestos, lo que resultó en nuevas ideas para encarar el proyecto, como el uso de algunos elementos cinematográficos que impulsaron la valía artística y lograron mayor factibilidad en este producto. Durante la realización, se comprendieron los alcances, límites y características de los conceptos desarrollados.

PROBLEMATIZACIÓN

Se realizó un cortometraje de ciencia ficción, uno de los géneros menos explorados en nuestro contexto, que incursiona en una temática social, las condiciones de salud de personas adultas mayores, quienes no suelen protagonizar películas y, de esta forma, abarcar cuestiones relacionadas como la desigualdad, el abandono y la discriminación hacia este grupo etario, haciendo alusión a lo que se presenta en la actualidad.

En ese sentido, este trabajo aborda dos problemas, por un lado la poca representación de los adultos mayores en el cine en general y particularmente en el nacional, y la escasa producción de películas adscritas al género de la ciencia ficción y al subgénero de la distopía en Bolivia.

Respecto al primer problema identificado, el cine gerontológico o el gerontocine refiere a las películas que presentan personas adultas mayores o que son realizadas por las mismas. Si bien, existen muchas obras de este tipo, la cantidad es mínima en relación a los filmes creados, esto podría deberse a la percepción que se tiene de las personas adultas mayores a quienes se les asocia con debilidad (Genovard y Casulleras, 2005).

En Bolivia y en el resto de Latinoamérica, la esperanza de vida ha aumentado a más de 60 años, esto genera el envejecimiento poblacional, es decir, que el porcentaje de personas adultas mayores va en aumento (Quintero, 2011). Por ello, es pertinente que este grupo etario pueda verse representado en el audiovisual, sin embargo, son pocas las producciones bolivianas que tienen como protagonistas a personas mayores, quienes

representan el 8% de los habitantes, según el Censo Nacional de Población y Vivienda del 2012.

En relación a esto, se consideró necesario abordar la exclusión en salud respecto a este grupo etario en nuestro país. La pobreza, el abandono, la discriminación por raza y sexo y la ubicación geográfica dificultan que las personas adultas mayores puedan recibir atención médica de calidad (Salazar, Castro y Medinacelli, 2011). Por esta razón, se decidió realizar un cortometraje ficcional que represente y exponga esta situación en La Paz.

En cuanto al segundo problema, en Bolivia predomina la producción de películas de ficción con contenido social, un alto número de obras tiende a representar el contexto actual o acontecimientos históricos que repercuten en el presente. Gran parte del cine boliviano reflexiona sobre la identidad nacional y las tensiones culturales (Morales, s.a.). Por ello, no es frecuente que los guiones de películas bolivianas incursionen en géneros como la ciencia ficción, o en subgéneros como la distopía.

Los largometrajes y cortometrajes del género mencionado suponen un presupuesto mayor en comparación con el costo de una película tradicional y suele requerir tecnología avanzada para el manejo de efectos visuales (Barceló. 2018), lo que probablemente ocasiona que los realizadores eviten crear obras adscritas a la ciencia ficción debido a los pocos recursos con los que se cuentan para hacer filmes en nuestro medio. Por ello, se planteó la realización de un cortometraje de ciencia ficción y distopía para explorar ventajas y límites de estas formas narrativas.

Acorde a lo propuesto, la pregunta de investigación es: ¿Cómo representar las condiciones de salud de las personas adultas mayores en La Paz en un cortometraje de ciencia ficción y distopía a través de determinados elementos cinematográficos?

OBJETIVOS

Objetivo general

Realizar un cortometraje de ciencia ficción que represente las condiciones de salud de las personas adultas mayores en un futuro distópico en La Paz, Bolivia, a través de ciertos elementos cinematográficos como la elipsis, el fuera de campo, la iluminación natural y el plano secuencia, narrando la historia de una pareja de ancianos, quienes sufren afecciones y han sido abandonados en la Tierra, mientras que el resto de la humanidad vive en otro planeta.

Objetivos específicos

- Desarrollar teóricamente los conceptos de ciencia ficción, distopía, envejecimiento y salud en Bolivia, y la representación de adultos mayores en la producción audiovisual.
- Analizar elementos formales, narrativos y estéticos de tres producciones audiovisuales de ciencia ficción: *Children of men*, *Ad Vitam* y *Sueñan los androides*.
- Conformar una propuesta estética a partir del desarrollo de los objetivos específicos anteriores utilizando elementos cinematográficos como la elipsis, el fuera de campo, la iluminación natural y el plano secuencia.

- Producir el cortometraje con base en el tercer objetivo específico, mediante su aplicación en las etapas fundamentales de la producción audiovisual: pre producción, producción, post producción.

JUSTIFICACIÓN

La búsqueda estética y narrativa de este cortometraje se apoya en consideraciones sociales, profesionales y personales.

Justificación social

La realización de un cortometraje sobre las condiciones de salud de las personas mayores en un futuro distópico es relevante en cuanto propone una discusión sobre lo que acontece en la actualidad respecto a la población mencionada. Se pretende exponer la realidad de muchos adultos mayores que viven con afecciones no atendidas que surgen o se incrementan a partir de circunstancias que les afectan psicológicamente como la discriminación, el abandono o la soledad.

Las personas adultas mayores no son tomadas en cuenta para estudios médicos y los centros de salud no las atienden de manera horizontal y respetuosa, incrementando su vulnerabilidad (Página Red Latinoamericana de Gerontología, 2021). Es necesario que desde el arte se puedan expresar estas situaciones, y, en el mejor de los casos, iniciar un diálogo al respecto.

Asimismo, es importante reconocer a adultos mayores dentro del cine a partir de la representación de protagonistas en el mismo grupo etario. Considerar personajes mayores que sean activos y complejos, con los que personas contemporáneas puedan identificarse.

El cine gerontológico tiene grandes exponentes como Yasujiro Ozu, Akira Kurosawa, Agnès Varda, Ingmar Bergman, etcétera, quienes han realizado obras tras cumplir sesenta años, o han retratado a personajes mayores. En nuestro país, el tema de la vejez no es frecuente en el cine, pero es necesario exponer que existen realizadores adultos mayores que continúan creando como Jorge Sanjinés, Paolo Agazzi, Liliana de la Quintana, entre otros.

Respondiendo al género, es oportuno crear mayor cantidad de producciones que experimenten narrativas alternativas que retraten temas actuales y el devenir de la sociedad, por ello se eligió a la ciencia ficción y a la distopía como el camino para la creación del cortometraje *El viaje*.

Justificación profesional

La elaboración de una obra artística requiere de cierta reflexión de las y los autores, y se manifiesta un acercamiento a la realidad y un intento de desprendimiento de estereotipos, debido a que las construcciones simbólicas generan nuevas formas de sentir y de pensar (Genovard y Casulleras, 2005). A partir de esto, se pretende representar un tema social en una producción audiovisual en la que se compromete responsabilidad hacia el grupo etario y la situación presentados.

Se realizó un cortometraje debido a la factibilidad por su duración y, a partir de esto, explorar la ciencia ficción y sus características. De esta forma, se comprenden las

limitaciones, aciertos y pasos que se podrían seguir en un largometraje del mismo género, sirviendo como aliciente para posibles producciones propias.

Se considera importante narrar desde la ciencia ficción para incrementar el número de obras del género en nuestro país. También se pretende salir de los estereotipos establecidos en la distopía que presentan efectos especiales, personajes masculinos poderosos y caos, contraponiéndolo a austeridad de efectos, personaje principal femenino en desventaja y un ambiente desesperanzador, pero pacífico.

Se decidió emular algunas técnicas de obras nacionales e internacionales de ciencia ficción como método para conocer y aprender sobre el género. Realizadores como Alfonso Cuarón, Ron Howard, Robert Zemeckis, Emiliano Longo, etcétera, sirvieron como inspiración para la realización de este cortometraje.

Justificación personal

Existe una relación personal con el tema debido a que familiares cercanos son mayores de sesenta años y se pretende realizar una obra con la que puedan sentirse representados. Asimismo, se intenta manifestar situaciones que aminoran la calidad de vida de personas adultas mayores que, si bien no se han experimentado de cerca, se reconocen a diario en las calles o difundidas en medios.

Se ha elegido el género de ciencia ficción y la distopía por la reflexión que existe en estas formas narrativas, que plantean las consecuencias futuras de los acontecimientos

actuales. Existe inclinación por la ficción especulativa debido al tratamiento de temas sociales expuestos en situaciones inimaginables.

De la misma forma, se tiene gran afinidad por la ciencia ficción, género que se ha consumido en diversidad de modos artísticos como en cómics, literatura, videojuegos y películas. Artistas que crearon obras del género como Mary W. Shelley, George Orwell, Ray Bradbury, Isaac Asimov, Andréi Tarkovski, Jean-Luc Godard, François Truffaut, entre otros, impulsan el deseo de realizar obras similares.

MARCO TEÓRICO

Conceptos centrales

En este acápite, se desarrollarán nociones que sirvieron como guía para realizar el cortometraje, relacionadas al género, al tema y a las propuestas formales que se eligieron.

Géneros cinematográficos

Los géneros son clasificaciones que se les dan a algunas expresiones artísticas según el tema, la forma, la narrativa, etcétera. Están presentes en el teatro, el cómic, la literatura, el periodismo, el cine, entre otras artes narrativas, y se manifiestan desde la Antigua Grecia, incluso antes de ser desarrollados por Aristóteles en *Poética* (Svensson, 2012).

Svensson también menciona que en el cine, los géneros son mecanismos culturales que son ampliamente entendidos por el espectador, a quien le brindan un conocimiento previo de lo que va a ver, lo que genera una relación entre lo que quieren producir los creadores y lo que esperan recibir los consumidores. A partir de esto, los géneros son utilizados como herramientas para vender las películas a determinado público según sus intereses.

Entonces, el género se forma desde la concepción de la idea, durante la producción, en la distribución, exhibición y por último como elección de los espectadores según ciertas convenciones. Altman (1999) indica que los géneros tienen ciertos parámetros que los

definen claramente, es decir, que no dan lugar a confusiones o a mezclas, que cada obra audiovisual representa totalmente a la categoría a la que se adscribe.

Muñoz (2018) señala que los géneros cinematográficos pueden ser categorizados por estilo o tono, como la comedia, el drama, el terror, etcétera; por la ambientación o tema, como policial, bélico, histórico; por su formato como animación, ficción, documental; o por el público objetivo: infantil, juvenil, adulto. En ese sentido, la ciencia ficción se define según el tono por la narrativa y según la ambientación por retratar situaciones, tiempos y lugares hipotéticos.

Cine de ciencia ficción. El cine de ciencia ficción se caracteriza por presentar avances científicos y tecnológicos ficticios o reales, enlazados a problemas de índole social, es decir, expone temas y llama a la reflexión sobre el progreso actual y las consecuencias futuras en la sociedad (Jaramillo, 2021).

Villegas (1959) señala que la ciencia ficción es impulsada por una “fantasía exacerbada” que representa una nueva fe en la ciencia, y a su vez, temor por sus resultados, debido a que la especulación del futuro es la manifestación de la realidad y del presente.

Las películas de ciencia ficción son una forma de divulgar avances científicos y tecnológicos desde diversas perspectivas y poder analizarlas desde la filosofía y sociología (Marín, 2018). A pesar de la simbiosis entre tema social y ciencia, el género puede dividirse en dos tipos, *ciencia ficción dura* que se centra en las ciencias exactas de manera rigurosa y la *ciencia ficción blanda* que se relaciona más con las ciencias sociales (Sánchez y Gallego, 2003).

El cine de ciencia ficción se puede desarrollar en el pasado, el presente, el futuro o respondiendo a la ucronía e incluso a universos paralelos. De la misma forma, presenta todo tipo de espacios, sean reales o imaginarios, externos o dentro de la mente de un personaje (Barceló, 2018).

De manera inteligible, Rodríguez (2015) expone que la ciencia ficción plantea una hipótesis y la desarrolla hasta el final, partiendo de “¿qué pasaría si...?”. Por ejemplo, este trabajo exterioriza la premisa de: ¿qué pasaría si el rejuvenecimiento celular fuera posible y algunas personas no pudieran pagar el tratamiento?

Historia del cine de ciencia ficción. La ciencia ficción surge en la literatura, Rodríguez (2015) menciona que algunas posturas expresan el origen del género en la Edad Antigua en textos como la *Biblia* o el *Ramayana*, mismos que presentan avances tecnológicos. Otros aportes manifiestan que inició en la Edad Moderna con Luciano y Plutarco.

De todas formas, no hay un consenso sobre el inicio del género, pues existen posiciones que indican que la ciencia ficción se basa no solo en el tema, sino en la forma de representación y no se puede convenir cuál es la obra génesis. Sin embargo, *Frankenstein* de Mary Shelley suele ser nombrado como el primer hito de ciencia ficción, que convencionalmente sigue todos los parámetros.

En cuanto al cine, Muñoz (2018) considera *Viaje a la luna* de Georges Méliès como el primer filme del género exhibido en el año 1902, esto debido a la exposición de un tema de avance científico respondiendo a la migración fuera del planeta y añadiendo efectos visuales en su obra.

Sin embargo, Íñigo (2017) indica que Méliès ya había realizado un cortometraje de ciencia ficción en 1897, *Gugusse et l'automate*, que presenta a un hombre mecánico. De la misma forma, menciona que Robert William Paul creó *An Over-Incubated Baby* en 1901, donde ingresan a un bebé en una incubadora con la esperanza de que crezca doce meses, pero en realidad se convierte en un anciano. Ambos ejemplos contradicen la versión de que *Viaje a la luna* fuera la primera producción de ciencia ficción.

Varios autores independientes o bajo contrato con estudios realizaron filmes del género en Europa en la época entre las guerras mundiales (1918 – 1939). Producciones destacadas de la época son *Aelita* de Yákov Protazánov (1924), *Metrópolis* de Fritz Lang (1920), *La vida futura* de William Cameron Menzies (1936) y *París que duerme* de René Clair (1925) (Garcés, Martínez y Pérez, 2012).

Durante la misma época, también se generaban propuestas en Estados Unidos, algunas basándose en guiones originales como *A Message from Mars* de Maxwell Karger (1921) y *The Wizard* de Richard Rosson (1927), y otras basándose en novelas como *El mundo perdido* de Harry Hoyt (1925) y *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* de John S. Robertson (1920). La adaptación de obras literarias de ciencia ficción es una práctica común en este período (Íñigo, 2017).

Tras el estallido de la Segunda Guerra Mundial y debido a que Europa fue el continente más afectado, la producción de filmes en ese territorio cesa y en Estados Unidos surge con fuerza. Se empiezan a hacer adaptaciones de libros sobre ciencia ficción como *Frankenstein*, también sobre historietas de superhéroes como *Superman*, *Flash Gordon* y

Capitán América, y se agrega el tema de armas nucleares a raíz de su uso en la guerra (Domínguez, 2014).

Al concluir la Segunda Guerra Mundial y hasta los años 70, la ciencia ficción resurge y se convierte en un género con buena recepción en el público puesto que reflejaba el temor existente en el devenir político y social. Se empiezan a tratar temas como la invasión extraterrestre, exploraciones espaciales y las consecuencias del uso de armas nucleares (Garcés, Martínez y Pérez, 2012).

A partir de la película *2001: Odisea en el espacio* de Stanley Kubrick (1968) y del aterrizaje lunar en 1969, varias producciones de cine y televisión de las décadas 70 y 80 centraban sus temas en viajes y aventuras espaciales, dando paso al subgénero de *space opera*. Las obras representativas de esta época son *Star Wars* de George Lucas (1977), *Battlestar Galactica* de Gien A. Larson (1978), *Alien* de Ridley Scott (1979), *Dune* de David Lynch (1984) y *Star Trek* (desde 1979) (Mora-Rey, 2020).

Domínguez (2014) menciona que en las décadas 70 y 80 abundaban historias de ciencia ficción que presentaban temas diversos como la inteligencia artificial, el trasplante de órganos, manipulación genética, viajes espaciales y temporales, y transmitían preocupaciones como la sobrepoblación y la contaminación ambiental.

A partir de los años 90, los estudios cinematográficos proporcionaban mayores presupuestos para obras de ciencia ficción porque tenían apoyo del público y eran altamente rentables. De la misma forma, la tecnología logró que los efectos visuales se vean más reales y existía mayor experticia para efectos especiales. En el nuevo milenio comenzó la era digital y con ella la innovación de la exhibición en tres dimensiones,

popularizada por la película *Avatar* de James Cameron (2009) (Garcés, Martínez y Pérez, 2012).

Mora-Rey (2020) menciona que en las últimas décadas, las películas de ciencia ficción plantean las consecuencias del avance tecnológico de manera previsible y el control político extremo. Sin embargo, es una época que alberga infinidad de temáticas, reflejando la inconsistencia y cambios constantes del mundo en años recientes. Empiezan a crearse producciones sobre superhéroes, *remakes* de películas clásicas y se da paso a sagas con gran aceptación.

Características del cine de ciencia ficción. Las principales características del cine de ciencia ficción son la representación de avance científico y tecnológico y la exposición de una realidad social ligada a la actualidad. Las películas de este género son diversas, sin embargo, se pueden hallar ciertas similitudes entre ellas.

Según la **narrativa**, Garcés, Martínez y Pérez (2012) explican que en las últimas épocas:

- Se presentan aspectos de la humanidad y de la vida personal de los roles protagónicos, pero no se interioriza en su psicología.
- La diferencia entre las personas y humanoides radica en la demostración de emociones y la naturaleza conflictiva y violenta de los humanos.
- Las catástrofes de las películas se presentan a nivel mundial.

- El Ejército y la Policía son presentados como mecanismo de control y de defensa de la élite.

Por su parte, Domínguez (2014) propone:

- El cine de ciencia ficción no solo especula sobre las consecuencias del avance tecnológico, sino que descubre y explica fenómenos del universo, brindando veracidad a las historias.
- La magia y la religión son reemplazadas por el conocimiento científico para explicar acontecimientos y personajes extraordinarios, adquiriendo una condición mítica, pues da respuesta a lo desconocido y brinda sentido a la existencia.
- Las historias son verosímiles al sustentarse en el conocimiento científico.
- Se presentan historias futuristas optimistas o pesimistas en las que la humanidad abarca gran porcentaje del territorio, dejando poco o nada de espacio a la fauna y flora. También se segrega a grupos de personas de menor poder adquisitivo y se las obliga a vivir en situaciones deplorables.
- Se retratan a seres extraterrestres como inmigrantes pacíficos o, generalmente, como invasores. La humanidad es hostil con tales entes debido al desconocimiento y a los choques culturales.
- Debido a que en la realidad no se ha podido vencer a la muerte, muchas historias de ciencia ficción giran alrededor de esa temática, presentando situaciones que libran a la humanidad de su deceso.

- A partir de la creación de inteligencia artificial, se exhibe a los inventores como deidades, personas poderosas.
- Existen temas recurrentes como la persona que se dedica a la ciencia e hizo un descubrimiento importante, viajes espaciales, viajes temporales, contacto con extraterrestres, inteligencia artificial y mutaciones genéticas.

Respondiendo a la **forma**, Garcés, Martínez y Pérez exponen:

- La mayoría de películas de ciencia ficción de las últimas décadas emplea efectos especiales y visuales, y ambiciosas puestas en escena, lo que genera un costo mayor.
- En algunas escenas se utilizan silencios o sonidos subjetivos.
- En el montaje se recurre a planos de corta duración.
- Se enfatiza en planos detalle, primeros planos y planos subjetivos.
- Se experimenta con la sobrexposición y la subexposición, respondiendo a la narrativa.

Al respecto, Domínguez plantea:

- Se utiliza cámara rápida o lenta, según la escena.
- Varias películas precisan de pantalla verde o azul para la creación de escenarios o personajes en postproducción.
- Se usan efectos especiales en rodaje, apoyados de dispositivos mecánicos para representar explosiones, efectos climáticos, caídas, entre otros.

- En el maquillaje se emplean prótesis mecánicas, dispositivos electrónicos o látex para brindar mayor verosimilitud a criaturas extravagantes.
- Se aplica el *motion caption* que retrata los movimientos de los intérpretes para crear personajes digitalmente o para caracterizarlos.

Subgéneros del cine de ciencia ficción. Varios autores han identificado diversos subgéneros de ciencia ficción, existen posiciones similares y otras totalmente diferentes, varían según el estilo y la narrativa.

En *Historia de la ciencia ficción* de James Cameron (2018), se exponen seis grandes subgéneros:

- **Vida extraterrestre:** presenta seres de otros planetas y configura todo un abanico de posibilidades de representación y construcción estética. Algunos extraterrestres son representados como monstruos e invasores: *La guerra de los mundos* (2005), otros como seres amigables: *E.T El extraterrestre* (1982) y también se ha usado este tema para realizar críticas sociales: *Amos de títeres* (1951).
- **Espacio exterior:** se trata de historias con personajes que exploran zonas fuera de la Tierra. Obras de este subgénero han sido emitidas en televisión por muchos años: *Star Trek* (1966) y se han creado sagas de películas exitosas: *Star Wars* (1977).
- **Viajes en el tiempo:** refiere al desplazamiento hacia el futuro o el pasado. Explora la tensión entre el destino y el libre albedrío. Algunas películas tienen

un enfoque realista: *Interstellar* (2014) y otras son cómicas: *Regreso al futuro* (1985).

- **Monstruos:** estas historias narran la creación de entes siniestros y peligrosos, se apoyan en un congruente respaldo científico, y expresan el miedo de resultados negativos. El temor se basa en determinados sucesos y períodos históricos. Algunos ejemplos son *Jurassic Park* (1993) y *Godzilla* (1954).
- **Futuros oscuros:** este subgénero se caracteriza por desarrollar destinos poco esperanzadores para la humanidad, pretende alertar sobre posibles escenarios oscuros: *Soy leyenda* (2007), *Mad Max* (1979), *Matrix* (1999).
- **Máquinas inteligentes:** a través de la historia del cine, se ha desarrollado una gran diversidad tanto de representaciones como de ideas en torno a máquinas autónomas que son simbolizadas como inferiores, superiores o enemigos de la humanidad. Películas con esta temática son *Metrópolis* (1927) y *Blade Runner* (1982).

Mientras que para Mora-Rey (2020) existen otras clasificaciones:

- **Utopía:** se trata de un plan deseable de difícil realización que representa un futuro favorecedor para la humanidad, una “sociedad perfecta”. Sin embargo, como la ciencia ficción crea reflexión y no puede ser desarrollada desde la excelencia, en realidad exhibe falsas utopías, realidades que superficialmente parecen esperanzadoras, pero que esconden problemas estructurales.

- **Distopía:** este subgénero simboliza sociedades desde un punto de vista negativo. Funciona como crítica a la sociedad y como advertencia de los extremismos.

Debido a que el proyecto se adscribe a este subgénero se lo desarrollará con mayor precisión en el siguiente acápite.

- **Cyberpunk:** es un género y un movimiento estético caracterizado por la oscuridad tanto de los ambientes con luces reducidas y producidas por neones, como por la narrativa que manifiesta sociedades desiguales en las que pocas personas viven bien y el resto sobrevive en situaciones precarias.
- **Space Opera:** refiere a las películas que presentan aventuras espaciales. Es el subgénero de menor rigor técnico y científico, cuya principal función es entretener.

Íñigo (2017) añade algunos subgéneros a los ya mencionados:

- **Near future:** sitúa la acción de las obras en un futuro cercano, constituye una maniobra para asegurar la verosimilitud del filme, frente a las inadvertidas consecuencias del avance tecnológico.
- **Ucronía:** se trata de un tiempo alternativo, ya sea del pasado o del futuro, manifestando acontecimientos diferentes a los que se conocen o que pasaron en la realidad.

Distopía. Es la contraposición de la utopía, misma que es una visión idílica de la vida. En ese sentido, la distopía representa un acontecer no deseado y llama a la reflexión sobre la realidad que se vive. López (1991) expone que la distopía deduce las consecuencias del desarrollo y representa un futuro hipotético basándose en el presente, realiza una denuncia a lo que acontece en la actualidad, a partir de causas científicas o sociales.

Se denomina también antiutopía, contrautopía o utopía negra, haciendo evidente la contraposición al subgénero de utopía. En ese sentido, la distopía presenta situaciones indeseables para revalorizar el presente “como un mal menor” (López, 1991).

Mientras que la utopía revela una sociedad donde las doctrinas se acoplen de manera pacífica en el funcionamiento de un colectivo, la distopía toma la base del planteamiento utópico y lo lleva a consecuencias exageradas y hostiles (Clayes, 2010).

Por su parte, Burgos (2018) menciona que, si bien la distopía parte de la realidad, también surge del imaginario social y de la visión de sus creadores, quienes intentan reconstruir la vida en sociedad, debido a que este subgénero presenta escenarios demasiado crueles para ser realmente instaurados.

Saldías (2015) expone que la distopía se construye como un espacio cultural, se basa en la humanidad y sus interacciones, que generalmente son violentas y (auto) destructivas. En ese sentido, las historias distópicas se basan en la esperanza por alcanzar un entorno mejor, por obtener resultados distintos.

Cine de ciencia ficción en Bolivia. En la historia del cine boliviano son pocas las producciones que se desarrollaron en el género de ciencia ficción. Por lo general, la

producción de películas del género implica altos costos de producción, no solo en el contexto del país, sino en el ámbito cinematográfico mundial.

Espinoza y Laguna (2018) indican que el primer largometraje de ciencia ficción boliviana es *El triángulo del lago*, estrenada en 1999 y dirigida por Mauricio Calderón. “Con efectos visuales y especiales bastante bien logrados para la época y para una industria limitada como la nacional, la cinta cuenta una historia futurista con elementos esotéricos y del imaginario *new age*. Con sus bemoles esta película fue la pionera de uno de los géneros menos explotados por nuestra cinematografía”.

Un año después, se estrena *La calle de los poetas* de Diego Torres. Si bien esta película no se adscribe por completo a la ciencia ficción, construye su trama como el final de una utopía y contiene elementos futuristas. No obstante, aspira a ser cine arte, abarcando metáforas y simbolismos (Espinoza y Laguna, 2018).

En el año 2010, se estrena en salas nacionales la película *Los restos del último amanecer*, dirigida por Gustavo Castellanos y presentada como la primera obra boliviana en 3D. Este filme, realizado en Tarija, utiliza la ciencia ficción para emitir un mensaje ecologista y fue creado para ser visto con lentes anaglifos (con un lado rojo y otro azul) (Bolivia informa, 2010).

En el 2013, gracias a un concurso público de escritura de guiones de cortometrajes, Rodrigo Bellot dirige *Refugiados*, escrita por el ganador de la convocatoria, Santos Callisaya. Es el primer cortometraje comercial boliviano de ciencia ficción, iniciado y respaldado por la empresa de alimentos *Sofía* (Bolivia emprende, 2013).

Tres años después, *Mikali*, cortometraje dirigido por Diego Revollo, se acerca al tema de la presencia extraterrestre y objetos voladores no identificados en la ciudad de La Paz, y apunta a tocar sensibilidades políticas como la de los desaparecidos de las dictaduras en Latinoamérica. En 2018, el cortometraje *Polvo*, dirigido por Emiliano Longo, aborda una narrativa sobre el agotamiento del recurso del agua. Ambas obras forman parte del catálogo de ganadores del *Concurso Municipal de Video Amalia de Gallardo*, del Gobierno Autónomo Municipal de La Paz.

Por último, en 2019, se estrena en salas comerciales *Anomalía*, ópera prima de Sergio Vargas. “En lo fundamental del argumento, podríamos pensar en la posibilidad de un viaje en el tiempo como una consecuencia del uso de un recurso tecnológico que acentúa el poder de la mente, como única fuente de energía que diseña la línea de nuestras vidas” (Bellott, 2019).

Cine marginal de ciencia ficción en Bolivia. Santiago Espinoza (2019) utiliza el término de *Cine marginal* para referirse a las películas que se producen y se distribuyen al margen de los métodos tradicionales que predominan en el eje central del país.

Al respecto, Miguel Hilari profundiza sobre otra categorización, la de *Cine rural*. “En Bolivia, al igual que en Ecuador y en todo el territorio de los Andes, hay ciertas películas que se mueven fuera del gremio de los cineastas y de sus modos de producción, fuera de las regulaciones del Estado y del mercado formal de exhibición en salas comerciales. Estas películas responden a distintos modos de producción y son exhibidas a través del mercado informal de DVD (y de portales como YouTube)” (Hilari, 2018).

Se considera importante ahondar en este tipo de producciones debido a que, en la búsqueda de filmografía nacional del género estudiado, se han encontrado dos películas de *Cine marginal* que se adscriben a la ciencia ficción o alguno de sus subgéneros.

La chola condenada por su manta de vicuña (2011) de Walter y Jaime Machaca, filmada en la localidad de Puerto Acosta y parte de la ciudad de El Alto, aborda el subgénero de *Monstruos* si tomamos la categorización de James Cameron, presentando a un muerto vivo, un *zombie* (Zapata, 2018).

La segunda película es *ALHIB Alienígenas Híbridos* (2018) del director Grover Quisbert, producida en el municipio de Yaco de la ciudad de La Paz, donde se presentan varias escenas de acción y seres alienígenas animados por computadora. Entonces esta película se adscribe al subgénero de *vida extraterrestre*, según la clasificación de Cameron.

Finalmente, en el contexto de la pandemia a raíz del Covid-19, surge otra arista que no se escapa de la ciencia ficción ni de subgéneros como la distopía, o *futuros oscuros*, se trata de la convocatoria *Film Fin del Mundo* (2020) organizada por el *Festival de Cine Radical*, la misma incitó a pensar y a crear representaciones del fin del mundo, desde la imagen y desde el contexto de cuarentena rígida para ese entonces, señalando las consignas de filmar en un solo plano y con una duración no mayor a un minuto (La Razón, 2020).

La convocatoria abierta a realizadores profesionales o aficionados, recibió más de trescientos video minutos. Posteriormente, a finales del mismo año, desde una curaduría del Museo Nacional de Arte, fueron seleccionados treinta y seis video minutos que

constituyeron la video instalación *Contagio*. Al respecto, Sergio Zapata (2020) propone “pensar el fin del mundo no como catástrofe, sino como gesto visual, donde la mirada es un territorio para contemplar el acontecimiento del fin de una época en un minuto”.

Elementos formales identificados en el proyecto

Se han identificado cuatro elementos formales que han viabilizado la realización del cortometraje *El viaje*, aminorando el presupuesto, la cantidad de colaboradores y el uso de efectos especiales y visuales.

La elipsis, el fuera de campo, la iluminación natural y el plano secuencia son elementos formales que fueron pensados desde la realización del guion y trabajados durante la preproducción y producción de la obra.

Elipsis. Denominada también *discontinuidad temporal* por Burch (1985), es la separación de dos planos o escenas en la que ha transcurrido cierto tiempo y en la que se ha omitido parte de la historia para condensar la acción y omitir información innecesaria.

Racionero (2008) propone que la elipsis comienza en el guion y culmina en el montaje, se utiliza como recurso para generar ritmo y sirve para aligerar, narrar situaciones relevantes para la comprensión de la obra y evadir lo rutinario.

Gómez (2002) refiere que es el contexto eliminado de la visualización, pero que puede ser reconstruido y entendido por los espectadores. Indica también que la elipsis tiene valor diegético y que sin ella sería difícil para el público comprender la historia.

Mientras que Martín (2002) menciona que existen tres tipos de elipsis: la inherente, que suprime acciones que no aportan a la narrativa; de estructura, para omitir información al público y aportar suspenso; y la de contenido, que evita representaciones gráficas censuradas socialmente, como violencia, sexo, uso de drogas, etcétera.

Fuera de campo. Antes de definir el fuera de campo se debe aclarar lo que es el campo. Bettendorff y Prestigiacomo (2002) plantean que el campo es lo que se presenta dentro del cuadro, una superficie rectangular que retrata ciertos elementos y un pedazo del mundo creado.

El fuera de campo es lo que no se puede apreciar, pero que se deduce. El campo y el fuera de campo pertenecen al mismo espacio creado, por eso, el salto de uno a otro llega a ser continuo y ambos representan un ámbito homogéneo (Villafañe y Mínguez, 2009).

Al respecto, Morales (s.f.) indica que entre el campo y fuera de campo existe una *relación de reversibilidad*, es decir, que lo que está fuera del cuadro puede aparecer después y viceversa, a partir de movimientos de cámara o del montaje. El campo y el fuera de campo constituyen el espacio filmico que es creado por la imaginación del espectador a partir de lo que ha visto (o deduce) de la película.

Burch (1985) señala que existen seis segmentos del fuera de campo. Cuatro son los bordes del encuadre, el detrás de cámara y todo lo que se encuentra tras un decorado, por ejemplo, saliendo por una puerta.

El fuera de campo es importante en cuanto brinda realismo a las obras, contemplando la información que no vemos, pero que es necesaria para la construcción de la historia. Se

acerca a la tridimensionalidad y genera que el espectador se sienta rodeado por un espacio tangible. Para crear el fuera de campo es preciso apoyarse en el sonido, la puesta en escena y la interpretación actoral (Racionero, 2008).

Illuminación natural. Es el tipo de luz que proviene de la naturaleza, generalmente proporcionada por el sol, sin aportes de otras fuentes lumínicas. Se utiliza esta luz en un sentido estético, pero también para reducir el presupuesto. De la misma forma, transmite la idea de verdad y realidad al no alterar la iluminación dada en el momento y es utilizada en su mayoría en documentales (Loiseleux, 2005).

En los inicios de la cinematografía, la luz natural era comúnmente utilizada debido a que los soportes eran poco sensibles y los sistemas de iluminación artificial eran escasos. Se aprendió a modular la luz solar a partir de vidrieras y toldos que servían para tamizar y difuminar la luminosidad. Se complementaba la iluminación con lámparas de cuarzo de vapor de mercurio, sin embargo, resultaban peligrosas para el equipo (Solaz, 2020).

Gutiérrez (2002) indica que la luz natural fue utilizada durante los primeros años de realización cinematográfica, los estudios carecían de techo para poder utilizar la luz solar de manera cenital. Actualmente, suele usarse este tipo de iluminación en planos generales de paisajes. Expone también que, en contraposición, la luz artificial proviene de focos o reflectores, pero se pretende dar la sensación de luz natural.

A pesar de que ésta parece ser una gran opción para iluminar, se debe tomar en cuenta que no es uniforme y cambia a lo largo de la jornada, o puede que no sea lo suficientemente intensa como lo requiere la escena, lo que genera cambios constantes en el plan de rodaje

y un costo mayor. Asimismo, requiere que la escenografía se ajuste a la iluminación, lo que podría conllevar a discrepancias con la narrativa (Loiseleux, 2005).

Plano secuencia. Es una toma continua, con una única estructura sintáctica en la que todas las situaciones de la secuencia son presentadas en un solo encuadre, sin cortes, resaltando el vínculo y proximidad de los elementos (Villafañe y Mínguez, 2009).

En los inicios del cine, este plano registraba continuamente toda una escena o todo un cortometraje. En la actualidad, se considera plano secuencia a una toma que dura más de 20 segundos y puede ser fijo o en movimiento (Racionero, 2008).

Rajas (2008) menciona que existen siete recursos enunciativos que instan a narrar a partir del plano secuencia:

- **La innovación tecnológica:** se desarrollan nuevas formas de grabar y también elementos que posibilitan captar planos secuencia, como la grúa o el steadicam.
- **Originalidad y ruptura de códigos convencionales:** supone un quiebre en el modo expresivo predominante del montaje y plantea una manera innovadora al narrar.
- **Virtuosismo/complejidad técnico expresiva:** los planos secuencia constituyen cierta dificultad al seguir una línea continua, al realizarlos, el equipo demuestra que son capaces de ejecutar grandes hazañas.
- **Relación de estructuras narrativas:** se trata del vínculo entre lo que se cuenta: la historia, y cómo se cuenta: el discurso, y permite continuidad o quiebre del tiempo y espacio.

- **Cualidades creativas, retóricas, estéticas y pragmáticas:** es creativo en cuanto propone soluciones a problemas e innova; es retórico por la intención de persuasión; estético a partir de la configuración técnico-expresiva; pragmático porque remite al contexto de la enunciación.
- **Ideología filmica:** relaciona a la continuidad con ciertas elecciones del realizador para que pueda expresar su percepción del mundo.
- **Estilema autoral:** la continuidad es una expresión predominante en el proceso creativo de autores, este rasgo define y califica sus trabajos.

Entonces, existen varios argumentos que promueven el uso del plano secuencia. Ulloa (2015) agrega que crea sensación de tiempo real en la escena, integra al espectador en la acción, permite al elenco interpretar mejor la escena, dota a la obra de unidad, agrega verosimilitud y consigue mayor reflexión por parte del público.

Envejecimiento

El envejecimiento es el descenso natural y gradual de las capacidades físicas y mentales, a causa del deterioro celular por la acumulación de años. El proceso es relativo y no lineal, es decir, las personas mayores experimentan la vejez de diversa forma, dependiendo de su genética, circunstancias sociales y estilo de vida (Organización Mundial de la Salud, 2021).

Las afecciones más comunes relacionadas con envejecer son la pérdida parcial de la audición, problemas de visión, diabetes, demencia, entre otras. Incluso se presenta la

multimorbilidad, o la conjunción de varias enfermedades (Organización Mundial de la Salud, 2021).

Quintero (2011) indica que los cambios fisiológicos que ocurren en los cuerpos de las personas adultas mayores son significativos porque llegan a afectar su salud y su calidad de vida, por ejemplo, las piezas dentales comienzan a caer lo que impide la masticación, o los problemas digestivos que generan desnutrición y posibles enfermedades.

Respondiendo a las ciencias sociales, el envejecimiento está relacionado con el desarrollo y la población mundial. El número de personas adultas mayores a nivel global va en aumento, se proyecta que para el 2030 una de cada seis personas sea mayor a sesenta años, lo que supone que los gobiernos de cada país debieran crear planes de salud pública con el objetivo de atender las necesidades de esta población. (Organización Mundial de la Salud, 2021).

Edadismo. Es la discriminación a partir de los años de vida, particularmente hacia personas mayores o muy jóvenes. Estos prejuicios generan problemas psicológicos a causa del estrés y perjudican a la salud en general. Asimismo, provoca que las políticas públicas omitan las necesidades de ciertos grupos generacionales (Organización Mundial de la Salud, 2021).

Las personas mayores sufren abandono, soledad, pérdida de autonomía, rechazo, pobreza, discriminación. De la misma forma, son percibidas como personas improductivas y enfermas que deben ser segregadas, pensamientos que generan baja autoestima, lo que deviene en problemas de salud, reduciendo su calidad de vida (Quintero, 2011).

Los adultos mayores son excluidos de ciertos tratamientos médicos o de estudios debido a su edad, lo que significa que esta población no está siendo representada en cuestiones sanitarias y los procedimientos médicos no son específicos, esto podría relacionarse con el edadismo (Página Red Latinoamericana de Gerontología, 2021).

En Huenchan (2018) se indica que se relaciona a la vejez con la muerte y el temor a perecer crea el rechazo a las personas adultas mayores, a quienes los jóvenes o adultos de mediana edad asocian con inutilidad. Algunas culturas sienten aversión inconsciente hacia el colectivo de personas mayores de sesenta años, o por el contrario, son condescendientes con ellas, de todas formas, es un grupo social apartado al que se le imposibilita vivir con autonomía.

Representación de las personas adultas mayores en el cine. Según Genovard y Casulleras (2005), el cine y la producción audiovisual suelen ser medios accesibles para que personas de toda edad vean imágenes que suponen la realidad, a partir de representaciones simbólicas.

En ese sentido, la representación de la vejez se basa en apreciaciones culturales, por ejemplo, el cine japonés retrata a las personas mayores con respeto, basándose en sus tradiciones, mientras que en Hollywood hay poca presentación de personajes mayores porque ya no ejercen una función en la sociedad (Genovard y Casulleras, 2005).

Ogando-Díaz (2016) menciona que el cine contribuye a la percepción que se tiene sobre la vejez y que en las últimas décadas las personas mayores tienen mayor

representación en el audiovisual, tanto frente como detrás de cámaras, a lo que denomina *gerontocine*.

El *gerontocine* o cine gerontológico es el tipo de obras cinematográficas que abren paso a la reflexión sobre la presencia de personas adultas mayores en el mundo, lo que contribuye a una nueva mirada sobre la vejez en la actualidad (Ogando, 2016).

Klein (2016) manifiesta que existen dos paradigmas de cine gerontológico: el paradigma de desvalimiento de vida (PDV) y el paradigma de plenitud de vida (PPV). El PDV presenta a personajes adultos mayores como seres agonizantes que viven en soledad y llenos de nostalgia. Carecen de buena condición física, mental y económica.

Mientras que el PPV caracteriza a personas que son optimistas y que gozan de autonomía. La sociedad espera que el adulto mayor sea activo y lo honra. Entonces, el paradigma con el que se aborde el cine gerontológico tendrá que ver con las expresiones culturales en las que se desenvuelven los autores.

Representación de las personas adultas mayores en cine nacional. La investigación se ha enfocado en largometrajes nacionales de ficción, en los que se encuentra representación de personas adultas mayores, generalmente en personajes secundarios con pequeñas participaciones respecto a la trama, en filmes clásicos como *Wara* (1930) de José María Velasco Maidana, *Pueblo Chico* (1974) de Antonio Eguino, o *Los hermanos Cartagena* (1985) de Paolo Agazzi.

En el cine de Jorge Sanjinés se presentan adultos mayores como parte de una colectividad, desde una representación como portadores de sabiduría, por ejemplo, el

Maestro de *La nación clandestina* (1989) o la francesa Catherine Pallard en *Para recibir el canto de los pájaros* (1995). En *Los hijos del último jardín* (2004) existe un personaje mayor, que también forma parte de una colectividad, que sufre y protesta por el mal gobierno que ignora a su sector.

Paolo Agazzi presenta a un personaje mayor, a modo de homenaje al guionista de cine boliviano, Oscar Soria, en *El día que murió el silencio* (1995). “Su inclusión en la trama es una concesión generosa a la nostalgia y un tributo entrañable a una de las figuras más relevantes de la cinematografía boliviana, a su guionista por antonomasia: don Oscar Soria” (Espinoza, 2011).

En *Calle de los poetas* (2000) se realiza una conmemoración a la cinefilia de la antigua dirección de la Cinemateca Boliviana a partir de un personaje mayor. Juan Carlos Valdivia, en la adaptación cinematográfica de la novela de Juan de Recacoechea, *American Visa*, nos presenta a Don Antonio, que también responde a la población adulta mayor. Lo mismo ocurre con otra película que se basa en obras literarias, *En los andes no creen en Dios* (2007) de Antonio Eguino, existen varios personajes secundarios que son adultos mayores.

En películas como *Lo más bonito y mis mejores años* (2006), opera prima de Martín Boulocq, *Norte estrecho* (2014) de Omar Villaroel, y *Las malcogidas* (2017) de Denisse Arancibia, se manifiestan subtramas como la edad, el paso del tiempo y el envejecimiento, si bien no constituyen la trama principal, los personajes adultos mayores juegan un rol más que secundario.

El cineasta chuquisaqueño Alejandro Pereira, tiene como protagonistas a personas adultas mayores en dos de sus películas: *Verse* (2009) y *Luz en la Copa* (2017). En la primera, se observa a una madre que espera y se pregunta por su hijo incansablemente, y en la segunda, se presenta a un cineasta anciano que retorna a su pueblo mientras recuerda su vida.

En *Juana Azurduy, guerrillera de la patria grande* (2016) de Jorge Sanjinés, se presenta la historia de la heroína a medida en que ella recuerda y envejece, a pesar de que la vejez no es la trama central, sino que va acorde al planteamiento biográfico e histórico.

En películas más recientes como *Mi socio 2.0* (2020) de Paolo Agazzi, existen personajes que también han envejecido y las historias de sus personajes apelan a la nostalgia y al inminente paso del tiempo. Por otro lado, en *El gran movimiento* (2021) de Kiro Russo, se presenta a Max, que encarna a un hombre mayor, simbolizando el misticismo de la caótica ciudad del filme. “Max es un sabio que viene de lejos, de otro tiempo, de otro lugar” (Bajo, 2022).

Una película que tiene como trama central la vejez es *Utama* (2022) de Alejandro Loayza, que narra la historia de una pareja de ancianos que vive en el área rural y que resiste ante el abandono y la sequía de la tierra (Rodríguez, 2022). Este filme es cercano a *El viaje* en cuanto presenta a un matrimonio de personas mayores con afecciones que viven en un mundo hostil y tratan de sobrellevar la situación a partir del afecto que se tienen.

Autores mencionados previamente como Jorge Sanjinés, Paolo Agazzi y Antonio Eguino han realizado producciones tras cumplir sesenta años. Es necesario reiterar que el

cine gerontológico representa también a creadores mayores que aún trabajan y están inmersos en el cine.

Salud

Es un concepto incuantificable y abstracto. Se trata de la normalidad de un cuerpo, es decir, que no presenta lesiones, invalidez o enfermedad (Gavidia y Talavera, 2012). Por su parte, Alcántara (2008) añade que la salud es una idea relativa que parte de constructos sociales, que dependen del tiempo, la región y la cultura, en ese sentido, puede significar una visión diferente en cada país o época.

La salud se relaciona con la capacidad y el desenvolvimiento de las personas. Las enfermedades causan dolor y ausencia de energía, lo que podría generar pérdida de autonomía, lo que significa un perjuicio en la búsqueda y recolección de otros recursos necesarios para la supervivencia humana. No tener buena salud es una preocupación para las personas, especialmente para adultos mayores (González y De la Fuente, 2014).

Respecto a la salud de las personas mayores, Quintero (2011) sostiene que se necesita una visión integral que optimice la atención médica de este grupo etario, pues existe desigualdad en los sistemas de salud. De la misma forma, las enfermedades están condicionadas al estilo de vida de cada persona y como existe desequilibrio social, individuos con menor poder adquisitivo tienden a padecer más afecciones debido a la mala alimentación y a la carencia de saneamiento básico.

La salud es un derecho fundamental y debe estar garantizado por el Estado. Un enfoque basado en la ley permite entender que existe diversidad entre las personas mayores y que también persiste la desigualdad en los sistemas de salud. Asimismo, se deben atender temas subyacentes que incrementan los padecimientos como el abandono, la violencia y las condiciones precarias (Salazar, Castro y Medinacelli, 2011).

Acceso a la salud para las personas de la tercera edad en Bolivia. En el 2013, se instaura la Ley N° 369, Ley General de las Personas Adultas Mayores, en la que se describen derechos, garantías y deberes de las personas que superan los sesenta años.

En el Art. 8, inciso b de esta ley se menciona que el sistema de seguridad social garantiza a adultos mayores el acceso a la salud con calidad y calidez. En el siguiente apartado se indica que se debe informar sobre el tratamiento, intervención médica o internación, con el fin de promover la autonomía de la persona mayor.

Según un informe del Ministerio de Salud y Deportes, en Bolivia, las personas mayores a sesenta años pueden acudir al centro de salud más cercano a su domicilio y ser atendidas de forma gratuita, tras la presentación de un documento de identificación.

De la misma forma, no deben estar aseguradas en otros centros, ni percibir una renta. Podrán ser atendidas en hospitales de primer, segundo y tercer nivel y se les brindará medicamentos y suplementos, en el margen del Sistema Único de Salud (SUS), instaurado en 2019. (Ministerio de Salud y Deportes, 2018)

Sin embargo, La Defensoría del Pueblo menciona que no todas las personas mayores se benefician de los servicios de salud gratuitos, debido a la falta de información,

particularmente en las zonas rurales. Para mejorar dicha situación, propone que la atención médica sea horizontal, en la lengua materna de la persona mayor, aceptando su cosmovisión y respetando sus decisiones tras plantearle diversos tratamientos médicos (Defensoría del Pueblo, 2018).

Salazar, Castro y Medinacelli (2011) manifiestan que, a pesar de que en Bolivia se asegura el suministro de insumos y medicamentos, no se cuenta con estudios que demuestren si hay acceso a los mismos o si son apropiados para las necesidades de las personas mayores. Tampoco se informa sobre costos de remedios demandados por este grupo etario.

Condiciones de salud de las personas de la tercera edad en La Paz. En este departamento, también se manifiesta el envejecimiento poblacional, siendo la ciudad con el índice más alto de personas mayores del país, lo que genera alteraciones en la economía, la sociedad, la salud, etcétera.

Según el último Censo Nacional de Población y Vivienda, en el año 2012, la población de adultos mayores en La Paz era del 11%. Acorde a proyecciones del Gobierno Autónomo Municipal de La Paz (GAMLPA), en el departamento existían 103.975 personas mayores a sesenta años para el 2019 (Gobierno Autónomo Municipal de La Paz, 2019).

Las proyecciones de vida en La Paz superan los setenta y dos años, estudios sugieren que este incremento se basa en mejoras al tratamiento de personas mayores en cuanto a salud, educación, jubilación, etc. Según el GAMLPA, siete de cada diez personas mayores cuentan con acceso a salud, siendo las personas octogenarias las que más se adscriben a

servicios médicos. No obstante, en las zonas rurales, menos del 50% recibe atención sanitaria (Gobierno Autónomo Municipal de La Paz, 2019).

Acorde a un análisis del GAMLP, el 48% de las personas mayores está afiliado a cajas de salud, el 21% asiste a hospitales públicos, el 2% cuenta con seguro privado y el 29% no cuenta con ninguna cobertura médica. Asimismo, se indica que el 71% de la población mayor asegura no padecer de ninguna enfermedad, en contraste con el 29% que tiene una o más enfermedades crónicas.

El 83% de las personas mayores con afecciones acuden a centros de salud o son atendidas por médicos, más del 14% de la población se cuida a sí misma o recibe cuidados de familiares y menos del 1% recurre a curanderos o naturistas (Gobierno Autónomo Municipal de La Paz, 2019).

Según un informe del Hospital Obrero, las especialidades que adultos mayores requieren en su mayoría son traumatología, neurología, urología, oncología, medicina y cirugía generales (Organización Iberoamericana de Salud Social, 2008).

Cine sobre las condiciones de salud de adultos mayores. Tanto en *Los viejos* (2011) de Martin Boulocq, como en *Bárbara* (2017) de Pedro Antonio Gutiérrez, los personajes principales no son personas adultas mayores, sin embargo, sus estados de salud constituyen motivaciones para los protagonistas.

En *Los viejos*, los personajes esperan el fallecimiento de un familiar anciano durante todo el metraje de la película. Y en *Bárbara*, existe un adulto mayor enfermo que puede superar el conflicto y hasta es parte del clímax.

Por otro lado, dos largometrajes se ajustan y abordan el tema principal estudiado, el primero *El corazón de Jesús* (2004) del director Marcos Loayza, desarrolla una trama sobre las instituciones, sus debilidades y sus deterioros, en donde el sistema sanitario se convierte en el espacio privilegiado para desarrollar la historia, la cual componen varios personajes adultos mayores, junto con otros más jóvenes (Espinoza, 2011).

La segunda pieza identificada es *Hospital Obrero* (2009), dirigida por German Monje y escrita por Juan Pablo Piñeiro, la misma se desarrolla narrativamente desde una habitación de hospital, se compone por personajes ancianos en su mayoría y en donde se evidencia formalmente las condiciones de salud de esta población (Espinoza, 2011).

Finalmente, la película *Anomalía* (2019) se ajusta al género y tema de la investigación. En la historia, seguimos a la señora María Ana Bioy quien utiliza diariamente el servicio futurista de *Memorias Corp.* “Aparcada en la soledad que suele envolver a las personas de tercera edad va allí a reencontrarse con Alessandro, el amor de su vida, muerto años atrás víctima de una patología terminal. Así, conectada a una máquina, vuelve a saborear la felicidad durante un rato” (Susz, 2019).

METODOLOGÍA

Para la investigación se hizo una búsqueda de productos audiovisuales donde se abarquen temas como la vejez y la ciencia ficción para ver las diferentes herramientas y formas de creación que, posteriormente, se utilizaron desde la preproducción hasta la postproducción, combinando la teoría con la práctica.

Se escogió el **método cualitativo** como el idóneo para realizar este proyecto puesto que utiliza la observación y la experimentación para explicar fenómenos sociales. Al concluir con la investigación, se realizó la reflexión correspondiente sobre los resultados obtenidos (Monje, 2011).

Se efectuó una indagación combinada, entre documental y de campo. La investigación comenzó con una revisión bibliográfica y filmográfica, a partir de esta etapa se escogieron tres producciones audiovisuales que marcan el *corpus* del proyecto, y se prosiguió con la etapa práctica, con la elaboración del producto audiovisual. Una vez concluida esta fase, se analizaron los resultados de manera objetiva.

Análisis del corpus central del trabajo

Para la realización de *El viaje*, sirvieron como referencia tres obras audiovisuales, la miniserie *Ad Vitam* (2018) de Thomas Cailley y los largometrajes *Children of Men* (2006) de Alfonso Cuarón y *Sueñan los androides* (2014) de Ion de Sosa.

Ad Vitam (2018)

Esta miniserie francesa plantea un futuro donde, gracias al avance científico, las personas pueden regenerarse, evitar el envejecimiento y superar la muerte. *El viaje* toma este punto como referencia al presentar un mundo símil donde las personas pudientes acceden a la regeneración celular, y quienes no pueden pagarlo envejecen.

Este tema se generó en el cortometraje a partir del fuera de campo y la enunciación. Los personajes comentan sobre el rejuvenecimiento y existe una evidente diferencia entre quienes siguen el tratamiento y se conservan jóvenes y quienes no pudieron pagarlo y envejecieron precipitadamente. El proceso de regeneración no es representado.

En *Ad Vitam* existe un grupo generacional marginado, personas menores a 30 años que aún no pueden acceder al servicio de rejuvenecimiento y son propensas a sufrir lesiones o a morir. Asimismo, no son consideradas adultas y deben depender de sus progenitores.

En *El viaje*, las personas mayores que tienen claros rasgos de envejecimiento son las segregadas, siendo exiliadas a la Tierra, planeta abandonado. También se plantea la hostilidad hacia las personas de escasos recursos, quienes no pueden pagar el tratamiento de rejuvenecimiento. Se manifiesta entonces, la exclusión a partir de clase y edad, partiendo de la referencia de *Ad Vitam*.

En la miniserie se desconoce el tema de la muerte, porque no suele suceder, las personas perecen únicamente por falta de atención oportuna o cuando no ha iniciado su proceso de rejuvenecimiento. Se reprodujo esta situación en *El viaje*, debido a que la

protagonista ignora lo que le pasará si continúa el ciclo natural de la vida y una inteligencia artificial debe explicarle su destino.

En ambas producciones se manifiesta el control social, en *Ad Vitam* se vigila a las personas menores a 30 años, se intenta frenar la natalidad y se obliga a seguir el tratamiento de rejuvenecimiento, mientras que en *El viaje* se persigue a las personas que no quieren o no pueden renovarse para después mandarlas a una abandonada Tierra y perpetuar una sociedad donde todos son jóvenes y activos.

Children of Men (2006)

Basada en la novela homónima, esta película representa el año 2027 en un mundo al borde del apocalipsis debido a que las mujeres dejaron de ser fértiles y por ende no nacieron personas en más de dieciocho años, lo que generó caos y locura a excepción del Reino Unido que es la única nación estable y donde todos los refugiados del mundo intentan entrar.

Entonces, un tema subyacente es la migración, personas que huyen de sus países de origen y que se internan en territorios donde son excluidos y marginados. Sucede algo similar en *El viaje*, aquellas personas que no pueden pagar el tratamiento de regeneración envejecen naturalmente y son percibidas como improductivas, por lo que son enviadas a la Tierra. Entonces, se segrega a un grupo de personas en un espacio que desconocen.

El largometraje presenta el tema de la resistencia a los acontecimientos con el *Proyecto Humano*, un plan que se menciona, pero que no se representa o que no se conoce con

exactitud. Esto se exterioriza a partir del fuera de campo, elemento que se ha utilizado también en *El viaje*, manifestando viajes interplanetarios, el rejuvenecimiento celular o el cambio de cuerpos.

Este filme fue escogido principalmente por el valor estético que tiene. Para el cortometraje *El viaje* sirvió de inspiración por la forma en cómo trabajan la distopía dentro de la historia y cómo se ambientan las locaciones de la ciudad, presentando personajes con atuendos diferentes a los actuales, y con una paleta de colores que denota la soledad de ese mundo ficticio.

En cuanto a la fotografía, se trabaja con planos secuencia y predomina la iluminación natural. Contrario a otros filmes donde se ve cómo la cámara cubre varios ángulos colocando la cámara en algún punto específico, en este filme se utilizan planos secuencia. En el cortometraje, se grabaron las escenas con este tipo de planos, principalmente en aquellas de mayor tensión para que el espectador se sienta parte de la historia y para que denote verosimilitud.

En cuanto a la iluminación, de la misma forma que se vio en varias escenas del filme, se utilizó en su mayoría iluminación natural, debido a la practicidad y para darle un toque más realista.

Sueñan los androides (2014)

La trama es una interpretación autoral de la novela *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* de Philip K. Dick. En la que el protagonista, Manolo, ejerce el mismo trabajo

que Rick Deckard en la novela, el de aniquilar androides o replicantes, y gracias a esto es que se gana la vida. Pero la motivación principal, tanto en la película de Ion de Sosa como en la novela de Philip K. Dick, recae en el deseo de sus protagonistas, que es adquirir una oveja auténtica. Es así que Manolo no tiene ningún reparo al asesinar a los androides que residen en Benidorm.

En esta película se han detectado elementos que se asocian a *El viaje*. Por un lado, se evidencia un fuera de campo, que en toda la película nunca va a ser explícito, develado o enunciado.

Sueñan los androides responde a sucesos de un futuro no muy lejano, el año 2052, no se sabe si aconteció una guerra o un desastre medioambiental, y también se desconoce el origen de los androides. Lo que sí se comprende es que se han sabido adaptar a la rutina, y forma de vida como la conocemos: los androides de Benidorm trabajan, sienten, se reproducen, se divierten y hasta envejecen.

Se manifiesta otra de las aristas de interés para el proyecto, el envejecimiento y las condiciones de salud de los adultos mayores, que en el caso de la película son los androides ancianos. En varias escenas se observan varios grupos de androides mayores, que pasan sus días en discotecas bailando o bebiendo; sentados viendo el sol u observando fotografías. La presencia de estos androides avejentados es sustancial para otra arista que se trabaja en *Sueñan los androides*: la memoria.

En el filme, cuando Manolo asesina a los androides, inmediatamente se pasa a secuencias de imágenes que manifiestan recuerdos de los fallecidos, el paso de tiempo, la

edad, y se observan también numerosas imágenes de ancianos, posiblemente los padres de los androides.

Existe un tratamiento de la memoria en relación a la imagen y materia de esta película (16 milímetros), se pasa a las imágenes de los recuerdos a través de los últimos fotogramas de un rollo de película, un recurso que podría parecer error, pero que se ejecuta como transición entre el recuerdo y la imagen futurista de la trama principal.

El filme está concebido casi en su totalidad por planos fijos, se observa solo un *travelling* de la cámara en el interior de un automóvil, que establece durante todo el metraje la dinámica de su forma y su vital interés por el espacio en donde acontece la historia. Se emuló esta característica en el cortometraje, estableciendo la cámara en un solo punto en varias escenas.

Respondiendo al espacio, la metrópolis abandonada de *Sueñan los androides* ha servido de referencia para encarar la construcción del ambiente en *El viaje*. Se trabajó en una locación que también posibilitó una atmósfera de abandono acorde a nuestro contexto, en el que la presencia de la naturaleza contrasta con las todavía pocas construcciones y caminos asfaltados de la localidad de Avircato en el departamento de La Paz, y en la cual se encontraron varias familias con integrantes adultos mayores, que dialogan así con la de Benidorm planteada en *Sueñan los androides*.

La influencia de esta película en el proyecto se refleja mucho más en la etapa de montaje. Se ha decidido emular la manera de cortar en el filme de Ion de Sosa, en el que se privilegia el espacio antes que la acción. Como ejemplo, la escena en la que Manolo extermina a un androide en el baño de un bar, en la que el corte es menos sutil de lo que

suele ser en otras películas, el corte ocurre mili segundos antes de la acción del asesinato, se siguió esta manera de cortar entre dos planos en *El viaje*.

Las escenas de los recuerdos de los androides también dialogan con elementos del cortometraje, como el portarretratos en el que se ve una fotografía de los personajes principales, Marcela y Roberto, cuando tenían cuerpos jóvenes.

De manera general, se ha pretendido emular la narrativa contemplativa de esta película, debido a que se ajusta a nuestros intereses expresivos, y que se relaciona también con la esencia meditabunda de los personajes mayores en *El viaje*.

Métodos de recolección de datos

En el texto de Baena (2017) se describen los métodos con los que se recolectaron los datos necesarios y que sirvieron de guía para este trabajo. Al inicio del proyecto y antes de escribir el guion, se realizó una **investigación documental** sobre los temas de interés. Se concretó una búsqueda de información sustentada en libros propios, de bibliotecas, de archivo digital, y en artículos de revistas y periódicos.

Cuando se decidieron los temas a tratar, se comenzó a explorar la **filmografía** que se adscribe al género y subgénero escogidos y se eligieron las películas que integran el *corpus* central de este trabajo. Con el apoyo de la bibliografía, se pudo hacer un análisis de las características y el contenido de varios filmes de ciencia ficción y distopía.

Con base en el conocimiento adquirido, pudimos dar paso al desarrollo de la idea, para posteriormente escribir el guion y todas las versiones correspondientes. Se realizó la

preproducción, producción y postproducción del cortometraje, es decir, se efectuó la **experimentación e investigación de campo**.

Simultáneamente, se hizo la **observación** correspondiente de los acontecimientos durante las tres etapas de producción, con el fin de manejar objetivamente la información adquirida a partir de la experiencia y apuntar los resultados y conclusiones obtenidos.

Limitaciones metodológicas

Una de las limitaciones halladas fue la poca información bibliográfica sobre el cine de ciencia ficción en Bolivia y sobre el cine marginal o no comercial. Se necesitaron varias fuentes y mucho tiempo para recabar el conocimiento necesario sobre el tema.

Respondiendo a la salud de personas adultas mayores en Bolivia se presenta la misma situación, los datos son escasos, son exteriorizados por autores extranjeros o son de épocas pasadas. La conjunción de textos dio un panorama más completo sobre la situación actual.

RESULTADOS

A partir del estudio de ciertos elementos cinematográficos y de las características de la ciencia ficción, ha sido posible la representación de las condiciones de salud de las personas mayores en La Paz a partir de la especulación y la exageración permitidas por el género.

Cumpliendo con el plazo establecido por las directrices universitarias, se ha efectuado la producción del cortometraje con modificaciones mínimas que se relacionan a la organización del tiempo correspondiente a la disponibilidad del elenco y de los colaboradores. De todas formas, se ha contado la historia de manera íntegra y como se vislumbraba desde la preproducción.

La investigación y desarrollo de los conceptos han permitido comprender características propias del género y subgénero escogidos, así como la aplicación y puesta en escena de la temática planteada.

La información obtenida sobre las personas adultas mayores y sus condiciones de salud en la ciudad se han vertido en datos necesarios para la construcción de la historia de manera textual o a partir de representaciones. De la misma forma, han servido de ayuda para la construcción de personajes.

Se ha hecho una extensa revisión filmográfica que permitió reconocer las características del género y del tema social que se mencionaban en los textos consultados. A partir de la búsqueda, se escogieron las películas *Children of men*, *Ad Vitam* y *Sueñan*

los androides, cuyo análisis han incentivado elecciones técnicas y narrativas utilizadas en *El viaje*.

En el mencionado *corpus* del trabajo, se hallaron elementos cinematográficos como el fuera de campo, la elipsis, el plano secuencia y el uso de luz natural, que fueron utilizados en el proyecto, proporcionándole factibilidad y valor artístico.

Para la realización de este proyecto se ha estudiado el camino a seguir para poder contar la historia de manera factible y que represente la ideología de todas las personas que integran el grupo. Se eligieron algunos elementos cinematográficos y métodos que viabilizaron la creación del cortometraje y corresponden a la narrativa y a la estética.

Tratamiento narrativo

El cortometraje se categoriza como ciencia ficción blanda, pues se centra en el aspecto social y no explica los avances tecnológicos y científicos, en ese sentido, no expone el funcionamiento de elementos futurísticos, ni esclarece procedimientos técnicos como el viaje espacial, el rejuvenecimiento o el cambio de cuerpos, sin embargo, manifiesta el tema social de la segregación de personas mayores.

Los personajes han sido abandonados en la Tierra, un planeta que desconocen debido a que la humanidad migró a Kepler décadas atrás, huyendo de la falta de recursos y de la contaminación. En este nuevo entorno, las personas mayores deben vivir en soledad y con afecciones hasta su muerte. La sociedad les ha dado la espalda y los ha enviado lejos al considerarlos improductivos para el sistema perfecto del nuevo planeta.

En el guion, se plantea el contexto de este nuevo entorno a partir de diálogos entre los personajes, sin embargo, en el montaje fueron suprimidas muchas de las conversaciones de la primera escena al no ser los suficientemente convincentes. Por ello, los antecedentes del cortometraje son expuestos en textos de apertura, emulando la técnica de varias películas de ciencia ficción, ejemplo de ello son *Star Wars* y *Blade Runner*.

Se realizaron pequeños cambios en el guion durante los ensayos, en el rodaje y en el montaje. Estas reformas se efectuaron a partir de conversaciones entre los tres integrantes del grupo, con el propósito de que el cortometraje sea lo más verosímil posible.

En el cortometraje, se manifiestan dos tipos de discriminación, el primero es el clasismo porque algunas personas no pueden pagar el tratamiento de regeneración y al envejecer naturalmente se produce el segundo, el edadismo, segregándolas por la representación de edad avanzada.

Por otra parte, si se sigue el enfoque de *Historia de la ciencia ficción* de James Cameron encontramos elementos de algunos subgéneros mencionados, como la crítica social que se presenta en las películas de *vida extraterrestre*, como también la caracterización que hace evidente la dicotomía entre los turistas/inmortales y los ancianos/mortales remarcando las diferencias y poco entendimiento (empatía) del encuentro con el otro. Estas condiciones de desigualdad y discriminación se pueden encontrar en las obras de *viaje al espacio exterior*, reforzando la premisa de los desplazamientos intergalácticos establecidos en el cortometraje.

Desde el nombre se remite al fuera de campo: *El viaje*. En la historia nunca presenciamos la migración como tal, si bien se enuncia en por lo menos tres ocasiones

(dos veces por los turistas y la guía, y la colisión entre la máquina UBI con Marcela) este suceso nunca es visto en imagen. De la misma manera que el universo narrativo se desarrolla en fuera de campo, en esta sociedad de un futuro cuasi inmortal, nos concentramos en los exiliados o marginados.

Se representaron a los personajes mayores de la forma en cómo se vería un anciano en el año 2084, cómo sería el trato que recibirían y cómo sería la forma en que ellos se relacionan con la tecnología. A su vez, a los turistas se los reveló de una forma más extravagante y como personas que perciben a los adultos mayores como si fueran seres exóticos.

Dos de los personajes en el cortometraje tienen nombres inusuales, por un lado está Alter, identidad que se basa en el término latín que significa “otro”, representando a este ser que no tiene apariencia de anciano, pero que tampoco es un turista, es ajeno o diferente a las personas en Kepler y en la Tierra. Por otro lado, está Ubi, como abreviatura de “ubicuidad”, que refiere a la capacidad de estar en todas partes, exponiendo que los asistentes robóticos son omnipresentes y conocen la vida completa de las personas que vigilan, manifestando lo que acontece actualmente con la tecnología.

Se concluyó que los exteriores debían realizarse en la localidad de Avircato, por la forma en cómo luce el lugar al ser un ambiente solitario y abandonado, de la misma forma que se había imaginado en el guion. De igual manera por el sonido porque, al ser un lugar donde casi no habitan personas, existe tranquilidad y domina el silencio requerido en la historia. No se llega a ver el exterior desde la casa, exponiendo el encierro de los personajes.

El recurso de la elipsis se hizo patente en la etapa de montaje, en la que mediante el corte, en ocasiones abrupto, evidencia la presencia de este elemento en el universo narrativo planteado.

Tratamiento estético

Durante la preproducción, se procedió a tener varias lecturas de guion con los actores principales, secundarios, guionista, director y productor, donde se tomaron en cuenta observaciones, ideas y propuestas, de esta forma, se consiguió el desarrollo dramático de personajes previsto, definiéndose también modismos y gestos necesarios para brindar verosimilitud a la historia.

Terminada esta etapa, inició la prueba de vestuario con los actores principales, considerando las prendas más adecuadas, acorde a materiales, textura, colores que correspondan a la narrativa y a la comodidad del elenco. Los atuendos fueron inspirados en filmes de ciencia ficción de la década de los ochenta, exhibiendo ropa y accesorios extravagantes, diferentes a los existentes actualmente.

El color del vestuario de los personajes principales es cálido y oscuro, en contraste al de los ambientes, pálidos y térreos. Los personajes que vienen del espacio, o turistas, utilizan vestimenta monocromática y estafalaria, con el objetivo de que se note la diferencia entre personajes y clases,

Para los personajes mayores se optó por maquillaje natural y se agregaron ojeras, arrugas y canas para que los actores representen una edad mayor a la que tienen. Por otro

lado, el maquillaje de los viajeros jóvenes se realizó a partir de colores vivos y de figuras inusuales en los rostros, se tomó como inspiración el diseño en el cuerpo de Anakin Skywalker en la serie animada *Clone Wars* (2003) de Genndy Tartakovsky, y al maquillaje de David Bowie en el videoclip *Life on Mars?* y en la portada del disco *Aladdin Sane*. Las referencias mencionadas están estrechamente relacionadas a la ciencia ficción.

Los ambientes interiores son austeros y sobrios, manifestando el abandono y la soledad por la que pasan los protagonistas. Los exteriores son similares, sin embargo, se presentan desperdicios y desorden, manifestando sutilmente el caos dejado por la humanidad antes de migrar a otro planeta.

Se realizaron pruebas de registro con todos los personajes en las locaciones y se utilizó el vestuario elegido. El equipo técnico estaba presente en los ensayos, donde se definió un gran número de colaboradores en exteriores, debido a que al ser una locación alejada de la ciudad se necesitaba ayuda para el control de sonido, transporte, bloqueo de calles e iluminación. Asimismo, varias personas del equipo técnico fueron extras, con el fin de aminorar el presupuesto en cuanto a transporte y alimentación.

En cambio, se determinó que exista la menor cantidad de personas posible en interiores para facilitar las escenas donde se emplacen planos secuencia, lo cuales se han proyectado para que se privilegie el espacio y la dilatación en el tiempo de la historia.

Se utilizaron planos secuencia estáticos para representar el tedio de la situación, en contraposición a planos secuencia con movimiento de cámara que manifestaban la tensión en algunas escenas. Esta técnica surgió tras la revisión del *corpus* central: *Children of men*

posee coreografías complejas y filmadas en cámara en mano, en comparación con la quietud de la cámara que se emplea en *Sueñan los androides*.

El uso del plano secuencia fue diseñado en la preproducción, sin embargo, fue utilizado también en escenas que contemplaban mayor número de planos que abarcaban distintos valores para agilizar el rodaje. Esta decisión responde principalmente a otro elemento formal del cortometraje: la luz natural.

Al tener iluminación natural en todas las escenas de día, se requería un gran cálculo de los tiempos para cada plano, esto debido a la cantidad de luminosidad que llega a la locación, definiendo como luces principales un tragaluz en el techo y una ventana en la sala principal, lugar donde ocurre la mayoría de las escenas. Con el apoyo de determinada óptica en la cámara, se ha podido filmar el cortometraje sin depender de iluminación artificial casi en la totalidad de la obra.

En la misma dinámica, para la concepción de estos planos secuencia, se ha planteado filmarlos con luz natural, siendo conscientes del contraste o de las zonas en las que la imagen pueda tener una menor exposición en relación a la armonía luminosa del encuadre, o en determinados casos sobreexponer la imagen.

Esta propuesta estética toma como referencias y modelos de iluminación, a la dirección de fotografía de las películas desarrolladas anteriormente: *Children of men* y a su director de fotografía Emmanuel Lubezki y *Sueñan los androides* en la que el mismo director Ion de Sosa opera la cámara. En el primer caso, Lubezki emplea luz de relleno, con instrumentos como cajas de luz o luces especiales para rodar en interiores, y en exteriores

filmó la mayor parte con iluminación natural. En el caso de *Sueñan los androides*, Ion de Sosa la filmó por completo con luz natural.

Otra similitud de ambas películas es la utilización de óptica bastante angular, como el objetivo de 16 milímetros que utiliza Ion de Sosa en toda su película. Para ambos filmes, el sentido de estos lentes es el de marcar una distancia entre la cámara y los personajes que están al frente, aspecto que también inspiró en el registro de *El viaje*: hay una distancia marcada entre la cámara y los protagonistas adultos mayores del cortometraje,

En las escenas en el dormitorio de la pareja, se mantiene una distancia amplia y un encuadre abierto casi en plano general; en comparación con la proximidad que la cámara presenta cuando esta se encuentra en las escenas con los turistas, a quienes vemos en planos medios. La pareja de Marcela y Roberto es retratada en planos conjuntos para representar la dualidad y su unión.

Una decisión estética que se consideraba evitar en fases previas a la producción del cortometraje fue la utilización de efectos visuales (vfx) en postproducción, no obstante, el resultado de imágenes obtenidas y la calidad óptima de registro, además de las sutiles pero importantes modificaciones de la estructura dramática, han generado la reflexión de la incorporación de vfx como recurso que potencia la narrativa de ciencia ficción.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

- El cine puede llegar a ser un instrumento de reflexión ante temas sociales, particularmente el género de ciencia ficción que presenta las consecuencias de los sucesos actuales. En ese sentido, se considera importante exteriorizar problemáticas y proponer personajes que no suelen ser representados en el audiovisual. Con base en estos aspectos, se ha desarrollado una historia ficticia que revele problemas estructurales de trasfondo y la ideología de sus autores.
Se recomienda trabajar en estas formas de representación sobre temáticas o personajes cercanos a los realizadores para que la construcción de la narración sea intuitiva, sin dejar de lado la objetividad necesaria para realizar este tipo de proyectos.
- La ciencia ficción y la distopía son narrativas complejas de realizar en cuanto presentan la especulación del futuro o de circunstancias diferentes a las actuales. La creación de estos géneros conlleva presupuestos, tiempos y experticia mayores a los de otras categorías cinematográficas.
Tras lo mencionado, se sugiere buena organización en la etapa de preproducción con el objetivo de aminorar costos y tener plazos establecidos en beneficio del equipo y la producción.
- La investigación documental previa sobre el género y subgénero utilizados y acerca de la situación sanitaria de personas mayores en La Paz brindaron el

conocimiento necesario para encarar el proyecto y poder construir el universo y a los personajes.

Se aconseja indagar sobre los temas correspondientes antes de crear una pieza audiovisual con el fin de acertar en la realidad y generar la mayor verosimilitud posible.

- El *corpus* central se fue modificando a medida que se conocían nuevas propuestas. La delimitación final favoreció a la elección de determinados elementos cinematográficos y al conocimiento de las características del género escogido. Es importante entonces enfrentar los proyectos guiándose por obras audiovisuales similares. Se sugiere hacer una búsqueda de información extensa para poder elegir filmes que se acomoden mejor a las propuestas emergentes.
- La elección de elementos cinematográficos como la elipsis, el fuera de campo, el plano secuencia y la iluminación natural lograron que el presupuesto y los tiempos de rodaje disminuyeran y agregó una fórmula autoral interesante. Se recomienda explorar diversos procedimientos narrativos con el objetivo de enriquecer el producto audiovisual.

REFERENCIAS

Bibliografía

Alcántara, G. (2008). La definición de salud de la Organización Mundial de la Salud y la interdisciplinariedad. *Revista Universitaria de Investigación Sapiens*, 9 (1), 92–107. <https://www.redalyc.org/pdf/410/41011135004.pdf>

Altman, R. (1999). *Los géneros cinematográficos*. Paidós.

Baena, G. (2017). *Metodología de la investigación*. Grupo Editorial Patria.

Bajo, R. (21 de marzo de 2022). Max, el príncipe del mercado Rodríguez. *La Razón*. <https://www.la-razon.com/escape/2022/03/21/max-el-principe-del-mercado-rodriguez/>

Barceló, M. (2008). *Ciencia ficción: Guía de lectura*. Nova. <https://bibliocecifi.files.wordpress.com/2017/05/ciencia-ficcic3b3n-guia-de-lectura-miquel-barcelc3b3.pdf>

Bellott, J. (9 de octubre de 2019). Anomalía: una película boliviana que desafía la racionalidad. *La Patria*. <https://impresa.lapatRIA.bo/index2.php?t=anomala-a-una-pel-cula-boliviana-que-desafa-a-la-racionalidad¬a=1002693>

Bettendorff, M. y Prestigiacomo, R. (2002). *El relato audiovisual*. Taurus.

Bolivia Emprende. (2 de octubre de 2013). *Refugiados: Guión ganador del 1er. Concurso Nacional de Guiones*. <https://boliviaemprende.com/noticias/refugiados>

Bolivia Informa. (28 de octubre de 2010). 'Los restos del último amanecer', primera película boliviana en 3D. *Bolivia Informa*. <https://bo.reyqui.com/2010/10/los-restos-del-ultimo-amanecer-primera.html>

Burch, N. (1985). *Praxis del cine*. Fundamentos.

Burgos, V. (2018). Utopía y distopía: de la obra literaria al ideal de la sociedad: Un análisis hermenéutico de “La Nueva Atlántida” y “Un Mundo Feliz” desde la filosofía de Hans Georg Gadamer y Paul Ricoeur. [Tesis de Maestría, Universidad de Concepción].

http://repositorio.udec.cl/bitstream/11594/3448/4/Tesis_Utopia_y_distopia_de_la_obra_literaria.Image.Marked.pdf

Cameron, J. (2018). *Historia de la ciencia ficción de James Cameron*. Planeta.

Clayes, G. (2017). *Dystopia: A Natural History*. Oxford University Press.

Defensoría del Pueblo del Estado Plurinacional de Bolivia. (2018). *Derechos humanos de las personas adultas mayores*. Defensoría del Pueblo.

Domínguez, D. (2014). *El cine de ciencia ficción de Estados Unidos: Características de las temáticas en la producción en el período de 1950 – 2010*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México]. <https://bibliocecifi.files.wordpress.com/2017/05/cine-de-ciencia-ficcic3b3n-en-estados-unidos-1950-2010-tesis-diego-francisco-dominguez-mandujano.pdf>

Espinoza, S. y Laguna, A. (2011). *Una cuestión de fé. Historia (y) crítica del cine boliviano de los últimos 30 años (1980 – 2010)*. Nuevo milenio.

Espinoza, S. (2019). Teoría y práctica de un cine sin pueblo. En Campos, J. y Zapata, S. (Eds.), *Latinoamérica radical*. Festival de Cine Radical e Imagen Docs.

Espinoza, S. y Laguna, A. (2018). Postboom del 95. En Mesa, C. (Ed), *Historia del cine boliviano 1897 - 2017*. Plural Editores.

Garcés, O., Martínez, D. y Pérez, J. (2012). *¡Llévenme con su líder! Estados Unidos a través del cine de ciencia ficción producido en Hollywood durante las décadas de 1950 y 2000*. [Tesis de licenciatura, Universidad del Valle].

Gavidia, V. y Talavera, M. (2012). La construcción del concepto de salud. *Didáctica de las ciencias experimentales y sociales*, 26, 161–175. <https://www.uv.es/comsal/pdf/Re-Esc12-Concepto-Salud.pdf>

Genovard C. y Casulleras D. (2005). La imagen de la vejez en el cine: iconografía virtual e interpretación psicológica. *Boletín de Psicología*, 83, 7–20. <https://www.uv.es/seoane/boletin/previos/N83-1.pdf>

Gobierno Autónomo Municipal de La Paz. (2019). *Condiciones de vida del adulto mayor en el municipio de La Paz*. GMLP. https://www.metropolis.org/sites/default/files/resources/LaPaz_Condiciones-Vida-Adulto-Mayor_2019.pdf

Gómez, F. (s.f.). *Lo ausente como discurso: La elipsis y el fuera de campo en el texto cinematográfico*. VI Jornadas Internacionales AIJIC. <http://apolo.uji.es/fjgt/fueracam.PDF>

González, J. y De La Fuente, R. (2014). Desarrollo humano en la vejez: un envejecimiento óptimo desde los cuatro componentes del ser humano. *Revista de psicología INFAD*, 7 (1), 121–129. <https://www.redalyc.org/pdf/3498/349851791013.pdf>

Gutiérrez, B. (2002). La luz como elemento expresivo de la narrativa audiovisual. *Comunicar*, 18, 101–110.

Hilari, M. (2018). Cine y leyendas: la emergente producción rural. *Ciencia y cultura*, 22 (41), 159–170. <http://bibvirtual.ucb.edu.bo/revistas/index.php/cienciaycultura/article/view/1164>

Huenchuan, S. (Ed.). (2018). *Envejecimiento, personas mayores y Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible: Perspectiva regional y de derechos humanos*. Naciones Unidas. https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/44369/1/S1800629_es.pdf

Instituto Nacional de Estadística. (2021). *Bolivia: proyecciones de población de ambos sexos, según edad, 2012 – 2022*. INE. <https://www.ine.gob.bo/index.php/censos-y-proyecciones-de-poblacion-sociales/>

Instituto Nacional de Estadística. (2021). *Censo Nacional de Población y Vivienda 2012*. INE. <https://www.ine.gob.bo/index.php/censos-y-banco-de-datos/censos/>

Íñigo, L. (s.a.) *Breve historia de la ciencia ficción*. Nowtilus.

Jaramillo, C. (2021). El cine de ciencia ficción como condición que posibilita repensar lo vivo y la vida. *Praxis & Saber*, 12 (29), 1–17. <http://www.scielo.org.co/pdf/prasa/v12n29/2216-0159-prasa-12-29-34.pdf>

Klein, A. (2016). Paradigmas en la vejez: homogeneización y transiciones cinematográficas. *Nueva época*, 26, 201–221. <https://www.scielo.org.mx/pdf/comso/n26/0188-252X-comso-26-00201.pdf>

Ley N°369 de 2013. Ley General de las Personas Adultas Mayores, 1 de mayo de 2013.

Loiseleux, J. (2005). *La luz en el cine*. Paidós.

López, K. (1991). Distopía. Otro final de la utopía. *Reis*, 55, 7–23. https://reis.cis.es/REIS/PDF/REIS_055_03.pdf

Marín, E. (2018). Blade Runner, de 2019 a 2049: El cine de ciencia ficción como divulgador de la ciencia. *In Mediaciones de la Comunicación*, 13 (2), 187–211. <https://revistas.ort.edu.uy/inmediaciones-de-la-comunicacion/article/view/2873/2889>

Martin, M. (2002). *El lenguaje del cine*. Gedisa. https://estudis.uib.cat/digitalAssets/527/527262_martin_marcel.pdf

Ministerio de Salud y Deportes del Estado Plurinacional de Bolivia. (24 de agosto de 2018). *Conozca los tres requisitos para que un adulto mayor acceda a la atención médica gratuita en Bolivia*. <https://www.minsalud.gob.bo/3417-requisitos-atencion-adultos>

Monje, C. (2011). *Metodología de la investigación*. Universidad Surcolombiana.

Mora-Rey, C. (2020). *La ciudad del futuro a través de la ciencia ficción*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Politécnica de Madrid]. https://oa.upm.es/57914/1/TFG_20_Mora_Rey_Garces_Cristina.pdf

Morales, S. (s.a.). *Una estética del encierro: Acerca de una perspectiva de cine boliviano*. Greco.

Muñoz, P. (2018). *¿Es el género cinematográfico una categoría útil para la política de fomento al cine? Estudio de caracterización del género cinematográfico como espacio de enunciación en la política de fomento nacional*. [Tesis de Maestría, Universidad de Chile]. <https://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/172709/TESIS-g%C3%A9nero-cinematogr%C3%A1fico.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Museo Nacional de Arte. (11 de diciembre de 2020). El Museo Nacional de Arte - MNA aloja la muestra Contagio. [Texto]. Facebook. <https://www.facebook.com/page/386175738107418/search/?q=film%20fin%20del%20mundo>

Ogando-Díaz, B. (2016). Geriatria y cine: una mirada desde la salud. *Rev Med Cine*, 12(4), 196–204. https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/132136/Geriatria_y_cine_una_mirada_des_de_la_sal.pdf;jsessionid=F721BCA05DFF473D4A4F397A367FB2A7?sequence=1

Organización Iberoamericana de Seguridad Social. (2008). *Situación, necesidades y demandas de las personas mayores en Bolivia, Colombia, Costa Rica, Ecuador y México*. http://www.oiss.org/wp-content/uploads/2000/01/Situacion_necesidades_y_demandas_de_las_personas_mayores_en_Bolivia_Colombia_Costa_Rica_Ecuador_y_Mexico_ampliado_marzo_2008_.pdf

Organización Mundial de la Salud. (4 de octubre de 2021). *Envejecimiento y salud*. <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/ageing-and-health>

Ortega, E. (17 de abril de 2020). Proponen crear videos de un minuto, que retraten visiones del fin del mundo. *La Razón*. https://www.la-razon.com/la-revista/2020/04/17/videos-fin-del-mundo-visiones-convocatoria/?fbclid=IwAR2QZa6V3vIMTPrX_HEbArEkgSdJzIxCMH0bY_GO7E03XjmvEvWewTvCyc4

Quintero, M. (Ed.). (2011). *La salud de los adultos mayores: una visión compartida*. Organización Panamericana de la Salud. https://iris.paho.org/bitstream/handle/10665.2/51598/9789275332504_spa.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Racionero, A. (2008). *El lenguaje cinematográfico*. UOC. <https://cupdf.com/document/el-lenguaje-cinematografico-569f19ba4675f.html?page=2>

Rajas, M. (2008). *La poética del plano-secuencia: Análisis de la enunciación fílmica en continuidad*. [Tesis Doctoral, Universidad Complutense de Madrid]. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/8432/1/T30760.pdf>

Red Latinoamericana de Gerontología. (6 de septiembre de 2021). *Edadismo: Imagen social de la vejez y discriminación por edad*. <https://www.gerontologia.org/portal/information/showInformation.php?idinfo=4820>

Rodríguez, A. (16 de febrero de 2022). ‘Utama’, la historia de amor frente al olvido en el Altiplano que sorprendió en Sundance. *El País*. <https://elpais.com/cultura/2022-02-16/utama-la-historia-de-amor-frente-al-olvido-en-el-altiplano-que-sorprendio-en-sundance.html>

Rodríguez, D. (2015). Acercamientos a la ciencia ficción. *La palabra*, 27, 173–187. <http://www.scielo.org.co/pdf/laplb/n27/n27a11.pdf>

Salazar, C., Castro, M. y Medinacelli, M. (2011). *Personas adultas mayores desiguales y diversas: Políticas públicas y envejecimiento en Bolivia*. HelpAge International.

Saldías, G. (2015). *En el peor lugar posible: Teoría de lo distópico y su presencia en la narrativa tardofranquista española (1965 – 1975)*. [Tesis Doctoral, Universitat Autònoma de Barcelona]. <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/295707/gasr1de1.pdf>

Sánchez, G y Gallego, E. (1 de diciembre de 2003). *¿Qué es la Ciencia Ficción?* <https://www.ciencia-ficcion.com/opinion/op00842.htm>

Solaz, L. (Febrero de 2020). *Pintando con luz: La fotografía cinematográfica*. https://www.iztacala.unam.mx/errancia/v20/litorales_7.html

Susz, P. (6 de noviembre de 2019). Anomalía. *La Razón*. <https://www.la-razon.com/tendencias/2019/11/06/anomalia/>

Svensson, V. (7 - 9 de mayo de 2012) *Géneros cinematográficos y literatura: Una encuesta a recientes egresados del nivel secundario*. VIII Congreso Internacional Orbis Tertius de Teoría y Crítica Literaria, La Plata, Buenos Aires, Argentina. https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.2605/ev.2605.pdf

Ulloa, D. (2015). *Muerte súbita: El poder narrativo del plano secuencia*. [Tesis de Licenciatura, Universidad de Cuenca],

Villafañe, J. y Mínguez, N. (2009). *Principios de teoría general de la imagen*. Pirámide.

Villegas, M. (1959). *Arte, cine y sociedad*. Taurus.

Zapata, S. (2018). Imágenes de la diferencia en el cine boliviano. *Ciencia y cultura*, 22 (41), 55-79. <http://bibvirtual.ucb.edu.bo/revistas/index.php/cienciaycultura/article/view/1156>

Filmografía

Agazzi, P. (Director). (1984). *Los hermanos Cartagena*. [Largometraje]. Ukamau.

Agazzi, P. (Director). (1998). *El día que murió el silencio*. [Largometraje]. Pegaso Producciones.

Agazzi, P. (Director). (2020). *Mi socio 2.0*. [Largometraje]. Macondo Producciones.

Arancibia, D. (Directora). (2017). *Las malcogidas*. [Largometraje]. Nairacine Bolivia.

Bellot, R. (Director). (2013). *Refugiados*. [Cortometraje]. Londra Films P&D.

Boulocq, M. (Director). (2005). *Lo más bonito y mis mejores años*. [Largometraje]. Arrival Cinema Producer.

Boulocq, M. (Director). (2011). *Los viejos*. [Largometraje]. CQ Films.

Cailley, T. y Mounier S. (Creadores). (2018). *Ad Vitam*. [Serie]. Netflix.

Calderón, M. (Director). (1999). *El triángulo del lago*. [Largometraje]. Art Films–Bolivia.

Castellanos, G. (Director). (2010). *Los restos del último amanecer*. [Largometraje]. Bolivia Interactiva.

Cuarón, A. (Director). (2005). *Children of men*. [Largometraje]. Strike Entertainment.

De Sosa, I. (Director). (2015). *Sueñan los androides*. [Largometraje]. Ion de Sosa Filmproduktion.

Eguino, A. (Director). (1974). *Pueblo chico*. [Largometraje]. Ukamau.

Eguino, A. (Director). (2007). *Los Andes no creen en Dios*. [Largometraje]. Cinema Ventura.

Gutiérrez, P. A. (2017). *Bárbara*. [Largometraje]. Abubuya Producciones.

Loayza, M. (Director). (2003). *El Corazón de Jesús*. [Largometraje]. Iconoscopio Ena Film.

Longo, E. (Director). (2018). *Polvo*. [Cortometraje]. La Casa de la Televisión Inteligente.

Monje, G. (Director). (2009). *Hospital Obrero*. [Largometraje]. La Tercera Pata.

Pereyra, A. (Director). (2009). *Verse*. [Largometraje]. Momentuario Films.

Pereyra, A. (Director). (2016). *Luz en la copa*. [Largometraje]. Momentuario Films.

Quisbert, G. (Director). (2019). *ALHIB Alienígenas Híbridos*. [Largometraje]. PRONIG.

Revollo, D. (Director). (2016). *Mikali*. [Cortometraje]. Rojo Botón.

Russo, K. (Director). (2021). *El gran movimiento*. [Largometraje]. Socavón – Altamar Films.

Sanjinés, J. (Director). (1989). *La nación clandestina*. [Largometraje]. Ukamau.

Sanjinés, J. (Director). (1995). *Para recibir el canto de los pájaros*. [Largometraje]. Ukamau.

Sanjinés, J. (Director). (2004). *Los hijos del último jardín*. [Largometraje]. Ukamau.

Sanjinés, J. (Director). (2016). *Juana Azurduy, Guerrillera de la Patria Grande*. [Largometraje]. Ukamau.

Torres, D. (Director). (1999).). *Calle de los poetas*. [Largometraje]. Diegofilms.

Valdivia, J. C. (2005). *American Visa*. [Largometraje]. Instituto Mexicano de Cinematografía.

Vargas, S. (Director). (2019). *Anomalía*. [Largometraje]. Londra Films P&D.

Velasco, J. (Director). (1930). *Wara Wara*. [Largometraje]. Urania Films.

Villarroel, O. (Director). (2014). *Norte estrecho*. [Largometraje]. Square Eye Films.

ANEXOS

Ficha técnica y créditos

Título: El viaje

Año: 2022

Género: Ciencia ficción

Duración: 18 minutos

Formato: 2k – h264

País: Bolivia

Idioma: Castellano

Dirección: Ignacio Flores

Producción: Kevin Rodríguez

Guion: Karen Olmos

Elenco principal: Marcela - Marta Monzón

Roberto - Konka Jáuregui

Álter - Ignacio Flores

Fernando - Adrián Cuenca

Emilio - Freddy Tórrez

Guía turística: Nathaly Carrión

Extras: Gabriela Almendares

Alejandro Bautista

Natalia Fernández

Daniel Mamani

Marco Pérez

Voz de UBI: Marco Pérez

Asistencia de dirección: Karen Olmos Oropeza

Operador de cámara: Andrés Montenegro

Fotografía de apoyo: Edgar Ascarrunz

Claqueta: Marco Pérez

Continuidad: Natalia Fernández

Microfonista: Macedonio Miranda

Mixer: Sara Calle

Dirección de arte: Alejandro Bautista

Vestuario y maquillaje: Gabriela Almendares

Nathaly Carrión

Montaje: Kevin Rodríguez

Postproducción de imagen: Edgar Ascarrunz

Edición de audio: Ricardo Trujillo

Grabación voz de UBI: Pablo Clavijo

Producción de campo: Ricardo Trujillo

Asistencia de producción: Marco Pérez

Fotografía fija: Natalia Fernández

Locaciones: Daniel Mamani

Ricardo Trujillo

Transporte: Rene Apaza

Ricardo Trujillo

Música: Sentinel

Guion

EL VIAJE

Escrito por
Karen Olmos Oropeza

Septiembre, 2021

4° versión

Contacto: kolmosoro@gmail.com

1 ESC. 1 EXT/DÍA CALLE - PERIFERIA

TRES PERSONAS JÓVENES, vestidas con colores vivaces, caminan por calles vacías. En el lugar hay edificios de ladrillo inacabados y las vías son de tierra. UNA de las personas se detiene a observar, usa gafas con marco transparente, y, presionando un botón a un costado, toma fotografías, suena un obturador de cámara. Una GUÍA va detrás del grupo, viste un chaleco.

GUÍA:

Este barrio es uno de los más poblados de la ciudad. La gente se ha asentado acá porque tiene los hogares más habitables, algunos aún tienen asistentes robóticos.

Las TRES PERSONAS se detienen y voltean hacia ella.

TURISTA 1.

¿Podemos entrar a una casa?

GUÍA:

Por ley no es posible ingresar a estas casas, a menos de que nos inviten, pero cuando lo hacen pretenden vender sus cosas, así que no les recomiendo entrar.

Se oye a una MUJER MAYOR tosiendo. La GUÍA pide a LOS TURISTAS que la sigan a partir de gestos. Llegan hasta la puerta de una casa antigua, en cuya grada está sentada una ANCIANA (82), que tose cubriéndose la boca con un pañuelo. La rodean para tomarle fotografías y hablar con ella.

TURISTA 1:

¿Qué está haciendo?

TURISTA 2:
¿Eso duele?

La ANCIANA tose y no responde.

Un PAR DE TURISTAS se acerca corriendo al grupo.

TURISTA 3:
Acabamos de ver a uno durmiendo en
medio de la calle.

TURISTA 4:
Olía mal.

GUÍA:
Sí, eso pasa a menudo. Probablemente
murió.

TURISTA 5:
¿Murió?

Los TURISTAS empiezan a murmurar inteligiblemente.

2 ESC. 2 INT/DÍA SALA - CASA DE MARCELA

Una habitación iluminada por la luz que ingresa de una ventana abierta. Tiene pocos muebles, una mesa cuadrada, dos sillas, un sillón, una mesita de café, en la que se apoya un portarretratos en movimiento que presenta a un HOMBRE (27) y una MUJER (25) bailando y riendo, video que se repite. En el techo hay un aparato circular, que tiene una pequeña luz azul que titila.

En el sillón, están sentados MARCELA (65) Y ROBERTO (67), escuchando música barroca, miran al frente inmóviles. Se oyen voces de personas jóvenes en el exterior.

MARCELA:
Ubi, para la música.

La luz del techo deja de titilar y la música se detiene. Las voces en el exterior se oyen con mayor intensidad.

MARCELA: (CONT'D)

¿Es sábado?

ROBERTO:

No sé.

UBI:

(O.S.)

Sí, hoy es sábado, 9 de diciembre de
2084.

MARCELA se levanta apoyándose en el espaldar del sillón, camina arrastrando los pies. Se acerca a la ventana y la cierra. MARCELA regresa al sillón.

MARCELA:

A la Amanda le gustaba hacer este
tipo de turismo, yo no lo entiendo.

ROBERTO:

¿Quién?

MARCELA:

Nuestra vecina, Amanda.

Marcela llega al sillón y se apoya en el espaldar para sentarse.

ROBERTO:

No me acuerdo.

MARCELA:

Pero si nos hemos despedido de ella
antes del exilio, hace tres meses
nomás.

ROBERTO niega con la cabeza y MARCELA se le queda viendo.

3 ESC. 3 INT/NOCHE HABITACIÓN - CASA DE MARCELA

La habitación está iluminada por una lámpara pequeña.

MARCELA duerme en una cama grande. Se oyen golpes, los que despiertan a MARCELA. Voltea y no ve a ROBERTO en la cama. Se levanta, se coloca pantuflas y sale de la habitación.

4 ESC. 4 INT/NOCHE SALA - CASA DE MARCELA

ROBERTO golpea la puerta con una mano, con la otra intenta abrirla.

ROBERTO:
(susurrando)
Tengo que salir. Tengo que salir.

MARCELA se acerca.

MARCELA:
¿Qué haces?

ROBERTO voltea y mira a MARCELA.

ROBERTO:
¿Quién eres? ¿Qué eres?

MARCELA:
Vamos a dormir.

ROBERTO se encoge y se cubre los ojos.

ROBERTO:
¿Dónde está mi esposa?

MARCELA:
¿Qué? Soy yo.

ROBERTO retrocede.

5 ESC. 5 INT/DÍA SALA - CASA DE MARCELA

MARCELA está sentada en el sillón, mira hacia el techo.

MARCELA:

¿Lo viste anoche?

UBI:

(O.S.)

Sí, Marcela.

MARCELA:

¿Qué le pasó?

La luz del aparato en el techo empieza a titilar.

UBI:

(O.S.)

Roberto podría tener demencia senil, aún debo analizar su comportamiento para hacer un diagnóstico.

MARCELA:

¿Qué es eso?

UBI:

Es parte del envejecimiento. Empiezan a olvidar cosas simples, se ponen de mal humor con frecuencia, no tienen noción del tiempo o el espacio.

MARCELA baja la mirada.

MARCELA:

¿Me va a pasar a mí?

UBI:

(O.S.)

Cada persona es diferente. Tal vez no. Sin embargo, veo que estás más lenta, eso también es común en personas ancianas.

MARCELA:

Me duelen las articulaciones. ¿Va a mejorar?

La luz del techo deja de titilar, es una luz continua.

UBI:

(O.S.)

Empeorará.

MARCELA:

¿Hay tratamiento?

UBI:

(O.S.)

Dejaron de hacer medicina para afecciones de personas ancianas, no hay tratamiento. La degeneración es el curso natural de la vida. Eso y la muerte.

Marcela se para, apoyándose en el espaldar del sillón y se acerca al aparato con la mirada hacia el techo.

MARCELA:

¿Muerte?

UBI:

(O.S.)

Dejar de existir como le dicen en Kepler.

MARCELA:

¿Cómo lo evito?

UBI no responde por algunos segundos. MARCELA baja la mirada.

UBI:

(O.S.)

No puedes evitar la muerte acá. En realidad, todos ustedes fueron exiliados para morir lejos.

MARCELA:

¿Qué?

UBI:

(O.S.)

Ya no se los considera seres útiles. Me parece cruel, sin embargo, creo que es atinado al verlos a ustedes.

MARCELA levanta la cabeza para ver a UBI.

MARCELA:

Tú no puedes creer en algo, eres una máquina.

UBI:

Creo en muchas cosas, Marcela, como que tú y Roberto deberían resignarse a la muerte y descansar. Según mis cálculos les queda poco tiempo.

MARCELA toma una escoba y comienza a golpear el aparato hasta romper una parte. La luz se apaga y UBI deja de hablar.

6 ESC. 6 EXT/DÍA CALLE - PERIFERIA

MARCELA camina cojeando, lleva en una mano una bolsa de tela vacía y en la otra una pequeña hoja de papel. Se acerca a una puerta entreabierta, la toca. Minutos después sale ALTER (28), un hombre alto y robusto, viste ropa oscura.

MARCELA:

¿Hoy es sábado?

ALTER:

No.

MARCELA retrocede dos pasos.

MARCELA:

¿Por qué no estás en Kepler?

ALTER:

(ríe)

Me gusta vivir aquí, voy allá solo por turismo. ¿Qué necesitas?

MARCELA:

No sé. Una vecina dijo que podrías ayudarme. Tú eres Alter, ¿no?

ALTER:

Sí. ¿Qué te duele?

MARCELA señala sus rodillas.

MARCELA:

Las articulaciones, en especial las rodillas. Y mi esposo podría tener demencia senil.

ALTER:

Espérame.

ALTER entra y sale segundos después con un puñado de romero y jengibre.

MARCELA:

¿Cómo? Solo había visto esto en películas.

ALTER:

Mi abuelo escondió semillas antes de que las decomisen. Siempre pensó que lo natural es mejor que toda esa mierda de laboratorio.

MARCELA observa el romero y jengibre.

MARCELA:

¿Semillas?

ALTER:

Nada. Si quieres esto son trescientos pesos.

MARCELA:

No tengo dinero.

ALTER encoge los hombros.

MARCELA: (CONT'D)

Te pagaré cada semana, pediré a los turistas.

ALTER:

No, podrías morirte antes de pagarme. Pero sí podrías ayudarme a vender y te pago con esto y con plata.

ALTER entrega el romero y el jengibre a MARCELA.

MARCELA:

¿Cómo?

ALTER:

No me va bien vendiendo a turistas, no confían en mí porque me veo joven, creen que todo es artificial. Necesitaría que tú vendas, mejor si es en tu casa, a ellos les gusta entrar.

MARCELA:

Pero es ilegal.

ALTER ríe y se apoya en una pared.

ALTER:

¿Y qué más podrían hacerte? Ya estás aquí.

MARCELA guarda el jengibre y el romero en su bolsa.

7 ESC. 7 INT/DÍA SALA - CASA DE MARCELA

Se oyen golpes en la puerta. MARCELA camina arrastrando los pies, abre. Entra ALTER sosteniendo una maleta.

ALTER:

Hola.

MARCELA:

Hola.

ALTER saca hierbas de la maleta y las acomoda en una mesa. MARCELA cierra la puerta y se sienta en una silla cercana. Mira el suelo, absorta.

ALTER:

¿Qué tienes?

MARCELA:

Ya hemos estado haciendo esto por meses y ni siquiera me alcanza para un boleto. Hice cálculos, en tres años podré volver a Kepler.

ALTER:

No creo que tengas tanto tiempo.

ALTER ríe, MARCELA levanta la cabeza y mira a ALTER.

MARCELA:

Ya sé. Y mi esposo está empeorando.

ALTER se sienta en otra silla, cerca de MARCELA.

ALTER:

Ya sabes lo que podemos hacer.

MARCELA:

Prefiero morir.

ALTER:
Bueno, será pronto.

MARCELA se levanta de la silla apoyándose en la mesa.

ALTER:
¿En serio quieres morir aquí, así?

MARCELA niega con la cabeza.

ALTER:
Sabes que es la única opción que
tienes. Me pagas después, en Kepler y
disfrutas de la eternidad.

MARCELA:
No sé si pueda vivir con eso.

Alter se levanta de la silla y regresa a acomodar las
hierbas.

MARCELA: (CONT'D)
¿Cuándo?

ALTER:
Mañana si quieres.

MARCELA baja la cabeza.

8 ESC. 8 INT/NOCHE HABITACIÓN - CASA DE MARCELA

MARCELA está echada con los ojos abiertos, levemente
iluminada por la pequeña lámpara a su lado. A su lado yace
ROBERTO, también despierto, balbuceando.

9 ESC. 9 EXT/DÍA CASA DE MARCELA

Una TURISTA (25) está parada en el umbral, la puerta está
entreabierta. Sale MARCELA y le entrega una bolsa pequeña
que contiene algo verde. La TURISTA paga y se aleja.

Se escucha un silbido. MARCELA mira en dirección del

sonido, hace un gesto con la cabeza e ingresa dejando la puerta abierta.

10 ESC. 10 INT/DÍA SALA - CASA DE MARCELA

Alrededor de la mesa están sentados FERNANDO (25) y EMILIO (27), beben un líquido caliente en tazas.

MARCELA se acerca a la mesa.

MARCELA:

¿Todo bien?

EMILIO:

Sí, ¿Cómo se llama esto?

MARCELA:

Tomillo.

ALTER entra a la casa, en la mano lleva un maletín. Cierra la puerta.

ALTER:

Buenas tardes.

EMILIO mueve la cabeza saludando.

FERNANDO:

Buenas.

MARCELA:

Él es mi huésped.

ALTER ingresa a la habitación, le sigue MARCELA.

11 ESC. 11 INT/DÍA HABITACIÓN - CASA DE MARCELA

ROBERTO está sentado en la cama, tiene la mirada perdida y no se mueve. ALTER se sienta en la cama, MARCELA cierra la puerta.

MARCELA:
Son dos hombres.

ALTER:
¿Te molesta?

MARCELA:
No sé.

ALTER:
Si quieres lo hacemos la próxima semana.

MARCELA:
No, de una vez.

ALTER saca un sobre del bolsillo y se lo da a MARCELA.

ALTER:
Entonces hay que hacerlo rápido, la nave sale en media hora.

ALTER se echa en la cama, MARCELA sale.

12 ESC. 12 INT/DÍA SALA - CASA DE MARCELA

MARCELA sale de la habitación y se aproxima a la mesa.

MARCELA:
¿Quieren probar moringa?

FERNANDO:
No, gracias. Ya debemos irnos.

EMILIO:
Todavía tenemos tiempo, yo quiero.

MARCELA vierte agua hirviendo de un termo a una taza.

MARCELA:
¿Y usted?

FERNANDO:

No, gracias.

MARCELA sirve otra taza.

MARCELA:

Es una cortesía.

FERNANDO:

Disculpe, pero ya no quiero.

MARCELA revuelve las tazas.

EMILIO:

Dijiste que ibas a probar cosas nuevas.

FERNANDO sonríe y asiente. MARCELA lleva las tazas hasta la mesa y se queda parada frente a la mesa.

EMILIO: (CONT'D)

Perdón, siéntate acá.

EMILIO intenta pararse.

MARCELA:

No te preocupes.

EMILIO se acomoda en la silla y toma el mate. FERNANDO toma su cámara profesional y saca una fotografía del rostro de MARCELA.

FERNANDO:

Amo la textura de tu cara. ¿Cuántos años tienes?

MARCELA:

Sesenta y cinco. ¿Ustedes?

EMILIO:

Yo tengo setenta y cinco, Fernando tiene sesenta y ocho. Llevamos juntos 40 años.

FERNANDO toma el mate, EMILIO sopla la bebida.

EMILIO: (CONT'D)

¿Cómo acabaste acá?

MARCELA:

Mi esposo y yo teníamos un restaurante de comida rápida. Nos iba bien, hasta que crearon esa ensalada con sabor a fritura. Después de dos meses de dejar de pagar el tratamiento empezamos a vernos así. A la semana fueron a recogernos y nos exiliaron sin notificarnos.

EMILIO y FERNANDO beben y no responden. FERNANDO termina el mate y se levanta, toma fotografías de los muebles y los objetos. Agarra el portarretratos en movimiento.

FERNANDO:

¿Son ustedes?

MARCELA asiente. FERNANDO deja el portarretratos y sigue tomando fotos. Mira para arriba.

FERNANDO: (CONT'D)

¿Qué es eso?

MARCELA:

Es... era Ubi, mi asistente.

FERNANDO:

Me encanta, es rudimentario.

FERNANDO está por tomar una fotografía de UBI, de repente se desvanece. El sonido del obturador es simultáneo a la caída. EMILIO se para y se acerca a él, pero cae también.

MARCELA pateo a los HOMBRES, no reaccionan. MARCELA va a la puerta de la habitación y la toca, segundos después sale ALTER, quien va hacia FERNANDO y EMILIO y los arrastra hacia el centro de la sala.

ALTER:

Saca a tu esposo y échense en el
piso.

MARCELA se dirige a la habitación. Se escuchan golpes en la
puerta principal. MARCELA voltea y mira a ALTER, quien se
recuesta en el piso, escondiéndose detrás del sillón.
MARCELA va a la puerta y la abre, afuera está la GUÍA.

GUÍA:

Buenas tardes. Me faltan dos personas
de mi grupo y me dijeron que estaban
aquí.

MARCELA:

Eh, sí. Se han ido... hace un ratito.

GUÍA:

Bueno, los buscaré, si no los veo
antes de que parta la nave voy a
regresar. Sé lo que hacen aquí. ¿No
les da vergüenza?

MARCELA cierra la puerta y ve por la ventana.

MARCELA:

Ya se ha ido.

ALTER:

Apúrate.

ALTER se levanta, abre el maletín y saca ventosas, las
coloca en las sienes de EMILIO y FERNANDO. Entretanto,
MARCELA sale de la habitación agarrando la mano de ROBERTO,
quien arrastra los pies.

MARCELA:

Échate en el suelo, amor, por favor.

ROBERTO la mira por unos segundos y se recuesta.

ALTER se acerca a ROBERTO para ponerle las ventosas,
ROBERTO grita, MARCELA agarra su mano y ROBERTO se calma.

MARCELA: (CONT'D)

¿Duele?

ALTER:

No.

ALTER termina de colocar las ventosas en la sien de ROBERTO y se acerca a MARCELA.

MARCELA:

¿Cómo sabes?

ALTER:

Porque no sentí nada cuando lo hice.

ALTER termina de ponerle las ventosas a MARCELA y toma el maletín entreabierto.

13 ESC. 13 EXT/DÍA CASA DE MARCELA

ALTER sale de la casa y se aleja. Segundos después, salen FERNANDO y EMILIO agarrándose de las manos y tomando un rumbo distinto al de ALTER.

14 ESC. 14 INT/DÍA SALA - CASA DE MARCELA

ROBERTO y MARCELA están sentados en un sillón, con la mirada hacia el frente, sin moverse.

Guion técnico

ESCENA	SECUENCIA	PLANO	PERSONAJES	VALOR DE PLANO	ANGULO	MOVIMIENTO DE CAMARA	ACCION	DIALOGO	SONIDO	OBSERVACIONES	TOTAL PLANOS
1	1	1	Turistas 1,2,3	General	-	Dolly-In	Turistas caminan por calles vacías. Uno de ellos se acerca y	-			
	2	2	Turistas 1,2,3, Guía	PPP	-	Cámara en mano.	Turista toma una foto con gafas.				
	2	2,1	Turistas 1,2,3, Guía	Primer plano (Guía) (3/4)	-	Cámara en mano.	Guía explica la situación.	GUÍA -Este barrio es uno de los más poblados de la ciudad...			
	2	2,2	Guía, Turistas 1,2,3	General	-	Pan-Right, Camara en mano	Turistas se dan la vuelta hacia la guía	TURISTA UNO -¿Podemos entrar a una casa?			
	2	2,3	Guía	Primer Plano (3/4)	-	Pan-Left, Cámara en mano	Guía explica. Señora tose. Guía hace gestos a los turistas para que la sigan	GUÍA Por ley no es posible ingresar...	Anciana Tosiendo		
	3	3	Anciana, Turistas 1,2,3	PE	-	Travelling right	Anciana Tosiendo, llegan los turistas para sacarle fotos	-	Anciana Tosiendo		
	4	4	Turistas 1,2,3	POV	Contrapicado	-	Turistas le sacan fotos y conversan	TURISTA 1: ¿Qué está haciendo? TURISTA 2: ¿Eso duele?	Anciana Tosiendo		
	5	5	Anciana	PM	-	-	Anciana Tose	-	Anciana Tosiendo		
	4	4,1	Turistas 1,2,3,4,5	POV	Contrapicado	-	Otros turistas se unen al grupo	TURISTA 4: Acabamos de ver a uno durmiendo en medio de la calle. TURISTA 5: Ojía mal.			
	6	6	Guía	PM	-	-	Guía explica	GUÍA: Sí, eso pasa a menudo. Probablemente murió.			
6	6,1	Guía, Turistas 1,2,3,4,5	Overshoulder (Guía)	-	Pan Left	Turistas se sorprenden y murmuran entre ellos	TURISTA 5: ¿Murió?			6	
2	1	1	-	General	-	-	Sala de Marcela	-	Música		

	2	2	-	Plano Detalle	-	-	Retrato de pareja bailando	-	Música	
	3	3	Marcela y Roberto	Plano Entero Conjunto	-	-	Pareja sentada mirando la nada	MARCELA: Ubi, para la música.	Música	
	4	4	UBI	Plano Detalle	-	-	La luz de Ubi deja de titilar	-	-	Titileo de UBI
	5	5	Marcela y Roberto	Plano Medio Conjunto	-	-	Marcela, Roberto y Ubi charlan	MARCELA: (CONT'D) ¿Es sábado? ROBERTO: No sé. UBI: (O.S.) Sí, hoy es sábado, 9 de diciembre de 2084.	-	
	5	5,1	Marcela y Roberto	Plano Medio Conjunto	-	-	Marcela se levanta, cierra la ventana y se vuelve	MARCELA: A la Amanda le gustaba hacer este tipo de turismo, yo no lo entiendo. ROBERTO: ¿Quién? MARCELA: Nuestra vecina, Amanda.	-	
	5	5,2	Marcela y Roberto	Plano Medio Conjunto	-	-	Marcela se sienta en el sillón. Roberto niega con la cabeza. Marcela se le queda viendo	ROBERTO: No me acuerdo. MARCELA: Pero si nos hemos despedido de ella antes del exilio, hace tres meses nomás.	-	11
3	1	1	Marcela	PPP	Cenital	-	Se oye golpes, Marcela despierta.	-	Golpes	Realizar Cenital estático
	2	2	Marcela	PM	Cenital	-	Busca a Roberto, al no encontrarlo se levanta y sale a buscarlo	-	Golpes	Realizar Cenital estático
4	1	1	Roberto	PD 3/4 Posterior	-	Crane Up	-	-	Golpes de la puerta, cerradura	
	1	1,1	Roberto	PP 3/4 Posterior	-	Crane Up, Cámara en mano	Roberto golpea la puerta	ROBERTO: (susurrando) Tengo que salir. Tengo que salir.	Golpes de la puerta, cerradura	
	1	1,2	Roberto Marcela	PP	-	Pan Right	Marcela se acerca a Roberto	MARCELA: ¿Qué haces?	Golpes de la puerta, cerradura	
	1	1,3	Roberto Marcela	PP	-	Pan Left	Roberto se voltea y ve a Marcela	ROBERTO: ¿Quién eres? ¿Qué eres?		
	1	1,4	Roberto Marcela	PP	-	Pan Right	Marcela habla con Roberto	MARCELA: Vamos a dormir.		
	1	1,5	Roberto Marcela	PP	-	Pan Left	Roberto se encoge			
	1	1,6	Roberto	PPP	-	Crane Down	Se cubre los ojos.	ROBERTO: ¿Dónde está mi esposa?		
	1	1,7	Marcela	PM	Contrapicado	Tilt Up	Marcela se queda atónita, Roberto sale de plano	MARCELA: ¿Qué? Soy yo.		14

5	1	1	Marcela	PM	-	Ligero Dolly In	Marcela está sentada en el sillón, mira a UBI.	MARCELA: ¿Lo viste anoche? UBI: (O.S.) Sí, Marcela. MARCELA: ¿Qué le pasó?			
	2	2	UBI	PD	-	-	UBI responde	UBI: Roberto podría tener demencia senil...			
	1	1,1	Marcela	PM	-	Ligero Dolly In	Marcela y Ubi conversan. Baja la mirada	UBI: (O.S.) aún debo analizar su comportamiento para hacer un diagnóstico. MARCELA: ¿Qué es eso? UBI: Es parte del envejecimiento. Empiezan a olvidar cosas simples, se ponen de mal humor con frecuencia, no tienen noción del tiempo o el espacio...		cont dialogo	
	3	3	UBI	PD	-	-	UBI responde	UBI: Empeorará.			
	1	1,2	Marcela	PP	-	Ligero Dolly In	Marcela y Ubi conversan. Marcela se levanta	MARCELA: ¿Hay tratamiento? UBI: (O.S.) Dejaron de hacer medicina para afecciones de personas ancianas, no hay tratamiento. La degeneración es el curso natural de la vida. Eso y la muerte.			
	4	4	Marcela	General	-	-	Marcela se acerca a UBI	-	Pasos		
	5	5	Marcela	PP	Picado	-	Marcela mira directamente a UBI	MARCELA: ¿Muerte? UBI: (O.S.) Dejar de existir como le dicen en Kepler. MARCELA: ¿Cómo lo evito?			
	3	3,1	UBI	PD	-	-	Ubi responde	UBI: Creo en muchas cosas, Marcela, como que tú y Roberto deberían resignarse a la muerte y descansar.			
	5	5,1	Marcela	PP	Picado	-	Ubi continúa hablando. Marcela golpea a UBI	UBI: Según mis cálculos les queda poco tiempo.	Golpes de Escoba	Efecto crash en "lente"	

	6	6	Marcela	PM Lateral	-	-	Marcela golpea frenéticamente a UBI	-	Golpes de escoba		
	7	7	UBI	PD	-	-	Ubi se apaga	-	-	Ver como apagar a Ubi lentamente	21
6	1	1	Marcela	PE (Cintura para abajo)	-	Travelling Left	Marcela camina a la casa de Alter		Pasos, bolsa papel		
	2	2	Marcela, Alter	Overshoulder (Marcela)	-	Cámara en mano	Alter sale	MARCELA: ¿Hoy es sábado? ALTER: No.			
	2	2,1	Marcela, Alter	PM	-	Pan right, Cámara en mano	Marcela retrocede 2 pasos	MARCELA: ¿Por qué no estás en Kepler?	Pasos		
	2	2,2	Marcela, Alter	PM	-	Pan left, Cámara en mano	-	ALTER: (ríe) Me gusta vivir aquí, voy allá solo por turismo. ¿Qué necesitas?			
	2	2,3	Marcela	PM	-	Pan right, Cámara en mano	-	MARCELA: No sé. Una vecina dijo que podrías ayudarme. Tú eres Alter. ¿no?			
	2	2,4	Alter	PM	-	Pan left, Cámara en mano	-	ALTER: Sí. ¿Qué te duele?			
	2	2,5	Marcela	PM	-	Pan right, Cámara en mano	Marcela señala sus rodillas	MARCELA: Las articulaciones, en especial las rodillas. Y mi esposo podría tener demencia senil.			
	2	2,6	Alter	PM	-	Pan left, Cámara en mano	Alter entra a la casa	ALTER: Espérame.			
	3	3	Marcela	PM	-	Cámara en mano	Marcela mira a los lados	-	-		
	4	4	Alter	PD	-	-	Mano de Alter con las hierbas	-		Insert	
	5	5	Marcela	PM	-	Cámara en mano		MARCELA: ¿Cómo? Solo había visto esto en películas.			
	5	5,1	Alter	PM	-	Pan left, Cámara en mano		ALTER: Mi abuelo escondió semillas antes de que las decomisen. Siempre pensé que lo natural es mejor que toda esa mierda de laboratorio.			
	6	6	Marcela	PP	-	-	Marcela mira las hierbas	MARCELA: ¿Semillas?		Insert	
	5	5,2	Alter	PM	-	Cámara en mano		ALTER: Nada. Si quieres esto son trescientos pesos.			
	5	5,3	Marcela	PM	-	Pan right, Cámara en mano		MARCELA: No tengo dinero.			

	7	7	Alter	PM	-	-	Alter se encoge en hombros			Insert	
	5	5,4	Marcela	PM	-	Cámara en mano		MARCELA: (CONT'D) Te pagaré cada semana, pediré a los turistas.			
	5	5,5	Alter	PM	-	Pan left, Cámara en mano		ALTER: No, podrías morirte antes de pagarme. Pero si podrías ayudarme a vender y te pago con esto y con plata.			
	8	8	Alter	PD	-	-	Alter extiende la mano con las hierbas	-		Insert	
	9	9	Marcela	PP	-	Cámara en mano		MARCELA: ¿Cómo?		Cambio de eje	
	10	10	Alter	PP	-	Cámara en mano		ALTER: No me va bien vendiendo a turistas, no confían en mí porque me veo joven, creen que todo es artificial. Necesitaría que tú vendas, mejor si es en tu casa, a ellos les gusta entrar.			
	11	11	Marcela	PP	-	Cámara en mano		MARCELA: Pero es ilegal.			
	12	12	Alter	PM	-	Cámara en mano	ALTER ríe y se apoya en una pared.	ALTER: ¿Y qué más podrían hacerte? Ya estás aquí.			
	8	8,1	Alter, Marcela	PD	-	-	MARCELA guarda el jengibre y el romero en su bolsa	-		Insert	33
7	1	1	Alter, Marcela	PE	-	-	Golpean la puerta, Marcela abre y Alter entra	ALTER: Hola. MARCELA: Hola.	Golpes de puerta		
	2	2	Alter	PD	Cenital	-	ALTER saca hierbas de la maleta y las acomoda en una mesa.	-	Se cierra la puerta		
	3	3	Marcela	PM	-	Cámara en mano	Marcela se sienta en una silla cercana. Mira el suelo, absorba.	ALTER: ¿Qué tienes? MARCELA: Ya hemos estado haciendo esto por meses y ni siquiera me alcanza para un boleto. Hice cálculos, en tres años podré volver a Kepler. ALTER: No creo que tengas tanto tiempo.			
	3	3,1	Marcela	PM	-	Cámara en mano	MARCELA levanta la cabeza y mira a ALTER	MARCELA: Ya sé. Y mi esposo está empeorando.			

	3	3,2	Alter	PM	-	Pan left, Cámara en mano	ALTER se sienta en otra silla, cerca de MARCELA.				
	4	4	Alter	PP	-	-		ALTER: Ya sabes lo que podemos hacer.			
	5	5	Marcela	PP	-	-		MARCELA: Prefiero morir.			
	6	6,1	Alter	PM	-	Cámara en mano		ALTER: Bueno, será pronto.			
	6	6,2	Marcela	PM	Contrapicado	Pan right	MARCELA se levanta de la silla apoyándose en la mesa.				
	7	7	Alter	PP	-	-		ALTER: ¿En serio quieres morir aquí, así?			
	8	8	Marcela	PP	-	-	MARCELA niega con la cabeza.				
	9	9	Alter	PP	-	-		ALTER: Sabes que es la única opción que tienes. Me pagas después, en Kepler y disfrutas de la eternidad.			
	10	10	Marcela	PP	-	-	-	MARCELA: No sé si pueda vivir con eso.			
	11	11	Alter, Marcela	General	-	-	Alter se levanta de la silla y regresa a acomodar las hierbas.	MARCELA: (CONT'D) ¿Cuándo? ALTER: Mañana si quieres.			
	10	10,1	Marcela	PP	-	-	Marcela baja la cabeza.				43
8	1	1	Marcela y Roberto	PA	Cenital	-	Marcela miral el techo y Roberto a su lado balbucea			Jugar con Iluminación de rejas	44
9	1	1	Turista	General	-	-	Turista espera en el Umbral a Marcela. Sale Marcela				
	2	2	Marcela y Turista 6	PD	-	-	Marcela y le entrega una bolsa pequeña que contiene algo verde. La Turista paga				
	3	3	Marcela y Turista 6	General	-	-	La Turista se aleja		Silbido		
	4	4	Marcela	PP 3/4	-	-	Marcela mira en dirección del sonido, hace un gesto con la cabeza e ingresa dejando la puerta abierta.				48

10	1	1	Fernando, Emilio y Marcela	General	-	-	Fernando y Emilio beben un líquido. Marcela se acerca a la mesa. Alter entra a la casa, en la mano lleva un maletín. Cierra la puerta. Alter ingresa a la habitación, le sigue Marcela.	MARCELA: ¿Todo bien? EMILIO: Sí, ¿Cómo se llama esto? MARCELA: Tomillo...	Tazas, Pasos, Puerta		49
11	1	1	Roberto, Alter	PE	-	-	Roberto está sentado en la cama, tiene la mirada perdida y no se mueve. Alter se sienta en la cama, Marcela cierra la puerta.		Puerta, cama, pasos		
	2	2	Marcela	PP (Lateral)	-	Cámara en mano		MARCELA: Son dos hombres.			
	3	3	Alter	PP	-	Cámara en mano		ALTER: ¿Te molesta?			
	2	2,1	Marcela	PP (Lateral)	-	Cámara en mano		MARCELA: No sé.			
	3	3,1	Alter	PP	-	Cámara en mano	Alter mira a Marcela	ALTER: Si quieres lo hacemos la próxima semana			
	2	2,2	Marcela	PP (Lateral)	-	Cámara en mano		MARCELA: No, de una vez.			
	4	4	Alter, Roberto y Marcela	PD (Roberto de fondo)	-	Cámara en mano	Alter saca un sobre del bolsillo y se lo da a Marcela	ALTER: Entonces hay que hacerlo rápido, la nave sale en media hora.			
	4	4,1	Alter y Roberto	PM	-	Cámara en mano	Alter se echa. Marcela sale del cuarto		Puerta, pasos		53
12	1	1	Fernando, Emilio y Marcela	General	-	-	Marcela sale de la habitación y se aproxima a la mesa	MARCELA: ¿Quieren probar moringa? FERNANDO: No, gracias. Ya debemos irnos.			
	2	2	Emilio	PP	-	Cámara en mano		EMILIO: Todavía tenemos tiempo, yo quiero.			
	3	3	Marcela	PD	-	-	Marcela vierte agua hirviendo de un termo a una taza. Marcela sirve otra taza.	MARCELA: ¿Y usted? FERNANDO: No, gracias.			
	4	4	Marcela	PP	-	-	-	MARCELA: Es una cortesía.			
	2	2,1	Fernando	PP	-	-	-	FERNANDO: Disculpe, pero yo no quiero.			

	3	3,1	Marcela	PD	-	-	Marcela revuelve las tazas.		Tazas		
	2	2,2	Emilio	PP	-	-	-	EMILIO: Dijiste que ibas a probar cosas nuevas.			
	2	2,3	Fernando	PP	-	-	Fernando sonríe y asiente.				
	1	1,1	Fernando, Emilio y Marcela	General	-	-	Marcela lleva las tazas hasta la mesa y se queda parada frente a la mesa.				
	2	2,4	Emilio	PM	-	-	Emilio intenta pararse.	EMILIO: (CONTD) Perdón, siéntate acá.			
	5	5	Marcela	PP		-		MARCELA: No te preocupes.			
	1	1,2					Emilio se acomoda en la silla y toma el mate				
	6	6	Fernando y Marcela	PM	-	-	FERNANDO toma su cámara profesional y saca una fotografía del rostro de MARCELA.				
	2	2,5	Fernando	PP	Picado	-		FERNANDO: Amo la textura de tu cara. ¿Cuántos años tienes?			
	5	5,1	Marcela	PP	Contrapicado	-		MARCELA: Sesenta y cinco. ¿Ustedes?			
	2	2,6	Emilio	PP	-	-		EMILIO: Yo tengo setenta y cinco, Fernando tiene sesenta y ocho. Llevamos juntos 40 años.			
	7	7	Emilio y Fernando	Plano Conjunto	-	-	Fernando toma el mate, Emilio sopla la bebida.				
	2	2,8	Emilio	PP	-	-		EMILIO: (CONTD) ¿Cómo acabaste acá?			
	5	5,2	Marcela	PP	Contrapicado	-		MARCELA: Mi esposo y yo teníamos un restaurante de comida rápida. Nos iba bien, hasta que crearon esa ensalada con sabor a fritura. Después de dos meses de dejar de pagar el tratamiento empezamos a vernos así. A la semana fueron a recogerlos y nos exiliaron sin notificarnos.			

	7	7,1	Emilio y Fernando	Plano Conjunto	-	-	Emilio y Fernando beben y no responden.				
	1	1,3	Fernando	PP	Picado	-	Fernando termina el mate y se levanta				
	8	8	Fernando	PD	-	-	Fernando toma fotografías de los muebles y los objetos. Agarra el portarretratos en movimiento.				
	9	9	Fernando	PP (Lateral)	-	-		FERNANDO: ¿Son ustedes?			
	5	5,3	Marcela	PP	-	-	Marcela asiente.				
	10	10	Fernando	PA	-	-	Fernando deja el portarretratos y sigue tomando fotos. Mira para arriba.	FERNANDO: (CONT'D) ¿Qué es eso?			
	11	11	UBI	PD	-	-	-	MARCELA: Es... era Ubi, mi asistente.			
	12	12	Fernando	PP	-	Dolly Out	-	FERNANDO: Me encanta, es rudimentario.			
	12	12,1	Fernando	PM		Dolly Out, Pan left	Fernando está por tomar una fotografía de UBI, de repente se desvanece. El sonido del obturador es simultáneo a la caída.			Obturador, cuerpo cayendo	
	12	12,2	Emilio y Fernando	PE	-	-	Emilio se para y se acerca a él, pero cae también.				
	13	13	Emilio, Fernando y Marcela	PE	Cenital	-	Marcela pateo a los Hombres, no reaccionan.				
	14	14	Marcela, Alter, Emilio y Fernando	General	-	-	MARCELA va a la puerta de la habitación y la toca, segundos después sale ALTER, quien va hacia FERNANDO y EMILIO y los arrastra hacia el centro de la sala.				
	15	15	Alter	PP	-	-	Alter arrastra a los Hombres	ALTER: Saca a tu esposo y échense en el piso.			
	16	16	Marcela	PM	-	Cámara en Mano	Marcela se dirige a la habitación. Se escuchan golpes en la puerta principal. Marcela voltea y mira a Alter				

	16	16,1	Marcela, Alter	PM	-	Cámara en Mano	Alter recuesta en el piso, escondiéndose detrás del sillón.				
	16	16,2	Marcela	PM	-	Cámara en Mano	Marcela va a la puerta y la abre, afuera está la Guía.				
	16	16,3	Guía	PP	-	Cámara en Mano		GUÍA: Buenas tardes. Me faltan dos personas de mi grupo y me dijeron que estaban aquí.			
	16	16,4	Marcela	PP	-	Cámara en Mano		MARCELA: Eh, sí. Se han ido... hace un ratito.			
	16	16,5	Guía	PP	-	Cámara en Mano		GUÍA: Bueno, los buscaré, si no los veo antes de que parta la nave voy a regresar. Sé lo que hacen aquí. ¿No les da vergüenza?			
	16	16,6	Marcela	PM	-	Cámara en Mano	Marcela cierra la puerta y ve por la ventana.	MARCELA: Ya se ha ido. ALTER: Apúrate.			
	16	16,7	Alter	PM	-	Cámara en Mano	Alter se levanta, abre el maletín y saca ventosas, las coloca en las sienes de EMILIO y FERNANDO.				
	16	16,8	Marcela y Roberto	PM	-	Cámara en Mano	MARCELA sale de la habitación agarrando la mano de ROBERTO, quien arrastra los pies. ROBERTO la mira por unos segundos	MARCELA: Échate en el suelo, amor, por favor.			
	17	17	Marcela, Alter y Roberto	PM	Picado	Ligero Dolly In	ALTER se acerca a ROBERTO para ponerle las ventosas, ROBERTO grita, MARCELA agarra su mano y ROBERTO se calma.	MARCELA: (CONT'D) ¿Duele? ALTER: No.			
	17	17,1	Marcela, Alter y Roberto	PM	Picado	Ligero Dolly In	ALTER termina de colocar las ventosas en la sien de ROBERTO y se acerca a MARCELA.	MARCELA: ¿Cómo sabes?			
	18	18	Alter	PP	Contrapicado	-		ALTER: Porque no sentí nada cuando lo hice.			

	17	17,2	Marcela, Alter y Roberto	PP	Picado	Ligero Dolly In, Pan Left	ALTER termina de ponerle las ventosas a MARCELA				
	17	17,3	Alter	PM	-	Cámara en Mano	Alter toma el maletín entreabierto.				71
13	1	1	Alter	PE	-	-	ALTER sale de la casa y se aleja.				
	2	2	Emilio y Fernando	PE	-	-	Segundos después, salen FERNANDO y EMILIO agarrándose de las manos y tomando un rumbo distinto al de ALTER.				
	3	3	Emilio y Fernando	PD	-	Dolly In	FERNANDO y EMILIO agarrándose de las manos				74
14	1	1	Marcela y Roberto	PD	-	Dolly Out	MARCELA Y ROBERTO agarrados de las manos				
	2	2	Roberto	PD			Ojos				
	3	3	Roberto	PD			Pies				
	4	4	Roberto	PD			Labios				
	5	5	Marcela	PD			Ojos				
	1	1,1	Marcela y Roberto	PM	-	Dolly Out	ROBERTO y MARCELA están sentados en un sillón, con la mirada hacia el frente, sin moverse.				79

Cronograma

		2021																				
Mes:		Mayo	Junio	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre													
Etapa	Tareas																					
Escritura de guion	Tratamiento. Investigación. Correcciones. Reescritura de versiones. Asesorías. Versión final.																					
Pre produccion	Plan financiero. Scouting. Casting. Desgloses por departamento. Plan de rodaje y hojas de llamado.																					
Produccion	Rodaje del cortometraje (3 días)																					
Montaje de 1er corte	Organización y revisión de material. Montaje. Render y consolidado de primer corte.																					
Redacción de la memoria teórico – conceptual	Investigación. Desarrollo. Correcciones. Análisis de resultados.																					
Defensa preliminar de fin de semestre																						

		2022							
Mes:		Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre
Conclusión de memoria teórico – conceptual	Conclusiones. Recomendaciones. Correcciones finales.								
Post producción Corte final	Vfx. Post producción de imagen. Post producción de sonido. Mezcla. Render. Consolidado de corte final. Deliverys de entrega.								

Desglose de producción

Scene #: 1
 Script Page: 1
 Page Count: 1 1/8

Breakdown Sheet

Sheet #: 1
 Int/Ext: EXT
 Day/Night: Día
 Est.Time: 02:15

Scene Description: Turistas visitando el lugar.

Settings: Calle - Periferia

Location: Avircato - Casa de Flavio

Sequence:

Script Day: D1

Elenco principal	Figurantes y extras GUIA TURISTA 1 TURISTA 2 TURISTA 3 TURISTA 4 TURISTA 5	Utilería Gafas protectoras con botón Pañuelo
Efectos especiales	Muebles	Maquillaje y peluquería Envejecimiento extra Turistas y guía extravagantes y
Vestuario Chaleco de Guía PM1 - Colores fríos T1 - Extravagante y colorido T2 - Extravagante y colorido T3- Extravagante y colorido T4 - Extravagante y colorido T5 - Extravagante y colorido	Equipo de sonido	
Notas de producción Añadir 2 extras Cuidar los dialogos de los turistas, Procurar que las calles estén vacías	Música	Sonido Toses de anciana a lo lejos Obturador de cámara

Scene #: 2

Sheet #: 2

Script Page: 2

Breakdown Sheet

Int/Ext: INT

Page Count: 1 1/8

Day/Night: Día

Est. Time: 02:00

Scene Description: Marcela y Roberto sienten la presencia de los turistas.

Settings: Casa de Marcela - Sala

Location: Satélite - Casa de Rick

Sequence:

Script Day: D1

Elenco principal 1. MARCELA 2. ROBERTO 6. VOZ UBI	Figurantes y extras	Utilería
Efectos especiales	Muebles Juego de comedor: mesa y 2 sillas Mesa de café Sillón	Maquillaje y peluquería Envejecimiento a protagonistas
Vestuario KJ1 MM1	Equipo de sonido	
Notas de producción Tener lista la voz de UBI, música y el	Música Música barroca con sintetizador	Sonido Voz de UBI Ventana cerrándose Voces de turistas en el exterior

Scene #: 3

Sheet #: 3

Script Page: 3

Breakdown Sheet

Int/Ext: INT

Page Count: 1/8

Day/Night: Noche

Est.Time: :30

Scene Description: Marcela despierta por el ruido.

Settings: Casa de Marcela - Habitación

Location: Satélite - Casa de Rick

Sequence:

Script Day: N1

Elenco principal 1. MARCELA	Figurantes y extras	Utilería
Efectos especiales	Muebles Cama matrimonial Velador	Maquillaje y peluquería Envejecimiento a protagonistas
Vestuario MM2	Equipo de sonido	
Notas de producción	Música	Sonido Golpes en puerta de madera Golpes en exterior Jadeos de Roberto

Scene #: 4

Sheet #: 4

Script Page: 3

Breakdown Sheet

Int/Ext: INT

Page Count: 5/8

Day/Night: Noche

Est.Time: 01:15

Scene Description: Roberto colapsa.

Settings: Casa de Marcela - Sala

Location: Satélite - Casa de Rick

Sequence:

Script Day: N1

Elenco principal 1. MARCELA 2. ROBERTO	Figurantes y extras	Utilería
Efectos especiales	Muebles	Maquillaje y peluquería Envejecimiento a protagonistas
Vestuario KJ2 MM2	Equipo de sonido	
Notas de producción	Música	Sonido Golpes en puerta de madera Susurros

Scene #: 5
Script Page: 5 - 7
Page Count: 2 1/8

Sheet #: 5
Int/Ext: INT
Day/Night: Día
Est.Time: 2:00

Breakdown Sheet

Scene Description: UBI explica la muerte a Marcela

Settings: Casa de Marcela - Sala

Location: Satélite - Casa de Rick

Sequence:

Script Day: D2

Elenco principal 1. MARCELA 6. VOZ UBI	Figurantes y extras	Utilería Escoba UBI - Aparato en el techo
Efectos especiales	Muebles Juego de comedor: mesa y 2 sillas Sillón	Maquillaje y peluquería Envejecimiento a protagonistas
Vestuario MM3	Equipo de sonido	
Notas de producción Preparar 2 UBi Tener ya grabada la voz de UBI	Música	Sonido Voz de UBI Aparato rompiéndose

Scene #: 6

Sheet #: 6

Script Page: 7 - 9

Breakdown Sheet

Int/Ext: EXT

Page Count: 1 7/8

Day/Night: Día

Est.Time: 1:30

Scene Description: Marcela conoce a Alter.

Settings: Casa de Alter - Puerta

Location: Avircato - Casa de Flavio

Sequence:

Script Day: D3

Elenco principal 1. MARCELA 3. ALTER	Figurantes y extras DOS ANCIANOS	Utilería Bolsa de tela vacía Hoja de papel Planta de Romero Trozo de jengibre
Efectos especiales	Muebles	Maquillaje y peluquería Envejecimiento a extras Envejecimiento a protagonistas
Vestuario JB1 MM4 Vestuario para ancianos - colores fríos	Equipo de sonido	
Notas de producción	Música	Sonido Golpes en puerta 2 Pasos en tierra

Scene #: 7

Sheet #: 7

Script Page: 7 - 9

Breakdown Sheet

Int/Ext: INT

Page Count: 1 3/8

Day/Night: Día

Est.Time: 2:45

Scene Description: Marcela y Alter crean un plan.

Settings: Casa de Marcela - Sala

Location: Satélite - Casa de Rick

Sequence:

Script Day: D4

Elenco principal 1. MARCELA 3. ALTER	Figurantes y extras	Utilería Diferentes hierbas Maleta
Efectos especiales	Muebles Juego de comedor: mesa y 2 sillas	Maquillaje y peluquería Alter extravagante - colores oscuros Envejecimiento a protagonistas
Vestuario JB2 MM5	Equipo de sonido	
Notas de producción	Música	Sonido Golpes en puerta 3

Scene #: 8

Sheet #: 8

Script Page: 11

Breakdown Sheet

Int/Ext: INT

Page Count: 1/8

Day/Night: Noche

Est. Time: :15

Scene Description: Marcela tiene insomnio.

Settings: Casa de Marcela - Habitación

Location: Satélite - Casa de Rick

Sequence:

Script Day: N2

Elenco principal 1. MARCELA 2. ROBERTO	Figurantes y extras	Utilería
Efectos especiales	Muebles Cama matrimonial Velador	Maquillaje y peluquería Envejecimiento a protagonistas
Vestuario KJ2 MM2	Equipo de sonido	
Notas de producción	Música	Sonido Balbuceos de Roberto

Scene #: 9

Sheet #: 9

Script Page: 11

Breakdown Sheet

Int/Ext: EXT

Page Count: 2/8

Day/Night: Día

Est.Time: :30

Scene Description: Marcela vende hierbas a un turista.

Settings: Casa de Marcela - Puerta

Location: Satélite - Casa de Rick

Sequence:

Script Day: D5

Elenco principal 1. MARCELA	Figurantes y extras TURISTA 6	Utilería Bolsa pequeña de plástico con
Efectos especiales	Muebles	Maquillaje y peluquería Envejecimiento a protagonistas Turistas y guía extravagantes y
Vestuario MM6 T6	Equipo de sonido	
Notas de producción	Música	Sonido Silbido de Alter

Scene #: 10

Sheet #: 10

Script Page: 11 - 12

Breakdown Sheet

Int/Ext: INT

Page Count: 5/8

Day/Night: Día

Est. Time: :30

Scene Description: Alter entra a la casa de Marcela.

Settings: Casa de Marcela - Sala

Location: Satélite - Casa de Rick

Sequence:

Script Day: D5

Elenco principal 1. MARCELA 3. ALTER 5. FERNANDO 4. EMILIO	Figurantes y extras	Utileria Juego de cubiertos metalicos Maletín de cuero Tazas de porcelana Termo pequeño
Efectos especiales	Muebles Juego de comedor: mesa y 2 sillas	Maquillaje y peluquería Envejecimiento a protagonistas Fernando y Emilio - Extravagantes Turistas y guía extravagantes y
Vestuario AC1 FT1 JB3 MM7	Equipo de sonido	
Notas de producción	Música	Sonido

Scene #: 11

Sheet #: 11

Script Page: 12

Breakdown Sheet

Int/Ext: INT

Page Count: 5/8

Day/Night: Día

Est.Time: 01:15

Scene Description: Marcela y Alter se preparan para ejecutar el plan

Settings: Casa de Marcela - Habitación

Location: Satélite - Casa de Rick

Sequence:

Script Day: D5

Elenco principal 1. MARCELA 2. ROBERTO 3. ALTER	Figurantes y extras	Utilería Pequeño sobre de papel
Efectos especiales	Muebles Cama matrimonial	Maquillaje y peluquería Alter extravagante - colores oscuros Envejecimiento a protagonistas
Vestuario JB3 KJ3 MM7	Equipo de sonido	
Notas de producción	Música	Sonido

Scene #: 12
 Script Page: 12 - 15
 Page Count: 3 1/8

Breakdown Sheet

Sheet #: 12
 Int/Ext: INT
 Day/Night: Día
 Est.Time: 05:00

Scene Description: Marcela y Alter ejecutan su plan. Cambio de cuerpos.

Settings: Casa de Marcela - Sala

Location: Satélite - Casa de Rick

Sequence: Script Day: D5

Elenco principal 1. MARCELA 2. ROBERTO 3. ALTER 5. FERNANDO 4. EMILIO	Figurantes y extras GUIA	Utilería Agua hirviendo Cámara fotografica Infusión de hierbas Maletín de cuero Tazas de porcelana Termo pequeño
Efectos especiales	Muebles Juego de comedor: mesa y 2 sillas	Maquillaje y peluquería Alter extravagante - colores oscuros Envejecimiento a protagonistas Fernando y Emilio - Extravagantes Turistas y guía extravagantes y
Vestuario AC1 Chaleco de Guía FT1 JB3 KJ3 MM7	Equipo de sonido	
Notas de producción	Música	Sonido Obturador de cámara 2 Golpes en puerta 4 Personaje cayéndose

Scene #: 13

Sheet #: 13

Script Page: 16

Breakdown Sheet

Int/Ext: EXT

Page Count: 1/8

Day/Night: Día

Est.Time: :30

Scene Description: Marcela y Roberto huyen con sus nuevos cuerpos.

Settings: Casa de Marcela - Puerta

Location: Satélite - Casa de Rick

Sequence:

Script Day: D5

Elenco principal 3. ALTER 5. FERNANDO 4. EMILIO	Figurantes y extras	Utilería Cámara fotografica Mochilas de turistas
Efectos especiales	Muebles	Maquillaje y peluquería Fernando y Emilio - Extravagantes Turistas y guía extravagantes y
Vestuario AC1 FT1 JB3	Equipo de sonido	
Notas de producción	Música	Sonido

Scene #: 14

Sheet #: 14

Script Page: 16

Breakdown Sheet

Int/Ext: INT

Page Count: 1/8

Day/Night: Día

Est. Time: :30

Scene Description: Fernando y Emilio se quedan en los cuerpos de ancianos.

Settings: Casa de Marcela - Sala

Location: Satélite - Casa de Rick

Sequence:

Script Day: D5

Elenco principal 1. MARCELA 2. ROBERTO	Figurantes y extras	Utilería
Efectos especiales	Muebles Sillón	Maquillaje y peluquería Envejecimiento a extras
Vestuario KJ4 MM8	Equipo de sonido	
Notas de producción	Música	Sonido

Plan de rodaje

Día 1 - Inicio: (7:30) - Llegada a locación (8:15) 01:00

Desayuno - preparación - vestuario - maquillaje (8:15) 1:00

Inicio de rodaje (09:15)

Sheet #: 10 5/8 pgs	Scenes: 10	INT Día	Casa de Marcela - Sala Alter entra a la casa de Marcela.	1, 3, 4, 5	Est. Time :30
------------------------	---------------	------------	---	------------	------------------

Refrigerio (09:45) 00:15

Sheet #: 12 3 1/8 pgs	Scenes: 12	INT Día	Casa de Marcela - Sala Marcela y Alter ejecutan su plan. Cambio de cuer	1, 2, 3, 4, 5	Est. Time 05:00
--------------------------	---------------	------------	--	---------------	--------------------

Almuerzo - descanso (en medio de escena 12) (13:00) 00:30

Sheet #: 14 1/8 pgs	Scenes: 14	INT Día	Casa de Marcela - Sala Fernando y Emilio se quedan en los cuerpos de a	1, 2	Est. Time :30
------------------------	---------------	------------	---	------	------------------

Refrigerio - cambio de locación (16:30) 00:30

Sheet #: 13 1/8 pgs	Scenes: 13	EXT Día	Casa de Marcela - Puerta Marcela y Roberto huyen con sus nuevos cuerpos	3, 4, 5	Est. Time :30
------------------------	---------------	------------	--	---------	------------------

Sheet #: 9 2/8 pgs	Scenes: 9	EXT Día	Casa de Marcela - Puerta Marcela vende hierbas a un turista.	1	Est. Time :30
-----------------------	--------------	------------	---	---	------------------

Cambio de locación (18:00) 00:15

Sheet #: 4 5/8 pgs	Scenes: 4	INT Noche	Casa de Marcela - Sala Roberto colapsa.	1, 2	Est. Time 01:15
-----------------------	--------------	--------------	--	------	--------------------

Sheet #: 3 1/8 pgs	Scenes: 3	INT Noche	Casa de Marcela - Habitación Marcela despierta por el ruido.	1	Est. Time :30
-----------------------	--------------	--------------	---	---	------------------

Sheet #: 8 1/8 pgs	Scenes: 8	INT Noche	Casa de Marcela - Habitación Marcela tiene insomnio.	1, 2	Est. Time :15
-----------------------	--------------	--------------	---	------	------------------

Cena - traslado a domicilios (20:15) 01:15

Llegada a domicilios (21:30)

End of Shooting Day 1 -- domingo 17 de octubre de 2021 -- 5 1/8 Pages -- Time Estimate: 13:45

Día 2 - Inicio: (7:30) - Llegada a locación (8:30) 01:00

Desayuno - preparación - vestuario - maquillaje (8:30) 1:00

Inicio de rodaje (09:30)

Sheet #: 2 1 1/8 pgs	Scenes: 2	INT Día	Casa de Marcela - Sala Marcela y Roberto sienten la presencia de los turi	1, 2, 6	Est. Time 02:00
-------------------------	--------------	------------	--	---------	--------------------

Refrigerio y cambio de locación (11:30) 00:30

Sheet #: 11 5/8 pgs	Scenes: 11	INT Día	Casa de Marcela - Habitación Marcela y Alter se preparan para ejecutar el plan	1, 2, 3	Est. Time 01:15
------------------------	---------------	------------	---	---------	--------------------

Almuerzo - descanso - cambio de locación (13:15) 00:45

Sheet #: 7 1 3/8 pgs	Scenes: 7	INT Día	Casa de Marcela - Sala Marcela y Alter crean un plan.	1, 3	Est. Time 2:45
-------------------------	--------------	------------	--	------	-------------------

Refrigerio (16:45) 00:15

Sheet #: 5 2 1/8 pgs	Scenes: 5	INT Día	Casa de Marcela - Sala UBI explica la muerte a Marcela	1, 6	Est. Time 2:00
-------------------------	--------------	------------	---	------	-------------------

Cena - traslado a domicilios (19:00) 01:15

Llegada a domicilios (20:15)

End of Shooting Day 2 -- lunes 18 de octubre de 2021 -- 5 2/8 Pages -- Time Estimate: 12:45

Día 3 - Inicio: (7:30) - Llegada a locación (8:30) 01:00					
Desayuno - preparación - vestuario - maquillaje (8:30) 1:00					
Inicio de rodaje (09:30)					
Sheet #: 6 1 7/8 pgs	Scenes: 6	EXT Día	Casa de Alter - Puerta Marcela conoce a Alter.	1, 3	Est. Time 1:30
Refrigerio (11:00) 00:15					
Maquillaje - Vestuario - Preparación (11:15) 4:00					
Almuerzo y descanso (13:00)					
Inicio de rodaje (15:15)					
Sheet #: 1 1 1/8 pgs	Scenes: 1	EXT Día	Calle - Periferia Turistas visitando el lugar.		Est. Time 02:15
Refrigerio - Traslado a domicilios (17:30) 1:15					
Llegada a domicilios (18:45)					
End of Shooting Day 3 -- sábado 23 de octubre de 2021 -- 3 Pages -- Time Estimate: 11:15					

Presupuesto

		Preproducción	Producción	Total USD	Total BOB
1	EQUIPO HUMANO	-	79	79	550.60
2	EQUIPOS, ACCESORIOS Y OTROS	58	105	163	1.136.10
3	LOGÍSTICA	36	317	353	2.460.40
	Subtotales por etapa	94	501		
			GRAN TOTAL	595	4.147.20

1	EQUIPO HUMANO	PREPRODUCCIÓN					PRODUCCIÓN				
No.	RUBRO	UNIDAD	CANT.	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL	TOTAL USD	UNIDAD	CANT.	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL	TOTAL USD
1.1	<i>PERSONAL DE ACTUACIÓN</i>				-	-				\$ 79	\$ 79
	Protagónicos						Días	3	\$ 17	\$ 51	\$ 51
	Secundarios						Días	2	\$ 14	\$ 28	\$ 28
SUBTOTAL EQUIPO HUMANO					-	-				\$ 79	\$ 79

2	EQUIPOS, ACCESORIOS Y OTROS	PREPRODUCCIÓN					PRODUCCIÓN				
No.	RUBRO	UNIDAD	CANT.	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL	TOTAL USD	UNIDAD	CANT.	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL	TOTAL USD
2.1	EQUIPOS, ACCESORIOS Y OTROS FOTOGRAFÍA				-	-				\$ 57	\$ 57
	Alquiler otros equipos (<i>follow focus, flycam, chaleco, otros</i>)				-	-	Paquete	1		\$ 57	\$ 57
2.2	EQUIPOS, ACCESORIOS Y OTROS ARTE				\$ 58	\$ 58				\$ 33	\$ 33
	Pruebas maquillaje, vestuario y escenografía	Días	1		\$ 4	\$ 4				-	-
	Alquiler de locaciones				-	-	Días	2	\$ 11	\$ 22	\$ 22
	Compras y alquileres escenografía	Paquete			\$ 15	\$ 15				-	-
	Compras y alquileres maquillaje				-	-	Paquete	1		\$ 11	\$ 11
	Compras y alquileres utilería	Paquete			\$ 3	\$ 3	Paquete			-	-
	Compras y alquileres vestuario	Paquete			\$ 36	\$ 36				-	-
2.3	EQUIPOS, ACCESORIOS Y OTROS SONIDO				-	-				\$ 15	\$ 15
	Compras misceláneas de sonido				-	-	Paquete			\$ 15	\$ 15
	SUBTOTAL EQUIPOS, ACCESORIOS Y OTROS				\$ 58	\$ 58				\$ 105	\$ 105

3	LOGÍSTICA	PREPRODUCCIÓN					PRODUCCIÓN				
No.	RUBRO	UNIDAD	CANT.	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL	TOTAL USD	UNIDAD	CANT.	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL	TOTAL USD
	Cafetería	Días	1		\$ 15	\$ 15	Paquete			\$ 54	\$ 54
	Alimentación				-	-	Días	2	\$ 49	\$ 98	\$ 98
	Alimentación rodaje en exteriores				-	-	Paquete			\$ 44	\$ 44
	Transporte	Días	3	\$ 7	\$ 21	\$ 21	Días	3		\$ 94	\$ 94
	Gasolina				-	-	Paquete			\$ 22	\$ 22
	Bio Seguridad				-	-	Paquete			\$ 5	\$ 5
	SUBTOTAL LOGISTICA				\$ 36	\$ 36				\$ 317	\$ 317

Fotografías de detrás de cámara



Primera reunión con actores principales. De izq. a der. Konka Jáuregui (Roberto), Marta Monzón (Marcela), Kevin Rodríguez, Karen Olmos e Ignacio Flores (Álter).



Marta Monzón (Marcela) repasa sus líneas con el asistente de producción, Marco Pérez.



Revisión de toma. De izq. a der. Andrés Montenegro (operador de cámara) y Pablo Bequer (director de fotografía).



El director de fotografía, Pablo Bequer, y la asistente de dirección, Karen Olmos, conversan sobre la planificación durante el receso.



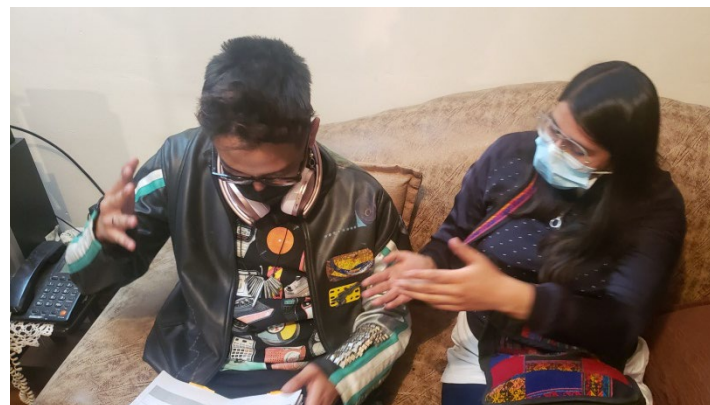
Fotografía del equipo y elenco en el primer día de rodaje.



El microfonista, Macedonio Miranda, captura sonidos de aviones para usar en la postproducción.



Grabando en plano nadir.



Director y asistente de dirección conversan sobre las escenas a rodar.



Rodando una de las escenas iniciales.



Grabando un plano cenital.



Equipo listo para rodar.



Gabriela Almendares maquillando a Marta Monzón.



Caracterizaciones del último día de rodaje.



Última conversación entre director y protagonista.



Rodaje en exteriores.



El equipo principal junto a Marta Monzòn.

El equipo y protagonista en el último día de rodaje.

