

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL



CARRERA DE PRODUCCIÓN DE TELEVISIÓN Y MULTIMEDIA

INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN DE TELEVISIÓN Y MULTIMEDIA

TEMA:

REALIZACIÓN DE UN CORTOMETRAJE DE FICCIÓN DIRIGIDO A LOS JÓVENES EN LOS COLEGIOS DE QUITO, QUE MUESTRE AL GRAFFITI COMO EXPRESIÓN ARTÍSTICA DE LA CONTEMPORANEIDAD.

Trabajo de titulación previo a la obtención de la ingeniería en producción de televisión y multimedia.

AUTOR:

Octavio Daniel Silva Vergara

TUTOR:

LIC. Brailyn García T.

Quito – Ecuador

2015

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación, nombrado por la Comisión Académica de la Universidad Tecnológica Israel certifico:

Que el Trabajo de Investigación **“REALIZACIÓN DE UN CORTOMETRAJE DE FICCIÓN DIRIGIDO A LOS JÓVENES EN LOS COLEGIOS DE QUITO, QUE MUESTRE AL GRAFFITI COMO EXPRESIÓN ARTÍSTICA DE LA CONTEMPORANEIDAD.”**, presentado por el señor Octavio Daniel Silva Vergara, estudiante de la Carrera de producción de televisión y multimedia, reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del Tribunal de Grado que la Comisión Académica de la UISRAEL designe.

Quito, Febrero 2015

TUTOR

Firma:

LIC. Brailyn García T.

CC:

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

El abajo firmante, en calidad de estudiante de la Carrera de producción de televisión y multimedia, declaro que los contenidos de este Trabajo de Titulación, requisito previo a la obtención del Grado de Ingeniera producción de televisión y multimedia, son absolutamente originales, auténticos y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Quito, Febrero 2015

ESTUDIANTE

Firma:

Octavio Daniel Silva Vergara

CC: 1714114582

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Los miembros del Tribunal de Grado, designado por la Comisión Académica de la UISRAEL, aprueban EL Trabajo de Titulación de acuerdo con las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Tecnológica "ISRAEL" para títulos de pregrado.

Quito, Febrero 2015

Para constancia firman:

TRIBUNAL DE GRADO

FIRMA PRESIDENTE

FIRMA MIEMBRO 1

FIRMA MIEMBRO 2

DEDICATORIA

A mis padres, mis hermanos
y a los amigos que hicieron
posible este proyecto.

A quienes en el futuro
tengan interés de seguir
investigando sobre el tema.

Octavio

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Tecnológica
Israel por la oportunidad que me dio
para crecer intelectualmente y
convertirme en un profesional al
servicio del Ecuador y del mundo.

Octavio

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

	Página
A.- PRELIMINARES	
Aprobación del Tutor.....	I
Autoría de Tesis.....	II
Aprobación del Tribunal de Grado	III
Dedicatoria.....	IV
Agradecimiento.....	V
Índice General de Contenidos.....	VI
Índice de gráficos.....	IX
INTRODUCCIÓN	1
PLANTEAMIENTO DEL TEMA	2
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	3
OBJETIVO GENERAL.....	4
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	4
HIPÓTESIS	5
JUSTIFICACIÓN.....	6
MÉTODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN	8
CAPÍTULO I	
1.1 CORTOMETRAJE	10
1.2 ANTECEDENTES	10
1.2.1 RELACIÓN CON EL CINE.....	11
1.2.1 CARACTERÍSTICAS.....	12
1.3 TIPOS DE CORTOMETRAJE.....	16
1.3.1 CORTOMETRAJE DOCUMENTAL	16
1.3.2 CORTOMETRAJE DE FICCIÓN	16
1.4 GRAFFITI	17
1.5 RELACIONES	18
1.6 HISTORIA.....	19
1.7 RELACIÓN CON EL HIPHOP.....	21
1.8 TÉCNICA Y HERRAMIENTAS	22

CAPÍTULO II

2.1 METODOLOGÍA.....	26
2.2 MÉTODOS	26
2.3 HERRAMIENTAS DE INVESTIGACIÓN.....	27
2.4 ALCANCE	27
2.4.1 ENCUESTAS	28

CAPÍTULO III

LIBROS DE PRODUCCIÓN	29
3.1 BIBLIA DE GUIÓN.....	32
3.1.1 PERFIL PERSONAJES.....	32
3.1.2 ESCALETA DE PERSONAJES	34
3.1.3 ESCALETA INTEGRAL	36
3.2 TRATAMIENTO	38
3.3 GUIÓN	39
3.5 GUIÓN TÉCNICO	53
3.6 LISTA DE EQUIPO TÉCNICO	59
3.7 PROPUESTA DE DIRECCIÓN	60
3.8 TRATAMIENTO AUDIOVISUAL	61
3.9 PROPUESTA FOTOGRÁFICA	62
3.10 PROPUESTA Y DESGLOSE DE ARTE.....	64
3.11 PROPUESTA DE LOCACIONES.....	74
3.11.1 LISTA DE LOCACIONES	75
3.12 CASTING	76
3.13 PRESUPUESTO	77
3.14 PERMISOS Y AUTORIZACIONES	78
3.15 PLAN DE RODAJE	82
3.16 PROPUESTA DE MONTAJE Y EDICIÓN	85
3.16.1 PROPUESTA DE POSTPRODUCCIÓN.....	85
3.16.2 PROPUESTA DE PROYECCIÓN	85

CAPÍTULO IV

4.1 CONCLUSIONES	86
4.2 RECOMENDACIONES	88
4.3 VALIDACIONES	90
BIBLIOGRAFÍA	91

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1, Características 1, Octavio Silva.....	13
Gráfico 2, Instancias Básicas, Octavio Silva.....	14
Gráfico3, Preproducción, Octavio Silva.....	14
Gráfico4, Producción, Octavio Silva.....	15
Gráfico5, Postproducción, Octavio Silva.....	15
Gráfico6, Cortometraje, Octavio Silva.....	16
Gráfico7, Pregunta 1, Octavio Silva.....	28
Gráfico8, Pregunta 2, Octavio Silva.....	29
Gráfico9, Pregunta 3, Octavio Silva.....	29
Gráfico10, Pregunta 4, Octavio Silva.....	30
Gráfico11, Pregunta 5, Octavio Silva.....	31

INTRODUCCIÓN

A lo largo de la historia de la humanidad, el hombre, encontró métodos y herramientas para expresarse, sin otro objetivo que satisfacer uno de los más ancestrales instintos de cada ser humano: el de comunicarse.

El graffiti es una expresión artística compuesta por la fusión de texto e imagen que posee técnica, estilo, concepto y mensaje.

En la ciudad de Quito – Ecuador el graffiti, en términos generales, no es muy apreciado ni reconocido firmemente como arte, esto sucede, a criterio propio, por dos razones: la primera es el desconocimiento de lo que es graffiti y lo que representa históricamente, y la segunda es la mala reputación que el movimiento ha adquirido por diversas razones.

En los últimos años la ciudad de Quito ha sido testigo de una gran evolución en cuanto a su infraestructura y la decoración de sus exteriores. De la misma manera ha sido testigo de la evolución y expansión de una expresión artística como es el graffiti.

Lamentablemente en un punto dentro de esta evolución y expansión, el graffiti perdió el camino, ocurrió cuando las personas se encontraron con la falta de información y el desconocimiento de su verdadero origen y significado, lo que ha derivado en una escasa apreciación y reconocimiento de la mayoría de los ciudadanos en Quito por diversos motivos como:

- La confusión con otras expresiones artísticas y no artísticas.
- El mal uso de la técnica de graffiti
- El tinte delictivo y clandestino que el graffiti posee.
- Escasez de información sobre el graffiti
- El desconocimiento de lo que es y representa el graffiti.

Como si fuera poco, a todos estos detalles hay que agregarle las múltiples fachadas y paredes arruinadas por falsos exponentes que no conocen la técnica del arte y han bombardeado una de las ciudades más hermosas del mundo con malos trazos que no aportan estéticamente a la belleza visual de los espacios públicos y privados de Quito. En la ciudad, la evolución del graffiti se ha dado desde el interior de sus exponentes y las técnicas se han perfeccionado, pero lamentablemente, la desinformación y el desconocimiento hacen que Quito y sus ciudadanos no puedan visualizar lo que la verdadera expresión artística y su técnica pueden entregar.

Es necesario por el bien del movimiento así como por el bien visual de las fachadas, paredes y demás espacios de la ciudad, mostrar a los jóvenes, que cada vez se inclinan más por esta expresión de arte, lo que en realidad es el graffiti y lo que en verdad significa hacer graffiti a demás de su aplicación técnica y estética.

La desinformación y el desconocimiento es el problema que las personas enfrentan cuando escuchan el término graffiti, sobre todo varios jóvenes que ven en este arte una forma de expresión.

En la actualidad el arte del grafitti va cobrando fuerza en muchos jóvenes de la ciudad de Quito, que ven en él, una forma de comunicación alternativa y visualmente poderosa.

Si estos jóvenes no saben lo que es y lo que representa hacer graffiti así como su técnica y su aplicación estética, Quito, una de las ciudades más hermosas del mundo, se verá afectada por una ola de trazos burdos, imágenes sin sentido y demás expresiones antiestéticas proporcionadas por personas que rayan paredes, mal llamados grafiteros.

Este es la motivo por el cual es importante mostrar a la juventud, a través de un método emotivo y sensorial como lo es el cine, como lo es un cortometraje, lo que es el arte del graffiti a demás de su aplicación técnica y estética como expresión de comunicación.

PLANTEAMIENTO DEL TEMA

En la ciudad de Quito, el graffiti es una expresión mal entendida y mal denominada por muchas personas que desconocen lo que es y lo que representa artísticamente. Es necesario mostrar a los jóvenes lo que es graffiti para romper el eslabón de desinformación y desconocimiento en la ciudad, por esta razón el tema de el presente proyecto de titulación es **LA REALIZACIÓN DE UN CORTOMETRAJE DE FICCIÓN COMO MUESTRA DE LA APLICACIÓN DEL GRAFFITI DIRIGIDO A JÓVENES EN LOS COLEGIOS DE LA CIUDAD DE QUITO.**

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

El problema a tratar en el siguiente documento, sin duda es, la desinformación y el desconocimiento de la mayoría de ciudadanos en Quito sobre lo que es y representa el graffiti a demás de su aplicación técnica y estética.

OBJETIVO GENERAL:

Realizar un cortometraje de ficción como muestra de la aplicación del graffiti dirigido a jóvenes en el colegio Liceo Internacional de la ciudad de Quito.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Explicar que es el graffiti, y su aplicación a través de un cortometraje de ficción dirigido a jóvenes en los colegios de la ciudad de Quito.
- Comparar la correcta aplicación técnica y estética del graffiti y el mal uso de la misma a través de un cortometraje de ficción dirigido a jóvenes en los colegios de la ciudad de Quito.
- Mostrar el conflicto social que involucra el graffiti a través de un cortometraje de ficción dirigido a jóvenes en los colegios de la ciudad de Quito.

HIPÓTESIS

Si se muestra a la juventud de Quito a través de un producto cinematográfico la potencialidad estética y artística del graffiti, se erradicará el desconocimiento y se fortalecerá en calidad la producción de graffiti en la ciudad.

JUSTIFICACIÓN

En un cortometraje de ficción, a través de un correcto uso del lenguaje audiovisual, se pueden plasmar emociones y sensaciones en un espacio ficcional sin límites que nos permite comunicar un mensaje directo en una historia corta, para llegar a la juventud, de una manera concreta y dinámica a través de sus sentidos como solo el cine puede lograr.

La creación de un vínculo estratégico entre artistas y oficiales de la ley es el camino a la perfecta armonía, y, de esta forma para generar piezas visuales de carácter estético con el apoyo de la sociedad encabezada por sus fuerzas policiales y precedidas de los habitantes de la ciudad generando obras de arte reconocidas sin tener la necesidad de esconder artistas tras un pañuelo o una máscara por miedo a represalias.

Una ciudad sin graffiti es una ciudad oprimida, una ciudad oprimida es una ciudad esclava del sistema, donde opiniones o libre albedrío no existe, artistas urbanos son marginados por la sociedad, siendo artistas, profesionales con una vida real se atreven a generar y proporcionar un punto de vista humano, vivencial .

El graffiti es comunicación y cada vez más Quito se expresa y sale a la luz del mundo, se hace conocer y llama a gente de todo el planeta a visitar nuestra ciudad, por ende nuestro arte plasmado en los muros debe conllevar un mensaje.(SAAVEDRA, 2009)

El presente proyecto busca solucionar la problemática antes mencionada partiendo de una historia que se da lugar en la ciudad, Quito como centro de belleza cultural que necesita trazos estéticos sin verse opacados por el abuso de autoridad de parte de oficiales que ven en el arte una expresión vandálica y clandestina.

Empezar por crear un vínculo del arte urbano con la sociedad, es importante para generar seguridad y legalidad al momento de plasmar un arte visual en un muro o un espacio público y así generar un manto de hermandad entre los ciudadanos de quito, sus autoridades y sus turistas.

¿QUÉ APORTA?

El producto audiovisual así como todo el presente proyecto aporta información y conocimiento a jóvenes o adultos sobre lo que es y representa el arte de graffiti a demás de su aplicación técnica y estética, es decir los elementos y materiales que implica para el desarrollo, elaboración de dicho arte visual, siendo así se demostrará que el graffiti va mucho más allá de un simple rayón, sino que implica técnica al momento del uso de latas, de válvulas, para dar detalles específicos y connotar y denotar la conceptualización planteada sea a nivel personal o a nivel de protesta, siempre teniendo un porqué detrás .

¿PARA QUÉ SIRVE?

El producto audiovisual así como todo el presente proyecto sirve como aporte didáctico y dinámico para mostrar a jóvenes y adultos que el graffiti es una expresión de arte que se puede usar como método alternativo de decoración de exteriores en Quito, a la vez visualizar una producción y elaboración tanto del video como del graffiti personificado, para llegar de mejor manera al target, que se involucren y por medio del presente proyecto vivan de cierta manera la experiencia de un arte no tan identificado y aún difícil de ser confrontado por la sociedad; de tal manera abrir una puerta a la apreciación de dos artes desarrolladas, audiovisual y graffiti.

¿QUÉ IMPORTANCIA TIENE?

La importancia de informar y comunicar a los jóvenes mediante un método actual, emotivo y sensorial como lo es el cine, contando, en una pequeña historia, lo que el arte de graffiti es y representa a demás de su aplicación técnica y estética, es vital y necesaria, ya que es un proceso estratégico para perfeccionar las expresiones de arte que se ven en las paredes de Quito y que no siempre suelen ser estéticas o decorativas.

METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

MÉTODOS Y TÉCNICAS

Para el presente proyecto la línea de investigación que se usa es el método deductivo, donde partiremos del problema ya mencionado anteriormente, para evidenciar la causa de la falta de identificación y apreciación real del graffiti, es así como la investigación antecede la historia del inicio y desarrollo del mismo, siendo así ayudando a buscar una forma de cómo hacer que el graffiti sea visualizado de la forma real, como arte, detalles para solucionar y combatir la causa del problema.

En cuanto al producto, se usarán múltiples métodos y técnicas, sean estas el manejo de cámara, planos y demás producciones audiovisuales, a su vez al momento del desarrollo del graffiti de manera idónea selección de válvulas, latas, pinturas, paredes, o elementos extras que cada artista urbano desarrolla, técnicas en cuanto al desarrollo de la línea gráfica, de cómo emplear y manejar la lata; un contexto audiovisual donde los elementos como: el guión, la narrativa, la fotografía, el arte y demás campos estén perfectamente fusionados y direccionado a un solo fin, mostrar la aplicación técnica y estética del graffiti, para usarlo como método alternativo de decoración de exteriores dirigido a jóvenes en los colegios de la ciudad de Quito.

DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

Una investigación cualitativa es la base del diseño que se apoya en una recopilación de información y criterios tomados de fuentes determinadas en un espacio limitado, es decir, se tomará una serie de seis libros, tres digitales y tres físicos para investigar los temas de cada capítulo.

En base a una documentación fotográfica de los diversos espacios de Quito afectados por el graffiti se compara y se analiza las distintas muestras graficas en un contexto artístico y técnico observando detalles como técnica, estilo, herramientas, mensaje y concepto.

En base a esta información se recrearán nuevos conceptos con fundamentos teóricos que ayudarán a entender mejor las interrogantes planteadas en el presente proyecto. Al entender y dominar los temas del presente proyecto y al poder formular nuevos conceptos se puede explicar mejor los motivos por los cuales mostrar el graffiti a través de un cortometraje de ficción es la forma correcta de informar y comunicar un mensaje concreto e impactante de una forma alternativa y atractiva para la juventud de la ciudad de Quito.

TIPO DE MUESTRA

El presente proyecto se trabaja sobre fuentes físicas y reales, materiales tomados de las paredes de la ciudad de Quito que nos ayudarán a entender la evolución del arte del graffiti, su técnica, y las herramientas disponibles en la ciudad para desarrollarlo, y, de esta forma observar los diversos estilos que se han generado en las manos de diversos jóvenes en la ciudad de Quito.

CAPÍTULO I

1.1 CORTOMETRAJE

Dentro de la producción audiovisual o la producción cinematográfica el cortometraje es básicamente un producto cuya duración o extensión parte desde los 30 segundos hasta los 30 minutos.(PATMORE, 2007)

Partiendo de este concepto se puede llegar más lejos cuando se habla de cortometraje. Como su nombre lo indica, cortometraje es una historia corta plasmada en un metraje de menor extensión.

A criterio propio el cortometraje es el primer vestigio de producción cinematográfica, y que, a lo largo de la historia del cine a desempeñado un papel fundamental como punto de partida en la evolución del séptimo arte.

El cortometraje es sin duda el formato perfecto para provocar emociones y sensaciones a través una historia.

Es un ejercicio perfecto para fortalecer el lenguaje cinematográfico, pues si bien, su duración es corta, su nivel de exigencia es fuerte y cumple con todos los aspectos técnicos de realización de un medimetraje, e incluso un largometraje.

1.2 Antecedentes

A lo largo de la historia de la humanidad varias civilizaciones han intentado varios métodos y formas que les permitiera reproducir la realidad como la pintura, la escultura, la fotografía y demás. Estos intentos han dado la pauta para la reproducción de imágenes sean estas clasistas, urbanas, pero a la final se ha dado un incentivo del desarrollo de una imagen visual, siempre acompañado de un mensaje visual detrás, ninguna imagen es inocente, siempre transmite algo.

Allá por diciembre de 1895 un par de hermanos (LUOIS y AUGUSTE LUMIÉRE) crearon su propia versión de captura de imágenes y proyector y lo denominaron cinematógrafo, la primera proyección pública del cinematógrafo mostro una secuencia de imágenes simples que bien podrían llamarse cortometrajes.

Los hermanos Lumière produjeron lo que serían los primeros cortometrajes de la historia del cine, La llegada del tren a la estación y la salida de los obreros de la fábrica fueron las primeras historias plasmadas en película y proyectadas al público y mostraban imágenes simples de acciones cotidianas pues lo que se veía era básicamente eso, un gran tren llegando a la estación y la salida de los obreros de la fábrica al final de la jornada.

Desde aquella época confianza que los Lumière depositaron en el cinematógrafo se dio paso a una de las más grandes industrias creadas por el hombre, la industria del cine.

1.2.1 Relación con el cine

Como se menciona en el apartado anterior, la historia del cine partió de un cortometraje, si bien en aquella época no eran reconocidos como tales, las proyecciones de los hermanos Lumière son el comienzo de lo que hoy se conoce como realización cinematográfica, la misma que empezó con la muestra de acciones cortas pero espectaculares que en la actualidad son conocidas como cortometrajes.

En la actualidad sabemos que los primeros vestigios de cine y cortometraje partieron de la creación e inventiva de los hermanos Lumière, pero es el francés George Méliés quien aproximadamente en 1897 otorga narrativa a las imágenes plasmadas en película y gracias a esta evolución pasan de ser acciones cotidianas a ser historias desarrolladas en un espacio y tiempo determinado y posteriormente crea el primer estudio cinematográfico en el jardín de su casa.(BARNWELL, 2009)

Hablamos de evolución porque a partir de este suceso el cine en aquella época no ha hecho más que evolucionar en cuanto a narrativa, técnicas y posteriormente la generación de los primeros efectos especiales de la historia del cine a cargo del mismo Méliés quien desde películas como viaje a la luna integra narrativa con interpretación teatral y efectos especiales frente a la cámara generando una manera de trucar la realidad y alzándose como el creador de la ciencia ficción y plantando de esta manera las semillas del surgimiento del cine que se desarrollará aun más en épocas posteriores de la mano de directores como Edwin S. Portery su continuidad de imágenes realzando suspenso y dramatismo (life of an American fireman), Charles Chaplin quien ocultaba una crítica social bajo un velo humorístico, llegó a rodar más de 150 cortometrajes al año (el gran dictador), mencionamos también a Jhon Ford, Alfred Hitchcock, Fritz Lang cuyos filmes dominaban los espacios y los volúmenes para conseguir un cine épico y monumental, SERGEI EISENSTEIN padre del

montaje paralelo (Acorazado Potemkin), ALAN CROLAND director del primer cortometraje sonoro (The jazz singer), LUIS BUÑUEL y SALVADO DALÍ introduciendo el surrealismo al cine mostrando la influencia de la pintura, la psicología y la fotografía en el cine (un perro andaluz) como estos y entre otros directores más han mantenido al cine en constante evolución a la par de acontecimientos históricos que el cine ha acompañado a lo largo de su camino.

1.2.2 Características

Conforme han pasado los años el cortometraje ha adquirido nuevas características y ha evolucionado en su forma de realización si dejar de lado la esencia que conlleva toda producción audiovisual o producción cinematográfica.

Para empezar a tratar el tema de características es importante hablar de las nuevas tendencia del cortometraje. Dentro del ámbito de la cinematografía el cortometraje es el producto inicial por excelencia, muchos estudiantes de cine, estudiantes de producción audiovisual y estudiantes de comunicación en general ven al cortometraje como una herramienta de comunicación que ayuda a perfeccionar, pulir y practicar las diversas formas de entender y contar historias mediante el lenguaje cinematográfico partiendo de una línea conceptual en la que se posiciona cualquier relato.

El surgimiento del cine digital ha creado un nuevo campo en el que aficionados al cine pueden crear obras audiovisuales saltándose los excesivos costes que una producción cinematográfica implica, y, en esta era digital donde internet permite mostrar diversas obras, el cortometraje es la mejor opción para subir historias a la web gracias a su corta duración y en este caso a su apto tamaño digital.

Pero los verdaderos amantes del cine son aquellos que ven en los cortometrajes oportunidades de crecer y desarrollar su lenguaje audiovisual y su lenguaje cinematográfico, ven en el cortometraje un camino intelectual para desarrollarse como profesionales y convertirse en verdaderos realizadores cinematográficos que no solo buscan plasmar historias impactantes sino buscan intencionalidad en ello y para aquello las características del cortometraje significan una herramienta apta para hacerlo.

Sin duda la característica mas importante del cortometraje es su duración o extensión, este va desde los 30 segundos hasta los 30 minutos, vale recalcar que no existe una

clasificación determinada en cuanto al tiempo exacto de duración pero este aproximado al que hacemos mención es el que más se apega a los criterios generales de cineastas y productores audiovisuales y es el que se tomará como referencia en el presente proyecto.

Su duración responde al principio de máxima atención expuesto por Edgar Allan Poe: una narración corta se adecúa mejor al tiempo que una persona es capaz de mantener su atención completamente centrada en lo que se está contando, de esta forma el cortometraje explota al máximo el nivel de atención de una persona usando el denominado gancho para atrapar al espectador al momento de contarle una historia.

Cuando hablamos de cortometraje hablamos de historia corta, cuando hablamos de historia corta hablamos de inmediatez, esto no quiere decir que las historia o temas tratados en cortometrajes carecen de profundidad e impacto. Como mencionamos anteriormente es todo lo contrario, una historia corta conforme este contada puede resultar muy interesante y muy impactante.

Partiendo de los detalles antes mencionados se puede decir que las características de un cortometraje son:

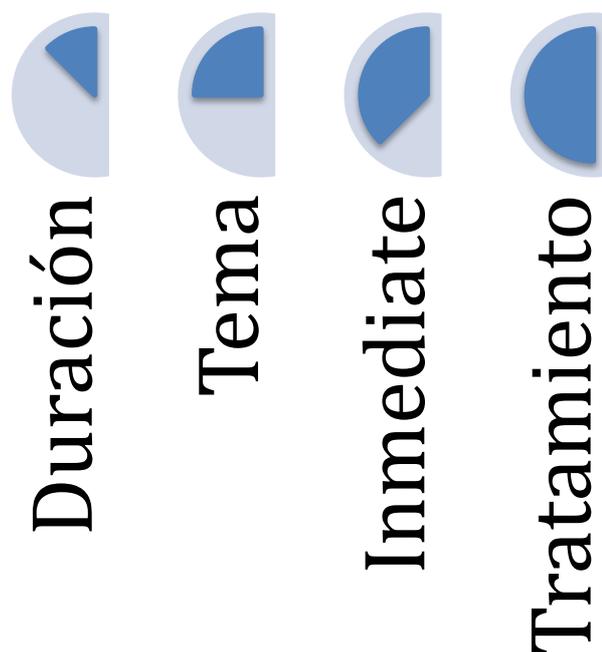


Gráfico 1, Características 1, Octavio Silva

Más allá de estas características encontramos las habituales en toda producción cinematográfica que pertenecen a las diversas instancias por las que cursa un proyecto como este, las instancias básicas son:

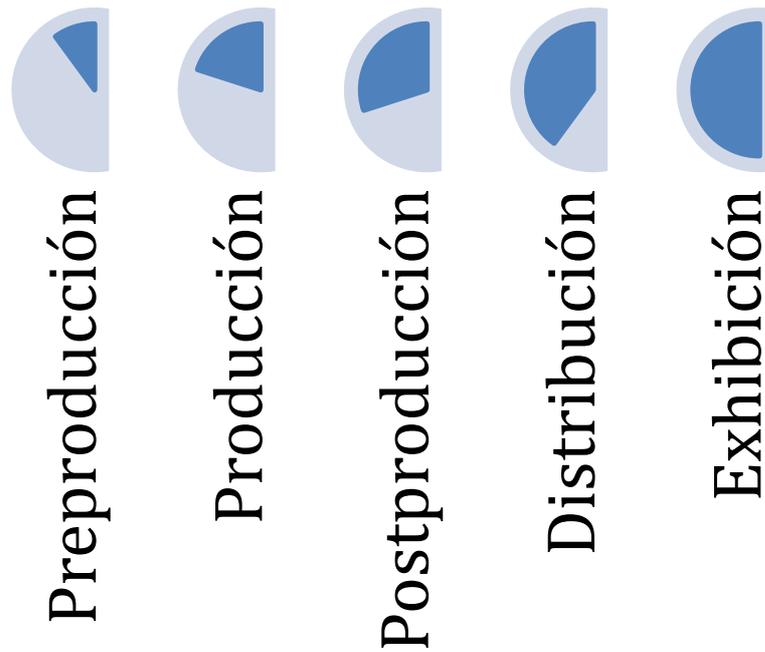


Gráfico 2, Instancias Básicas, Octavio Silva

Cada instancia posee puntos fundamentales que son la base de cada producción cinematográfica, superficialmente se mencionan los más importantes ya que cada punto posee sub características propias que se deben tomar en cuenta al momento de realizar un proyecto cinematográfico.

Dentro de la preproducción encontramos:



Gráfico3, Preproducción, Octavio Silva

En la producción encontramos

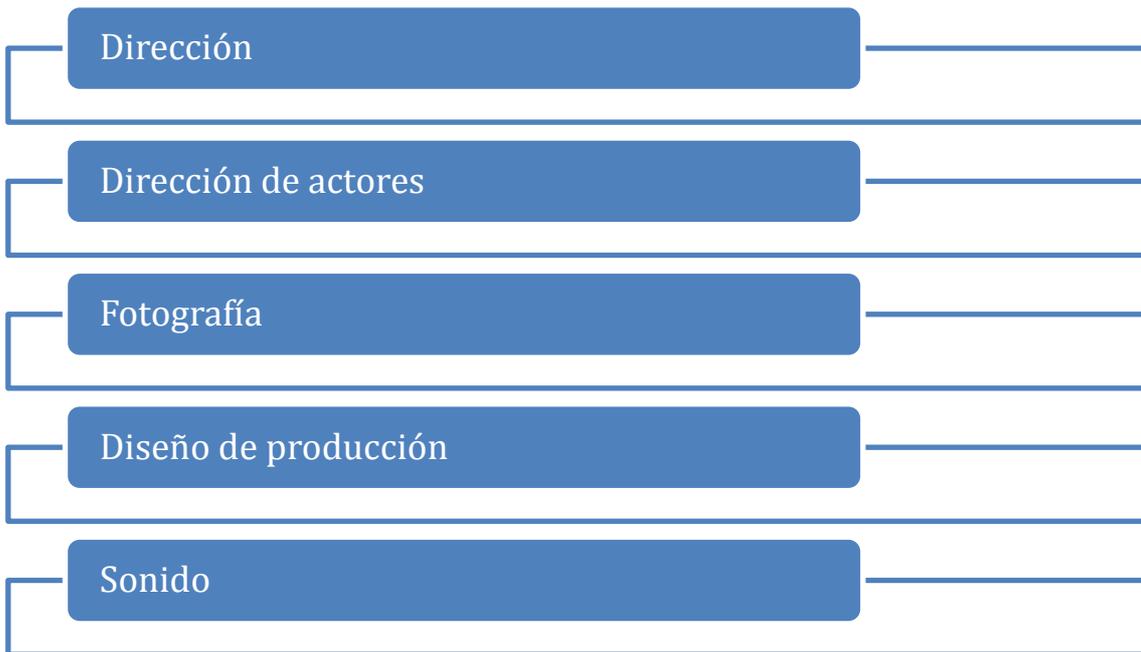


Gráfico4, Producción, Octavio Silva

En la postproducción encontramos

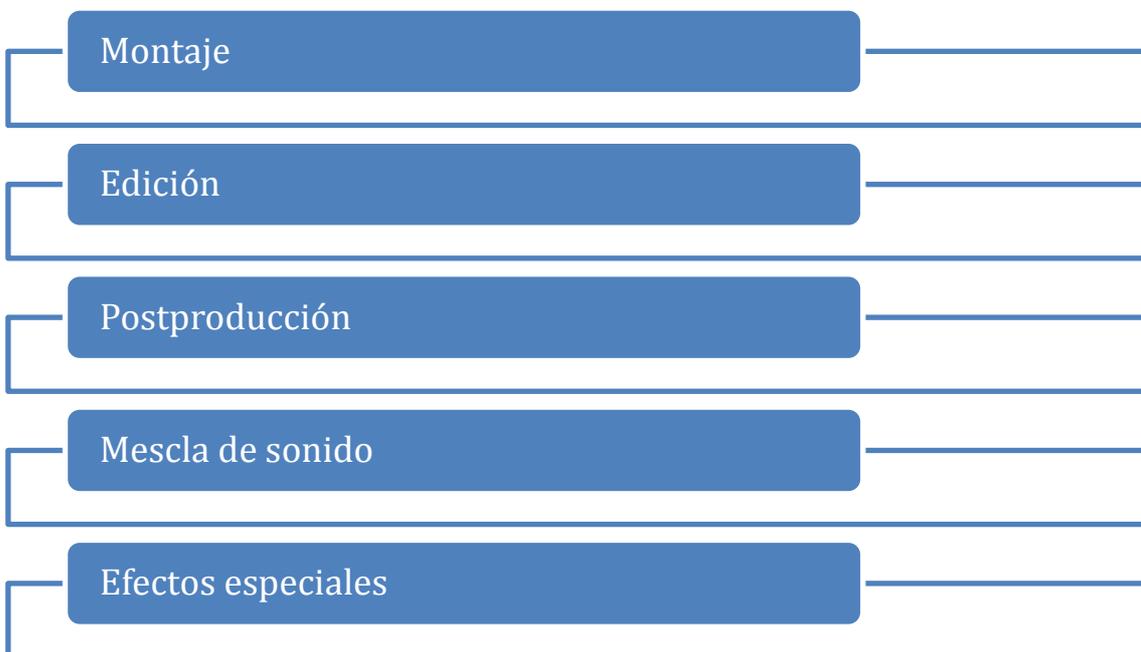


Gráfico5, Postproducción, Octavio Silva

Un cortometraje parte de las características desglosadas anteriormente, para conseguir la potencia e impacto adecuadas, según el tratamiento audiovisual y las facultades que sus realizadores posean el proyecto tomará cuerpo al momento de su concepción y podría convertirse en un producto autosuficiente y de calidad. Sin estos

detalles simplemente quedaría en una práctica audiovisual sin otro fin que el perfeccionamiento de las personas que han intervenido en su creación.

1.3 Tipos de cortometraje

Los cortometrajes se clasifican según su temática e intencionalidad, dependiendo del tratamiento audiovisual existen tres tipos generales de cortometraje que son:



Gráfico6, Cortometraje, Octavio Silva

1.3.1 CORTOMETRAJE DOCUMENTAL

Como su nombre lo indica un cortometraje documental pretende documentar un hecho real, analizarlo y contarlo en poco tiempo en base a un profundo análisis selectivo que según la intencionalidad del realizador a cargo será el tema del proyecto.

1.3.2 CORTOMETRAJE DE FICCIÓN

Un cortometraje de ficción es básicamente un producto que cuenta una historia ficcional o irreal pero que no carece de tratamiento y profundidad, es por excelencia el tipo más comercial ya que permite a sus realizadores explorar diversos temas y

tratarlos de una manera personal y subjetiva, es también el recurso más utilizado por estudiantes cinematográficos para pulir y perfeccionar técnicas narrativas y conceptuales a demás de métodos y alternativas técnicas que se usan en los diversos campos de la producción cinematográfica como la fotografía, el sonido, el montaje, la postproducción y demás elementos básicos de un proyecto audiovisual.

1.3 Graffiti

1.4 Historia

Es concretamente a finales de los años sesenta cuando los concienciados activistas políticos y los no tan concienciados miembros de las *gangs* (las bandas callejeras) retoman este antiguo método de comunicación de escribir en los muros: Los primeros para hacer públicas sus protestas y los segundos para delimitar su territorio.

Poco después en la ciudad norteamericana de Filadelfia el bombing(bombardear, acto de pintar el nombre por todas partes) sienta los primeros antecedentes del graffiti tal y como hoy lo conocemos: Bombardeo de jóvenes artistas de las paredes de la ciudad con su nombre o apodo con la finalidad de llamar la atención de la sociedad y de los medios. Pronto esto evolucionó y se trasladó a la parte sur del barrio neoyorkino del Bronx (SouthBronx), donde el arte del writing (escribir en paredes y vagones) toma la morfología definitiva de diálogo con la sociedad en general. Va a ser ahí, en Nueva York, donde se desarrolle plenamente esta cultura y evolucione hasta donde hoy la conocemos.

El la ciudad de nueva york empezaría una ola de jóvenes artistas que saldrán a las calles a pintar sus nombres y sus calles haciéndose notar cada vez más, esto abre paso a la generación de estilos para competir entre ellos en una guerra de estilos para nada violenta que se componía piezas de arte cada vez mejores y distintas realizadas con diferentes técnicas desde las mas simples hasta las más complejas y de esta manera el graffiti alcanzaría en esa época su punto más alto allá por el fin de los setenta.

Pero esta época dorada no duraría mucho, en los primeros años de los ochenta la MTA (MetropolitanTransitAuthority) de Nueva York, comienza su encarnizada lucha contra el graffiti.

Se denomina a los escritores como buffs (entusiastas) y se comienzan a tomar medidas tales como instalar nuevas vallas más sofisticadas en las cocheras de los vagones de metro, recubrir los vagones con pintura resistente, aumento de la vigilancia... Esto empieza a hacer flojear el graffiti de algún modo. Algunos escritores buscarán artimañas para seguir adelante en esta particular lucha. Otros buscarán otras alternativas, una de ellas es la de cruzar el Atlántico rumbo a Europa, dando a conocer esta subcultura en el viejo continente (este hecho es uno de los componentes de la posterior difusión de esta cultura en nuestro continente, aparte de otras, especialmente las favorecidas por los medios de comunicación). Aparte de la particular guerra con la MTA, aparece un nuevo personaje en el bando de los malos ejerciendo el papel de villano y contribuirá también al declive de writing. Hablamos del crack que se adueña de la Gran Manzana y por si fuera poco esta droga letal no viene sola, sino que trae consigo todo lo que rodea a un mercado negro: Violencia y dinero.

Es una época en la que un arma de fuego es algo al alcance de cualquiera, y esto, de algún modo, cambia la mentalidad y el espíritu de muchos. Pero esto no es todo, se empiezan a promulgar leyes restringiendo la venta de pintura a los jóvenes, se obliga a los vendedores a guardar la pintura bajo llave y se endurecen las penas contra los escritores de graffiti. La gota que colma el vaso es sin duda el hecho más perjudicial. No basta con tener a las autoridades en contra sino que la propia sociedad e incluso los medios de comunicación (a través en muchos casos de campañas políticas) empiezan a volverse contra ellos. Surgen brigadas e incluso asociaciones de vecinos anti graffiti que promueven campañas, carteles... Surgen anuncios en televisión y en la prensa intentando concienciar del mal que las pintadas producen en la sociedad. Todo esto hace a los escritores mucho más territoriales y agresivos. Este aparente declive no es otra cosa que una etapa de respiro de la inminente llegada de que se nos viene encima: un segundo boom.

1.5 Antecedentes

El graffiti es un palabra que ha sido golpeada y gastada en esta sociedad. En Quito todo trabajo realizado con pintura en una pared es graffiti, da igual si es con aerosol, con brochas o si lleva el nombre de un negocio o si solamente es una firma o una frase con opiniones de cualquier índole, incluso cualquier imagen con estética urbana, independientemente de su soporte como fachadas, decoraciones e incluso portadas de discos, es considerada graffiti.

Detrás de cada trazo en una pared de la ciudad de Quito se encuentra un golpe más al término graffiti, puede ser positivo y puede ser negativo pero esto solo pueden entenderlo las personas que conocen de graffiti y no se habla de sociólogos o periodistas que al leer se empaparon de información sobre el mismo, hablo de exponentes que viven el graffiti y conocen su historia y que a lo largo de los años han perfeccionado técnicas para regalar obras de arte, hablo de hombres y mujeres que han visto detrás del cristal de la historia como este fenómeno empezó allá por la era prehistórica, hablo de personas capaces de diferenciar y que sabe que una pintada, un mural, un rotulo o decoración no es graffiti.

El graffiti es un elemento compuesto por la fusión de texto e imagen que consta de dos partes una interna que trata sobre la causa de producción y simbolismo y una externa que trata de técnicas, estilos e “integración” con la sociedad pese que sigue visto bajo el delicado manto de la ILEGALIDA.

A lo largo de la historia el graffiti a caminado a la par de acontecimientos contemporáneos de los que debe diferenciarse y de los que puede influenciarse.

Para empezar es importante aclarar que el nacimiento de la cultura de graffiti no tiene nada que ver con los movimientos socio – políticos de las PINTADAS que si bien comparten características nada tiene que ver con el concepto artístico que conlleva el graffiti.

Para situarnos desde un punto neutro es importante definir lo que es “una pintada” de lo que es “graffiti” ya que en la ciudad de Quito la mayoría de la sociedad no conoce la diferencia, incluso sociólogos, profesores, periodistas, entre otros.

Una pintada es toda palabra o frase pintada en una pared ya sea con intenciones personales, políticas, sociales, motivacionales, delictivas, ofensivas, agresivas, mensajes positivos o negativos, en definitiva es todo escrito que carece de técnica, estilo, concepto mas no de mensaje.

Graffiti es un elemento compuesto por la fusión de texto e imagen que posee técnica, estilo, concepto y mensaje.

Entendiendo estos términos sabemos la importancia de diferenciarlos así como debemos saber la importancia de la semejanza y el vínculo del arte urbano que comprende murales, rótulos y graffiti con la publicidad ya que el graffiti es publicidad.

1.6 Relaciones

Los primeros indicios de muestras de pintura mural se remontan allá por la época prehistórica, pero la historia de la modalidad de graffiti se inicia según el parecer general de muchos exponentes y conocedores a finales de los años 60, cuando un

exponente neoyorquino empezó a escribir su nombre y su calle en cada espacio público de la ciudad sobre todo en las estaciones de metro de Manhattan.

El término graffiti es de procedencia italiana (“grafiare” o garabatear).

En el imperio romano muchos “guarreaban o garabateaban” las paredes y los sitios públicos con profecías y protesta con un incontenible deseo de compartirlas con sus ciudadanos. Pero ese no es el registro más antiguo de pintura mural, es más ni se acerca al primero.

La acción de pintar sobre muros tiene antecedentes más remotos aún en el tiempo. Escribir sobre los muros es un impulso tan antiguo como los indicios de racionalidad del ser humano: Los macedonios, los griegos o los antiguos egipcios con sus indecifrables jeroglíficos ya utilizaban esta superficie como soporte de su escritura y de su arte. Pero quizás el ejemplo más significativo y a la vez el más antiguo sea el de las pinturas rupestres realizadas en las paredes de las cuevas por el hombre primitivo. Las representaciones de animales, de escenas de caza, etc. No tenían otro objetivo que el de satisfacer uno de los más ancestrales instintos del hombre: EL DE COMUNICARSE.

Hasta el siglo XIV la pared y los muros han sido uno de los principales soportes de la producción artística (recuérdese la pintura mural). Sin embargo, en la actualidad, éste no es un espacio creativo libre, sino un espacio clausurado por el poder que históricamente se ha reservado su usufructo. Tanto es así que este fenómeno espontáneo ha llegado a interpretarse como una amenaza, una transgresión. Podría decirse que la ley ha prohibido el libre acceso al mayor lienzo del mundo y, precisamente por eso, éste se ha llenado de trazos incontrolables, extendiéndose a todo tipo de superficies. El muro y sus extensiones metonímicas (puertas, mobiliario urbano, vagones, autobuses...) pasan a ser el soporte de lo que venimos hablando: El graffiti.

El graffiti, una de sus muchas definiciones podría ser: “Acto de escribir (nombre) o representar (símbolo que nos identifique o con el que nos identificamos) en una superficie ajena”. Si lo miramos desde este punto de vista, casi todo el mundo habría hecho graffiti, por ejemplo las inscripciones en los árboles con una navaja (Henry x Daniela), paredes (¡L.D.U!), pintadas en las mesas del colegio, frases en retretes públicos... y un largo ENTRE OTROS.

Ese gesto tan humano que deja nuestra huella, un “pedacito” de nosotros mismos tan personal, ese acto tan íntimo y a la vez tan público no deja de ser la muestra de un sentimiento. Lo que curiosamente coincide con una de las definiciones del término arte. Pero, Lo que hoy en día entendemos por graffiti y la fuerte personalidad que está cobrando nos adentrará en unos laberintos de creatividad y de posibilidades

infinitas que más tarde veremos, y que nos harán darnos cuenta de que, aun siendo una cultura cronológicamente reciente (unos treinta años) se anula toda posibilidad de calificarla como una MODA, puesto que trae a sus espaldas ya tres generaciones y la llegada de una cuarta. Además de la comercialización que hoy en día produce este fenómeno, los numerosos e importantes eventos, todas las publicaciones y sobre todo, ese espíritu urbano y esa siempre presente necesidad, hacen de ésta una cultura sólida, a pesar de estar en manos de gente de la calle y precisamente sorprende que ante esta, digamos... "Integración", siga conservando su espíritu ilegal.

1.6 Relación con el HIP HOP

Ya a mitad de los ochenta el graffiti vive una etapa de supervivencia y transición. Todo se veía perdido con la MTA como dueña y señora de la situación y la TransitPolice en plenitud de fuerzas, cuando los tags, throw ups y demás elementos empiezan a escasear de manera alarmante o bien están tan escondidos que nadie los ve, aparece el nuevo héroe de la película que rescatará al graffiti de esta oscura fosa.

La explosión a mediados de los ochenta del movimiento Hip-Hop reaviva la llama de la neoyorkina cultura del writing. Esto anima de nuevo a los adolescentes.

Todos quieren ser b-boys (seguidores del hip hop). Los writers acompañados ahora por los breakers (bailarines de breakdance) y los Mc's (cantantes de rap), están otra vez en el disparadero.

Desde la Costa Oeste (California) llegan las noticias de la relativa facilidad para pintar trenes de mercancías, lo que animará a muchos escritores a coger sus latas (aunque muchos puristas neoyorkinos verán mal el graffiti en los mercancías).

De esta forma el graffiti resurge y se implanta en la sociedad de Norteamérica para posteriormente trasladarse a Europa y volver a todo el continente americano.

Una guerra de estilos se desataría bombardeando ciudades enteras de letras y color. Sus exponentes querían hacerse notar cada vez más por lo que el perfeccionamiento del arte fue necesario para la supervivencia del graffiti y la continuidad de esa sensación de competencia que se vivía entre los escritores, competencia que resultaría beneficiosa para el arte del graffiti.

La mayoría de los escritores son artistas de gran integridad que no están en ello por dinero, razón por la que muchos de ellos se niegan a la explotación comercial de su trabajo. El ejemplo quizás más sonado fue el de Muelle, quien su soberbia le permitió el lujo de (tras haber registrado su nombre) rechazar la millonaria oferta de una fábrica de colchones a cambio de su logo. Otros en cambio aprovechan su talento para ganarse la vida decorando locales estilo graffiti o incluso cobrando por pintar su nombre con plena libertad (muy extendido esto en América y Europa).

Por último señalar el carácter efímero del graffiti ya que las piezas tienen una vida limitada (lo que tarda alguien en borrarlas o el deterioro de la pintura). Este carácter temporal es el que lleva a los escritores a perpetuarlo por medio de fotografías (todo escritor que se tercie dispone de un álbum personal con sus fotos archivadas y un "blackbook" con sus bocetos), lo que ha permitido, con el tiempo, la proliferación de revistas monotemáticas tanto impresas como digitales (Internet).

1.7 Técnica y Herramientas

Se sabe que los primeros utensilios para dibujar en los vagones de metro eran en principio pinceles y pintura hasta el descubrimiento del spray (aerosol). Empecemos por establecer un orden arbitrario para poder hacer una clasificación, por ejemplo rotuladores y aerosoles (puesto que son los más importantes) y luego otros métodos.

ROTULADORES

En un principio valía cualquier cosa. Por ejemplo, en el Nueva York antiguo, Pray utilizaba una llave con la que rasgaba su en los metales pintados (más tarde se descubriría que Pray era una anciana que se dedicaba a poner su nombre al más puro estilo writer).

Los primeros marcadores eran de un tamaño pequeño, el tradicional Edding 2000 de unos pocos milímetros de grosor y punta redonda es un buen ejemplo hasta que se con éxito el Pilot de punta cuadrada de 1x1 cm. Fue muy utilizado por los escritores. Algunos querían ir más allá e incluso se fabricaban sus propios rotuladores utilizando envases de pegamento con sistema de muelle (lo que hoy se conoce como camaleones), botes de pegamento de barra vaciados y con una punta casera acoplada. Generalmente se usaba la esponja de los borradores de las pizarras del

colegio (eso sí, sin estrenar, puesto que si estuvieran usados, las partículas de tiza podrían obstruir el paso de la tinta). Incluso se llegaban a rellenar recipientes de Canfort para zapatos. El repuesto preferido solía ser laca de bombilla, un material bastante económico y viable además de disponer varios colores. El inconveniente es su poca resistencia al sol, dejando los tags prácticamente invisibles después de varios días.

Con el tiempo los rotuladores caseros han dado paso a otros más sofisticados. Aparte de rotuladores de tinta aparecen rotuladores de t mpera, con lo que , aparte de haber m s colores, los que hay son cubrientes, es decir, existen colores claros aptos para escribir en superficies oscuras, lo que hizo que se ampliasen el de superficies susceptibles de ser atacadas. Generalmente se los llama Posca, debido a que la marca m s extendida se llama as . Llevan un sistema de muelle y bola mezcladora debido a que los materiales que contiene son m s espesos que la tinta y hay que asegurar la fluidez.

No s lo vari  la tinta sino tambi n el grosor de los rotuladores. Desde el camale n de 1,5x1 cm de punta, pasando por el 20mm de 2x1cm y llegando hasta un linterna de 3x1cm, lo que da m s vistosidad y mayor tama o a las firmas. Pero la escala sigue subiendo y nos encontramos con el Ultra Wide o esp tula, que aumenta el ancho a 4cm (aunque es m s fino y m s estrecho, de ah  el nombre de esp tula y que parezca un desodorante). Haze, un viejo escritor noyorkino, se especializ  en su uso. Por si esto fuera poco el  ltimo invento del mercado ha desencadenado en el Biggie, llevando la punta a un grosor de 5x1cm, casi el doble que la revolucionaria linterna. Desde el punto de vista comercial la cosa acaba aqu , pero en ansia de los escritores en su b squeda del "todav a m s" les lleva a sacarse a la calle una esponja y humedecerla con tinta. El resultado es de imaginar: Trazos tan grandes como el tama o de la esponja. Y, sin duda, el  ltimo grito: Derramar directamente la tinta del bote sobre la superficie  Es este el grado extremo? No, por si fuera poco ya no basta con el tama o o la cantidad de tinta derramada sino que ahora se busca que  sta sea indeleble. Hacia el 98 nos llega desde Italia la temeraria tinta Inferno originaria para tinter zapatos y pieles que pasa a sustituir a la tradicional Industrial (m s negra pero m s f cil de eliminar) que hasta el momento se hab a usando en Espa a. Los escritores cargan sus rotuladores con esta tinta, cuya principal caracter stica es la de su poder de penetraci n en los poros de las superficies m s pulidas, haciendo en algunos casos imposible la eliminaci n total de la pintada, tornando su original color negro en un gris de un tono bastante oscuro despu s de un duro frotado incluso con

los más fuertes disolventes. No contentos con el ya devastador poder de la tinta milanesa, los escritores le añaden “pluses” a la sustancia, como por ejemplo el aceite negro residual de los motores de coche, o una especie de bolas que se desasen convirtiéndose en un polvo negro que fomenta el agarre de la tinta a la superficie. Todo esto, especialmente la tinta Inferno, trae de cabeza, por un lado a los dueños de los comercios que demandan una solución al problema, y por otro pone en jaque a las autoridades, una vez más.

AEROSALES

Pero sin duda, la técnica por excelencia del graffiti es el aerosol, el spray. Las razones son su convencionalismo, sus abundantes colores ya mezclados, su relativa limpieza, su fácil uso... Aunque todas estas ventajas de las que hoy gozan sus usuarios no son otra cosa que el fruto de la evolución de los primeros referentes técnicamente muy pobres. Aunque nos ceñiremos más en concreto al caso español, cabe mencionar algunas de las marcas que se usaban en los del writing en Nueva York por su importancia: Los genuinos Krylon, los Rust-Oleum o los Red-Devil son los más destacados entre muchos otros (Lucas, Broma, Utilac, etc). En España a mediados de los ochenta destacaba la marca Novelty, que podían encontrarse en tiendas de barrio, droguerías, etc. Los botes se presentaban en envases de 200 ml y 400 ml. A pesar de su gran capacidad cubriente la gama de colores era muy escasa, por lo que también se comenzó a utilizar la marca Duplix, pintura especial para coche, que ya se encontraba en grandes almacenes y tiendas especializadas, aunque esta pintura era más acuosa y cubría peor, puesto que estaba pensada para retoques y no para grandes superficies. Otra marca a destacar era Pictex, una pintura muy cubriente, tanto que se obstruían con facilidad. Su precio era muy económico lo que provocaba grandes colas en el Rastro de Madrid los Domingos por la mañana (desde las 6:30-7:00) puesto que era el único sitio donde se vendían.

A principios de los noventa la mítica Spray Color era mejorada por Felton Spray, llegando a ampliarse aún más la gama, pero todavía era insuficiente. Esto, una vez más, tocó la fibra sensible de los escritores sacando a relucir su ingenio creativo. Se inventó la manera de mezclar los colores pasando la pintura de un spray a otro ¿El método? El gas de uno de los botes se calentaba y el del otro se enfriaba. Luego se le quitaba a los dos difusores el punto por el que salía la pintura y en los nuevos orificios se introducían los dos extremos de un tubo de tinta gastado de un bolígrafo Bic. Se

insertaban cada boquilla en el correspondiente bote, se presionaba a la vez y el bote con aire caliente llevaba la pintura al otro consiguiendo que se mezclasen los dos y obteniendo un tercero. Había una manera similar que consistía en inyectar pintura directamente a un bote, habiendo sido éste previamente congelado para evitar que se escape el gas o la transfusión directa de un bote a otro mediante un trozo de tubo de Bic.

Hacia el 92 surge en Barcelona un cambio importante cuando dos escritores (Moockie y Kapi) abren GameOver, la primera tienda en nuestro país especializada en graffiti. Se dedicaron a la venta de Felton Spray y posteriormente empezamos a oír la marca Montana, que es la líder actual.

En cuanto a los difusores nos encontramos con dos tipos de boquillas o caps: Macho y hembra.

Las primeras en la parte inferior tienen un tubito que entra en la válvula del bote hembra. Las segundas al contrario, tienen en la parte inferior un hueco en el que entra el tubo del bote macho. A su vez las boquillas, independientemente de que sean macho o hembra, tienen diferentes características en cuanto al tipo de trazo que realicen (finos o gruesos, limpios o difusos, redondos o direccionales...). Nos encontramos entonces con los Fatcap (boquillas de trazo grueso) que sueltan más cantidad de pintura, son capaces de hacer un trazo con un grosor de 20 centímetros, por lo que son idóneos para rellenar grandes superficies. Por otro lado están los Skinnycap (boquillas de trazo fino) que sueltan menos cantidad de pintura permitiendo trazos de varios milímetros, ideales para detalles. Las skinny han pasado a sustituir el viejo truco de meter una aguja en el punto difusor para obstruirlo y reducir el grosor del trazo. Otro elemento diferenciador de boquillas es el hecho de que tengan falda (siendo más ancha y cómoda para el dedo) o no. Actualmente existen las llamadas crestas (boquillas con falda pero de cabeza estrecha) con una forma ergonómica que se adapta perfectamente al dedo de su usuario. Hoy en día los botes más destacados y utilizados a nivel mundial son los de la marca española Montana. La razón es que está concienciada de que los consumidores más habituales de spray son los escritores de graffiti y esto le ha llevado a hacer mejoras tanto en la calidad de la pintura, como en el diseño de los botes, accesorios, productos... Siempre encaminándolos en este campo. Podrían destacarse otras marcas a nivel europeo como Felton, CRC, Sparvar, Belton.

CAPITULO II

2.1 Metodología

La investigación realizada parte de un análisis e investigación de cómo es el graffiti, sus características, elaboración, es así como se han obtenido datos establecidos y variante específicas que son puntos importantes para el desarrollo y seguimiento del estudio del graffiti y elaboración de cortometraje, generando un incentivo al grupo objetivo.

Una iniciativa para conocer y ver el otro lado del graffiti es la elaboración oportuna, didáctica de un cortometraje, estimando resultados positivos concientizando; es así como se estipula la necesidad de informar y visualizar otra perspectiva del arte urbano, Estructuración de lineamientos para la realización y producción de dicho trabajo, al emplear una metodología se planteó el objetivo de informar, dar conocimiento y generar una nueva perspectiva del arte urbano, siendo así esclareciendo cualquier interrogante generada y causada por falta de conocimiento del mundo y realización del graffiti, dando datos reales y evidente.

2.2 Métodos

La aplicación de métodos dentro del proceso de recopilación de información, se empleó como estrategia para la planificación correcta, seleccionando estratégicamente, para la obtención de resultados ideales, siendo así se utilizan métodos como:

El método analítico ha sido seleccionado por el análisis que lleva detrás de la investigación previa, para establecer los pasos y elementos caracterizados en la producción y forma de realización del graffiti.

Método descriptivo empleado para la visualización de casos de graffitis actuales, la evolución que ha tenido, en cuanto a técnica, es decir interpretando vivencias, experiencias, mas no modificar una realidad que ha existido un siempre.

Método comparativo estructurado para la recolección de datos del pasado y actuales, interpretando la evolución e inferencias que se han dado con el paso del tiempo y alcance que las personas que se mueven en el arte urbano, es así que este método

ayudo a la estructuración correcta de la conceptualización y narración para la realización tanto de la investigación como para el futuro producto a elaborar.

2.3 Herramientas de investigación

- **Recolección de datos**

El procedimiento que se desarrolló en la recolección de datos es en parte bibliográfica, vivencial, experiencias reales, es así como al considerar distintos estratos sociales, edades en la ciudad de Quito e igual del exterior ayudó a la obtención de información relevante, recopilando historia, técnicas, estrategias, formas de vida, estilos, inicios y finales de los mismo, a su vez al buscar información de experiencias, es por la falta de información y aceptación del arte urbano en la sociedad, ya que es visto como algo marginal o una simple protesta mal estructurada, cuando realmente hay mucho detrás del graffiti real.

- **Encuestas:**

Forma estadística de recopilación de datos reales aplicados al target selecto en un inicio, estimando información para verificar, identificar la expectativa de los chicos de colegio.

2.4 Alcance

La investigación se estructura en el colegio Liceo Internacional de la Ciudad de Quito, para que las generaciones de adolescentes, vean que el arte urbano va más allá de un rayón en la pared, es el empleo de varios elementos, características, técnicas y experiencias al momento de realizar un graffiti real en la pared.

2.4.1 ENCUESTAS:

1. Qué tipo de video te incentiva más para visualizarlo

Cortometraje

Documental

Novela

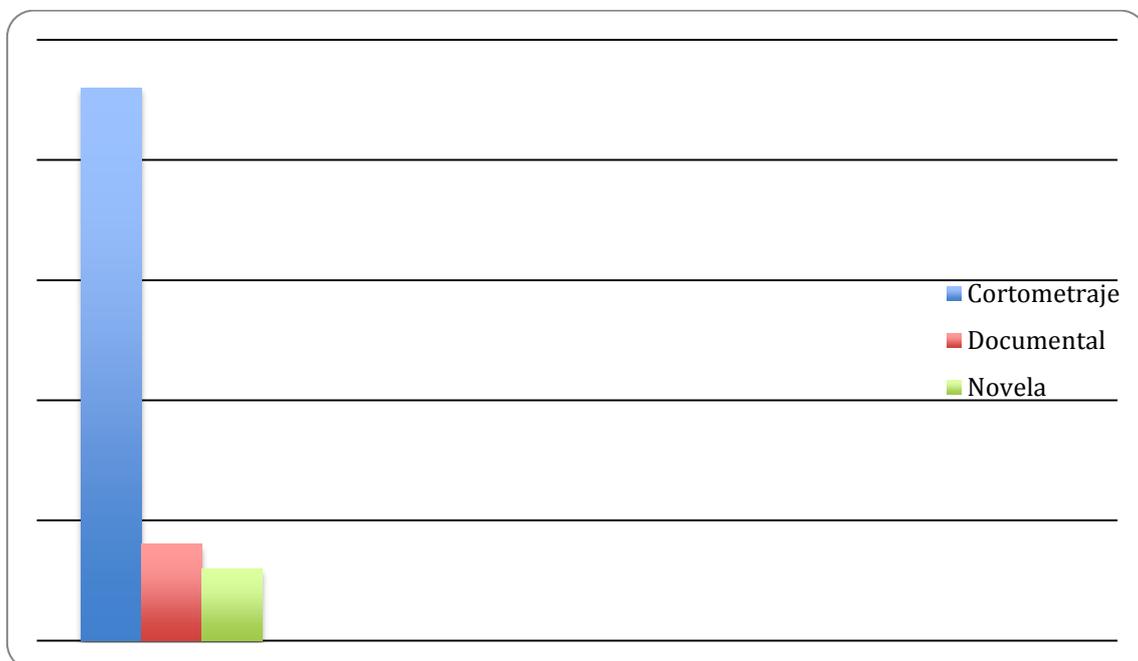


Gráfico7, Pregunta 1, Octavio Silva

2. ¿Cómo lo consideran al graffiti?

Arte y expresión

Solo arte

Rayón en la pared

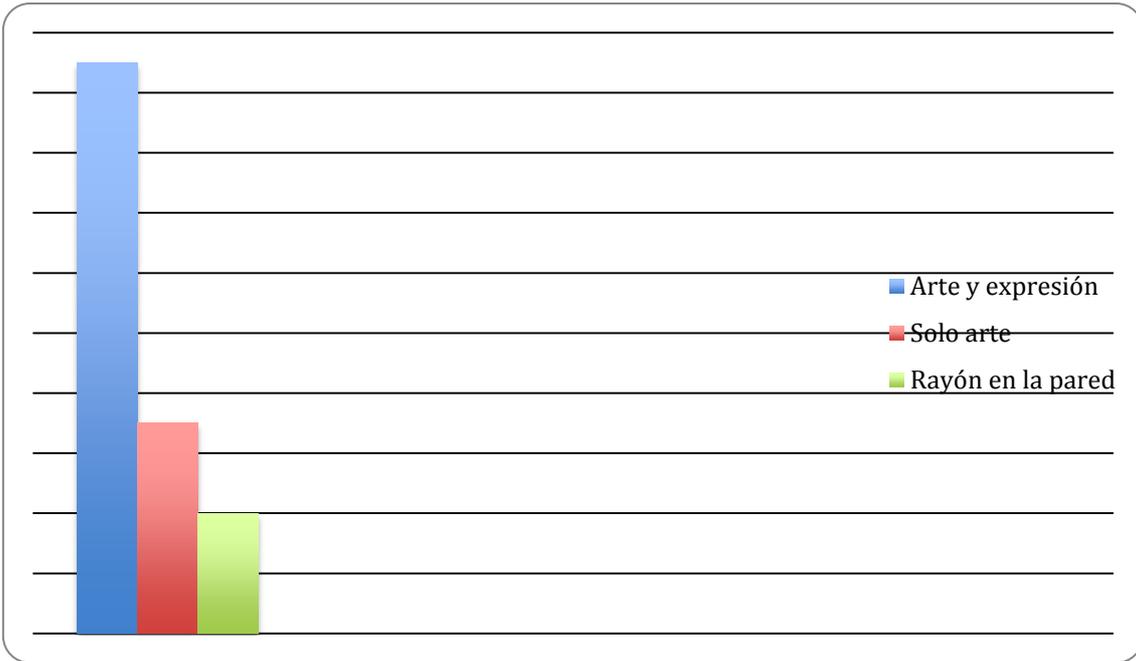


Gráfico8, Pregunta 2, Octavio Silva

3. ¿El graffiti es una expresión y conceptualización de vivencias?

Si

No

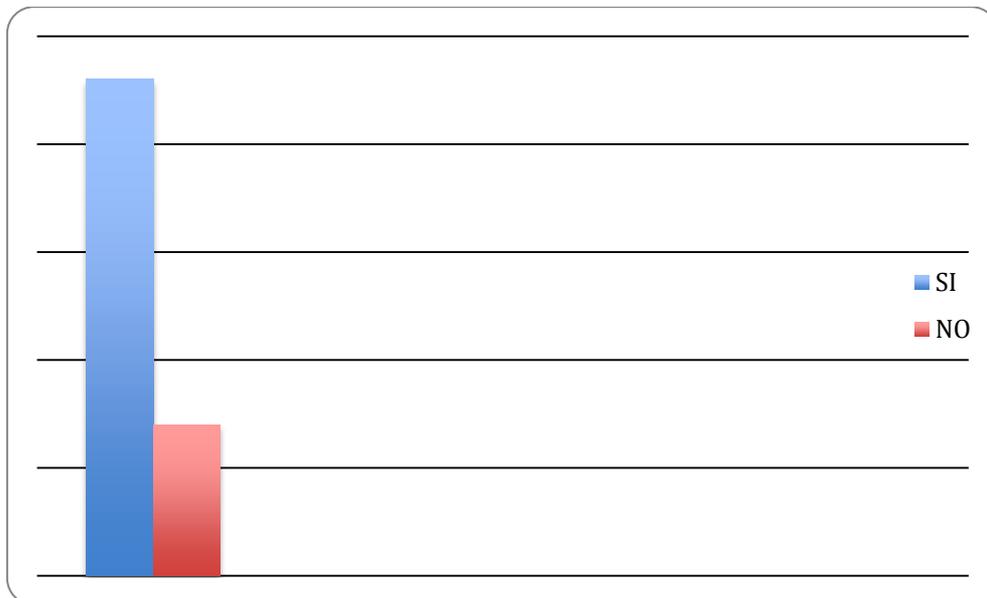


Gráfico9, Pregunta 3, Octavio Silva

4. Sacarías experiencias, conclusiones de un cortometraje donde evidencia la realidad del graffiti

Si

No



Gráfico10, Pregunta 4, Octavio Silva

5. Te interesaría saber la técnicas que se estructuran en la realización de un graffiti y de un cortometraje

Si

No

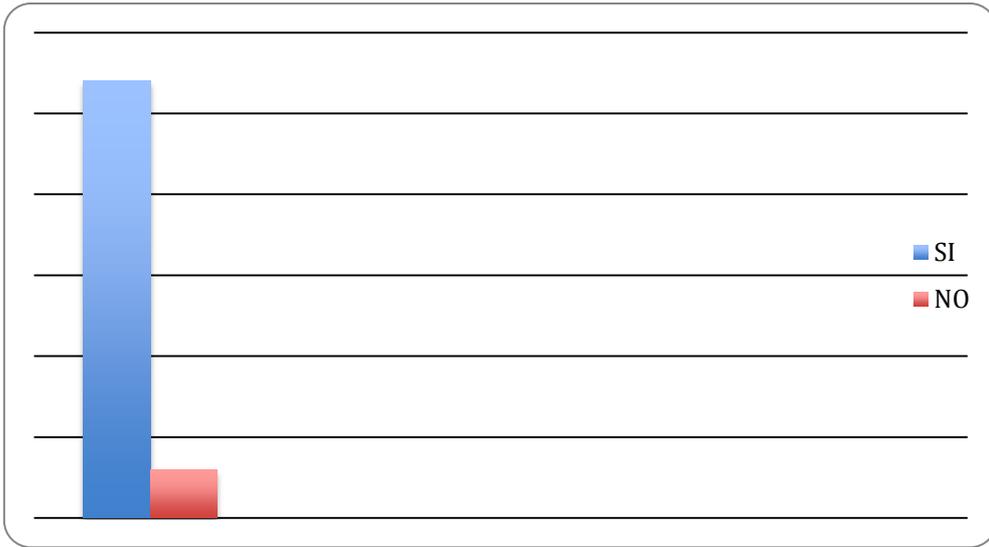


Gráfico11, Pregunta 5, Octavio Silva

CAPÍTULO III

LIBRO DE PRODUCCIÓN

3.1 BIBLIA DE GUIÓN

TEMA:

Legado

TAG LINE:

Hacer el amor con graffiti.

IDEA MATRIZ:

El graffiti camina clandestino y con capucha, pero siempre es arte, te puede enamorar.

ARGUMENTO:

El graffiti es una expresión de arte que requiere herramientas y técnicas para su correcta aplicación, es un elemento compuesto por la fusión de texto e imagen que posee técnica, estilo, concepto y mensaje.

SINOPSIS:

La pasión de AKA 47 por el graffiti es narrada a través de los ojos de una hermosa chica, SWEET lo deja entrar a su vida y marcarla para siempre. Tras su incierta muerte todo lo que él amó, el graffiti, su técnica y su legado se mantendrán vivos por ella en el surgir de una nueva artista que pinta una historia de expresión artística, pasión y amor.

3.1.1 PERFIL PERSONAJE

PERFIL PERSONAJE PRINCIPAL

AKA 47

AKA 47 es un muchacho de 17 años de edad, es alto, tiene el cabello corto y cuerpo fuerte en el que tiene un par de tatuajes, su rostro es agradable y bien parecido.

AKA 47 es un muchacho apasionado por el graffiti, esto lo ha llevado a madurar a temprana edad y vivir fuertes experiencias que lo han marcado a su corta edad, pese a eso es un hombre visionario y creativo que va perfeccionando el arte del graffiti a base de técnica y práctica.

AKA 47 está empezando a enamorarse de una chica en la que ve la misma pasión que el posee por el graffiti.

Desde pequeño AKA sentía la necesidad de comunicarse a través de imágenes pues tiene una habilidad nata para la pintura. Como muchos jóvenes en la etapa de colegio busca definirse de alguna manera y desde niño siempre tuvo afinidad por las cosas prohibidas o con cierto tinte de ilegalidad, a su vida llegó el hip hop y el graffiti, vio en él la forma perfecta de expresarse y comunicarse como él quería a base de imágenes y figuras poco convencionales que nacen desde su interior.

Cada vez va perfeccionando sus bocetos y descubriendo nuevos trucos y herramientas para hacer graffiti, investigando, leyendo, practicando.

A sus 17 años de edad ya es un exponente reconocido por grafiteros más antiguos, su técnica y respeto por la estética lo hace sobresalir, AKA tiene un gran futuro como artista, ahora es más fuerte y más valiente, pinta paredes en las madrugadas como forma de expresión, lo hace con técnica y con estilo, lo hace a las madrugadas por que los policías siempre lo molestan y odia que sus obras queden inconclusas, al final se puede apreciar una gran obra de arte en la pared.

AKA ve a los muros y paredes como un lienzo, de la misma manera ve el cuerpo de una mujer como un muro o una pared, la sensación es la misma cuando pinta sobre el cuerpo una chica que cambió su vida y le brindó la alegría de un amor.

SWEET

SWEET es una niña de 17 años de edad, es muy hermosa y tiene un bonito cuerpo, su piel es blanca y su cabello largo y negro.

SWEET creció en hogar poco común donde solo vivía con su padre, es una mujer apasionada y busca definirse, es muy inteligente y siempre le ha gustado resaltar de los demás, como las mujeres de su generación es bastante madura para su edad pero busca una experiencia que le cambie la vida.

Al conocer a un muchacho llamado AKA su vida da un giro pues ve en él a un chico humilde con el que comparte la necesidad de una pasión, junto a él vive nuevas experiencias, su corazón late por él, cada vez más observa su pasión por el graffiti y poco a poco se da cuenta que ella también la posee. Tras la muerte de su amor se da cuenta que ella es legada de una expresión artística y clandestina pues aprendió todo de AKA.

3.1.2 ESCALETA DE PERSONAJES

AKA 47

- 1.- AKA camina hacia una pared
- 2.- AKA saca sus bocetos
- 3.- AKA llega a su destino
- 4.- AKA observa a una chica
- 5.- AKA saca botes de pintura de su mochila
- 6.- AKA saca sus pinturas y marcadores
- 7.- AKA empieza a rayar una pared
- 8.- AKA empieza a pintar sobre el cuerpo de una chica
- 9.- AKA hace un trazo limpio en la pared una y otra vez
- 10.- AKA hace un trazo limpio sobre el cuerpo de una chica una y otra vez
- 11.- AKA cambia el bote y el cap.
- 12.- AKA cambia la pintura por un marcador
- 13.- AKA sonrío frente a la pared
- 14.- AKA sonrío frente a la chica
- 15.- AKA continúa con su graffiti
- 16.- AKA continúa con su bodypaint
- 17.- AKA observa a una chica apasionada por el graffiti
- 18.- AKA observa un boceto de la chica
- 19.- AKA pinta un boceto junto a la chica

- 20.- AKA observa Quito junto a la chica
- 21.- AKA observa a la chica
- 22.- AKA observa a la policía
- 23.- AKA fotografía a la chica
- 24.- AKA corre de la policía
- 25.- AKA besa a la chica
- 26.- AKA se detiene, un policía le apunta
- 27.- AKA observa a la chica mientras carga los últimos botes de pintura en su mochila
- 28.- AKA deja caer su mochila y sube sus manos a la cabeza.
- 29.- AKA sale de la habitación
- 30.- AKA cae tras un fuerte golpe
- 31.- AKA es arrojado a una quebrada

SWEET

- 1.- SWEET pinta un dibujo
- 2.- SWEET escucha música
- 3.- SWEET está recostada en la cama
- 4.- SWEET observa como pintan sobre ella
- 5.- SWEET se excita
- 6.- SWEET sonríe frente al chico
- 7.- SWEET observa cap's y revistas de graffiti
- 8.- SWEET pinta un boceto
- 9.- SWEET observa al chico y su técnica para hacer graffiti
- 10.- SWEET observa al chico hacer un boceto
- 11.- SWEET camina por la ciudad de QUITO
- 12.- SWEET observa graffiti en la ciudad de quito
- 13.- SWEET observa Quito junto al chico
- 14.- SWEET posa para una fotografía
- 15.- SWEET besa al chico.
- 16.- SWEET se queda en la habitación
- 16.- SWEET se quita los audífonos
- 17.- SWEET grita
- 18.- SWEET observa quito sola
- 19.- SWEET recuerda al chico mientras pintaba.
- 20.- SWEET elige latas de pintura

- 21.- SWEET guarda los últimos botes de pintura en su mochila
- 22.- SWEET recoge su boceto del suelo
- 23.- SWEET sale de casa a pintar una pared
- 24.- SWEET realiza trazos limpios sobre un muro
- 25.- SWEET cambia de caps y latas.

3.1.3 ESCALETA INTEGRAL .-

- 1.- AKA camina hacia una pared
- 2.- AKA saca sus bocetos
- 3.- AKA llega a su destino
- 4.- SWEET está recostada en la cama
- 5.- AKA saca botes de pintura de su mochila
- 6.- SWEET escucha música
- 7.- AKA saca sus pinturas y marcadores
- 8.- AKA empieza a rayar un pared
- 9.- AKA empieza a pintar sobre el cuerpo de una chica
- 10.- SWEET observa como pintan sobre ella
- 11.- AKA hace un trazo limpio en la pared una y otra vez
- 12.- AKA hace un trazo limpio sobre el cuerpo de una chica una y otra vez
- 13.- SWEET se excita
- 14.- AKA cambia el bote y el cap.
- 15.- AKA cambia la pintura por un marcador
- 16.- AKA sonrío frente a la pared
- 17.- AKA sonrío frente a la chica
- 18.- SWEET sonrío frente al chico
- 19.- AKA continua con su graffiti
- 20.- AKA continua con su bodypaint

- 21.- AKA observa a una chica apasionada por el graffiti
- 22.- SWEET observa cap´s y revistas de graffiti
- 23.- SWEET pinta un boceto
- 24.- AKA observa un boceto de la chica
- 25.- AKA pinta un boceto junto a la chica
- 26.- SWEET observa al chico hacer un boceto
- 27.- SWEET observa al chico y su técnica para hacer graffiti
- 28.- SWEET camina por la ciudad de QUITO

- 29.- SWEET observa graffiti en la ciudad de quito
- 30.- AKA observa Quito junto a la chica
- 31.- SWEET observa Quito junto al chico
- 32.- AKA observa a la chica

- 33.- AKA observa a la policía
- 34.- SWEET posa para una fotografía
- 35.- AKA fotografía a la chica
- 36.- AKA corre de la policía
- 37.- AKA besa a la chica
- 38.- SWEET besa al chico.
- 39.- AKA se detiene, un policía le apunta
- 40.- AKA observa a la chica mientras carga los últimos botes de pintura en su mochila
- 41.- AKA deja caer su mochila y sube sus manos a la cabeza.
- 41.- AKA sale de la habitación
- 43.- SWEET se queda en la habitación
- 44.- AKA cae tras un fuerte golpe
- 45.- SWEET se quita los audífonos
- 46.- AKA es arrojado a una quebrada
- 47.- SWEET grita

- 48.- SWEET observa quito sola
- 49.- SWEET recuerda al chico mientras pintaba.
- 50.- SWEET elige latas de pintura
- 51.- SWEET guarda los últimos botes de pintura en su mochila
- 52.- SWEET recoge su boceto del suelo
- 53.- SWEET sale de casa a pintar una pared
- 54.- SWEET realiza trazos limpios sobre un muro
- 55.- SWEET cambia de cap's y latas.

3.2 TRATAMIENTO.-

Una noche en la ciudad de Quito AKA se disponía a realizar un graffiti en una pared, caminaba por las aceras de la ciudad mientras escuchaba música.

Al llegar a la pared empieza a preparar todo para realizar el dibujo, paralelamente SWEET esta recostada sobre su cama escuchando música en su habitación

AKA empieza a sacar los botes de pintura de su mochila mientras en casa de SWEET un chico empieza a preparar pinturas, marcadores y demás elementos para realizar un dibujo.

AKA empieza a pintar sobre la pared mientras el chico empieza a pintar sobre el cuerpo de SWEET mientras ella lo observa profundamente.

AKA realiza un trazo perfecto en la pared y el chico realiza el mismo trazo sobre el cuerpo de SWEET que cada vez empieza a sentir una extraña sensación en su cuerpo.

AKA cambia de cap y de botes conforme avanza en su graffiti, de la misma manera el chico juega con diferentes pinturas y marcadores para dibujar sobre SWEET que observa enamorada como el chico pinta sobre ella con tanta concentración.

AKA observa el trabajo que está realizando y sonrío frente a su pared, de la misma manera SWEET sonrío al ver que el chico lo hace frente a su cuerpo mientras sigue viendo la revista.

SWEET cierra sus ojos y recuerda, ella caminando con AKA por la ciudad observando muros y graffiti, recuerda también cuando estaban juntos en una colina observando la ciudad y dibujando juntos, recuerda esa pelea de pintura y ese obsequio maravilloso, AKA observa fijamente a SWEET mientras se acerca a besarla.

En la noche, AKA se encuentra pintando su graffiti cuando se percata de las sirenas de un par de patrulleros, los policías vienen directo hacia el, AKA se paraliza por un segundo, y voltéa hacia sus cosas, sus latas, su cámara de fotos y demás.

simultáneamente en la habitación, SWEET posa frente a una cámara con la fabulosa obra de arte plasmada en su cuerpo, el chico la fotografía.

AKA reacciona e intenta salir corriendo de la policía con su mochila en la espalda, en ese instante SWEET besa al chico en la habitación.

AKA deja de correr pues frente a él está un policía apuntándole a la cabeza, en la habitación el chico empieza a guardar botes de pintura en su mochila y su cámara de fotos, en la calle AKA sube las manos a la cabeza mientras su mochila llena de latas cae al piso, el chico se para frente a la puerta de la habitación de SWEET y voltea, es AKA, sonrío mientras sale de la habitación, al cerrar la puerta AKA recibe un fuerte golpe en su rostro.

Los policías arrojaron su cuerpo a una quebrada.

Ha pasado un año desde entonces y SWEET se encuentra observando la ciudad de QUITO, recuerda aquel muchacho que le mostró su pasión por el graffiti, AKA murió en manos de la policía, el reporte oficial decía que fue un accidente pero SWEET sabe que eso no es real, ella sonrío por que a pesar de todo no frenarán al graffiti, todo lo que a AKA sabía ella lo aprendió, el graffiti sigue vivo, el legado de AKA es ella, SWEET se prepara para realizar un graffiti frente a una pared.

3.3 GUIÓN

GRAFF

By

Octavio Silva V.

ESC1

EXT / NOCHE

PARED / QUITO

POR LA NOCHE, EN LA CIUDAD DE QUITO, AKA CAMINA CON LA VISTA AL FRENTE, SE COLOCA SU CAPUCHA Y SIGUE SU RUMBO

AKA SALTA UNA VALLA, LLEGA A UNA PARED Y SE DETIENE LENTAMENTE, OBSERVA LA PARED, SE ACERCA, LA TOCA Y SE UBICA A UN COSTADO DEL MURO, ABRE SU MOCHILA, SACA UNA CÁMARA DE FOTOS Y UNA REVISTA, POSTERIORMENTE ACOMODA UN PAR DE AUDÍFONOS EN SUS OREJAS.

ESC 2

INT / NOCHE

HABITACIÓN / CASA SWEET

EN SU HABITACIÓN SWEET ACOMÓDA UN PAR DE AUDÍFONOS EN SUS OREJAS, PULSA PLAY EN SU IPOD TOUCH Y EMPIEZA SONAR UNA CANCIÓN MIENTRAS ESTA EN SU CAMA RECOSTADA BOCA ABAJO, ELLA OBSERVA UNA REVISTA DE GRAFFITI, TOMA UNA MOCHILA E INTRODUCE SU MANO, SACA UN BOTE DE PINTURA Y LA AVIENTA.

ESC 3

EXT / NOCHE

PARED / QUITO

MIENTRAS MUEVE LA CABEZA AL RITMO DE LA MELODÍA EN SUS CASCOS, AKA TOMA UN BOTE DE PINTURA Y LO COLOCA ORDENADAMENTE, SACA UNO TRAS OTRO DE SU MOCHILA Y LOS ORDENA SEGÚN SU TIPO, POSTERIORMENTE SACA

UNA BOLSITA REPLETA DE VÁLVULAS Y DE IGUAL MANERA EMPIEZA A ORDENARLOS JUNTO A LOS BOTES DE PINTURA.

AL FINALIZAR SACA DE SU MOCHILA UN BOCETERO, LO ABRE, Y SACA UN PAPEL CON UN DIBUJO QUE COLOCA JUNTO A LOS BOTES DE PINTURA

ESC 4

INT / NOCHE

HABITACIÓN / CASA SWEET

UN CHICO EN LA HABITACIÓN DE SWEET COLOCA UN PAPEL CON UN DIBUJO JUNTO A ELLA, POSTERIORMENTE EMPIEZA A UBICAR PINTURAS, MARCADORES Y PINCELES DEBAJO DEL PAPEL MIENTRAS SWEET LO OBSERVA LENTAMENTE.

ESC 5

EXT / NOCHE

PARED / QUITO

AKA OBSERVA LENTAMENTE LA PARED Y CON UNA LATA EN SU MANO EMPIEZA A TRAZAR SOBRE ELLA.

Sweet

El grafiti es una expresión artística, fusiona texto e imagen, posee técnica, estilo, concepto y mensaje.

ESC 6

INT / NOCHE

HABITACIÓN / CASA SWEET

EN LA HABITACIÓN DE SWEET, EL CHICO REALIZA UN TRAZO SOBRE EL CUERPO DE LA MUCHACHA, ELLA SE RETUERCE LIGERAMENTE A CAUSA DEL EXITANTE MOMENTO MIENTRAS TOMA CON SUS MANOS UN BOTE DE PINTURA.

Sweet

Sobre mi piel, la pintura es fría, pero despierta emociones cálidas dentro de mi.

Pueden llamarme sweet.

ESC 7

EXT / NOCHE

PARED / QUITO

AKA TOMA CON SUS MANOS UN BOTE DE PINTURA, OBSERVA SUS DETALLES COMO SI LAS ESTUVIERA ELIGIENDO, DE LA MISMA MANERA LO HACE CON LOS CAPS.

Sweet

A.K.A es un artesano del grafiti, suele decir que todo artesano necesita herramientas para trabajar, y, para poder realizar un buen grafiti, es necesario más que un bote de pintura.

ESC 8

INT / NOCHE

HABITACIÓN / CASA SWEET

EN LA HABITACIÓN DE SWEET, ELLA OBSERVA UN CAP MIENTRAS EL CHICO OBSERVA LOS PINCELES Y SUS DETALLES, DE LA MISMA MANERA LO HACE CON LA PINTURA Y LOS BOTES.

Sweet

Se debe conocer,

Se debe entender,

Se debe amar lo que haces

SWEET OBSERVA EMOCIONADA Y UN TANTO EXITADA COMO EL CHICO DIBUJA SOBRE SU PIEL, SU ROSTRO HACE UNA MUECA DE COSQUILLAS.

Sweet

Solo así se siente la satisfacción

ESC 9

EXT / NOCHE

PARED / QUITO

CON UNA MUECA DE COSQUILLAS AKA OBSERVA EL TRABAJO EN LA PARED Y SONRÍE COMPLACIDO, SE ACERCA Y BESA LA PARED

Sweet

*El grafiti nace íntimo y personal, pero se convierte en una emoción global digna
de un beso.*

ESC 10

INT / NOCHE

HABITACIÓN / CASA SWEET

EN LA HABITACIÓN DE SWEET, ELLA ESTÁ EN CON SUS LABIOS UNIDOS EN FORMA DE BESO, LOS SUELTA Y SONRÍE AL VER AL CHICO REALIZAR SU ARTE.

Sweet

Digna de un beso, digna de una sonrisa.

SWEET OBSERVA EMOCIONADA, AL MISMO TIEMPO SIGUE OBSERVANDO UNA REVISTA DE GRAFFITI MIENTRAS CIERRA LENTAMENTE SUS OJOS PARA RECORDAR.

Sweet

Porque este es mi mundo.

Me siento bien aquí,

Me siento bien con él.

ESC 11

EXT / DÍA

CALLE - PARED / QUITO

AKA Y SWEET CAMINAN JUNTOS POR UNA PARED PINTADA, EL ACTUA COMO PROFESOR E INTENTA MOSTRAR A SWEET LA DIFERENCIA ENRE UN BUEN GRAFFITI Y UNA MALA PIEZA, ELLA LO ESCUCHA CON ATENCIÓN. LA ACCIÓN SE REPITE EN TRES ESCENARIOS DISTINTOS

Sweet

Recuerdo una vez que camine junto a un gran chico.

Me mostró como entender un grafiti y la diferencia entre los buenos trazos y los mal llamados grafiti.

ESC 12

EXT / ATARDECER

COLINA - QUITO

SWEET ESTA SENTADA EN UNA COLINA CON PAPEL Y LAPIZ PARA BOCETEAR, JUNTO A ELLA ESTA AKA, AMBOS MIRAN LA CIUDAD Y DIBUJAN EN SUS RESPECTIVOS PAPELES, TRAZAN, GESTICULAN Y COMPENETRAN ENTRE ELLOS. SWEET NO LAGRA HACER UN BUEN BOCETO.

Sweet

Sin salir de Quito, él me llevo de la mano a un mundo de trazos y colores, mi mano no podía dejar de moverse para dibujar.

AKA PINTA EL ROSTRO DE SWEET CON UNA BROCHA LLENA DE PINTURA MIENTRAS ELLA ESTA CON LOS OJOS CERRADOS INTENTANDO CALMARSE, AMBOS EMPIEZAN A JUGUETEAR Y REIR.

Sweet

Mientras mi corazón latía cada vez más fuerte y mi rostro pintaba felicidad.

ESC 13

EXT / NOCHE

SOTEA / QUITO

AKA SE ACERCA A OBSERVAR EL BOCETO DE SWEET, ES IMPRESIONANTE Y MUY BUENO, AKA SE SIENTE ORGULLOSO Y LE OBSEQUIA UNA LATA DE PINTURA MOTIVANDOLA A PLASMARLA EN UNA PARED, ELLA LA ACEPTA Y ENTRE AMBOS SURGE UN MOMENTO ROMANTICO, EL SE ACERCA A BESARLA MIENTRAS ELLA CIERRA LOS OJOS.

Sweet

*Por que al fin puedo expresarme y sin él jamás me hubiese atrevido a
plasmarlo.*

Sin él no sería lo que soy,

Sin él no estaría contando esta historia.

SONIDO

Sonido ambiente – sotéa – viento – ciudad desde arriba

MÚSICA

Música lenta - instrumental

ESC 14

INT / NOCHE

HABITACIÓN / CASA SWEET

SWEET ABRE SUS OJOS DELICADAMENTE PARA VOLVER A LA REALIDAD.

ESC 15

EXT / NOCHE

PARED / QUITO

AKA CONTINUA PINTANDO, EN ESE MOMENTO SE PERCATA DE LA PRESENCIA DE POLICIAS QUE VAN DIRECTO HACÍA EL, AKA SE PARALIZA UN MOMENTO.

ESC 16

INT / NOCHE

HABITACIÓN / CASA SWEET

SWEET POSA FRENTE A UNA CÁMARA DE FOTOS CON SU CUERPO PINTADO, EL CHICO TOMA UNA FOTOGRAFÍA.

Sweet

Veo el arte sobre mi, los colores y las formas son parte de mi cuerpo.

Muchos dirán: zorra

Pero esto ¡me encanta!

Mi chico, mi mundo

¡Me encanta!

ESC 17

EXT / NOCHE

PARED / QUITO

AKA CORRE HACIA SUS COSAS, LAS TOMA E INTENTA SALIR CORRIENDO CON SU MOCHILA EN LA ESPALDA.

ESC 18

INT / NOCHE

HABITACIÓN / CASA SWEET

SWEET SE ACERCA AL CHICO Y LO BESA APASIONADAMENTE, LA REVISTA ESTÁ JUNTO A ELLOS.

Sweet

¡de verdad me encanta!

ESC 19

EXT / NOCHE

PARED / QUITO

AKA SE FRENA DE GOLPE PUES FRENTE A EL HAY UN POLICIA APUNTANDOLE A LA CABEZA.

AKA SUBE SUS MANOS A LA CABEZA MIENTRAS SU MOCHILA CAE AL PISO LENTAMENTE.

AKA RECIBE UN FUERTE GOLPE EN SU ROSTRO Y CAE.

ESC 20

INT / NOCHE

HABITACIÓN / CASA SWEET

EL CHICO EMPIEZA A GUARDAR BOTES DE PINTURA EN SU MOCHILA Y UNA CAMARA DE FOTOS

Sweet

Algo dentro de mi quería sujetarlo y no dejarlo ir...

Pero el quería hacerlo, ni siquiera yo podría detenerlo

EL CHICO SE PARA FRENTE A LA PUERTA DE LA HABITACIÓN DE SWEET Y VOLTÉA, SONRÍE, SALE Y CIERRA LA PUERTA.

Sweet

Ahora se que debí decir algo mejor aquella vez,

Tal vez lo mucho que lo amaba,

ó tal ves lo agradecida que estaba.

Al final, no dije nada

Solamente respire.

ESC 21

EXT / NOCHE

SOTEA / QUITO

SWEET OBSERVA LA CIUDAD, LA MIRA FIJAMENTE COMO SI RECORDARÁ ALGO.

Sweet

Pero esto es Quito.

Aquí hay lugares donde te prenden fuego si robas un pan o una gallina

Aquí hay gente que te bota a la quebrada si haces arte en una pared

A.K.A. no volvió aquella noche.

El reporte policial decía: accidente de tránsito

SONIDO

Sonido ambiente sotéa – ciudad desde arriba

MÚSICA

Melodía suave acogedora

ESC 22

EXT / NOCHE

QUEBRADA / QUITO

LOS POLICIAS ARROJAN EL CUERPO DE AKA EN UNA QUEBRADA DE LA CIUDAD DE QUITO.

Sweet

Pero todos sabemos que murió en manos de ellos

SONIDO

Sonido ambiente, quebrada, murmullos, risas, sirenas

MÚSICA

Melodía suave acogedora

ESC 23

EXT / NOCHE

CALLE / QUITO

SWEET CAMINA POR LAS CALLES DE QUITO.

Sweet

Ha pasado un año desde entonces.

Y, más allá del dolor,

El no ha muerto

A.K.A. no ha muerto

Sigue vivo en mi,

En mi cuerpo

En mis manos

El grafiti no muere, el arte y la técnica están aquí,

Están en mi

Esto va por ti

Ahora solo puedo demostrarlo así

te prometo que seguiré pintando aquí

A.K.A & SWEET

ESC 24

EXT / NOCHE

PARED 2 / QUITO

POR LA NOCHE, EN LA CIUDAD DE QUITO, SWEET CAMINA CON LA VISTA AL FRENTE, SE COLOCA SU CAPUCHA Y SIGUE SU CAMINO

SWEET LLEGA A UNA PARED Y SE DETIENE, OBSERVA LA PARED, LA TOCA Y SE UBICA A UN COSTADO DEL MURO, ABRE SU MOCHILA, SACA UNA CÁMARA DE FOTOS Y UNA REVISTA, POSTERIORMENTE ACOMODA UN PAR DE AUDÍFONOS EN SUS OREJAS.

SWEET EMPIEZA A RAYAR EN LA PARED.

3.5 GUIÓN TÉCNICO

PÁGINA 1

ESC	SEC	PLN	ACCIÓN			FOTO							ACTUACIÓN			SONIDO		
			ACCIÓN	DIÁLOGO	AMBIENTE	DIST. FOCAL	ALTURA	ANGULACIÓN	TIPO DE PLANO	ILUMINACIÓN	MOVIMIENTO	FOCO	ACTUACIÓN	EF. SONIDO	MÚSICA	DIÁLOGO		
i	1	1	Quito por la tarde		EXT / TARDE	16 mm	ALTA	PICADO	G. P. G	NATURAL	TIME LAPSE	GENERAL						
i	2	1	PLAZA GRANDE		EXT / TARDE	35 mm	MEDIA	RECTA	P. G	NATURAL	DOLLY OUT	GENERAL						
i	3	1	plaza 24 de mayo		EXT / TARDE	16 mm	BAJA	CONTRAPICADO	G. P. G	NATURAL	DOLLY OUT	GENERAL						
i	4	1	av. REP. SALVADOR		EXT / TARDE	50 mm	ALTA	CONTRAPICADO	PG. P. G - P. G	NATURAL	FLOTANTE	GENERAL						
i	5	1	GRAFF 1 - AV. TOMAS DE BERLANGA		EXT / TARDE	16 mm	MEDIA	RECTA	P. G	NATURAL	TRAVELLING IZQ - DER	GENERAL						
i	6	1	GRAFF 2 - PARQUE ISLA TORTUGA		EXT / TARDE	16 mm	MEDIA	RECTA	P. G	NATURAL	TRAVELLING IZQ - DER	GENERAL						
i	7	1	GRAFF 3 - ACERA COL. CENTRAL TEC.		EXT / TARDE	16 mm	MEDIA	RECTA	P. G	NATURAL	TRAVELLING IZQ - DER	GENERAL						
i	8	1	Quito desde sotea		ANOCECE	16 mm	MEDIA	PICADO	G. P. G	NATURAL	TIME LAPSE	GENERAL						
i	9	1	PANESILLO		EXT / NOCHE	16 mm	MEDIA	CONTRAPICADO	P. G	NATURAL	DOLLY IN	GENERAL						
i	10	1	A.K.A camina - pies		EXT / NOCHE	50 mm	BAJA	RECTA		NATURAL	TRAVELLING IZQ - DER	GENERAL	A.K.A camina sobre acera					
i	11	1	AUTOPISTA		EXT / NOCHE	16 mm	MEDIA	PICADO	G. P. G	NATURAL	TIME LAPSE	GENERAL						
i	12	1	GRAFF 4 - PARQUE CUMANDÁ		EXT / NOCHE	16 mm	BAJA	CONTRAPICADO	P. G	NATURAL	TRAVELLING IZQ - DER	GENERAL						
i	13	1	A.K.A camina - front		EXT / NOCHE	16 mm	ALTA	RECTA	P. P	NATURAL	GLIDE CAM BACK	GENERAL	A.K.A camina sobre acera					
i	14	1	Quito desde sotea - 2		EXT / NOCHE	16 mm	ALTA	PICADO	P. G	NATURAL	DOLLY IN	GENERAL						
1	1	1	A.K.A camina front - OJOS		EXT / NOCHE	85 mm	ALTA	RECTA	P. D	NATURAL	GLIDE CAM RECTO	OJOS	A.K.A camina sobre acera, vemos su mirada	Autopista, pasos				
1	1	2	A.K.A camina CAPUCHA		EXT / NOCHE	50 mm	BAJA	CONTRAPICADO	P. M	NATURAL	GLIDE CAM ATERAL	CAPUCHA	A.K.A csg coloca lentamente su capucha	Autopista, pasos				
1	1	3	A.K.A camina		EXT / NOCHE	16 mm	MEDIA	RECTA	P. G	NATURAL	FUO	A.K.A	A.K.A camina y sigue su rumbo	Autopista, pasos				
1	2	1	A.K.A salta una valla		EXT / NOCHE	24 mm	BAJA	CONTRAPICADO	P. G	KEY LIGH BACK	FUO	VALLA	A.K.A corre y salta una valla	Autopista, pasos, valla				
1	2	2	A.K.A cae de una valla		EXT / NOCHE	16 mm	BAJA	RECTA	P. P	KEY LIGH BACK	FUO	ROSTRO	A.K.A cae de la valla	Autopista, valla, caida				
1	3	1	A.K.A llega a una pared		EXT / NOCHE	16 mm	MEDIA	RECTA	P. G	KEY LIGH BACK	TRAVELLING IZQ - DER	GENERAL	A.K.A camina, llega a una pared y se detiene lentamente	pasos				
1	3	2	A.K.A analiza la pared		EXT / NOCHE	35 mm	ALTA	RECTA	P. M	KEY LIGH BACK	GLIDE CAM BACK	A.K.A	A.K.A se acerca a la pared, la mira y la toca	roce - pared				
1	4	1	A.K.A abre su mochila		EXT / NOCHE	50 mm	BAJA	PICADO	P. D	KEY LIGH BACK	FUO	MOCHILA	A.K.A abre el cierre de su mochila	Autopista, cierre mochila				
1	4	2	A.K.A saca una cámara de fotos		EXT / NOCHE	50 mm	BAJA	PICADO	P. D	KEY LIGH BACK	FUO	CÁMARA	A.K.A saca una cámara de fotos	Autopista, cámara				

PÁGINA 2

ESC	SEC	PLN	ACCIÓN			FOTO			ACTUACIÓN			SONIDO				
			ACCIÓN	DIÁLOGO	AMBIENTE	DIST. FOCAL	ALTURA	ANGULACIÓN	TIPO DE PLANO	ILUMINACIÓN	MOVIMIENTO	FOCO	ACTUACIÓN	EF. SONIDO	MÚSICA	DIÁLOGO
1	4	3	A.K.A SACA UNA REVISTA		EXT / NOCHE	50mm	BAJA	PICADO	P. D	KEY LIGH BACK	FUJO	REVISTA	A.K.A saca una revista			
1	4	4	A.K.A SE COLOCA UNOS AUDIFONOS		EXT / NOCHE	28 mm	ALTA	RECTA	P. P	KEY LIGH BACK	GLIDE CAM	BEAT	A.K.A se coloca unos audifonos			
2	1	1	SWEET se coloca unos audifonos		INT / NOCHE	24 mm	MEDIA	RECTA	P. P	SET	FLOTANTE	AUDIFONOS	SWEET se coloca un audifono en la oreja			
2	1	2	SWEET pulsa play		INT / NOCHE	50 mm	BAJA	PICADO	P. D	SET	FLOTANTE	TOUCH	SWEET pulsa play en su ipod touch	TOUCH	IPOD	
2	1	3	SWEET recostada		INT / NOCHE	16 mm	MEDIA	RECTA	P. G	SET	TRAVELLING IZQ - IZQ	GENERAL	SWEET permanece recostada		IPOD	
2	1	4	SWEET lee revista		INT / NOCHE	50 mm	BAJA	PICADO	P. D	SET	FLOTANTE	REVISTA	SWEET lee una revista	REVISTA	IPOD	
2	1	5	SWEET bote		INT / NOCHE	50 mm	BAJA	PICADO	P. D	SET	FLOTANTE	MOCHILA - BOTE	SWEET toma una mochila	MOCHILA	IPOD	
2	1	6	SWEET avienta el bote		INT / NOCHE	28 mm	MEDIA	CONTRAPICADO	P. G	SET	FLOTANTE	BOTE	SWEET avienta un bote de pintura		IPOD	
3	1	1	A.K.A MUEVE LA CABEZA		EXT / NOCHE	24 mm	ALTA	PICADO	P. P	KEY LIGH BACK	FLOTANTE	CABEZA	A.K.A mueve la cabeza al ritmo de la musica		IPOD	
3	1	2	A.K.A SACA UN BOTE DE LA MOCHILA		EXT / NOCHE	50 mm	BAJA	RECTA	P. D	KEY LIGH BACK	TRAVELLING IZQ - DER	BOTE	A.K.A coloca un bote de pintura en el piso	bote de pintura	IPOD	
3	1	3	A.K.A SACA CAPS DE SU MOCHILA		EXT / NOCHE	28 mm	BAJA	RECTA	P. D	KEY LIGH BACK	FLOTANTE	CAPS	A.K.A coloca caps en el piso ordenadamente	caps	IPOD	
3	1	4	A.K.A SACA UN BOCETERO DE SU MOCHILA		EXT / NOCHE	50 mm	ALTA	PICADO	P. M.O. SHOULDER	KEY LIGH BACK	FLOTANTE	BOCETERO	A.K.A coloca un bocetero en el piso	hoja de papel	IPOD	
3	1	5	A.K.A COLOCA UNA HOJA		EXT / NOCHE	50 mm	BAJA	RECTA	P. D	KEY LIGH BACK	FLOTANTE	HOJA DE PAPEL	A.K.A coloca una hoja de papel	hoja de papel	IPOD	
4	1	1	CHICO coloca un papel		INT / NOCHE	50 mm	MEDIA	RECTA	P. D	SET	FUJO	PAPEL	CHICO coloca papel junto a SWEET	papel	IPOD	
4	2	2	CHICO ubica pinturas		INT / NOCHE	50 mm	MEDIA	RECTA	P. D	SET	TRAVELLING IZQ - DER	PINTURA	CHICO ubica pinturas	pintura	IPOD	
4	2	1	CHICO ubica pinceles		INT / NOCHE	50 mm	MEDIA	RECTA	P. D	SET	TRAVELLING IZQ - DER	PINCELES	CHICO ubica pinceles	pinceles	IPOD	
4	2	2	SWEET observa		INT / NOCHE	16 mm	MEDIA	CONTRAPICADO	P. M - P. D	SET	FUJO	ROSTRO SWEET	SWEET observa detenidamente	rama	IPOD	
5	1	1	A.K.A observa la pared		EXT / NOCHE	85 mm	ALTA	RECTA	P. D	KEY LIGH BACK	DOLLY IN	ROSTRO	A.K.A observa detenidamente la pared		IPOD	
5	1	2	A.K.A analiza la pared		EXT / NOCHE	16 mm	MEDIA	CONTRAPICADO	P. A	KEY LIGH BACK	DOLLY IN	A.K.A	A.K.A observa detenidamente a la pintura		IPOD	
5	1	3	A.K.A ve el bote		EXT / NOCHE	50 mm	MEDIA	RECTA	P. D	KEY LIGH BACK	GLIDE CAM	BOTE	A.K.A observa detenidamente el cap	bote - batiendo	IPOD	
5	2	1	A.K.A toca la pared		EXT / NOCHE	50 mm	MEDIA	RECTA	P. G	KEY LIGH BACK	FUJO	BOTE	A.K.A traza sobre la pared	bote - aerosol	IPOD	

PÁGINA 3

ESC	SEC	PLN	ACCIÓN			FOTO			ACTUACIÓN			SONIDO				
			ACCIÓN	DIÁLOGO	AMBIENTE	DIST. FOCAL	ALTURA	ANGULACIÓN	TIPO DE PLANO	ILUMINACIÓN	MOVIMIENTO	FOCO	ACTUACIÓN	EF. SONIDO	MÚSICA	DIÁLOGO
6	1	1	en la habitación de SWEET		INT / NOCHE	85 mm	MEDIA	RECTA	P.P - P.G	SET	DOLLY OUT	PARED	en la habitación de SWEET		IPOD	VOZ EN OFF
6	1	2	CHICO traza sobre el cuerpo de SWEET		INT / NOCHE	50 mm	MEDIA	PICADO	P.D	SET	FUJO	PINCEL - CUERPO	UN CHICO realiza un trazo sobre el cuerpo de SWEET		IPOD	VOZ EN OFF
6	1	3	SWEET se retuerce		INT / NOCHE	28 mm	ALTA	PICADO	P.G	SET	TRAVELLING IZO - DER	CUERPO	SWEET se retuerce a causa del estante momento	GIMO	IPOD	VOZ EN OFF
6	1	4	SWEET sostiene un bote de pintura		INT / NOCHE	50 mm	ALTA	RECTA	P.D	SET	FUJO	MANOS - LATA	SWEET toma con sus manos una lata de pintura	TOUCH	IPOD	VOZ EN OFF
7	1	1	A.K.A toma un bote		EXT / NOCHE	50 mm	MEDIA	RECTA	P.D	KEY LIGH BACK	FLOTANTE	BOTE	A.K.A toma un bote con sus manos	BOTE	IPOD	VOZ EN OFF
7	1	2	A.K.A mira el bote		EXT / NOCHE	85 mm	ALTA	CONTRAPICADO	P.D	KEY LIGH BACK	FLOTANTE	OJOS	A.K.A observa detalles	BOTE	IPOD	VOZ EN OFF
7	1	3	BOTE 1		EXT / NOCHE	50 mm	MEDIA	PICADO	P.D	KEY LIGH BACK	FLOTANTE	BOTE	A.K.A observa detalles	BOTE	IPOD	VOZ EN OFF
7	1	4	BOTE 2		EXT / NOCHE	50 mm	MEDIA	PICADO	P.D	KEY LIGH BACK	FLOTANTE	BOTE	A.K.A observa detalles	BOTE	IPOD	VOZ EN OFF
7	1	5	BOTE 3		EXT / NOCHE	50 mm	MEDIA	PICADO	P.D	KEY LIGH BACK	FLOTANTE	BOTE	A.K.A observa detalles	BOTE	IPOD	VOZ EN OFF
7	2	1	A.K.A observa		EXT / NOCHE	85 mm	BAJA	CONTRAPICADO	P.D	KEY LIGH BACK	TRAVELLING DER - IZO	BOTE - ROSTRO	A.K.A observa detalles	BOTE	IPOD	VOZ EN OFF
7	3	1	CAP 1		EXT / NOCHE	50 mm	MEDIA	PICADO	P.D	KEY LIGH BACK	FLOTANTE	CAPS	A.K.A observa detalles	caps	IPOD	VOZ EN OFF
7	3	2	CAP 2		EXT / NOCHE	50 mm	MEDIA	PICADO	P.D	KEY LIGH BACK	FLOTANTE	CAPS	A.K.A observa detalles	caps	IPOD	VOZ EN OFF
7	3	3	CAP 3		EXT / NOCHE	50 mm	MEDIA	PICADO	P.D	KEY LIGH BACK	FLOTANTE	CAPS	A.K.A observa detalles	caps	IPOD	VOZ EN OFF
8	1	1	SWEET observa cap		INT / NOCHE	50 mm	MEDIA	PICADO	P.D	SET	FUJO - DOLLY OUT	CAP	SWEET observa un cap	caps	IPOD	VOZ EN OFF
8	1	2	SWEET observa cap		INT / NOCHE	85 mm	BAJA	CONTRAPICADO	P.D	SET	TRAVELLING IZO - DER	CAP - SWEET	SWEET observa un cap	caps	IPOD	VOZ EN OFF
8	2	1	PINCEL 1		INT / NOCHE	50 mm	ALTA	PICADO	P.D	SET	FUJO - DOLLY OUT	PINCELE	SWEET observa detalles	pincoles	IPOD	VOZ EN OFF
8	2	2	PINCEL 2		INT / NOCHE	50 mm	ALTA	PICADO	P.M - P.D	SET	FUJO - DOLLY OUT	PINCEL	SWEET observa detalles	pincoles	IPOD	VOZ EN OFF
8	2	3	CHICO observa pincel		INT / NOCHE	85 mm	BAJA	CONTRAPICADO	P.D	SET	TRAVELLING IZO - DER	PINCEL - CHICO	CHICO observa un pincel	pincoles	IPOD	VOZ EN OFF
8	3	1	BOTE 1		INT / NOCHE	50 mm	ALTA	PICADO	P.D	SET	FUJO - DOLLY OUT	BOTE	CHICO observa detalles	pincoles	IPOD	VOZ EN OFF
8	3	2	BOTE 2		INT / NOCHE	50 mm	ALTA	PICADO	P.D	SET	FUJO - DOLLY OUT	BOTE	CHICO observa detalles	bote - batenda	IPOD	VOZ EN OFF
8	3	3	CHICO observa BOTE		INT / NOCHE	85 mm	MEDIA	CONTRAPICADO	P.D	SET	FUJO - DOLLY OUT	OJOS	CHICO observa detalles	bote - aerosol	IPOD	VOZ EN OFF

PÁGINA 4

ESC	SEC	PLN	ACCIÓN			FOTO			ACTUACIÓN			SONIDO				
			ACCIÓN	DIÁLOGO	AMBIENTE	DIST. FOCAL	ALTURA	ANGULACIÓN	TIPO DE PLANO	ILUMINACIÓN	MOVIMIENTO	FOCO	ACTUACIÓN	EF. SONIDO	MÚSICA	DIÁLOGO
			SWEET observa													
8	4	1			INT / NOCHE	85 mm	MEDIA	CONTRAPICADO	P. D	SET	FUO	OJOS	SWEET observa a CHICO		IPOD	VOZ EN OFF
8	4	2	SWEET observa emocionada		INT / NOCHE	50 mm	MEDIA	CONTRAPICADO	P. M	SET	TRAVELLING IZQ - DER	CUERPO	SWEET se emociona al observar a CHICO		IPOD	VOZ EN OFF
8	4	3	SWEET sonríe		INT / NOCHE	50 mm	MEDIA	RECTA	P. P	SET	DOLLY OUT	ROSTRO	SWEET sonríe a CHICO		IPOD	VOZ EN OFF
9	1	1	A.K.A sonríe		EXT / NOCHE	50 mm	ALTA	RECTA	P. P	KEY LIGHT BACK	DOLLY IN	ROSTRO	A.K.A sonríe complacido al ver la pared		IPOD	VOZ EN OFF
9	1	2	A.K.A sonríe		EXT / NOCHE	16 mm	MEDIA	CONTRAPICADO	P. G	KEY LIGHT BACK	TRAVELLING IZQ - DER	GENERAL	A.K.A sonríe complacido al ver la pared		IPOD	VOZ EN OFF
9	1	3	A.K.A besa		EXT / NOCHE	50 mm	ALTA	RECTA	P. P	KEY LIGHT BACK	DOLLY IN	ROSTRO	A.K.A besa la pared	BESO	IPOD	VOZ EN OFF
9	1	4	A.K.A besa		EXT / NOCHE	85 mm	ALTA	RECTA	P. D	KEY LIGHT BACK	DOLLY IN	BESO	A.K.A besa la pared	BESO	IPOD	VOZ EN OFF
10	1	1	SWEET besa		INT / NOCHE	85 mm	MEDIA	RECTA	P. D - P. P	SET	FLOTANTE	BESO	SWEET coloca los labios en forma de beso	BESO	IPOD	VOZ EN OFF
10	1	2	SWEET observa		INT / NOCHE	50 mm	MEDIA	RECTA	P. G	SET	TRAVELLING DER - IZQ	CUERPO	SWEET observa al chico	AMBIENTE	IPOD	VOZ EN OFF
10	2	3	SWEET observa		INT / NOCHE	50 mm	MEDIA	PICADO	P. A	SET	FLOTANTE	REVISTA	SWEET observa una revista	AMBIENTE	IPOD	VOZ EN OFF
10	2	4	SWEET cierra los ojos		INT / NOCHE	85 mm	MEDIA	RECTA	P. D	SET	FLOTANTE	OJOS	SWEET cierra sus ojos lentamente	AMBIENTE	IPOD	VOZ EN OFF
11	1	1			EXT / DÍA	16 mm	BAJA	PICADO	P. D	SET	FUO - DOLLY OUT	CAP		AMBIENTE	INST	VOZ EN OFF
11	1	2			EXT / DÍA	16 mm	BAJA	CONTRAPICADO	P. D	SET	TRAVELLING IZQ - DER	CAP - SWEET		AMBIENTE	INST	VOZ EN OFF
11	2	1			EXT / DÍA	28 mm	ALTA	PICADO	P. D	SET	FUO - DOLLY OUT	PINCELE		AMBIENTE	INST	VOZ EN OFF
11	2	2			EXT / DÍA	16 mm	ALTA	PICADO	P. M - P. D	SET	FUO - DOLLY OUT	PINCELE		AMBIENTE	INST	VOZ EN OFF

3.6 LISTA DE EQUIPO TÉCNICO

LISTA DE CREW GRAFF

- OCTAVIO SILVA V. DIRECTOR / PRODUCTOR
- HENRY JACOME ASISTENCIA DE DIRECCIÓN
- GABRIELA CEVALLOS PRODUCTORA GENERAL 1
- STALIN RODRÍGUEZ DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA
- JONATHAN TIAGUARO GAFFER / GRIP
- CAROLINA ÁLVAREZ DIRECTORA DE ARTE
- CRISTIAN BURNHAM ASISTENCIA DE ARTE / SONIDO
- CARLOS VILLOTA ASISTENCIA DE ARTE 1
- RAIZA GAVICA ASISTENCIA DE ARTE 2
- TAMARA GAVICA ASISTENCIA DE ARTE 3
- SOFÍA PAREDES FOTOGRAFÍA FIJA
-

3.7 PROPUESTA DE DIRECCIÓN

OCTAVIO SILVA V. en calidad de director del proyecto audiovisual GRAFF, propone una oportunidad de aprendizaje y desarrollo audiovisual tanto en la realización de un producto audiovisual como en las formas de contar una historia. es una oportunidad para practicar, pulir y perfeccionar técnicas y talentos que cada participante del proyecto posee dentro del campo audiovisual y cinematográfico, participantes que ven en este arte una pasión y están dispuestos a contribuir con el apoyo responsable y eficiente sin tener la necesidad de una retribución económica puesto que, al ser un proyecto universitario, el presupuesto con el que se dispone no permite tal acción, esto garantiza el compromiso de los participantes pues existe un compromiso personal de perfeccionamiento profesional y junto con el director ven en este proyecto una ruta alternativa pero a la vez necesaria de crecimiento intelectual.

GRAFF es un proyecto audiovisual que busca el perfeccionamiento del arte de la cinematografía, el lenguaje cinematográfico y sus procesos de realización a través de un cortometraje de ficción que cuenta una historia particular cuyo tema principal es el legado.

GRAFF pretende cumplir con todos los procesos respectivos que un producto cinematográfico implica en cada uno de las etapas de realización (preproducción - producción - postproducción), mediante estas bases se busca explorar y experimentar diversos ambientes en cada uno de los departamentos técnicos y creativos dentro de una producción audiovisual, teniendo como cimientos fundamentales la comunicación, el respeto y la apertura a ideas creativas por parte del equipo técnico seleccionado.

OCTAVIO SILVA V. busca crear un producto audiovisual y cinematográfico que más allá de ser el producto del proyecto de titulación de fin de curso sea la oportunidad para descubrir pasiones y determinar el rumbo que todo profesional debe seguir para convertirse en un ser productivo para si mismo y para la patria.

GRAFF es el pretexto de un grupo de amigos para juntarse, divertirse y con profesionalismo crear un producto cinematográfico que busca contar una historia con bases técnicas y artísticas que han sido aprendidas y desarrolladas a lo largo de la carrera de producción de televisión y multimedia en la UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL.

esta es la propuesta general que OCTAVIO SILVA V. plantea para los participantes, lectores y espectadores de GRAFF.

3.8 TRATAMIENTO AUDIOVISUAL

GRAFF es un cortometraje de ficción que busca a través de un correcto uso del lenguaje cinematográfico plasmar una historia cuyo principal tema es el legado, montada y editada a modo de videoclip,, mostrando varios sucesos simultáneos al puro estilo de Michael Gondry (eterno resplandor de una mente sin recuerdos), en GRAFF una historia se desarrolla linealmente mientras otro suceso ocurre paralelamente, en la mitad de estos sucesos ocurre una tercera acción que desemboca en la unión de los dos momentos creando una sola historia que se empieza a contar desde el final y avanza mostrando al espectador los hechos que desembocaron en aquella situación inicial con la que la historia da comienzo y con la que a su vez terminará.

Partiendo del uso de una cámara de video digital, herramienta muy convencional en un proyecto cinematográfico de corta duración como lo es GRAFF, se busca recopilar imágenes narrativas con el fin de explotar su gama de color en postproducción, por lo que, el diseño de producción delante de cámara será vistoso y bastante colorido, ya sea en sus elementos naturales como en la puesta en escena.

Al ser una historia relacionada con el graffiti se busca la clandestinidad al momento de contarla, usando planos abiertos para graficar los entornos así como el uso de planos bastante cerrados al momento de presentar al personaje principal con la firme intención de mostrar su rostro, lo que aumenta la expectativa al momento de verla, este recurso provoca que el espectador no conozca al personaje principal y solo puede deducirlo al final de la misma a través de la co-protagonista que a su vez es quien narra la historia mediante una voz en off constante con estilo ligero y susurrante como se escucha en la película de "SALVAJES DE OLIVER STONE".

Volviendo a la clandestinidad del graffiti podemos decir que es una tendencia artística relacionada directamente con el HIP – HOP por lo que la banda sonora de GRAFF se basa en canciones, melodías y tonos tomadas de cantantes e interpretes de esta cultura urbana, con el único fin de crear una atmosfera audiovisual que más allá de mostrar imágenes muestra dos de los cuatro elementos del HIP – HOP como es el MC y el GRAFF que están presentes en imágenes y sonido.

GRAFF es sin duda un experimento audiovisual que busca reforzar los cimientos técnicos y narrativos de sus creadores, hechos que se pueden ver claramente en la puesta en escena, fotografía, diseño de producción, edición y postproducción.

GRAFF busca ser la herramienta para demostrar el nivel de planificación y realización audiovisual de sus creadores en las diversas etapas y procesos que un proyecto audiovisual y cinematográfico implica (preproducción, producción y postproducción) con el único fin de incrementar el nivel técnico, narrativo e intelectual de los que vemos en el arte de la cinematografía una pasión.

3.9 PROPUESTA FOTOGRÁFICA

El proyecto audiovisual GRAFF plantea como propuesta fotográfica una adaptación de la cinematografía según los espacios físicos que intervienen en el proceso de producción del proyecto. Con el uso de una cámara digital BLACK MAGIC se busca conseguir imágenes en calidad RAW con el fin de explotar la textura de los elementos del diseño de producción así como la textura de las locaciones y el gran margen de color que el formato RAW permite controlar en postproducción. Mediante diversos movimientos como dolly's y travellin's se busca explotar la estética de interiores y exteriores que deben mostrarse agradables y acogedores a través de un arsenal de diversos planos, con el uso de trípode para planos fijos se busca graficar los espacios exteriores de la ciudad de QUITO que servirán para crear el entorno en el que se desarrolla la historia usando técnicas de fotografía como TIME LAPSE, la cámara en mano y glidecam servirá para contar los sucesos en los que los detalles priman y la presencia de la cámara como un personaje más, es vital para el transcurso de la narrativa. Cada uno de los detalles es importante tanto para la construcción de la historia como para la construcción intelectual y técnica de los creadores de GRAFF.

GRAFF se desarrolla en tres escenarios distintos con diversas condiciones de luz, electricidad y movilización, y, al tener tres escenarios distintos se propone tres tipos de iluminación distinta adaptándonos a las circunstancias de cada espacio en los que GRAFF se desenvuelve.

Existen tres espacios en el desarrollo de GRAFF

DÍA 1 – EXTERIORES LUZ NATURAL

El día uno solo se rueda en exteriores a modo de “ROAD MOVIE” por lo que es importante aprovechar la luz del sol exponiendo correctamente las imágenes usando recursos de movimiento como dolly’s, travelling’s, cámara en mano, glidecam y planos fijos. Queda anulado el uso de luz artificial por lo que la mayor parte de tomas serán en el día.

DÍA 2 – EXTERIORES NOCHE LUZ NATURAL – LUZ CONTROLADA

El día dos se rueda básicamente los momentos nocturnos por lo que el uso de equipo de iluminación artificial es importante para conseguir imágenes correctamente expuestas sin tener la necesidad de forzar el ISO y no encontrarse con el inconveniente de tener imágenes granuladas por falta de luz. Se usará dos luces HMI 800 y 1200 watts respectivamente a demás de un kit de luce LOWEL que servirán de relleno. Se usarán movimientos como dolly’s, travelling’s, cámara en mano, glidecam para plasmar las imágenes solicitadas.

DÍA 3 – INTERIORES SET LUZ CONTROLADA

El día tres solo se rueda en set- interiores por lo que el control de la iluminación se vuelve mas asequible al entorno y al contexto de las tomas a desarrollar en ese espacio.

Se usará una parrilla de luces a demás de una luz HMI 800 para simular la luz de luna que entra por una ventana pues la puesta en escena en esta instancia es una habitación por la noche.

Mediante el uso de movimientos como dolly’s, travelling’s, cámara en mano, glidecam se busca capturar todas las acciones en este espacio que se reforzará con el correcto uso del exposímetro para no tener saltos de color con el movimiento de las acciones de los personajes en la habitación.

Estos son los tres escenarios distintos así como los tres tipos de iluminación a desarrollar a lo largo de la cinematografía de GR

3.10 PROPUESTA Y DESGLOSE DE ARTE

Desglose de Arte

ESC 1

EXT / NOCHE

PARED / QUITO

En esta escena se ve a AKA caminando, con ropa informal, en esta se podría jugar con contrastes dependiendo de la pared, en sí del sector por donde se dirige el personaje.

Utilería

- 4 Mochila
- 5 Cámara de fotos
- 6 Revistas
- 7 IPod
- 8 Audífonos

Vestuario: el vestuario se manejará de acuerdo al personaje, para demostrar misterio y seriedad.

- AKA: está vestido con blue jean, camiseta, chompa cerrada o abierta, zapatos deportivos.

ESC 2

INT / NOCHE

HABITACIÓN / CASA SWEET

En esta escena se ve la habitación de Sweet, se visualizan repisas colgantes, con niveles de tablas y sujetas por una cuerda, colgantes fotografías de graffitis, al igual que revistas en distintos lugares de la habitación, algunas en la cama de Sweet, una cama en el medio del cuarto con mesitas de noche a los costados, con adornos, y velas, al igual que en la repisa, a un lado de la cama se encuentra un puf.

Utilería

- Cama
- Mesas de noche

- Puf
- Repisas
- Soga
- Fotografías
- Revistas
- Latas
- Audífonos
- Ipod
- Mochila
- Lápices
- Pinturas (acuarelas o temperas, de lápiz)
- Pinceles
- Cortinas

ESC 3

EXT / NOCHE

PARED / QUITO

Se ve la pared (fondeada), a AKA está con su mochila, de la cual saca elementos y los va colocando en orden, las latas, al igual que las válvulas las va ordenando, cada una tendrá colores y diseños específicos, al igual que tamaños.

La bolsita que contiene las válvulas es una negra que solo se ajusta con un cordón; junto a todos estos elementos dentro de la mochila, está un bocetero, al sacarlo lo coloca junto con más papeles a lado de las latas.

Utilería

- Mochila
- Botes de pinturas
- Bolsa pequeña
- Válvulas
- Bocetero
- Papeles con dibujos
- Audífonos
- IPod

ESC 4

INT / NOCHE

HABITACIÓN / CASA SWEET

En la habitación de Sweet sigue toda la parte de utilería igual, con la diferencia de que el puf está cerca de la cama con una caja transparente, llenas de pinceles, marcadores, pinturas, papeles.

Utilería

- Papel con dibujo
- Pinceles
- Marcadores
- Pinturas
- Puf
- Caja transparente

Vestuario

- El chico se encuentra vestido con una camiseta, bermuda, con zapatos deportivos.

ESC 5

EXT / NOCHE

PARED / QUITO

La escena se visualiza con la mochila a un costado de las cosas, las latas en orden al igual que las válvulas, con una revista y hojas en el suelo.

Utilería:

- Lata
- Revista
- Hojas
- Válvulas

ESC 6

EXT / NOCHE

HABITACIÓN / CASA SWEET

Dentro de esta escena el arte se sigue manejando de acuerdo a la estética del inicio, solo va variando con las pinturas que el chico usa en el cuerpo de Sweet.

Al chico se lo ve con la manos manchadas de pintura.

Utilería

Bote de pintura

- Pinceles
- Marcadores
- Pinturas

ESC 7

EXT / NOCHE

PARED / QUITO

Dentro de esta escena están algunos espacios vacíos entre latas y caps porque AKA toma las latas para observarlas, las revistas, el bocetero y la hoja.

AKA tiene las manos un poco manchadas de pintura.

Utilería

- Bote de pintura
- Caps

ESC 8

INTE / NOCHE

HABITACIÓN / CASA SWEET

El arte cambia con el orden y posición de las pinturas, latas, caps, pinceles, la parte donde se encuentra recostada Sweet está manchada con gotas de pintura, cerca de ella se ven revistas abiertas, otras cerradas, latas sin sus tapas, y caps, distribuidos por la cama.

Utilería:

- Pinturas
- Latas
- Caps
- Pinceles

ESC 9

EXT / NOCHE

PARED / QUITO

La pared se encuentra ya con trazos y parte pintada, las hojas en el piso con pequeñas gotas de pintura, las latas ya usadas con marcas de los dedos de AKA en ellas, al igual que los caps.

ESC 10

INTE / NOCHE

HABITACIÓN / CASA SWEET

El arte es con los pinceles, latas y de más elementos ya manchados por el uso que el chico le da para pintar a Sweet; en la cama alrededor de ella siguen las latas, y revistas.

ESC 11

EXT / DÍA

CALLE - PARED / QUITO

Dentro de esta escena se observan las paredes pintadas, Sweet y AKA con una mochila cada uno.

Vestuario:

- Sweet
- Está con un jean o short, zapatos deportivos, y una blusa, o buso.
- La ropa de ella varía con tonalidades, violetas al cyan.

ESC 12

EXT / ATARDECER

COLINA / QUITO

Sweet y AKA están sentados, con sus hojas y boneteros respectivos, con lápices, el de AKA más gastado y pequeño que el de Sweet, el bocetero de él igual manera, el de AKA con más hojas usadas, a lado de cada uno está una mochila, con pinturas, pinceles, brochas.

Utilería:

- Papeles

- Lápiz
- Boceteros
- Pintura
- Brochas
- Pinceles

ESC 13

EXT / NOCHE

SOTEA / QUITO

El arte dentro de esta escena, se maneja solo con el bocetero que tiene Sweet, con hojas tachadas, con borrones, rotas, y solo una ya con el dibujo que ella realizó, AKA le entrega una lata de pintura, al igual que las anteriores, la lata tiene una estética y diseño.

Utilería

- Bocetero
- Lata de pintura

ESC 14

INT / NOCHE

HABITACIÓN / CASA SWEET

La habitación sigue con la estética de un principio, en la cama de Sweet están las revistas, latas, caps, alrededor de ella, al igual que pinceles, pinturas, en el puf la caja con los demás materiales, las fotografías colgadas, y la repisa.

Utilería

Cama

- Revistas
- Latas
- Caps
- Pinceles
- Pinturas
- Puf
- Repisa

- Fotografía colgadas

ESC 15

EXT / NOCHE

PARED / QUITO

El arte dentro de esta escena va de acuerdo a los avances del dibujo, la pared ya está casi pintada, las latas están con más huellas de las manos de AKA, los caps están de pintura, la hoja, el bocetero están con pocas gotas de pintura.

- Latas de pintura
- Caps

ESC 16

INT / NOCHE

HABITACIÓN / CASA SWEET

En la habitación se observa la cama aún con la tela manchada con la pintura, los pinceles, y pinturas en el piso y otra parte en la caja encima del puf, la mesa de noche con una revista, y velas, como en la repisa, adornos y plantas, a la vez boceteros.

- Pinturas
- Pinceles
- Revistas
- Velas
- Puf

ESC 17

EXT / NOCHE

PARED / QUITO

Las cosas se las ve en desorden, las latas y caps botados, las hojas, rasgadas, su mochila.

Utilería

- Latas de pintura
- Caps

- Bonetera
- Mochila

ESC 18

INT / NOCHE

HABITACIÓN / CASA SWEET

La habitación sigue con la estética de un principio, en la cama de Sweet están las revistas, , al igual que pinceles, pinturas.

El chico esta con las manos manchadas de pintura.

Utilería

- Pinturas
- Pinceles
- Revistas
- Velas
- Puf

ESC 19

EXT / NOCHE

PARED / QUITO

AKA solo se lo ve con su mochila, y al policía con un arma, en cuestión de maquillaje se debe tener sombras para realizar el golpe que recibe AKA.

Utilería

- Mochila
- Arma

ESC 20

INT / NOCHE

HABITACIÓN / CASA SWEET

La ambientación en el cuarto de Sweet sigue tal cual, con la variante de que algunas pinturas y pinceles ya están en la mochila del chico, la tela en la cama se encuentra doblada, y las latas,

caps, están más ordenadas, al igual que las revistas, se ven las fotografías, y dibujos en la pared.

Utilería

- Mochila
- Caps
- Pinceles
- Revistas
- Tela
- Pinturas
- Latas
- Fotografía colgantes

ESC 21

EXT / NOCHE

SOTEA / QUITO

Utilería

- Mochila
- Latas
- Caps
- Bocetero

Vestuario

- Sweet está con un buzo, jean, short, tenis, gorro.

ESC 22

EXT / NOCHE

QUEBRADA / QUITO

La escena se desarrolla en la quebrada, solo se ven a los policías con sus respectivos uniformes, y AKA con la misma ropa, sin su mochila.

Vestuario

- Uniforme de policía
- Jean
- Buzo
- Tenis

ESC 23

EXT / NOCHE

CALLE / QUITO

En esta escena se ve a Sweet caminando, al igual que la primera escena se puede jugar con contrastes dependiendo de la pared, en sí del sector por donde se dirige el personaje.

Utilería

- Mochila
- Cámara de fotos
- Revistas
- IPod
- Audífonos

Vestuario

- Sweet está con un buzo, jean, short, tenis, gorro.

ESC 24

EXT / NOCHE

PARED 2 / QUITO

Se ve la pared con el dibujo, Sweet está con su mochila, en el piso se tendrá las revistas, cámara, latas y caps en orden.

Utilería

- Mochila
- Cámara de fotos
- Revistas
- IPod
- Audífonos

3.11 PROPUESTA DE LOCACIONES

GRAFF propone el uso de locaciones estéticas que de se desarrollarán en tres espacios distintos

EXTERIORES DÍA

Para los exteriores en el día se propone entornos muy característicos y turísticos de la ciudad de QUITO como plaza grande, plaza de san francisco, panecillo, av. Naciones unidas, av. Amazona, entre otras, con el fin de graficar y presentar a la ciudad de quito como escenario en el que transcurre GRAFF.

A demás de estos espacios se busca escenarios en los que primen grafiti estéticos en diversas paredes y muros de la ciudad por lo que es importante notar la calidad y la técnica de las piezas a mostrar, debes ser agradables a la vista y ser bastante coloridas.

EXTERIOR NOCHE

Para el exterior noche se propone un lugar que posea una gran pared vacía o en blanco con el fin de plasmar en ella un grafiti, esta debe contar con las facilidades técnicas y logísticas que un proyecto audiovisual requiere.

INTERIOR

Para los interiores se propone espacios manipulables y adaptables para que los diseñadores de producción se desenvuelvan con total libertad y puedan plasmar en ella el concepto artístico que GRAFF necesita para crear una atmósfera acorde al contexto de la historia, es importante tener en cuenta el

control de iluminación así como las facilidades para productores, actores, y equipo técnico.

3.11.1 LISTA DE LOCACIONES.

LOCACIÓN 1 _ HABITACIÓN SWEET

- QUITO, UNIVERSIDAD ISRAEL – CEDE NORTE _ SET DE TELEVISIÓN

LOCACIÓN 2 _ PARED QUITO

- QUITO, AV. GASPAR DE VILLAROEL _ MUROS COLEGIO CENTRAL TÉCNICO

LOCACIÓN 3 _ CALLE PARED 1

- QUITO, PARQUE RECREATIVO QMANDÁ _ ANTIGUO TERMINAL CUMANDÁ

LOCACIÓN 4 _ CALLE PARED 2

- QUITO, AV. AMAZONAS E ISLA TORTUGA _ PARQUE RECREATIVO

LOCACIÓN 5 _ CALLE PARED 3

- QUITO, AV. TOMAS DE BERLANGA

LOCACIÓN 6 _ MIRADOR

- UNIVERSIDAD ISAREL – CEDE NORTE _ SOTEA

LOCACIÓN 7 _ SOTEA

- CONJUNTOS RESIDENCIALES MIRADOR DE EL BOSQUE – CENTRO COMERCIAL EL BOSQUE.

3.12 CASTING

LISTA DE CASTING _ GRAFF

- A.K.A DANIEL VERGARA
- SWEET ALE NOBOA
- GRAFFITI 1 "AFAN"
- GRAFFITI 2 "ANDISON"

3.13 PRESUPUESTO _ GRAFF

• PREPRODUCCIÓN	1500.00\$
- movilización	
- logística	
- alquiler equipos	
- alquiler de locaciones	
- catering	
- fotografía	
- arte	
- casting	
• PRODUCCIÓN	500.00\$
- movilización	
- logística	
- catering	
• POSTPRODUCCIÓN	250.00\$
- Equipos de edición	
- Corrección de color	
- Catering	
• EXHIBICIÓN	250.00\$
- movilización	
- logística	
- equipo de audio.	

TOTAL

2500.00\$

3.14 PERMISOS Y AUTORIZACIONES

SOLICITUD CUMANDÁ

Quito 22 de julio de 2014

SR. ANDRES BARRIGA
COORDINADOR

De antemano reciba un cordial saludo, mi nombre es Octavio Silva V. Soy estudiante de último nivel de la carrera de **PRODUCCIÓN DE TELEVISIÓN Y MULTIMEDIA** en la **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL**.

El motivo de la presente carta es para solicitarle de manera cordial y respetuosa la autorización para hacer uso de uno de los frentes del **PARQUE URBANO QMANDÁ** para realizar una filmación el día viernes 25 de julio de 2014 desde las 11:00am hasta las 13:00pm. Esta filmación forma parte de un proyecto universitario del cual soy responsable.

Es importante mencionar que al ser un proyecto universitario se cuenta con un presupuesto limitado por lo que apelo a su comprensión y apoyo.

Más allá de esto me permito contarle que poseemos un gran talento fotográfico por lo que gustosamente aportaremos con una serie de fotografías del **PARQUE URBANO QMANDÁ**, que podrían ser usadas en publicidad externa o interna y formaría parte de sus archivos visuales.

Teniendo fe de contar con su apoyo extiendo mis agradecimientos por la atención prestada a esta solicitud y sin más palabras me despido deseándole éxitos en sus labores profesionales.

Atentamente

OCTAVIO SILVA V.

SOLICITUD SET DE TELEVISIÓN – UNIVERSIDAD ISRAEL

Quito 17 de jul. de 14

UNIVERSIDA ISRAEL

Atención

ING. EDWIN LAGOS

Presente:

Yo Gabriela Cevallos Valdivieso como alumna y representante de la Carrera de Producción de Televisión, me permito realizar el siguiente documento con el motivo de solicitar oficialmente, la autorización correspondiente para hacer uso de las instalaciones del set de televisión ubicado en la sede norte de la Universidad de Israel, la semana del 21 de julio hasta el 28 de julio de 2014, desde las 9:00 am. a 18:00 pm.

La razón de la solicitud es para que se nos autorice la creación, construcción y ambientación del set de televisión en una habitación lo cual será la escenografía para la realización de un cortometraje que será grabado el día sábado 26 de julio de 2014, por lo que la reserva de toda semana, es vital para el éxito del proyecto, Ya que los espacios que nos brinda la sede norte son los apropiados para dicho proyecto.

Por la atención a la presente, agradezco su gentil ayuda.

Atentamente:

Gabriela Cevallos V.

1711419521

SOLICITUD SCOUTING SET DE TELEVISIÓN UNIVERSIDAD ISRAEL

Quito 17 de jul. de 14

Sr. Ing. Edwin Lagos

El motivo de la presente es para solicitar de manera respetuosa y oficial la autorización para hacer uso de las instalaciones del set de televisión ubicado en la sede norte el día viernes 18 de julio desde las 08:00am hasta las 09:00am.

La razón de esta solicitud es para llevar a cabo un reconocimiento de campo (SCOUTING) del set de televisión como posible locación para la realización de un proyecto audiovisual por lo que no es necesario el uso de ningún equipo como luces o cámaras de video.

Si más que agregar espero contar con su apoyo y su autorización, de antemano extendiendo mis agradecimientos por la atención prestada a la presente.

Atentamente:

Carolina Álvarez.

Profesor encargado

Director de carrera

PERMISO PARQUE RECRATIVO CUMANDÁ

Estimado Octavio,

Esta aceptada su solicitud para el día de mañana, puede acercarse a realizar su filmación e el parque.

Le dejo el contacto de Danny Mogollón, asistente de programación y logística de Cumandá por si necesita algo : 0992815577 y queda avisado también nuestro personal de seguridad.

Saludos cordiales,

Andrés Barriga

Coordinador

CUMANDÁ PARQUE URBANO

Av. 24 de mayo s/n antiguo Terminal Terrestre

(593) 2573645

3.15 PLAN DE RODAJE

VIERNES 25 DE JULIO – DÍA 1

VIERNES	ESCENA	REW	CASTING	EXTRAS	LOCACIÓN	VESTUARIO	UTILERÍA
07:00	LLAMADO	EQUIPOS:	CASTING	EXTRAS	ISRAEL		UTILERÍA
		FOTO					
		ARTENOM/AQUILLAIE					
		SONIDO					
		DIRECCIÓN					
08:00	TRASPORTE	TODOS			ISRAEL		UTILERÍA
08:30	ENTRO	TODOS			PLAZA GRANDE		UTILERÍA
09:00	TRASPORTE	TODOS			PLAZA GRANDE		UTILERÍA
09:30	ENTRO	TODOS			TRASPORTE 4 DE MAYO		UTILERÍA
09:45	ENTRO	TODOS			24 DE MAYO		UTILERÍA
10:00	TRASPORTE	TODOS			MANDA		UTILERÍA
10:30	ENTRO	TODOS			TRASPORTE 9 DE SALVADOR		UTILERÍA
11:00	TRASPORTE	TODOS			REP. DE SALVADOR		UTILERÍA
11:15	LLAMADO	MAQUILLAIE	SWEET		QUICENTRO		UTILERÍA
			K.A.K				
11:30	ENTRO	TODOS			TRASLADO CALLE TÉCNICO		UTILERÍA
12:00	ENTRO	TODOS	SWEET		CALLE TÉCNICO		UTILERÍA
			K.A.K				
			SWEET				
12:30	TRASPORTE	TODOS	SWEET		CALLE TÉCNICO		UTILERÍA
13:00	ALMUERZO	TODOS	SWEET		SI APORTUGA		UTILERÍA
			K.A.K				
14:00		TODOS	SWEET		SI APORTUGA		UTILERÍA
			K.A.K				
14:30	ENTRO	TODOS			SI APORTUGA		UTILERÍA
15:00	TRASPORTE	TODOS	SWEET		SI APORTUGA		UTILERÍA
15:15	ENTRO	TODOS			TRASLADO TOMÁS DE BERLANGA		UTILERÍA
			K.A.K				
15:45		TODOS	SWEET		TOMÁS DE BERLANGA		UTILERÍA
			K.A.K				
16:15	TRASPORTE	TODOS	SWEET		TOMÁS DE BERLANGA		UTILERÍA
16:25	ENTRO	TODOS			MACHALÉ CARLOS		UTILERÍA
			K.A.K				
16:45	ENTRO	FOTO			TRASLADO ISRAEL 5 DE NORTE		UTILERÍA
17:00		TODOS	SWEET		TERRAZA ISRAEL 5 DE NORTE		UTILERÍA
			K.A.K				
17:30	ENTRO	FOTO			TERRAZA ISRAEL 5 DE NORTE		UTILERÍA
			SWEET				
18:00	BRAKE	TODOS	SWEET		ISRAEL 5 DE NORTE		UTILERÍA
			K.A.K				
18:30		TODOS	SWEET		TERRAZA ISRAEL 5 DE NORTE		UTILERÍA
			K.A.K				
19:00	TRASPORTE	TODOS	SWEET		ISRAEL 5 DE NORTE		UTILERÍA
19:45	ENTRO	TODOS			TRASLADO PLAZA FOCH		UTILERÍA
			K.A.K				
20:00	TRASPORTE	ARTE	SWEET		PLAZA FOCH		UTILERÍA
		MAQUILLAIE			TRASLADO M. CASA		UTILERÍA
		SONIDO					
20:00	ENTRO	FOTO			PLAZA FOCH		UTILERÍA
21:00	FIN DE RODAJE	DIRECCIÓN					UTILERÍA
		TRASPORTE	FOTO		PLAZA FOCH		UTILERÍA
		DIRECCIÓN			TRASLADO HOGARES		UTILERÍA

SÁBADO 26 DE JULIO – DÍA 2

SÁBADO HORA	ESCENA	CREW	CASTING	EXTRAS	LOCACION	ESTUARIO	UTILERIA
02:00	LLAMADO				TAMARA		
	PRINTADA	ANDYSON					
	PARED	ANFAN					
	DIRECCIÓN						
	PARTE						
	SOFYAPAREDES						
07:00	LLAMADO	FOTO			TAMARA		
		SONIDO					
08:00	LLAMADO						
		A.K.A					
		SWEET					
08:30	03	FOTO			TAMARA		
	DIRECCIÓN						
	PARTE						
09:00	04	TODOS			TAMARA		
10:00	TRANSPORTE				FRASLADO		
10:00	TODOS				TAMARA		
10:00	INTRO	FOTO			TAMARA		
					AUTOPISTA		
11:00	TODOS				TAMARA		
11:30	TODOS				TAMARA		
12:00	TODOS				TAMARA		
12:30	TODOS				TAMARA		
13:00	TODOS				TAMARA		
13:30	TODOS				TAMARA		
14:00	TRANSPORTE				FRASLADO		
	EQUIPO				QUERRADA		
14:30	TODOS				QUERRADA		
15:00	INDE						
	ODAJE						

3.16 PROPUESTA DE MONTAJE Y EDICIÓN

GRAFF propone un montaje paralelo al más puro estilos de SERGEI EINSEINTEIN mostrando diversas acciones que suceden en una misma línea de tiempo y desembocan en un único suceso, para la edición se plantea un ritmo rápido con planos que cambian simultáneamente y se relacionan unos con otros al más puro estilo de un videoclip con el fin de mantener la expectativa mientras se narra en voz en off una historia ligeramente acorde a lo que aparece en pantalla.

3.16.1 PROPUESTA DE POSTPRODUCCIÓN

GRAFF propone en POSTPRODUCCIÓN una corrección de color absoluta puesto que se grabara en formato RAW lo que permite manipular y explotar al máximo las diversas gamas de color empleadas en el diseño de producción de GRAFF.

Más allá de una corrección de color absoluta se jugara con el tamaño de las imágenes ya que al ser capturadas en 2.5K permite tener un formato de 1920x1080p lo que nos otorga la posibilidad de comprimirlo a 1080x720p y mediante este recurso se pueden crear movimientos de cámara sutiles como DOLLY IN – DOLLY OUT.

3.16.2 PROPUESTA DE PROYECCIÓN

Para la proyección de GRAFF se propone el uso de un proyector HD que mediante el producto comprimido adecuadamente (DSP) y grabado en un BLUE RAY DISC permita explotar toda su esencia de color y textura y se pueda visualizar en la sala de proyección con una salida de audio 2.1 dolby digital , formato estándar en una proyección de un producto audiovisual como parte del proyecto de titulación de fin de curso.

CAPÍTULO IV

4.1 CONCLUSIONES

La realización de un cortometraje de ficción como muestra de la realización del graffiti ayudó a observar realmente como es el mundo urbano, salir de una expectativa marginal para llegar a una concepción concreta y conceptualizada de cómo es la realización del graffiti, que elementos son los que están involucrados dentro; las personas implicadas y el target selecto han llegado a un acuerdo que el graffiti va más allá de tomar una lata y rayar la pared, es la observación y creación de una imagen que transmite algo, ya que como se mencionó ninguna imagen deja de transmitir algo, todo lo que vemos lo hace y aún más el graffiti si es realizado a mano demostrando la pasión y sentimiento que está detrás de todo.

La ampliación de conocimientos influye en el estilo, técnica adquirida; son el resultado de varios meses de trabajo y aplicación, aptitudes que el presente proyecto ha exigido a lo largo de su creación, tanto en la realización y producción del material audiovisual como en el desarrollo del documento escrito, puesto que, ha sido una experiencia innovadora y vital para crecer intelectualmente y generar profesionalismo, de esta manera la seguridad esta presente para salir al mundo laboral y servir a la patria como un profesional de bien, gracias a los conocimientos adquiridos a lo largo de toda la carrera de producción de televisión y multimedia en la prestigiosa Universidad Tecnológica Israel.

La explicación del graffiti dentro del cortometraje con la narrativa creada, ideada, y concebida fomenta la ideología correcta y el empleo idóneo de los elementos necesarios para la creación de un graffiti, el target se encuentra interesado y motivado por el mismo, ya que actualmente se ha ido abriendo un poco más el campo de la realización del arte urbano.

El cortometraje es un formato cinematográfico de alto impacto si se lo trabaja con sabiduría, no es solamente un ejercicio profesional de crecimiento intelectual, es una herramienta de múltiples funciones que puede abarcar cualquier tema y puede dejar mensajes claros y profundos en cada espectador, es sin duda cine en su máxima expresión pues encuentras en él cada detalle

comunicativo e informativo, es una expresión de arte pues abarca sensaciones sentimientos y no existe mejor camino para llegar al espectador que apelar a su lado emocional.

El graffiti es una expresión artística devaluada en la actualidad, la desinformación y su mal uso lo han convertido en un hecho clandestino y delictivo, pero, el graffiti es una expresión artística que abarca sensaciones y sentimientos y es otro método usado por el hombre desde las épocas remotas para satisfacer su más ancestral instinto, el de comunicarse. Hoy por hoy el graffiti puede ser usado como una herramienta comunicativa pues se ha convertido en publicidad.

4.2 RECOMENDACIONES

Se recomienda a todas aquellas personas que atraviesan el final de curso, independientemente de la carrera universitaria que han escogido el óptimo uso del tiempo, pues este es un recurso valioso que no se recupera y no existe mayor satisfacción que el de un trabajo cumplido.

Es importante tomar todas las medidas respectivas ya que nunca está de sobra prepararse a fondo sobre lo que se va a realizar.

El valor de la perseverancia es vital puesto que nadie esta exento al fracaso, un bache en el camino se puede presentar a diario, pero, cuando el individuo resurge y se levanta de sus caídas es cuando muestra su valía y sus ganas de triunfar.

Porque vale más una historia llena de fracasos y aprendizaje constante que una historia con el camino fácil y sencillo, pues no existe un atajo al éxito, este solo se consigue con perseverancia y trabajo duro.

No está demás recomendar que a criterio propio el secreto para el éxito es la pasión, la pasión es un motor que permite al individuo levantarse día a día y cumplir sus sueños, pues más allá de un trabajo, de un salario o de un título esta la esencia y el legado de cada ser humano y esta solo se transmite con pasión por lo que hacemos.

Es importante también tomar en cuenta el orden con el que se trabaja un proyecto de titulación o cualquier proyecto independiente pues facilita enormemente el desarrollo del mismo evitando el agobio y el cansancio, el orden permite un completo entendimiento tanto para la persona encargada de realizar el proyecto como para todos aquellos lectores que buscan en el texto un método de aprendizaje.

Una idea simple es la perfecta solución en un mundo tan complejo, una idea simple vale más que un presupuesto abultado, una idea simple nace de una mente limpia y sin presiones, es decir hay que pensar las cosas y simplificarlas a su máxima expresión, partir de lo más pequeño para llegar a lo más grande, como se menciona anteriormente no existe un atajo al éxito, la ruta es el trabajo duro.

El rodearse de personas con pasión garantiza un grupo de trabajo ideal, pues hay que ser sinceros con uno mismo y entender que existen proyectos imposibles para una sola persona, el trabajo en equipo es fundamental si se respetan jerarquías y se tiene claro el objetivo final.

Es importante brindar todas las facilidades posibles para todos aquellos estudiantes que buscan innovar y generar proyectos, existen estándares y técnicas establecidas en ciertos campos de trabajo y no hay mejor recurso que respetar estas técnicas y si es posible trabajar como lo hacen las industrias ya establecidas.

La universidad tecnológica Israel esta dotada de amplios recursos tecnológicos y bibliográficos, depende del empeño de emprendimiento de cada estudiante explotar estos recursos pues existe oro donde otros ven cobre, y el secreto está en eso precisamente usar a la universidad como aliado para alcanzar el

éxito y no verla como un ente regulador que solo está presente para entregar títulos, es decir saber aprovechar cada ápice de conocimiento y desarrollo que otorga la universidad es saber que la capacidad nace de uno mismo y no de bastas bibliotecas o extensos campos verdes, un estudiante puede llegar lejos con lo que tiene a la mano y en mi profesión, ese detalle es lo que diferencia a un artesano de un artista, personalmente me esfuerzo día a día para convertirme en artista pero soy consiente que el camino es largo y muy duro, eso solo me motiva más.

4.3 VALIDACIONES

Ibai Fernandez

INDICADORES	MUY ADECUADO	ADECUADO	POCO ADECUADO
CIENTIFICIDAD	<input checked="" type="checkbox"/>		
PERTINENCIA	<input checked="" type="checkbox"/>		
ACTUALIDAD	<input checked="" type="checkbox"/>		
APLICABILIDAD	<input checked="" type="checkbox"/>		
NOVEDAD	<input checked="" type="checkbox"/>		

Luis Donoso

INDICADORES	MUY ADECUADO	ADECUADO	POCO ADECUADO
CIENTIFICIDAD	<input checked="" type="checkbox"/>		
PERTINENCIA	<input checked="" type="checkbox"/>		
ACTUALIDAD	<input checked="" type="checkbox"/>		
APLICABILIDAD	<input checked="" type="checkbox"/>		
NOVEDAD	<input checked="" type="checkbox"/>		

Valeria

INDICADORES	MUY ADECUADO	ADECUADO	POCO ADECUADO
CIENTIFICIDAD	■		
PERTINENCIA	■		
ACTUALIDAD	■		
APLICABILIDAD	■		
NOVEDAD	■		

BIBLIOGRAFÍA

RECURSOS WEB.-

- 4 el cortometraje en las tutorías de 1ro de la eso: guía didáctica.
- 5 <http://www.los9pasosdedario.com/todosobrecortos10.htm>
- 6 <http://prezi.com/yys8c-zs3odu/tipos-de-cortometraje>
- 7 <http://www.montanacolors.com>

RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS.-

- VIDEO Y CINE – principios tecnológicos – LUIS MASIAS ECHEGARAY Y ALBERTO TROILO - 1990
- DEBUTAR EN EL CORTOMETRAJE – principios, práctica y técnicas – CHRIS PATMORE - 2007

- FUNDAMENTOS DE LA CREACIÓN CINEATOGRÁFICA – conocimientos esenciales . JANE BARNWELL – 2009
- PARA CREAR UN CORTOMETRAJE – saber pensar, poder rodar – ANTONÍO ORIA DE RUEDA SALGUERO – 2010
- GRAFFITI – SANDRINE PEREIRA – 2005
- GRAPHITFRAGEN – una mirada reflexiva sobre le graffiti – FERNADO FIGUEROA SAAVEDRA - 2009