



Universidad de Artes, Ciencias y Comunicación
Facultad de Artes de la Comunicación
Carrera de Comunicación Audiovisual Especialidad Cine

“Oopart”

Cortometraje *found footage* sobre una puerta en el bosque.

Trabajo para optar al grado académico de Licenciado en Comunicación Audiovisual y al Título Profesional de Comunicador Audiovisual, Especialidad Cine.

Docente guía: Erick Aeschlimann Lara

Metodólogo: Alexander Pszczółkowski Parraguez

Integrantes: Hernán Egaña

Gabriel Ortega

Marcela Oyarzún

Marco Rojas

Diego Sandoval

Santiago de Chile, Diciembre de 2021

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE***Abstract**

Oopart nace de la necesidad de crear algo nuevo e inexplorado en la industria del cine chileno: el terror. Este género no ha sido tan explorado en este país, por lo que es la oportunidad perfecta para realizar un filme novedoso. Para lograrlo, Oopart también quiere ser el pionero de un concepto nunca antes utilizado en Chile, conocido como *found footage*. No hay registros de películas así en Chile, por lo que Oopart sería la primera película de terror chilena en realizarlo.

Oopart trata de tres influencers que encuentran una misteriosa puerta en medio de un bosque, y para ganar popularidad en internet, la abren, sin saber que abre paso a otra dimensión, donde son acechados por una temible criatura.

Oopart is born from the necessity of creating something new and unexplored in the chilean film industry: the terror genre. This genre hasn't been explored so much in this country, so this is the perfect chance to make an one of a kind film. Oopart also wants to be the pioneer of a concept never used before in Chile, the found footage style. There has not been any record of this style of film in Chile, thus Oopart could be the first chilean terror movie to do that.

Oopart is about three influencers that find a mysterious door in the middle of a forest, and to gain popularity online, they open it, not knowing it's a portal to another dimension, where they are chased by a terrifying creature.

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

Agradecimientos

Como equipo de Oopart, queremos agradecer a Marco Rojas, director y creador de la idea, por su constante motivación y empeño puesto en este trabajo. Logró cumplir con su trabajo como director llevándolo incluso más allá de lo necesario, realizando los mejores aportes, acotaciones, correcciones y observaciones. Nos ayudó a orientarnos, nos guió y sacó lo mejor del equipo para hacer de este proyecto lo mejor posible.

Dentro de los docentes, queremos agradecer a Erick Aeschlimann, nuestro profesor guía, por siempre darnos un muy buen feedback a cada uno de los integrantes. Nos hacía darnos cuenta de cosas que se nos pasaban por alto, o que no le prestamos tanta atención, ayudándonos a ver el trabajo desde otra perspectiva y punto de vista. Las sesiones sincrónicas con el profesor fueron agradables y productivas, después de cada clase nos íbamos con las libretas llenas de apuntes y correcciones que ayudaron mucho al desarrollo de Oopart.

Queremos agradecer a Jorge Olguín, director de cine de terror de la Escuela de Cine de la Universidad Arcis por compartir su tiempo teniendo una agenda ocupada, logrando darnos un espacio para realizarle la entrevista que aportaron inmensamente a nuestra investigación, lo que nos ayudó a poder tomar una dirección única e inexplorada en este proyecto experimental *found footage* sobre mitos urbanos.

Por último, agradecer a Pía Tomé y Cristóbal Valderrama por estar presentes al momento de respondernos dudas y aclarar temas de los que no teníamos total conocimiento respecto al tan intimidante quinto año y proceso de titulación, en especial a Cristóbal por facilitarnos el contacto con Jorge Olguín, para así poder llevar a cabo la entrevista para este proyecto.

Índice

Abstract	2
Agradecimientos	3
Introducción	7
1.1 Identificación y descripción general del proyecto	7
1.2 Formulación del problema	8
Antecedentes generales y contexto	12
Usuarios y público objetivo	21
3.1 Usuarios	21
3.2 Público Objetivo	21
Objetivos generales y específicos	25
4.1 Objetivo general	25
4.2 Objetivos específicos	25
Metodología	26
5.1 Gestación del proyecto	26
5.2 Investigación	26
5.3 Planificación (trabajo de mesa)	28
5.4 Preproducción	28
5.5 Realización	29
5.6 Postproducción	29
5.7 Distribución	30
Justificación, viabilidad y factibilidad	31
6.1 Análisis Foda	33
Investigación aplicada al proyecto	36
7.1 Hide Behind	44
7.2 Wendigo	45
7.3 Mitología y leyendas urbanas chilenas	48
7.3.1 La Laguna del INCA	48
7.3.2 La piedra del León	49
7.3.3 Piuchén	50
7.3.4 El invunche	51
7.4 Historia del cine de terror Chileno	52
Desarrollo del proyecto	65
8.1 Tipo de propuesta	65
8.2 Tema	65
8.3 Premisa	65
8.4 Idea central creativa	66

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

8.5 Género	66
8.6 Historia	66
8.6.1 Storyline.	66
8.6.2 Sinopsis o argumento.	66
8.6.3 Universo Dramático.	66
8.6.4 Personajes.	69
8.6.5 Escaleta.	72
8.6.6 Guión.	72
8.7 Propuesta estética	73
8.7.1 Referencias estéticas o literarias.	73
8.7.2 Tratamiento audiovisual.	77
8.7.3 Carpeta de arte.	79
8.7.4 Carpeta de fotografía y cámara.	79
8.7.5 Carpeta de sonido y banda sonora.	80
8.7.6 Storyboard.	80
8.8 Propuesta del montaje	80
8.8.1 Montaje visual.	80
8.8.2 Montaje sonoro.	81
8.9 Propuesta de producción	81
8.9.1 Ficha técnica.	81
8.9.2 Análisis de los criterios de producción utilizados.	82
8.9.3 Presupuesto.	82
8.9.4 Carta Gantt.	83
8.10 Guion Técnico	84
8.11 Desglose de locaciones	86
8.12 Contratos, permisos y liberatorias	88
8.13 Desgloses por departamento y presupuestos ajustados	89
8.13.1 Arte.	89
8.13.1.2 Pre Producción.	89
8.13.1.3 Rodaje.	90
8.13.1.4 Presupuesto.	91
8.13.2 Fotografía	92
8.13.2.1 Pre Producción.	92
8.13.2.2 Rodaje.	92
8.13.2.3 Presupuesto.	93
8.13.3 Sonido.	93
8.13.3.1 Pre producción.	93
8.13.3.2 Rodaje.	94
8.13.3.3 Post producción.	94
8.13.3.4 Presupuesto.	95
8.14 Bitácora de pre producción y escritura	96

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

8.15 Plan de rodaje	98
8.16 Realización	99
8.16.1 Hojas de llamado	99
8.16.2 Bitácora de rodaje	99
8.17 Post producción	100
8.17.1 Bitácora de Post producción	100
8.18 Resguardo de Derechos	100
8.19 Plan de financiamiento	100
8.20 Plan de distribución	106
Referencias	108

1. Introducción

1.1 Identificación y descripción general del proyecto

“Oopart” nace desde una necesidad insatisfecha de construir y establecer nuevos y diversos exponentes en la industria cinematográfica chilena. Este equipo se reúne con la finalidad de hacer realidad una obra de uno de los géneros más prolíficos, pero a la vez, menos explotados en este país: El terror.

“Oopart” es un cortometraje, que, tal como se mencionó anteriormente, pertenece al género de terror; en el que, además, se trabaja la subcategoría de *Found Footage*, también conocida como falso documental. Esta subcategoría consiste en la utilización de un estilo de rodaje más cercano a lo que podría ser una grabación real. Algunas de sus características principales consisten en el manejo de la técnica cinematográfica conocida como “cámara en mano” y el uso de planos significativamente menos complicados en cuanto a la técnica aplicada. Estas características son empleadas con la finalidad de conseguir un resultado que dé al metraje aires de realismo, creando la fantasía de estar viendo un filme que fue grabado y posteriormente encontrado, para los ojos del espectador.

La historia sigue a 3 personalidades conocidas del mundo de la internet y las redes sociales, las peligrosas investigaciones urbanas, a lugares abandonados y evidentemente peligrosos, a las que se someten, y por las que han ganado tanta fama, los envuelve en un caso de diversas e inexplicables desapariciones ocurridas en el interior de un bosque ficticio ubicado en el sur de Chile, el cual posee una flora y fauna endémica y poco conocida que facilita el desarrollo de bestias y del terror que estas provocan. Entre los árboles y la vida silvestre se encuentran con una misteriosa puerta, al cruzar por allí, los protagonistas entran a una extraña dimensión que los atrapa y los convierte en víctimas de una terrorífica criatura que los cazará uno por uno.

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

1.2 Formulación del problema

La vida de un artista en Latinoamérica siempre está marcada por un posible y hasta bastante probable fracaso económico, aquel por el que las familias de los artistas temen o hacen uso de la clásica burla dura al supuesto “muerto de hambre” del grupo. No es de extrañar, considerando que carreras como Medicina, Ingeniería Civil en Minas e Ingeniería Metalúrgica son tres de las carreras mejor evaluadas en relación a los ingresos mensuales de los egresados al quinto año de dicho suceso. Mientras tanto, carreras como Química y Farmacia, Ingeniería Civil e Ingeniería Civil Electrónica se encuentran como las tres mejor posicionadas en el ranking de carreras con mayor empleabilidad al segundo año de egreso según las estadísticas del Ministerio de educación (Mineduc) en “mifuturo.cl”. Es decir, las carreras conocidas en Chile como “tradicionales” son las que se quedan con los buenos sueldos y las ofertas de trabajo. En su contraparte, carreras como Pedagogía en Artes y Música, Publicidad, Periodismo, Diseño gráfico, entre otras, aparecen en el listado de las carreras con menor campo laboral del mercado.

Podría afirmarse que, hoy por hoy, el mercado del arte visual nacional es el menos transparente de todas las áreas artísticas, en extremo, no puede considerarse como Industria Cultural, ya que efectivamente no reproduce masivamente obras para su comercialización. Esto, a pesar de la inversión que realiza el Estado cada año a través de fondos concursables, que la posiciona como la tercera más alta en cuanto a creación y difusión. En gran medida esto se explica en la dificultad que existe en traducir a un valor monetario la calidad artística de las obras, lo cual tiene estrecha relación con la falta de valoración de las artes visuales en todos los sentidos (Verdugo Toledo, 2018, p. 7).

Como se puede presumir, en Chile existen diversos problemas relacionados con el desarrollo del cine y de las artes en general, dichas problemáticas van desde la poca financiación hasta el poco público y los pocos espacios

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

especializados para dar a conocer este tipo de proyectos en los ambientes idóneos para su desarrollo.

En ese contexto, la acción subsidiaria del Estado sobre el cine chileno se ha plasmado fundamentalmente en la existencia de ciertos fondos concursables, desde la fracasada línea de créditos del Banco del Estado que operó entre 1992 y 1994, hasta los actualmente existentes, de la CORFO y el Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. Se genera entonces una producción abigarrada, fragmentaria y dispersa financiada muchas veces parcialmente por concursos específicos y puntuales, que congregan cada año a una pléyade expectante de realizadores, especialmente jóvenes, a la espera de alcanzar el subsidio estatal, cuestión lograda obviamente por unos pocos. De este modo, difícilmente se pueden desarrollar proyectos de largo alcance, grupos de trabajo, líneas de producción, etc. En otros términos, el número no despreciable de largometrajes argumentales producidos en los últimos años no está dando cuenta, ni siquiera de manera embrionaria, del despuntar de una industria cinematográfica nacional, sino más bien de iniciativas individuales, las más de las veces inconexas, expresión de necesidades expresivas particulares, en algunos casos, y, en otros, de la repetición de ciertas fórmulas facilistas ya probadas de atracción de público (Villarroel y Estévez, 2005).

Por esto mismo la industria del cine en Chile aún ni siquiera se ha podido denominar una industria propiamente tal, ya que los sistemas de financiación estatales para las artes no dan abasto para crear productos audiovisuales a largo plazo, por lo que muchos realizadores han tenido que probar suerte en el extranjero y/o buscar otros métodos de financiación.

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

Las películas chilenas tendrán que luchar, aún dentro del país, con las producciones de marcas extranjeras fabricadas para el mundo entero con el costo y los recursos que pueden disponer empresas que cuentan para resarcir sus gastos, con las utilidades que recogen en todo el orbe civilizado. En general el público no admitirá (por el hecho de ser nacionales) espectáculos marcadamente inferiores a los que está acostumbrado a aplaudir (Edwards, 1921, p. 143).

A pesar de que las palabras de Alberto Edwards llevan ya cien años desde que fueron dichas, lamentablemente, siguen siendo una realidad que Chile, ni por mucha política de incentivo para el cine nacional, ha podido cambiar.

Por su parte “Oopart” al ser realizada en pleno auge de la era digital, tiene más oportunidades a nivel internacional, tomando en cuenta que las redes facilitan enormemente la tarea de la distribución y la realización de obras más experimentales, es por eso que la decisión de abordarlo a través de redes sociales fue considerada desde un principio. Sumado a esto, el público actual está más abierto a recibir propuestas más novedosas en cuanto al tipo de producto que consumen, en este caso, el *found footage* es un tipo de cine que no se había desarrollado en Chile hace 100 años y actualmente aún no lo hace, es por eso que se pretende ser pioneros en este ámbito.

No hace falta inventar una matriz para darse cuenta que el proyecto se enfrentará a la dura crítica que ha estado acechando a cualquier contenido audiovisual desde sus orígenes, los denominados *haters* son el problema principal para cualquier creador de contenido dirigido principalmente a internet. No existe nadie en el mundo de las redes que no esté relacionado a este tipo de personas que responde de manera negativa a los contenidos desde la facilidad de sus casas, son aquellos que se centran específicamente en buscar errores o cosas que no son de su agrado para manifestarse de manera negativa y muchas veces erróneas. “Oopart” está directamente relacionado con estas conductas, ya que, al

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

ser un metraje que aparenta ser lo más real en el estilo que abarca, será enfrentado directamente a la gente que intentará desmentir cada acción y decisiones que conlleven los personajes, será un trabajo importante el crear un contenido que una historia y personajes totalmente verosímil.

Cabe destacar, también, que el género *found footage* se podría considerar como una de las maneras de hacer cine, con costos extremadamente bajos, por lo tanto, al ser utilizada esta característica como puntapié inicial para proyectos más grandes, a largo plazo, es ideal para la tarea de instaurar un verdadero mercado de consumo de productos audiovisuales en Chile, y, por consiguiente, dar el primer paso a que otras empresas o entes estatales quieran financiar a otros realizadores y otros proyectos del país.

Con esto en mente, y considerando la naturaleza del proyecto, se pretende contribuir en la cimentación del género y llegar a ser un ejemplo de valentía y ambición para quienes vean “Oopart” como una inspiración en la difícil tarea de construir una industria cinematográfica nacional importante y reconocida a nivel nacional e internacional.

Las intenciones de la investigación y el proyecto escrito llevado a cabo en las siguientes páginas consisten en dar a conocer el proyecto, establecer y reconocer fallas y falencias en el cine chileno. Buscar maneras para sacar el máximo provecho a este cortometraje para marcar un antes y un después en Chile, ayudar al equipo creativo a construir una historia sin vacíos y puntos débiles ayudados con una investigación profunda que incluye desde qué es el medio hasta cómo desarrollarse como audiovisuales dentro de este.

2. Antecedentes generales y contexto

No fue hasta el año 2000 que la narrativa cinematográfica de terror hizo su primera entrada en las salas de cine en Chile. En dicho año sale a la luz “Ángel Negro” de Jorge Olguín, la cual es considerada, la primera película de terror realizada en Chile, y que, a pesar de cargar con el peso de ser la obra prima del género en el país, este largometraje sigue siendo considerado una pieza de nicho, conocida por un público muy reducido.

En cuanto al género que se denomina como terror, redirigiendo el punto de mira hacia la industria internacional, han existido bastantes exponentes que han marcado un antes y un después en esta materia. En este caso, el ejemplo más destacable, y relacionado con este proyecto, es “The Blair witch project” de Danile Myrick y Eduardo Sánchez, la cual fue estrenada en las pantallas estadounidenses en el año 1999. Este filme cambia totalmente el modo de funcionar y de desarrollar el cine de terror desde ese momento, hasta la fecha. Antes de esto, el terror, y sobre todo el ochentero, está regido por una estricta estructura, en la que la trama pasa por diferentes etapas. Aquella estructura puede ser fácilmente identificables en otros ejemplos conocidos como “Friday the 13th”, “A nightmare on Elm street”, “Scream”, “Halloween”, entre otras, todas estas películas que cuentan con un antagonista tangible, al cual se le da forma a través de un *backstory* traumático y motivaciones muy claras, que recibe igual o más protagonismo que los demás personajes. Aquí es donde “The blair witch project” marca la diferencia, ya que, al no poner al espectador en una visión omnipresente de la trama, este último está limitado a ver y percibir lo mismo que los ven y perciben los personajes dentro de la historia; esta característica crea una sensación de inmersión que nunca antes se vista en el cine.

Actualmente, los proyectos cinematográficos de terror tipo *found footage* han sufrido de bastante controversia, gran parte de aquello se debe a la repetición de ciertas temáticas que no crean más que una película aburrida y predecible.

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

Sumado a esto, las primeras películas de *found footage* se vieron envueltas en algunas situaciones que favorecieron la popularización de dichas obras, como en “The Blair Witch Project” y “Cannibal Holocaust”, las cuales se asumieron como metrajes encontrados reales, durante mucho tiempo por los espectadores.

Dando un salto al año 2021. Se puede asumir con total certeza, porque tan solo basta con mirar por la ventana, que la gente está más informada y menos crédula que hace algunas décadas. Es por ello que la creación de proyectos tipo *found footage* se ve eclipsada por el pensamiento generalizado de que el género ya fue agotado. “Oopart” llega a reivindicar todas estas malas concepciones del género y a demostrar que aún hay muchísimo contenido no realizado dentro de esta variante del terror.

Sin embargo, al acercarse al otro gran tema que le compete a este apartado, se hace imposible afirmar que el producto audiovisual chileno tiene, efectivamente, una presencia en las salas a nivel nacional e internacional. El nivel de audiencias de chilenos en los cines se dirige, casi en su totalidad, a cintas realizadas fuera del país. La categoría preferida por los chilenos es la animación, contando con un 35,18% de la audiencia total. En su contraparte se encuentra el terror y la fantasía con un nivel de audiencias de 3,67% y 3,35%, respectivamente (Rubik, 2019).

El cine es un agente de marca muy importante. Lo que el mundo puede pensar de Chile se construye a partir de muchas ideas y entre ellas está la cinematografía. En ese sentido, me parece que el aporte del Estado es todavía poco, en especial respecto a las óperas primas (Larrain, 2016).

Actualmente, los fondos con los que cuenta el estado para la financiación audiovisual son: el CORFO, que trata de apoyar el desarrollo de proyectos audiovisuales unitarios de largometrajes y/o cortometrajes. Existe también Fondart,

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

para financiar ámbitos audiovisuales a nuevas tendencias creativas. Pero, al fin y al cabo, el apoyo siempre va dirigido a las temáticas que, en la industria chilena, han tenido mejor éxito a nivel nacional e internacional. Debido a esto, los directores de renombre nacional son los que consiguen estos fondos, obstaculizando las siguientes producciones de nuevos exponentes en el cine chileno. El fondo Ibermedia es uno de los más importantes de esta mención, lo cual se debe, en gran parte, a su carácter internacional; su objetivo es fomentar el cine iberoamericano contribuyendo a proyectos dirigidos especialmente al mercado de dicha comunidad, donde cineastas independientes pueden conseguir una mejor distribución para sus proyectos, gracias a la amplia comunidad con empresas latinoamericanas, españolas y portuguesas. Los géneros como el terror y la ficción, tienen un mejor recibimiento en esta instancia, debido a características como una amplitud de los criterios a considerar y una mirada que se desliga de las costumbres conservadoras tan típicas de las tierras chilenas.

Sucede que el cine chileno cuenta con una que otra obra de naturaleza terrorífica, ninguna de ellas memorable, ninguna de ellas capaz de cargar con la magnitud del cometido que significa cimentar y asentar una industria con las facultades necesarias para la apropiación y explotación de un género cinematográfico creso en posibilidades. El cine chileno de terror no tiene un espacio exclusivo y acondicionado para su desarrollo. Actualmente existen algunos festivales de cine de terror en Chile entre los cuales se destacan el Santiago Horror Film Festival y el Festival Internacional de Cine Terror de Valparaíso, entre otros, estos festivales que pese a contar con una larga trayectoria en este ámbito, han sufrido de muy poco reconocimiento a nivel nacional, por el hecho de pertenecer a un nicho muy reducido y, en gran parte, por tener un apoyo casi inexistente por parte del estado.

Los exponentes chilenos en esta área de la industria cinematográfica, al igual que sucede con el terror, son muy impopulares y menospreciados dentro y fuera del país. Es por ello que se puede inferir que, en esta materia, Chile aún no

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

se encuentra en vías de evolucionar, pues aún, siquiera ha sido concebido la idea del terror como una fábrica en potencial desarrollo.

Sin embargo, y con la intención de aclarar este punto. Que el género de terror en Chile sea un terreno inexplorado, no quiere decir que sea inexistente. Existen algunos ejemplos de proyectos audiovisuales que tuvieron un éxito moderado, de estas mismas, se pretende plantear sus antecedentes generales y exponer sus datos más relevantes.

Aftershock (López, 2012) es uno de los exponentes más reconocidos en este mercado, pese a fracasar en las salas chilenas, la participación del director Eli Roth influyó en el reconocimiento de esta película a nivel internacional, lo cual sirvió de paso para conseguir tres nominaciones en festivales. *Trauma* (Lucio Rojas, 2017) es otro de los grandes exponentes que tuvo éxito en el extranjero, siendo este uno de los ejemplos más cercanos a lo que este proyecto pretende lograr en cuanto a género y conceptos, debido a su cercanía al “horror” puro, puesto que la importancia está dirigida hacia la historia del relato por sobre el trasfondo político/social del lugar donde ocurre.

A pesar de que estos ejemplos nacionales corresponden a largometrajes, crear una comparación entre estos ejemplos y el proyecto de cortometrajes “Oopart” ayuda a identificar el público al que se dirige y las reacciones que los espectadores pueden tener hacia el producto audiovisual final, de esta manera es prudente señalar que “Oopart” planea ser exhibido en plataformas gratuitas y/o redes sociales, por lo que no se debe considerar necesariamente un recorrido de largometraje como tal.

Teniendo la disputa del punto anterior y lo que puede sintetizarse como la esencia misma del proyecto en consideración, es indiscutible la orientación del mismo a un público más adulto y maduro, capaz de apreciar la creación de un

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

universo ficticio que se rige por sus propias reglas y abandona como punto de partida cualquier hecho histórico, político, económico y social.

Previo al año 2000 podemos afirmar que el cine que se realizaba en Chile solo era una amalgama insípida de géneros que a través de su hibridez y mezcla con la identidad “popular” del sujeto dado a conocer en estos filmes. La finalidad que traían consigo estos mensajes eran hacer partícipe al espectador del texto audiovisual que se proyectaba en el cine, de manera tal que el chileno medio viera reflejada sus alegrías y frustraciones en la pantalla grande (Meza, 2012, p. 10-11).

Como indica Jorge Meza (2012), el cine en Chile lleva años siendo un híbrido insípido de géneros cinematográficos pobres y repetitivos, y es justamente por este motivo, que los estudios del “análisis del cine en Chile y sus audiencias” efectuado por el gobierno en el año 2019, indican que el consumo de cine en Chile está dominado por los géneros de comedia y drama; por otra parte, los géneros menos concurridos por la audiencia son el terror y la fantasía, siendo evidente, además, el dominio de la industria cinematográfica internacional por sobre la nacional, y Chile no posee exponentes nacionales que puedan hacerle el peso al consumo de estos géneros producidos por industrias cinematográficas millonarias, frente a los espectadores. Uno de los objetivos principales para este proyecto, es cambiar y/o evolucionar la forma de ver la creación del producto chileno de terror en Chile y el extranjero.

Ya que la trama se desenvuelve en el género del terror, es deducible que la visualidad es más violenta y visceral, que los tópicos son controversiales y que tiene la explícita intención de exaltar todos los sentidos, llevando así al espectador a experimentar, a través de la imagen y los sonidos, mucho más de lo que sus ojos pueden captar, puesto que como bien dicen Hormazábal y Palacios, “La mostración de la violencia busca provocar a través de un interesante espectáculo visual a los espectadores” (2006, p. 18).

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

Llegados a este punto es necesario indicar la diferencia entre miedo y pánico. Según Umberto Galimberti el miedo es una “emoción primaria de defensa provocada por una situación de peligro, que puede ser real, anticipada por la previsión, evocada por el recuerdo o producida por la fantasía” (2002, p. 705), en cambio el pánico es un “episodio agudo de ansiedad caracterizado por tensión emotiva y terror intolerable que obstaculiza una adecuada organización del pensamiento y de la acción” (Galimberti, 2002, p. 782). Usualmente estos dos términos son usados de manera errónea pensando que son sinónimos cercanos, pero ahora queda ejemplificado que poseen algunas diferencias que caracterizan a cada concepto.

Teniendo esto en cuenta, el objetivo del proyecto en cuanto a los sentidos del espectador, es provocar miedo, dado que “el miedo surge cuando un ser humano cree, aunque no acierte a razonar, en la existencia de una posibilidad más o menos evidente de algún tipo de peligro para él” (Llácer, 1996, p. 10).

Con esto en mente en este proyecto se desarrolla una propuesta sonora envolvente, en la que el espectador no solo es capaz oír lo que está dentro del plano, sino que también es capaz de escuchar aquellas cosas que no se muestran en cámara. Pasos, rasguños, susurros, suspiros, etc. Alimentando, de esta manera, la sensación de paranoia al escuchar pasos, ramas y hojas en movimiento y crujidos, entre otros. En cuanto a lo visual, es ideal la creación de ambientes con baja iluminación, de forma que el espectador sea capaz de ver, tan solo, aquello que ven los personajes. Esto deriva, inevitablemente, en una inmersión más trabajada y más impredecible para los espectadores.

La enorme importancia dada a la imagen y el sonido como dos piezas de arte que sólo son la una cuando está la otra, hacen de este filme una obra llamativa que no pasa desapercibida, ni por los oídos y los ojos menos desarrollados. El terror que ataca la psiquis, la tensión constante y una atmósfera

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

envolvente son los puntos a favor que este proyecto tiene para generar un impacto emocional en cualquier espectador.

A través del sonido también se genera una atmósfera que sitúa al espectador en un terror psicológico que lo mantenga en una tensión constante y así se utilizará a favor para ejercer poder y control sobre este gracias al impacto emocional que crea (Arquine, 2011).

Sumado a lo anteriormente mencionado, la decisión de realizar la obra audiovisual con el formato found footage no es por cuestión de azar nada más, ni siquiera una pretensión estética. Se eligió este medio ya que el formato de “cámara encontrada” responde perfectamente a lo que se espera del campo del horror.

Además de tratarse de un proyecto extremadamente barato considerando la baja necesidad de equipos de gama alta, locaciones, actores, vfx y costos de producción en general comparado con producciones de mayor escala, este mismo incursiona en varias áreas de interés dignos de reconocimiento para el cine en Chile: El horror, el metraje encontrado y el cine sobrenatural.

Junto a todo lo descrito hasta el minuto, y volviendo a la realización de productos audiovisuales en Chile, es necesario también recalcar la importancia y necesidad de darle nuevos aires a la industria cinematográfica del país. Actualmente se encuentra en un limbo de repetición constante en el que ningún medio o realizador independiente se ha atrevido a salir aun.

Lucio Rojas director de la cinta “Trauma”, en una entrevista realizada por “Biobio Chile” (Diamantino, 2019, Creadores de "Trauma", la cinta chilena de terror: "En Chile no hay películas de género ni fantasía") indica que en Chile la existencia de películas de género es prácticamente nula ya que en el año 2018 solo se estrenaron 2 y no obtuvieron una difusión suficiente por lo que no fueron

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

muy vistas, lo cual es contradictorio debido a que en Chile el cine que más se consume es el cine de fantasía, ciencia ficción y terror. Además de esto, las financiaciones siempre están optando por darles prioridad siempre a los mismos proyectos cada año, reafirmando el punto de que en Chile solo se realizan los mismos géneros siempre y no se da espacio para experimentar no solo a nuevos consumidores, si no tampoco a nuevos realizadores.

Desde mi perspectiva, creo que explorar el cine de género es indispensable, es muy importante tanto cómo industria y para generar industria. Son las producciones de terror, de fantasía o de ciencia ficción las que más inspira en la etapa infantil y adolescente, y no es por nada, es porque en esa etapa de la vida las funciones primarias del ser humano están expresándose en una intensidad abrumadora y es este tipo de cine es el que logra representar y hacernos visualizar lo que siente el individuo. Si uno profundiza, el cine de género es una manera sana de expresar inquietudes internas y transformarlas en una propuesta estética que puede ser muy interesante (Ximena del Solar, 2019).

Continuando con esta misma premisa en mente ¿Por qué es necesario realizar un filme no americanizado y de género en Chile? Lucio Rojas afirma que el cine de género nacional te permite hablar de cuestiones que no te las permite otro estilo cinematográfico más que el de género. Una película romántica no permitiría hablar de otras cosas más dentro de ese mundo romántico; por ejemplo, los zombis, siempre se ha dicho que simbolizan dramas sociales, pero así mismo yendo más allá, hay que hablar de las identidades y problemáticas propias. Lucio siempre habla de las obsesiones, porque una obsesión tiene que ver con una construcción propia, y esa obsesión genera un punto de vista lo cual es indispensable para hacer cine de género, sobre todo cuando hablas de la maldad, el miedo o el horror.

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

Finalmente hablando netamente de datos concretos, un estudio llevado a cabo por cinépolis entre los años 2014 y 2016 dieron como resultado que los consumidores se inclinan principalmente por 6 géneros distintos, siendo el genero de accion el mas recurrente con un 30% de espectadores, seguido del terror con 17%, comedia con 16%, suspenso con 9%, drama con 9% y finalmente otros con 19%.

Tomando estos datos como base, el género de terror sigue siendo el tercero más visto en las salas de cine y desde la realización de este estudio hasta el año 2022 las cifras no hacen más que aumentar distribuyendo sus mayores porcentajes entre acción, terror y otros.

3. Usuarios y público objetivo

3.1 Usuarios

Este proyecto, su desarrollo y los ámbitos en que se desenvolverá serán de utilidad para futuros realizadores dado que, en este proyecto, se recopila información y datos sobre el área específica del cine al que se quiere llegar en Chile, el área de ficción no tradicional. También es un ejemplo de las diferentes problemáticas que pueden presentarse en cada una de las etapas, desde los primeros pasos hasta la distribución del producto audiovisual finalizado.

Estos datos pueden ser de utilidad, incluso para futuros docentes y/o cuerpos estudiantiles u organizadores, para ayudarse a identificar el público disponible, los objetivos, las posibilidades de realización y el proceso de creación de un producto audiovisual contemporáneo, ya que, actualmente, son muy pocos y muy antiguos los registros de creación de obras cinematográficas chilenas.

3.2 Público Objetivo

En el rubro audiovisual, la tarea de definir el público al que va dirigido una determinada obra es tan importante a la hora de comercializar y distribuir esta misma, que puede ser responsable, en gran medida, del éxito o el fracaso de la obra en cuestión. Para el caso particular de Oopart, se espera la distribución del cortometraje de Found Footage de terror a través de la plataforma YouTube, siendo las principales razones, la naturalidad que desprende un cortometraje del género “encontrado” protagonizado por influencers en una plataforma repleta de exploradores urbanos y videos de terror y el gran peso que generan los y las influencers en dicha plataforma.

Considerando el público objetivo, en relación al presupuesto establecido para la realización de Oopart, publicarlo en YouTube permite homologar el

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

contenido del rodaje con el que ya es posible encontrar en la web, de este modo existe una fusión con el material que ya existe y la idea de metraje encontrado, de esta manera el espectador accede a él azarosamente, sumergiéndose en un contenido que pareciera ser tan real como la realidad misma. Por este motivo se fundamenta el uso acotado de presupuesto en pos de una obra que reúna los múltiples matices del realismo.

En cuanto a la temática en sí misma, la intención del cortometraje favorece sentimientos dubitativos en el público en relación a lo que se muestra a través de sus pantallas; esta característica incentiva una difusión natural, propia de los ambientes arraigados a las redes sociales, que se caracterizan por una viralización exponencial y por un muy fácil acceso al contenido audiovisual desde cualquier lugar del mundo.

La selección del casting fue cuidadosa en la tarea de seleccionar personajes que fuesen cotidianos y actuales con los que el espectador se siente identificado por temas de generación, de preferencias, estrato social e intereses en común, profundizando y reforzando la idea de realismo de la obra. con personajes más cercanos y capaces de mover masas debido a su popularidad

Para profundizar más en el asunto, se tomaron como ejemplo los datos recopilados por Ríos, J.M., Matas, A. y Gómez, E.R en el “Estudio sobre frecuencia del consumo de cine en estudiantes universitarios hispanoamericanos” (2014). Donde se puede llegar a la conclusión de que los jóvenes adultos chilenos son los que más consumen cine en la comunidad hispanohablante (ver figura 1).

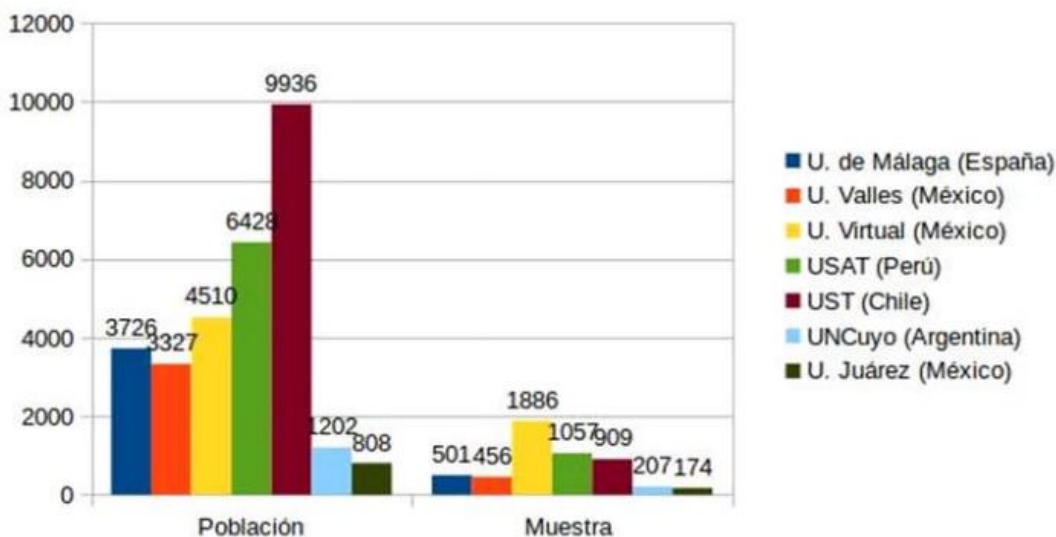
OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

Figura 1. Composición de la muestra en número de participantes.

Fuente: Ríos Ariza, José Manuel; Matas Terrón, Antonio; Gómez Barajas, Elba Rosa Estudio sobre frecuencia del consumo de cine en estudiantes universitarios hispanoamericanos Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, núm. 45, julio-diciembre, 2014, p. 189-201

Este estudio realizado por la revista de medios y educación empleó una institución de educación superior como exponente de cada país para llegar a los datos aproximados de cada país. De acuerdo a este estudio la población de estudiantes universitarios chilenos serían los que más consumen cine en general, incluso tomando en cuenta que los datos de este estudio no son concluyentes, Chile sigue en la posición más alta por una diferencia bastante grande, de esta manera se llegó a la decisión de dirigirse al público que más consume cine en Chile: Los adultos jóvenes.

Por otro lado, de acuerdo a los datos recopilados por Oberlo.com (Mohsin, 2020) Youtube cuenta con más de dos mil millones de usuarios en el mundo, es la segunda red social más popular y se puede navegar en ochenta idiomas lo cual significa que cubre el 95% de la población de internet, su público son niños de 11 a 15 años en su mayoría.

Es importante considerar que desde los 18 hasta los 54 años el público de YouTube se inclina hacia el género masculino, de acuerdo a los datos entregados

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

por yiminshum.com (Min, 2021) También cabe destacar que los países que cuentan con la mayor cantidad de usuarios mayores de 18 años en la plataforma son España, Brasil, México y Colombia, quienes a su vez son los líderes del consumo de contenido vía streaming.

En relación al contenido, entretenimiento y música se quedan con el 25% y 20% de las visitas, respectivamente. Mientras que la animación y los videojuegos se quedan con el 7% de las visitas.

Con los antecedentes previos, se puede estimar que como target primario se tiene a un público masculino de adolescentes y jóvenes (15-29 años) proveniente de países de habla hispana, tal como el origen de la producción, de clase sociocultural C1a, C1b, C2 y C3 que sean consumidores frecuentes de la plataforma YouTube y del género cinematográfico de terror y de exploraciones urbanas y que se interesen o se dediquen a las ciberactividades.

4. Objetivos generales y específicos

4.1 Objetivo general

Realizar un cortometraje de terror estilo *found footage* para, posteriormente, ser presentado como proyecto de titulación y, finalmente, ser exhibido en redes sociales para crear un “A.R.G.” (*Alternative reality game*) en el que se pueda colaborar con distintos creadores de contenidos para distribuirlo y crear más proyectos de índole similar.

4.2 Objetivos específicos

Investigar las posibilidades de éxito que puede tener el producto según el mercado mundial comparándolo con proyectos similares realizados en otros países latinoamericanos.

Realizar un plan de financiamiento que permita juntar fondos para poder ejecutar el cortometraje.

Crear un plan de producción que permita la realización del cortometraje.

Producir un cortometraje *found footage* de terror acorde a las exigencias y necesidades del plan de producción y financiamiento.

Exhibir el producto final en redes sociales para así crear la instancia de un “A.R.G.” (*Alternative reality game*).

5. Metodología

Para la creación de este proyecto se desarrolla una metodología teórica que, inevitablemente y sin alternativa, se adapta a la contingencia actual de un Chile y un mundo entero en pandemia. Considerando aquello y que los integrantes del equipo se encuentran en diferentes ciudades del país, es que se toma la importante decisión de realizar las primeras tres etapas del proyecto y, por ende, las más importantes (gestación, investigación y planificación), de manera remota.

5.1 Gestación del proyecto

Luego formar un equipo con los miembros necesarios para llevar el proyecto a buen puerto, se designan los cargos de los que cada uno se hace responsable. Más tarde desarrolla un *brainstorming* de varias sesiones, en las que se discuten qué temáticas del horror no han sido abordadas en Chile y se aplica al proyecto.

Después de esto se consideran distintos canales de distribución y se investiga en cuales podría funcionar mejor este tipo de film, se toma la decisión de exhibirlo en redes sociales para darle un toque de “realidad” acorde al género que se usará en el producto final.

5.2 Investigación

Se creó una lista de temáticas y/o conceptos importantes para la trama, y al tratarse de un metraje tipo *found footage* de horror, se investigan los orígenes comunes de las fuerzas antagónicas en este tipo de proyectos; cómo se desarrollan usando los recursos de los que se dispone. Y ya entrando en ámbitos dirigidos a la producción del proyecto, se investigan los campos y alcances de este tipo de películas y su comportamiento con el espectador.

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

Para realizar esto, se lleva a cabo una exhaustiva recopilación de documentos relacionados a la industria del cine en Chile y Latinoamérica incluyendo tesis, artículos de revistas, libros, investigaciones anteriores, estadísticas de páginas del rubro, etc. Usando como fuentes principalmente los archivos de proyectos de años anteriores de UNIACC, archivos y catálogos de “CineChile”, además de distintos artículos de revistas de cine de nivel latinoamericano. Con estas fuentes recopiladas se exploran las posibilidades que existen siendo realizadores independientes y cómo es probable que se comporte el proyecto en este ambiente.

La siguiente parte de la investigación consiste en tomar apuntes de diferentes exponentes del género para ser capaces de identificar pros y contras, las fortalezas de ciertos ejemplos y/o en qué fallan estos mismos.

Finalmente, en esta etapa, nuevamente se recopilan diferentes archivos, investigaciones, leyendas urbanas, folclore de varios países y libros, en busca de referencias para la creación de la criatura y su hábitat, ya que esta última parte, es el punto más interesante y novedoso de la trama y el proyecto en general. Dicha información será analizada y a partir de los datos obtenidos de las distintas leyendas urbanas y folclore, se determinará cuáles rasgos, características y rarezas son más óptimas para Oopart, de tal manera que se pueda crear una leyenda urbana de un monstruo que se ajuste a las necesidades del proyecto. Esto se realizará leyendo y anotando los perfiles y puntos más importantes de las mencionadas leyendas urbanas y folclore, permitiendo crear gráficas y tablas que ayuden a visualizar de mejor manera las características generales de cada leyenda.

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

5.3 Planificación (trabajo de mesa)

Para esta etapa se planifica la preproducción y la búsqueda de financiación, con una duración de alrededor de un mes y medio también se considera la escritura y revisión del guion y por consiguiente las carpetas de cada departamento. Más tarde, se desarrolla un estimativo de tiempos de rodaje de aproximadamente siete días, los cuales se dividen en cinco días completos de rodaje y dos días de revisión y verificación de las tomas que quedan y plantear la necesidad de rehacer algunas tomas. Después de esto se estiman dos meses para postproducción, dividiendo este tiempo entre postproducción de imagen y luego de sonido. De acuerdo a esto, el rodaje es la etapa más corta del proyecto ya que se considera el uso de solo tres locaciones, las cuales están muy cercanas unas de otras; junto a esto, el recurso de la cámara en mano del cual se caracteriza en el rodaje, facilita los planos en cuestiones de tiempo e iluminación, por lo que no se requiere un tiempo excesivo para las grabaciones, y dada la naturaleza de este mismo, tampoco requiere es crucial una inversión monetaria importante, esto debido a que el género *found footage* es bastante barato de realizar, si así se pretende, es por ello también, que se le otorga la gran significancia que tiene al montaje, a la propuesta sonora y a la edición de imagen.

5.4 Preproducción

Luego de analizar el guion, se lleva a cabo un *scouting* en la zona de la Cueva del Pirata en Algarrobo, lugar que cumple con las necesidades creativas del equipo. En primera instancia, lo óptimo sería que el equipo técnico completo fuera al *scouting* para que cada área pueda llevar a cabo pruebas de equipo y verificar la factibilidad del lugar, de no ser posible, solamente iría el Director, Productor, Director de Fotografía y Sonidista. Al tener conocimientos de antemano de este lugar, se pretende ir en locomoción privada, o en bus dependiendo de las circunstancias, para llegar de forma directa a observar y determinar si el lugar cumple con las expectativas y necesidades, ahorrando así el tiempo de búsqueda de locaciones. Lo más ideal es ir a visitar esta locación lo antes posible y con

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

tiempo, así, en el peor de los casos si no llegase a cumplir con las necesidades del proyecto, aún quedaría tiempo para realizar más *scoutings* y tener más opciones.

Seguido a esto, se continúa el análisis del guion para tener un estimado monetario de los gastos de utilería, los tiempos, la cantidad de actores y los costos exactos del proyecto, dando prioridad al desarrollo del proyecto como tal, más que a la retribución económica de éste.

Con esto en mente, es considerado necesario la creación de un proyecto de *crowdfunding*, en el cual se estiman recompensas por donar para la realización del proyecto. Las recompensas se incluyen en los gastos de producción general del proyecto, las cuales van desde los agradecimientos correspondientes en los créditos del proyecto, hasta la posibilidad de visualizar el mismo de manera exclusiva para cuando esté disponible.

5.5 Realización

Como se indicó anteriormente, se dispone de un tiempo total de siete días para el rodaje. Las escenas se deben grabar en un orden no cronológico, usando el sistema de agotamiento de locaciones, es decir, grabar todas las escenas de una locación antes de pasar a la siguiente. De esta manera el trabajo es más dinámico y menos costoso, tanto por ser considerado más simple y menos el coste de tiempo y la cantidad de veces que en las que se debe maquillar a los actores para caracterizarlos de acuerdo a la escena que le corresponda. Este método permite contar con tiempo suficiente para corregir cualquier error que se presente.

5.6 Postproducción

El equipo cuenta con dos miembros aptos para la realización total de la postproducción de audio e imagen, en donde el trabajo se distribuye simultáneamente y el encargado de sonido trabaja las escenas según se le vayan

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

entregando. Se comienza con la imagen para realizar el montaje del primer corte del cortometraje, teniendo esto realizado se hace necesario el uso de diferentes softwares de vfx y renderizado 3D para retocar cada escena correspondiente. Finalmente, se requiere una primer y segunda corrección de color en conjunto con el departamento de cámara e imagen para cumplir con la visión de la estética del cortometraje.

Con estos pasos cumplidos se pasa a la postproducción de audio, en donde el encargado de sonido recibe las escenas mediante un renderizado previo para comenzar a trabajar los elementos principales de las escenas, ya sea ambientes y voces la cual consta de bastantes foleys para aportar a la creación de una atmósfera, en este proceso se plantea cuán necesario es realizar doblaje. Finalmente, se testean los volúmenes y las ecualizaciones para cumplir con la propuesta sonora y así exportar el master del proyecto

5.7 Distribución

El objetivo principal para la distribución de este proyecto es llegar a exponerse en redes sociales como Youtube, Facebook o Instagram. Dichas plataformas cuentan con un público más joven adulto, que es justamente el público objetivo de este proyecto. Para lograr esto se cree necesaria la realización de campañas de difusión en estas mismas redes usando un método poco común ideado por los integrantes del equipo: el uso de un “ARG” o alternative reality game, pero antes de continuar es necesario explicar qué es un ARG. Es, en resumidas cuentas, un juego de realidad alternativa, es una narración interactiva que utiliza el mundo real como soporte, presentando una serie de recursos mediáticos reales para contar una historia que se ve afectada por la intervención de los participantes. Los juegos de realidad alternativa se utilizan para abordar muchos desafíos diferentes; desde lanzamientos de productos, capacitación y tutoría, hasta entretenimiento no tradicional. En consecuencia, los ARG aparecen de muchas formas en función de los objetivos generales, las plataformas y el método de ejecución necesarios en la

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

intersección de la tecnología, la ubicación, la audiencia y la historia. Actualmente los ARG son un recurso muy utilizado por las personalidades famosas de la internet, siendo este, un antecedente para considerar la probable viabilidad de expandir el universo de "Oopart" y romper la cuarta pared para crear una obra de otra naturaleza, que se comporta como una precuela para este proyecto, a través de las redes sociales, que son las ventanas por las cuales se ve a los protagonistas preparándose para la expedición que da lugar a la trama principal del cortometraje, alimentando el hecho de tratarse de un *found footage*, dándole más realismo y/o credibilidad a la trama, puesto que, de esta manera, los personajes interactúan con el público mucho antes de estrenar el cortometraje. La intención de todo lo antes mencionado, es crear un grupo de espectadores expectante por saber qué sucede y qué sucederá después.

Para lograr todo lo propuesto, es propicio la utilización de, principalmente, dos redes sociales, las cuales son "Tik-tok" e "Instagram". Estas dos redes sociales facilitan la interacción entre las cuentas y los seguidores, Tik-tok sobre todo se ha convertido en un fenómeno a nivel mundial por su formato de videos cortos en los cuales se puede "mostrar algo, pero no demasiado". Finalmente, cuando el cortometraje se encuentre realizado y se pueda concluir el ARG, llega el momento de publicar el cortometraje en las redes sociales correspondientes en las cuales se planea contar con apoyo de figuras reconocidas de dichas redes sociales para apoyar la distribución del producto audiovisual mediante participación en este.

6. Justificación, viabilidad y factibilidad

Este proyecto nace desde el cuestionamiento de cómo diferentes exponentes significan un antes y un después en el cine de terror, dentro de sus propios ámbitos y respectivas industrias. Con la intención de destacar dicha característica, aquí surge nuevamente uno de los ejemplos más significativos, “The Blair witch project” (Sanchez y Myrick, 1999) y el increíble revuelo que causó para la época. Tomando aquello en cuenta, se considera necesario expandir las visiones del cine en Chile, para ser capaces de demostrar que sí hay cabida para otro tipo de géneros en la audiencia de este país y que, a largo plazo, la industria apoye a nuevos realizadores.

Se pretende instaurar y abrir paso a un potencial latente en Chile, el cual no ha sido explotado aún, llevando a muchos otros realizadores a probar suerte en el extranjero, con esto en mente, se planea demostrar lo “simple” y factible que puede ser realizar cine de este tipo con pocos recursos, de manera independiente y con costos extremadamente bajos (ver Anexo “Presupuesto y Carta Gantt” para más información) ya que no es necesario hacer uso de equipos de alto nivel como cámaras de cine profesionales o iluminación artificial. Dicho esto, cabe recalcar que los proyectos *found footage* son parte de los géneros cinematográficos más baratos y uno de los que poseen más recaudación a nivel mundial, como fue el caso de “Paranormal Activity” (2009) teniendo un presupuesto de 15000 dólares y una recaudación de 193.4 millones de dólares.

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE***6.1 Análisis Foda**

¿Cuáles son las Fortalezas y debilidades de este proyecto? A continuación se establecerán las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas encontradas en este proyecto audiovisual.

Fortalezas	Oportunidades
<p>Principalmente, se está abarcando géneros contemporáneos, apelando a los intereses de la mayoría de la gente, debido a que es un género innovador respecto a la industria cinematográfica chilena, acaparando sobre todo la atención de espectadores adultos y jóvenes adolescentes. Es una película atractiva, ya que mezcla la ficción con las temáticas poco comunes para el país, debido a que Chile carece de este tipo de producciones que retratan estos polos, alejándose de las clásicas miradas realistas de las películas chilenas promedio.</p> <p>No se requiere un elenco importante facilitando la financiación respecto a los actores, las entidades paranormales se ven sujetas al apartado de los FX.</p> <p>Al grabarse en exteriores, permite la posibilidad de mayor aforo.</p>	<p>Al ser un pionero en el cine chileno realizando estos dos tipos de género, el proyecto puede resonar bastante y podría ser más llamativo en comparación a otras películas que tocan las mismas temáticas, ya que le da un mayor atractivo con respecto a la narración y a la post-producción. Además de ser un género de terror ficción, puede presentar una trama situacional atemporal y que no hace referencia exclusivamente a Chile, lo que abre muchas posibilidades de que su trama pueda ser entendida en otros países.</p> <p>Al ser de terror ficción, tiene buen recibimiento en las redes sociales como Facebook, Youtube, Instagram, etc. Ya que gran porcentaje del público consume este tipo de género.</p> <p>En las redes sociales se incorporó una nueva tendencia de grabar sucesos paranormales en formato documental, similar al <i>found footage</i>, en Tik Tok, reels de Instagram, etc. Esto puede ayudar a incursionar en los diferentes medios de difusión social para fines publicitarios.</p>
Debilidades	Amenazas
<p>Al desarrollarse en un ambiente exterior y tomando en cuenta la contingencia que se vive actualmente, pueden complicarse los rodajes debido a las restricciones que existen en el país. Movilizarse a otras regiones puede conllevar, además, a infracciones sin los permisos correspondientes.</p> <p>El género de terror <i>found footage</i> en el mercado cinematográfico chileno no ha sido explorado aún, por lo que puede ser mal recibido en un comienzo, ya que los fondos concursables disponibles como el de Corfo priorizan a las producciones que puede generar más comercialización, avalando a los géneros más repetitivos en Chile, debido a que son los que han sido más "exitosos".</p>	<p>El género es innovador a nivel nacional, pero también ha sido bastante usado a nivel internacional.</p> <p>Optar a fondos nacionales no es el primer foco de atención debido a que fondos como Corfo privilegian al mercado más comercializable a nivel nacional priorizando los dramas y comedias, el Fondart tampoco es una buena opción debido a su ideal de promover las producciones que priorizan el nivel cultural del país.</p>

Figura 2. Análisis FODA en formato de tabla.

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

En el análisis FODA, específicamente en el apartado de oportunidades, se declara que una gran cantidad de público consume redes sociales, como Facebook, Youtube, Instagram, etc. Simon Kemp, CEO de Hootsuite, analizó junto a We Are Social, las cifras y porcentajes de millones de personas que consumen dichas redes sociales. Establecen que, aproximadamente, dos mil novecientos diez millones de personas consumen Facebook, dos mil quinientos sesenta y dos millones consumen YouTube, mil cuatrocientos setenta y ocho millones de personas utilizan Instagram, y mil millones de personas usan TikTok. (Kemp, 2022).

Traduciendo los números en porcentajes, las cifras del uso de redes sociales del 2020 son las siguientes:

Lideran el ranking de redes sociales más utilizadas Facebook (87%) y YouTube (68%), siendo esta última la que más seguidores jóvenes concentra (el 76% tiene entre 16 y 30 años). Instagram, en tercer lugar, es la que más seguidores ha ganado (de un 49% a un 54%). En cuarto y quinto lugar se mantiene Twitter con un 50% y LinkedIn con un 57%. (Martín del Campo, 2020, parr. 3)

En síntesis, existe una gran oportunidad para realizar un cortometraje de este estilo en Chile, pues el género de terror no es tan explorado nacionalmente, y en específico el *found footage*, que no hay registros de películas de este estilo realizadas en Chile, por lo que la competencia es inexistente y es la perfecta oportunidad de que Oopart sea pionero de este género en el país. Además, como se ha mencionado anteriormente y se puede ver con más detalles en los apartados de Producción y anexos de Presupuestos y Carta Gantt, el costo de realización es extremadamente bajo en comparación a cualquier otro cortometraje que se puede realizar en Chile, por lo tanto, juntar el dinero de forma privada o a través de fondos, es muy factible. Finalmente, gracias a los cada vez más permisivos aforos, las vacunas contra el COVID y el pase de movilidad, permite que las condiciones

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

estén más óptimas para un rodaje, y contemplando que el equipo técnico más los actores necesarios no son tantos, no existirían problemas o preocupaciones por aforos. Sumándole a eso que el cortometraje se grabará en exteriores, se puede decir que la filmación es viable.

7. Investigación aplicada al proyecto

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

“Oopart” relata la historia de un grupo de tres amigos, quienes, dentro del universo de la historia, son figuras reconocidas en las redes sociales por hacer peligrosas exploraciones urbanas e investigaciones independientes en lugares de todo el país. A través de estas mismas redes sociales se enteran de aterradoras historias sobre un misterioso bosque del sur de Chile, bosque en el que muchos campistas se han reportado desaparecidos o han sido encontrados moribundos en un lugar cercano a una puerta ubicada en medio del lugar, de una manera muy llamativa y misteriosa. Extasiados de felicidad por haber encontrado el lugar de las historias a poco tiempo de haber llegado, deciden pasar la noche allí para documentar qué es lo que realmente sucede en el lugar. Inesperadamente, comienzan a ser acechados por una extraña criatura que los encierra en un bucle espacial. Luego de acabar con dos de los tres personajes, la criatura vuelve a su mundo a través de la puerta dejando escapar a una sobreviviente, la cual muere en circunstancias extrañas tras intentar escapar, dejando atrás solo su cámara, la que documentó todo por lo que tuvieron que pasar durante la travesía.

Primero que todo, es necesario explicar por qué el título “Oopart”. Según el naturista, criptozoólogo y arqueólogo Ivan T. Sanderson el término se usa para denominar un objeto que se encuentra en un contexto inusual o aparentemente imposible que podría desafiar la cronología de la historia convencional, a veces estos objetos pueden tener interés histórico, arqueológico o paleontológico, el acrónimo “Oopart” (del inglés out of place artifact) es bastante acuñado por investigadores independientes de lo paranormal o paracientíficos. Para este proyecto, Oopart sería la puerta misteriosamente ubicada en medio del bosque y los protagonistas serían los investigadores independientes que se acercan con la intención de descubrir por qué esta puerta se encuentra en dicho lugar tan inusual.

Dentro de los seis componentes universales que articulan las emociones de las que habla Darwin, se puede encontrar al miedo, que supone la evitación (recorrida desde el pavor al temor), y que se conforma como un universal cultural

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

con adaptación individual. El miedo a la muerte ha acompañado a la raza humana desde sus orígenes y se encarna en cada ser humano.

El miedo original es el miedo a la muerte, es un temor innato y endémico que todos los seres humanos compartimos, por lo que parece, con el resto de animales, debido al instinto de supervivencia programado en el transcurso de la evolución en todas las especies animales (Bauman, p. 46)

“Además de este miedo, se puede rastrear desde las primeras expresiones culturales que han dejado los antepasados, la presencia del miedo a las fuerzas de la naturaleza, a lo sobrenatural, al otro, al diferente” (Antón, 2015, p. 267).

Luego de una ardua búsqueda por los lares de la internet, con el fin de encontrar estudios que involucren el miedo como temática central, sin que la palabra se confunda con “fobia”, “angustia” y sus muchos y mal utilizados sinónimos, parece, a cada segundo, una tarea más difícil. Sin embargo, Ricardo O. Moscone lo define muy bien en “El Miedo y sus Metamorfosis” (2012), puesto que, según sus palabras el miedo es:

Emoción que surge si la integridad personal o la vida está en peligro, cuando se tiene un susto, es decir, cuando un estímulo sensorial imprevisto posee la intensidad suficiente como para despertarlo, o al percibirlo en otra persona o grupo; depende de la capacidad para enfrentar la vida, y lleva a adoptar medidas adecuadas para protegerse. Temor, alarma, sobresalto son sus sinónimos.

Con una definición como tal, queda más o menos cubierta la tarea de encontrar las mejores palabras para describir este fenómeno, sin embargo, hay una pregunta que sigue retumbando los oídos de esta investigación y que requiere ser resuelta para establecer límites y determinar el camino de este apartado y esa pregunta es:

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

¿De dónde surge el miedo? Y por muy trivial que suene, y pese a que la idea del miedo como un mecanismo de defensa que ayudó a la raza humana a sobrevivir en medio de cientos de depredadores en la época de la prehistoria suene tan acertada y difícilmente discutible, es precisamente la razón del porqué hay que investigar.

Para poder comenzar con esta fracción tan importante de la investigación, hay que entender varios puntos, que, por cierto, fueron muy bien explicados por Francesc Mestres y José Vives-Rego en “Reflexiones sobre el miedo en el siglo XXI: filosofía, política, genética y evolución” (2014). De partida, el miedo al daño y el castigo genera respuestas universales en los humanos y en todos los seres vivos y estas respuestas se manifiestan en huida, lucha o sumisión, siendo estos, elementos imprescindibles para sobrevivir. Un animal que no teme a sus enemigos, inclusive a las fuerzas de la naturaleza, no tiene probabilidades de subsistir a corto plazo. Este mismo miedo, para los humanos tiene un papel vital dado que les alerta del peligro y les permite generar respuestas de huida, defensa y combate.

Es la amígdala la sede neuroanatómica principal del miedo, es también donde se concentran las decisiones y el autocontrol; es quien detecta y organiza las respuestas a peligros naturales y aprende de las nuevas amenazas y de los estímulos que auguran los ya mencionados sucesos. Al generarse el miedo en el cuerpo de los seres vivos, hay dos posibles respuestas, la primera es que se trate de un miedo paralizante y, por ende, no funcional, y la segunda es que se se trate de un miedo llamado “positivo” que es aquel que permite al cuerpo enfrentarse a la situación que lo mantiene en peligro.

Ahora bien, lo que universalmente el humano sabe por evolución biológica, son los cambios que han sufrido los seres vivos en el tiempo, incluyendo al ser humano. Al considerarse el miedo como un elemento crucial para la supervivencia, se asume también su importancia dentro de la evolución de estos mismos seres

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

vivos puesto que se ha encargado de moldear respuestas de huida. Sin embargo, es cierto también, que todos los mamíferos son capaces de aprender a temer a amenazas o peligros a través de un condicionamiento pavloviano. Por ende, se podría tener la prudencia de afirmar que la selección natural ha moldeado y moldea el miedo y su aprendizaje.

Sin ir más lejos, el miedo es también una manera de enjuiciar el valor de una situación, detectando así el peligro, sea este de la naturaleza que sea, desde el miedo más actual a que los ratones se roben las cosechas, hasta el miedo natural a las alturas. Si el ser humano sobrevive a la situación que lo peligras, guarda en su memoria la experiencia, para utilizarla en una próxima vez y para transmitirla a sus pares, es decir, habrá una evolución no genética, aquella que es más cultural, que se basa en experiencias, aprendizaje y transmisión y tanto la evolución biológica como la cultural, tienen como resultado al ser humano moderno.

El miedo es más temible cuando es difuso, disperso, poco claro; cuando flota libre, sin vínculos, sin anclas, sin hogar ni causa nítidos; cuando nos ronda sin ton ni son; cuando la amenaza que deberíamos temer puede ser entrevista en todas partes, pero resulta imposible de ver en ningún lugar concreto. Miedo es el nombre que damos a nuestra incertidumbre, a nuestra ignorancia con respecto a la amenaza y a lo que hay que hacer (a lo que puede y no puede hacerse) para detenerla en seco, o para combatirla, si pararla es algo que está ya más allá de nuestro alcance (Bauman, 2007, p 193).

Al acercarse más a aquello a lo que a esta investigación le compete, es crucial enlazar el miedo con el terror en las pantallas cinematográficas, lugar donde este proyecto pretende exhibirse y popularizarse.

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

Tanto para contextualizar como para establecer antecedentes, es de gran significancia hacer una parada por la historia del género de terror, parada que ha sido muy bien ordenada y explicada por la argentina Carolina Cansino en su obra *Cine de Terror. "Un poco de Miedo, de Historia y de Sueños"* (2005).

Cansino indica que el género de terror tiene varias etapas, como cualquier vanguardia. La primera sería el expresionismo alemán, que tiene como núcleo una estética decorativa y fotográfica. destacando a "Nosferatu, el vampiro" como la obra ilustre de esta mezcla que se generó entre el expresionismo y su continuador, el género de horror, una Alemania de posguerra opacada, deprimida y claustrofóbica; Los monstruos de esta etapa son ajenos a la vida cotidiana de la sociedad, externos a los humanos e intentan destruir el sistema desde fuera. Un mal subyacente, que solo puede ser neutralizado por el bien absoluto. Influencias provenientes de leyendas germánicas y vestigios románicos que dejaron su huella en ese país son el puntapié inicial para lo que actualmente se denomina cine de horror.

Más adelante, en 1931, la versión de "Drácula" de Tod Browning da el puntapié para el clasicismo hollywoodiense. Sin embargo, los monstruos repetitivos e impuros que encarnan los miedos latentes de una población que se prepara para la guerra más sangrienta para la historia de la humanidad, dibujan la caída del género y sus rasgos se desintegran y surge un nuevo paradigma: seres humanos de carne y hueso. Psicóticos, neuróticos y enfermos mentales se roban el protagonismo en pantalla, desintegrando así, los rasgos principales del horror-film, para dar paso a un terror más cercano al thriller.

La siguiente estación lleva el nombre del posclasicismo, que, aparentemente influenciado por el manierismo italiano, desechó, entre 1957 y 1965, la falta de naturalidad del movimiento predecesor y su costumbre de mostrar la maldad como un algo representable ajeno al ser humano. Durante esta época, la sexualidad comienza a aparecer en las pantallas de los cines, como fuente del mal y como

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

justificación de la locura para el protagonista. El mal pierde su forma tangible y corpórea, como en “Los Pájaros” de Hitchcock en 1963.

Durante los restos de la década de los sesenta y pasada la mitad de la década de los setenta, se presentan nuevas características a manos de Román Polansky. El feminismo, las minorías, los hippies, entre otros, surgen como respuesta al llamado capitalismo tardío. La visión de familia como núcleo de la sociedad, comienza a tomar un giro hacia lugares donde la familia es, en efecto, la productora del mal y la creadora de zombies y enfermos mentales.

Ya casi acercándose a lo que es el género de terror hoy en día, se encuentra una última pieza del eslabón. En 1978 el género de terror da un nuevo giro, pues a finales de esta década, la audiencia se convierte en cómplice y actor activo de los asesinatos. El contexto social e histórico de la época de los ochenta se ve evidenciado en las películas del periodo, una total desintegración de los valores morales y sociales. Un claro ejemplo de esto son las sangrientas imágenes de asesinatos, muchas veces sin sentido, que son representadas con efectos visuales y sonoros exagerados que agreden al espectador.

La primera cinta considerada de terror fue *La mansión del diablo*, dirigida e ideada por Georges Méliès, se estrena el 24 de diciembre de 1896, en París. Durante esta era del cine primitivo, Francia se posicionó como la gran realizadora de antecedentes de este género. Este film, haría mucha gracia a los espectadores, por su falta de realismo. Sin embargo, para la época, era tan novedoso, que asusta, es por ello que es considerada como la primera película de terror de la historia del cine.

La trama del film es bastante sencilla. Se puede observar la llegada de dos caballeros al castillo habitado por Mefistófeles, este último realiza apariciones a los visitantes y tiene el poder de convertirse en murciélago. Recibe ayuda de un personaje un tanto curioso y un grupo de fantasmas que se enfrentan a uno de los caballeros, este termina con el diablo empuñando una cruz frente a él.

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

Para la época el hacer desaparecer y aparecer objetos era toda una novedad, con una técnica rudimentaria, técnica del propio Méliès, quien en 1896, con un accidente con su cámara atascada por segundos descubrió dicho efecto. La cinta es un corto de un poco más de tres minutos lo cual para la época era un tiempo superior a las rodadas en los inicios del cine. Dichos efectos, se fueron exponenciando con el transcurso del tiempo, debido al crecimiento constante de las tecnologías y obviamente, la calidad de los maquillajes. No se puede avanzar en calidad de imagen y utilizar las técnicas antiguas de realizar maquillaje, la cámara se encargaría de documentar todas las imperfecciones y los detalles que se manifiesten en las escenas, de esta misma forma, las escenografías, ya que los entornos seguían esta misma evolución de calidad, hablando más bien de los detalles, lo que genera que los personajes se sitúen en un ambiente tan real, que el miedo que estos sienten, es traspasado hacia el espectador, provocando que el miedo entre el personaje y el espectador sea mutuo. Una forma indirecta de hacer que el espectador empatice con el miedo ajeno, queriendo así que las trabas y las dificultades de cada personaje sean resueltas de la mejor manera posible.

“La emoción más antigua y más intensa de la humanidad es el miedo, y el más antiguo y más intenso de los miedos es el miedo a lo desconocido” (Lovecraft, 1927. p.7).

Tomando como principal referencia, las palabras del maestro del horror cósmico, Lovecraft, la trama de este proyecto está situada en una época contemporánea, y la historia se desarrolla en una zona rural. El universo, por su parte, posee una atmósfera que irradia un profundo misticismo donde la brujería, la magia, los cultos y todo lo relacionado con el ocultismo son parte del equilibrio precario de la trama.

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

Dentro del universo existe una clase de escepticismo por parte del humano promedio en cuanto a criaturas mágicas, demoniacas o salidas de mitos y leyendas, por lo que, dentro de este mundo, el hecho de encontrarse con un ser de semejante naturaleza significa un quiebre en “la normalidad” de este mundo.

Según Psellos, los demonios habitan la parte inferior del cielo, la que está por debajo de la esfera lunar, ya que como afirma Psellos «todos los demonios fueron expulsados de las regiones lunares como un profano de un lugar sagrado». Así pues, Psellos afirma que existen seis clases de demonios en este mundo sublunar. El primero es el ígneo, el cual se mueve por el aire que está encima de nosotros; el segundo, también anda por el aire y le llaman aéreo; el tercero es terrestre; el cuarto es el acuático y marino; el quinto el subterráneo y el sexto, finalmente, es el llamado lucífugo. De las especies citadas, la acuática ahoga a los que van por las aguas; la subterránea y la lucífuga se introducen en las entrañas y producen asfixia, epilepsia e incluso demencia en los hombres; pero los aéreos y terrestres son los más temibles y astutos de todos, ya que buscan y engañan disimuladamente las mentes de los hombres, produciéndose inusitados y crueles sufrimientos. Todas estas clases de demonios, comenta Psellos, odian a Dios y al hombre, ya que envidian la figura con que este último ha sido honrado, de tal suerte que nada los satisface más como ver caer a éste (Jimenez, 2008, p.7).

Dentro de la historia la criatura posee rasgos humanoides y demoníacos en cuanto a su comportamiento y su forma de manifestarse, además de esto, se usan como referencia diferentes tipos de leyendas urbanas para complementar la creación y descripción física de la criatura:

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

7.1 Hide Behind

Según Daniel Cohen en “*Monsters, Giants, and Little Men from Mars: An Unnatural History of the Americas*” (1975), el *Hidebehind* es una criatura nocturna temible del folclore estadounidense que se alimenta de los humanos que deambulan por el bosque, fue acusado de la desaparición de los leñadores cuando no regresaron al campamento. Como su nombre indica, *Hidebehind* se destaca por su capacidad para ocultarse. Cuando un observador intenta mirarlo directamente, la criatura se esconde rápidamente detrás de un objeto o del observador y, por lo tanto, no se puede ver directamente. *Hidebehind* usa esta habilidad para acechar presas humanas sin ser observado y atacar sin previo aviso. Sus víctimas, incluidos los leñadores y otras personas que frecuentan los bosques, son luego arrastradas de regreso a la guarida de la criatura para ser devoradas. La criatura subsiste principalmente de los intestinos de su víctima y tiene una severa aversión al alcohol, por lo que se considera un buen repelente. Las historias del *Hidebehind* pueden haber ayudado a explicar los extraños ruidos en el bosque por la noche. Los primeros relatos describen a *Hidebehinds* como animales grandes y poderosos, a pesar de que nadie pudo verlos.

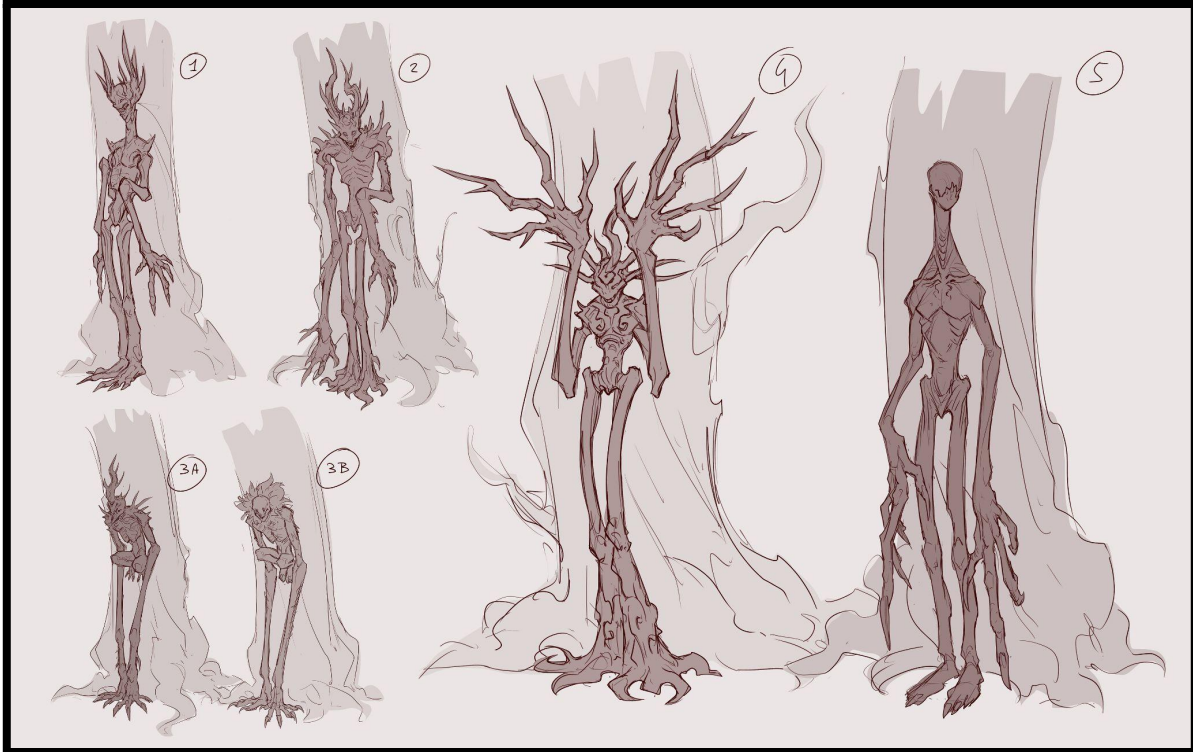
OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

Figura 2. Hidebehind.
Fuente: D&D 5e artwork.

7.2 Wendigo

Como indica Robert Brightman (1988) el wendigo es un espíritu monstruoso y malévolo proveniente de diferentes culturas precolombinas Norteamericanas, posee algunas características de un ser humano o un espíritu, que ha poseído a un ser humano y lo ha convertido en un wendigo, se dice que su influencia invoca actos de asesinato, codicia insaciable, canibalismo y los tabúes culturales contra aquellos comportamientos.

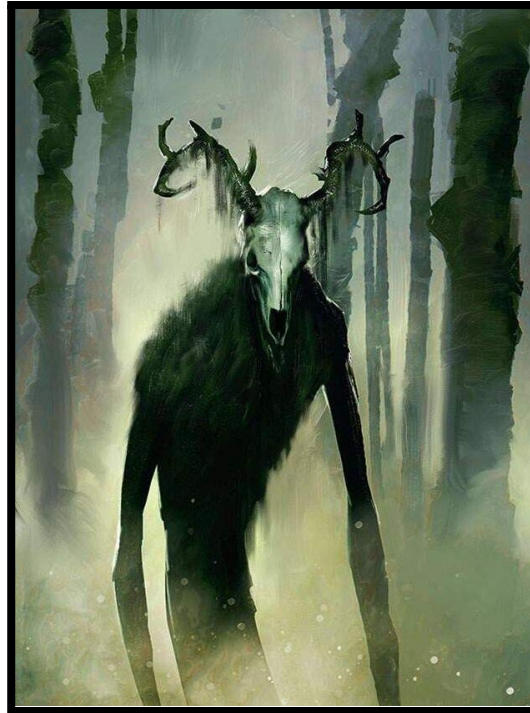
OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

Figura 3. Wendigo.
Fuente: SCP-323 Wendigo, 2020.

Cabe destacar que estas imágenes solo deben ser tomadas como referencias y no como una decisión final e indiscutible, ya que la principal motivación con la criatura de este proyecto es crear algo único para tratar de salir del cliché del cine de terror. Considerando esto, es prudente agregar, que debido a la naturaleza del proyecto, es idóneo que la criatura sea prácticamente “desconocida” para tener más libertades y ser capaces de crear una expectación distinta con quienes vean el producto final.

La elección del catalizador de este proyecto (una puerta y una escalera) no son elegidos al azar, se plantea, principalmente, tomando como base las leyendas y diferentes testimonios de personas que, luego de haberse perdido en zonas boscosas, han encontrado escaleras que no llevan a ninguna parte o puertas aparentemente abandonadas en medio de la nada. Sumado a esto, los testimonios indican que, luego del extraño encuentro con estas edificaciones, se comienza a sentir extrañas sensaciones de paranoia, detenimiento temporal, sangrado nasal, etc. Algunos registros indican que cerca de algunas escaleras

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

podieron encontrarse manos cercenadas, trozos de narices huesos y cráneos usados como topes en la puerta abandonada, las teorías cuentan que estos objetos funcionan como catalizadores para otros mundos lo que abre paso a alguien o algo desconocido.

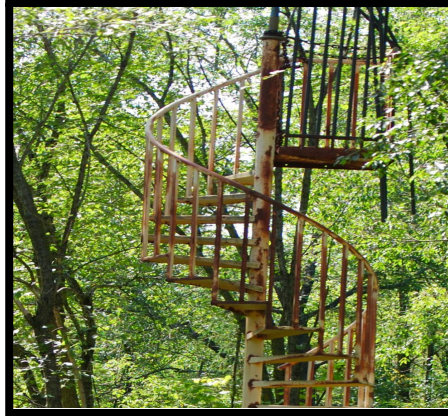


Figura 4. Escalera a la nada.

Fuente: U/Searchandrescuewoods, 2016.



Figura 13. Puerta en medio del bosque.

Fuente: "Door in the woods" (Billy Chase Goforth, 2019).

7.3 Mitología y leyendas urbanas chilenas

7.3.1 La Laguna del INCA

Antes de la llegada de los españoles a Sudamérica, los incas habían expandido su territorio hasta la zona central de Chile, hay numerosas evidencias arqueológicas que testifican su presencia.

En Portillo, famoso centro de esquí a pocos kilómetros de Santiago, se encuentra una famosa laguna esmeralda: Laguna del Inca. Cuenta la leyenda que los incas Illi Yupanqui se enamoraron de la bella princesa Kora-llé. Un amor de beneficio mutuo celebrará una boda en una montaña de la laguna. Según la ceremonia, después de la ceremonia, la novia debe usar un vestido de novia, usar joyas preciosas y llevar a su séquito montaña abajo. El camino era estrecho y cubierto de grava, y la princesa resbaló y cayó al vacío. Yili Yunpanqi corrió desesperado, pero descubrió que su amada había muerto en la orilla de la laguna. Con profundo dolor, pensó que no había suficiente sepultura para sostener a su princesa, y decidió guardar el cuerpo en las profundidades de la laguna. Kora-llé está envuelta en lino blanco y su cuerpo yace en medio de la laguna. Cuando su cuerpo se hundió, la superficie del agua se convirtió mágicamente en un color esmeralda, el mismo color que los ojos de la princesa. Se dice que desde entonces, el lago Inca ha estado fascinado, y sobre las tranquilas aguas, el alma de Illi Yupanqui llora por la ausencia de su prometida. Visitándola al atardecer en invierno.



Figura 5 Laguna del Inca
Fuente: Montaña, Joaquín, 2020.

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

7.3.2 La piedra del León

Cuando los españoles llegaron a San Felipe, unas millas al norte de San Diego, vivían muchos pumas allí. Los enormes felinos que se ven a menudo deambulan por las montañas y los valles, compartiendo esta tierra tranquilamente con los aborígenes. En un cerro llamado Yevid cerca de San Felipe, vivía un hermoso puma, que dio a luz a dos cachorros sanos y animados en la primavera. Cuando salió de este lugar para cazar y alimentar a sus cachorros, unas mulas pasaron y se llevaron a los cachorros.

La madre estaba desesperada y siguió buscando, sin éxito. Cuando cayó la noche, ella yacía abatida junto a la roca más grande del monte Yevid, rugiendo de dolor, y los residentes de los alrededores la escucharon lamentarse. La triste bestia desapareció y, desde entonces, nunca se ha visto un puma cerca. En la actualidad, en las noches de invierno, los aldeanos a menudo escuchan el gemido de un puma, están convencidos de que es el alma de un animal y todavía reclama a los hijos que dejó en la piedra.



Figura 6 Puma arriba de la roca.
Fuente: Montaño, Joaquín, 2020.

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE***7.3.3 Piuchén**

El piuchén es una combinación de distintas especies de animales, entre una culebra y un ave, dando como resultado una culebra voladora con grandes alas. Originario de Chiloé, vive en los bosques y ríos, se dice que es poseedora de una inmensa fuerza además que su presencia provoca grandes desmanes y enfermedades, generando olas gigantescas provocando el naufragio de embarcaciones, trayendo hambruna inexplicables a ganados y a gente que vive en casas aledañas a su hábitat. Además, de su fuerte esencia tóxica que genera fuertes reacciones a la piel cuando la gente se baña en lagos que suele transitar el piuchén, su mayor particularidad es su forma de alimentarse al que se asemeja a un vampiro succionando la sangre de sus presas. No suele comer humanos, solo ganados, pero solo los que son ovejas y cabras negras, los indicativos que señalan donde vive el piuchén es su excremento sangriento que deja en los árboles. Para evadir al piuchén es necesario cambiarse de hogar o la guía de una machi para que haga la ceremonia correspondiente para espantarla, si se le quiere matar hay que tapar el árbol con una tela fuerte y quemarlo inmediatamente.



Figura 7 Piuchén
Fuente: Deathares (2011).

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

7.3.4 El invunche

El invunche es perteneciente a la mitología chilota, creado por los brujos de Chiloé. Para crear un invunche se requiere a un lactante no bautizado independiente si fuese raptado o sobornado por algún brujo a alguna familia, en el proceso de creación al lactante se le fractura la pierna dejándola atrás de la nuca. Luego al transcurso de los años se le humecta un tónico especial para que le salga un espeso pelaje, finalmente el brujo deforma el rostro del lactante para que pierda todo rastro de humanidad, en su desarrollo solo se le da de beber leche de gata negra. Cuando logra alcanzar su madurez, se vuelve el guardián de la cueva del brujo lo cual es sumamente importante para él, ya que ahí se congregan las juntas de otros brujos para hablar de sus descubrimientos etc. El invunche es utilizado para múltiples propósitos para el brujo, les ayuda a vengarse usándolo para hacer maleficios y todo tipo de desgracias a las villas o a otros. Cuando llegan a su vejez el invunche es sacrificado para que los otros brujos puedan extraer su grasa y huesos que sirven para hacer medicina para la longevidad. Finalmente repiten el proceso buscando a otro lactante para crear a otro invunche.



Figura 8 Invunche

Fuente: Potter, Robert (1983)

7.4 Historia del cine de terror Chileno

Para poder crear y producir una película de terror como obra nacional, primero se tiene que volver al origen y ver las raíces de este género en la industria cinematográfica. Es importante saber cómo, cuándo y de dónde se originó un movimiento, estilo o género en un lugar determinado, conocer los pioneros de dichas áreas, las referencias e inspiraciones. Si nos concentramos en el cine de terror Chileno, como se ha mencionado anteriormente en el texto, es un tanto complicado llegar a sus orígenes, debido a la poca y nada información y registros que existe de este género. Dentro de los factores que aportan a la causa de por qué no hay registros, o no se realizan obras, está la falta de interés del público en el horror nacional. Énfasis en nacional, puesto a que el terror y horror extranjeros siempre están disponibles en las salas de cine nacionales, y siempre llegan las películas más taquilleras, por lo que es seguro asumir que es un género muy consumido. Esto no solo pasa en la industria cinematográfica, sino que también afecta a la industria literaria chilena. José Promis manifiesta:

Nuestra literatura nacional no ha manifestado un interés significativo por el género fantástico. Se mantiene apegada más bien a la consabida aseveración de su carácter realista, es decir, de su interés por las representaciones verosímiles de sus referentes histórico-sociales. Quienes afirman lo contrario tienen que mirar comúnmente debajo de las piedras y usar el término “fantástico” como sinónimo de representaciones literarias de tal amplitud que permiten meter dentro de ellas todo tipo de monstruos y viajes espaciales, mitos y supersticiones, creencias mapuches, terrores nocturnos y alaridos enigmáticos, alucinaciones psicológicas e, incluso, recursos de la retórica al uso. (Promis, 2011, p. E19)

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

Si bien Promis habla de literatura fantástica, hace un punto transversal que también aplica a lo que se habla hasta ahora, el hecho de que la gente se mantiene apegada al carácter realista, que sea verosímil. Además, teniendo una cultura rica en mitología, leyendas y cuentos, en vez de aprovechar el potencial de esas historias creando diferentes obras, se pierden en el olvido.

Para corroborar esta información, Jorge Meza, Comunicador Audiovisual y Magister en Ciencias de la Comunicación en la Universidad de la Frontera, Temuco, dice:

En nuestro país se han estrenado muy pocas películas de este género cinematográfico conocido como cine de terror, debemos recordar que su data es del año 2000 aunque anterior a esta fecha han habido algunos acercamientos con el cine de este tipo, pero lamentablemente las copias de lo que había filmado han sido destruidas o las realizaciones anteriores no corresponden al formato que pretendemos estudiar en esta ocasión. (Meza, 2017, p. 14)

Se puede asumir que deben existir obras audiovisuales de terror indie, autogestionadas, de estudiantes escolares o universitarios, incluso de aficionados, pero no es posible encontrar tanta información respecto a estas obras. Si tomamos Onda Media, una plataforma de streaming de contenido audiovisual nacional como ejemplo, solo hay 5 películas catalogadas como género de “terror/horror”, y son todas del mismo director: Jorge Olguin. (Revisado directamente de la página, a la fecha de Abril, 2022). Jorge Olguin es un director cinematográfico de la Escuela de Cine de la Universidad Arcis, donde realizó la

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

película “Ángel Negro” como proyecto de título, llegando a ser una obra de presupuesto reducido, pero que captó el ojo del público chileno, llegando a diversos festivales, nacionales e internacionales, salas de cine, e incluso se proyectó en el extranjero. El reto es historia, Jorge ha realizado más filmes del género terrorífico o de horror, es el director chileno de terror más reconocido y del que más hay registro de sus obras en el país, siendo Ángel Negro la primera obra de terror nacional en llegar a un alto nivel de éxito. Por esto, es seguro asumir, o al menos darse la libertad de asumir, que Jorge es el director de cine pionero del género de terror en Chile.

Es por esto que para obtener mayor dominio sobre el concepto del terror, obtener consejos al momento de realizar una obra, y poder tener una guía de confianza, se le realizó una entrevista a Jorge Olguín.

Hemos buscado en internet y los primeros registros de cine de terror chileno son de tu obra “Ángel Negro”, convirtiéndote así en el pionero de este género en Chile. ¿De dónde nace tu necesidad de explorar esa área? Antes de Ángel Negro, ¿Qué tan explorado era el terror en el cine chileno?

Bueno, mi interés nace ya por un tema muy personal, desde la infancia siempre he tenido una fascinación por un género fantástico y de terror, y en mi adolescencia comencé a experimentar cuando descubrí que existían las cámaras de video, a jugar y hacer películas caseras. Después tuve la oportunidad de estudiar cine en la Universidad Arcis y me di cuenta que podía hacer películas en formato pequeño que se llaman cortometrajes. Ahí comencé a profesionalizar mi oficio en el fondo, y comencé a hacer cortometrajes dentro de la escuela de cine, se convirtieron en películas bien premiadas. Yo tuve una carrera previa a Ángel Negro haciendo cortometrajes y de ahí quise volver a mis gustos, a mis raíces personales y quise desarrollar dentro de la escuela un largometraje de terror. Nunca lo hice pensando ni teniendo la certeza de que era uno de los primeros filmes de terror, tampoco pensé que la película iba a terminar en festivales de cine

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

y menos comercializado en los cines. Yo pensaba, como había pasado con mis cortos, que en ese tiempo me los habían comprado en la televisión, era poder venderlos como una especie de telefilm.

Sin embargo, tampoco tenía tantos antecedentes de lo que pasaba con el cine fantástico en latinoamérica, si sabía que había un director brasileño pionero de los años 60, pero había muy pocos antecedentes. Finalmente cuando logré hacer la película y llega a los cines y se convierte en un éxito, comencé a ser invitado a festivales internacionales, donde descubrí de alguna manera que había re-inagurado el género en latinoamérica, exceptuando a Guillermo El Toro que ya se había instalado en Hollywood, de alguna manera no habían muchos cineastas latinoamericanos realizando películas de terror.

Si hay ciertos antecedentes evidentemente, en paralelo, había un interesante medimetroraje llamado Chilean Gothic inspirado en "Lovecraft" del escritor Gilberto Villaroel, y también aunque no es terror, pero para mi fue una inspiración, fue "Hay Algo allá Afuera", de Pepe Maldonado. Más bien fue una película de autor, y me gusta mucho esa película porque crea una atmósfera de terror en Santiago, y me inspiré porque dije "si se puede crear en Santiago una atmósfera de terror" y yo creo que esos fueron los antecedentes para mi interesantes, en el caso de Chilean Gothic ibamos en paralelo, mientras estrenábamos casi en paralelo, ellos el medimetroraje y en el caso de Ángel Negro un largometraje, sin embargo el impacto de Ángel Negro en latinoamerica fue bastante fuerte, y fue inspirador para muchos otros realizadores que actualmente hacen cine de terror internacionalmente, desde latinoamérica.

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

¿Qué crees que le hace falta al cine chileno de terror?

Yo creo que en general, a pesar del éxito y el prestigio que ha obtenido estas últimas décadas el cine chileno con los premios y los óscar, el problema mayor tanto para el cine de terror chileno, o el cine en general chileno, sigue siendo el tema del presupuesto, concretar las producciones, y eso ha hecho que muchos cineastas tengan que hacer coproducciones internacionales, y tampoco hay una continuidad, hay pocos cineastas que tienen una continuidad con sus obras por un tema de presupuestos.

En el caso del cine de terror, yo creo que hay mucho, sería muy difícil ahora hacer un cuestionamiento y decir “que le falta”, porque yo creo que falta mucho cine de terror, falta mucho cine fantástico, por verse, es muy escaso lo que se hace y yo creo que lo que hace falta en general es una estructura, políticas, que puedan generar levantamientos de producciones a través de apoyos estatales, o incentivos para que los privados inviertan en cine chileno, porque sin duda está demostrado que es un cine de calidad y un cine que interesa mucho internacionalmente, y es una ventana importante del país que se puede utilizar de manera comercial, política, etc. y ahí es donde está la gran falencia, no solo para el cine de terror, sino que para el cine en general.

¿Por qué crees que se consume más terror/horror extranjero en los cines que chileno? ¿Falta de interés en el producto nacional, o simplemente falta de producto nacional?

No hay una falta de interés, todo lo contrario, el tema de los cines tiene que ver con los temas de la distribución. La distribución es uno de los procesos en donde incluso se invierte más que el valor mismo de la película para poder marketear y poder instalarse dentro del mercado. En este caso, como casi toda la industria a nivel mundial, y Chile no es la excepción, está dominado evidentemente la industria por el mercado internacional y el mercado

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

hollywoodense, por lo cual hay un espacio muy pequeño donde no te puedo decir cifras exactas, pero generalizando, no creo que sea más de un 2 o un 3% de cine independiente de Hollywood que está en las salas, todo lo demás es de la industria, por lo cual, es muy difícil para las producciones nacionales competir con ese nivel.

Tienes que tomar en cuenta que hay una inversión gigante detrás de las *mayors*, que son las compañías más importantes de la industria, que instalan sus películas con campañas enormes, entonces las películas de género fantástico o el cine de terror que viene del extranjero viene acompañado de ese gran marketing, de ese monstruo que se toma todo el mercado.

En mi caso personal, cuando yo he logrado instalar mis películas, han sido las más exitosas incluso que las películas del extranjero, por lo cual eso habla que si hay mucho interés. De hecho, cuando mis películas pasaron por televisión nacional por las noches, en horario prime time, fueron las que tuvieron mayor rating, por lo cual yo creo que sí, el público chileno quiere ver sus propios horrores chilenos. Lo que pasa es que es muy difícil competir con las copias. Y en general el cine latinoamericano. Hace poco nosotros tuvimos la oportunidad de estrenar "La Casa" en los cines de Perú, y con sólo 10 copias estuvimos dentro de los top 10 de las películas más vistas. O sea, si hubiéramos tenido más de 200 copias como tuvo Batman, le hubiéramos ganado incluso a Batman. Es decir, Chile como Latinoamérica, tiene mucho interés en ver sus horrores y sus películas de terror en pantalla.

¿Qué es lo más difícil al trabajar el género del terror?

Lo más difícil, insisto en general, yo no hago mucha diferencia entre el cine de terror y el cine latinoamericano, en general es complejo trabajar en latinoamérica, desarrollar películas y producir. Los incentivos son limitados, sobre todo en Chile, son limitados los fondos que más bien son concursos, que otorgan

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

un cuarto del presupuesto de una película real, y finalmente depende mucho de los temas. Ahí sí que la pregunta cobra más sentido, porque quizás las políticas y los financiamientos de coproducción están instalados en un cine más bien social o de visión autoral, y cuando alguien genera un producto de género, como el género de terror, lo ven como un producto comercial que no necesita apoyo. Ahí existe una especie de paradoja con respecto a desarrollar cine de terror independiente y sobre todo autoral, porque por lo general el cine de terror en latinoamérica es autoral, son visiones propias y personales de los realizadores que logran concretar sus proyectos, y por eso funcionan tan bien, posteriormente, en festivales de cine. Pero ahí está el tope. Todas las políticas apuntan hacia el otro tipo de cine y quizás el horror es mirado como un género entre comillas “menor”, lo cual es un error.

Sin embargo, el cine de terror tiene una ventaja que si logra interés del público, y también para las plataformas, ojo, tanto como para Netflix, Amazon, como para otras OTT, el cine de horror genera mucho interés en la audiencia, y eso lo saben. Por eso, de alguna manera, tiene una distribución comercial posterior interesante. Yo creo que ahí hay que poner ojo ahí, un énfasis, con respecto a lo que pasa. Por ejemplo en Argentina, se dieron cuenta de eso, y el Inca tiene un área especial para financiar películas de género, porque el Estado se dio cuenta de que funcionaba muy bien en la audiencia y en el público.

Según tu experiencia con tu película "La Casa" ¿Crees que el estilo de cámara en mano es fundamental para el género de terror?

Sinceramente, depende del estilo de la película. Para la propuesta de “La Casa”, fue fundamental que fuera una cámara poco manipulada, una cámara libre, que va siguiendo a un personaje todo el relato, entonces servía mucho tener una cámara al hombro, para imitar el punto de vista de un ser humano que sigue a otro. Esa fue la idea y el concepto. Pero, yo creo que no necesariamente es un requisito para el género, dependen del estilo de la película. Por ejemplo,

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

“Midsommar”, que es una película de horror, tiene una cámara muy cuidada y composiciones plásticas. Depende del género, “El Resplandor” también ocupa una steadycam todo el tiempo, para mantener una sensación onírica.

Creo que lo más interesante del género de horror es la gran variedad de formatos y estilos, porque el horror es un género totalmente sensorial, y depende mucho de quien construye la atmósfera o historia de horror, por lo cual, no sé si es fundamental. Es una herramienta más

¿Qué opinas del género "Found footage"?

Sin duda es un estilo, ya un subgénero, que ayuda a realizar películas de bajo presupuesto y hacerlas ver de mayor valor, demostrando su éxito comercial. Tenemos a “The Blair Witch Project”, una película de bajo presupuesto que se transformó en todo un fenómeno, y posteriormente “Actividad Paranormal”, donde ya el éxito comercial fue de repente apoteósica, casi descomunal, que una película tan pequeña, desarrollada en pocos días con cámaras caseras finalmente logra. Está ahí esa sensación de realismo, de que en realidad el espectador está viendo algo poco manipulado, que son testigos de eventos asombrosos a través de una supuesta realidad. El hecho del estilo del Found Footage da la sensación de que estamos viendo casi un documental, no es una puesta en escena, no hay una propuesta plástica o de arte en general, y da la sensación de que estamos viendo algo que pudo haber sido posible.

Todos saben que el Found Footage ya no es real, pero igual la gente percibe eso y a la audiencia le funciona eso. Yo creo que en este momento es un subgénero bastante efectista, y obviamente que tiene muchas aristas en su formato para seguir experimentando con ese subgénero.

Sin duda para mi sigue siendo “Cannibal Holocaust” una de las precursoras al ser un falso documental, con efectos físicos, prácticos, que realmente hoy en

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

dia hay mucha gente que no la puede ver, le impacta, y creo que ahí funciona muy bien este Found Footage, o falso documental, que intentan simular que grabaron horrores reales.

¿Cuáles piensas que han sido los mayores cambios en el cine chileno de terror/fantástico desde Ángel Negro hasta hoy?

Esta es una pregunta compleja para mi, porque yo vengo haciendo películas de terror de hace ya 20 años de Ángel Negro y si bien, ya tengo colegas que están desarrollando sus películas de terror, todavia no hablamos de una industria del genero en chile, son más bien cineastas que han logrado hacer sus peliculas de terror, algunos las han posicionado muy bien internacionalmente, pero no hay un movimiento del género que yo podría tener como parámetro como para decir que desde Ángel Negro hasta ahora ha cambiado algo. De hecho, y no lo digo exclusivamente yo, sino lo ven teóricos del cine o críticos que me han hecho entrevistas y notas, sobretodo de Ángel Negro, y creo que es una película que envejece cada vez mejor, y sigue siendo una película que de alguna manera no haya sentado las bases, pero si que fue una película filmada en cine fílmico, y también con elementos de video, hay una especie de guiño al found footage con las cámaras de videos que usan los protagonistas para grabarse ellos mismos.

Creo que Ángel Negro es una película que hoy en día, para el cine de terror, se sigue viendo como vanguardista, fueron películas adelantadas tanto Ángel Negro como Sangre eterna, se han vuelto un clásico porque son únicas en su forma de construirse, presentarse y su temática, más allá de ser las primeras películas de género fantástico, plantearon temas que no se tocaban en ese tiempo habitualmente, la juventud no era vista de esa forma, y también la estetica, tematica, banda sonora, estilo y el género en si mismo. No he visto que haya una evolución, sinceramente. Más bien he visto que han salido otro tipo de películas pero aún, Anegl Negro y Sangre Eterna son peliucias que aun están vigentes y siguen siendo muy revolucionarias hasta hoy en día.

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

¿Qué temáticas crees que sería bueno implementar en los futuros proyectos de cine de terror en Chile?

Como no existe una industria del cine de terror, o un movimiento cinematográfico con respecto al género de terror chileno, sino más bien son películas personales de un grupo de cineastas que han logrado sacar sus películas. Siento que las temáticas por hacerse son muchísimas. Y yo creo que también acercarse a la idiosincrasia chilena sería interesante. Lo hice a través de “Caleuche” y “Gritos del Bosque”, de tomar elementos mitológicos y leyendas, que sería interesante que se siguieran explorando en el género fantástico y de horror. También nuestra historia pasada. El cine chileno debe seguir mirándose, a pesar de que se critica eso, pero tenemos mucha historia de horror. Tuvimos un periodo terrible de dictadura donde hubieron muchos horrores, y hay una serie de historias pasadas.

Hay mucho que investigar para generar horrores y las temáticas, géneros, formatos y estilos están ahí al servicio para contar estas historias. Hay una gran infinidad de temáticas que se pueden seguir haciendo y explorando, pero también faltan muchas iconografías clásicas, como por ejemplo lo que hicimos con “La Casa”, el tema de las casas fantasmas, el caso de “Ángel Negro” los asesinos en serie, y el caso de “Sangre Eterna” la temática de los vampiros, en “Caleuche” lo mitológico, en “Gritos del Bosque” lo sobrenatural, etc, todos esos elementos deben seguir explorándose porque hay muy poquito, es pequeño el cine chileno de terror.

Siendo ya un conocedor del género, teniendo obras reconocidas y un nombre creado en la industria, ¿Cómo ves el panorama hoy? ¿Crees que va creciendo la popularidad del terror chileno, o sigue siendo un poco nicho?

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

Mira, lamentablemente creo que el panorama no ha cambiado mucho para el cine chileno en general. La paradoja es terrible, de que mientras más premios has tenido, incluso hasta nominaciones a los Óscar, sigue siendo difícil instalarlos en la industria, y quizás va más allá de los problemas de los realizadores, sino que tiene que ver con una política y una visión de cómo se tienen que establecer medidas de políticas de apoyo, financiamiento, subvención al cine chileno. Creo que eso afecta también, porque sin duda si hay interés, te aseguro que si se instala una película de horror chilena va a causar un efecto de interés mediático y también en las salas de cine, con los espectadores, pero creo que si bien eso obliga a buscar vínculos con compañías de la industria, instalarse, o ya comenzar directamente a exportar, y recién después de ser exportado llegar al territorio nacional. Así ha sido la forma que yo he tenido que hacer para instalar mis películas de alguna manera.

El panorama sigue siendo complejo para el cine chileno de terror, pero sigue siendo un género popular. Si te fijas, han salido festivales de cine fantástico, de terror como el Santiago Horror, el festival de Valparaíso, el de Valdivia de terror, y las salas se llenan. Si uno compara el festival de cine de Valdivia cuando dan cine chileno, las salas no están tan llenas, incluso hay salas vacías, pero en el festival de cine de Valdivia de terror hay filas para entrar. Entonces, el interés y lo popular del cine de género sigue siendo efectivo, pero el panorama de la instalación de una película dentro de los circuitos comerciales de Chile sigue siendo muy difícil. Estás compitiendo de igual a igual con presupuestos gigantes en términos publicitarios. Ahí está la verdadera complejidad de lo que pasa con el cine de género en Chile.

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

Cuéntanos cómo ves, o cómo te imaginas, el cine chileno de terror/horror en 10 años más.

Es difícil, de alguna manera, tener una bola de cristal y saber que va a ocurrir en 10 años más, es complejo, de un día para otro surgen guerras o pandemias, y eso puede estructurar y definir mucho la forma de cómo se plantea la industria. No sabemos qué va a pasar con los cines, y después del éxito de Netflix, podemos ver que está en un periodo de baja, incluso se dice que Netflix está en quiebra. Entonces es muy difícil plantearse un escenario dentro de 10 años.

En mi caso, tengo claro por lo menos, unas pretensiones, de aquí a un periodo, de concretar otros proyectos cinematográficos, como películas y también una serie, estamos en ese proceso. Espero que dentro de 10 años más esas películas ya estén instaladas para la audiencia, ya sea para streaming y ojalá en los cines.

Espero que los cines continúen, pero creo que habrá una diferenciación. Sería interesante que los cines volvieran, yo creo que el efecto comunitario de ver una película no es lo mismo que verlo dentro de una casa en un streaming. Sin embargo, espero que gracias a los festivales de cine haya más incentivos y hayan más creadores y creadoras haciendo cine fantástico de terror. Se ve que hay mucho interés en las escuelas, institutos y universidades de cine, donde vemos que los estudiantes están desarrollando sus obras, sus primeros proyectos, y hay muchos del género de terror.

Espero que de aquí a 10 años haya más cantidad de realizadores y películas con propuestas interesantes, que no se olviden de inspirarse en nuestras propias historias.

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

¿Alguna recomendación para ayudarnos a profundizar en el género del terror?

Como dice el mismo cine o el horror mismo, tenemos que ver bajo la cama, en la oscuridad que es lo que hay ahí, tenemos que ver qué es lo que hay en esa pieza oculta. Es decir, tenemos que mirarnos nosotros mismos, mirar nuestra historia, conocer nuestras historias, y de ahí plantear y desarrollar nuestras obras. Pero sin duda, yo creo que la inspiración debe ser la honestidad del realizador, es decir, sacarse de encima las grandes influencias del género y mirarnos a nosotros mismos para desarrollar obras más originales.

Es un proceso natural, en mi caso paso lo mismo, tomé formas de géneros y subgéneros más reconocidos y les fui dando una visión personal, y cada vez estoy desarrollando mis obras de manera más personal. De ese modo, uno es más honesto con el espectador, uno está representando los horrores desde un punto de vista, y el cine siempre debe tener un punto de vista, ya sea cine de género, fantástico o de terror.

8. Desarrollo del proyecto

8.1 Tipo de propuesta

El proyecto será un cortometraje de terror tipo *found footage*, de una duración aproximada de 30 minutos. "Oopart" habla principalmente de la imprudencia que genera la curiosidad y los peligros que esto conlleva, llevando a los protagonistas a un final desastroso.

Se planea incursionar en dos terrenos muy poco explorados en Chile, el del terror y el del *found footage*, queriendo demostrar que este tipo de creaciones, además de ser productos de excelente calidad, tienen costos extremadamente bajos, por lo que su desarrollo creativo y monetario no se ven mayormente afectados.

Sumado a esto, se cree necesario comprobar que es viable la idea de usar mitos y leyendas contemporáneas, más que las clásicas, para poder llamar la atención del espectador de una manera más cercana y más aterrizada, desarrollando un producto audiovisual más latinoamericano y menos hollywoodense, pero manteniendo aquellas fórmulas del cine internacional que tanto le llaman la atención al público chileno.

8.2 Tema

La imprudencia.

8.3 Premisa

La imprudencia genera la muerte.

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

8.4 Idea central creativa

“Algunas verdades no deben ser descubiertas”

8.5 Género

Found footage de terror.

8.6 Historia

8.6.1 Storyline.

Tres personalidades de internet deciden investigar y documentar las extrañas desapariciones de campistas en un bosque al sur de Chile, allí encuentran una misteriosa puerta que abre paso a otra dimensión donde son acechados por una criatura que no es de este mundo.

8.6.2 Sinopsis o argumento.

Tres investigadores independientes y famosos en la internet, deciden adentrarse en un bosque el cual se ha hecho famoso por ser el epicentro de extrañas desapariciones y donde se han encontrado restos mutilados de personas. Con el objetivo de documentar qué es lo que realmente está sucediendo, entran a escondidas al lugar donde se llevaron a cabo las desapariciones, allí encuentran una misteriosa puerta que los encierra en una otra dimensión y que por las noches da paso a una extraña criatura proveniente de otro mundo, dicha criatura los acecha y los caza uno por uno por haber abierto la puerta.

8.6.3 Universo Dramático.

En este universo, la magia, los cultos y los otros mundos son pura especulación, por lo que el hecho de que algo relacionado a esto realmente suceda y sea

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

documentado genera un quiebre en este universo, haciéndolo evolucionar abriendo posibilidades que ni siquiera los protagonistas pueden predecir. Por esto mismo, el misticismo de las leyendas y mitos urbanos se mantiene intacto en este universo, dando pie a generar situaciones interesantes, las cuales serían por lo menos llamativas en este universo o en la realidad misma. El universo a pesar de ser atemporal se basa mayoritariamente en un Chile contemporáneo, específicamente entre los años 2017 y 2019, por lo que la ciencia está relativamente avanzada, las teorías de los multiversos y las dimensiones existen, pero aún no han sido comprobadas, se está produciendo el auge de las redes sociales y es posible vivir de estas últimas, tal y como lo hacen los protagonistas.

Los personajes vienen de familias de clase media alta, por lo que no se caracterizan por ser de familia acomodada pero tampoco de escasos recursos, los tres crecieron juntos, se conocen y entre ellos existe bastante confianza como para acampar juntos. Todos los personajes al haber crecido juntos poseen una educación similar, principalmente laica y se muestran escépticos a cualquier fenómeno fuera de lo común en un inicio, justamente debido a lo anteriormente comentado. Volviendo al mundo como tal, al estar basado en el sur de Chile (ver figuras 16, 17 y 18), goza de un misticismo propio de la zona sur, donde se cuentan historias de brujos, criaturas que habitan los bosques y los mares pero a pesar de los testimonios son simplemente leyendas ya que hasta ahora nada de esto ha sido documentado y comprobado realmente.

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

Figura 7 Bosque de Cochamó

Fuente: Huedepohl, Gerhard. (2013)

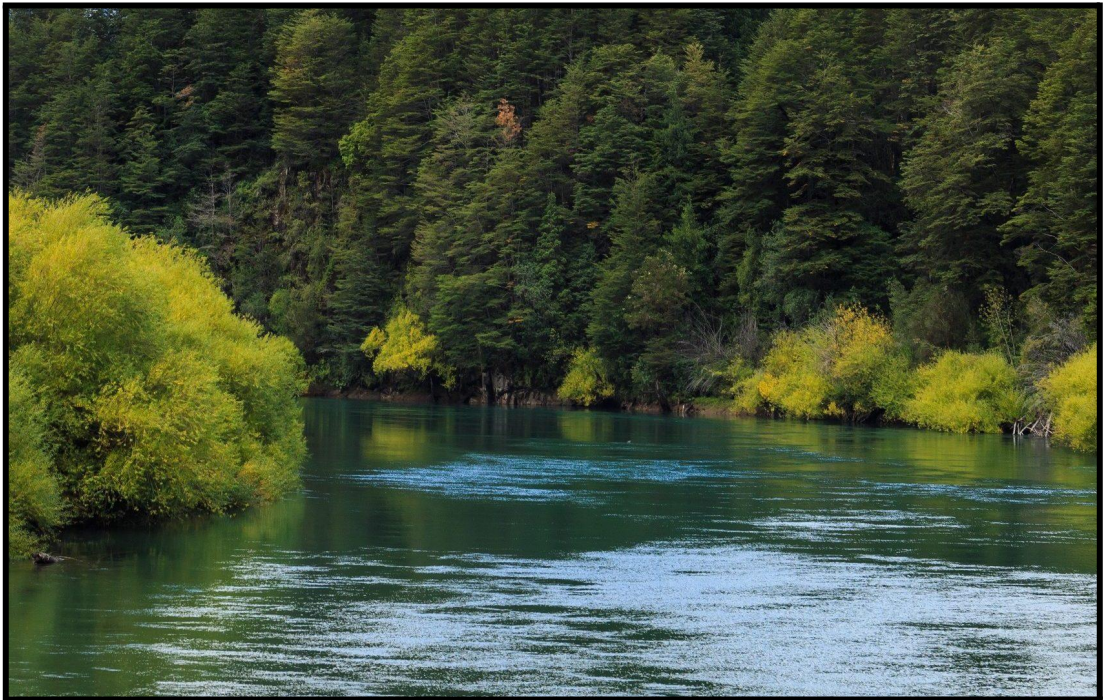


Figura 8 Futaleufú

Fuente: patagoniaverde.org

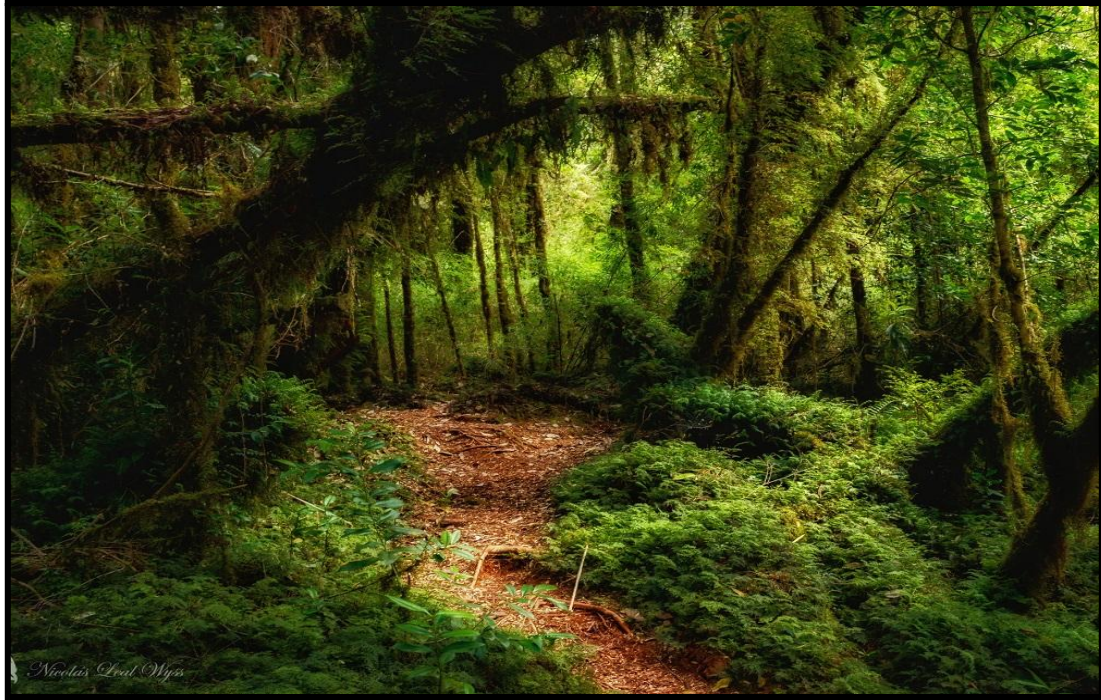


Figura 9 Parque Tantauco

Fuente: Nicolás A. Leal Wyss, 2020.

8.6.4 Personajes.

Descripción general: Felicia (Ver figura 19) proviene de una pequeña familia de clase media alta, con un padre ausente y una madre que sola sacó a su hija adelante, hija única, siempre sintió fascinación por los medios de comunicación y las redes sociales por lo que siempre se inclinó hacia eso para dedicar su vida, en la escuela era un poco problemática y testaruda pero confiable e inteligente.

Nombre: Felicia

Concepto: Hace investigaciones independientes para Internet

Características: Intrépida - Testaruda

Fortalezas: carisma - fuerte

Complicaciones: odia estar al aire libre - teme a la vejez

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

Polos: salvajismo / autocuidado

Figura 10 *Jane Margolis*.

Notas: Referencia física de Felicia.

Fuente: *Breaking Bad*, Vince Gilligan, 2008.

Descripción general: Alex (Ver figura 11) es uno de los amigos más cercanos a Felicia, crecieron juntos y fueron a la misma escuela, Alex siempre tuvo una inclinación hacia todo lo relacionado a lo audiovisual por lo que es el *sidekick* perfecto para Felicia. Alex proviene de una familia “desordenada” donde ambos padres estaban presentes, pero al tener otros 4 hermanos y el ser el de en medio fue un poco ignorado, debido a esto, desarrolló un desapego hacia ellos, la reciente muerte de su hermano mayor no resolvió esta situación por lo que tomó sin dudar la oferta de Felicia de recorrer el país haciendo sus investigaciones.

Nombre: Alex

Concepto: Trabaja con Felicia

Características: Perdió a alguien muy cercano recientemente - escéptico

Fortalezas: ágil - voluntad de hierro

Complicaciones: sufre pesadillas

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

Polos: placer / honor

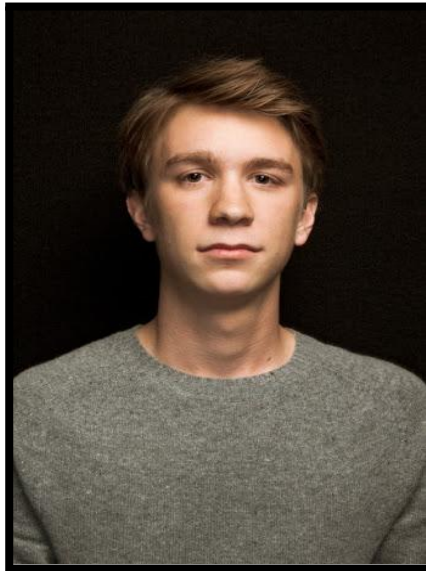


Figura 11 Thomas Mann.

Notas: Referencia Física de Alex.

Fuente: Thomas Mann, IMDB.

Descripción general: Paola (Ver figura 21) viene de una familia muy aprensiva por lo que es bastante insegura con sus capacidades y muy miedosa, le gusta mucho la fotografía, conoció a Felicia y Alex dentro del mundo de las redes sociales y se hicieron amigos, a pesar de esto, Paola sigue siendo muy introvertida y espera que participar en estas investigaciones la ayude a hacerse más conocida y a perder su fobia social.

Nombre: Paola

Concepto: Ama la fotografía

Características: perdió todo su dinero - problemas con sus padres

Fortalezas: gran estudiante - carismática

Complicaciones: mala memoria

Polos: aceptación / Miedo

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

Figura 12 Camila Mendes.

Notas: Referencia Fisica de Paola

Fuente: Camila Mendes, IMDB.

8.6.5 Escaleta.

Revisar anexo “Escaleta Oopart”.

8.6.6 Guión.

Revisar anexo “Guión Oopart”.

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

8.7 Propuesta estética

8.7.1 Referencias estéticas o literarias.

Para este apartado se estudia detalladamente los diferentes tipos de terror en la industria cinematográfica, cómo funcionan y cómo se desarrollan, por esto, se toman bastantes referencias, de las cuales se destacan las siguientes:

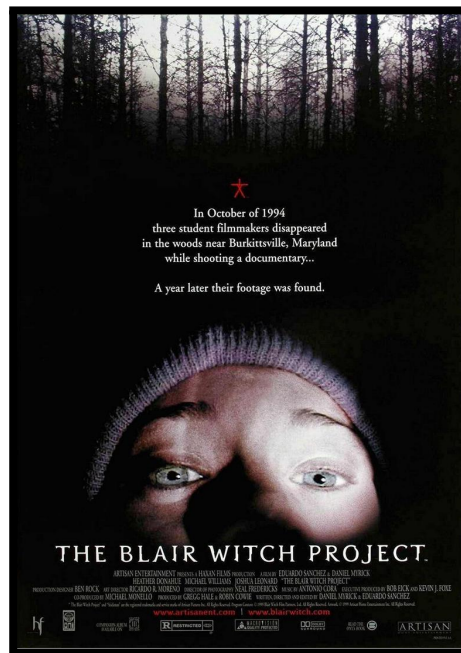


Figura 13 “The Blair Witch Project”.

Daniel Myrick y Eduardo Sánchez, 1999.

The Blair witch project es uno de los referentes cinematográficos más presentes para “Oopart”, siendo inevitable la comparación entre las dos obras. Debido a que esta obra cinematográfica marca el inicio del género *found footage* como tal. Y a pesar de que no es la primera en usar este formato sí es la que forma los cimientos y marca las bases de lo que es y se caracterizaría por ser, hasta el día de hoy, una película que continúa denominándose como una película estilo *found footage*. Debido a esto el proyecto se basa en una ambientación

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

alejada y boscosa similar a este referente, se utilizarán los recursos de cámara en mano, el tipo de historia situacional y la cantidad reducida de personajes.

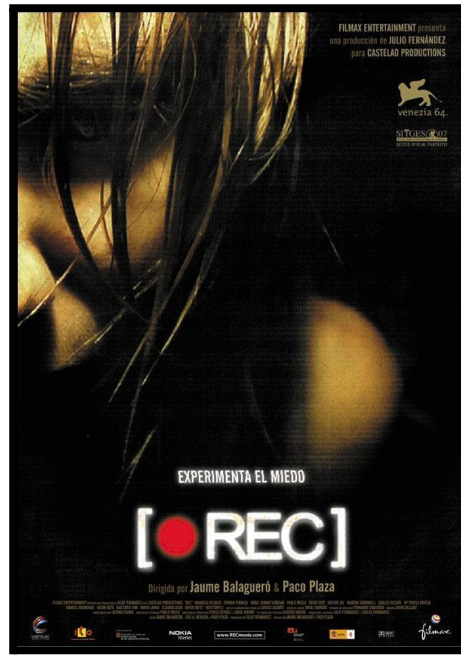


Figura 14 "Rec".

Jaume Balagueró y Paco Plaza, 2007.

Rec es la primera película *found footage* hispanohablante en convertirse en franquicia, demostrando así, que el género no está obligado a realizarse en países como Estados Unidos o Inglaterra. Esta obra cinematográfica fue galardonada en Sitges y en los premios Goya en diferentes categorías. Se toma esta referencia ya que es el mejor ejemplo de que una película *found footage* puede ser exitosa con poco presupuesto, historias simples y que los festivales internacionales si tienen cabida para este tipo de obras.

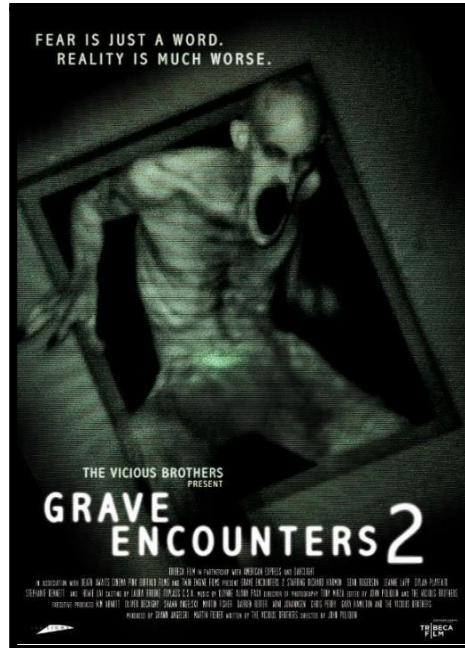
OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

Figura 15 "Grave Encounters".

Colin Minihan y Stuart Ortiz, 2011.

Grave encounters es el mejor ejemplo del *found footage* contemporáneo, ya que es una de las primeras películas que abandona el recurso de cámaras analógicas para pasarse a las cámaras digitales, siendo esto, un paso bastante arriesgado, considerando que, el hecho de que el género haya trabajado tan seguido con cámaras analógicas es el propósito de "enmascarar" los errores de vfx que le quitan realismo, por esto el uso de cámaras digitales es un pie forzado para hacer un producto de calidad y que se ve realista visualmente hablando. Se usó esta obra, además como ejemplo firme de que contrario a lo que se creía, el found footage no está limitado a una sola perspectiva (la del personaje que porta la cámara) si no que el recurso de multi cámara o múltiples perspectivas es perfectamente viable y desarrollable.

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

Figura 16 "As above, so below".

John Erick Dowdle, 2014.

Finalmente la obra "As above so below" está totalmente inclinada hacia las investigaciones independientes, las exploraciones urbanas y la relación que esto tiene con la arqueología, criptozoología y la existencia de otras dimensiones u otros mundos, justamente esto fue de gran ayuda para concretar y conformar el concepto central de Oopart.

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

8.7.2 Tratamiento audiovisual.



Figura 17 The Blair Witch Project, 1999
 Fuente: Gregg Hale, Daniel Myrick, 1999

Los colores fríos son los predominantes en todo el cortometraje, remarcando las situaciones donde los personajes sacan a relucir sus emociones más agobiantes, esto debido a que los colores azulados demarcan la tristeza y desesperación, al igual que en las escenas donde haya más auge y ocurra más pánico. Los colores verdosos son, de igual manera, predominantes debido al entorno principal: el bosque; y también por el hecho de que este color refleja el malestar y lo visceral cuando los personajes no puedan más, la bestia tendrá estos colores mientras se matiza con el ambiente y refleja cierto grado de descomposición.

La luz tiene un aspecto fundamental, ayuda con la narración de los acontecimientos enfatizando en los aspectos de los personajes remarcando los

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

rostros y focos de atención al jugar con las sombras endureciendo las expresiones faciales y dirigiendo la atención del espectador donde se quiera enfatizar ,hay muchas técnicas de iluminación una de la más conocidas es del maestro Dean Cundey

Uno de los recursos utilizados por Cundey es la superposición de múltiples fuentes de luz, creando y mezclando sombras duras con sombras suaves añadiendo en el proceso una nueva dimensión a los personajes; en muchos casos como presagio (foreshadowing) de sus inevitables destinos. Por su parte, la sombras creadas alrededor de objetos materiales, representan una extensión de la personalidad de los personajes, dando pie a un subtexto narrativo de gran alcance emocional, sin necesidad de diálogos expositivos e innecesarios.



Figura 18 Blair Witch,2016
Fuente: Keith Calder. Adam Wingard,2016.

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

Los colores cálidos se van haciendo presente cuando hay situaciones de resolución de los conflictos ya finalizando el cortometraje o al comienzo de este donde todo se va presentando las locación y los personajes, generando al intriga y expectación cuando se van adentrando más en los lugares lúgubres donde las tonalidades frías se van haciendo más predominantes.

(Revisar Anexo Carpeta de fotografía y cámara p. 4) (Revisar Anexo Carpeta de Arte)

8.7.3 Carpeta de arte.

Para el siguiente punto se realizó la carpeta de arte la cual está anexada junto con el resto de los archivos, en donde se podrá ver más a detalle todo el trabajo realizado para lograr alcanzar los vestuarios, escenografías y maquillajes correspondientes para cada personaje y locación del proyecto.

Revisar anexo “Carpeta de arte”

8.7.4 Carpeta de fotografía y cámara.

No cabe duda que la parte visual es la que caracteriza al género *found footage*, debido a que posee una manera característica de contar una historia a través del punto de vista de los personajes, y para explicar esto de mejor manera, existe un apartado en el que se cuenta y se muestra todo en base a lo visual, mencionando de manera técnica y artística cada parámetro que se llevará a cabo en la realización del mismo. Para esto se deberá revisar el anexo llamado “Carpeta de fotografía y cámara”

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

8.7.5 Carpeta de sonido y banda sonora.

No es necesario elaborar una matriz para saber que uno de los puntos más importantes del cortometraje estilo *found footage* es el cómo será auditivamente. El siguiente anexo contiene la carpeta de sonido y banda sonora, la cual explica en detalle toda la metodología y formas en las que se llevará a cabo el trabajo sonoro del proyecto. Para ello se deberá revisar anexo “Carpeta de sonido y banda sonora”

8.7.6 Storyboard.

Si existe una manera de darle un primer vistazo al metraje antes de ser grabado, ese es el trabajo del *storyboard*, el cual posee una visión más amplia de los tiros de cámara y los ambientes en los que se querrá grabar. Para poder echarle un vistazo se deberá revisar el anexo “Storyboard”.

8.8 Propuesta del montaje

8.8.1 Montaje visual.

Al usar la técnica del *found footage*, es muy variado, ya que en el montaje puede ser editado, o con los videos en bruto, al igual que puede ser netamente grabado con el recurso de cámara en mano, o parcialmente y utilizar otras técnicas, este estilo se enfoca principalmente en una narración de ficción lo que complementa muy bien con el género del terror. Se puede acotar bastante en el presupuesto jugando con la sencillez de los ambientes, enfatizando en los ángulos de cámara para demarcar la creatividad del uso de los planos, provocando al espectador una sensación de intensidad e impacto para que no sea tan relevante el espacio físico, pasando éste a segundo plano. Utilizando los puntos de fuga y las paralelas para crear profundidad, dimensionando de mejor manera los sets dándole una

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

sensación de inmensidad, independiente de lo medido que sea el espacio (Revisar Anexo Carpeta de fotografía y cámara p.3).

8.8.2 Montaje sonoro.

Al llevar a cabo el rodaje, se utilizan diversos métodos para la captación del sonido, ya que este es uno de los puntos más fuertes que se tiene del proyecto. El equipo de sonido está constituido por distintos tipos de micrófonos, en los que se encuentra principalmente el *lavalier*, micrófono que debe estar estratégicamente colocado para evitar ser captado en cámara; micrófonos de captación de sonido directo, el cual debe ser manipulado dependiendo de las escenas en las que esté requerido, primordialmente en exteriores, este micrófono va acompañado a un micrófono que estará posicionado sobre la cámara. Al tratarse del género *found footage*, se debe mantener el mejor respaldo sonoro que se tenga. Finalmente se constará de grabación de efectos sonoros y *foley* con micrófonos de estudio. Al ya haber trabajado antes, en un proyecto de este tipo, se toma en consideración la similitud que lleva la realización de ambos trabajos, por lo que el equipo, mencionado anteriormente, ya está adquirido en su totalidad, lo que alivia un poco en cuanto a recolectar todos los implementos para el día de rodaje (para más información dirigirse al anexo “Carpeta de sonido”).

8.9 Propuesta de producción

8.9.1 Ficha técnica.

Título de la obra: “Oopart”

Formato: Cortometraje

Año: 2021

Género: Terror/suspenso

Idioma: Español

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

País: Chile

Duración: 30 min

Relación de aspecto: 16:9

Formato video: .mp4

Dirección: Marco Rojas

Producción: Diego Sandoval

Fotografía: Hernán Egaña

Sonido: Gabriel Ortega

Dirección de arte: Marcela Oyarzún

Guión: Marco Rojas

Montaje: Marco Rojas

8.9.2 Análisis de los criterios de producción utilizados.

Básicamente el cortometraje se desarrolla a favor de las locaciones; se utilizará el método de agotamiento de locaciones de forma que se graben todas las escenas de una locación antes de pasar a la siguiente, así los costos de producción no se elevan tanto y, en segundo lugar, como el cortometraje se desarrolla en su mayoría en ambientación nocturna, la luz es la segunda prioridad, usando las tardes para maquillaje y preparación de equipos y al anochecer, rodaje.

8.9.3 Presupuesto.

Como se ha mencionado a lo largo del texto, la realización de Oopart es significativamente más económico que un cortometraje promedio. Se contabilizan

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

sueldos, equipamientos, transporte y cosas varias, que están descritas en detalle en forma anexa. Revisar anexo “Presupuesto y Carta Gantt”.

8.9.4 Carta Gantt.

La organización de la pre producción, rodaje y post producción están detalladas en una carta gantt, contabilizando distintos periodos de tiempo según cada parte del proyecto lo amerite. Revisar anexo “Presupuesto y Carta Gantt”.

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE***8.10 Guion Técnico**

A continuación se presentará detalladamente lo que es el guion técnico, el cual denota la estructura interna del proyecto y sus detalles.

GUIÓN TÉCNICO OOPART						
Escena	PLANO	DESCRIPCIÓN	ÁNGULO	LENTE	SONIDO	DURACIÓN PLANO
1	1	El grupo de amigos habla al interior del auto, casi tienen un accidente al haberse distraído.	medio/contrapicado	50mm	Lavalier, foley, directo	2 min
2	1	Llegan al lugar de destino, graban el entorno para mostrarle a sus seguidores.	medio	70mm	Lavalier, directo, foley, sound fx	2 min
3	1	Caminando, adentrándose al bosque mientras conversan sobre ganar dinero documentando algo interesante en el lugar.	contrapicado	50mm	Lavalier, directo, foley	2 min
4	1	El grupo de amigos encuentra una puerta en medio del bosque y deciden atravesar.	medio	70mm	Lavalier, directo, foley	2 min
5	1	Hablan en lo oscuro del bosque sobre irse a casa al no tener señal en sus teléfonos. Deciden quedarse y acampar todos en la misma tienda.	contrapicado	50mm	Lavalier, directo	1 min
6	1	Los amigos conversan al interior de la carpa.	contrapicado	50mm	Directo	2 min
7	1	Todos despiertan repentinamente por un ruido, se asoman a mirar para afuera de	contrapicado	50mm	Directo, foley	30 seg

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

		la carpa. La puerta del bosque está abierta.				
8	1	Fuera de la carpa, Felicia le explica a la cámara que se despertaron por un estruendo, es interrumpida por un sonido extraño en lo denso del bosque.	picado	50mm	Directo, lavalier, foley	2 min
8	2	Paola es arrastrada por algo hacia unos matorrales. Sus amigos salen a buscarla, pero solo encuentran los mismos árboles una y otra vez. Se devuelven a la carpa.	picado	50mm	Directo, lavalier, foley, sound fx	1 min
9	1	Felicia y Alex discuten muy exaltados, Alex arma un dispositivo para poder tener señal en un viejo aparato que arma.	contrapicado	50mm	Lavalier, foley	1 min
10	1	Alex decide subir a un árbol para buscar la carretera y logra ver la chaqueta de Paola.	picado	50mm	Lavalier, foley	1 min
10	2	Encuentran a Paola descuartizada en el suelo. Se alejan en shock e intentan calmarse, Alex se enoja porque Felicia quiere seguir grabando.	picado/cenital	50mm	Lavalier, directo, foley.	1 min
11	1	Está amaneciendo y de pronto algo atraviesa a Alex por la espalda, cae al suelo y Felicia suelta la cámara y llora muy desorientada. Se escucha un portazo a lo lejos.	contrapicado/ medio	50mm	Lavalier, directo, foley, sound fx	1 min
12	1	Felicia corre exhausta, logra llegar a la camioneta.	medio	50mm	Lavalier, directo, foley	30 seg
13	1	Felicia deja la cámara grabando mientras maneja al borde de una crisis de pánico. pierde el control y choca tras esquivar a un auto que venía de frente a ella.	contrapicado	50mm	Lavalier, directo, foley, sound fx	1 min

Figura 19

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

8.11 Desglose de locaciones

DESGLOSE DE LOCACIONES											
ESC	LOCACIÓN	SET	VE	D/N	PERSONAJES	EXT RAS	DESCRIPCIÓN	ARTE	VESTUARIO	MAQ/PELO	FX
1-13	Camioneta Felicia	x	I	D	Felicia, Paola, Alex	x	Camioneta de tonalidades grises, desordenada	Decoraciones para auto	Alex viste con chaleco gris, jeans azul y zapatillas blancas. Paola viste con polera floreada, jeans azul y zapatillas de lona. Felicia viste con polera rayada, jeans negros y bototos.	Alex lleva el pelo suelto. Paola lleva dos trenzas María. Felicia lleva el pelo suelto y desordenado. Alex y Paola llevan maquillaje casual y Felicia lleva un maquillaje oscuro y simple.	x
2-12	Bosque	Entrada	E	D	Felicia, Paola, Alex	x	Fachada de árboles, tonalidades opacas, con una cerca gastada y deficiente.		Alex viste con chaleco gris, jeans azul y zapatillas blancas. Paola viste con polera floreada, jeans azul y zapatillas de lona. Felicia viste con polera rayada, jeans negros y bototos.	Alex lleva el pelo suelto. Paola lleva dos trenzas María. Felicia lleva el pelo suelto y desordenado. Alex y Paola llevan maquillaje casual y Felicia lleva un maquillaje oscuro y simple.	x

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

3	Bosque	Interior	E	T	Felicia, Paola, Alex	x	Bosque bastante seco, muchos árboles y arbustos, tonalidades muy verdosas y grises.		Alex viste con chaleco gris, jeans azul y zapatillas blancas. Paola viste con polera floreada, jeans azul y zapatillas de lona. Felicia viste con polera rayada, jeans negros y bototos.	Alex lleva el pelo suelto. Paola lleva dos trenzas María. Felicia lleva el pelo suelto y desordenado. Alex y Paola llevan maquillaje casual y Felicia lleva un maquillaje oscuro y simple.	x
4-5-8	Bosque	Claro	E	T-N	Felicia, Paola, Alex	x	Espacioso, muchas hojas y ramas en el suelo. rodeado de muchos árboles y arbustos.		Alex viste con chaleco gris, jeans azul y zapatillas blancas. Paola viste con polera floreada, jeans azul y zapatillas de lona. Felicia viste con polera rayada, jeans negros y bototos.	Alex lleva el pelo suelto. Paola lleva dos trenzas María. Felicia lleva el pelo suelto y desordenado. Alex y Paola llevan maquillaje casual y Felicia lleva un maquillaje oscuro y simple.	x
10-11	Bosque	Sendero	E	N-A	Felicia, Paola, Alex	x	Sucio, oscuro, camino que no se ve hasta dónde conduce.		Alex viste con chaleco gris, jeans azul y zapatillas blancas. Paola viste con polera floreada, jeans azul y zapatillas de lona.	Alex lleva el pelo suelto. Paola lleva dos trenzas María. Felicia lleva el pelo suelto y desordenado. Alex y Paola llevan maquillaje casual y Felicia lleva un maquillaje oscuro y simple.	x

Figura 20

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

8.12 Contratos, permisos y liberatorias

									Felicia viste con polera rayada, jeans negros y bototos.		
6-7-9	Carpa	x	I	N	Felicia, Paola, Alex	x	Oscura, pequeña, colores azulados.		Alex viste con chaleco gris, jeans azul y zapatillas blancas. Paola viste con polera floreada, jeans azul y zapatillas de lona. Felicia viste con polera rayada, jeans negros y bototos.	Alex lleva el pelo suelto. Paola lleva dos trenzas María. Felicia lleva el pelo suelto y desordenado. Alex y Paola llevan maquillaje casual y Felicia lleva un maquillaje oscuro y simple.	x

Figura 21

8.13 Desgloses por departamento y presupuestos ajustados

8.13.1 Arte.

Para la dirección de arte en el área de vestuario se estima un total de seis conjuntos de ropa para los tres personajes principales, considerando un conjunto principal y uno de reemplazo, ambos incluyen una prenda de vestir para la parte superior, ya sea polera o camisa, un polerón o chaqueta, pantalones, zapatos y accesorios.

Para el área de maquillaje se estima la adquisición de paletas de sombras, pinturas de rostro y efectos especiales; set de brochas, pinceles y esponjas; productos de cuidado facial como cremas hidratantes, desmaquillantes, fijadores de maquillaje, algodones desmaquillantes y limpiadores faciales.

El trabajo de peluquería es más sencillo, requiriendo únicamente de fijador para el cabello, cepillo para peinar y accesorios varios. Y en cuanto a la movilización se estima el uso de un vehículo para el transporte de los materiales y el vestuario para todos los días de rodaje.

8.13.1.2 Pre Producción.

En la etapa de preproducción para el departamento de arte se considera la compra y adquisición de los productos que serán necesarios durante el rodaje; tales como paletas de maquillaje, brochas y artículos varios y productos desmaquillantes y de cuidado facial.

La compra de estos artículos requiere un recorrido por las dependencias de Santiago Centro con la finalidad de buscar los productos necesarios para el departamento de arte, tales como la vestimenta, el maquillaje, los accesorios y la utilería de los personajes, a un mejor precio.

*OOPART, CORTOMETRAJE FOUND FOOTAGE***8.13.1.3 Rodaje.**

Para la etapa de rodaje, en primera instancia, se considera el uso de un vehículo para la movilización de los materiales de dirección de arte y el equipo humano del departamento.

Más tarde, momentos antes del rodaje se hará un trabajo sencillo de maquillaje y peinado básicos para los tres protagonistas y se les asignará como vestimenta las ropas correspondientes para cada uno.

Durante el rodaje se retocará maquillaje y peluquería para los protagonistas y se realizarán los maquillajes correspondientes a efectos especiales. Al finalizar el día de rodaje, el departamento de arte procurará una correcta limpieza facial seguido de una rutina de cuidado para los actores.

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE***8.13.1.4 Presupuesto.**

Producto	Cantidad	Valor	Total Final
Conjunto de ropa	6	100.000	600.000
Paleta de sombras	2	20.000	40.000
Utensilio de maquillaje	10	1.500	15.000
Desmaquillante	2	3.000	6.000
Paleta pinturas de rostro	1	40.000	40.000
Crema hidratante	2	6.000	12.000
Limpiador facial	2	6.000	12.000
Fijador de maquillaje	1	18.000	18.000
Pétalos desmaquillantes	2	2.000	4.000
Laca para el cabello	1	2.000	2.000
Artículos para peinar	3	3.000	9.000
Aseo para el cabello	3	3.000	9.000

Figura 22

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

8.13.2 Fotografía

8.13.2.1 Pre Producción.

La preproducción del departamento de fotografía, se realizará un exhaustivo recorrido del perímetro de la zona, para encontrar la mejores partes de la locación dependiendo de la posición del sol, para determinar los mejores ángulos de la cámara para darle mejor correlación a la filmación del corto found footage, debido a su manera única de producción. Acatando con los equipos técnicos necesarios para llevar a cabo de la mejor manera la propuesta de fotografía considerando los aspectos de iluminación y otros factores.

8.13.2.2 Rodaje.

En lo que consta el rodaje, se mantendrá la pauta de planificación de planos acorde a las situaciones que se planteen en los diferentes lugares de la zona, la cámara se configura con antelación antes de comenzar con la filmación, debido que el personaje principal se le dará la perspectiva de la cámara. Ya que él es quien la controla, se requiere un seteo previo y exhaustivo para lograr ese efecto para que no haya problemas al transcurso de la grabación ya que es de corrido, de igual manera se harán respaldos de las grabaciones para agilizar el trabajo con el departamento de postproducción.

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE***8.13.2.3 Presupuesto.**

EQUIPO	CANTIDAD	TOTAL
Camara sony 6400	1	749.000
Lentes	3	300.000
Tarjetas Cfast	2	30.000
Lector de tarjetas	1	15.000
Filtros polarizador ND	3	50.000
Reflectores	3	160.000
Fresnel led 100w	2	145.000
Generador de corriente	1	45.000
Discos Duros externos element 1 TB	2	105.000

Figura 23

8.13.3 Sonido.**8.13.3.1 Pre producción.**

El sonido se llevará a cabo de diversas formas, y una de ellas es con el denominado bosque, quién es el encargado de dar la mayor atmósfera y sensaciones en el metraje. Es por eso que el trabajo previo se realizará junto al departamento de fotografía, en donde se escogerá el lugar en el que se realizará el rodaje, es aquí donde se llevará a cabo una recolección de sonidos de ambiente, algunos foley y se revisará posibles problemas que pudieran interferir con el sonidista encargado, tal como puede ser el choque con presuntas ramas o crear sombras según sea la posición del sol.

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

8.13.3.2 Rodaje.

En el rodaje se contará con distintos tipos de micrófonos, entre ellos se encuentran los lavalieres, que serán posicionados cuidadosamente en la ropa de los personajes, es decir, 3 lavalieres que estarán documentando cada relato de la historia. Por otra parte, se utilizará un micrófono direccional manipulado por el sonidista encargado, y por último, se utilizará un micrófono que irá por sobre la cámara, este será el último respaldo, además de que será utilizado dentro de la historia por los personajes. Los contenidos registrados serán almacenados en discos duros con los archivos ordenados para poder manipularlos de manera fluida en post producción.

8.13.3.3 Post producción.

En el periodo de post producción se hará el trabajo más importante, en donde se agrega el folley y sonidos extra que ayuden a crear la atmósfera del proyecto. Se hará mejora de los audios grabados con los lavalier, ya que estos micrófonos generalmente graban en exceso las frecuencias medias y bajas, pronunciando así las frecuencias altas, para que las voces suenen limpias y claras. También se cuenta con un estudio de grabación, para el caso de querer añadir sonidos que no se hayan grabado previamente.

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE***8.13.3.4 Presupuesto.**

EQUIPO	CANTIDAD	TOTAL	Estado
Micrófono lavalier Shure MVL	3	\$98.890	No adquirido
Micrófono Rode NT1A	1	\$239.990	Adquirido
Interfaz de audio Uphoria UMC2 02 HD	1	\$109.111	Adquirido
Micrófono Rode VIDEOMic GO	1	\$84.390	No adquirido
Tarjeta de memoria	1	\$12.000	No adquirido
Caña	1	\$109.900	No adquirido
Grabadora Zoom H1N	1	\$121.900	No adquirido
Pilas y cintas	1	50.000	No adquirido

Figura 24

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE***8.14 Bitácora de pre producción y escritura**

A continuación se presentará la bitácora de pre-producción, la cual representa las acciones y tomadas entre los meses de agosto y octubre.

Bitácora de Pre-producción	
Semana	Descripción
Lunes 23 - Viernes 27 Agosto	Se desarrolló una lluvia de ideas para determinar qué era lo mejor posible para la historia, y a raíz de eso, se escribió el guión.
Lunes 30 Agosto - Viernes 3 Septiembre	Cada departamento se hizo responsable de realizar su carpeta determinada, es decir, las carpetas de Arte, Fotografía y Sonido. Al finalizarse, se compartieron entre todos y el Director dió su feedback, se hicieron los ajustes correspondientes y se dio por finalizada la creación de las carpetas
Lunes 6 - Viernes 10 Septiembre	Se mantuvo una larga reunión para poder acordar y gestionar las mejores fechas posibles para realizar el rodaje, teniendo en cuenta el clima, disponibilidad de locaciones, carga universitaria y situación nacional respecto al COVID.
Lunes 13 - Viernes 17 Septiembre	Semana de receso universitario y celebración de fiestas patrias.
Lunes 20 - Viernes 24 Septiembre	Se ideó una estrategia de distribución basada en redes sociales llegando al consenso de que el proyecto irá dirigido a un público joven adulto y estaría disponible en redes sociales dada la naturaleza de este.
Lunes 27 - Viernes 1 Octubre	Se recibió feedback del profesor guía para corregir y complementar el trabajo realizado hasta la fecha y de esta manera preparar el proyecto para que cumpla

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

	con los requerimientos de la instancia de participación en el fondo concursable.
Lunes 4 - Viernes 8 Octubre	Cada departamento realizó su presupuesto necesario para el rodaje. Una vez llevado a cabo, se determinó el presupuesto total para el cortometraje en base a la ficha para postular a los fondos de cortometraje del Fondo Estatal, y se hicieron los ajustes creemos necesarios. Se discutieron los sueldos del equipo técnico, de los actores, los presupuestos de locación, transporte, comida, gastos varios, pre producción, rodaje y post producción.
Lunes 11 - Viernes 15 Octubre	Se realizó una carpeta detallada de pre-producción, donde todos los departamentos dejaron por escrito su desarrollo en esta etapa, las tareas que van a realizar y la planificación correspondiente para el rodaje. Además, se escribió la Bitácora de Pre-producción. Para eso, se tuvo que consultar los trabajos anteriores y recordar cuál fue el avance semanal.
Lunes 18 - Viernes 22 Octubre	Se le hicieron los ajustes finales a la carpeta de pre-producción, y se realizó una simulación de Fondo de cultura.

Figura 25

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

8.15 Plan de rodaje

PLAN DE RODAJE OOPART							
JORNADA	HORA RODAJE	D/N	SET/LOCACIÓN	CÁMARA	LENTE S	PERSONAJES	DESCRIPCIÓN
1	Tarde	D	Camioneta de Felicia	Sony a6400	50mm	Felicia,Alex y Paola	El grupo de amigos habla al interior del auto, casi tienen un accidente al haberse distraído.
1	Tarde	D	Entrada bosque	sony a6400	70mm	Felicia,Alex y Paola	Llegan al lugar de destino, graban el entorno para mostrarle a sus seguidores.
1	Tarde	D	Sendero Bosque	sony a6400	50mm	Felicia,Alex y Paola	Caminan, adentrándose al bosque mientras conversan sobre ganar dinero documentando algo interesante en el lugar.
1	Tarde	D	Sendero Bosque	sony a6400	70mm	Felicia,Alex y Paola	El grupo de amigos encuentra una puerta en medio del bosque y deciden atravesarla.
1	Noche	N	Sendero Bosque	sony a6400	50mm	Felicia,Alex y Paola	Hablan en lo oscuro del bosque sobre irse a casa al no tener señal en sus teléfonos. Deciden quedarse y acampan todos en la misma tienda
2	Noche	N	Interior carpa	sony a6400	50mm	Felicia,Alex y Paola	Los amigos conversan al interior de la carpa.
2	Noche	N	Campamento	sony a6400	50mm	Felicia,Alex y Paola	Todos despiertan repentinamente por un ruido, se asoman a mirar para afuera de la carpa. La puerta del bosque está abierta.
2	Noche	N	Campamento	sony a6400	50mm	Felicia,Alex y Paola	Fuera de la carpa, Felicia le explica a la cámara que se despertaron por un estruendo, es interrumpida por un sonido extraño en lo denso del bosque.
3	Noche	N	Interior Bosque	sony a6400	50mm	Felicia,Alex y Paola	Paola es arrastrada por algo hacia unos matorrales. Sus amigos salen a buscarla, pero solo encuentran los mismos árboles una y otra vez. Se devuelven a la carpa.
3	Noche	N	Interior Bosque	sony a6400	50mm	Felicia y Alex	Felicia y Alex discuten muy exaltados, Alex arma un dispositivo para poder tener señal en un viejo aparato que arma.
4	Noche	N	Interior Bosque	sony a6400	50mm	Felicia y Alex	Alex decide subir a un árbol para buscar la carretera y logra ver la chaqueta de Paola.
4	Noche	N	Interior Bosque	sony a6400	50mm	Felicia y Alex	Encuentran a Paola descuartizada en el suelo. Se alejan en shock e intentan calmarse, Alex se enoja porque Felicia quiere seguir grabando.
5	Amanecer	D	Interior Bosque	sony a6400	50mm	Felicia y Alex	Está amaneciendo y de pronto algo atraviesa a Alex por la espalda, cae al suelo y Felicia suelta la cámara y llora muy desorientada. Se escucha un portazo a lo lejos.
5	Día	D	Entrada bosque	sony a6400	50mm	Felicia	Felicia corre exhausta, logra llegar a la camioneta.
5	Día	D	Camioneta de Felicia	sony a6400	50mm	Felicia	Felicia deja la cámara grabando mientras maneja al borde de una crisis de pánico, pierde el control y choca tras esquivar a un auto que venía de frente a ella.

Figura 26

8.16 Realización

8.16.1 Hojas de llamado

Revisar Anexo “Hoja de llamado”. Referencia de hoja de llamado final. Es un ejemplo que se realizará concretamente cuando se lleve a cabo el rodaje.

8.16.2 Bitácora de rodaje

Se realizó un reajuste de fecha de grabación debido al alza de contagios de covid, lo que nos llevó a adelantar algunas fechas de rodaje por precaución.

Se comenzó la preparación del set y el maquillaje para los personajes durante la tarde, ya que el rodaje comenzará al anochecer, para poder tener un entorno con penumbra y muy poca luz, se dispuso una iluminación diegética en su mayoría ya que los personajes usan linternas para ver su camino y en menor medida la luz de la camioneta. El tiempo de los actores seleccionados eran muy acotados, por lo que se tuvo que grabar con ellos sin tener que mostrar sus rostros en caso de tener que buscar otros referentes para el resto de las escenas, esta decisión fue tomada pensando en darle también un poco más de misticismo a la trama, cabe destacar que es una medida temporal.

Se realizaron distintos *foleys* del entorno, para llevar a la par del rodaje y la post producción, ya que al ser un ambiente exterior, el sonido directo puede fallar o puede ser más amplio de lo necesario, por lo que optamos por *foleys* como un plan B.

Mientras arte y sonido desmontan sus respectivos equipos, el departamento de fotografía realiza distintos inserts del entorno y de los personajes para usar por si fuera necesario.

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

8.17 Post producción

8.17.1 Bitácora de Post producción

Se comenzó por revisar el material y seleccionar la media que quedaría finalmente para comenzar con la post producción.

Se realizó un primer montaje con las tomas grabadas hasta el momento, se usó premiere pro y after effects para realizar los vfx y Da Vinci Resolve para trabajar en la corrección de color, luego de concretar la parte visual, se procede a montar y hacer una mezcla de sonido en pro tools emparejando y ecualizando los audios. Finalmente se hace una revisión de la versión completa para que el director pueda sugerir los cambios correspondientes.

8.18 Resguardo de Derechos

Tramitación pendiente

8.19 Plan de financiamiento

“Oopart” es un cortometraje del género de terror con un estilo *found footage*, por lo que los costos de producción no serán tan elevados. Se utilizarán recursos como la cámara en mano, luz natural, locaciones al aire libre y un elenco pequeño, que permitirán tener un menor presupuesto.

Se planea postular al Fondo Audiovisual 2023, y en el escenario de ganar el fondo, solo bastará el aporte del fondo más los aportes propios del grupo del proyecto.

En la siguiente tabla, se puede apreciar el porcentaje de financiamiento aportado por el Fondo Audiovisual, y el financiamiento propio del grupo, además de los valores de cada aporte.

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

Financiamiento "Oopart"	
Fondo Audiovisual	\$ 25.806.255
Aporte Propio	\$ 6.714.951
TOTAL	\$ 32.501.206

Figura 27. Financiamiento cortometraje Oopart

Dentro de los aportes propios están contabilizados los equipamientos del equipo técnico, como las cámaras, lentes, luces, micrófonos, maquillaje, maquillador, post productores, recolectando así un valor aproximado a los seis millones setecientos mil pesos.

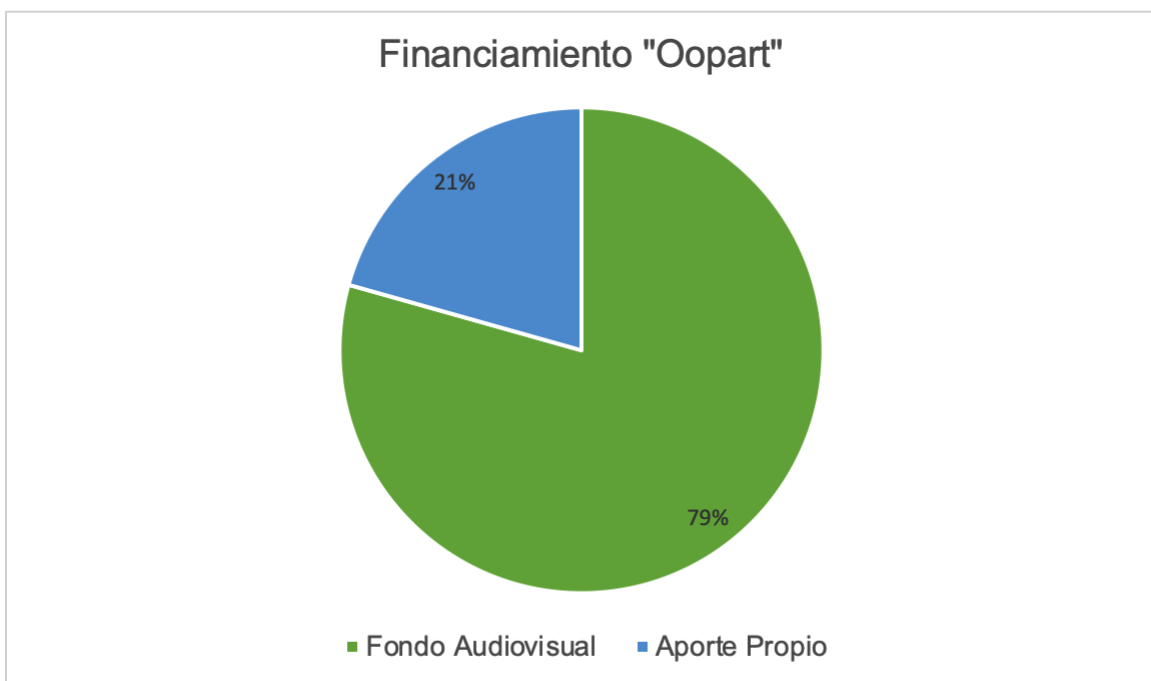


Figura 28. Gráfica financiamiento cortometraje Oopart

Para definir los gastos, a continuación se muestra una figura con un resumen del presupuesto. Para ver el presupuesto completo y detallado, ver el Anexo "Presupuesto y Carta Gantt".

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

Resumen Presupuesto "Oopart"	
Remuneraciones	\$ 10.518.364
Gastos Administrativos e Imprevistos	\$ 100.000
Gastos de Pre Producción y Producción	\$ 10.534.951
Gastos de Post Producción	\$ 11.347.891
TOTAL	\$ 32.501.206

Figura 29. Resumen presupuestario Oopart.

En cuanto a la etapa de aplicación del Fondo, se pretende aplicar al Fondo Audiovisual el año 2023, por lo que de momento se están completando los formularios y recolectando datos para poder postular a dicho fondo. Tramitación pendiente.

En el caso de no poder contar con el financiamiento del Fondo Audiovisual, se procederá a aplicar el "Plan B", el cual consiste en realizar un *Crowdfunding* para poder juntar fondos, apelando al apoyo del público, fanáticos de la idea y/o fanáticos del cine chileno, en específico, del terror. Aparte, se buscará financiamiento de marcas y/o empresas privadas que quieran mostrar publicidad en el cortometraje, como por ejemplo la camioneta que usan los personajes, o los accesorios de camping, entre otros. Además, se planea realizar rifas para recolectar dinero, los cuales tendrán como premios distintas cosas que los miembros del equipo técnico puedan donar/comprar/conseguir, y se tratará de buscar gente que quiera donar premios como una especie de canje o publicidad, por ejemplo, si una pyme de ropa dona un premio, se puede usar su ropa en el cortometraje como publicidad, junto a mostrar la marca en los créditos finales, o hacer referencias dentro del corto. Por último, aparte de los Aportes Propios, el equipo técnico se propone recolectar dinero por cuenta de cada uno, es decir, dar

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

un aporte al cortometraje desde el bolsillo de cada uno, y se planea realizar rifas para recolectar más dinero. En la Figura 30 se puede apreciar un resumen del plan B de financiamiento, detallando cuánto serían los valores ideales a recolectar.

Plan B Financiamiento "Oopart"	
Crowdfunding	\$400.000
Publicidad de marcas	\$700.000
Rifas para recolectar dinero	\$300.000
Aportes Propios Materiales	\$ 6.714.951
Aporte Propios Dinero	\$1.000.000
TOTAL	\$9.114.951

Figura 30. Plan B de financiamiento Oopart

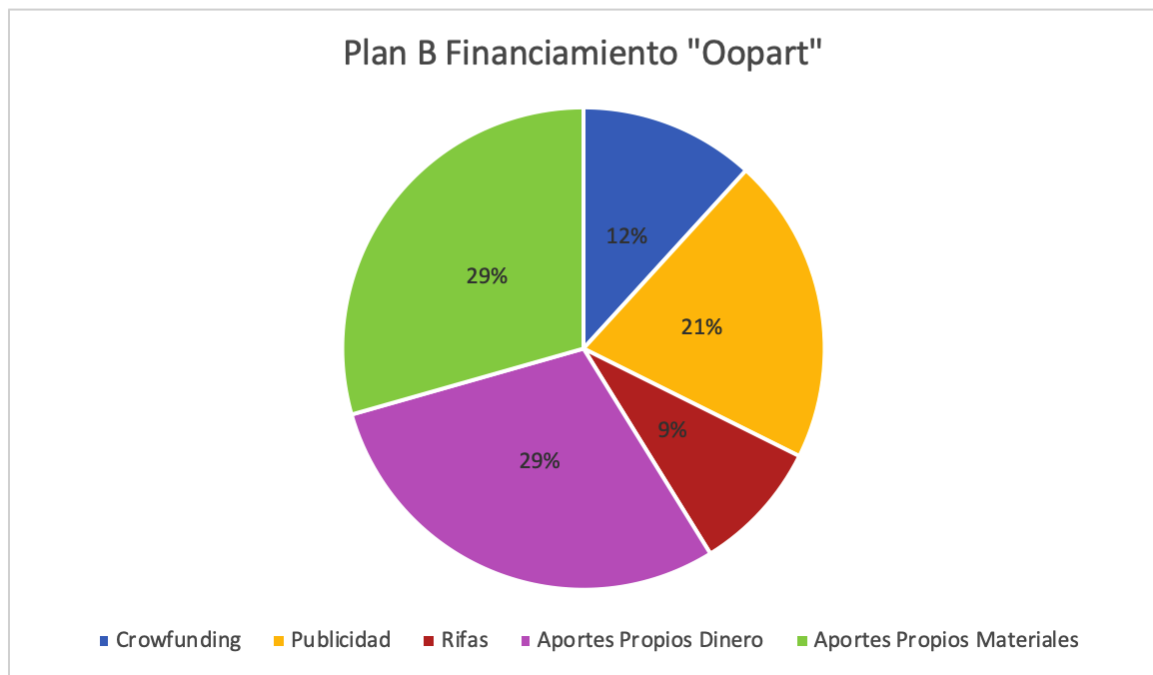


Figura 31. Gráfica financiamiento plan B Oopart.

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

Explicando el gráfico del Plan B, se pretende recolectar trescientos mil pesos a base de rifa, vendiendo trescientos números a mil pesos cada uno, los premios están por definirse. Se planea buscar alguna marca privada que quiera aportar con publicidad, idealmente encontrar dos marcas que puedan dar trescientos cincuenta mil pesos cada una. Cada miembro del equipo técnico juntará doscientos mil pesos por cuenta propia, para aportar voluntariamente al financiamiento del proyecto, recolectando colectivamente un millón de pesos. También, se cuenta con un *Crowdfunding* donde se planea recolectar cuatrocientos mil pesos, a cambio de *merchandising* oficial del proyecto dependiendo de la cantidad de dinero que donen.

En caso de no poder conseguir el Fondo Audiovisual y tener que aplicar el Plan de Financiamiento B, el equipo técnico básicamente trabajaría por amor al arte, es decir, no tendría goce de sueldo. Se buscará a 2 colegas, ojalá amigos de universidad, que quieran participar en este proyecto como Asistentes, pero al igual que el equipo técnico, sería sin goce de sueldo. Si es que no se consiguen asistentes, los mismos 5 miembros del equipo original tendrán que cumplir el rol de directores de su área, y de asistentes de las otras, dependiendo de las necesidades. Junto a eso, cada miembro del equipo se costearía su propio transporte. En el Presupuesto se tiene considerado el sueldo de los actores, su transporte, la comida para todo el equipo técnico, la *merchandising* para el *Crowdfunding*, cosas necesarias para la dirección de Arte y lo que sobre se guardará para gastos imprevistos.

En cuanto a los aportes propios, se contabiliza de forma monetaria lo que el equipo técnico ya tiene en las manos. Es decir, el equipamiento propio como cámaras, lentes, computadores para post producción. Además, se ahorrará dinero en contratar personas externas, puesto a que las mismas personas del equipo técnico desarrollarán otras tareas aparte de sus cargos en el cortometraje, como por ejemplo realizar la post producción de audio e imagen, también se cuenta con un maquillador profesional en el equipo y una conocedora de maquillaje que se

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

encargarán del maquillaje, prestando sus servicios al grupo, por lo tanto se ahorraría el dinero y la molestia de buscar a terceros que se ocupen de esas tareas.

Como se mencionó anteriormente, los aportes propios del equipo técnico de Oopart rondan los seis millones setecientos mil pesos, los cuales se desglosan de la siguiente manera: En el departamento de fotografía, se cuenta con aproximadamente tres millones doscientos mil pesos. Mientras tanto, en el departamento de sonido se cuenta con trescientos mil pesos aproximadamente. Y, en el departamento de arte, se cuenta con setecientos mil pesos. Finalmente, para la postproducción, se cuenta con un monto cercano a los dos millones quinientos mil pesos.

A continuación se muestra una tabla que resume los aportes propios del grupo, y a que corresponden cada uno de estos. Para más información y detalles, revisar Anexo “Presupuesto y Carta Gantt”.

Aportes Propios “Oopart”	
Camara Sony6400 + Maleta de lentes + Tarjetas CFast + Lector de Tarjetas + Filtros Polarizador y ND.	\$ 2.859.451
3 Reflectores + 2 Fresnel Led 100w + Generador De Corriente 4T 1.100 W 5 Lt	\$ 350.000
2 Discos Duros externos marca element 1TB	\$ 105.000
3 micrófonos lavaliere, Grabadora tascam y micrófono con caña, micrófono de cámara.	\$ 300.500
Servicio de Maquillaje Profesional	\$700.000
Post producción de Imagen	\$ 1.400.000
Postproducción de sonido	\$ 750.000
Master / DCP	\$ 250.000
TOTAL	\$ 6.714.951

Figura 32. Resumen Aportes Propios Oopart

8.20 Plan de distribución

Retomando lo indicado en el ítem 5.7 (p. 25) El objetivo principal para la distribución de este proyecto es llegar a exponerse en redes sociales como Youtube, Facebook o Instagram. Dichas plataformas cuentan con un público más joven adulto, que es justamente el público objetivo de este proyecto. Para lograr esto se cree necesaria la realización de campañas de difusión en estas mismas redes usando un método poco común ideado por los integrantes del equipo: el uso de un “ARG” o *alternative reality game*, pero antes de continuar es necesario explicar qué es un ARG. Es, en resumidas cuentas, un juego de realidad alternativa, es una narración interactiva que utiliza el mundo real como soporte, presentando una serie de recursos mediáticos reales para contar una historia que se ve afectada por la intervención de los participantes. Los juegos de realidad alternativa se utilizan para abordar muchos desafíos diferentes; desde lanzamientos de productos, capacitación y tutoría, hasta entretenimiento no tradicional. En consecuencia, los ARG aparecen de muchas formas en función de los objetivos generales, las plataformas y el método de ejecución necesarios en la intersección de la tecnología, la ubicación, la audiencia y la historia. Actualmente los ARG son un recurso muy utilizado por las personalidades famosas de la internet, siendo este, un antecedente para considerar la probable viabilidad de expandir el universo de “Oopart” y romper la cuarta pared para crear una obra de otra naturaleza, que se comporta como una precuela para este proyecto, a través de las redes sociales, que son las ventanas por las cuales se ve a los protagonistas preparándose para la expedición que da lugar a la trama principal del cortometraje, alimentando el hecho de tratarse de un *found footage*, dándole más realismo y/o credibilidad a la trama, puesto que, de esta manera, los personajes interactúan con el público mucho antes de estrenar el cortometraje. La intención de todo lo antes mencionado, es crear un grupo de espectadores expectante por saber qué sucede y qué sucederá después.

Para lograr todo lo propuesto, es propicio la utilización de, principalmente, dos redes sociales, las cuales son “Tik-tok” e “Instagram”. Estas dos redes sociales

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

facilitan la interacción entre las cuentas y los seguidores, Tik-tok sobre todo se ha convertido en un fenómeno a nivel mundial por su formato de videos cortos en los cuales se puede “mostrar algo, pero no demasiado”. Finalmente, cuando el cortometraje se encuentre realizado y se pueda concluir el ARG, llega el momento de publicar el cortometraje en las redes sociales correspondientes en las cuales se planea contar con apoyo de figuras reconocidas de dichas redes sociales para apoyar la distribución del producto audiovisual mediante participación en este.

Luego de concluir el ARG y estrenar el cortometraje en redes sociales, se pretende postular la obra en distintos festivales audiovisuales, principalmente en festivales más de nicho con géneros de terror, suspenso o experimentales, preferentemente internacionales, como por ejemplo el HARD:LINE International Film Festival en Bavaria, Medina Film Festival en España, Busan International Short Film Festival en Corea, Brussels Short Film Festival en Bruselas, entre otros. La peculiaridad de estos festivales es que todos son para cortometrajes de menos de 30 minutos, de géneros en los que Oopart califica, tienen tasas de inscripciones relativamente bajas o gratuitas, aceptan cortometrajes en cualquier idioma mientras tengan subtítulos requeridos según las bases, y tienen premios en efectivo. Existen otros festivales internacionales con requisitos similares que, a diferencia de los ya mencionados, solo premian con títulos y trofeos, que, también le añaden un valor al cortometraje. La motivación principal de postular a dichos festivales es dar a conocer a Oopart al mundo, ya que hay pocos cortometrajes nacionales con temática de terror, y según las investigaciones realizadas, sería el primero en estilo *Found Footage*.

Además, se puede llegar a postular a festivales locales como el Santiago horror film festival o Fixion. Como se mencionó anteriormente, la principal motivación de exponer Oopart en festivales es dar a conocer el trabajo, por lo que recibir una nominación, o en condiciones ideales ganar un premio, sería una agradable recompensa, ya que el solo hecho de participar en los festivales es considerada una victoria para Oopart.

9. Referencias

- Antón, F. (2015). *Methaodos*. revista de ciencias sociales, vol. 3, núm. 2, p. 262-275.
- Arquine, Offramp, SCI_Arc. (2020). Revista Arquine *El sonido del miedo*.
- Bailey, A. (1979). *El libro de Dzyan*. Tibet.
- Brightman, Robert A (1988). The Windigo in the Material World. *Ethnohistory* 35, 377-379.
- Cansino, Carolina. Cine de Terror. Un poco de Miedo, de Historia y de Sueños, La Trama de la Comunicación, vol. 10, 2005, p. 1-9 Universidad Nacional de Rosario Rosario, Argentina.
- Casas, A., (Productor) y Rojas, L. (Director). (2017) *Trauma* [Película] Chile, Black Mandala y Border Motion Cinema.
- Cohen, Daniel (1975). *Monsters, Giants, and Little Men from Mars: An Unnatural History of the Americas*. New York: Doubleday.
- Estévez, A. (2005). Luz, cámara, transición. El rollo del cine chileno de 1993 al 2003. Santiago de Chile: Ediciones Radio Universidad de Chile.
- Ezequiel, F.(2015). Terror en primera persona. el estilo documental en el cine de terror. Santiago de Chile: Universidad de Palermo.
- Flores Jimenez. A. (2008) *Sobre la actividad de los demonios: un tratado medieval bizantino sobre demonología. Michael Psellos y su obra*. Revista UNAM 12, 7.
- Galimberti, U. (2002). Diccionario de Psicología. México: Siglo XXI.
- Hormazábal. E., Palacios. M.,. (2006). *Lenguaje cinematográfico y violencia audiovisual*. Tesis de Maestría. Universidad de Chile. Chile, Santiago.
- Huedepohl, G. (2013) *Atacamaphoto*. En <https://www.atacamaphoto.com/>. Obtenido el 15 de Junio de 2021.

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

Kemp, S. (2022). *Digital 2021 - Social Media Marketing & Management Dashboard*.

En <https://www.hootsuite.com/es/recursos/tendencias-digitales-2021>

Obtenido el 11 de Marzo de 2022.

Lovecraft, H.P. (1921). *Necronomicon*. Estados Unidos: Lovecraft.

Lovecraft, H.P. (1927). *El horror sobrenatural en la literatura*. Estados Unidos: Lovecraft.

Llácer, E. (1996). "El terror en la literatura: el diseño de la 'Tale' de Poe". Revista REDEN (número 11), pp. 9-24. En <https://core.ac.uk/download/pdf/58905521.pdf>. Obtenido el 21 de Septiembre de 2021.

Martín del Campo, A. (2020). *Las Redes Sociales más utilizadas: cifras y estadísticas*. En <https://www.iebschool.com/blog/medios-sociales-mas-utilizadas-redes-sociales/> Obtenido el 11 de Marzo de 2022.

Mestres, F.; Vives-Rego, J. (2014). "Reflexiones sobre el miedo en el siglo XXI: filosofía, política, genética y evolución". *Arbor*, 190 (769): a172. doi: En <http://dx.doi.org/10.3989/arbor.2014.769n5011>. Obtenido el 17 de Agosto de 2021

Meza, J., (2012). *Hacia un estudio de género cinematográficos: Cine de terror e identidad en Chile*. Tesis de magister. Universidad de la frontera facultad de educación y humanidades. Chile. En https://datospdf.com/download/hacia-un-estudio-de-generos-cinematograficos-cine-de-terror-e-identidad-en-chile-5a44ac25b7d7bc422b80df05_pdf . Obtenido el 11 de Marzo de 2022.

Min, Y. (2021) Resumen de Youtube 2021: 2.291 millones de usuarios activos. En <https://yiminshum.com/youtube-2021-digital/>. Obtenido el 17 de Agosto de 2021.

OOPART, CORTOMETRAJE *FOUND FOOTAGE*

Mohsin, M. (2020) ESTADÍSTICAS YOUTUBE 2021 [INFOGRAFÍA] – 10 DATOS FASCINANTES DE YOUTUBE. En <https://cl.oberlo.com/blog/estadisticas-youtube> . Obtenido el 17 de Agosto de 2021.

Montano, J. (2020). *Las 10 leyendas más populares*. En <https://www.lifeder.com/leyendas-mitos-chile/>. Obtenido el 15 de Junio de 2021.

Murphy, J. (2018). *¿Por qué hubo tantos asesinos en serie en EE.UU. en los años 70 y 80?* BBC. En <https://www.bbc.com/mundo/noticias-internacional-45366860>. Obtenido el 17 de Agosto de 2021.

Potter, R. (1983). El Imbunche: Leyenda chilena del guardián de la cueva de los brujos de Chiloé. En <https://portalparanormal.net/posts/imbunche-leyenda-chilena-guardian-cueva-brujos-chiloe/>. Obtenido el 15 de Junio de 2021.

Promis, J. "Monstruos bajo la lluvia." El Mercurio (Santiago, Chile). 30 Oct 2011: E19. En <http://www.bibliotecanacionaldigital.gob.cl/bnd/628/w3-article-347552.html>. Obtenido el 6 de Abril de 2022.

Roth. E., Oliver., B. Asensio, M. (Productores) y López, N. (Director). (2012) *Aftershock* [Película] Chile, Estados Unidos, Cross Creek Pictures.

Toledo, A. (2011). *Piuchén*. En <https://www.deviantart.com/deathares/art/Piuchen-273199016>. Obtenido el 15 de Junio de 2021.

Villarroel, M. (2005). *La voz de los cineastas. Cine e identidad chilena en el umbral del milenio*. Santiago de Chile: Cuarto Propio.

Zygmunt Bauman. *Miedo Líquido*. Barcelona: Paidós. 2006