

UCUENCA

Universidad de Cuenca

Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación

Carrera de Cine

Realización, exhibición y reflexión teórica del cortometraje Parálisis

Trabajo de titulación previo a la
obtención del título de Licenciado
en Cine

Autores

Andy Mateo Quito Quito

Fabián Alexander Campoverde Garzón

Diana Carolina Gómez León

Tutor:

Rafael Antonio Carrasco Vintimilla

ORCID:  0009-0003-3655-9754

Cuenca-Ecuador

2023-09-15

Resumen

El proyecto cinematográfico titulado Realización, exhibición y reflexión teórica del cortometraje Parálisis tiene tres unidades: el cortometraje la carpeta de producción y tres ensayos individuales correspondientes a cada área técnica de quienes se gradúan con el proyecto. Respecto al contenido de la carpeta de producción, esta contiene todos los elementos de la realización del cortometraje. El método de investigación aplicado es el de investigación/creación o basada en la práctica artística (Hernández Hernández, 2006). El aporte concreto del proyecto es crear una experiencia que junte el miedo y la desesperación en un mundo onírico, esto mediante las áreas técnicas que pretenden mezclar varios estilos cinematográficos, desde el cine surrealista de los años 40, hasta el cine de terror contemporáneo, con el fin de influir en los estados de ánimo del espectador.

Palabras clave: cine experimental, pesadillas, claroscuro



El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Cuenca ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por la propiedad intelectual y los derechos de autor

Repositorio Institucional: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/>

Abstract

The film project titled Realización, exhibición y reflexión teórica del cortometraje Parálisis, consists of three components: the short film, the production folder, and three individual essays corresponding to each technical area of those graduating with the project. Regarding the content of the production folder, it includes all the elements related to the making of the short film. The applied research method is the research/ creation or practice-based artistic research (Hernández Hernández, 2006). The specific contribution of the project is to create an experience that combines fear and desperation within a dreamlike world. This is achieved through the technical areas that aim to blend various cinematic styles, ranging from 1940s surrealism to contemporary horror cinema , in order to immerse the viewer in this dreamlike atmosphere.

Keywords: experimental cinema, nightmare, chiaroscuro



The content of this work corresponds to the right of expression of the authors and does not compromise the institutional thinking of the University of Cuenca, nor does it release its responsibility before third parties. The authors assume responsibility for the intellectual property and copyrights. Institutional

Repository: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/>

Índice de contenido

Resumen.....	2
Abstract.....	3
Índice de contenidos.....	4
Agradecimientos.....	12
Dedicatoria.....	13
Introducción.....	14
Carpeta de producción.....	15
Logline.....	15
Sinopsis.....	15
Guion Literario.....	15
Propuesta de Producción.....	15
Propuesta de Dirección.....	16
Propuesta De Fotografía.....	17
Propuesta De Sonido.....	17
Propuesta De Montaje.....	18
Propuesta De Arte.....	18
Personajes.....	22
Permisos.....	22
Cronograma.....	25
Presupuesto.....	26
Lista de créditos.....	28
Primer Componente- Reflexión Teórica.....	30
Area Tecnico- Creativa De Trabajo De Graduación.....	30
Plan de ensayo/ tratamiento.....	30
Director: Andy Quito.....	30
Propuesta de dirección: Construcción de sueños y pesadillas aplicado al cortometraje Parálisis.....	30
Introducción.....	30
Antecedentes y Justificación.....	31
Marco Teórico.....	33
Análisis fílmico.....	37
Análisis de la película Meshes of the afternoon (1941), de Maya Deren.....	37
Análisis de The nightmare (2015), de Rodney Ascher.....	40
Santa sangre (1989), de Alejandro Jodorowsky.....	42
Análisis y discusión de la propuesta.....	45
Conclusiones.....	50
Propuesta de dirección de fotografía: Movimiento de cámara y claroscuro en una pesadilla en el cortometraje experimental Parálisis.....	51
Introducción.....	51
Antecedentes y justificación.....	52
Marco teórico.....	53

Análisis fílmico.....	55
Análisis de la película Nightmare on Elm Street (1984), por Wes Craven.....	55
Escena de la película A Nightmare on Elm Street (1984, 1h 35m 15s).....	58
Nota. Freddy aparece en una pesadilla de Glenn en medio de un pasillo que se va deformando poco a poco, en este punto de la película no muestra su rostro aún. Fuente Yellow Barrel: A Nightmare on Elm Street (1984), Written & Directed by Wes Craven, by Jon Cvack - Yellow Barrel...	58
Análisis del videoclip Dillom – Piso 13 (2021), por Andrés Capasso.....	59
Análisis del Cortometraje Jíbaro (2022) dirigido por Alberto Mielgo.....	65
Análisis y discusión de la Propuesta.....	69
Conclusiones.....	76
Propuesta de dirección de arte: Ambientes en los sueño en el cortometraje experimental Parálisis.....	78
Introducción.....	78
Antecedentes y justificación.....	78
Marco Teórico.....	80
Análisis fílmico.....	82
Análisis de El eterno resplandor de una mente sin recuerdos (2004), de Michel Gondry.....	82
Análisis de la película Pienso en el final (2020), de Charlie Kaufman.....	86
Análisis de la película Inception (2010), de Christopher Nolan.....	91
Análisis y discusión de la propuesta.....	95
Conclusiones.....	102
Referencias.....	103

Índice de Figuras

Construcción de Sueños y Pesadillas aplicado al cortometraje *Parálisis*

Figura 1	35
Fotograma de Meshes of the afternoon (1941), de Maya Deren (10m 31s).	35
Nota. Maya Deren sosteniendo la llave que pasa a convertirse en un cuchillo. Tomada directamente del filme.	35
Figura 2	36
Fotograma de Meshes of the afternoon (1941), de Maya Deren (10m 43s).	36
Nota. Se ve como da un paso y se encuentra en una playa y al siguiente en un llano. Tomado directamente del filme.	36
Figura 3	37
Fotograma de The Nigthmare (2015), de Rodney Ascher (55m 56s).	37
Nota. Gente sombra provocada por la parálisis del sueño. Obtenido directamente del filme.	38
Figura 4	38
Fotograma de The Nigthmare (2015), de Rodney Ascher (55m 56s).	38
Nota. Connie cuenta su infancia y cómo esto la llevó a desarrollar el trastorno. Obtenido directamente del filme.	38
Figura 5	40
Fotograma de Santa sangre (1989), de Alejandro Jodorowski (70m 20s).	40
Nota: Fénix es obligado por su madre para que asesine a una mujer. Obtenido directamente del filme.	40
Figura 6	41
Fotograma de Santa sangre (1989), de Alejandro Jodorowski (99 m 3s).	41
Figura 7	43
Fotograma de Parálisis (2023), de Andy Quito (2m 20s).	43
Nota. Andy se relaja deseando calmarse y despertar, transportándose de la casa, hasta una pradera. Tomado directamente del filme.	43
Figura 8	43
Fotograma de Parálisis (2023), de Andy Quito (3m 27s)	43
Nota. Andy deseando calmarse y despertar, viendo a su madre, la cual le muestra un reloj. Tomada directamente del filme.	43
Figura 9	44
Fotograma de Parálisis (2023), de Andy Quito (5m 06s)	44
Nota. Andy corre para enfrentar al niño. Tomado directamente del filme	44
Figura 10	45
Fotograma de Parálisis (2023), de Andy Quito (1m 31s).	45
Nota. Andy atrapado en las escaleras. Tomado directamente del filme.	45
Figura 11	46
Fotograma de Parálisis (2023), de Andy Quito (6m 04s).	46
Nota. Niño sin rostro persigue a Andy. Tomado del filme.	46
Figura 1	53
Escena de la película A Nightmare on Elm Street (1984, 1h 31m 10s).	53

Nota. Freddy persigue a Nancy dentro de una pesadilla, pero está todo el tiempo entre las sombras, allí comienza a deformar su cuerpo. Fuente, obtenido de Filmmaker Magazine: Watch (and Listen): Hearing A Nightmare on Elm Street | Filmmaker Magazine 53

Figura 2 54

Escena de la película A Nightmare on Elm Street (1984, 1h 35m 15s). 54

Nota. Freddy aparece en una pesadilla de Glenn en medio de un pasillo que se va deformando poco a poco, en este punto de la película no muestra su rostro aún. Fuente Yellow Barrel: A Nightmare on Elm Street (1984), Written & Directed by Wes Craven, by Jon Cvack - Yellow Barrel 54

Figura 3 55

Escena de la película A Nightmare on Elm Street (1984, 1h 31m 13s). 55

Nota. En una parte de la pesadilla de Nancy, Freddy se acerca a ella desde las sombras y muestra al fin su rostro aterrorizando a la chica. Fuente. Extraído de Not Film School How Wes Craven Prepped His Audience for Pain in 'A Nightmare on Elm Street' (nofilmschool.com) 55

Figura 4 57

Escena del video musical Piso 13 (2021, 0m 53s) 57

Nota. Dillom está tratando de dormir y luego de esto una mano entra en cuadro e interrumpe su sueño. Obtenido de YouTube (196) DILLOM - PISO 13 (Videoclip Oficial) - YouTube 57

Figura 5 57

Escena del video musical Piso 13 (2021, 3m 37s) 57

Nota. Dillom está sentado solo después de haber asesinado a sus padres. Fuente, obtenido de YouTube (196) DILLOM - PISO 13 (Videoclip Oficial) - YouTube 58

Figura 6 58

Escena del video musical Piso 13 (2021, 1m 59s) 58

Nota. Vemos a los padres de Dillom envueltos en plástico, intuimos que él los mató. Fuente, obtenido de YouTube. 59

Figura 7 59

Escena del video musical Piso 13 (2021, 1m 16s) 59

Nota. Un monstruo acosa a Dillom desde las sombras. Fuente, obtenido de YouTube (196) DILLOM - PISO 13 (Videoclip Oficial) - YouTube 59

Figura 8 60

Escena del video musical Piso 13 (2021, 0m 21s) 60

Nota. Dillom cena con sus padres, se nota algo raro en sus acciones. Obtenido de YouTube (196) DILLOM - PISO 13 (Videoclip Oficial) - YouTube 60

Figura 9 62

Escena del cortometraje Jíbaro (2022, 17m 16s) 62

Nota. el caballero, recupera la audición y es atraído al lago por la sirena. Extraído de la fuente. 62

Figura 10 63

Escena del cortometraje Jíbaro (2022, 12m 37s) 63

Nota. El Caballero recupera la audición y queda aturdido por el sonido, entrando en desesperación. Extraído de la fuente 63

Figura 11 64

Escena del cortometraje Jíbaro (2022, 4m 15s) 64

Nota. El grito de la sirena atrae a las personas al lago para que mueran ahogados.

	8
Extraído de la fuente.	64
Figura 12	66
Escena del cortometraje Parálisis (2023, 4m 51s)	66
Nota. Andy despierta en un bucle, una y otra vez, investiga la habitación y se encuentra con una araña gigante al borde de su cama. Tomado de Parálisis (2023) de Andy Quito.	66
Nota. Algo acecha a Andy desde las sombras, Andy no lo puede ver, pero sabe que está cerca y lo busca desesperadamente. Tomado de Parálisis (2023) de Andy Quito.	67
Nota. Andy trata de averiguar qué es lo que está pasando, llega a las escaleras y parece quedar atrapado en un bucle temporal. Tomado de Parálisis (2023) de Andy Quito.	68
Figura 15	68
Escena del cortometraje Parálisis (2023, 3m 50s).	68
Nota. Andy va en busca del niño, pero no lo encuentra, el niño asoma la cabeza por el pasillo cuando Andy no lo ve. Tomado de Parálisis (2023) de Andy Quito.	69
Figura 16	70
Escena del cortometraje Parálisis (2023, 3m 44s).	70
Nota. Andy despierta en un bucle, una y otra vez, investiga la habitación y se encuentra con una araña gigante al borde de su cama. Tomado de Parálisis (2023) de Andy Quito.	70
Figura 17	71
Escena del cortometraje Parálisis (2023, 5m 56s).	71
Nota.El carnicero estrangula a Andy. Tomado de Parálisis (2023) de Andy Quito.	71
Figura 18	71
Escena del cortometraje Parálisis (2023, 6m 05s)	71
Nota. Andy lucha por su vida. Tomado de Parálisis (2023), de Andy Quito.	71
Figura 19	72
Escena del cortometraje Parálisis (2023, 6m 40s).	72
Nota. El clímax del cortometraje, algo acecha a Andy y este lo busca desesperado, al final termina por desplomarse. Tomado de Parálisis (2023) de Andy Quito.	72
Figura 1	80
Escena de la película El eterno resplandor de una mente sin recuerdos (2004, 1h 21m 29s)	80
Nota. Joel y Clementine se encuentran conversando en la librería. Obtenido directo de la película.	80
Figura 2	81
Escena de la película El eterno resplandor de una mente sin recuerdos (2004, 1h 11m 58s).	81
Nota. Clementine y Joel en medio de una playa en invierno. Obtenido directo de la película.	81
Figura 3	83
Escena de la película Pienso en el final (2020, 49m 00s)	83
Nota. Lucy observa una fotografía en la casa de Jake. Fuente, obtenido de Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=bn0GpAosrR0&t=1s	83
Figura 4	84
Escena de la película Pienso en el final (2020, 49m 00s)	84
Nota. Lucy observa una fotografía en la casa de Jake. Cambio de fotografía. Fuente, obtenido de Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=bn0GpAosrR0&t=1s	84

	9
Figura 5	85
Escena de la película Pienso en el final (2020, 4m 22s)	85
Nota. Lucy entra al carro de Jake para ir a su casa. Fuente, obtenido de Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=bn0GpAosrR0&t=1s	85
	87
Figura 6	87
Escena de la película Inception (2010, 55m 36s)	87
Nota. Ariadne entra en el sueño de Dominik y baja por un ascensor. Fuente. https://cuevana.biz/pelicula/27205/el-origen	87
Figura 7	88
Escena de la película Inception (2010, 55m 36s)	88
Nota. Ariadne mira a Dominik con su esposa. Obtenido directo de la película.	88
Figura 8	89
Escena de la película Inception (2010, 40m 02s)	89
Nota. Ariadne conversa con Arthur y le muestra la escalera de Penrose. Obtenido directo de la película.	89
Figura 9	91
Escena del cortometraje Parálisis (2023, 6m 17s)	91
Figura 10	92
Escena del cortometraje Parálisis (2023, 6m 04s)	92
Nota. Niño sin rostro persigue a Andy. Tomado de Parálisis (2023) de Andy Quito.	92
Escena del cortometraje Parálisis (2023, 3m 25s)	93
Nota. Rocío muestra a Andy que continúan siendo las 3 am. Tomado de Parálisis (2023) de Andy Quito.	93
Figura 12	94
Escena del cortometraje Parálisis (2023, 00m 23s)	94
Nota. Andy se despierta y mira la hora. Tomado de Parálisis (2023) de Andy Quito.	94
Figura 13	95
Escena del cortometraje Parálisis (2023, 01m 03s)	95
Nota. Andy va al baño a lavarse la cara e intentar verse en el espejo. Tomado de Parálisis (2023) de Andy Quito.	95
Figura 14	96
Escena del cortometraje Parálisis (2023, 1m 40s)	96
Nota. Andy sube y baja las gradas desesperadamente, pero sigue en el mismo lugar. Tomado de Parálisis (2023) de Andy Quito.	96

Agradecimientos

Agradezco a todas las personas que me han apoyado a lo largo de este proceso, sobre todo a mi familia, que nunca me dejaron solo.

Andy Mateo Quito Quito

Agradecido con todas las personas que se quedaron y a los que se sumaron a mi vida y me apoyaron en esta etapa universitaria.

Fabian Alexander Campoverde Garzón

Agradezco a mi familia por el apoyo que siempre me han dado, gracias por todo
Diana Carolina Gómez León

Dedicatoria

A toda mi familia y amigos que me apoyaron

Andy Mateo Quito Quito

A mi Familia, amigos y mis gatos

Fabian Alexander Campoverde Garzón

A mi Ma , Pa ,Cris y Bamba

Diana Carolina Gómez León

Introducción

Parálisis es un cortometraje experimental, que pertenece al género de *thriller*, el cual está orientado hacia un público mayor a 15 años y que se encuentren interesados en el género que es este proyecto. Sus influencias en el género de terror, específicamente de los años 80. Para la construcción del mismo, se basa en experiencias propias del director , con la intención de representar visualmente la condición de una parálisis del sueño y como este mundo onírico refleja nuestros miedos y deseos.

El cortometraje narra cómo el personaje de Andy se encuentra en un bucle de sueños y pesadillas, del cual no puede huir. Distintos monstruos lo persiguen donde quiera que vaya, desde su habitación hasta el lugar más desolado. Sin embargo, Rocío es la única persona que le da tranquilidad al menos por un momento.

Para la elaboración de esta producción, se desarrolló una carpeta de producción que incluye tres ensayos en los cuales se analiza teóricamente la realización del cortometraje. Estos ensayos exploran la aplicación de conceptos en el proyecto ya mencionados, así como su relación con otras producciones cinematográficas. A partir de este análisis, se generaron propuestas para la dirección, fotografía y dirección de arte que serán aplicadas al cortometraje. Los títulos son: *Sueños y Pesadillas en el cortometraje Parálisis*, *El claro-oscuro y encuadres de cámara aplicado al cortometraje Parálisis* y *Ambientes en los sueños en el cortometraje Parálisis*. Estos ensayos sirvieron como base para la concepción artística del cortometraje.

Finalmente, se llevó a cabo la producción del cortometraje como producto audiovisual, donde se exponen las propuestas planteadas en la carpeta de producción.

Carpeta de producción

Logline

Un chico que sufre de parálisis del sueño se encuentra atrapado en un bucle de sueños donde tendrá que verse cara a cara con sus pesadillas.

Sinopsis

Un joven que sufre de parálisis del sueño, queda atrapado en un mundo onírico y aterrador, del cual intentará escapar.

Guion Literario

Véase Anexo 1

https://docs.google.com/document/d/1YpW01GBM61yR_319vnckKRa045HMKoXbxKNm_TFrBHg/edit?usp=drive_link

Propuesta de Producción

La propuesta de producción se enfocará en reducir los costos en lo mayor posible, esto, teniendo en cuenta que no se pueden descuidar los elementos necesarios y fundamentales para cada área, y para lograr esto, se trabajará desde la gestión.

- Equipos:

Se gestionará una parte de los equipos a la Universidad de Cuenca y se requiere de equipo propio también, esto nos será útil al no tener que gastar en elementos como cámaras u ciertos objetivos.

- Locaciones:

Se tratará de conseguir una locación planeada de la Casa de la Cultura de Cuenca, en la cual será posible rodar sin costo alguno.

Para una segunda locación, se hará uso de una casa que no se encuentra en uso, y es propiedad de uno de los integrantes de este proyecto. Lo cual no permitirá tener más libertad para poder ingresar al lugar y adaptar los espacios que se vayan a utilizar.

Arte:

Algunos elementos de arte como el vestuario y ciertos elementos decorativos se conseguirán prestados de amigos y conocidos.

Propuesta de Dirección

Al tratarse de un cortometraje intimista, como director es esencial buscar mecanismos cinematográficos para que los espectadores perciban el mundo onírico, basado en una propia experiencia de parálisis del sueño del director. Para ello, se estudió los fenómenos que se producen en las pesadillas y cómo este estado de inconsciencia genera sufrimiento a los individuos durante el sueño.

Por ello, la experiencia del espectador es de vital importancia, la desesperación del personaje, combinado con el miedo que evoca la parálisis del sueño y las pesadillas; se transmite al espectador como si de una película de terror se tratase, con todas las características del género, como los monstruos aterradores, claroscuros a color, y suspenso, pero de a poco llevamos al público de la mano a una sensación onírica en la que las situaciones pasan a ser más abstractas; estas secuencias, que igualmente son desesperantes, pues ponen al personaje en situaciones de sueños comunes, como encontrarse en unas escaleras infinitas, no poder correr,, momentos con cámara lenta. Todo esto hace que las personas que observen la obra cinematográfica vivan el cómo es tener un sueño tan vívido que desconecta lo que es real, de lo que no.

Para lograr todo esto, se trabajará con los directores de cada área, mediante un principio de libertad artística e imaginativa, para posterior a ello, realizar un filtro de los elementos o conceptos se pueden usar y de los que no son adecuados para esta propuesta cinematográfica.

Propuesta De Fotografía

Para la propuesta fotográfica del cortometraje, se buscará crear un ambiente angustiante e incómodo, para lo cual se tratará de reflejar esta sensación mediante: la iluminación, el *aspect ratio* y los movimientos y planos de cámara.

Con relación a la iluminación se utilizarán una mezcla de luces, las luces tenues para situaciones más tranquilas y el claroscuro cuando la pesadilla se haga más fuerte.

A su vez, el *aspect ratio* elegido será 4:3, esto ayudará a que el espacio se vea y perciba más pequeño. A la par, esta *ratio* permitirá incrementar la sensación de encierro propio de una pesadilla. Sumado a esto, se trabajará con objetivos analógicos adaptados a una cámara DSLR, esto con la finalidad de crear una atmósfera de *blur* que encaja perfecto con este cortometraje ambientado en un sueño/pesadilla.

En el caso de los planos, por un lado, se usarán objetivos más angulares para los primeros planos del personaje principal (desde un 18 mm hasta un 28 mm). Por otro lado, los objetivos 35 mm y 55 mm se implementarán para planos subjetivos del personaje para mostrar una vista más natural. Con relación a las aperturas de los lentes serán en 2.0, para los planos hacia el personaje principal y 4.0 para los planos externos al personaje, esto con la intención de enfocar la mayor parte de la habitación.

Propuesta De Sonido

Para esta propuesta de sonido los ambientes que se realizan son tétricos, al personaje encontrarse en una pesadilla, se debe reforzar la sensación de angustia con el uso de música extra diegética, además de que los sonidos se que realiza el personaje, como lo son pasos, u objetos con los que interactúa, se resaltan, para dar una sensación inquietante. En este cortometraje existe una peculiaridad, que consta en momentos que se componen solo en sonido, de nuevo lo importante es brindar al espectador cierta inquietud, por lo que, en estos momentos se dará un tratamiento de reverb a las voces que se escuchan. Por último, el uso del Foley y banco de sonidos es vital para lograr dar vida a los personajes pues son monstruos los cuales deben tener una caracterización específica y creíble.

Con relación a la toma de sonido directo, se implementará el uso del boom para captar la espacialidad del lugar para en la postproducción lograr montar todos los efectos de sonido de forma adecuada.

Propuesta De Montaje

El montaje de este cortometraje se basa en dar vida a un mundo onírico, por lo que, se encuentra plagado de diferentes técnicas y asociaciones, para dar al espectador una sensación de inquietud utilizamos el montaje rítmico de Serguéi Eisenstein, en donde los planos se alargan según la acción del personaje dentro del plano, esto se ve reflejado sobre todo en la secuencia de la casa, hasta que el personaje sale al pasillo.

Otro elemento es el montaje ideológico con yuxtaposiciones de imágenes, entre las imágenes que se superponen como capas se crea un mensaje que puede ser ambiguo, confuso como los sueños que para el espectador se percibe o se resume en una imagen mental; esta imagen mental es el resultado de todas las imágenes yuxtapuestas que tendrían una interpretación diferente a propósito; Por lo tanto, la subjetividad del cortometraje se refuerza en el montaje, pues dará la oportunidad de que cada persona tenga sus propias imágenes mentales. Así es como se busca la confusión del espectador con el uso de diferentes técnicas y uso del montaje, las técnicas que se usan para hacer que el personaje salte de un sueño a otro se da con *Match cuts*, *jump cuts* y transiciones.

Propuesta De Arte

Desglose de arte

Véase Anexo 2

<https://docs.google.com/document/d/1xNQ0Trg--gv-MQ58sXGMGTezPvQFSBFI/edit?usp=sharing&oid=101077103029208874819&rtpof=true&sd=true>

La propuesta de arte de este cortometraje se basa en adecuar los espacios que reflejan lo que vive y siente el personaje principal en un mundo onírico, ya que se encuentra en constante opresión, tensión y confusión. Sin embargo, tiene solo un momento donde puede sentirse en calma y es cuando se encuentra con su madre Rocío. Es por eso que este proyecto, estará acompañada de dos paletas de color. La primera, será una paleta donde predominan las tonalidades verde-oscuro, el cual representa incertidumbre y falta de claridad, propio de espacios boscosos. Esto permitirá generar una sensación de desorientación y confusión, es por eso que estará presente en momentos de angustia. La

segunda paleta, por otro lado, predominará el color café y beige , y se mostrará en los momentos de calma del personaje. Destacando los momentos de mayor impacto en la historia.



En este cortometraje, para la adecuación de lugares para cada escena, se utilizarán decorados que permitan crear una atmósfera de tensión. En el caso de las escenas de: Habitación, contará con una cama, se usará posters, rotos o rayados, de películas o temas de interés del personaje y un reloj que no tiene números; baño, consta de un espejo roto; y, pastizal, tendrá una cama y un velador; y, habitación 2, estará acompañada por un colchón y proyecciones. Sin embargo, en el caso de las escenas: pasillo, parque y backrooms, no se hará uso de decorados, ya que estos espacios, por sí solos, tienen una atmósfera de vacío y opresión.

Otro recurso para este cortometraje, es el uso del vestuario. El protagonista llevara una ropa de dormir en tonalidades verdes , acompañado de maquillaje que resalte el cansancio y agobio del mismo. Sin embargo, cuando esté con Rocío, su vestuario cambiará a tonalidades café. Rocío, por su parte, usará tonos beige en su vestuario, reflejando la tranquilidad que ella representa.

En cuanto a los antagonistas, el niño sin rostro lleva una máscara blanca, además de un buzo y pantalón de tonalidad café oscuro. El carnicero, por su parte, utiliza una camisa blanca, pantalón oscuro y delantal de cuero. Y en cuanto , a la araña, se creará un monigote para la representación en el cortometraje.

Como último punto se realizó el *scouting* para seleccionar los lugares en los que se desarrolla este proyecto. Se eligió una vivienda para las escenas de la habitación principal, el baño, las escaleras y el pasillo, debido a la facilidad de poder adecuar según las necesidades y contar con la disponibilidad del lugar en cualquier momento. Además, la presencia de ventanas con vidrio verde y paredes del mismo color, iban con la paleta de

UCUENCA

18

color establecida. La elección de esta vivienda no moderna, también contribuyó a la atmósfera tensa que se estaba buscando para el cortometraje.

Para la escena de llanura y pastizal, se escogieron estos espacios debido a que transmiten inmensidad del lugar, destacan lo insignificante que podría verse y sentirse el protagonista. Finalmente, en los lugares donde se lleva a cabo la escena de habitación 2 y *backroom*, se eligieron porque transmiten un ambiente de tensión y dan la sensación de estar atrapado sin una salida visible.

A continuación se mostrarán las imágenes de los lugares escogidos.

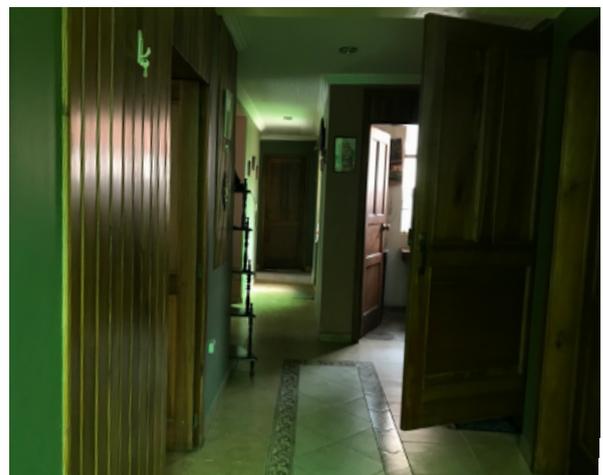
Habitación Principal



Baño



Pasillo



Escaleras



Llanura



Backroom



Habitación 2



Pastizal



Personajes

Andy interpretado por Bryan Jimenez

Niño sin rostro interpretado por Leonel Jimenez

Carnicero interpretado por Mateo Ordoñez

Rocío: Cecilia Rodas

Permisos

Permiso uso de imagen Bryan Jimenez

20-423. 5-19 Autorización de uso de imagen.docx - Documentos de Google

UCUENCA CARRERA DE CINE	
PROYECTO/PRODUCCIÓN:	Realidad
PRODUCTOR:	Lidia Gomez
FECHA:	25 DE JUNIO DEL 2023 Lugar: UENCA, AZUAY - ECUADOR
AUTORIZACIÓN DE USO DE IMAGEN Y VOZ	
NOMBRE COMPLETO:	Bryan Jimenez
CEJULA:	09030375-1
DIRECCIÓN:	Santa Maria - Sanguis
EDAD:	24 años
FECHA NACIMIENTO:	07/07/1999
TELEFONO:	0962056305
DEPENDIENTES MENORES DE EDAD	
NOMBRE COMPLETO:	
FECHA NACIMIENTO:	
EDAD:	
REPRESENTANTE:	CEJULA:
NOMBRE COMPLETO:	TELEFONO:
DECLARACION	
POR FAVOR LEYER Y FIRMAR LAS CONDICIONES PARA AUTORIZAR EL USO DE SU IMAGEN Y VOZ	
1. La información que he escrito en este formulario es correcta y veraz.	
2. Al firmar este formulario autorizo expresamente al productor de sus sucesores, concesionarios, cesionarios, y a cualquier otra persona o compañía que pudiese obtener propiedad o derechos sobre la Producción, a utilizar, difundir y exhibir las imágenes y la voz en los cuales se autoriza esta autorización o su representado aparte, y a exhibirlas en cualquier tiempo y en cualquier tipo de formato y/o medio de difusión (papel, web, comunicación, video, etc.) dentro de reportajes, artículos y/o material periodístico de los diferentes productos del medio.	
3. El productor tiene el derecho a librar y grabar mi voz, utilizar, copiar y transformar tales filmaciones y grabaciones con cualquier motivo relacionado con la Producción, y podrá utilizar las imágenes para los fines mencionados, en la forma en que considere conveniente y se comprometo a que la utilización de estas imágenes en ningún caso supondrá un incumplimiento de la honoraria y reputación, ni será conculca a los intereses de quien expresamente autoriza el uso de su imagen (o la de su representado, según correspondiera), respetando la legislación vigente.	
4. No interviene libre al Productor, sus socios profesionales, institución educativa y suscriptores o colaboradores involucrados en el proyecto de cualquier tipo de responsabilidad por el uso de las imágenes y voz conforme lo que aquí explícitamente he consentido y manifiestamente acepto el contenido del presente convenio, renunciando a presentar cualquier reclamo o acción en virtud del presente instrumento.	
5. Esta autorización se la realiza en estricto cumplimiento de lo dispuesto en artículos 155 o 161 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Confianza y Innovación que establece y en la Ley Orgánica de Comunicación en su Art. 55, "Normas identificadoras, por el cual todos las personas naturales o jurídicas que participan en el proceso comunicacional deben considerar las siguientes normas mínimas, de acuerdo a las características propias de los medios que utilizan para difundir información y contenidos: 1. Respetar a la dignidad humana; A. respetar la honra y la reputación de las personas; B. Abstenerse de realizar y difundir contenidos y contenidos discriminatorios; y C. Respetar la intimidad personal y familiar, en concordancia con lo preceptuado en el Art. 66 de la Constitución de la República del Ecuador y en relación a los Derechos de la Infancia".	
6. Confirmando que poseo la capacidad física, mental e intelectual, para los labores que he sido convocado.	
7. He leído en su totalidad las condiciones descritas en este formulario y al firmar confirmo que las entiendo y acepto en todo su contenido.	
EN CASO DE MENORES DE EDAD:	
8. Esta autorización se la realiza en estricto cumplimiento de lo dispuesto en la Ley Orgánica de Comunicación, Arts. 10, 15 y 52 en relación al principio de interés superior de niños, niñas, y adolescentes, por el cual la mejor de comunicación prioriza el ejercicio de los derechos a la comunicación de los niños, niñas y adolescentes, abarcando el principio de interés superior en concordancia con lo establecido en el Art. 52 del Código de la Niñez y la Adolescencia y el numeral 7 del Art. 48 de la Constitución de la República del Ecuador.	
FIRMA (De su mentor de edad firma el representante legal)	
NOMBRE: Bryan Jimenez Leon	CEJULA: 09030375-1

Permiso de espacio en Casa de la Cultura



www.cceazuay.gob.ec

Oficio Nro. CCENA-FC-2023-031

Cuenca, 19 de enero del 2023

Artista.
Diana Gómez León
Ciudad.

De mi consideración:

Reciba un cordial saludo. En respuesta a su comunicación, referente a la ocupación del espacio del Subsuelo en la Galería Vitrina, para llevar a cabo una jornada de rodaje, en relación a su trabajo de titulación superior en Cine y Audiovisuales, durante el 20 de abril, en horario de 5:00 pm a 00:00 del 2022, me permito comunicarle que:

De acuerdo a las conversaciones mantenidas con la Unidad de Fomento Cultural, por la parte institucional se permite el uso del lugar, toda vez que desde su producción general, se pueda tomar contacto con el representante de la muestra "Mundos Inamovibles Derrumbándose", exposición que se estará desarrollando durante este periodo.

De la misma forma es importante mencionar que todos los temas correspondientes con la seguridad y resguardo del espacio necesitarán ser responsabilidad de la producción de la mencionada filmación.

Atentamente,

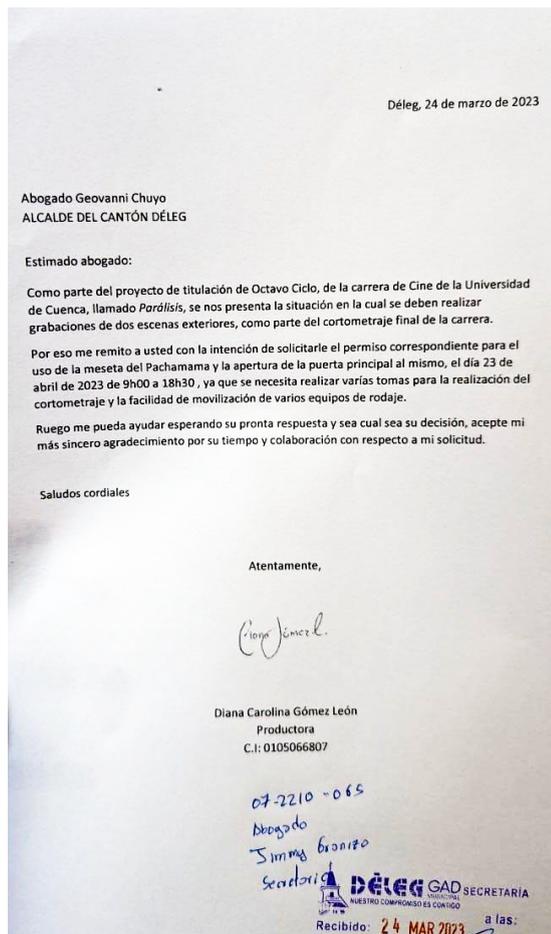


Lcda. Johanna López
UNIDAD DE FOMENTO CULTURAL
CCE NÚCLEO AZUAY

CABA DE LA CULTURA ECUATORIANA
"BENJAMÍN CARRIÓN" NÚCLEO DEL AZUAY 1
Dirección: Presidente Córdova 7-88 y Luis Cordero
CUENCA - ECUADOR

Teléfono: 07 2642566
07 2633942
E-mail: cconucleoazuay@gmail.com

Permiso de uso de espacio en Llaoco (GAD Deleg)



Cronograma

Cronograma de Parálisis	
FECHA	ACTIVIDAD
17 marzo	Entrega del guion final
21 abril	Guion técnico de Fotografía y Arte
3 febrero	Primer Casting
15 febrero	Scouting y construcción de la estructura de la araña. Conseguir elementos de arte
19 febrero	Segundo Casting

22 febrero	Pruebas de cámara
24 febrero	Prueba de vestuario y maquillaje, segunda prueba de cámara y ensayo
29 febrero	Plan de Rodaje
Del 19 abril al 23 abril	Rodaje
6 Junio	Primer Corte
29 Junio	Corte Final
1 de julio	Sonido y corrección de color
10 Julio	Entrega Final
20 Julio	Estreno cortometraje

Presupuesto

n°	concepto		cant.	días	cost.unit.	total	
1	equipo humano	principal	1	4	10	40	
		actuación	secundario 1	1	1	10	10
			secundario 2	1	1	10	10
			secundario 3	1	1	10	10
	extras		0			0	
			0			0	
			0			0	
	otros		0			0	
			0			0	
			0			0	
				subtotal equipo humano	70		
2	logística	alimentacion	refrigerios	16	4	0,5	32
				catering	16	4	1,5
		alojamiento		0			0
	transporte	equipo tecnico					0
		produccion					0
		casting					0
		utileria					0
		otros					0
	gasolina vehiculos		1	2	15	30	
					subtotal logística	158	
3	equipo tecnico	luces	1	3	5	15	
		accesorios					
		luces	2	4	0	0	
		camara	2	4	0	0	
		accesorios de camara	4	4	10	160	
		dolly	0	0	0	0	
		drone	0	0	0	0	

4	insumos	maleta de producción	botiquín	1	1	8	8
		expendables	cintas	3	1	1,5	1,5
			filtros	0	0	0	0
			pilas	2	1	3	3
						subtotal insumos	12,5
5	arte	maquillaje		3	2	3	18
		vestuario		2	1	10	20
		escenografía		4	1		0
		utilería		7	1	10	70
		efectos especiales		0	0	0	0
							0
							0
							0
						subtotal post-producción	108
6	otros	seguros					0
		permisos					0
		locación 1					0
		locaciones 2					0
		música					0
		transporte		1	4	10	40
		gastos imprevistos		1	4	20	80
							0
							0
							0
							0

subtotal						523,5
imprevistos			10%		52,35	575,85
administración			0%		0	575,85
impuestos			12%		69,102	644,952
				gran total		764,952

Lista de créditos

Reparto:

- Bryan Jiménez como Andy
- Leo Jiménez como El Niño sin rostro
- Mateo Ordóñez como El Carnicero
- Cecilia Rodas como Mamá

Equipo técnico

Producción

- Productora: Diana Gómez León
- Jefa de producción: Marissa Cueva
- Asistente de producción: Christian Bermeo
- Asistente de producción: Paulo Alarcón

Dirección

- Director: Andy Quito
- 1 AD: Juan Quezada
- 2 AD: Diego Rubio

Fotografía

- Director de Fotografía: Fabian Campoverde
- Asistente de Fotografía: Christian Sigüenza
- Gaffer/ Grip: Paulo Orellana
- Gaffer/ Grip: Carlos Orellana

Dirección de Arte

- Directora de arte: Diana Gómez León
- Asistente de arte: Mateo Ordóñez
- Asistente de arte: Jhon Jerez
- Vestuario: Amanda Vargas
- Maquillaje: Alessa Wambanguito

Sonido

- Director de sonido: Rex Sosa
- Asistente de sonido y post de sonido: Roger Remache

Making Of

- Camila Aguilar

Primer Componente- Reflexión Teórica

Area Tecnico- Creativa De Trabajo De Graduación

Plan de ensayo/ tratamiento

Director: Andy Quito

Propuesta de dirección: Construcción de sueños y pesadillas aplicado al cortometraje *Parálisis*

Introducción

Este trabajo de investigación tiene el título de: Construcción de sueños y pesadillas aplicado al cortometraje "*Parálisis*". Cuya pregunta investigativa parte sobre cómo se construyen los sueños y las pesadillas en el ámbito cinematográfico, y se tiene como objetivo obtener una definición teórica acerca de cómo se ven representados estos dos elementos en el cine. Los libros que forman parte de la sustentación teórica para el marco teórico son: *interpretación de los sueños volumen 4* (1900-1901,1991), de Sigmund Freud; *La interpretación de los sueños (segunda parte) volumen 5* (1900-1901, 1991), de Sigmund Freud; *La imagen-tiempo Estudios sobre cine 2* (1985) de Gilles Deleuze; *Psicología* (1993) de Diane E. Papalia y Sally Wendoks Olds; *Dreams on film* (2003), de Leslie Halpern; *Sueños y pesadillas* (2006), de Jesús Navarro; *El sueño y su representación cinematográfica* (2009), de Mar Chicharro; y, *La narrativa en la representación de los sueños de ficción estudio diacrónico* (2015), de José Carlos Borrego Martín. Así mismo, los filmes que se utilizarán para en análisis fílmico, y la propuesta de dirección son: *Meshes of the afternoon* (1941), de Maya Deren; *Santa sangre* (1989), de Alejandro Jodorowsky; y, *The nightmare* (2015), de Rodney Ascher.

El método a emplear en esta investigación es el de investigación/ creación desarrollado por Hernández (2006, 2015) y Carreño (2014). Y el siguiente proyecto pretende realizar un aporte al cine onírico.

Antecedentes y justificación

En lo que respecta a los antecedentes del estudio se ha realizado un rastreo sobre los trabajos que se han realizado anteriormente al nuestro, en el repositorio de la universidad de Cuenca existen varios trabajos que hablan de una temática onírica, como: *La estética del surrealismo para la construcción de sueños en el cortometraje Quimera* (2018), de Anahis Masapanta; La investigación se centra en comprender la estética surrealista y su aplicación en la realización cinematográfica de sueños en el cortometraje Quimera. Se basa en los postulados de Freud sobre el psicoanálisis onírico, conceptos Deleuzianos como la imagen subjetiva, y las concepciones de Breton sobre el surrealismo.

En otra investigación titulada: *Sustentación teórica del proyecto de largometraje Alex*, de Carlos Riera (2011), desarrolla un proyecto híbrido entre el cine comercial y el de autor, tomando elementos del cine fantástico norteamericano y del cine independiente (planos fijos, tiempos muertos, etc.) También, se observa el uso de los sueños del protagonista mediante luces estroboscópicas, que dan al espectador otra forma de ver a las pesadillas.

En el repositorio de la Universidad politécnica Salesiana de la carrera de Comunicación social se analizó el trabajo de Pablo Guapacaza y Cristian Poma (2011), titulado Producción del cortometraje el sueños, se nos cuenta la historia de Alex, un chico estudiante universitario que debido a malas influencias en la vida termina involucrado con el crimen organizado, lo que se destaca en el cortometraje es el uso de sueños y pesadillas del protagonista como recurso narrativo para denotar su estado de ánimo, además de en su resolución aparentemente concluye que toda la historia fue un sueño, o una alucinación del personaje.

En el repositorio de la Universidad San Francisco de Quito se encontró la propuesta de Alejandro Molina (2019), en la obra *Pangea (The Useful Nothing)*, Es un cortometraje experimental en formato 360° donde acompañamos a un ser humano desde su nacimiento hasta la vejez. El cortometraje oscila entre el caos y el orden, la destrucción y la armonía, tiene secuencias oníricas, donde vemos los sueños de diferentes protagonistas , e indaga

en el hecho de vivir desde las diferentes perspectivas de las diferentes etapas de la vida. Se trata de un viaje donde vemos la vida y la muerte enfrentadas.

Otra investigación analizada es: *Cortometraje Guagua de Pan* (2012), de Camilo Coba, la obra nos cuenta la historia de Valentina, la cual va de camino a su escuela y su bus sufre un accidente; Entra en un estado de coma en un mundo oscuro, se encuentra a una bruja la cual la quiere convertir a Valentina en una guagua de pan, así su sueño se transforma en una pesadilla. Se aprecia una creación que combina dos universos distintos, la realidad y la fantasía, la realidad se desenvuelve en un ambiente futurista, mientras que la fantasía se crea a través de la imaginación de una niña. Se plantean varios contrastes como lo son, adultos y niños; vida y muerte; realidad y fantasía, magia y cotidianidad; entre otros.

Por último, en la escuela de cine de la Universidad de las artes, Milena Lissette Contreras (2019), en su proyecto *Desarrollo de la construcción simbólica del sueño en el diseño de producción del cortometraje "Nuria de piernas largas"*. El proyecto cinematográfico "Nuria de piernas largas" se enfoca en la historia de una hija que sueña con la muerte de su madre. La investigación del proyecto se centra en lograr que todos los elementos de la producción cinematográfica trabajen juntos para transmitir las sensaciones del sueño y la soledad de la protagonista. La investigación también se enfoca en la interpretación de la soledad a partir de las imágenes del sueño, cuyas simbologías sugieren la muerte.

Desde siempre los sueños y pesadillas han formado parte crucial de la vida del ser humano, por lo que se busca retratar un mundo onírico compuesto por varios elementos característicos del soñar; al dormir el subconsciente de las personas proyectan los deseos o miedos que tenemos en la vida, por lo que se decidió tomar los sueños de una época de angustia de la vida del director y transformarlos en el cortometraje "Parálisis". Lo que hace diferente este trabajo es que la forma en la que los sueños son representados en medios audiovisuales, generalmente se usan como un recurso narrativo en una historia convencional para conocer el pasado, miedos, o estado de ánimo del soñador; lo que este trabajo propone es un cortometraje totalmente basado en un mundo onírico, nunca se ve al protagonista despierto, todo transcurre en el subconsciente del personaje.

Marco Teórico

Los conceptos de mi investigación son los sueños, las pesadillas y su construcción cinematográfica. Para definir los mismos, vamos a emplear los siguientes libros o textos: *La*

interpretación de los sueños volumen 4 (1900-1901,1991), de Sigmund Freud; *La imagen-tiempo Estudios sobre cine 2* (1985) de Gilles Deleuze; *Psicología* (1993) de Diane E. Papalia y Sally Wendoks Olds; y, *El sueño y su representación cinematográfica* (2009), de Mar Chicharro Para sustentar el concepto de pesadilla tenemos: *La interpretación de los sueños (segunda parte) volumen 5* (1900-1901, 1991), de Sigmund Freud; *Sueños y pesadillas* (2006), de Jesús Navarro; *Dreams on film* (2003), de Leslie Halpern; y, *La narrativa en la representación de los sueños de ficción estudio diacrónico* (2015), de José Carlos Borrego Martín.

Sueños

La interpretación de los sueños volumen 4 (1900-1901, 1991), de Sigmund Freud nos habla de donde surgen los sueños:

Si hemos atravesado un desfiladero y de pronto alcanzamos una eminencia desde la cual los caminos se separan y se ofrecen las más ricas perspectivas en diversas direcciones, podemos demorarnos un momento y pararnos a considerar adonde nos dirigiremos primero. (p. 142)

Según Freud los sueños siguen el cumplimiento de un deseo, la metáfora anterior hace referencia a cómo al dormir el inconsciente toma una decisión de cumplir o satisfacer un deseo, él establece que todos los sueños son búsquedas de un deseo, que puede ir desde una necesidad básica como lo es comer o ir al baño, hasta necesidades carnales. “Es un fenómeno psíquico de pleno derecho, más precisamente un cumplimiento de deseo” (Freud, 1900-1901, 1991, p. 142). Por ejemplo, uno siente ganas de ir al baño en un sueño, y el sueño se ajusta para solventar esa necesidad.

También debemos comenzar tratando el concepto de ¿Qué es un sueño?, para eso me voy a apoyar del libro: *Psicología* (1993) de Diane E. Papalia y Sally Wendoks Olds, en el cual hablan de cómo es la experiencia onírica:

Un sueño es una experiencia mental que ocurre mientras se duerme. Consta de imágenes vívidas y a menudo alucinantes. En nuestros sueños saltamos de manera fantástica de una época a otra y de un lugar a otro, entre personas que pueden haber muerto o ser ficticias o desconocidas (Papalia y Wendkos Olds, 1993, p. 131)

Se señala que un sueño es una experiencia mental que ocurre al dormir, la cual tiene la capacidad de ser fantástica, y se sale por completo de la lógica que maneja la realidad de cuando estamos despiertos, esto abre la posibilidad de que cualquier cosa que puede pasar

en este mundo onírico. Según Diane Papalia y Sandy Wendoks (1933, p. 133): “La mayoría de ellas aparecen como montajes de los sucesos del día, pero de forma alterada” aquí surge un planteamiento que es el de la alteración sutil de la realidad, por ejemplo, en los sueños uno puede estar en su casa, pero esta está alterada, con muebles diferentes o colocados en diferente orden; esto en cine puede ser aplicado para generar sueños con cosas sutiles que resalten en el espectador cuando las observe.

Con respecto a los sueños en el cine La imagen-tiempo Estudios sobre cine 2 (1985) de Deleuze, nos da las bases de cómo se construyen los sueños y las pesadillas:

las rayas de un tenedor sobre un mantel pasarán a ser las listas de un pijama, para saltar a las estrías de una manta blanca que dará el espacio ensanchado de un lavabo, retomado éste por un vaso de leche amplificado que da a su vez un campo de nieve marcado por huellas paralelas de esquí. (p. 84)

Por lo tanto, da pautas de cómo debe ser un sueño no-lineal, con formas que se asemejan a otras yuxtaponiendo las imágenes por analogía, lo que es una técnica muy usada para representar sueños. Por ejemplo, en El perro andaluz (1929), de Luis Buñuel y Salvador Dalí, se ve en la icónica escena en la que le cortan el ojo a una chica, y en el siguiente plano pasa una nube, como si se tratase de la navaja, de esta forma se consigue una visión no-lineal de los sueños, pues no existe una narrativa clara, pero si semejanzas, o apego al principio de analogía.

Entonces, nace una forma de configurar los sueños en el cual: “utiliza medios ricos y recargados, fundidos, sobreimpresiones, desencuadres, movimientos complejos de aparato, efectos especiales, manipulaciones de laboratorio, llegando hasta lo abstracto, tendiendo a la abstracción” (Deleuze, 1985, p.84). En Meshes of the afternoon (1943), de Maya Deren, la protagonista se encuentra en unas escaleras, en las cuales, sin algún sentido lógico, todo se pone en cámara lenta y le es muy difícil avanzar, la cámara la sigue mientras sube, y cuando esta se detiene, la protagonista se detiene de golpe, como si la cámara controlara el movimiento de la actriz; este tipo de momentos abstractos son los que configuran la forma que vemos representado el mundo onírico, pues tal y como sucede en nuestro subconsciente al soñar, las situaciones parecen carecer de un sentido lógico.

Los sueños abren nuevas puertas para la creación artística, Según Mar Chicharro (2009) el sueño en la cinematografía:

Caracterizado por la extrañeza e irracionalidad, por el caos y la inteligibilidad, por la ausencia de normas y de lógica realista, es el caldo de cultivo perfecto para liberar la

imaginación y utilizar una creatividad sin límites, sin necesidad de una justificación desde una perspectiva racional y realista. (p. 3)

Los sueños, como ya vimos, se caracterizan por la irracionalidad. Se abren nuevas puertas para experimentar con diferentes técnicas, creando así nuevos ambientes de confusión y misterio alrededor de las obras realizadas con este concepto. Lo irracional hace que el mundo onírico sea difícil de interpretar. Existe aún un gran desconocimiento científico acerca de qué es realmente el inconsciente y los sueños: "De ahí que hoy, incluso de manera cotidiana e intuitiva, el mundo onírico se asocie habitualmente con la experiencia subjetiva, aunque no sea fácil interpretar su significado" (Chicharro, 2009, p. 4-5). Al tener esta combinación de irracionalidad onírica y experimentación artística, para el espectador es complejo entender las verdaderas intenciones del autor. Ellos solo se dejan llevar por las emociones que el realizador transmite con la obra.

Pesadillas

Las pesadillas están más asociadas al sufrimiento del individuo, en La interpretación de los sueños (segunda parte) volumen 5 (1900-1901, 1991), de Sigmund Freud habla de cómo las pesadillas o sueños de angustia se producen por una variación del ciclo de sueño normal:

El proceso onírico es permitido primero como cumplimiento de un deseo del inconsciente; pero si ese intentado cumplimiento de deseo se agita, en el preconciente con tanta intensidad que este ya no puede mantener su reposo, el sueño ha roto el compromiso, ha dejado de cumplir la otra parte de su cometido. (p.571)

Según Freud, los sueños nacen del deseo de nuestro inconsciente, es decir, lo que nosotros queremos se hace realidad con la actividad onírica. Pero cuando esta actividad queda interrumpida por una autocensura, las imágenes que aparecen en los sueños empiezan a ser de angustia. Existe un conflicto en la mente, ya que se alteran las condiciones de producción del deseo, lo que sigue con un ataque de angustia con las fobias que se poseen. Esto tiene un límite en el cual estamos a punto de despertar: "Creemos que la última imagen del sueño fue tan fuerte que nos compelió a despertar. En realidad, fue tan fuerte solamente porque ya estábamos próximos a despertar" (Freud, 1900-1901, 1991, p.567). Pensamos que lo peor de la pesadilla nos hizo despertar, pero en realidad fue que ya estábamos por despertar, por lo que el sueño se intensificó.

El concepto de pesadilla según Jesús Navarro (2006) en el artículo Sueños y pesadillas: “Vienen a definirse como sueños intensos y de temor, que pueden despertar dejando una sensación aguda de miedo y ansiedad, proyectando casi siempre trastornos o conflictos emocionales” (p. 267). Lo que quiere decir que las pesadillas nacen de nuestros conflictos más internos de nuestros propios sentimientos de angustia, y dependiendo de las cosas por las que esté pasando la persona en ese momento de su vida, por lo que, tienden a ser más recurrentes dependiendo del estado de ánimo. Otra causa más relacionada con el cine de por qué se generan las pesadillas es: “existe una causalidad del devenir diario en donde la televisión o cine (películas de terror, atemorizantes, etc.) y los sucesos desagradables de la vida real tienen que ver como desencadenantes.” (Navarro, 2006, p. 268). Por lo que las pesadillas también van a depender de lo que se consume audiovisualmente, al estar expuestos a ciertos estímulos nos vemos más propensos a soñar con aquello que vemos.

Las pesadillas en el ámbito cinematográfico, Leslie Halpern (2003) en su obra "Dreams on film" establece que: “Las pesadillas en las películas generalmente se resuelven en torno a temas de vulnerabilidad, inseguridad, impotencia o pérdida de mando. Escenas aterradoras de la vida de un personaje se transforman en símbolos aterradores cuando él o ella sueña” (p. 128) . Los miedos del personaje son representados a través de sus pesadillas, tal y

cómo nos pasa a nosotros en la vida real, por lo que, para construir este tipo de experiencia onírica en un filme se debe enfrentar al protagonista a sus más grandes temores. Pero no solo basta con eso: “Las verdaderas pesadillas parecen alarmantemente reales, colocan al soñador en las situaciones más vulnerables y persisten durante horas, días, semanas o incluso años después” (Halpern 2003, p. 132) . Esto quiere decir que, para causar un gran impacto al personaje, o incluso al espectador, se debe dejar al soñador en el punto más bajo posible. Las pesadillas representan los peores miedos de nuestro subconsciente, por lo que cada una de ellas debe reflejar cinematográficamente esa desesperación que sentimos al soñar.

En la tesis doctoral de José Carlos Borrego Martín se resalta un elemento de las pesadillas, que son los personajes, en el mundo onírico existen varias posibilidades de personajes: “La primera de las características pertinentes de los personajes oníricos está relacionada con la cuestión de la relación de los mismos con la diégesis en cuanto a su existencia dentro del relato.” (Borrego 2015, p. 323), es decir que tiene una existencia en el mundo real, o en la diégesis de la historia, es la representación que suele ser más común en las películas. De los reales se deriva otra categoría como lo es: “El personaje referencial es aquel personaje que no es propio del universo diegético de la historia narrativa de cada filme, pero que

tampoco es producto de la mente de los personajes del mismo” (Borrego 2015, p. 324), es decir, que no es creación del subconsciente, pero que hace referencia a alguien diegético del mundo.

Por el otro lado, tenemos seres que solo existen en el plano onírico: con un personaje propiamente onírico queremos designar a aquel personaje que no posee existencia en la vigilia, y que por lo tanto son producto de la mente de los personajes. (Borrego 2015, p. 325), estos pueden ser fantásticos, o pueden ser monstruosos, al ser creaciones del subconsciente del soñador, pueden adoptar formas inimaginables, y escapar de la biología humana.

Lo que se va a realizar es abordar los temas de sueños y pesadillas en base a filmes en específico, y así definir de una forma concreta los temas de estudio. Para este apartado analizaremos *Meshes of the afternoon* (1941), de Maya Deren; *The nightmare* (2015) de Rodney Ascher

Análisis fílmico

Análisis de la película *Meshes of the afternoon* (1941), de Maya Deren

Ficha Técnica

Meshes of the afternoon

Año: 1941

Directora: Maya Deren y Alexander Hammid

Guion: Maya Deren

País: Estados Unidos

Reparto: Maya Deren y Alexander Hammid

Fotografía: Alexander Hammid

Género: cortometraje, fantástico, experimental

Idioma: Cine mudo



Sinopsis

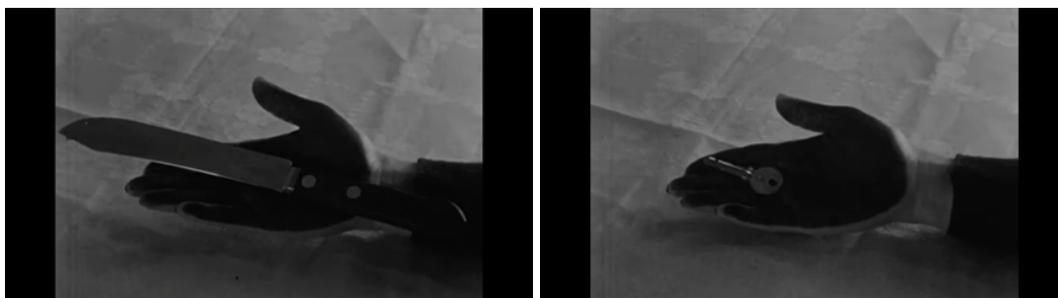
Una mujer solitaria regresa a su casa, al quedarse dormida tiene un sueño extrañamente vívido que la transporta a un mundo onírico y queda atrapada en un bucle con varias versiones de ella misma, al final debate con sus otras versiones acerca de cometer suicidio, o no.

Sueños

El cortometraje *Meshes of the Afternoon* (Estados Unidos, 1941), dirigido por Maya Deren y Alexander Hammid, nos cuenta la historia de una chica solitaria, que se duerme apenas llega a su casa. Inmediatamente, comienza a soñar con ella misma atrapada en un bucle en su propia casa, donde explora su soledad. Así que vamos a analizar como la directora utiliza diferentes técnicas para la construcción onírica, Los sueños son utilizados para profundizar en el subconsciente del personaje, para ver sus pensamientos más profundos. Por lo tanto, Maya Deren utiliza este mundo onírico para hablarnos de temas profundos de una forma onírica. *Meshes of the Afternoon* trata acerca de la soledad, la depresión y el suicidio, pero estos temas son tratados a partir de analogías en el mundo onírico. Las analogías se basan en una yuxtaposición de imágenes, donde un objeto con la misma forma que otro se intercalan en diferentes planos (Deleuze, 1985). Así vemos cómo la protagonista agarra una llave con su mano y la llave pasa a ser un cuchillo (10m 31s), significando esto que la única llave para salir de su soledad es la muerte.

Figura 1

Fotograma de *Meshes of the afternoon* (1941), de Maya Deren (10m 31s).



Nota. Maya Deren sosteniendo la llave que pasa a convertirse en un cuchillo. Tomada directamente del filme.

Los sueños son un territorio ambiguo donde la lógica y las normas no importan; no se necesita una visión racional o realista (Chicarro, 2009). Esto significa que en el cine con temática onírica uno puede realizar lo que sea, casi sin restricciones. Maya Deren aplica este concepto en varias escenas. Por ejemplo, en una escena donde ella camina hacia su versión dormida, vemos cómo en cada corte de plano se cambia de locación, incluso cuando se enfocan sus pies, pero a cada paso que da cambia de sitio, lo cual crea confusión y ambigüedad en el espectador (10m 43s).

Figura 2

Fotograma de *Meshes of the afternoon* (1941), de Maya Deren (10m 43s).



Nota. Se ve como da un paso y se encuentra en una playa y al siguiente en un llano. Tomado directamente del filme.

Otra escena que me gustaría destacar es la de las escaleras (5m 6s), donde la directora utiliza la cámara lenta mientras la protagonista sube las gradas, como si ella quisiera subir, pero algo no se lo permite. Además, un viento extraño e ilógico también le dificulta el paso. Desde mi interpretación, estas escenas donde ella se demora o le resulta difícil realizar una acción, porque algo invisible se lo impide, representan su propio subconsciente impidiendo o retrasando sus pensamientos negativos que se van descubriendo poco a poco en el cortometraje.

Análisis de *The nightmare* (2015), de Rodney Ascher

Ficha técnica

Dirección: Rodney Ascher

Dirección: Rodney Ascher

Fotografía: Bridger Nielson

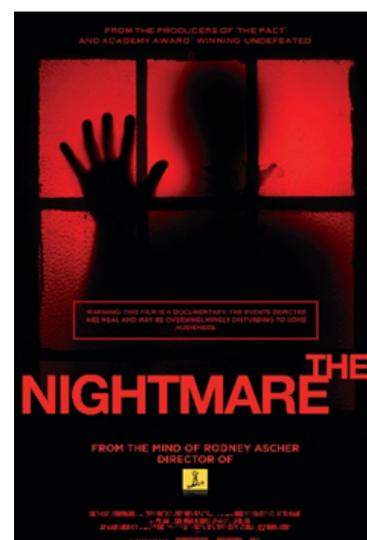
Producción: Ross M. Dinerstein Glenn Zipper

Montaje: Saul Herckis

País: Estados Unidos

Año: 2015

Género: Documental



Sinopsis

Vemos a ocho personas que sufren de parálisis del sueño, pasar por esta experiencia y como quedan atrapados en este limbo de angustia y desesperación.

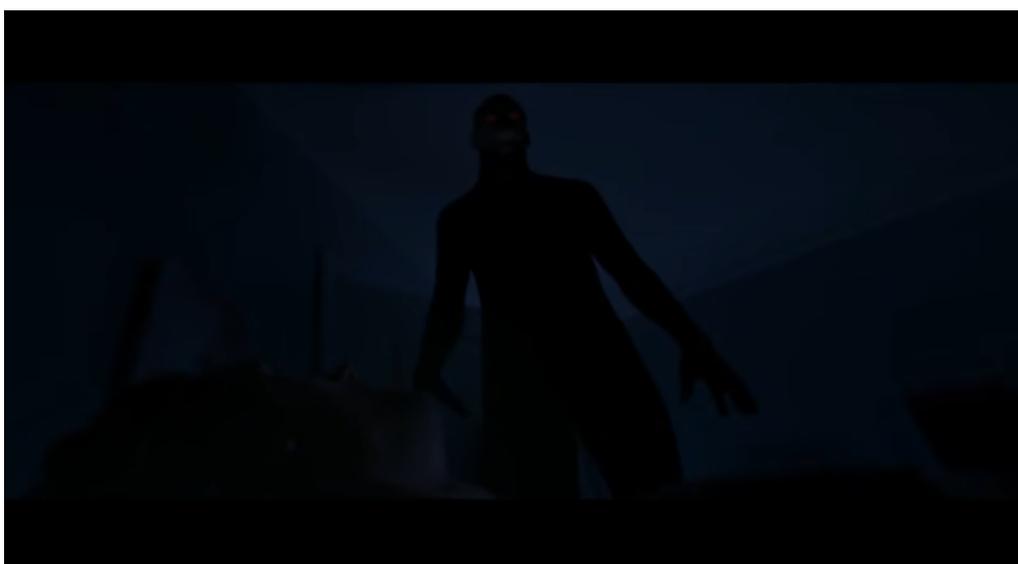
Pesadillas

The nightmare (2015), de Rodney Ascher, es un documental de terror en donde vemos la historia de ocho personas que sufren de parálisis del sueño, y cómo llevan su vida lidiando con padecer de este trastorno. El filme, al ser un documental, cuenta historias reales con testimonios de diferentes personas, lo que lo hace interesante es la forma en la que se realiza la puesta de escena de las pesadillas de los entrevistados, recreándolas y así logran formar un ambiente onírico de terror que nos hace vivir y empatizar con la situación en la viven y duermen este grupo de personas todas las noches de su vida.

Las pesadillas se caracterizan por ser sueños intensos y terror, que despiertan el miedo, ansiedad y angustia (Navarro, 2006). En la película se puede definir el concepto de las pesadillas de una forma clara, pues cada uno de estos personajes vive y cuenta como llegaron a tener este tipo de sueños; Estos momentos de angustia se refleja en la forma en la que cada persona cuenta su experiencia, como, por ejemplo, ver sombras humanoides dentro de sus habitaciones (55m 56s; ver Figura 3); esto les provoca un sentimiento de pánico total, que es tan fuerte e intenso que los propios protagonistas incluso piensan que van a morir.

Figura 3

Fotograma de *The Nightmare* (2015), de Rodney Ascher (55m 56s).



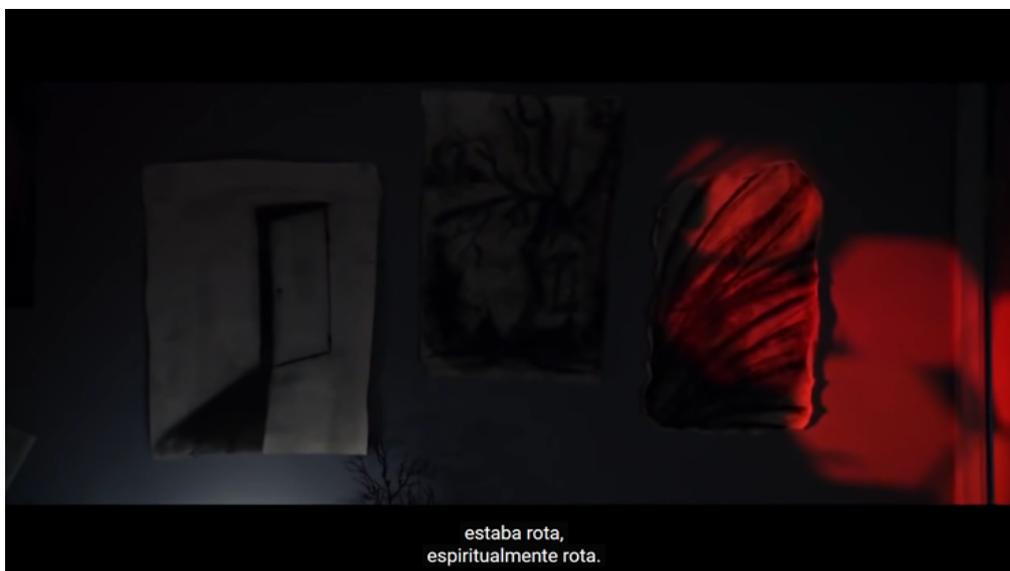
Nota. Gente sombra provocada por la parálisis del sueño. Obtenido directamente del filme.

Las pesadillas, a pesar de ser diferentes a los sueños, se configuran a partir de lo ilógico, también tienen una falta de sentido racional que hace que cualquier cosa pueda pasar, la diferencia, como ya he comentado, es que los sueños nacen de un deseo, mientras que las pesadillas nacen de la angustia de la persona.

Por lo tanto, todo gira en la vulnerabilidad, inseguridad, impotencia, etc. Lo que aterra a un personaje se va a reflejar mientras duerme (Halpern, 2003). Esto quiere decir que mientras algo se encuentre mal en la vida de alguien, este va a tener pesadillas basadas en sus debilidades de ese momento, de nuevo, *The nightmare* ayuda a sustentar esta afirmación, pues varios de los participantes del documental relatan acerca de cómo estas malas experiencias oníricas son provocadas por la inconformidad de sus vidas en general. En el filme Connie Y. habla de cómo fue una persona muy inestable y rebelde en su adolescencia, así que sentía espiritualmente rota (19m 57s; ver Figura 4), y así es como empezaron estas complicaciones del sueño.

Figura 4

Fotograma de *The Nightmare* (2015), de Rodney Ascher (55m 56s).



Nota. Connie cuenta su infancia y cómo esto la llevó a desarrollar el trastorno. Obtenido directamente del filme.

Halpern habla desde el punto de vista del cine, sin embargo, vemos cómo pasa lo mismo es una persona real, y no un personaje.

En conclusión, *The nightmare* apoya a las definiciones psicológicas de las pesadillas, se hace una mirada a través del subconsciente de los entrevistados personas, y se aprecia como cada una de sus pesadillas es dada por un miedo, inseguridad, o impotencia, así que la película se convierte en un ejemplo perfecto y real de como construir estas pesadillas por medio de la creación artística cinematográfica.

Santa sangre (1989), de Alejandro Jodorowsky

Ficha técnica

Dirección: Alejandro Jodorowsky

Producción: Claudio Argento

Guion: Alejandro Jodorowsky, Roberto Leoni

Sonido: Alverto Cortaza

Fotografía: Daniele Nannuzzi

Género: Thriller psicológico-Surrealismo

País: México

Año: 1989



Sinopsis

Fénix es un hombre perturbado que tiene una infancia llena de traumas, él se encuentra en un hospital psiquiátrico en el cual pierde toda su cordura, al escaparse de aquel lugar empieza a ser atormentado por los fantasmas de su pasado.

Pesadillas

Santa sangre (1989), de Alejandro Jodorowski nos cuenta la historia de Fénix, el cual en su infancia vive en un circo, del cual su padre es dueño, su madre es la líder de un culto religioso llamado igual que la película; Fénix queda traumatizado pues su papá engaña a su mamá, este termina asesinándola y posteriormente suicidándose en frente de un joven Fénix que solo puede llorar ante lo que presenció. El filme es completamente surrealista, pues tenemos el punto de vista de un personaje como Fénix, que perdió por completo su cordura, por eso su niñez la vemos tan caricaturesca y extraña, mientras que su presente está plagado por sus alucinaciones o sueños.

Fénix tiene varios problemas mentales que le hacen alucinar, o soñar despierto, así imaginando un mundo onírico donde las cosas están muy distorsionadas. Los personajes que se encuentran presentes en la infancia de Fénix vuelven a aparecer cuando él es

adulto, así que también sufren de esta distorsión del mundo del protagonista, los personajes oníricos están ligados a la diégesis de la historia (Borrego, 2015) por lo tanto, estos personajes tienen su origen de la vida del protagonista, y representan un conflicto o etapa de su vida, por ejemplo, su madre que lo obliga a asesinar mujeres (70m 20s, Véase figura 5), es una representación de su fallecida madre, la cual es un personaje onírico que sale de la diégesis del filme, y a parte representa su trauma de haber visto morir a su mamá.

Figura 5

Fotograma de *Santa sangre* (1989), de Alejandro Jodorowski (70m 20s).



Nota: Fénix es obligado por su madre para que asesine a una mujer. Obtenido directamente del filme.

En la película también vemos personajes completamente oníricos, que no existen en su pasado y salen del subconsciente del personaje (Borrego, 2015), como lo puede ser el caballo en la escena en la que Fénix cava las tumbas de sus víctimas, y las mismas empiezan a salir de los huecos en la tierra atormentando al protagonista, entre una de las almas que salen, vemos la de un caballo que es total producto de la mente de Fénix (99 m 3s), representa a una mujer tatuada que fue su primera víctima. A lo que quiero llegar con esto, es que todos los personajes oníricos tienen un origen que se puede dar desde la diégesis de la historia, o pueden ser creaciones independientes de la mente de un soñador, estas imágenes en este caso están para infligir dolor y arrepentimiento en el protagonista.

Figura 6

Fotograma de *Santa sangre* (1989), de Alejandro Jodorowski (99 m 3s).



Nota. Personaje onírico que es un caballo creador por su mente. Obtenido directamente del filme.

Análisis y discusión de la propuesta

Construcción de sueños y pesadillas del cortometraje *Parálisis*

Parálisis es un cortometraje de terror experimental en el cual vemos a Andy, un chico con parálisis del sueño. Él queda atrapado en un bucle de sueños que cada vez se van tornando más extraños e inquietantes. Mientras avanza la trama, Andy se percata de que se encuentra dentro de una pesadilla y empieza a transportarse a diferentes locaciones aleatorias, donde se encuentra con varios antagonistas como un niño sin cara, una araña y un hombre con máscara de gas. Cada una de estas locaciones y encuentros con monstruos, creados por su subconsciente, tienen una naturaleza onírica en la que el protagonista vive momentos que escapan de la lógica de la vida real.

Este proyecto se basa en la construcción de aquellos momentos oníricos, de cómo se configuran los sueños y las pesadillas en el ámbito cinematográfico. Se usan diferentes técnicas y efectos visuales para dar a entender al espectador que el personaje se encuentra en un mundo onírico, además de que cada uno de los sueños refleja el estado de ánimo del

personaje, pasando de la relativa tranquilidad, hasta los momentos más desesperantes, esto hasta el final ver que se encuentra en un bucle del cual no puede escapar.

Ficha Técnica

Título: *Parálisis*

Duración: 7 minutos

País: Ecuador

Género: Experimental/ Terror

Productora: Diana Gómez León

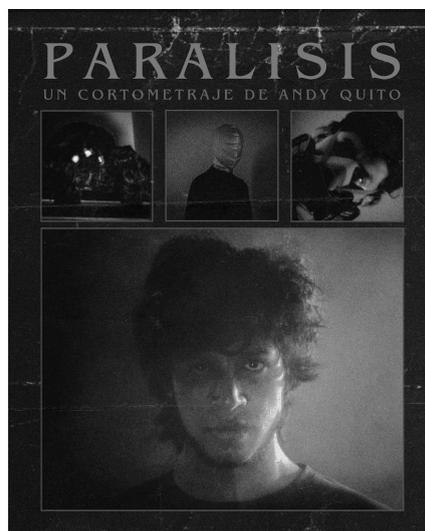
Director y guionista: Andy Quito

Fotografía: Fabián Campoverde

Dirección de arte: Diana Gómez León

Sonido: Rex Sosa y Roger Remache

Montaje: Paulo Orellana



Andy es un chico que sufre de parálisis del sueño, pero al dormir cae en un mundo onírico, donde se encuentra atrapado en un bucle interminable de sueños inquietantes, extraños y aterradores, creados por su propio subconsciente.

Un sueño es una experiencia mental que ocurre mientras se duerme. Consta de imágenes vívidas y a menudo alucinantes. En nuestros sueños saltamos de manera fantástica de una época a otra y de un lugar a otro

Sueños y pesadillas

Como ya se ha hablado, los sueños son un fenómeno que surge de un deseo (Freud, 1900-1901, 1991), en el cortometraje *Parálisis* Andy comienza sin saber que se encuentra soñando al, posterior a un momento onírico en las escaleras se da cuenta de que se encuentra en un sueño, lo observamos intentando tranquilizarse, es una experiencia que sucede al dormir, donde podemos saltar de un sueño a otro (Papalia y Wendkos Olds, 1993), transportándose a un lugar diferente y tranquilo al momento de sentirse abrumado, lo cual refleja su deseo de despertar o escapar de aquel lugar a lo cual el sueño se ajusta (2m 20s, Véase figura 7), en aquella llanura ve a su madre, la cual lo llena de tranquilidad pero ella le muestra un reloj, advirtiéndole que se encuentra atrapado, (3m 27s, Véase figura 8), el proceso onírico se ve interrumpido, con tal intensidad que el sueño se ha roto (Freud, 1991), este es el punto donde el sueño deja de serlo, y pasa a convertirse en una pesadilla.

Figura 7

Fotograma de *Parálisis* (2023), de Andy Quito (2m 20s).



Nota. Andy se relaja deseando calmarse y despertar, transportándose de la casa, hasta una pradera. Tomado directamente del filme.

Figura 8

Fotograma de *Parálisis* (2023), de Andy Quito (3m 27s)



Nota. Andy deseando calmarse y despertar, viendo a su madre, la cual le muestra un reloj. Tomada directamente del filme.

Los sueños usan diferentes medios novedosos o efectos especiales como lo son, sobre impresiones, desencuadres, cortes, efectos especiales, etc. Pasando a ser abstracto (Deleuze, 1985), en una escena Andy corre hacia un niño sin cara, él se encuentra en cámara lenta, mientras que el cielo es un *time lapse* a cámara rápida donde las nubes

pasan a gran velocidad, mientras el niño está en una velocidad normal; este plano brinda una sensación onírica por lo cargado en efectos que se encuentra, lo entendemos como algo imposible y abstracto es una nueva experiencia de la cual es compleja darle sentido (Chicharro 2009). (5m 06s, Véase figura 9).

Figura 9

Fotograma de *Parálisis* (2023), de Andy Quito (5m 06s)



Nota. Andy corre para enfrentar al niño. Tomado directamente del filme

En estos momentos oníricos, se puede sacar toda la creatividad de los realizadores, los sueños son caos, inteligibilidad, carece de realismo, y no hay necesidad de explicaciones (Chicharro 2009), así vemos otra secuencia onírica, en donde el protagonista se encuentra atrapado en unas escaleras infinitas, que lo desesperan hasta el punto de cansarse del sueño, al no encontrar cierta lógica en esta escena, es la que le confirma al espectador que Andy se encuentra soñado, o al menos que no está en el mundo real. (1m 31s, Véase en la figura 10)

Figura 10

Fotograma de *Parálisis* (2023), de Andy Quito (1m 31s).



Nota. Andy atrapado en las escaleras. Tomado directamente del filme.

Las pesadillas se caracterizan por ser sueño intensos y de terror, que despiertan el miedo (Navarro, 2006), Andy al ser perseguido por diferentes monstruos termina cayendo en un último sueño, donde el niño como principal antagonista lo persigue. En una secuencia donde la cámara gira alrededor de Andy, se ven cortes rápidos de otros momentos aterradores del corto, y el sonido se hace cada vez más agobiante, hasta terminar con un grito que deja al protagonista completamente derrotado; se ve la construcción de una pesadilla que despierta el terror del personaje, hasta el punto de ya no soportarlo, todo gira alrededor de la vulnerabilidad, inseguridad, impotencia. Lo que se va a reflejar mientras el personaje duerme (Halpern, 2003), esto da una pista, que, aunque no se diga en el cortometraje, de que Andy en la diégesis de su vida, se encuentra pasando por un mal momento, lleno de impotencia.

Figura 11

Fotograma de Parálisis (2023), de Andy Quito (6m 04s).



Nota. Niño sin rostro persigue a Andy. Tomado del filme.

Conclusiones

El objetivo del estudio es responder a cómo se construyen los sueños y las pesadillas en el cine, los cuales son los conceptos que se desarrollaron, se puede decir que se componen a partir de la creatividad, innovación y lo abstracto, además de que también se dio un estudio de donde surgen desde la psicología. Por lo que este estudio ayudó a comprender cómo se construye el mundo onírico desde sus bases psicológicas, hasta las cinematográficas, lo cual permite ver el subconsciente de un personaje atrapado en el bucle de sueños.

En el Marco teórico se definieron los conceptos, lo cual nos brindó los conocimientos para crear este ambiente onírico, por lo que aprendimos a utilizar nuevos elementos visuales y sonoros para dar a entender al espectador que se encuentra viendo el subconsciente de una persona dormida, una persona con pesadillas que nos da a entender que en su vida hay algo mal.

Para el análisis fílmico se utilizaron las siguientes películas *Meshes of the afternoon* (1941), de Maya Deren; *The nightmare* (2015) de Rodney Ascher; y, *Santa sangre* (1989), de Alejandro Jodorowsky. Las cuales nos apoyaron de definir los conceptos del Marco teórico con el uso de escenas en específico.

Parálisis como producto final logró cumplir con varios de los planes iniciales que se habían planteado, pero, lo que no se logró en plenitud, se decidió por eliminar del corte final, es el principio de analogía de Gilles Deleuze, el cual no cumplió con lo que esperábamos debido a diferentes factores, se tenía planeado que al correr de un lado a otro el personaje principal diera la ilusión de saltar entre sueños, pero por problemas de estructura de la narrativa, se tuvo que eliminar aquellos momentos.

Segundo Componente- Reflexión Teórica

Area Tecnico- Creativa De Trabajo De Graduación

Plan de ensayo/ tratamiento

Director de Fotografía: Fabian Campoverde

Propuesta de dirección de fotografía: *Movimiento de cámara y claroscuro en una pesadilla en el cortometraje experimental Parálisis.*

Introducción

El presente trabajo de investigación se titula *Movimiento de cámara y claroscuro en una pesadilla*. El mismo pretende investigar cómo se transmite la desesperación de una pesadilla mediante distintos planos, movimientos de cámara y planos estáticos que buscan representar visualmente la sensación de estar en una parálisis del sueño, mientras se proyectan distintos monstruos en el mismo plano. Puesto que, el objetivo general de nuestro estudio es definir y fundamentar teóricamente, los conceptos de movimientos de cámara, encuadres e iluminación en base al claro/oscuro. Razón por la cual, el método de investigación/creación se basa en la propuesta estética de la dirección fotográfica en el cortometraje *Parálisis*.

En este sentido, en el campo del cine actual, podemos observar películas con elementos relacionados a la ambientación terrorífica, la iluminación o ciertos planos de cámara que ayudan a sustentar nuestro trabajo de investigación. Es por ello que se ha considerado filmes como: *Nightmare on Elm Street* (1984), por Wes Craven; *Dillom – Piso 13* (2021), por Andrés Capasso y *Jíbaro* (2022) dirigida por Alberto Mielgo. En relación a la base teoría, se han revisado los textos, *La Imagen-movimiento* (1983), de Gilles Deleuze; *Cine y trucos* (1978), de Klaus Unbehau; *Arte cinematográfico*, (2003), de David Bordwell y Kristin Thompson), *The visual story, creating the visual structure of film, tv, and digital media* (2008)

de Bruce Block; *Creative Black and White: Digital Photography Tips and Techniques* (2010), de Harold Davis; *Cinematografía, teoría y práctica* (2012), de Blain Brown y, *La visión del fotógrafo* (2012), de Michael Freeman. Estos textos nos ayudarán siendo un complemento a lo técnico y creativo para así, poder comprender de una mejor manera cómo se crea un mundo onírico y con ello imaginar una estética mediante la fotografía al momento de crear la iluminación y el ambiente en los sets en los que vamos a estar trabajando.

Antecedentes y justificación

Para el presente estudio se ha realizado una revisión bibliográfica en el repositorio de la Universidad de Cuenca. En donde se ha encontrado dos tesis de pregrado que tienen relación con la fotografía en cortometrajes surreales. La primera es *El claroscuro como método de iluminación cinematográfica del mundo onírico aplicado al cortometraje El Camino de Solano*, realizada por Carlos Bernal (2021). En este trabajo se estudia el claroscuro como método de iluminación que nos ayuda a introducirnos en un mundo onírico como recurso para mostrar los sueños. La segunda es *La estética del surrealismo para la construcción de sueños en el cortometraje Quimera*, Anais Mazapanta (2020). Este proyecto se basa en conceptos de Freud para analizar el psicoanálisis de los sueños y plantea una estética surrealista que complementa con técnicas filmicas. De la misma manera, se ha considerado una tesis de la Universidad de las Américas titulada *Corto y punzante: qué hace efectivo al terror psicológico en el cine* de Mario Pacheco (2020). Este trabajo realiza un estudio del género de terror dentro del cine. Además, analiza su definición y estructura narrativa, junto con una conceptualización del suspenso dentro del cine.

Cabe destacar que ninguna de las tesis tiene relación directa con el tema de nuestra investigación, debido a que, hasta el momento no se ha realizado un cortometraje experimental orientado a los sueños en nuestro contexto universitario, sin embargo, estos trabajos cuentan con pequeños esbozos que se relacionan con el tema de trabajo. Además, nos ayudarán a desarrollar nuestra investigación puesto que cuenta con elementos que se pueden aplicar en nuestro cortometraje y al tema de investigación.

Marco teórico

El movimiento de cámara y la iluminación son los elementos principales de esta investigación, por tanto, el manejo correcto de la cámara y entender los conceptos fotográficos aplicados serán fundamentales al momento de realizar este cortometraje. Para entender esta concepción se han elegido varios textos claves que nos ayudarán a entender con más claridad conceptos de encuadre, planos e iluminación usando el claroscuro, y los movimientos de cámara para crear distintas sensaciones. Estos son: *La Imagen-movimiento* (1983), de Gilles Deleuze; *Cine y trucos* (1978), de Klaus Unbehaun; *Arte cinematográfica*, (2003), de David Bordwell y Kristin Thompson; *The visual story, creating the visual structure of film, tv, and digital media* (2008) de Bruce Block; *Creative Black and White: Digital Photography Tips and Techniques* (2010), de Harold Davis; *Cinematografía, teoría y practica* (2012), de Blain Brown; *El lenguaje de los Sueños y la Naturaleza de lo Onírico*, (2011) de Alejandro Tomassini y, *La visión del fotógrafo* (2012), de Michael Freeman.

Los encuadres y Movimientos de cámara

Con relación a los movimientos y trucos de cámaras, se han considerado los planteamientos de Ubehaun (1978) quien menciona que “las escenas trucadas solo tienen razón de ser cuando enriquecen a las grabaciones reales” (p. 14); esto nos ayuda a darle sentido a cada recurso que use en la propuesta con el fin de enriquecer la sensación de pesadilla y generar un impacto intencional en la audiencia. Puesto que, según Freeman (2012) “no se puede componer de un modo gratuito; debe haber una necesidad y la forma no se puede separar de la esencia” (p. 156). Esto nos lleva a tener en cuenta la situación que se quiere presentar y así tener un control absoluto sobre los recursos de movimiento usados, evitando abusar de ciertas técnicas o prescindir de ellas.

De la misma manera, para el plano subjetivo se intenta proponer una nueva visión al momento de adentrar al espectador en la pesadilla, puesto que consideramos que este recurso es elemental para generar sensaciones en el espectador. Para Freeman (2012) “el modo en el que el fotógrafo encuadra y compone está indisolublemente vinculado a la imaginación que se invierte en una toma” (p. 156); esto nos ha llevado a imaginar varias tomas y formas en las que los planos de cámara no se vean genéricos y genuinamente creen una incomodidad, haciendo distintivo a cada monstruo que aparezca en pantalla, ya que “algunos sujetos parece que quieran ser encuadrados de un modo en particular” (p.

161), haciendo referencia a que podemos ser creativos y dependiendo a las necesidades y emociones de cada personaje, podrían haber varias formas de mostrarlo dentro del cuadro.

El claroscuro y los contrastes

Se trata de una técnica de iluminación que pretende usar luces muy contrastantes entre las zonas iluminadas y las sombras en una imagen. Según Gilles Deleuze (1985) “en los contrastes de blanco y negro o en las variaciones del claroscuro, se diría que el blanco se oscurece y el negro se atenúa. son como dos grados captados en el mismo instante” (p.81); en un cuadro, mientras más contrastante más se aprecia la diferenciación de la luz, y esta, moldea lo que vemos dentro del espacio encuadrado, en este caso, al tratarse de una pesadilla, estas luces fuertes ayudan a construir la atmósfera y dotan a la imagen de espacios ocultos en los que cualquier cosa podría estar al acecho, para complementar este concepto, Bruce Block (2008), menciona que: “Cuanto mayor sea el contraste en un componente visual, mayor será la intensidad visual o la dinámica aumentará. Cuanto mayor sea la afinidad en un componente visual, mayor será la intensidad visual o la dinámica aumentará” (p. 11); resalta la importancia de tener matices en una imagen en todo momento, de otro modo, lo único que conseguiremos es una imagen plana que carezca de emoción y que no transmita nada a su espectador.

Entendemos que, “Si hay extremos entre la luz y la oscuridad, entonces una composición puede prestarse a un alto contraste” (Davis 2010, p. 14), y precisamente en la iluminación de parálisis las luces se distinguen de forma muy notoria, teniendo luces que se distinguen muy bien de las sombras en las que casi no encontramos información. Así, “un fragmento muy iluminado atrae nuestra visión a un gesto importante mientras que una sombra oculta el detalle o construye suspenso sobre lo que podría ocurrir” (Bordwell y Thompson 2010, p. 164); en la pesadilla del cortometraje *Parálisis* se pretende que las luces iluminen al protagonista, mientras que sus miedos se proyectan desde la oscuridad, de este modo, se mantiene la tensión, ya que el espectador no sabe qué va a emerger de entre las sombras, los personajes siempre tratarán de seguir la luz, pero es necesario que por momentos estos se sumerjan en lo desconocido para no solo contrastar lo visual, sino también lo emocional en la audiencia. “El establecimiento de la percepción de profundidad y la creación de enfoque visual son aspectos fundamentales. Dado que lidiar con la iluminación es una de nuestras principales tareas” (Brown 2012, p. 44); podemos entender que cuidar del manejo de la luz es crucial, con esta mismo creamos ambientes, atmósferas, composiciones, y emociones y es necesario tener en cuenta su opuesto, ya que si no hay algo en juego el

espectador no se preocupa por el personaje, en este caso, si omitiéramos la parte oscura en la iluminación, el espectador sería incapaz de sentir el miedo a lo desconocido que tiene el protagonista del cortometraje, no empatizaría con él, si bien la trama sirve para que podamos entender a nuestros personajes, el complementar las emociones desde el apartado visual aporta significativamente a construir la tensión que en este caso se requiere.

Y teniendo todo esto en cuenta también debemos recordad que los sueños son un procesos mentales involuntarios “los objetos de nuestros sueños hablamos o hablan y, por lo tanto, puede decirse que durante los sueños se produce el fenómeno de expresión de pensamientos, es solo cuando nos despertamos que nos damos cuenta de esas experiencias” (Tomassini, 1987, p. 215)

Análisis filmico

Análisis de la película *Nightmare on Elm Street* (1984), por Wes Craven

Ficha técnica

Pesadilla en Elm Street (A Nightmare on Elm Street), EUA, 1984.

Dirección: Wes Craven

Producción: Robert Shaye

Guion: Wes Craven

Fotografía: Jacques Haitkin

Música: Charles Bernstein

Montaje: Rick Shaine, Pat McMahon

Interpretación: Robert Englund, Heather Langenkamp, John Saxon, Johnny Depp



Sinopsis

Un grupo de jóvenes de 15 años comienza a tener una pesadilla en la que los persigue un hombre que lleva un suéter a rayas, un sombrero y un guante con cuchillas. Los chicos se dan cuenta que las heridas de sus sueños comienzan a dañarlos en la vida real; para sobrevivir, deben permanecer despiertos hasta descubrir quién es el misterioso hombre de la pesadilla que se hace llamar Freddy Krueger y cuál es su secreto.

El claroscuro o iluminación en clave baja, como se ha explicado previamente, es un método de iluminación que consiste en usar las luces de manera muy contrastante, obteniendo así tener luz en lugares específicos y estratégicos del cuadro y, por otra parte, sombras muy fuertes y marcadas que carecen de información en un histograma, esta película pionera del género slasher usa muy bien este recurso que viene desde la pintura renacentista, tanto de manera estética como narrativa, por eso ha sido una de los filmes que se han destacado como referente para esta tesis para así analizar esta iluminación y fotografía tan característica del cine, y que la hace tan funcional a la hora de crear tensión y atmósferas.

A mediados de los años 80 un subgénero de películas de terror llamado *slasher* comenzó a popularizarse alrededor del mundo, estos filmes mostraban a un asesino que perseguía a un grupo de protagonistas hasta acabar con ellos, y tenía una carga importante de visceralidad, entre estas películas de terror hubo unas cuantas que destacaron por encima de otros. *Nightmare on Elm Street (1984)* de Wes Craven fue una de estas películas que junto con el director de fotografía Jacques Haitkin tratan de crear una película de terror acerca de una pesadilla que se hacía realidad, con una atmósfera oscura y una iluminación decadente que para la época fue aterradora para todos quienes la vieron. Estos trucos de iluminación se usan como recursos narrativos al momento de enriquecer sensaciones logrando que el espectador se adentre en la historia de una forma más íntima (Freeman, 2011).

Este es un tipo de iluminación que funciona muy bien en momentos clave como pueden ser: presentación de monstruos o antagonistas, generar tensión ocultando información entre las sombras (ver Figura 1), y generar incomodidad cuando el espectador no puede distinguir del todo lo que hay en cuadro, se crea un temor por lo desconocido, una ansiedad por descubrir qué es lo que acecha a los personajes desde la oscuridad, sentimos su miedo y empatizamos con ellos mediante esta clave visual, se tiene que tener en cuenta también que hay varias formas de presentar el terror y estas formas no son universales (Pacheco, 2020)

Figura 1

Escena de la película *A Nightmare on Elm Street* (1984, 1h 31m 10s).



Nota. Freddy persigue a Nancy dentro de una pesadilla, pero está todo el tiempo entre las sombras, allí comienza a deformar su cuerpo. Fuente, obtenido de Filmmaker Magazine: [Watch \(and Listen\): Hearing A Nightmare on Elm Street | Filmmaker Magazine](#)

Las luces también son importantes para crear los escenarios, en este caso la película trata de emular una pesadilla, el director de fotografía Jacques Haitkin propone crear toda la atmósfera tensa en la que el villano se mueve de una forma misteriosa, este permanece gran parte del tiempo oculto entre las sombras acechando a sus víctimas. El sueño tiene un estilo particular de fotografía, se usa la niebla, generada con una máquina de humo para que los rayos de luz sean más visibles, la luz se ve palpable (ver Figura 2), por decirlo de alguna manera, y junto con esta niebla, logran crear la sensación de que efectivamente estamos en un sueño ya que aunque se sienta natural dentro de la diégesis de la película, nuestro subconsciente nos dice que este tipo de luz no es algo natural, además contrasta con la iluminación de la vida real, en la que todo es mucho más claro y se usan iluminaciones más sencillas y limpias. Las luces crean distintos volúmenes y texturas que moldean el cuadro en sí mismo para que los espacios tengan distintos matices (Deleuze, 1985).

Figura 2

Escena de la película *A Nightmare on Elm Street* (1984, 1h 35m 15s).



Nota. Freddy aparece en una pesadilla de Glenn en medio de un pasillo que se va deformando poco a poco, en este punto de la película no muestra su rostro aún. Fuente Yellow Barrel: [A Nightmare on Elm Street \(1984\). Written & Directed by Wes Craven. by Jon Cvack - Yellow Barrel](#)

Finalmente, el rostro de Freddy cumple un rol importante dentro de la narrativa y de cómo se mantiene la tensión, pocas veces lo vemos a lo largo de la película, y cuando lo vemos el juego de luces lo muestra de una forma escalofriante, vemos detalles en su rostro como sus quemaduras y una sonrisa tenebrosa, pero sus ojos están oscurecidos por las sombras (ver Figura 3), esto lo rodea de un misticismo y se impone como un ser peligroso, ya que como se mencionó antes, el temor a lo desconocido se hace presente y es realmente difícil descifrar a este personaje y que lo hace aterrador. Mientras más contraste tenemos, visualmente la toma es mucho más dinámica e interesante, se vuelve más intensa (Block 2008).

Figura 3

Escena de la película *A Nightmare on Elm Street* (1984, 1h 31m 13s).



Nota. En una parte de la pesadilla de Nancy, Freddy se acerca a ella desde las sombras y muestra al fin su rostro aterrizando a la chica. Fuente. Extraído de Not Film School How Wes Craven Prepped His Audience for Pain in 'A Nightmare on Elm Street' (nofilmschool.com)

Análisis del videoclip *Dillom – Piso 13* (2021), por Andrés Capasso

Ficha Técnica

Dillom Piso 13 (Video Oficial), ARG, 2021.

Dirección: Andrés Capasso

Producción: Sol Schostik, Daniela Sosa Bollini

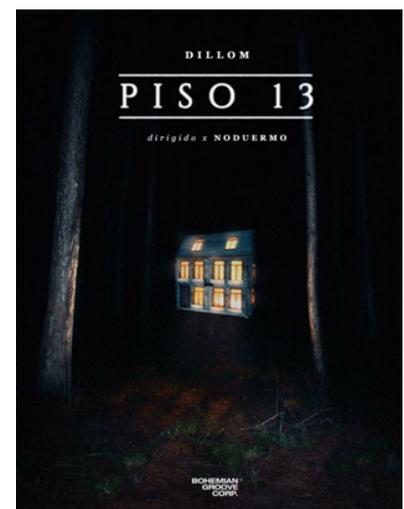
Fotografía: Andres Capasso, Pedro Adamovsky

Música: Dillom

Montaje: Regina Ceji

Interpretación: Dylan León Masa, María Celeste Ferrari,

Gastón Grosso



Sinopsis

Video musical de la canción *Piso 13* del cantante Dillom, un joven atormentado con una aparente posesión asesina a sus padres, aquí comienza en su descenso a la locura y la oscuridad se apodera de él.

Planos y encuadres

En este ensayo, se analizará un video musical, este mismo viene muy marcado por una estética oscura que tiene inspiraciones en el cine de terror clásico de Kubrick en películas como *The Shining*. El artista Dillom, ha expresado su gusto por este tipo de cine en varias ocasiones, plasmándolas alrededor de su estética, tanto visual como musical, compartiendo este gusto con Andrés Capasso, mejor conocido con su seudónimo de Noduerdo, quien funge como director en este videoclip, teniendo un recorrido en videos con esta misma estética previamente, que se aleja de lo comercial para ser más propositiva en cuanto a la fotografía y dirección de arte que maneja, como él mismo ha dicho, Las veces que traté de trabajar con algo más comercial? No me encontré con lo más lindo de lo que me gusta ver, de lo que hago, en los siguientes párrafos analizaré a más profundidad los elementos fotográficos que se eligieron para este video, y por qué son importantes en este mismo, el cómo juegan a la hora de crear tensión y el cómo crear una sensación de encierro con estos elementos.

En este videoclip, lo primero que podemos notar es la relación de aspecto elegida, que en este caso, es 4:3, de primeras podemos pensar que es un recurso meramente estético, pero cuando se mezcla con los elementos visuales que nos encontramos, se vuelve un elemento casi protagonista, este video tiene una narrativa de fondo tensa, en la que el protagonista parece haber perdido el control por una posesión, y se muestra solo la mayor parte del tiempo, bueno, pues esta relación de aspecto, al ser más pequeña, hace que quien lo mire, sienta que este personaje está en una especie de encierro, esto se ve potenciado por el personaje que casi siempre está en medio del plano, un plano del que pareciera que no se puede escapar (ver Figuras 4 y 5). Bordwell y Thompson (2003) explican que los cuadros tienen un límite, son finitos, dentro de ellos se ve lo que los artistas desean mostrar, remarcando la importancia de elegir bien las imágenes que ponemos dentro del plano, en este caso es la soledad y el encierro.

Figura 4

Escena del video musical *Piso 13* (2021, 0m 53s)



Nota. Dillom está tratando de dormir y luego de esto una mano entra en cuadro e interrumpe su sueño. Obtenido de YouTube [\(196\) DILLLOM - PISO 13 \(Videoclip Oficial\) - YouTube](#)

Figura 5

Escena del video musical *Piso 13* (2021, 3m 37s)



Nota. Dillom está sentado solo después de haber asesinado a sus padres. Fuente, obtenido de YouTube [\(196\) DILLOM - PISO 13 \(Videoclip Oficial\) - YouTube](#)

Por otra parte, ¿cómo mostramos entornos en este aspecto tan reducido?; según Freeman (2012) el artista es responsable de cómo componer el cuadro desde la creatividad, que no debería tener límites, y en este caso, la respuesta fue usar objetivos angulares, tenemos planos compuestos de un comedor que se ve completo y con tres personajes, por ejemplo, un objetivo 24mm, fue la solución para poder tener a todos estos personajes y elementos en cuadro (ver figura 6). Así mismo, a lo largo de todo el video podemos notar el uso de estos objetivos, ya que se nos muestran personajes varias veces en planos generales o enteros (ver figura 7), cosa que sería imposible con el uso de teleobjetivos. Pero, este no es el único motivo, al igual que la relación de aspecto aquí también se pretende mostrar soledad, con estos planos generales dejando solo al personaje en un espacio abierto rodeado de elementos inertes que han sido elegidos estratégicamente por el departamento de arte, y planos que suelen ser incómodos, mostrándonos habitaciones casi vacías, pero con elementos como sombras casi imperceptibles, pero que cuando las notamos, no podemos evitar sentir incomodidad. No se muestra ningún monstruo, asesinatos, o planos explícitos, la tensión está creada a partir de las sutilezas que se muestran desde la cámara (Capasso, 2021).

Figura 6

Escena del video musical *Piso 13* (2021, 1m 59s)



Nota. Vemos a los padres de Dillom envueltos en plástico, intuimos que él los mató. Fuente, obtenido de YouTube.

Figura 7

Escena del video musical *Piso 13* (2021, 1m 16s)



Nota. Un monstruo acosa a Dillom desde las sombras. Fuente, obtenido de YouTube [\(196\)](#) [DILLOM - PISO 13 \(Videoclip Oficial\) - YouTube](#)

Pero el uso de los planos más cerrados también está presente, estos planos suelen ser fijos y enfocando los momentos en los que los personajes parecen estar en sus momentos más decadentes y de locura, entre estos planos podemos ver miradas del personaje principal con planos picados que parecen mostrar ira, o un plano que muestra una siniestra risa de sus padres en un plano lateral (ver Figura 8) que podría ser un detalle se queda entre medio del torso y el rostro de sus personajes, sin dejarnos ver sus ojos, pero dejándonos ver que algo no anda bien en sus actitudes, estos planos tratan de ser incómodos también, teniendo angulaciones extrañas, y a pesar de ser planos más cerrados, también están grabados con objetivos angulares que en este caso, son usados para deformar los rostros, esto inspirado fuertemente en algunos planos que vemos en *The Shining* en los que siempre partía de un concepto naturalista, que venía a rozar lo extremo (Capasso, 2021).

Figura 8

Escena del video musical *Piso 13* (2021, 0m 21s)



Nota. Dillom cena con sus padres, se nota algo raro en sus acciones. Obtenido de YouTube [\(196\) DILLOM - PISO 13 \(Videoclip Oficial\) - YouTube](#)

Este videoclip hace un uso excelente de la fotografía y sus recursos para crear una atmósfera sumamente incómoda pero de la que queremos ver más definitivamente, con varias referencias a la ficción propuestas por el intérprete Dillom (2021) quien dice que muchas veces la ficción termina reflejando sentimientos verdaderos de la realidad sin tratar de darles mucho trasfondo, juntando sus conceptos e imaginación con un apartado técnico muy propositivo de la mano de este director que le da la estética tan característica a este videoclip que se llega a sentir casi experimental.

Análisis del Cortometraje *Jíbaro* (2022) dirigido por Alberto Mielgo

Ficha técnica

Jíbaro, EUA, 2022

Dirección: Alberto Mielgo

Andy Mateo Quito Quito -Fabián Alexander Campoverde
León



Producción: David Fincher, Tim Miller

Guión: Alberto Mielgo

Supervisor de animación: Jacob Gardner

Fotografía: Sonja Tsy-pin

Música: Alberto Mielgo

Montaje: Iñaki González, Juan Luis Ruiz

Interpretación: Girvan Bramble

Sinopsis: Una adaptación del cuento *el canto de las sirenas*, que nos cuenta la historia de este ser sobrenatural cuyo canto atrae a los hombres hacia un lago en que mueren ahogados, pero se da cuenta de que su canto no funciona con, Jíbaro, quien es un caballero sordo, la sirena queda fascinada por él y comienza a tratar de llamar su atención.

Movimientos y encuadres

Jíbaro, por Alberto Mielgo, es un cortometraje de animación fotorrealista, presentado como un episodio de la serie *Love, Death and Robots*. Al ser esta una animación 3d, y de carácter realista, podemos analizar su estética y el manejo de planos hacia los personajes, en especial el personaje protagonista, que es quien sufre algunos lapsos de locura y psicosis (ver Figura 9), que son manejados con una serie de encuadres y planos bastante propositivos y creativos que pretenden crear desesperación junto a los movimientos de cámara, ángulos, y deformaciones con objetivos que son elementos completamente pensados para ser narrativos, y no, meramente estéticos ya que se debe tener una razón y una necesidad al usar ciertos recursos para que estos tengan una esencia (Freeman, 2012).

Figura 9

Escena del cortometraje Jíbaro (2022, 17m 16s)



Nota. el caballero, recupera la audición y es atraído al lago por la sirena. Extraído de la fuente.

El primer tema a tocar, será la deformación de los personajes en primer plano, este es un elemento que se usa en varias ocasiones a lo largo de cortometraje, especialmente un primer plano, que es muy picado, con el personaje viendo hacia arriba y que simula ser una cámara en mano muy inestable (ver Figura 10), con un objetivo que podría ser un ojo de pez si este fuese un *live action*, La cámara se involucra con el personaje psíquica y físicamente (Unbehau, 1977); cuando este personaje está en sus momentos de desesperación y vemos su mirada deformada por el objetivo ojo de pez, hasta gritos y acciones como el personaje poniendo sus manos sobre su rostro lleno de desesperación, esta deformación del este objetivo sumamente angular combinado con las acciones, potencian muchísimo la sensación de histeria que sufre el personaje en sus lapsos de locura.

Figura 10

Escena del cortometraje *Jíbaro* (2022, 12m 37s)



Nota. El Caballero recupera la audición y queda aturdido por el sonido, entrando en desesperación. Extraído de la fuente

Como ya se mencionó antes, esta animación simula en muchas ocasiones una cámara en mano, se usa como un elemento que potencia la desesperación de Jíbaro, con cámaras erráticas que van tras él, hasta planos que lo enfocan y parece como si la cámara estuviese sobre un trípode inestable que está temblando todo el tiempo, este recurso llega a verse muy experimental, combina varios ángulos de cámara y planos que aun que pretenden estar fijos, no dejan a la cámara sin movimientos como ese temblor incómodo que llega a ser bastante inquietante y tenso cuando lo mezclamos con la idea de que el personaje está siendo acechado, y este sentimiento de acecho lo sentimos con la cámara también que a ciencia cierta no sabemos si incluso por momentos llegan a ser planos subjetivos de la sirena siendo un gran desafío, usar estos recursos tanto para la historia como visualmente. (Mielgo, 2022)

Esta deformación del mundo también se refleja en planos angulares, hay varios momentos en los que los planos de cámara hacen movimiento como un *dolly out*, que se mezcla con un *zoom in* (ver figura 11) para crear un efecto de vértigo que cierra objetivos zoom, pero mantiene los planos en angulares mediante el alejamiento de estos, un ejemplo claro, es una escena en la que la cámara se aleja de un lago lleno de sangre. Este recurso es bastante interesante porque se siente como un plano del que la cámara nos quiere alejar,

pero al mismo tiempo no nos deja, atrayéndonos hacia él sin escapatoria, tal como los soldados que son atraídos por el canto de la sirena, pareciendo estar pensado al milímetro para generar esta misma sensación que es impresionante viniendo de una animación y tal como Mielgo dice, esto es solo el inicio de lo que podemos hacer gracias a la animación.

Figura 11

Escena del cortometraje *Jíbaro* (2022, 4m 15s)



Nota. El grito de la sirena atrae a las personas al lago para que mueran ahogados. Extraído de la fuente.

En cuanto a los movimientos de cámara y encuadres, este cortometraje tiene una propuesta sumamente amplia de recursos fotográficos, y a pesar de ser una animación, nos muestra elementos visuales que sí podrían ser grabadas en un formato *live action* y que son bastante experimentales y revolucionarios creando todo un mundo, atmósfera y sensaciones que nos sumergen por completo en la narrativa y la trama de este cortometraje, los encuadres y movimientos son lo que hacen que un cortometraje pueda verse más interesante e incluso volátil (Mazapanta, 2020).

Análisis y discusión de la Propuesta

Movimientos de cámara y claroscuro en una pesadilla

Parálisis es un cortometraje experimental de terror, que busca transmitir la sensación y experiencia de sufrir de una parálisis del sueño desde el punto de vista del personaje

principal, Andy, quien tiene una pesadilla en la que es perseguido por 3 monstruos, en una serie de lugares extraños que podrían ser una representación de sus miedos. Este cortometraje se narra en su mayoría de forma visual, cuenta con muy pocos diálogos y su intención es incomodar, confundir y crear una cierta sensación de miedo.

Este cortometraje hace énfasis en mezclar las imágenes con el sonido, y el arte para crear ambientes tensos e incómodos. Se han usado técnicas de fotografía y equipo técnico especial para obtener una estética intencional, que busca alejarse de ser la mas vistosa tecnológicamente hablando y se centra en ser funcional para lo que se quiere generar en el plano visual que busca ser claustrofóbico, asfixiante y abrumador desde sus ángulos, iluminaciones, encuadres y movimientos de cámara.

Ficha Técnica

Parálisis, Ecuador, 2023

Título: Parálisis

Duración: 7 minutos

País: Ecuador

Género: Experimental/ Terror

Productora: Diana Gómez León

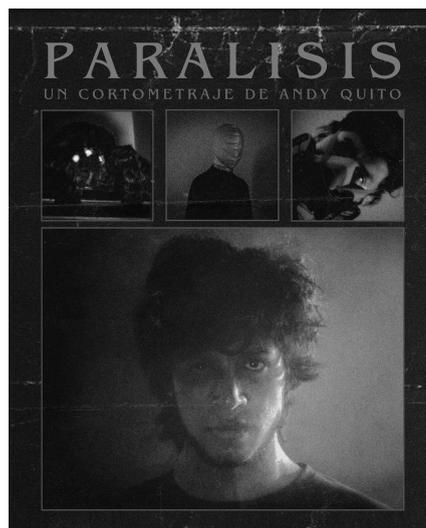
Director y guionista: Andy Quito

Fotografía: Fabián Campoverde

Dirección de arte: Diana Gómez León

Sonido: Rex Sosa y Roger Remache

Montaje: Paulo Orellana



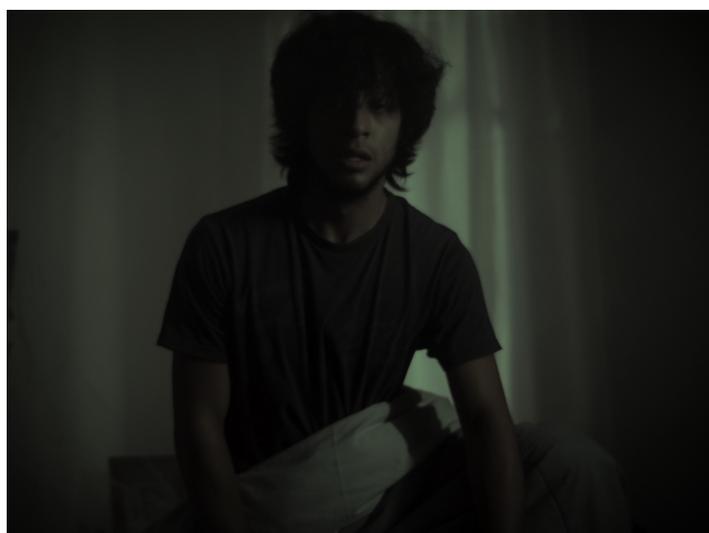
Andy es un chico que sufre de parálisis del sueño, pero al dormir cae en un mundo onírico, donde se encuentra atrapado en un bucle interminable de sueños inquietantes, extraños y aterradores, creados por su propio subconsciente.

El Claroscuro y los contrastes

Parálisis es un cortometraje lleno de contrastes en toda su extensión, en el campo visual, este ha sido el elemento más importante a la hora de construir la propuesta fotográfica. Se ha tomado el concepto de claroscuro que consiste en usar unas luces que contrastan y haya una clara distinción entre las zonas iluminadas y las no iluminadas (Deleuze, 1985) (véase Figura 12). Este concepto también conocido como iluminación en clave baja lo hemos aplicado de una forma artificial para enriquecer esta atmósfera tensa que requeríamos crear, ya que es una técnica que es una técnica aprovechable al momento de influir emoción en el espectador (Unbehaun, 1977)

Figura 12

Escena del cortometraje *Parálisis* (2023, 4m 51s)



Nota. Andy despierta en un bucle, una y otra vez, investiga la habitación y se encuentra con una araña gigante al borde de su cama. Tomado de *Parálisis* (2023) de Andy Quito.

El cortometraje busca tener una estética particular, inspirándose de películas como los slasher ochenteros que recurrían mucho a este tipo de iluminación sombría y decadente para crear atmósferas tensas que logran que la sensación de miedo vaya creciendo, aunque no tengamos una serie de acciones frenéticas, el cuadro nos muestra ciertas zonas en las que carecemos de información debido a la oscuridad, y son estas zonas de la imagen las que generan este miedo a algo que podría acechar a nuestro protagonista desde lo desconocido (véase Figura 13)

Figura 13

Escena del cortometraje *Parálisis* (2023, 6m 27s)



Nota. Algo acecha a Andy desde las sombras, Andy no lo puede ver, pero sabe que está cerca y lo busca desesperadamente. Tomado de *Parálisis* (2023) de Andy Quito.

Y como se mencionó anteriormente, aquí se busca que la iluminación enriquezca la atmósfera, que muchas veces es asfixiante y claustrofóbica, como en la escena de las escaleras, en la que se optó por un encuadre cúbico que, junto con estas mismas sombras, que son rectas y cuadradas en la pared, ayudan a enmarcar al personaje y al reloj que es un elemento importante, en medio del plano para darle relevancia, generándole una sombra muy marcada a él incluso que lo ayuda a resaltar aún más. (véase Figura 14).

Figura 14

Escena del cortometraje *Parálisis* (2023, 2m 03s).



Nota. Andy trata de averiguar qué es lo que está pasando, llega a las escaleras y parece quedar atrapado en un bucle temporal. Tomado de *Parálisis* (2023) de Andy Quito.

Este recurso también lo hemos usado a la hora de mostrar elementos más explícitos, que, en este caso, son los monstruos que acechan a Andy, podemos ver al niño (véase Figura 15) en una escena de un pasillo, en el área menos iluminada de la imagen, pero siendo distinguible de igual forma, el personaje siente que está allí pero aún así no lo ve, el espectador por el contrario, está consciente de esto, pero no puede hacer nada por el personaje, y esto causa una sensación de impotencia y un miedo por lo que le pueda pasar al protagonista por quien no podemos hacer nada, las sombras son lo desconocido y las luces se convierten en lo único en lo que el personaje y espectador pueden refugiarse (Davis, 2010); también estos sueños el claroscuro aumenta vigor desde la fotografía que construye el mundo onírico con la iluminación (Bernal, 2021)

Figura 15

Escena del cortometraje *Parálisis* (2023, 3m 50s).



Nota. Andy va en busca del niño, pero no lo encuentra, el niño asoma la cabeza por el pasillo cuando Andy no lo ve. Tomado de *Parálisis* (2023) de Andy Quito.

Los encuadres y movimientos de cámara

En un principio, se tenía planeado que los movimientos de cámara sean un elemento principal en la propuesta de fotografía, teniendo en mente varios movimientos frenéticos y rápidos, pero en un momento muy cercano a la grabación y después de un proceso de scouting y varias pruebas de cámara, se optó por construir la tensión desde la iluminación, con planos más cerrados y fijos, guardándonos los movimientos de cámara para momentos más puntuales que podrían ser realizados por estos mismos.

Pero, manteniendo los conceptos iniciales, adoptamos la postura de usar los planos en movimientos con una razón de ser, para enriquecer lo grabado (Ubenhaun, 1978), de esta forma, hay 3 momentos principales en los que se usa este recurso. Uno de estos momentos es la escena en la que vemos que la araña gigante aparece al borde de la cama, en la que se tuvo que realizar un seguimiento al personaje subiendo la cámara primero y luego bajando a medida que vamos descubriendo a este monstruo (ver Figura 16), esta fue una solución para no mostrar a la araña desde el principio, ya que esta se veía irreal en pantalla.

Figura 16

Escena del cortometraje *Parálisis* (2023, 3m 44s).



Nota. Andy despierta en un bucle, una y otra vez, investiga la habitación y se encuentra con una araña gigante al borde de su cama. Tomado de *Parálisis* (2023) de Andy Quito.

La segunda escena en movimiento consiste de 2 partes, un plano subjetivo de Andy (ver Figura 17); y un contraplano en el que el Carnicero lo estrangula (ver Figura 18) , y aquí tenemos una serie de movimientos frenéticos y planos cerrados, que tienen la finalidad de mostrarnos la desesperación de Andy y también de crear un pico de tensión después de un pequeño momento valle, los resultados fueron los esperados con el estado de emoción que se quiso plasmar en cuadro, nos sentimos igual de asfixiados que el personaje por la cercanía de la cámara con este mismo y con el monstruo que lo acecha en este momento, a quien se le ha dado este particular encuadre dentro de la trama que a veces algunos personajes necesitan (Freeman, 2011)

Figura 17

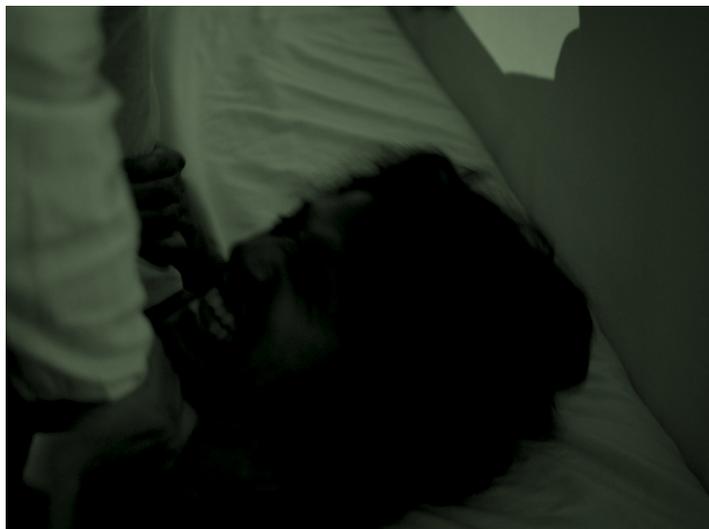
Escena del cortometraje *Parálisis* (2023, 5m 56s).



Nota. El carnicero estrangula a Andy. Tomado de *Parálisis* (2023) de Andy Quito.

Figura 18

Escena del cortometraje *Parálisis* (2023, 6m 05s)



Nota. Andy lucha por su vida. Tomado de *Parálisis* (2023), de Andy Quito.

La última vez que se usa el movimiento en cámara es al final del cortometraje, cuando la cámara gira alrededor del cuarto (ver Figura 19); en el que se encuentra Andy, el Cuadro se

va acercando con una serie de cortes a medida que gira a su alrededor y nos hace entender que es la mirada de un ente que lo acecha de nuevo, que en este caso vuelve a ser el niño, con este movimiento logramos envolver de cierto modo al personaje, quien está desesperado por encontrar la cámara que, en esta ocasión, representa la sensación de acoso que ha estado sintiendo pero no se deja encontrar por el personaje, creando una sensación sumamente incómoda y angustiante para el personaje, quien termina rindiéndose y se rompe con un grito al final en que la cámara finalmente se detiene solo para enseñarnos lo roto que está el personaje.

Figura 19

Escena del cortometraje *Parálisis* (2023, 6m 40s).



Nota. El clímax del cortometraje, algo acecha a Andy y este lo busca desesperado, al final termina por desplomarse. Tomado de *Parálisis* (2023) de Andy Quito.

Conclusiones

Como se ha mencionado previamente en la introducción, el objetivo general de este estudio es comprender los aspectos técnicos de la fotografía, iluminación y movimientos de cámara al momento de aplicarlos en un cortometraje de terror onírico que tiene la intención de sumergir a la audiencia en la atmósfera creada y lograr transmitir los sentimientos de ansiedad y desesperación del personaje principal. Por esta razón, se han analizado los conceptos principales de estos elementos cinematográficos, con la finalidad de comprender como crear esta serie de atmósferas tensas y terroríficas por medio de lo que se muestra en el plano visual, y cuales son los elementos que hacen que se sientan de esa forma,

logrando que la fotografía sea lo suficientemente potente para transmitir emociones en este cortometraje que inclusive casi no contiene líneas de diálogo.

Dentro del marco teórico se explicaron los conceptos elegidos, que fueron explorados de manera técnica y con los cuales pudimos experimentar a la hora de elegir los planos presentados y las diversas formas de mostrar a los personajes, atmósferas y las acciones que suceden dentro del cuadro que nos presenta un mundo onírico de pesadilla desde la iluminación, encuadres y movimientos.

Como referencias audiovisuales, en el análisis fílmico se usaron los siguientes recursos: *Nightmare on Elm Street* (1984), por Wes Craven; *Dillom – Piso 13* (2021), por Andrés Capasso y *Jíbaro* (2022) dirigida por Alberto Mielgo. De estas obras mencionadas, se tomaron referencias visuales de varias tomas y escenas, que calzan de manera precisa con los conceptos presentados en el marco teórico.

Desde el área de fotografía, en el rodaje se cumplieron todas las ideas propuestas en la preproducción, sin embargo, al momento de montaje, una decisión creativa hizo que se modificara mucho de este material, viéndose afectada una gran parte de la propuesta, más específicamente, en la parte de movimiento de cámara, eliminando del corte varias tomas que se realizaron con técnicas como el *dolly*, *travelings*, *tilts*, y planos secuencia, manteniendo los planos fijos en su mayoría a lo largo del cortometraje, y dejando ciertas escenas en movimiento para momentos específicos a la hora de crear tensión.

Tercer Componente - Reflexión Teórica

Area Tecnico- Creativa De Trabajo De Graduación

Plan de ensayo/ tratamiento

Directora de Arte: Diana Gómez León

Propuesta de dirección de arte: Ambientes en los sueños en el cortometraje experimental *Parálisis*

Introducción

El presente trabajo se titula *Ambientes en los sueños en la dirección de arte del cortometraje Parálisis*. Este parte de la pregunta investigativa sobre cómo se percibe un ambiente dentro de los sueños y tiene como objetivo definir teóricamente lo que entendemos por ambientes y sueños mediante una revisión bibliográfica, con el fin de recrearlos dentro del mundo en el que se desarrolla el personaje. Los libros que han servido de base teórica para construir el marco teórico son: *La imagen-tiempo* (1985) de Gilles Deleuze, *La Escenografía en el Cine, el arte de la apariencia* (1999) de Félix Murcia, y *Escenografía cinematográfica* (2011) de Mónica Gentile, Rogelio Díaz y Pablo Ferrari. De la misma forma, las películas que se analizarán en este ensayo, y que sirven de base para la propuesta estética de dirección, son: *El eterno resplandor de una mente sin recuerdos* (2004) de Michel Gondry, *Inception* (2010) de Christopher Nolan, y *Pienso en el Final* (2020) de Charlie Kaufman.

Con relación al método que emplearemos, es el de investigación/creación desarrollada por Hernández (2006, 2015) y Carreño (2014). El presente proyecto investigativo pretende hacer un aporte a la dirección de arte en el cine experimental.

Antecedentes y justificación

De acuerdo con los dos conceptos que se estudian, en la Universidad Autónoma de Barcelona se encontró el trabajo titulado *El tema del doble en el cine, como manifestación del imaginario audiovisual en el sujeto moderno* (2002), de Maris Poggian. En este estudio se analizan los recursos que tiene la sociedad para transformar la realidad, a través de manifestaciones culturales y la actividad humana. Por otro lado, en la Universidad San Francisco de Quito se encuentra el trabajo, *Espacios conceptuales reel de dirección de arte* (2016), de Ana Gómez. En este, se explora la creación de espacios dentro de cada historia mediante la utilización de conceptos, utilería, maquillaje y vestuario. Continuando, en la Universidad de Zaragoza se aborda el tema, *La arquitectura en 'Origen' de Christopher Nolan* (2016), de Clara Sanz, en el que establece una relación entre la arquitectura y el cine, explicando cómo este último contribuye al desarrollo de una historia.

En el ámbito internacional, se destaca el trabajo de Maria Idrogo titulado *Análisis de los elementos de la dirección de arte en la película 'La Teta Asustada'*, dirigida por Claudia Llosa (2018), presentado para la Universidad Católica Santo Toribio De Mogrovejo. En esta investigación, la autora analiza elementos como la escenografía, los decorados, la utilería y el maquillaje con el propósito de utilizarlos para evocar emociones y sentimientos en el espectador a través de la película.

Por otra lado, en la Universidad Iberoamericana del Ecuador, Marycruz Jiménez y Fredi Patricio Zamora han realizado el trabajo *Análisis de la ambientación como elemento narrativo en las películas 'En el nombre de la hija' y 'Agujero negro'* (2019). En este estudio, se investiga cómo la dirección de arte se emplea como recurso narrativo del lenguaje audiovisual para crear ambientes que forman parte del discurso cinematográfico. Asimismo, en la Universidad de las Artes se encuentra el trabajo titulado *Desarrollo de la construcción simbólica del sueño en el diseño de producción del cortometraje 'Nuria de piernas largas'* (2019), de Milena Contreras. En este trabajo, la autora utilizó la dirección de arte para crear un ambiente onírico que era necesario para el cortometraje. Esta investigación, se enfocó en la construcción simbólica del sueño a través del diseño de producción, destacando su importancia en la creación de un ambiente y estética que transmite la naturaleza onírica de la historia.

Y finalmente, en la Universidad de Cuenca, se encontró únicamente el trabajo, *La estética del surrealismo para la construcción de sueños en el cortometraje 'Quimera'* (2020), de Anais Mazapanta. En este estudio se centra en resaltar las técnicas fílmicas y estéticas surrealistas empleadas en la una producción cinematográfica del cortometraje, especialmente para representar el mundo de los sueños.

Como se puede observar, los trabajos mencionados están relacionados con el tema principal que se va a abordar, que es la creación de un ambiente y estética dentro de un proyecto. Este tema resulta interesante y se puede considerar que aún no ha sido lo suficientemente explorado. Además, está vinculado con la dirección de arte, la cual juega un papel fundamental al trabajar con la estética y contribuir a la narración de manera sutil pero efectiva. Por lo tanto, el proyecto de titulación se centrará en esta área del cine, en el proyecto *Parálisis*, que pertenece al género experimental. El objetivo principal es aportar al campo de la dirección de arte en el género terror/ experimental, ya que existe escaso material que abarque de manera efectiva ambos temas.

Marco Teórico

Los conceptos a tratar en esta investigación son los ambientes y los sueños. Es por eso que, para definirlos, se emplearán distintos textos como: *La imagen-tiempo* (1985) de Gilles Deleuze; *La Escenografía en el Cine, el arte de la apariencia* (1999), de Félix Murcia, *El sueño y sus trastornos: una perspectiva psiquiátrica y psicoanalítica* (2005), de Glory Arias y Carla Unzueta, *El sueño y su representación cinematográfica. La lectura de lo irracional en Abre los ojos* (2009) de Mar Chicharro, *Escenografía cinematográfica* (2011), de Mónica Gentile, Rogelio Díaz y Pablo Ferrari, *La narrativa en la representación de los sueños en el cine de ficción: estudio diacrónico* (2015), de José Borrego, *Efectos y ambientes sonoros como herramientas del subtexto en una obra cinematográfica* (2015) de Andrea Velarde, *La creación de un estilo cinematográfico* (2020) de Ana Paredes.

Ambiente

En relación al concepto de ambiente, Andrea Velarde menciona que "los ambientes buscan representar el entorno en el cual se desarrolla la escena, ubicar al espectador dentro del tiempo y espacio" (2015, p.26). Es decir, al presentar de manera correcta el entorno de la historia, es más sencillo para el espectador tener un contexto de la historia e incluso saber de qué género es la película que va a ver, ya sea por el tipo de iluminación, decorados, paleta de color e incluso el vestuario. Estos elementos permitirán generar el ambiente en el que se desarrolla el proyecto; además, este mismo concepto se lo puede definir como la manera de "influir en el espectador, sin que este sea consciente, apelando a su subconsciente y llegando a funcionar como herramienta del subtexto" (2015 p. 26). Esto se puede lograr desde el uso de la paleta de color, el cual permite evocar emociones y estados de ánimo o hasta el uso de movimientos de cámara, puesto que, si este es lento o acelerado ayuda a crear una sensación de calma o ansiedad.

Por otro lado, Gilles Deleuze plantea que los "decorados otorgan a la imagen significados dramáticos distintos" (1985, p.143). Es decir, que para llegar al ambiente deseado se recurre al uso de decoraciones que ayudan a la creación de nuevos universos y darles significados, generando impacto, ya sea en películas o cortometrajes. En esta misma línea, el autor Félix Murcia menciona que los "decorados contruidos artificialmente y entrelazados con otros naturales, me permitieron mostrar diversos matices para crear sensaciones tales como abandono, restricción o secreto" (1999, p. 50). El uso de decoraciones permite crear

ambientes acordes a lo que se desea en la escena o conforme se sienta el personaje y lo que se desee generar en el espectador.

Finalmente, según Ana Paredes (2020), en el contexto del expresionismo alemán, los decorados son retorcidos y deformados, porque actúan como una representación física del conflicto de la historia, permitiendo representar un ambiente angustioso. En pocas palabras, podemos decir que la forma en la que se encuentran los decorados, brindan información sobre el entorno en el que se encuentran los personajes. Incluso la ausencia de decorados, puede llegar a reflejar algo sobre el ambiente y el estado emocional del personaje.

En el caso del cortometraje *Parálisis*, los decorados se hallan destruidos y algo alterados, dándonos a entender lo poco estable que son los espacios donde se desarrolla la historia, pero también existen espacios donde no se requiere de decoración o utilería, porque brindan una experiencia única y que va acorde a las emociones por las que pasa el protagonista.

Sueños

En cuanto al concepto de sueños, Gilles Deleuze menciona que “el sueño no es una metáfora sino una serie de anamorfosis que trazan un enorme circuito” (1985, p. 83). Es decir, que los sueños contienen elementos o situaciones distorsionadas, algo que no ocurriría en la realidad. De la misma manera, cabe destacar que este tipo de alteraciones suceden mientras dormimos, porque el inconsciente está despierto, haciendo que nuestros mayores miedos o anhelos se vean proyectados en los sueños. Según el mismo “los estados oníricos son, con respecto a lo real. un poco como los estados «anómalos» de una lengua con respecto a la lengua corriente” (1985, p. 84). En otras palabras, los sueños son momentos donde la realidad resulta atípica, por distintos factores y pueden llevar a las pesadillas, cuando el sueño parece real y tiende a volverse inquietante. Situación por la que pasa el protagonista en este proyecto.

En la obra *La interpretación de los sueños*, publicada en 1900, Sigmund Freud propone que “el sueño es el resultado de nuestra propia actividad anímica, representado por imágenes visuales surgidas por representaciones involuntarias y por imágenes auditivas proyectadas en su espacio exterior”, tal como lo describe Glory Arias y Carla Unzueta (2005, p.2). En otras palabras, cuando nos encontramos dormidos nuestro cerebro sigue trabajando y generando imágenes que no podemos controlar, tanto visuales como sonoras. Llegando a ser un producto de nuestras propias emociones y pensamientos.

Según Mar Chicharro (2009) , los sueños se caracterizan por lo irracional, el caos o por la carencia de lógica en el ambiente en el que se desarrolla y es una oportunidad perfecta para jugar, ya que ni existe la necesidad de justificar desde una perspectiva realista. Es decir, que dentro del mundo onírico no existe la lógica, ya que estos están determinados por el inconsciente y en el mismo las leyes de la física, por ejemplo, pasan a ser irrelevantes. Esto a su vez sirve como una manera de drenar de la mente todo lo que se acumula durante el día. Sin embargo, la palabra sueño puede partir de dos conceptos, de acuerdo con José Borrego, “el primero está relacionado con el actor de dormir y el segundo como una actividad onírica, el cual está más relacionado con la fantasías y alucinaciones tanto auditivas como visuales mientras se encuentra dormido” (2015, p.51)

Análisis fílmico

Análisis de *El eterno resplandor de una mente sin recuerdos* (2004), de Michel Gondry

Ficha técnica

Dirección: Michel Gondry

Producción: Georges Bermann

Guion: Charlie Kaufman

Música: Jon Brion

Maquillaje: Kyra Panchenko

Fotografía: Ellen Kuras

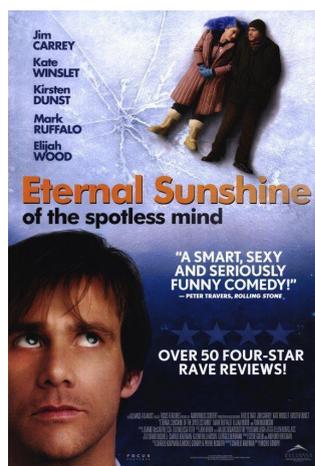
Diseño de producción: Dan Leigh

Montaje: Valdís Óskarsdóttir

Escenografía: Liz Bonaventura

Vestuario: Melissa Toth

Efectos especiales: Mark Bero



Sinopsis

La historia de Joel y Clementine, se centra en una pareja que toma la decisión de borrar los recuerdos de su relación ,por medio de un experimento, para evitar así el dolor de la ruptura.

Ambientes

Los ambientes, como se los ha venido definiendo, consiste en presentar el entorno donde se desarrolla la historia y ubicar al espectador de manera más efectiva, de modo que el mismo pueda comprender el contexto de la historia que se va a contar. En este caso, se utilizará la utilería para poder alcanzar el ambiente deseado. Es por eso que se ha tomado *El eterno resplandor de una mente sin recuerdos* (2004) *Pienso en el final* (2020), como principales referentes.

El eterno resplandor de una mente sin recuerdos (2004), de Michael Gondry, narra la historia de una pareja en la cual ella desea nunca haberlo conocido, logran solo mediante un experimento. Sin embargo, con el tiempo, vuelven a encontrarse. Lo que se destaca de esta película es el uso de la utilería para crear ambientes en un mundo onírico. En esta película, hay dos escenas en donde esto ocurre: la primera ocurre cuando Joel y Clementine están en la librería (1h 21m 49s) y todos los libros están forrados de blanco; la segunda sucede cuando la pareja se encuentra en el mar, pero recostados en una cama (1h 11m 58s). A continuación, se analizará la alteración de los objetos decorativos, intención del uso de la utilería y adecuación del espacio en el mundo onírico.

falta

La alteración de los objetos ocurren en la escena donde Joel y Clementine se encuentran en la librería conversando. Lo que contrasta con la realidad es que todos los libros que se encuentran en los estantes están forrados de blanco, por lo que no podemos ver sus portadas, es como si hubiesen desaparecido (véase en la Figura 4). Al encontrarnos en un mundo onírico, la utilería está definida por un estilo. Por esta razón, los objetos son transformados o alterados (Murcia, 2002, citado por Idrogo), ya que en el contexto en el que sucede la historia, se caracteriza por tener elementos que sean incongruentes con la realidad y que nos indican que estamos dentro de un mundo onírico. Además, nos permite conocer acerca de los deseos del personaje en su subconsciente.

Figura 1

Escena de la película *El eterno resplandor de una mente sin recuerdos* (2004, 1h 21m 29s)



Nota. Joel y Clementine se encuentran conversando en la librería. Obtenido directo de la película.

En relación a la escena mencionada anteriormente, se evidencia la intención de Joel al entrar en la librería donde trabaja Clementine. Según se menciona, Joel no muestra un verdadero interés por los libros, ya que su principal motivación es Clementine. Incluso se destaca el color que ella lleva, el cual simboliza la atracción existente entre ambos y contribuye a resaltar su presencia en la librería, reafirmando así la dirección de la atención de Joel. Esta observación plantea la idea de que los sueños nacen de estímulos puramente anímicos y representan manifestaciones psíquicas que en la vida diaria no pueden expresarse (Mazapanta, 2020, citando a Karl Albert Scherner y Johannes Immanuel Volkelt). Por esta razón, se produce una alteración en este mundo onírico, reflejando la verdadera intención del personaje al adentrarse a este lugar.

En el siguiente tema, la adecuación de un espacio en un mundo onírico, podemos analizar la escena donde Joel y Clementine se encuentran en una cama, ubicada en medio de una playa invernal. Según Félix Murcia (1999), los decorados contruidos artificialmente y combinados con otros naturales, permiten crear diversos matices para evocar sensaciones de abandono, restricción o secreto. En este caso, Joel se encuentra en un lugar que normalmente se asocia con calidez, pero en el mundo onírico es frío, generando un

ambiente de soledad a pesar de estar con Clementine. Además, se puede asociar la forma en que Joel la ve, relacionándola como alguien distante y desinteresado, lo que representa una amenaza para alterar su vida.

Figura 2

Escena de la película *El eterno resplandor de una mente sin recuerdos* (2004, 1h 11m 58s).



Nota. Clementine y Joel en medio de una playa en invierno. Obtenido directo de la película.

En conclusión, la utilería y el entorno en el que se encuentra presentada ,desempeña un papel importante en la construcción del ambiente onírico y en la revelación de los miedos y deseos del protagonista en esta película. Estos elementos visuales nos muestran de manera simbólica las tormentas internas, que perturban al personaje, presentadas a través de imágenes oníricas que se generan en su mente (Monjarás, 2016). Por lo tanto, nuevamente, nos demuestra lo inestable que es este lugar, pues está regido por la mente, por eso existe la adición de elementos que resultan contrastantes con la realidad lo cual va acorde al contexto en el que se desarrolla y al mismo tiempo permiten que la audiencia reconozca cuando está siendo parte de un sueño y cuando no.

Análisis de la película *Pienso en el final* (2020), de Charlie Kaufman



Ficha técnica

Dirección: Charlie Kaufman
Producción: Stefanie Azpiazu y Anthony Bregman
Diseño de producción: Molly Hughes
Guion: Charlie Kaufman
Música: Jay Wadley
Maquillaje: Adelina Atashi
Fotografía: Lukasz Zal
Montaje: Robert Frazen
Escenografía: Mattie Segal
Vestuario: Melissa Toth
Efectos especiales: Hasan Schahbaz

Sinopsis

Jake toma la decisión de llevar a su novia a la casa de sus padres, pero ella está pensando en poner fin a la relación porque ya no se siente a gusto con él. Las cosas se van poniendo tensas cuando decide hacer un desvío inesperado. Atrapados en el lugar durante la tormenta de nieve, la joven comienza a cuestionar todo a su alrededor, incluso a su novio.

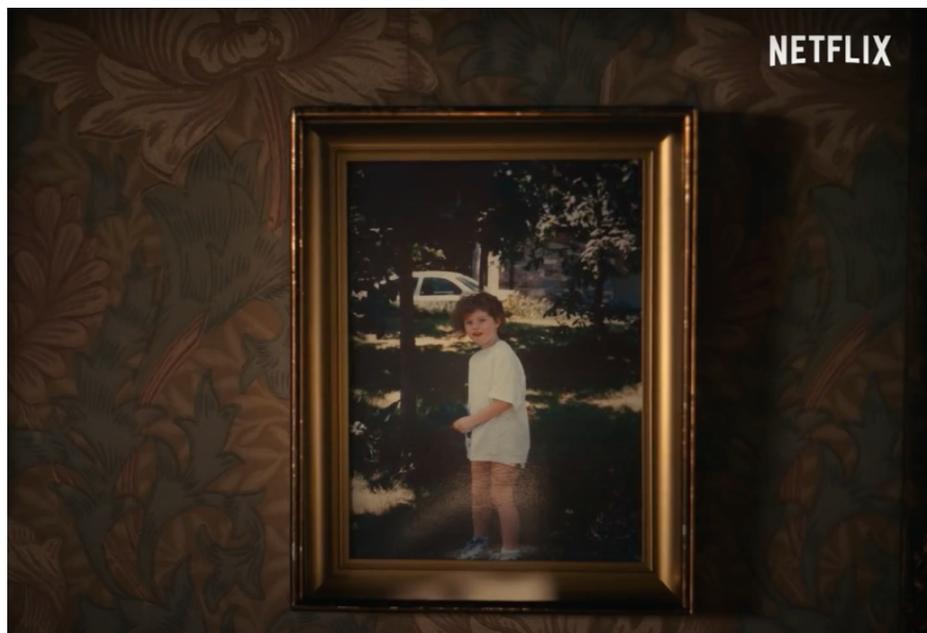
Pienso en el final (2020), una película dirigida por Charlie Kaufman, narra la historia de una pareja, Lucy y Jake, quienes realizan un viaje hasta la casa del novio para conocer a sus padres, pero ella ya no se siente segura de seguir con la relación. Lo que se destaca de esta película son las alteraciones de ciertos elementos de utilería que hay en la casa, provocando algunos momentos de confusión. En esta película hay dos escenas en concreto donde sucede esto: la primera ocurre cuando Lucy sube al auto y desea verse en el espejo, no lo logra, ya que se encuentra completamente roto (4m 22s); la segunda sucede cuando Lucy mira su foto de pequeña, pero luego vuelve a mirar y ahora parece Jake de niño (49 m 00 s). A continuación, se analizará la alteración de la utilería, como complementa escena y la relación con el personaje

Como mencioné anteriormente, la alteración de la utilería en esta película es constante. La escena donde podemos observar esto es cuando la pareja, al llegar a casa, se instala y comienza a observar fotos familiares que hay en la sala. Mientras miran una foto de Lucy

cuando era pequeña, resulta extraño que esta foto esté en la casa de su pareja. Cuando vuelve a mirar, es la misma foto, pero el rostro cambia y es de Jake (véase en la Figura 1 y 2). Lo interesante es que no hay un cambio de fotografía, sino que solo hay un cambio de rostro, provocando que la misma resulte chocante. Al encontrarnos en un contexto irreal, los elementos dentro del plano pueden experimentar una transformación morfológica (Mazapanta, 2020). También nos permite interpretar lo inestable que es el lugar donde se encuentran los personajes, reflejados en los objetos de la casa.

Figura 3

Escena de la película Pienso en el final (2020, 49m 00s)



Nota. Lucy observa una fotografía en la casa de Jake. Fuente, obtenido de Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=bn0GpAosrR0&t=1s>

Figura 4

Escena de la película Pienso en el final (2020, 49m 00s)



Nota. Lucy observa una fotografía en la casa de Jake. Cambio de fotografía. Fuente, obtenido de Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=bn0GpAosrR0&t=1s>

La utilería reúne elementos que también permiten complementar la escena que estamos viendo, ya que nos puede indicar que lo que nos están contando no es real, como es el caso de la fotografía mencionada anteriormente. La cual posibilita crear un ambiente de inseguridad, ya que, como señala Mazapanta (2020), describiéndolo con las palabras de Mariana G. de Angelis, es como si alguien estuviera modelando o modificando los objetos a su manera y llevando a un estado onírico. Demostrando así el impacto que genera un solo objeto y como este cambia la ambientación del lugar y lo vuelve un lugar extraño o ajeno (Jimenez y Zamora, 2020). Al mismo tiempo, esto puede servir como una manipulación que sufre tanto el protagonista como el público

Finalmente, la utilería también puede llegar a tener una relación con el personaje, es decir, nos da información acerca del mismo. Un ejemplo de esto, es cuando Lucy y Jake se encuentran en el auto, el cual nos ayuda a interpretar el estado de su relación de pareja y

que tan desconectados están el uno del otro, ya que el auto, al ser amplio, provoca que se encuentren muy separados. Sin embargo, cuando Lucy intenta verse en el espejo del auto (véase Figura 3), podemos notar que tanto el parasol como el espejo se encuentran rotos, aquí el espejo nos demuestra que al no poder ver el reflejo de Lucy significa que no existe en ese mundo o es producto de la imaginación de Jake, porque los objetos o sujetos que observamos a través de un espejo son el reflejo de otro espacio al que pertenecen (Poggian 2002).

Figura 5

Escena de la película Pienso en el final (2020, 4m 22s)



Nota. Lucy entra al carro de Jake para ir a su casa. Fuente, obtenido de Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=bn0GpAosrR0&t=1s>

En conclusión, el ambiente está constituido por elementos de utilería que a simple vista no lo notamos o no lo creemos tan relevante, pero que nos pueden dar información acerca del lugar donde ocurre la historia y también sobre el personaje. En esta película en concreto, mediante el espejo roto, nos indica claramente desde qué perspectiva se está contando la historia, y no es desde Lucy, sino desde la de Jake, ya que imagina cómo hubiera sido presentar una novia a sus padres, haciendo que al final las imágenes que aparentemente parecen desconectadas avanzan siguiendo su propia lógica (Mazapanta 2020).

Análisis de la película *Inception* (2010), de Christopher Nolan

Ficha técnica

Dirección: Christopher Nolan

Producción: Warner Bros, Syncopy Films
y Legendary Entertainment

Guion: Christopher Nolan

Música: Hans Zimmer

Maquillaje: Luisa Abel

Fotografía: Wally Pfister

Diseño de Producción: Guy Hendrix Dyas

Montaje: Lee Smith

Escenografía: Jim Barr

Vestuario: Jeffrey Kurland

Efectos especiales: Ryan Amborn



Sinopsis

La habilidad de Dom Cobb para robar secretos mientras las personas se encuentran dormidas, lo han convertido en un destacado ladrón. Sin embargo, esta habilidad ha tenido sus consecuencias, ya que Cobb se ha convertido en un fugitivo internacional. Su destreza en el mundo del espionaje le ha otorgado un estatus importante, pero a su vez ha tenido que pagar un precio elevado por sus acciones

Sueños

Los sueños se han definido como la generación de imágenes y sonidos por parte de nuestro cerebro, que están más allá de nuestro control, pero que surgen de nuestras propias emociones y pensamientos. En este contexto, la película *Inception* (2010), de Christopher Nolan, se utiliza como referencia, ya que narra la historia de Dominik, un espía capaz de ingresar a los sueños de las personas y descubrir los secretos de su subconsciente. Lo que se destaca de esta película son los espacios en donde se desarrollan los sueños. Se presentan dos escenas destacadas: la primera ocurre cuando Ariadne ingresa al sueño de

Dominik y desciende por un ascensor hasta el uno de los pisos, donde lo encuentra a él y a su esposa (55m 36s) ; la segunda sucede cuando Ariadne y Arthur se encuentran subiendo unas escaleras, aparentemente, infinitas (40m 02s). A continuación, analizaremos el contraste entre los escenarios y como el ambiente refleja la mente del personaje a través de los sueños.

En esta película, a veces resulta difícil decidir si lo que estamos viendo forma parte de un sueño o no. No obstante, se evidencia claramente un contraste de escenarios en varias ocasiones. Un ejemplo ocurre cuando Ariadne ingresa al sueño de Dominik a través de un ascensor y lo encuentra junto a su difunta esposa en su casa. En esta escena, se observa un ascensor desgastado y deteriorado, en contraste con la casa, la cual está amueblada principalmente con muebles de madera, creando un ambiente acogedor y hogareño. (Véase Figura 6 y 7). La introducción de elementos ajenos al espacio es otro recurso utilizado para indicar la diferencia entre sueño y realidad (Palomar, 2016). Además , los colores utilizados en ambos escenarios son distintos, con tonos más fríos en uno y colores más cálidos en otro, lo que resalta aún más la diferencia dentro del propio sueño.

Figura 6

Escena de la película *Inception* (2010, 55m 36s)



Nota. Ariadne entra en el sueño de Dominik y baja por un ascensor. Fuente. <https://cuevana.biz/pelicula/27205/el-origen>

Figura 7

Escena de la película *Inception* (2010, 55m 36s)



Nota. Ariadne mira a Dominik con su esposa. Obtenido directo de la película.

En esta misma escena, podemos observar cómo estos escenarios reflejan la mente del protagonista. Este contraste nos indica que la casa representa un lugar seguro y el protagonista es feliz, mientras que la puerta del ascensor simboliza una especie de prisión, revelando un recuerdo que lo tiene atrapado y se convierte en una obsesión para el personaje. En esta película se establece una clara conexión entre los entre los espacios oníricos y los personajes, donde los espacios son fácilmente manipulables a los intereses de los personajes, algo que no puede suceder en la realidad.

En esta película, se pone mucho énfasis en explicar el funcionamiento de los sueños y cómo una persona puede construirlos. En la escena donde Ariadne conversa con Arthur, él menciona que en los sueños se puede construir arquitectura con formas imposibles, lo que permite establecer límites en estos estados. En este análisis, examinaremos el decorado en los sueños, en particular la escalera de Penrose (véase Figura 8), que evidencia la falta de estabilidad en un sueño y cómo este puede fragmentarse o presentar situaciones que no se daría en la realidad. Aunque se trata simplemente de un elemento decorativo, también un significado arquitectónico fundamental que expresa de manera dramática o figurativa el ascenso hacia la cúspide o el descenso a las profundidades (Bedoya & León 2003, citado por Idrogo). En este caso, representa el descenso hacia el subconsciente, donde se encuentran nuestros mayores deseos o miedos, tal lo experimenta el protagonista.

Figura 8

Escena de la película *Inception* (2010, 40m 02s)



Nota. Ariadne conversa con Arthur y le muestra la escalera de Penrose. Obtenido directo de la película.

En conclusión, podemos afirmar que esta película aborda la temática de los sueños a través de la construcción de escenarios, como se mencionó anteriormente, destacando el contraste entre dos ambientes en una misma escena y el uso de elementos que generan ilusiones ópticas. Esto es coherente con el contexto de la película, ya que no se crea una clara diferencia entre la realidad y el sueño, sino que los cambios y transformaciones que presenciamos se juntan al punto de vista del protagonista. Debido a su prolongada desconexión de la realidad, el personaje ya no logra distinguir cuándo está soñando y cuándo está despierto, lo que sumerge al público en su experiencia y genera una sensación de confusión similar a la que experimenta el protagonista.

Análisis y discusión de la propuesta

Ambientes en los sueños del cortometraje *Parálisis*

El cortometraje *Parálisis* pertenece al género de terror/experimental y narra la experiencia de la parálisis del sueño a través del personaje de Andy. Mientras duerme, Andy entra en un bucle de sueños aterradores e inquietantes, generados por su propio subconsciente. A lo largo de la historia, el personaje se encuentra en un constante agobio por los diversos antagonistas que lo persiguen, sumado a los diferentes lugares a los que se van

transportando y de los cuales no puede escapar. Estos ambientes permiten al espectador empatizar con el personaje con la sensación de pérdida y opresión del personaje.

Por lo tanto, este proyecto se centra en el desarrollo y selección de los ambientes en los sueños. Se recurre al uso de decoración y utilería para llegar al objetivo deseado, ya que son los que nos permiten crear un mundo inusual y permite cuestionar al espectador sobre la presencia de ciertos elementos que distinguen en pantalla. Sin embargo, incluso sin ellos, el ambiente logra transmitir las sensaciones deseadas, ya que el lugar mismo adquiere características que reflejan el estado emocional del personaje.

Ficha Técnica

Título: Parálisis

Duración: 7 minutos

País: Ecuador

Género: Experimental/ Terror

Productora: Diana Gómez León

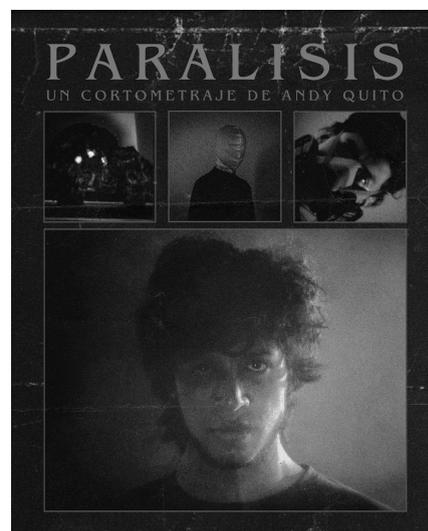
Director y guionista: Andy Quito

Fotografía: Fabián Campoverde

Dirección de arte: Diana Gómez León

Sonido: Rex Sosa y Roger Remache

Montaje: Paulo Orellana



Sinopsis

Un joven que sufre de parálisis del sueño, queda atrapado en un mundo onírico y aterrador, del cual intentará escapar

Ambientes

El concepto ambiente se refiere a la representación del entorno en el que se desarrolla la historia, lo cual es fundamental para establecer un contexto entendible y permitir que el espectador se ubique en él (Velarde, 2015) . En el caso de los sueños, es posible que la persona incorpore elementos de su entorno real en el sueño, combinándolos con el desarrollo del mundo onírico en el que se encuentra (Mazapanta 2020). Además, agregar elementos de decoración en la representación contribuye a crear el ambiente deseado, lo cual, generando sensaciones y provocando dudas en el espectador sobre si lo que está

presenciando en pantalla es un sueño o no. Pero, la ausencia de estos elementos también puede crear un ambiente singular.

En este cortometraje, el personaje se encuentra en una opresión constante al ser perseguido por los diferentes antagonistas. La Figura 9 nos sitúa en el backroom, descrito como un espacio oculto y abandonado, del cual no podemos distinguir que se encuentra más allá de esa puerta, generando una sensación adicional de angustia. Este espacio refleja el estado de ánimo de Andy, quien se encuentra atrapado en sus propios pensamientos. El mismo sitio incrementa la incertidumbre y desespero que el personaje experimenta, reforzando la sensación de encontrarse en un ambiente amenazante creado por su propio subconsciente. Andy en este lugar se sumerge en un espacio con una atmósfera de peligro pero aumenta cuando el niño sin rostro aparece (Véase Figura 10).

Figura 9

Escena del cortometraje *Parálisis* (2023, 6m 17s)



Nota: Andy en backrooms, nos puede saber como llego ahi y tampoco sabe cómo salir.
Tomado de *Parálisis* (2023) de Andy Quito.

Figura 10

Escena del cortometraje *Parálisis* (2023, 6m 04s)



Nota. Niño sin rostro persigue a Andy. Tomado de *Parálisis* (2023) de Andy Quito.

Sin embargo, se exploran momentos de tranquilidad que contrasta con la desesperación experimentada por el personaje principal. La presencia de su madre, Rocío, quien proporciona momentos de calma, provoca cambios visuales en la paleta de color y en el vestuario, en los cuales ambos personajes tienen colores similares. Permitiendo que haya una armonía y unión entre madre e hijo, puesto que los sueños son procesos complejos en los cuales podemos identificarnos con otro ser (Contreras, 2019). Estos tonos se alejan de las tonalidades verdes oscuras y de los elementos rotos y rasgados que podemos ver presentes en otros momentos, sobre todo en la habitación de Andy, porque es un espacio donde Rocío intenta mantener el control y la tranquilidad de su hijo, aunque esta situación no perdure mucho tiempo ya que aún el sueño no termina.

Figura 11

Escena del cortometraje *Parálisis* (2023, 3m 25s)



Nota. Rocío muestra a Andy que continúan siendo las 3 am. Tomado de *Parálisis* (2023) de Andy Quito.

Sueños

Los sueños se originan a partir de sentimientos y emociones reprimidos que se ven manifestados en nuestros sueños y se encuentran fuera de nuestro control consciente. En ellos, es común que se produzcan transformaciones inusuales de objetos que no suceden en la realidad. Por lo tanto, los sueños no se rigen por una lógica estricta y no se debe interpretar desde una perspectiva objetiva (Chicharro, 2009). Es por eso que los sueños permiten explorar significados ocultos o simbolismos y emociones que se manifiestan en estas imágenes.

En *Parálisis* las transformaciones de decorados y utilería, podemos verlo en la habitación de Andy y en el baño ya que son espacios que reflejan mucho a la persona y sus hábitos. En la habitación (véase Figura 12), muchos de los posters que se encuentran en la pared están rayados, quemados y cortados, con el propósito de reflejar el ambiente inestable en el que se encuentra el protagonista. Dado que se trata de un sueño, del cual no tenemos el control y es una manifestación de nuestro subconsciente, esto se refleja también en el reloj, un elemento importante en el cortometraje, del cual es difícil reconocer sus números y siempre

marca la misma hora, indicando el bucle en el que se encuentra. Estos elementos, a su vez, permiten comprender que el mundo de Andy es un mundo inestable.

Figura 12

Escena del cortometraje *Parálisis* (2023, 00m 23s)



Nota. Andy se despierta y mira la hora. Tomado de *Parálisis* (2023) de Andy Quito.

En la Figura 13, Andy entra al baño para lavarse la cara y se da cuenta que el espejo está fragmentado, lo que dificulta ver su reflejo claramente. Esto puede asociarse con la idea de una insatisfacción que siente sobre el mismo y la idea de tener todos esos fragmentos de espejo y no poder unirlos para sentirse pleno. Como se mencionó anteriormente, las emociones y sentimientos son la base para la generación de los sueños y la ambientación estética está relacionada con la conexión del personaje con su entorno (Contreras, 2019). A su vez, como vimos un ejemplo en una de las películas anteriores, un solo objeto también puede generar una ambientación de intriga.

Figura 13

Escena del cortometraje *Parálisis* (2023, 01m 03s)



Nota. Andy va al baño a lavarse la cara e intentar verse en el espejo. Tomado de *Parálisis* (2023) de Andy Quito.

Por último, en la escena de las escaleras (véase Figura 15), Andy desciende pero regresa al inicio de las escaleras, esto ocurre varias veces, pero continua en el mismo lugar. Con cada momento que pasa, su desesperación aumenta. Nada cambia, incluso el reloj sigue marcando la misma hora, aunque los números no sean legibles. Indicando que el personaje se encuentra atrapado en un espacio similar a una caja, lo cual aporta a la historia un sentido más profundo (Gómez, 2016). Demostrándose, como este suceso surreal, muestra como los propios pensamientos de Andy lo tienen atrapado y como es el único que puede escapar de ellos.

Figura 14

Escena del cortometraje *Parálisis* (2023, 1m 40s)



Nota. Andy sube y baja las gradas desesperadamente, pero sigue en el mismo lugar. Tomado de *Parálisis* (2023) de Andy Quito.

Conclusiones

Como se menciona en la introducción, el objetivo general de este estudio teórico es crear un ambiente que nos sumerge en un mundo onírico. Por lo tanto, los conceptos que se desarrollaron son los ambientes y los sueños, los cuales fueron investigados y teorizados para garantizar la coherencia e integridad narrativa del proyecto. Además, este estudio permitió comprender aún más como los sueños son el reflejo de emociones y sentimientos que no expresamos. Demostrando así su utilidad en la construcción del mundo del cortometraje *Parálisis*.

Dentro del marco teórico se conceptualizaron los ambientes y sueños. El concepto de ambientes nos permitió comprender la importancia de estos y cuales son los elementos necesarios para crearlos. Por otro lado, el concepto sueños nos ayudó a entender cómo se regulan los sueños y por qué soñamos lo que soñamos, incluso revelando nuestros miedos y sentimientos no expresados.

Para el análisis fílmico se utilizaron como referencias las siguientes películas: *El eterno resplandor de una mente sin recuerdos* (2004) de Michel Gondry, *Inception* (2010) de Christopher Nolan, y *Pienso en el final* (2020) de Charlie Kaufman. De los cuales se escogieron escenas en base al tema de ambientes en los sueños para el cortometraje *Parálisis*.

En base a lo realizado, se llegó a las siguientes conclusiones respecto a la propuesta y el resultado final. Se logró establecer de manera efectiva ciertos elementos de utilería dentro de la trama, como el reloj, el cual fue clave para saber que estamos dentro de un sueño. Asimismo, se logró cumplir la propuesta de adaptar los espacios seleccionados para crear los distintos ambientes por los que pasa el protagonista. Esto permitió generar espacios que evoquen la sensación de estar un sueño, provocando dudas en el espectador sobre la realidad de lo que está viendo en pantalla. Sin embargo, no se llegó a cumplir las expectativas acerca de la estructura de la araña, ya que no se logró generar el impacto sorpresa o el miedo en la audiencia.

Referencias

- Argento, C. (Productor), & Jodorowsky, A. (Dirección). (1989). *Santa Sangre* [Película].
- Arias, G. & Unzueta, C. (2005). *El sueño y sus trastornos: una perspectiva psiquiátrica y psicoanalítica* [Universidad Católica Boliviana.
- Bernal, C. (2021) *El claroscuro como método de iluminación cinematográfica del mundo onírico aplicado al cortometraje El Camino de Solano*. Tesis de licenciatura, Universidad de Cuenca] Repositorio Institucional [Trabajo de titulación-Carlos Bernal-Monografía.pdf \(ucuenca.edu.ec\)](#)
Universidad de Cuenca.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2003). *Arte cinematográfico*. Paidós comunicación
- Borrego, J. (2015). *La narrativa en la representación de los sueños en el cine de ficción: estudio diacrónico*. [Tesis de doctorado, Universidad Complutense de Madrid]. La Biblioteca de la Universidad Complutense, Madrid. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=49350>
- Block, B. (2008). *The visual story: Creating the visual structure of film, TV, and digital media*. Focal press
- Brown, B. (2012). *Cinematografía, teoría y práctica*. Omega
- Capasso, A. (Director). (2021). *Dillom - Piso 13* [Videoclip]. Schostik, S. (Productora), & Sosa Bollin, D. (Productora).
- Chicharro, M. (2009). *El sueño y su representación cinematográfica. La lectura de lo irracional en Abre los ojos* [Tesis de maestría, Universidad de Burgos]. Universidad de Burgos.
- Contreras, M. (2019). *Desarrollo de la construcción simbólica del sueño en el diseño de producción del cortometraje 'Nuria de piernas largas'* [Tesis de maestría, Universidad de las Artes]. Universidad de las Artes. Repositorio Institucional. <https://dspace.uartes.edu.ec/handle/123456789/258?mode=full>.
- Craven, W. (Director). (1984). *Nightmare on Elm Street* [Película]. Shaye, R. (Productor).

- Davis, H. (2010). *Creative Black and White: Digital Photography Tips and Techniques*. Wiley
- Deleuze, G. (1983). *La imagen-movimiento Estudios sobre cine 1*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S.A
- Deleuze, G. (1985). *La imagen-tiempo Estudios sobre cine 2*. Barcelona : Ediciones Paidós Ibérica, S.A.
- Deren, M. (Dirección). (1941). *Meshes of the afternoon* [Película]. Independiente .
- Dinerstein, R. M., Zipper, G. (Productores), & Ascher, R. (Dirección). (2015). *The nightmare* [Película].
- Freeman, M. (2012). *La visión del fotógrafo*. Blume
- Freud, S. (1900-1901, 1991). *La interpretación de los sueños(primer parte) Volumen 4*. Buenos Aires: Amorrortu .
- Freud, S. (1900-1901, 1991). *La interpretación de los sueños (segunda parte) Volumen 5*. Buenos Aires : Amorrortu .
- Gentile, M., Díaz, R. & Ferrari, P. (2011).*Escenografía cinematográfica*. Colección aperturas.
- Gómez, A. (2016). *Espacios conceptuales Reel de dirección de arte* [Tesis de maestría, Universidad San Francisco de Quito]. Repositorio Institucional Universidad San Francisco de Quito. <https://repositorio.usfq.edu.ec/handle/23000/6091>
- Gondry, M. (Director). (2004). *El eterno resplandor de una mente sin recuerdos* [Película]. Estados Unidos: Focus Features.
- Guapacaza, P., & Poma , C. (2011). *Producción del cortometraje El Sueño [Tesis de licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana]*. Repositorio Institucional . Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/1598>
- Halpern, L. (2003). *Dreams on Film*. Jefferson: McFarland.
- Idrogo, A. (2018). *Análisis de los elementos de la dirección de arte en la película 'La Teta Asustada', dirigida por Claudia Llosa* [Tesis de maestría, Universidad Católica Santo

Toribio de Mogrovejo de Chiclayo]. Repositorio Institucional Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo de Chiclayo <https://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/1436>

Inca, C. A. (2019). *"Pangea (The Useful Nothing)"* [Tesis de licenciatura, Universidad San Francisco de Quito]. Repositorio Digital. Obtenido de <https://repositorio.usfq.edu.ec/handle/23000/8274>

Jiménez, M., & Zamora, F. P. (2020). *Análisis de la ambientación como elemento narrativo en las películas 'En el nombre de la hija' y 'Agujero negro'* por Marycruz Jiménez y Fredi Patricio Zamora [Tesis de maestría, Universidad Iberoamericana del Ecuador]. Universidad Iberoamericana del Ecuador

Kaufman, C. (Director). (2020). *Pienso en el final* [Película]. Estados Unidos: Netflix.

Mazapanta, A. (2020). La estética del surrealismo para la construcción de sueños en el cortometraje 'Quimera' [Tesis de maestría, Universidad de Cuenca]. Repositorio Institucional. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/34785>

Mielgo, A. (Director). (2022). *Jíbaro* [Cortometraje]. Fincher, D. (Productor), & Miller, T. (Productor).

Murcia, F. (1999). *La Escenografía en el Cine, el arte de la apariencia*. Sociedad General de Autores.

Navarro, J. (2006). *SUEÑOS Y PESADILLAS*. *Revista INFAD de Psicología*, 265-279.

Nolan, C. (Director). (2010). *Inception* [Película]. Estados Unidos: Warner Bros.

Pacheco, M. (2020) *Corto y punzante: qué hace efectivo al terror psicológico en el cine*. Universidad de las Américas.[Tesis de licenciatura, Universidad de las Américas] Universidad de las Américas.

Papalia, D. & Wendkos, S. (1993). *Psicología*. Wisconsin: McGraw-Hill.

Paredes, A. (2020). *La creación de un estilo cinematográfico* [Tesis de maestría, Universidad de Extremadura]. Universidad de Extremadura.

Poggian, M. (2002). *El tema del doble en el cine, como manifestación del imaginario audiovisual en el sujeto moderno* [Tesis de doctorado, Universidad Autónoma de Barcelona]. Repositorio Institucional Universidad Autónoma de Barcelona, Barcelona. <https://www.tdx.cat/handle/10803/4106?locale-attribute=es>

- Riera, C. (2011). *Sustentación teórica del proyecto de largometraje Alex* [Tesis de licenciatura, Universidad de Cuenca]. Repositorio Institucional. Obtenido de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/1822>
- Riofrio., C. C. (2012). *Cortometraje Guagua De Pan* [Tesis de licenciatura, Universidad San Francisco de Quito]. Repositorio Digital. Obtenido de <https://repositorio.usfq.edu.ec/handle/23000/2260>
- Sanz, C. (2016). *La arquitectura en 'Origen' de Christopher Nolan* [Tesis de maestría, Universidad de Zaragoza]. Repositorio institucional Universidad de Zaragoza. <https://zaguan.unizar.es/record/61152?ln=es>
- Tomassini, A. (2011). *El lenguaje de los Sueños y la Naturaleza de lo Onírico*. Unam Mx
- Unbehaun, K. (1977). *Cine y trucos*. Instituto Parramón Ediciones.
- Valdiviezo, M. L. (2019). *Desarrollo de la construcción simbólica del sueño en el diseño de producción del cortometraje "Nuria de piernas largas"* [Tesis de licenciatura, Universidad de las Artes]. Repositorio Digital. btenido de <https://dspace.uartes.edu.ec/handle/123456789/258>
- Velarde, A. (2015). *Efectos y ambientes sonoros como herramientas del subtexto en una obra cinematográfica* [Tesis de maestría, Universidad de Cuenca]. Repositorio institucional. Universidad de Cuenca. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/25253>