

Memorias: Por Andrés Fernando Gutiérrez Gutiérrez

Este cortometraje fue un reto personal y laboral puesto que al ejercer tres cargos simultáneos en la etapa de producción me dio a entender lo valioso que es la distribución del tiempo a la hora de rodar, pero también lo importante que fue armar una buena preproducción; como director de fotografía, supervisor de vfx y director del cortometraje fue de suma importancia plantear bien el concepto e idea a cada uno de los integrantes de los diferentes departamentos, por ende puedo decir que es gracias a la receptividad de ellos que este proyecto salió adelante y no se derrumbó incluso cuando hubo inconvenientes por problemas externos.

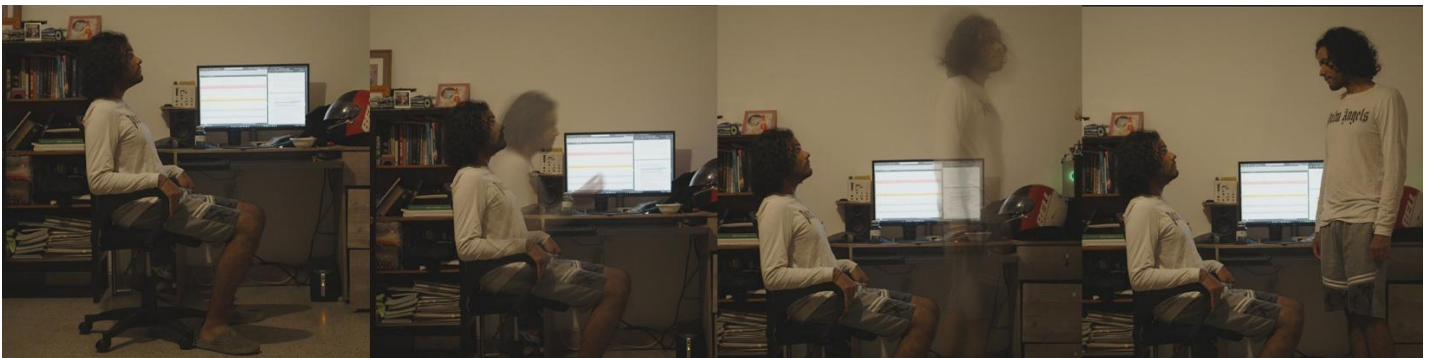
Guion: Al no sentirme conforme con algunas propuestas narrativas de otros compañeros, para trabajo de grado decidí hacer el mío propio, en las clases de guion recibidas durante la carrera encontré un gusto por cierto tipo de historias que exploran lo interno de un personaje, sus pensamientos y deseos de una forma fantasiosa o ligado a la ciencia ficción; como se estableció en el ensayo académico esta historia nace de un punto de inflexión que tuve a finales del 2021, temas como la ansiedad, el pánico, la depresión y los pensamientos suicidas se volvieron una constante en mi vida, sentí que la única forma de dejarlo fluir para que se diluyeran con el tiempo era crear algo con ello, no retenerlo o reprimirlo, si no explorarlo, investigarlo y retratarlo, de ahí nace VITIUM. Junto con mi necesidad de experimentar herramientas audiovisuales durante casi nueve años, he acumulado ciertos conocimientos que me permiten contar historias que me gusta crear cinematográficamente, por ende al empezar a escribir esta historia fui consciente de mis limitaciones técnicas y teóricas pero también de mis fortalezas en los mismos aspectos, es por ello que mientras escribía el cuerpo de la historia, en el camino hacia pruebas de cámara y VFX para evitar cambios en el futuro; junto con ello conocí al reconocido Influencer, psicólogo y filósofo Farid Dieck el cual al tener una gama extensa de videos relacionados con el psicoanálisis de muchos filmes encontré una inspiración de como quería construir a los personajes de esta historia, sus acciones, decisiones, pensamientos e incluso como el universo que habitan afectan directamente al estado físico y mental de los protagonistas. Después de ello gracias a tres figuras de autoridad como lo son German Arango (Luckas Perro), Armando Velásquez

y Gustavo Galeano logré pulir detalles de la historia que influyen en decisiones narrativas, puntos de giro o desenlaces; y gracias a mi colega Marcela Jiménez logramos pulir los diálogos, descripción de acciones y demás elementos para la historia, el guion pasó de tener 21 páginas a tener 18 en total, por lo cual quedé contento con el resultado final.

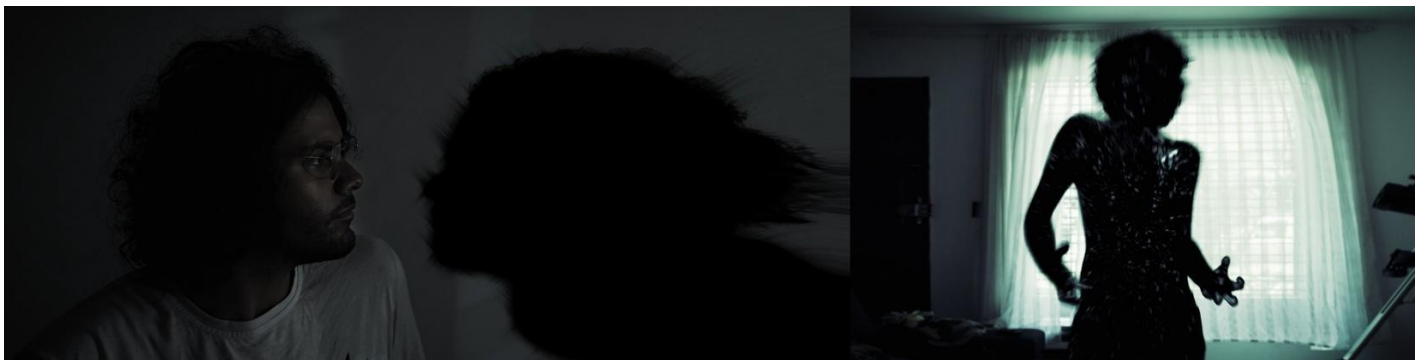
Pruebas de cámara y VFX durante escritura de guion



Sin rostro



Otro Andrés



Sombra "SO"



Propaganda



AGO

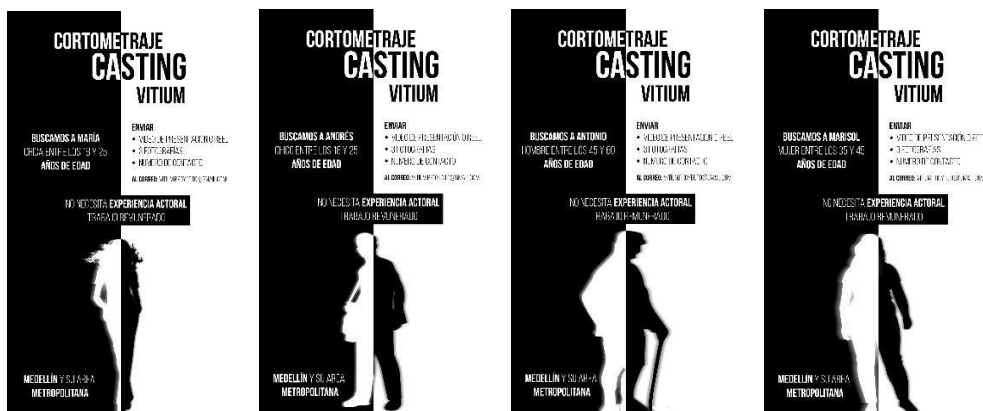


Stop - Motion



Deformación

Dirección: Nunca había ejercido el cargo como director de un proyecto de manera independiente, siempre fue como codirector o ejerciendo mi campo habitual desde el departamento de foto, pero en esta ocasión fue en la búsqueda de otra persona que me ayudara a dirigir este proyecto que los dos finalistas me recomendaron que yo fuera el único director; al ser una historia tan personal, la única manera de que el proyecto transmitiera lo que en mi mente había imaginado cuando escribí la historia, era si yo tomaba las riendas en este cargo por completo. Empecé a ver videos sobre lo que hay que tener en cuenta a la hora de dirigir a un actor/actriz para entrar en personaje, en un contexto, en una emoción y fue también gracias a mi experiencia en set que observaba de directores de cada proyecto sus métodos, sus tiempos y el enfoque que tenía cada uno/a de lo que quería transmitir en cada escena, esto me ayudó a encontrar mi forma personal de dirigir al elenco principal; pero caí en cuenta de que el tiempo que tenía era bastante limitado porque tenía otros dos departamentos que tenía que supervisar antes de empezar a grabar; para solucionar el problema no tuve que pensarlo mucho, sabía que el tiempo que invirtiera en la preproducción sería fundamental para el desarrollo de la producción y postproducción, es por ello que empecé a armar mi departamento de dirección que estuvo compuesto por: Director, 1er asistente de dirección, 2do asistente de dirección, script y director de casting. Desde la difusión de la audición del elenco el tiempo que se empleó era 100% nutritivo para el proyecto, con un enfoque directo de lo que se quería conseguir en la actuación, las locaciones, el sonido y demás elementos; solo fue programar encuentros con charlas que dejaran claras las ideas construyendo las bases sólidas que sostendrían todo el dinamismo a la hora de rodar.



Fui el encargado de crear los banners publicitarios y con el director de casting empezamos a crear las pruebas que pensábamos eran necesarias para los roles que se

necesitaban; como en la historia los roles de poder en una escala jerárquica son demasiados importantes las pruebas se basaron en ello, desde la intimidación hasta la de victimización, probándolos desde diferentes enfoques como una actuación minimalista o sobreactuación del mismo rol, a ninguno se le contó de que trataba esta historia, solo se les dio una situación puntual, indicaciones de cómo era el personaje y con ello improvisar una escena completa con el director de casting que estaba a cargo de Santiago Henao Mesa. Para los personajes de Andrés y María sin comentarles con anterioridad también estaban audicionando para el rol de Ago de cada personaje, ya que al ser un ser diferente a este tenemos que ver cuáles eran las mejores cualidades de cada actor/actriz si como opresor u oprimido.



Brayan Muñoz

(Andrés)



Jaider Restrepo

(Ago Andrés y Carlos)



Mariana Vélez

(María)



Laura Franco

(Ago María)

Con el cast seleccionado se hizo una segunda prueba que definiera la compatibilidad de cada actor con su respectivo Ago colocándolos en situaciones de debate, dominación y revelación del uno/a contra otro/a para ver el nivel de confianza que podrían transmitir en cámara y en escena, invertimos los roles de poder por si teníamos alguna sorpresa pero nos quedamos con las primeras selecciones para cada interprete, terminamos bastante agradecidos con la disposición que emplearon a la hora de realizar estos ensayos por lo que se dio por centavo quienes serian la imagen del proyecto, continuamos con los personajes secundarios que fueron más rápidos de encontrar por ser recomendaciones de otros colegas con los cuales que se congenió bastante en el casting, se iniciaron las pruebas

de maquillaje, vestuario y demás actividades que era necesarias para la construcción visual de cada personaje.



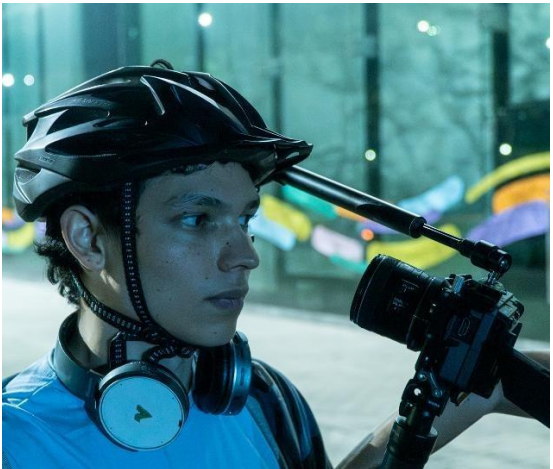
Segunda prueba de audición

Con cada actor/actriz se tuvieron reuniones individuales y grupales para la construcción interna de cada personaje, basándonos en referentes filmicos principalmente compuestos por el corpus establecido en el ensayo más las propuestas individuales que traían cada uno de ellos, con la investigación más los aportes teóricos actorales implementados por cada uno/a se logró encontrar la esencia que hace resaltar a los personajes en el cortometraje, desde la intensidad e inocencia, hasta la seriedad y rectitud.

Como llevaba poco más de un año en la escritura del guion, ya tenía seleccionado a las personas que necesitaba para plasmar de texto a imagen y sonido lo que tenía en mente, tanto desde el aspecto artístico hasta el técnico, después de unos inconvenientes de agendas se consagraron las cabezas de departamento y con ello el equipo que habría detrás de cada área; como conocía a todos desde antes, fue bastante fácil crear una dinámica en la que todos estuviéramos en la misma sintonía a la hora de estar en set, mi objetivo principal con el crew general era que se sintiera como una familia que está cuidando a un bebe que está a punto de nacer, por ende como productor ejecutivo junto a Mariana Silva que es la productora creativa nos encargamos de que económicamente el equipo estuviera abastecido de alimentación buena, saludable y no hostigante ya que por experiencia propia si un equipo de trabajo no está bien alimentado el rendimiento será bajo; por palabras que me llegaron directamente por algunos miembros se logró el objetivo puesto que estuvieron muy contentos a lo largo del rodaje por la buena dinámica, confianza y trabajo grupal que tuvimos todos al momento de hacer lo que tanto amamos, hacer cine.



*Equipo de Trabajo
Días de rodaje 1, 2, 3 y 6*



Dirección de Fotografía y VFX:

Aprovechando que en la carrera de cine me quise desempeñar por el área de dirección de fotografía empecé la búsqueda de materiales técnicos que estuvieran al alcance de mi mano o que tuviera gente a mi alrededor; a diferencia de otros proyectos en los que he participado, en esta ocasión quise alejarme un poco del materialismo técnico “profesional” como: Ópticas de cine de millones de pesos colombianos o cámaras de video profesionales que graban en archivos de alta calidad o formatos RAW, Apple ProRes con codecs que permiten realizar más ajustes en postproducción; aquí quise enfocar la construcción visual a partir de la recursividad técnica y del talento de mi equipo de fotografía desde el trabajo humano que hay detrás, todo con los objetivos de:

- El departamento de fotografía fuera lo más liviano posible, esto para lograr capturar todos los planos planteados desde el guion técnico que en total fueron 155 contando que un porcentaje de estos eran a multicámara; como solo teníamos 7 días de rodaje y eran varias locaciones aprovechamos la experiencia de cada uno de los integrantes para lograr montar todo lo que se necesitaba para obtener las tomas en el menor tiempo posible.
- Intentar volver a lo análogo y manual; aunque la historia retrata una Medellín futurista, bajo mi concepto para darle una identidad diferente a los filmes que salen hoy en día intentado lograr una nitidez técnica perfecta, aquí optamos por grabar con algunos objetivos análogos de distintas marcas para darle una textura diferente y esto ayudara a la creación del universo utópico/distópico que se quería desde un principio, tomando como referente la dirección de fotografía de **Todo en todas partes al mismo tiempo** en donde dependiendo del universo en el que se estuviera se utilizaba diferentes marcas de ópticas, paletas de colores, técnicas de iluminación y demás elementos que complementaron la narrativa visual de aquel filme.
- Ahorrar recursos económicos en alquileres de equipos técnicos para poder conseguir algunos elementos que en ese momento era casi imposible obtener, como el case acuático para introducir la cámara bajo el agua, o luces Led

RGB portables que ocuparan menos espacio pero dieran una potencia decente para complementar la luz natural del entorno, esto es muy importante puesto que siempre se quiso mantener una iluminación naturalista durante todo el corto a excepción de los momentos oníricos; como en esta historia hay unos personajes luminosos llamados “AGO” el equipo de iluminación se encargó de hacer realidad que estos seres destellaran luz y afectara a los personajes humanos en cuestión. Este ahorro de equipos costosos ayudó a obtener otros a manera de compra y no de alquiler, también esta decisión se inspira un poco en la manera en cómo el director Christopher Nolan graba sus películas, quisimos que hubiera la menor cantidad de distracciones posibles en cuestiones técnicas, por ello se utilizó una cámara de poca presencia, ópticas relativamente pequeñas y un monitor para la persona que hacía de cámara 1, esto para que todo se sintiera íntimo a la hora de grabar, puesto que esta sensación es lo más importante en la historia.

Con esto claro se abren 3 secciones para la construcción de la Dirección de Fotografía: Planteamiento Visual, Equipo artístico y Equipo técnico.

Planteamiento Visual:

Desde que empecé a experimentar estos “ataques de pánico”, mi único pensamiento y cuestionamiento era: ¿Por qué los vivo y veo de esta manera? Siempre que empezaban, mi alma/pensamiento rogaba por salir de mi cuerpo, quería dejar de estar ahí y de cierta manera lo lograba; cuando tuve mi primer ataque de pánico fuerte, el camino de la estación del metro hacia mi casa duró aproximadamente de 10 a 15 minutos pero la mayor parte de ese tiempo estaba fuera de ese ente caminando que era mi cuerpo, por alguna razón me veía caminar y transpirar durante el trayecto, aun sentía toda la descarga de energía que emitía en aquel entonces pero no era capaz de presenciarlo desde una vista en primera persona, siempre desde una tercera persona, suena bastante confuso pero así mismo lo viví las primeras veces que sucedió. Después de un tiempo ya en la universidad empezando materias de los últimos semestres vino otro estrés que sabía que tenía que atender rápido antes de que su tamaño aumentara y fue justamente “El trabajo de grado”, en mi mente lo único que aparecía eran 3 cosas “La depresión, mi exnovia y el trabajo de grado” la primera

una constante en mi vida que estaba aprendiendo a entender y los otros dos, elementos externos que aumentaban mi ansiedad al límite, entonces vivía en dos extremos, uno donde carecía de sentimientos y emociones y otro donde los niveles de inseguridad rompían los límites por la presencia de un ser y una actividad externa; algo que siempre supe desde el principio es que ninguno de esos elementos ansiosos tenía la culpa de lo que me estaba sucediendo, en ese momento no entendía el por qué pero sabía que nadie tenía una “culpa” solo sé que se habían tomado malas decisiones y era el momento de aceptar lo que en mi presente estaba viviendo, es por esto que quise tomar el trabajo de grado y usarlo como herramienta para investigar y entender que me había llevado a vivir todas las situaciones que había estado viviendo, de donde vienen mis sentimientos, de donde viene mi creatividad y a partir de ahí la primera escena de VITIUM empezó a cobrar vida desde su historia hasta su narrativa sonora y visual.

Siempre me ha gustado la recursividad técnica, hacer mucho con lo menos posible, esto porque desde pequeño había tenido que resolver mi vida de esta manera, desde el aspecto económico hasta emocional, no tenía muchos recursos pero lograba mucho con lo que podía abastecerme; gracias a la tecnología de hoy en día logré encontrar un punto medio en donde pude encontrar una identidad visual para esta historia, en donde podía contar lo que quería de una manera económica pero sin perder calidad e incluso lograr una textura diferente a lo que tratan de llegar muchos trabajos hoy en día.

VITIUM se sitúa en una Medellín Utópica/Distópica dependiendo de tu posición a la hora de presenciar esta historia y desde la dirección de fotografía se quiso encontrar una forma de mostrar una ciencia ficción latinoamericana que no dependiera de lo que ya nos tiene acostumbrados el Sci-fi norteamericano en donde abunda en gran ocasión el uso de VFX a toda costa para dar a entender el universo en el que está, quise ser realista y utilice el maximalismo norteamericano que se utiliza para contar problemas externos, para hacer todo lo contrario, contar problemas internos a partir del minimalismo, de la oscuridad, a partir de la ausencia de luz, por ende la mayor parte de las escenas planteadas pasaron de ser de día a noche y esto aportó mucho no solo a la estética visual de la historia haciéndola ver más “linda” si no que complementó el desarrollo de los personajes que viven estas

situaciones, con esto el manejo de la luz pasó de ser una herramienta bastante limitada a una herramienta de uso ilimitado o hasta que nuestra imaginación y recursos pudieran lograr lo deseado, también gracias a esto, los AGO lograron destacar más en pantalla por su presencia lumínica y el SO (Sombra) se veía como una entidad no reconocible pero que causa misterio y suspenso.

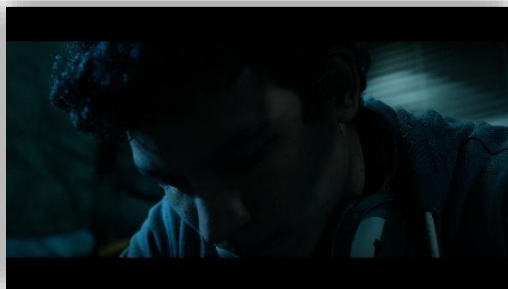


AGO



SO (Sombra)

Desde mi punto de vista la ciudad de Medellín es mágica cuando el sol se oculta y la luna refleja su luz de noche, es tan peligrosa como sorprendente y es por ello que las escenas rodadas en estos exteriores se buscó potenciar esta luz de ciudad nocturna cuando el personaje principal habitaba estos entornos, y la complementamos con luz pictórica cuando este se sumergía en sus pensamientos o “Sueños despiertos” que tenía en algunos momentos.

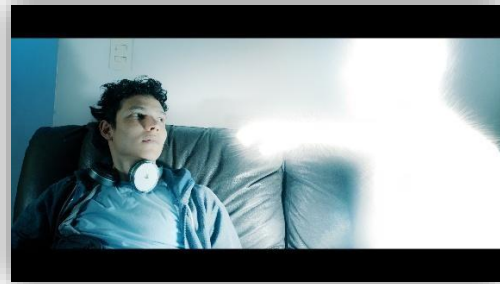
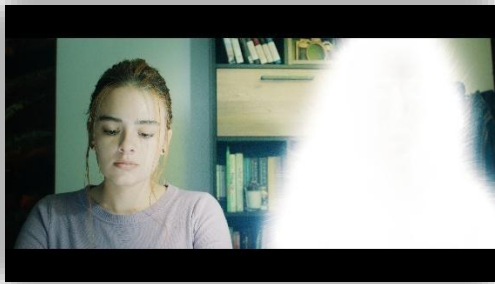


Exterior Natural



Exterior Onírico

En los interiores se intentó conservar la naturalidad del entorno pero con la invasión lumínica de los AGO de por medio intentando dar una sensación de invasión a los personajes de María y Andrés evitando que estos estuvieran en una oscuridad o en ausencia de la luz, en esta historia la Luz o el color blanco termina siendo un exceso o adicción de hacerse notar y la oscuridad o el color negro expresa un espacio de seguridad al cual se le tiene miedo por la voz publica pero que los personajes principales están en el camino de habitar ese espacio.



AGO: Luz como exceso y hostigamiento



OSCURIDAD: Espacio de seguridad

Desde un inicio quise evitar enseñar un contexto amplio de la ciudad en general porque no se trata de un conflicto externo principalmente, pero como la historia se ubica

en un lugar en donde la medicación más los avances tecnológicos se volvió la norma para la socialización se quiso mostrar la interacción de las personas en esta sociedad desde la quietud del plano, el control que tiene este método sobre las personas y la invasión de la luz tanto de noche como de día.



Comunicación de los grupos por el **VITIUM**

Equipo artístico:

En VITIUM una prioridad era el tiempo, por ende, en esta ocasión el equipo que me acompañó fue relativamente grande con 6 integrantes en total en el departamento de fotografía.

Andrés Fernando Gutiérrez Gutiérrez: Director de fotografía.

Roberto Restrepo: Asistente de fotografía general.

Mateo Restrepo y Esteban Quintero: Gaffer

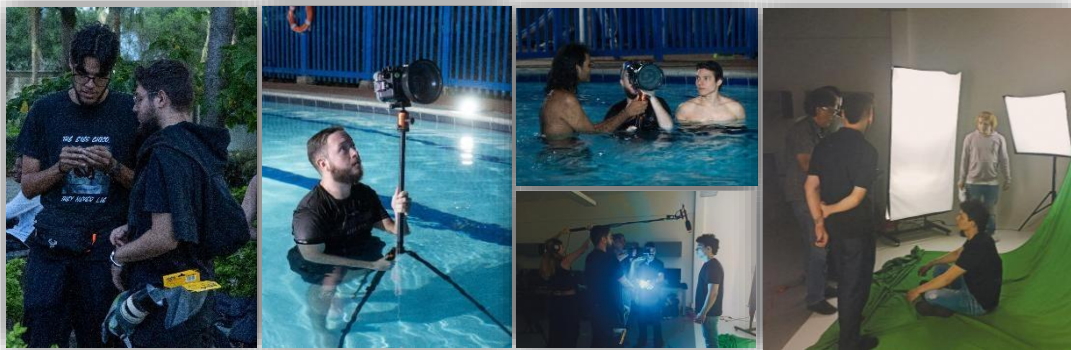
Juan Pablo Rubiano Muñoz: Luminotécnico

Camilo Restrepo: Cámara

Cada uno fue escogido por el conocimiento que poseían al respecto en su cargo; el montaje de los equipos y de tener el plano cuando era necesario, esto no hubiera sido posible sin el trabajo de ellos, cabe destacar que Roberto Restrepo en su cargo de “asistente de fotografía general” fue seleccionado porque en esta producción mi persona tenía el cargo de director y director de fotografía además de gestionar algunas cosas de producción y supervisar vfx, por ende al crear el concepto visual de como quiera que se registrara en cámara necesitaba la ayuda de un asistente general que me ayudara a tener en cuadro lo

que necesitaba mientras en mi cargo como director terminaba de coordinar mis qué haceres con los actores; y cuando llegara al puesto de cámara ya tener todo listo, hacer unos pocos ajustes y empezar grabar, esto lo tomé como inspiración de Alfonso Cuarón de su película *Roma* del 2018 en donde fungió como director, productor y director de fotografía, aquí fue una ayuda bastante bien recibida y se logró lo planteado desde la preproducción para tener un buen producto terminado.

Equipo humano de fotografía



Equipo técnico:

Se hizo un documento especificando que equipo se iba a utilizar y en qué momentos para tener claridad en el momento del rodaje, además de que están señalados en el guion técnico, también en este se plantearon los referentes pictóricos por las técnicas que se utilizaron en aquellos filmes, la relación de aspecto que se implementaron en cada escena con un total de tres: 2.35:1 - 4:3 - 16:9. También está el equipo que al que teníamos acceso con sus diferentes accesorios más las descripciones narrativas de lo que se quería contar con cada uno de estos desde cámaras, ópticas, cases, trípodes, estabilizador (gimbal) y luces principales.

CÁMARA Y ACCESORIOS

Se grabará con la **Sony FX30** de sensor apsc.



Se grabará a una Tasa de **10bits h265** con perfil **Logarítmico Slog 3** aplicando unos Lut's proporcionados por Sony llamados **BURANO** que faltan por definir para las situaciones del mundo Interno, externo y el medio.

Warm (cálido) (Calles de la ciudad) OPCIÓN



Cool (frío) Momentos personales OPCIÓN



Vintage (Recuerdos/Sueños) OPCIÓN



Teal and Orange (Todos los entornos) DEFINITIVO



ACCESORIOS

Tripode Geekoto



Feyutech ak4500



Tilta nucleus nano 2



Superpinza Ulanzi



Sea Frogs for Sony FX30



ÓPTICA

Se abarcarán 5 lentes principales para distintas situaciones y sensaciones.

50mm Takumar f1.4 X2 (Momentos personales)

Maria - Sombra, Andrés - Sombra Andrés - Maria, Andrés - Antonio.



58mm Helios f2 X2 (Momentos de conversación incómodas y de presión)

Carlos - Andrés, Carlos - Maria, Andrés - Marisol.



18 - 105mm Sony F4 constante (Efectos principalmente)

Vertigo, Zoom Motorizado constante, grabar bajo el agua, Movimiento.



8-15mm (En 15mm principalmente). Canon F4 Constante (Momentos Oníricos)

Ataques de pánico, y revelaciones como cuando aparece la sombra con Maria.



24mm Canon (Planos Generales del mundo real y algunos planos medios de conversaciones "Tranquilas")

También es muy bueno bajo el agua así que hay posibilidades de ser usado en este entorno.



EQUIPOS DE ILUMINACIÓN

Este desglose de equipos es para complementar la iluminación natural para una correcta exposición en cámara, si en algunos casos toca rellenar para no perder detalle en la toma se complementará o también servirán, para generar efectos creativos como las ondas del agua en el rostro de Andrés.

Pixel g1s RGB (2)



COLBOR W100 RGB (1)



COLBOR CL 60 RGB (1)



IMÁGENES DE REFERENCIA

Soft light 750 watts (2)

Contamos con extensiones necesarias para llevar el voltaje de estas luces.

Hay que encontrar fuentes de energía cercanas en locación para esto o powe bank de buena potencia..



APOYOS EXTRA

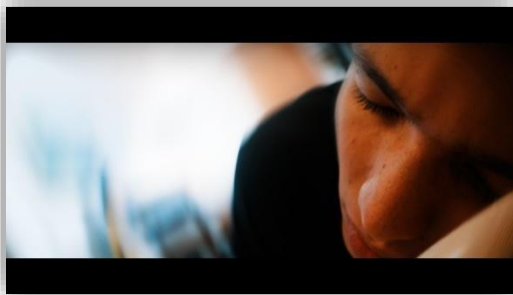
Luz Led 4500K



Para cámara y óptica específicamente se sacaron 3 días de pruebas en diferentes entornos para lograr establecer que momentos eran idóneos para ser utilizados, en exteriores se necesitaba que los objetivos fueran luminosos mínimo f2.8 para lograr captar la luz que el entorno nos entregaba de manera natural. El equipo de iluminación portable que tenemos se usó para rellenar momentos de mucha oscuridad sin perder esa naturalidad, se encontró la manera de proyectar la luz que producen los Ago en el entorno sin necesidad de cables, de fácil acceso y cambio.



En interiores utilizamos las mismas ópticas sin abusar de la apertura del diafragma puesto que tenemos un mejor control de la luz, esto nos ayudó a conseguir desde la toma más sobrepuesta hasta la más subexpuesta. Todo esto con el fin de respetar los límites que la cámara nos brindaba. En este caso trae una opción directa llamada “CINE EI” el cual nos permite solo exponer bajo dos parámetros de ISO específicos que son 800 y 2500 (ISO dual nativo) lo cual nos ayudó obtener una imagen limpia, con un ruido digital más pulido y estético que le da la identidad visual que deseábamos aportarle a la historia.



Guión técnico:

<https://drive.google.com/file/d/1JYw1I6X52tCNdqp15YkaINbU4jYMF7nN/view?usp=sharing>

Propuesta de arte: Por Cludia Pelaez

Es un mundo estilizado, un tanto “utópico”, en el que lo tangible es más importante que los pensamientos, las personas viven en su mundo “perfecto” en el que las apariencias son más importantes que cualquier cosa, el consumo de VITIUM es el estándar para vivir una buena vida alejados de sentimientos negativos que puedan ser considerados malo, el VITIUM es CONTROL. Este mundo se caracteriza por tener cierta simetría o armonía en sus elementos, predominan las figuras geométricas rectas en la arquitectura, ropa, muebles, etc.

Locaciones: Calles anchas, limpias y ordenadas. No hay presencia de graffiti ni ningún tipo contenido político o que cuestione el status quo de la sociedad. El VITIUM hace parte de la normalidad de las personas y en cualquier lugar podemos vemos avisos publicitarios del producto.



Casa de Andrés y María:

Sala - Cocina – Pasillo: Estilo de decoración Farmhouse, es un espacio ordenado, limpio, con tecnología, no está saturado de elementos decorativos, la decoración tiene un equilibrio de elementos propios de Andrés y María. Los colores que predominan en la casa son la tierra (marrón, naranja, amarillo), las paredes son blancas, entre los elementos decorativos se destacan algunos objetos rojos (María) y otros azules (Andrés).



IMAGEN DE REFERENCIA

Baño: Baño pequeño, predomina el color verde psiquiátrico, muy iluminado, conserva el estilo Farmhouse, tiene una repisa en la que hay algunos medicamentos, entre ellos vemos que resalta el VITIUM.



IMAGEN DE REFERENCIA

Habitación de Andrés: Es pequeña, tiene muchos objetos tecnológicos, escritorio con computador y papeles de la universidad, a diferencia del resto de la casa y el mundo exterior, la habitación de Andrés no tiene tanta armonía en la decoración, se ve un poco saturado y hasta desordenado para el estándar social. Predomina el color azul, tiene ciertos elementos amarillos y verdes que representan la inestabilidad de Andrés.



IMAGEN DE REFERENCIA

Casa de Marisol: Casa ordenada, limpia, amplia y es menos moderna que la casa de Andrés tiene pocos aparatos tecnológicos, hay algunos portarretratos con fotos de Andrés pequeño. Predomina el color verde en diferentes tonalidades y un poco el amarillo, siguiendo con la representación de la inestabilidad mental de él.



IMAGEN DE REFERENCIA

Vitrina: Tiene varios televisores acomodados armónicamente guardando cierta simetría y ritmo en su composición, estos televisores transmiten comercial haciendo que sea llamativo a la vista. El logo de VITIUM destaca en la vitrina, está decorado con tarros del medicamento y los posicionadores, también vemos la representación del Ago como algo llamativo.

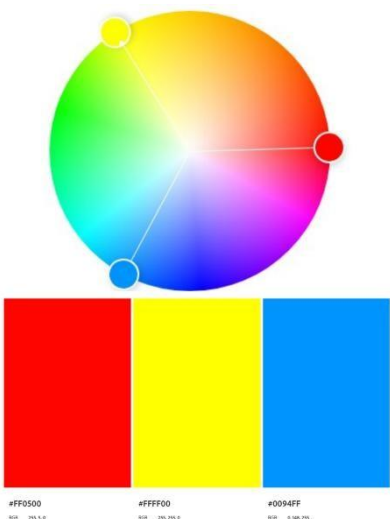


ESCENA ELIMINADA

IMAGEN DE REFERENCIA

Esquema de color

Triada



Colores sociativos:



Azul: Se asocia a Andrés



Rojo: se asocia a María



Amarillo: inestabilidad



Verde: VITIUM

Personajes:

Andrés: Es sencillo a la hora de vestir, se nota el uso en su ropa, los colores son desaturados y opacos. Suele usar camiseta básica, pantalón bota recta, tenis un poco desgastados y chaqueta rompevientos. Por el uso de la bicicleta no suele ir muy arreglado y a comparación de las otras personas se ve un poco desaliñado, no le interesa verse perfecto como al resto de sus amigos y conocidos, su bolso y audífonos de diadema hacen parte de su estilo personal. El color que predomina en su ropa es el Azul, usa algunas prendas verdes.



María: diferencia de Andrés su ropa es de temporada, al igual que el resto de las personas. En sus prendas predomina el rojo y tiene algunos elementos amarillos que contrastan, los colores son más vivos, la ropa se ve en perfecto estado, sin arrugas y desgaste, usa accesorios como aretes, collar y pulseras.



Extras: Todos usan ropa de temporada, la ropa se ve impecable, sin arrugas, peinados y maquillaje perfectos. Los colores son vibrantes y van dentro de la paleta propuesta. Estos personajes son colectivos, no se diferencian mucho entre sí y su apariencia es muy uniforme.



Desglose de arte:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1IQW9Qg7IaWhj8iBXaYzKcnRUilWCjPj5/edit?usp=sharing&ouid=103552633750523027482&rtpof=true&sd=true>

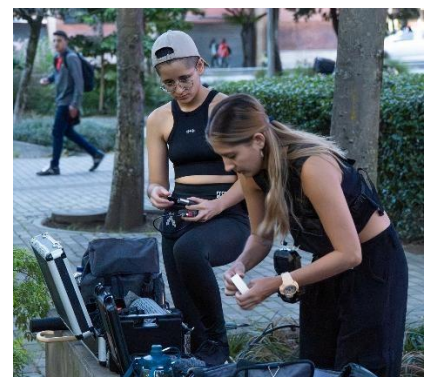
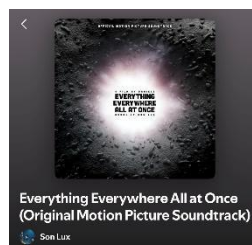
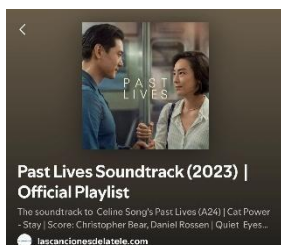
Inicialmente el cargo de dirección de arte estaba Claudia Pelaez, pero por unos inconvenientes en su vida personal, se le delegó este manto a Carlos Avendaño, quedando este como director de arte, y Claudia como diseñadora de producción.



Propuesta Sonido: Por Luisa Durango

Vitium, al ser un corto que abarca la fantasía y ciencia ficción, abre la puerta para explorar un sonido menos “naturalista” y experimentar a través del sonido y la música diegética y extradiegética. Permitiendo a su vez, reforzar el mensaje que quiere transmitir el director y lo que nos dice la imagen, por medio de atmosferas y efectos electrónicos o diseñados. Los ambientes serán una capa constante que, además de contextualizar un espacio, permitirán transmitirle al espectador que algo no es del todo normal, como en los sueños, donde se pueden utilizar sonidos ambientes intervenidos con efectos que no son comunes de ese ambiente.

Vitium, además, es un corto que permite utilizar constantemente el recurso meta diegético en los personajes de Andrés y María, para darle a conocer al público la perspectiva de ambos durante ciertos momentos, como cuando ven a su SO (Ref. Daredevil 1x05 “Un mundo en llamas), cuando atraviesan la ansiedad (Ref. Escena del hotel en la película Logan), en los sueños y como la música hace volver a la “normalidad” todo lo que pasa en la cabeza de Andrés. Por otro lado, se propone una diferenciación sonora entre las voces de los personajes “normales” y los Ago, siendo la de los personajes “normales” sin efectos y ubicada en el centro y la de los Ago también ubicada en el centro, pero acompañada por un efecto en la voz y un sonido característico de esta presencia que se describe en el guion como brillante y reluciente. Además, para reforzar la presencia de SO, se puede usar efectos de distorsión yendo al estéreo (front L y R). Para la música, se plantea que la letra de las canciones sean anagramas y que el género sea una mezcla entre lo orquestal y lo electrónico, dejando a un lado los ritmos comerciales para darle paso a ritmos más experimentales (Ref. Swiss Army Man Soundtrack, everything everywhere all at once Soundtrack and Past Lives Soundtrack).



Producción: Por Mariana Silva Serna

Tengo 25 años y actualmente curso sexto semestre de Cine en el ITM y estudio Filosofía en la Universidad de Antioquia. Conocí a Andrés durante la producción de un cortometraje del semillero de investigación-creación Visus, donde participé como productora de campo. Desde ese momento noté en él una sensibilidad artística particular y una inquietud profunda por explorar temas humanos desde perspectivas poco convencionales. Algunos meses después, Andrés se puso en contacto conmigo y me propuso asumir el rol de productora general en su proyecto de grado, enviándome una versión reciente del guion. Al leerlo, sentí una conexión inmediata con la historia, no solo por su propuesta estética y narrativa, sino por la profundidad emocional con la que aborda la represión de la autenticidad en una sociedad funcionalista. Soy enfermera y mi énfasis fue en psiquiatría, por lo cual he conocido de antemano como la salud mental cada vez se deteriora más y hay menos herramientas efectivas para contrarrestar los efectos en la vida diaria de las personas afectadas.

Decidí participar como productora general porque creo profundamente en la necesidad de contar historias que cuestionen los discursos dominantes y que inviten a una reflexión interior. Este cortometraje ha representado para mí una oportunidad de materializar una visión artística que atraviesa mis intereses tanto cinematográficos como filosóficos y clínicos. La narrativa de Andrés y María, su búsqueda de libertad emocional y espiritual, al igual que su enfrentamiento con las sombras internas, resuena con mi convicción de que el cine puede ser un espacio para la transformación personal y colectiva. Acompañar este proyecto es para mí un acto de compromiso con una forma de hacer cine profundamente humano.

PLAN DE FINANCIACIÓN

El plan de financiación de Vitium se diseñó con un enfoque colaborativo y creativo, entendiendo que las producciones independientes requieren del compromiso colectivo para hacerse realidad. Iniciamos una campaña de micro financiación abierta al público, invitando a personas cercanas y a la comunidad en general a donar \$50.000 pesos al

proyecto. A cambio, ofrecimos incluir sus nombres en los créditos del cortometraje como una forma de reconocimiento simbólico por su apoyo. Paralelamente, nos dirigimos a pequeñas y medianas empresas, proponiéndoles una donación mínima de \$100.000 pesos a cambio de beneficios tributarios que pueden obtener por apoyar productos culturales, conforme a las leyes vigentes de incentivo al arte y la cultura.

Otra estrategia clave fue la realización de una rifa comunitaria. Se vendieron 100 boletas a un precio de \$15.000 pesos cada una, ofreciendo como premio un monto atractivo de \$500.000 pesos. Esta dinámica nos permitió no solo recaudar fondos, sino también generar interés en el proyecto entre personas que usualmente no se vinculan al medio audiovisual. Gracias a esta iniciativa, logramos reunir un total de \$1.000.000 de pesos, que han sido destinados a cubrir parte de los costos logísticos y de producción necesarios para garantizar la calidad del rodaje.

Además, gestionamos alianzas estratégicas con emprendimientos locales, como es el caso del restaurante "Mi Lechón". Con ellos se estableció un valioso intercambio de servicios: el restaurante se comprometió a proveer la alimentación principal (refrigerio y almuerzo) durante los seis días de rodaje, mientras que nosotros como equipo de producción nos comprometimos a realizar material publicitario para su local y a impartir clases básicas de fotografía a uno de los miembros de su equipo. Este acuerdo no solo alivió significativamente el presupuesto en cuanto a alimentación, sino que fortaleció los lazos comunitarios y reafirmó nuestro compromiso con una producción ética, solidaria y mutuamente beneficiosa.

En cuanto a las locaciones, evitamos gastos de alquiler gracias a una gestión estratégica basada en redes de colaboración y apoyo institucional. Obtuvimos los permisos necesarios a través de Filmedellín para grabar en una calle del sector Industriales durante la madrugada, lo cual fue clave para una escena central del cortometraje. Además, utilizamos el apartamento de un compañero del equipo como una de las locaciones principales, accedimos a las instalaciones de la sede Q4ta en San Javier y al estudio de grabación del ITM sede Boston, gracias al respaldo institucional y al compromiso del equipo docente y administrativo.

En cuanto al talento actoral, optamos por establecer acuerdos personalizados con cada integrante del elenco, priorizando la transparencia, el diálogo y el respeto por su labor artística. Mantuvimos conversaciones individuales con cada actor y actriz antes de la firma del contrato, donde se discutieron con claridad los días de rodaje, las condiciones generales de trabajo y el esquema de remuneración. Garantizamos desde el inicio el pago por jornada de trabajo, así como la cobertura completa de la alimentación y el transporte durante toda la etapa de rodaje, entendiendo la importancia de cuidar a quienes aportan su cuerpo, voz y emociones a la construcción del universo narrativo de *Vitium*.

Cada integrante del elenco propuso una tarifa acorde a su experiencia y disponibilidad, lo cual permitió una negociación justa y ajustada al presupuesto del proyecto. Afortunadamente, todas las tarifas propuestas se mantuvieron dentro de los rangos previamente calculados por el equipo de producción. En el caso de los personajes protagónicos, se pactó una tarifa máxima de \$130.000 pesos por día de rodaje, un valor razonable que refleja nuestro compromiso por dignificar el trabajo actoral, incluso en un contexto de producción independiente con recursos limitados. Esta metodología de contratación nos permitió avanzar con tranquilidad, asegurando condiciones laborales responsables y generando un ambiente de trabajo basado en la confianza y la colaboración.

Respecto al equipo técnico y de producción, se procuró garantizar condiciones dignas dentro de las posibilidades del proyecto. Aunque no fue posible remunerar económicamente su labor cinematográfica en esta etapa inicial, se les brindó apoyo completo en transporte y alimentación durante cada jornada de rodaje. El compromiso y la disposición del equipo han sido fundamentales para la realización de *Vitium*, por lo que esperamos, en una etapa posterior del proyecto —especialmente durante la circulación y distribución del cortometraje—, contar con recursos que nos permitan reconocer de manera más concreta el trabajo y la entrega de cada persona involucrada. Durante la etapa de postproducción, logramos optimizar significativamente los recursos gracias a las habilidades multidisciplinarias del director del proyecto, quien asumió con excelencia los roles de montajista, colorista y diseñador de efectos visuales (VFX). Esto nos permitió evitar los costos habituales de contratación externa en estas áreas, lo cual representó un

ahorro considerable dentro del presupuesto general. El diseño sonoro estuvo a cargo de un graduado en Cine del ITM, actualmente vinculado profesionalmente al campo del sonido para audiovisuales, quien se sumó al proyecto con una propuesta ajustada y profesional, estableciendo su trabajo en \$800.000 pesos por todo el proceso de diseño sonoro.

FICHA TÉCNICA DE PRODUCCIÓN

Título: *Vitium*

Duración estimada: 30 minutos

Género: Ficción / Drama psicológico/ Ciencia ficción

Formato de rodaje: Digital - 4K

Relación de aspecto: 16:9

País de producción: Colombia

Ciudad de rodaje: Medellín

Idioma original: Español

Año de producción: 2025

Equipo Principal

- **Producción General:** Mariana Silva Serna
- **Productor ejecutivo:** Andrés Gutiérrez
- **Producción de campo:** Mariana Silva Serna – Giuseppe
- **Asistente de producción:** Catalina Sánchez- Santiago Hernández

Locaciones principales

- Calle de Industriales (Medellín)
- Apartamento en Medellín (Laureles)
- Apartamento en Bello (Piscina)
- Estudio de grabación ITM - Sede Boston
- Espacios de Q4TA

Producción

- **Productora:** Producción Independiente
- **Productora aliada:** Simétrica producciones
- **Apoyo institucional:** FilmMedellín, ITM, Q4TA
- **Duración del rodaje:** 7 días

PLAN DE DISTRIBUCIÓN

Etapas actuales: Finalización de postproducción

Fecha estimada de finalización: junio de 2025

Una vez finalizado el proceso de postproducción, *Vitium* será inscrito en circuitos de cortometrajes tanto **locales como nacionales e internacionales**. La estrategia contempla una primera etapa de distribución en muestras universitarias, comunitarias y estudiantiles, seguidas de festivales con enfoque en cine independiente, cine psicológico, cine de autor y narrativas emergentes.

Algunos de los festivales y muestras contempladas incluyen:

- Muestra Audiovisual ITM
- Festival Miradas Medellín
- Festival de Cortos de Bogotá - BOGOSHORTS
- Muestra Movimiento Audiovisual Alternativo
- FICCI (Festival Internacional de Cine de Cartagena)
- Festival Internacional de Cortometrajes de Clermont-Ferrand (Francia)
- Festival Internacional de Cine de Guadalajara (México)

Se tiene proyectado aplicar a estímulos de **distribución y postproducción** que ofrecen entidades como:

- Ministerio de Cultura de Colombia
- Secretaría de Cultura Ciudadana de Medellín
- Programa de estímulos para el arte y la cultura (Convocatorias Públicas del FDC - Fondo para el Desarrollo Cinematográfico)
- Estímulos de Presupuesto participativo de Medellín

Como parte de una estrategia de conexión directa con el público, se realizarán funciones en **café culturales, centros comunitarios, librerías y espacios independientes** de la ciudad. Esta etapa buscará promover el diálogo sobre la salud mental, las emociones y la libertad individual, temas centrales del cortometraje. Estas muestras estarán acompañadas de conversatorios con el equipo de realización para fomentar la reflexión crítica.

PRESUPUESTO:

Se creó un presupuesto ideal para la realización de VITIUM el cual se aplicó para un estímulo del ministerio de cultura (no pasamos) enlazado en el siguiente enlace: <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1KwGosZb7cDvTPNekd5VgW7asMv006Xfh/edit?gid=2127178427#gid=2127178427>

El siguiente es el presupuesto real empleado para la realización del corto: <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1-OyCmMCjOKc-nftfboNVRzmoHSo5mdeH/edit?usp=sharing&oid=103552633750523027482&rtopf=true&sd=true>

CRONOGRAMA:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1Bg97mlVYgkzxU9L-fEsdAk6AUQKX7Cfp/edit?usp=sharing&oid=103552633750523027482&rtopf=true&sd=true>

PLAN DE RODAJE:

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1BfyKB-3_ICVDMgemx1gd651O_07i0JZs/edit?usp=sharing&ouid=103552633750523027482&rtpof=true&sd=true

Conclusiones generales: Andrés Fernando Gutiérrez Gutiérrez

Gracias al trabajo en equipo implementado desde la preproducción hasta la postproducción (estado actual) se ha logrado crear una historia que personalmente como director del proyecto es muy auténtica. La creación de personajes, escenarios, vestuarios, sistema de sonido, ópticas, luces, gestión y dirección puestas en cada escena fueron una manera de como varias personas que aman lo hacen lograron con recursos limitados, pero con entusiasmo de hacer cine comunicar una idea/pensamiento que nació de una situación que cambió mi vida. El resultado final se puede visualizar en la misma pieza cinematográfica que con mucho esfuerzo de varios días y noches largas sale a la luz con su nombre propio VITIUM.

