

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

Desde el Escenario
Presentación Artística

Daniela Alexandra Piedra León

Producción de TV y Medios Digitales

Trabajo de titulación presentado como requisito
para la obtención del título de
Licenciada en Producción de TV y Medios Digitales

Quito, 18 de diciembre de 2018

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO

**COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES
CONTEMPORÁNEAS**

DESDE EL ESCENARIO

Presentación Artística

Daniela Alexandra Piedra León

Calificación:

Nombre del profesor y título:

MFA. Javier Arano,

Firma del Profesor:

Quito, 18 de diciembre de 2018

DERECHOS DE AUTOR

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas. Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Firma del estudiante: _____

Nombres y apellidos: Daniela Alexandra Piedra León

Código: 00123710

Cédula de Identidad: 1721346854

Lugar y Fecha: Quito, 18 de diciembre del 2018

RESUMEN

DESDE EL ESCENARIO es una serie documental interactiva que sigue la historia del artista *drag* y activista Daniel Moreno en sus esfuerzos por reconstruir su reputación y el local “Dionisio’s”. La serie está dividida en 8 capítulos que exploran cada una de las facetas de la vida de Daniel que lo han llevado a convertirse en el ícono LGTBIQ+ más importante del Ecuador. Además, cada episodio está acompañado por actividades interactivas que ayudan al usuario a comprender y reflexionar sobre los temas sociales presentados.

Palabras clave: serie, documental, interactividad, episodio, usuario.

ABSTRACT

FROM THE STAGE is an interactive documentary series that follows the life of the drag artist and activist Daniel Moreno and his efforts to recover his reputation and the reputation of his late business “Dionisio’s”. The series is divided in eight episodes that explore each phase in Daniel’s life that have make him the most iconic figure of the LGBTQ+ community in Ecuador. Furthermore, every episode includes interactive activities that help the user understand and reflect on the social issues that are presented.

Key words: series, documentary, interactive, episode, user.

TABLA CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	7
JUSTIFICACIÓN.....	9
DESARROLLO.....	11
LIBRO DE PRODUCCIÓN.....	17
FICHA TÉCNICA.....	18
SINOPSIS.....	19
PERFIL DE PERSONAJE.....	20
OUTILINE DE LOS CAPÍTULOOS.....	27
ESTRUCTURA INTERACTIVA.....	33
PROPUESTA DE DIRECCIÓN.....	36
PROPUESTA DE SONIDO.....	37
PROPUESTA DE SONIDO.....	40
FILMOGRAFÍA DEL CREW.....	41
CONCLUSIONES.....	42
BIBLIOGRAFÍA.....	43
ANEXOS.....	44

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura #1. Línea de tiempo narrativa del documental.....	19
Figura #2. Símbolo de álbum.....	33
Figura #3. Símbolo de un producto audiovisual.....	34
Figura #4. Símbolo de fotografía.....	34
Figura #5. Moodboard de la serie documental.....	37
Figura #6. Paleta de colores.....	38
Figura #7. Referencia de plano general.....	38
Figura #8. Referencia de plano detalle.....	39
Figura #9. Referencia de plano medio.....	39

INTRODUCCIÓN

La forma en la que contamos historias ha ido evolucionando de manera constante desde los inicios de la humanidad. Dentro del ecosistema digital actual de medios de comunicación, la manera de mostrar, navegar e interactuar con la información y los contenidos se transforma rápidamente, y esto se aprecia cuando vemos cómo los medios informativos tradicionales (como el periodístico) y los relacionados con la producción audiovisual con determinadas formas de exhibición y distribución (ficción y no ficción), se aproximan cada vez más y dan paso a la creación de proyectos que hibridan las dos fórmulas, la información (contenidos) con el entretenimiento (diversión). (Gifreu, 2013, p.11)

En este periodo del siglo, las narrativas multimedia e *hipernarrativas* han dado sus primeros pasos a lo que Xavier Berenguer, en su artículo “Historias Por Ordenador” (1998, p.1), define como la etapa productiva, previa a la experimental.

Con la diversificación de plataformas de distribución, la pregunta es por qué queremos mudar nuestra forma tradicional de contar historias. Resulta que actualmente la información se consume y se accede a velocidades jamás pensadas, así como desde lugares del mundo que, en otra época, nunca hubieran tenido la posibilidad de acceder a tanto contenido. Además, y tal vez uno de los elementos primordiales para este cambio, es la facilidad con la que se puede interactuar con los demás usuarios.

Estos cambios han desembocado en que, tanto la información, como el entretenimiento, lleguen a un punto de intersección donde la información necesita ser entregada mediante un canal, y el entretenimiento necesita contenido que pueda explotar información. Como consecuencia, la posibilidad de narrar cualquier historia se expande al saber que, no solo los medios tradicionales son prescindibles para crear contenido, o que la

historia a contar puede llegar a cualquier parte del mundo, si no que el usuario puede colaborar, interferir, y experimentar de manera personal en la historia.

Este proyecto busca ejemplificar la evolución de las narrativas documentales y cómo pueden alimentarse de manera mutua con las plataformas digitales. Al ser historias que buscan mostrar la realidad y enfatizar la significancia de las acciones humanas, la interactividad provee acciones como vehículo en la evolución de una historia. O como lo define Trip Hawkins (y citado por Gifreu, 2013) “en el sentido en que el audio es el medio de escuchar y el video el de ver, el multimedia es el medio de hacer”.

JUSTIFICACIÓN

Hace más de un año y medio, una de mis mejores amigas y yo vimos la obra “Umbral de Flores” que se presentaba en el festival “Quito Tiene Teatro”. Para ese entonces yo había escuchado sobre el término *drag queen*, pero no qué significaba, o qué conllevaba serlo. Esa noche me divertí, reí y me quedé admirada del personaje principal de la obra. Un *drag queen* ostentoso, glamuroso y artísticamente preparado. No se me pasó por la cabeza quién estaba detrás del personaje, admito que tampoco reflexioné mucho sobre el mensaje de la obra. Pero en ese año y medio, la vida dio los giros necesarios para que me encuentre ahora escribiendo sobre la persona que estaba esa noche en el escenario del parque Itchimbía.

El 25 de noviembre de 1997 Ecuador decidió despenalizar la homosexualidad como respuesta al acoso y violencia física en contra de la comunidad LGTBIQ+. Veinte años más tarde, los espacios de expresión de estas personas ya sean sociales, culturales o civiles, siguen siendo violentados, denigrados o forzados a vivir en el anonimato. Personalmente, baso nuestro fracaso social, de proteger a este grupo oprimido, a la ignorancia. Este trabajo es el resultado de un año y medio en el que decidí cuestionarme qué aprendía y según quién. En darme cuenta de que existe un mundo ahí afuera lleno de personas con historias que han sido sistemáticamente ocultadas, modificadas o mal expuestas ante los ojos de una sociedad que aprende de lo que ve en su día a día. “Cuando una persona no se ve representada a sí mismo fuera de sí, lo único que puede sentirse es jodidamente invisible” (Latin History For Morons, 2016). Lastimosamente para esta comunidad, la mínima representación que obtiene en productos audiovisuales viene acompañada de la ignorancia de la que hablé antes y que desembocan en la perpetua violencia a lo desconocido.

Desconocido y no errado, porque no hay existencia que sea un error, solo el error de no aprender el porqué de esa existencia. Estoy convencida de que la hora de que estas personas hablen con voz propia de sus realidades, experiencias, logros y fracasos, ha llegado.

Vivimos en una sociedad que no puede darse el lujo de propagar más violencia y aprender es nuestra mejor arma para pararla. Sin embargo, no podemos aprender sobre un tema que creemos inexistente. Debemos verlo, sentirlo y escucharlo. Espero que, como a mí, esta historia mueva el piso del privilegio en el que vivimos, y abramos nuestras mentes a las historias que desesperadamente buscan quien las tome en cuenta, no para sobresalir, sino para sobrevivir.

DESARROLLO

Las historias funcionan como canales de comunicación entre personas. Desde épocas remotas, la información se pasaba de generación en generación a través de fábulas, cuentos o leyendas. “Así, la etimología establece que narrar y conocer van de la mano. O, dicho en otras palabras: narrar nos sirve para construir y estructurar las visiones del mundo que aspiramos a conocer” (Herrera, 2015, p.13). Sin embargo, en los medios tradicionales, entiéndase como televisión, cine, prensa y radio, la actitud del receptor se ha convertido en pasiva. Estas historias son la visión pura del creador y el público las toma como son, sin capacidad de interferir o colaborar en ella. Es por eso por lo que las narrativas interactivas desafían la tradicional posición del receptor, para expandir sus narrativas a un proceso de continua interacción con el usuario.

Pero antes de presentar cómo es que podemos lograr dicha meta, es importante identificar los elementos que componen las narrativas interactivas para que la hagan ideal como herramienta documental. Por un lado, las narrativas se remontan a la acción etimológica de narrar. Una acción que dentro de la literatura y el teatro se rige bajo las reglas aristotélicas del giro, revelación y el lance patético. No obstante, el audiovisual, como método narrativo, tiene la posibilidad de romper el esquema de principio, medio y fin. Raquel Herrera, en el libro “Érase unas veces: Filiaciones Narrativas en el Arte Digital” (2015), se cuestiona si estas aproximaciones pueden seguir considerándose narrativas. Su investigación señala que las narrativas, por definición, se encuentran históricamente en polos opuestos. Por un lado, el estructuralismo del siglo XX dio paso a la descomposición de sigmas y discursos en la narrativa audiovisual; argumentando que, bajo la teoría de Gérard Genette, el tipo de relación externa o interna que el relator e historia puede tener en los varios niveles narrativos, sea: intradiegético (primera persona), extradiegético (tercera persona), o hipodiegético (segunda persona). Walter Fisher (y citado por Herrera, 2015), resume que esta corriente nace

de la elaboración de discursos, en la superposición de los relatos orales al ámbito escrito, y en la personalización de múltiples formatos comunicativos, especialmente los visuales. En contraposición, las críticas han este pensamiento se basa en tres factores fundamentales. El primer factor critica el pensamiento de que todo discurso humano, como el western y los mitos, son consideradas un relato cuando estos funcionan más como estructuras espaciales y no temporales. Además, autores como Cubbit (2002), hacen una crítica a las metas narrativas como narrativas que no llegan entender en su totalidad la noción de espacio tiempo como lo hacen los micro relatos. En consecuencia, Cubitt propone que el binomio narrativo y anti narrativo no son más que términos opuestos, y que la anti narrativa es dependiente de la narrativa que solo denota oposición, mas no una definición propia.

Sin embargo, en los últimos años, la noción de narrativa se aplica a diversos campos, entre ellos:

- Al estudio psicológico del individuo, por ejemplo, a través de la terapia narrativa en psicoterapia;
- Al género de creación documental, como por ejemplo en el proyecto Microsoft digital Narratives;
- A las posibilidades de autorrepresentación de personas o colectivos, a menudo en riesgo de exclusión, basadas en los estudios de las subculturas [Dick Hebdige, (1979) 2004] y de la capacidad discursiva y de emancipación de los sujetos subalternos [Gayatri Spivak, (1988) 2009].

Herrera termina de definir la narrativa (y es la definición que se tomará para este proyecto), donde las narrativas “se entiende como la generación de relatos que definen y construyen la identidad personal y colectiva en términos documentales. Dicho en otras palabras, y según el enfoque anglosajón: cada persona genera su propia narrativa vital.”

(p.95)

La interactividad, constituye la segunda parte de esta nueva meta narrativa que abarca varios elementos que aportarán al desarrollo de la teoría de mezclar documental con interactividad. En primer lugar, el diccionario (Real Academia Española, 2018) define “interactivo” como algo “que procede por interacción”, a lo cual le sigue la definición de interacción: “Acción, relación o influencia recíproca entre dos o más personas o cosas”. En su ensayo “¿Qué es la interactividad?”, Alejandro Bedoya (1997, p.2), utiliza dos términos claves que constituyen la interactividad: control y no-lineal.

En un medio interactivo, el receptor es el que debe decidir por donde quiere recibir el mensaje o qué partes de él le son de su interés. “En ningún momento el receptor ni el emisor tienen una influencia recíproca, es decir, no se comunican al mismo nivel al tú por tú. En otras palabras, la reciprocidad en un medio de comunicación permite al receptor convertirse en emisor y viceversa” (Bedoya, p.2). Sin embargo, hay un cierto límite de opciones que el emisor o productor del mensaje puede crear sin perder el hilo de la historia. Es por esto, que la realización de un esquema base de los niveles de interactividad del proyecto deben ser medidos y elaborados de acuerdo con las necesidades y visión del creador del contenido. Bedoya termina definiendo el término como “Interactividad es la capacidad del receptor para controlar un mensaje no-lineal hasta el grado establecido por el emisor, dentro de los límites del medio de comunicación asincrónico” (p.3).

Ya que hemos definido los dos términos que componen la narrativa que abarcará el documental, es hora de hablar del formato en sí y cómo, mediante su combinación, lo hacen viable para llevar el proyecto.

El documental es, dentro de los géneros cinematográficos, el que provee más libertad en cuanto a exposición, y experimentación para la expresión de ideas. Es por esto por lo que lo hacen óptimo como una base para un formato, tan nuevo, que permite redimensionar los relatos para abrir espacio a discursos y evaluaciones a través de la participación del usuario

en fotos, video, blogs, etc. “Es en el medio digital donde el documental adquiere su mayor riqueza informativa e interpretativa, al convertirse en un género mixto donde no solo se combina la información con la interpretación, sino también con la argumentación” (Gifreu, 2013, p.111). Como resultado, la mezcla de todos estos elementos nos da un meta género que permite la experiencia, discusión y creación al usuario.

Como pasó en la historia de las narrativas, la concepción general de que el documental interactivo no es más que una evolución del documental con narración lineal, reducen la capacidad y posibilidades del formato a simples adjuntos aplicables de cualquier manera. Sin embargo, las principales diferencias recaen en que, en los documentales interactivos nacen recursos inéditos que dan nacimiento a una nueva forma de comunicación que no puede extrapolar una narrativa hecha de forma lineal. La primera idea por la cual ambos formatos no son comparables es que, como aprendimos en la sección anterior, un documental lineal tiene la fórmula “principio- fin”. Donde el creador, no solo ha elegido una posible historia que contar, si no donde el receptor toma una actitud pasiva que lo limita a procesar la información previamente diseñada para ser mostrada. Ahí radica la segunda bifurcación. El creador, en los documentales interactivos, el autor simplemente propone una forma de lectura al contenido, pero el usuario va encontrando caminos y direcciones que resultan en un final “personalizado” en el cual el autor no tiene control.

El resto de las características particulares del formato se resumen en las siguientes citas. La primera habla sobre como los pocos conocimientos del tema, llevan al documental interactivo a usar varios nombres de acuerdo con el proyecto.

Since digital interactive documentaries is still an emerging field (it barely started thirty years ago), it is difficult to find such examples, mainly because people refer to themselves with various terminologies: new media documentaries, digital documentaries, interactive film, database narrative etc... Most of the time what I

would consider an interactive documentary is not linked by the industry with the “documentary family” and is called an online forum, a digital art piece, a locative game, and educational product, a 3D world, an emotional map, etc., making my search for examples particularly difficult. (Gaudezi, p.222)

La segunda, refuerza la cualidad divulgativa del formato, que lo lleva a ser presentado de una manera específica con el fin de proveer información no ficción de un tema.

Esta no ficción es interactiva y se articula a partir de una voluntad de transmisión de conocimiento a partir de la educación informal, es decir, la focalización recae sobre proyectos que muestren una clara intención de divulgación, pero en ningún caso con la obligatoriedad de aprenderse la lección por parte del interactor, y en los que exista al menos una forma determinada de interactuar con el sistema (que el usuario tenga que tomar decisiones para avanzar). (Grifeu, 2013, p.155).

La tercera habla sobre la forma en la que estos documentales pueden adaptarse según el ambiente en el que esté. Responde al usuario, sus condiciones y preferencia, y aún así es capaz de “sobrevivir” para crear una historia.

“This is one of the differences between linear and interactive documentaries: digital interactive documentaries can be seen as “living systems” that continue to change themselves until collaboration and participation is sustainable, or wished by the users, or by the systems that compose it. In order to see the documentary as a system in constant relation with its environment, and to see it as “a living system” I

propose in this research to use a Cybernetic approach, more precisely a Second Order Cybernetic approach, and to see the documentary as an autopoietic entity with different possible levels of openness, or closure, with its environment. (Gaudenzi, p.230)

Finalmente, a pesar de su gran valor narrativo, el documental interactivo, así como otros géneros que buscan usar las mismas estrategias para contar historias, no han encontrado en su totalidad un funcionamiento y comercialización óptimo para su desarrollo. Aunque cada año la cantidad de proyectos interactivos crece, son muy pocas cadenas de TV, cine o en general producción audiovisual, las que apuestan por este formato. A pesar de estar en una etapa de gestación, los beneficios informativos de los documentales interactivos pueden ser herramientas de utilidad para transmitir mensajes de manera eficaz y quién sabe, métodos innovadores de educación.

LIBRO DE PRODUCCIÓN

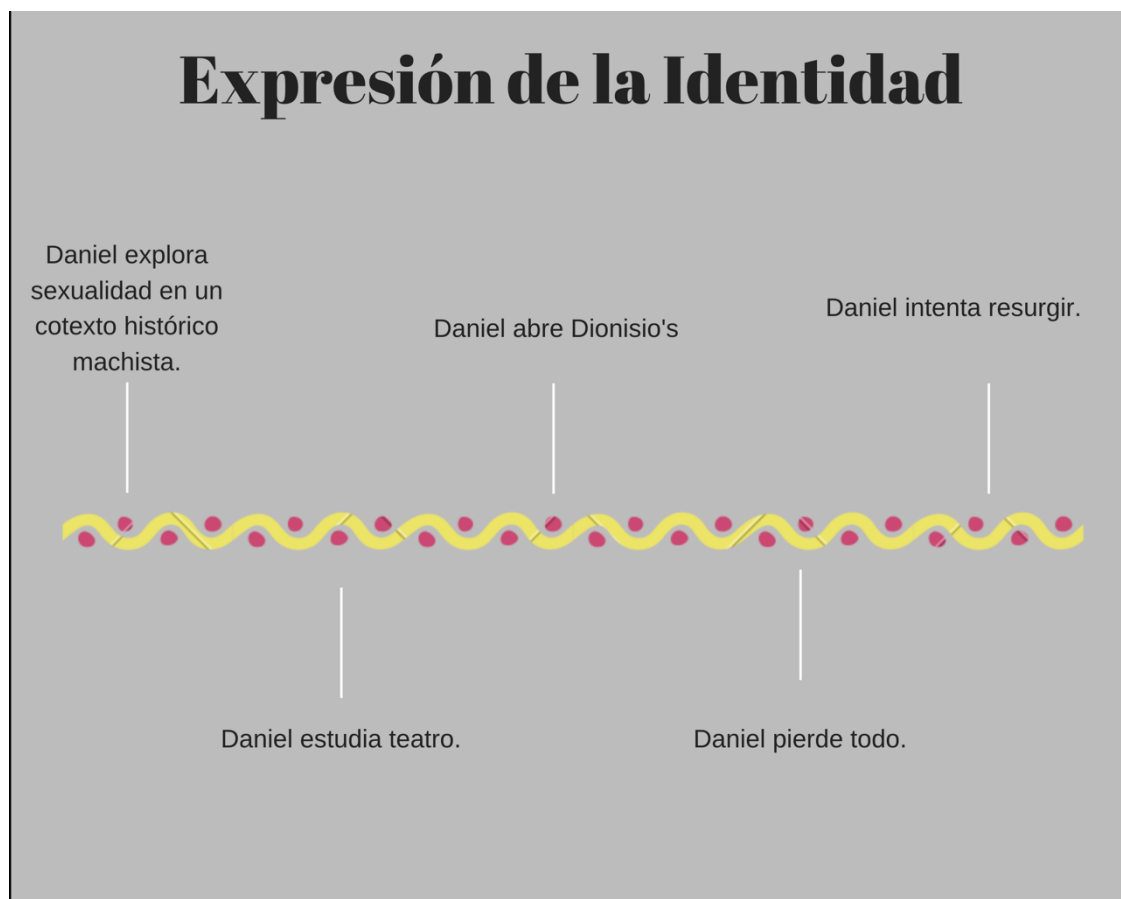
Ficha Técnica	
Título	Desde El Escenario
Capítulos	8
Duración	8- 10 minutos
Tiempo de producción	Pre producción: 3 meses Producción: 2 meses Post Producción: 3 meses
Audiencia	Comunidad LGTBIQ+
Formato	Serie web interactiva
Género	Documental
Idioma	Español

Log Line

“Desde El Escenario” es una serie que cuenta la historia de un *drag queen* cuyo legado en el café “Dionisio’s”, abrió las puertas a la expresión de la identidad a través del arte, en la ciudad de Quito.

SINOPSIS

En 1998, uno de los espacios culturales más importantes abrió sus puertas en la ciudad de Quito. Daniel Moreno y su pareja inauguraban “Dionisio’s”, un espacio dirigido a la comunidad LGTBIQ+, que vio nacer a Saraí Basso, el personaje de Daniel quien se convertiría en la referente más grande del arte drag en Ecuador. “Desde El Escenario” cuenta la historia de Daniel y su personaje, su ascenso a la fama y su actual búsqueda por recuperar la gloria del ya inexistente local de “Dionisio’s.” En ese camino, Daniel reflexiona sobre las historias de vida, amor, desamor, amistad y traición que lo llevaron al punto más bajo de su vida, pero que le dieron las fuerzas para renacer.



[Figura 1. Línea Narrativa]

PERFIL DEL PERSONAJE

Byron Daniel Llanganate Moreno es un dramaturgo quiteño de 45 años. Trabaja como director del grupo de teatro “*Dionisio's: Arte, Cultura, Identidad*” donde sus funciones varían entre actor, guionista, presentador, vestuarista, escenógrafo y demás. Daniel es principalmente conocido por su personaje *drag* “Saraí Basso” quien es la protagonista en todas sus obras y la principal representante de *Dionisio 's*. Así mismo, es reconocido en la comunidad LGTBIQ+ por su trayectoria activista como hombre homosexual y artista *drag*.

Infancia y Juventud

Daniel nació en Quito el 6 de febrero de 1973. Es el tercero de cuatro hermanos varones que estuvieron a cargo exclusivo de su madre después de que a los 13 años su padre los abandonara. Su infancia y adolescencia se desarrollaron en el centro histórico de Quito en el barrio de “La Tola Alta”; además, cursó toda la escuela y secundaria en el colegio Mejía.

En las vísperas de cumplir 18 años, la familia de Daniel admitió su homosexualidad en un evento que Daniel califica como muy doloroso, particularmente para su madre. Después de la noticia, su mamá, mujer testigo de Jehová y llena de decepción ante la idea de que la homosexualidad de su hijo fuera su culpa, quiso buscar un psicólogo. Después de que Daniel le corroborara que era homosexual empezó una etapa de distanciamiento con ella y su familia. Tiempo más tarde y después de una pelea fuerte con sus dos hermanos mayores, Daniel salió de su casa para trabajar en Guayaquil.

En Guayaquil, Daniel trabajó tres meses en la naviera como cargador. Durante ese periodo y sin dinero, Daniel vivió en las calles hasta que pudo conseguir trabajo en un estudio de diseño interior por un año y medio. En este tiempo Daniel pudo conocer a varios nombres del medio artístico que le ayudaron a iniciar su carrera en comerciales. Su buen trabajo y

química con la cámara lo llevaron a ser parte del programa de televisión “Dejémonos de Vainas”. Cuando tuvo que salir del programa, Daniel se dedicó a estudiar artes en la Universidad Central, pero al poco tiempo tuvo que volver a trabajar por falta de dinero.

Saraí Basso

Saraí Basso es según Daniel “una gay desenfadada e insolente, rebelde, vomita palabras por ser la dueña del sarcasmo.” A pesar de que Saraí es un personaje interpretado por Daniel, Saraí es pensado como una personalidad independiente que tiene sus propias experiencias. Su nombre nace de juntar las iniciales de las palabras Soledad, Amistad, Rencor, Acompañante e Inocencia.

Saraí es un personaje público, está acostumbrada a ser el centro de atención. Ha dado shows por más de 15 años y es uno de los principales referentes de la comunidad LGTBIQ+ en Ecuador. Como toda artista, tiene un lado extravagante y de diva. Le gusta el glamur, las cosas grandes y llamativas, dignas de ella. Animadora por excelencia, Saraí ama al público y el público le corresponde. Desborda energía, es pícara, no le incomodar o poner a pensar.

A pesar de compartir un cuerpo, Saraí ha vivido tanto que piensa por sí misma. Sabe que necesita, sabe cuando tiene que decir algo o expresarlo. Tiene amigos y relaciones propias. Pero a pesar de todo, es muy consciente de que su existencia es temporal y su legado finito.

El objetivo de Saraí es romper el estereotipo de las *drags queens* como “travestis de calle.” Aunque se apodera de las burlas como “loca”, “marica”, “emplumada” y las convierte en suyas. Es parte de su glamur y esencia.

Daniel y la decadencia de “Dionisio’s”

Durante los años más productivos de Saraí y del local, Manuel, la pareja de Daniel no tuvo mayor participación en los proyectos de su pareja. Daniel cuenta que todo el tiempo que estuvo con él, Manuel tuvo un gran problema con la droga. Daniel y Manuel fueron la primera pareja en la legalizar su unión en Quito. Un hecho histórico que fue cubierto por los medios del país. Con esta fama, Daniel levantó una imagen de tener “una vida perfecta”, además de establecer a Manuel como un miembro reconocido en la comunidad LGTBQ+.

En el 2008, Daniel se vio afectado por el cambio que se daba en el ámbito *drag*. Muchos de los trabajadores de Daniel comenzaron a hacer sus propios shows recortándole el terreno especialmente el musical. Sin embargo, en el 2010, Daniel participa para un fondo del “Patrimonio de Cultura” y gana un fondo para realizar algunos proyectos. Con ese dinero Daniel pudo restaurar 15 de los trajes que se perderían en la casa “Dionisio’s” junto con la reparación de mascararas y utilería para exposiciones. No obstante, el proyecto más importante fue la escritura del libro “Quitus Drag” que se lanzó en el 2011. El libro cuenta los relatos y experiencias de Daniel que lo llevaron a escribir las obras más representativas de “Dionisio’s”. El lanzamiento del libro es una de las experiencias más especiales que tuvo Daniel en su vida, ya que el evento fue un gran espectáculo que supero todas las expectativas.

A partir de junio del 2011 su relación con Manuel comenzó a decaer. Si bien Daniel sabía que Manuel consumía drogas el problema empeoró hasta convertirse en violencia doméstica. Daniel comenzó a tener una cierta dependencia con el alcohol para dormir, trabajar y soportar los problemas que pasaban dentro de su casa. En esta búsqueda de un escape Daniel adoptó una rutina dedicada a su trabajo donde muchas veces no dormía ni comía para poder completar todas sus tareas.

La violencia doméstica que sufrió Daniel por parte de Manuel bordeaba el peligro. Entre agresiones físicas, violaciones, insultos y falta de apoyo, Daniel en noviembre del 2011

terminó con Manuel y se mudó al primer piso del edificio donde vivían y donde se encontraba parte del local de “Dionisio’s”. Terminando el año, y a pesar de que Daniel y Manuel estaban separados, Manuel seguía acosando la vida de Daniel. El 6 de enero del 2012 Daniel oficializa su separación y le cede el tercer piso del local de “Dionisio’s” donde solían vivir juntos. Daniel entonces comenzó a refaccionar su departamento en el primer piso.

Manuel siguió abusando de la relación con Daniel y su posición de socio de “Dionisio’s”. Sacaba comida, se llevaba el dinero de la caja y robaba cosas del local. Daniel no podía controlar su situación porque debía trabajar jornadas dobles, lo que le dificultaba controlar a Manuel. En agosto del 2012, Daniel se conoce con Carlos Sambrano con quien comenzó una amistad que terminaría en una relación. Carlos ayudó a Daniel a darse cuenta de que tenía que poner límites a Manuel. Con los nuevos límites Manuel se molestó y comenzó a vender cosas del local para molestar a Daniel y conseguir dinero para sus drogas.

En el 2013, Daniel lleva una gran exposición de vestuarios, utilería, maquillaje y demás, de “Dionisio’s” a Cuenca para una exposición en el museo de Pumapungo. Como Daniel no se encontraba todo el tiempo, el bar dejó de abrir sus puertas. Daniel se quedó en Cuenca viviendo con Carlos hasta noviembre. De un día para otro Daniel comenzó a sentir la decadencia del local por todos los problemas que representaba. Daniel ya no le prestaba mucha importancia y el lugar perdió su brillo.

En 2014, Manuel decide vender toda la propiedad que incluía su departamento, el de Daniel, el local de Dionisio’s y las salas extras. Daniel se opuso totalmente al ser una propiedad de la que eran dueños ambos. Para intimidar a Daniel, Manuel comenzó a atacar el local con robos y vandalismos que mandó a cometer para espantar a los clientes.

En octubre del 2014, sin previo aviso, Daniel se entera de que Manuel vendió la propiedad entera a un grupo de personas que le proporcionaban la droga. Estas personas solo pagaron la entrada del precio de la casa. Daniel se rehusó a salir hasta que le dieran su parte

del dinero como copropietario, lo cual desató una cadena de agresiones por parte de los nuevos dueños hacia Daniel y su integridad.

En el 2015, como intento de sacar a Daniel, los propietarios ocultaron drogas y pistolas en todo el edificio del “Dionisio’s”. La policía llegó un día en la madrugada y encontraron cocaína y las armas por todo el local. Como consecuencia, Daniel fue encarcelado y descrito en un informe como narco traficante, traficante de personas y delincuente. Ese día y ya en la cárcel su hermano pidió que se revise el caso de Daniel y lo soltaron.

Cuando Daniel llegó encontró que “Dionisio’s” estaba siendo destrozado. Toda su utilería, adornos del local, vestuarios, computadoras y trabajados fueron botados a la basura. Daniel buscó ayuda en fundaciones y entidades que se negaron a ayudarlo ya que Manuel había sido imagen (gracias a Daniel) de muchas causas que no querían que su imagen sea manchada con su problema de drogas y violencia doméstica. Después del evento, las amistades y contactos de Daniel desaparecieron. Muchas personas comenzaron a dudar de si Daniel estaba involucrado o no con drogas. Daniel comenzó a denunciar a Manuel y todo lo que le había hecho, pero nadie quería creer que la imagen publica que había construido Manuel acosta de Daniel era tan mala como Daniel la pintaba.

Todo el estrés dejó rezagas en la salud de Daniel hasta el punto de dejarlo parálítico de la cintura para abajo después de un derrame cerebral. Daniel sufría de las muelas y tenía problemas de memoria. Daniel tuvo que regresar donde su familia quien le prestó su ayuda a pesar de dudar si de verdad Daniel tenía problemas con las drogas.

En octubre del 2015, mientras Daniel se rehabilitaba donde su mamá, un abogado de Daniel consiguió un testimonio donde Manuel reconocía que la propiedad de “Dionisios” estaba bajo unión de hecho. Daniel decide seguir un juicio para que Manuel le pague el dinero de la propiedad. Sin embargo y de manera inadvertida, el 16 del mismo mes Manuel

muere en un hotel de una sobredosis, aunque los medios lo cubrieron como un caso de cáncer. Daniel nunca pudo recibir su dinero.

A finales del 2015 Daniel comenzó a recuperarse y retomar su carrera. Con las pocas cosas que logró rescatar de “Dionisio’s”, más donaciones y sus exposiciones, comenzó a reconstruir su carrera y limpiar su nombre.

Actualidad y proyectos futuros

Actualmente, Daniel es un hombre de 45 años. Su estatura es baja y tiene una contextura ancha. Tiene piel morena y ojos y cabello oscuro. Su personalidad es alegre, extrovertida, cariñosa y entregada. No tiene miedo de hacer amigos y no le cuesta entrar en confianza. Daniel ríe y sonríe con facilidad. Su esencia, mezclada con sus años de interpretación Saraí muestran cierta delicadeza en la forma de hablar, caminar, y mover las manos.

Daniel se describe a sí mismo como romántico. No solo en sus relaciones, pero en su vida en general. Le gustan los detalles. Todas sus historias y anécdotas son llenas de datos pequeños que nunca se le pasan. Es un sobreviviente que ha tenido y sabido adaptarse a las inconveniencias de la vida. Su pasión por lo que hace, fuerza de voluntad, y espíritu trabajador le han ayudado a ganarse un puesto en cada lugar al que ha ido. Su carácter templado y cordial también impone respeto y cariño de las personas que trabajan con él. Tiene un don de gente.

Daniel carga consigo todos los hábitos aprendidos a lo largo de su vida. El tabaco sigue siendo un aliviador rápido para el estrés que acumula de tanto ajetreo. Su adicción que estar siempre ocupado aún es evidente en su día a día donde recibe llamadas cada 20 minutos y siempre tiene un plan, obra, o reunión a la cual asistir.

A pesar de que “Dionisio’s” no existe más como un espacio físico, el grupo de teatro aún realiza obras. Daniel está intentando aún levantar la gloria de “Dionisio’s” con la esperanza de que algún día pueda volver a reabrir sus puertas.

SINOPSIS POR CAPÍTULO

Capítulo 1:

LA CONVENCIÓN ANUAL DE LOS MONSTRUOS

Outline

P: Daniel carece de experiencia.

- Daniel explora.
- Daniel conoce a Franklin
- Daniel tiene relación.

R: Daniel gana experiencia.

A los 12 años, Daniel se declara abiertamente homosexual dentro de su círculo de amigos, pero no de su familia. Sin tener claro en qué consiste la homosexualidad y sin tener alguien con quien hablar, Daniel aprende la información que existe en los ochentas donde las personas homosexuales se consideran enfermos, necesitados de tratamiento y además, criminales. A pesar de estudiar en el colegio laico Instituto Nacional Mejía, Daniel sufre muchas veces acoso por parte de profesores y alumnos dentro de su escuela que describe como un ambiente “machista”. Sin embargo, a los 14 años, Daniel tiene su primer noviazgo con Franklin, un chico de 24 años quien le introduce y enseña a descubrir su homosexualidad. Durante esa relación de dos años, Franklin le enseña a Daniel a entender su atracción hacia los hombres y sobre todo a experimentar, lo que el asegura, una relación sana.

Capítulo 2:**CUARTO INTERNO***Outline*

P: Daniel sufre opresión.

- Daniel mira injusticia.
- Daniel intenta luchar.
- Daniel es abusado.

R: Daniel acepta condición.

Los años finales de los 80 son una etapa de exploración y aprendizaje para Daniel. En medio del gobierno de León Febres Cordero muchos de sus amigos y conocidos pertenecientes a la comunidad LGTBQ+ son extorsionados, perseguidos y asesinados a manos de los escuadrones volantes o “Escuadrones Violantes” como los llama Daniel, que se pasean en El Ejido en busca de “sospechosos”. Situaciones como la violencia, el chantaje policial y la sobredosis de droga se convierten en normales para Daniel que entiende desde muy pronto que personas como él y sus amigos no tienen un lugar en la justicia.

Capítulo 3:**UMBRAL DE FLORES***Outline*

P: Daniel quiere estudiar.

- Daniel estudia teatro.
- Daniel conoce a profesor.
- Daniel es asistente.

R: Daniel aprende teatro *drag*.

Durante su estadia en España, Daniel decide estudiar escenografía y vestuario. En el curso aprendió diferentes habilidades y puede combinarlas en diferentes áreas del teatro. Parte de su pensum incluye el estudio de arte *drag*. Para Daniel el teatro *drag* es una revelación ya que rompió con todos los esquemas que él se plantea sobre género. Su profesor, un artista *drag queen* le invita a hacer pasantías como su asistente de vestuario. Además, le enseña sobre qué es un *drag queen*, su rol y cómo se diferencia de otras ramas del teatro. Daniel no piensa que todo lo aprendido lo puede aplicar y peor aún, en Ecuador.

Capítulo 4:

LA PACA

Outline

P: No hay espacio cultural.

- Daniel abre Dionisio's.
- Dionisio's presenta drag.
- Dionisio's incursiona.

R: Daniel gana prestigio.

En los 90, Daniel refacciona un antiguo burdel para crear Dionisio's. El bar- café rompe el esquema de entretenimiento para la comunidad gay, que normalmente se reduce a discotecas y video clubs. Sin embargo, Daniel ofrece el local para atender y ayudar a artistas que presentan teatro y otras actividades precursoras como shows drag y striptease. La fama de Dionisio's crece hasta posesionarse como un patrimonio cultural de Quito.

Capítulo 5:

DIVAS

Outline

P: Teatro *drag* es desconocido.

- Daniel hace *drag*.
- Daniel crea a Saraí.
- Saraí es famosa.

R: Saraí es símbolo.

En el 2001, Diego La Hoz, un amigo y director de teatro peruano, le pide intentar a Daniel presentar una pieza de transformismo *drag*. Desde ese momento Daniel comienza a experimentar con el género y el cuerpo para crear a Saraí Basso. Saraí es un personaje público, está acostumbrada a ser el centro de atención. Ha dado shows por más de 15 años y es uno de los principales referentes de la comunidad LGTBIQ+ en Ecuador. Como toda artista, tiene un lado extravagante y de diva. Le gusta el glamur, las cosas grandes y llamativas, dignas de ella. Animadora por excelencia, Saraí ama al público y el público la ama de vuelta. Desborda energía, es pícara, no le importa incomodarte o ponerte a pensar.

Capítulo 6:

MUJER DE CASA

Outline

P: Manuel abusa de Daniel.

- Daniel justifica violencia.
- Daniel se lastima.
- Daniel pierde paciencia.

R: Daniel termina relación.

Daniel y Manuel tienen una relación de 15 años que ve el ascenso y decadencia de Dionisio's a raíz de una dependencia tóxica. Daniel mantiene a Manuel a base de su trabajo, dándole un nombre dentro de la comunidad artística y gay de la cual Manuel se aprovecha hasta sus últimos días. La adicción a las drogas lleva a Manuel a abusar física y emocionalmente de Daniel varias veces, quien pone en riesgo su salud para poder sobrevivir los atentados y dar la cara ante su público. Manuel nunca llegó a ver las rezagas que dejó su violencia a la vida de Daniel, que sigue tratando de levantarse de la relación que casi le quita la vida.

Capítulo 7:

ESCRITO CON SANGRE POR UN POETA LOCO

Outline

P: Daniel sufre maltrato.

- Daniel intenta superarse.
- Daniel es extorsionado.
- Daniel pierde Dionisio's.

R: Daniel queda solo.

Después de separarse de Manuel, Daniel intenta rehacer su vida y sacar adelante sus proyectos. Sin embargo, el acoso por parte de su ex pareja lo obliga a ser extorsionado para que Dionisio's y su carrera caigan. Después de años de sobrevivir los constantes ataques en su contra, Daniel toca fondo y es desalojado de Dionisio's en un montaje en donde se perdieron todas las piezas, información, utilería y arte del único teatro *drag* de Ecuador.

Capítulo 8:**DÍA DE CADA DÍA***Outline*

P: Daniel pierde todo.

- Daniel recupera salud.
- Daniel empieza a trabajar.
- Daniel gana premio.

S: Daniel reconstruye reputación.

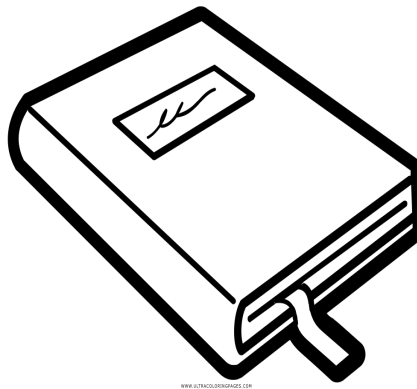
A pesar de que “Dionisio’s” no existe más como un espacio físico, el grupo de teatro aún realiza obras. Daniel está intentando levantar la gloria de “Dionisio’s” con la esperanza de que algún día pueda volver a reabrir sus puertas.

Estructura de Interfaz Interactiva

El concepto de la parte interactiva de este proyecto es crear una memoria colectiva que pueda materializar la remembranza y legado de Daniel a través de la participación del usuario.

1) Álbum

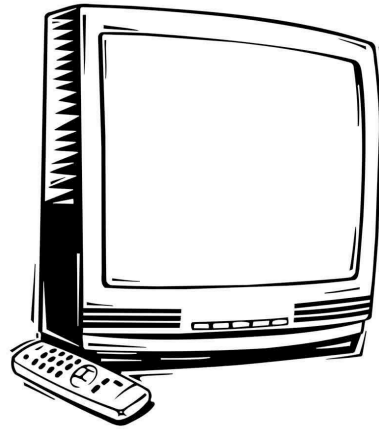
El álbum es el centro de la experiencia. En él residen todos los elementos educativos y actividades para que el usuario aporte en crear su propio álbum.



[Figura 2. Símbolo de álbum]

2) El Video

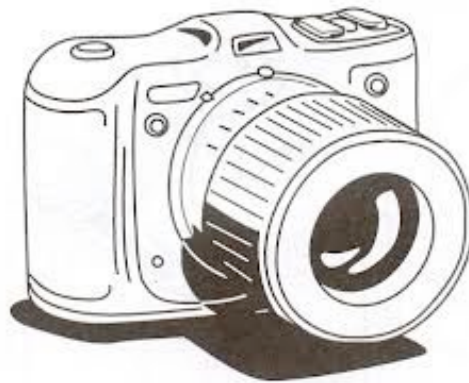
El video es el principal elemento del álbum. Cada página significa un capítulo que cuenta cada una de las facetas de Daniel.



[Figura 3. Símbolo de Audiovisual]

3) Fotos

Cada página del álbum debe ser completada con la foto, de una parte del video, que el usuario considere el momento que simboliza el mensaje del capítulo. Al final, el usuario podrá compartir su propia experiencia e ir armando su memoria junto con la de Daniel.



[Figura 4. Símbolo de Fotografías]

PROPUESTA DE DIRECCIÓN

“Desde el Escenario” es una serie que explora la historia cultural de una comunidad sistemáticamente oculta por generaciones. Daniel Moreno es un personaje en el que residen años de resistencia y lucha a un sistema que dificulta y sataniza la expresión de la identidad.

Mi propuesta para este proyecto es presentar al personaje como un meta universo en el que reside un archivo histórico que se puede explorar de varias maneras. Bajo esta premisa, mi intención es hacer que el usuario que participe en la historia encuentre su manera de navegar un tema desconocido, de tal manera que el proceso no lo asuste, ni se imponga, si no que sea llevado de manera personal y al ritmo en el que el usuario sienta que puede aprender mejor.

Con respecto al tratamiento del documental, es importante para mí que cada capítulo pueda ser entendido tanto colectiva como individualmente. Además, como es un contenido web, debe tratarse de una serie cautivadora y de ritmo rápido que conecte con la audiencia de manera efectiva en corto tiempo. La finalidad de persuadir al usuario a seguir explorando, sin tener que causar la sensación de que el tiempo invertido es una lección. Si no, como una actividad informativa y accesible.

PROPUESTA DE FOTOGRAFÍA

El reto fotográfico de “Desde el Escenario” es crear un ambiente dinámico a pesar de ser un documental observacional. La estética pensada para los capítulos está llena de planos fijos y distantes que dejen que Daniel sea quien lleve la historia, más que la cámara en sí. Con esta metodología, se intenta dar una voz propia al personaje y que tome una actitud activa de enseñar, contraria a la del usuario que es aprender y aplicar sus nuevos conocimientos.

La decisión de filmar los capítulos con dos cámaras viene desde la forma de ser de Daniel. Al ser una persona muy expresiva, mucho de su manera de comunicar no solo viene de su forma de hablar, pero de los movimientos que acompañan y reemplazan las palabras. El objetivo es entender al personaje en toda su naturaleza, sin perder los detalles que conforman parte de ella.

La composición de los planos está dividida en tercios y simétricos. Por un lado, se usarán los tercios para demostrar la naturalidad o normalidad de las acciones que dan un respiro a los momentos narrados que se encuentran en planos más simétricos. La simetría es un recurso para enfatizar el aire “épico” de un momento, ya sea una reflexión, un lapso observacional o una obra, algo que resalte los momentos “no normativos” de Daniel.

REFERENCIAS VISUALES

Los colores escogidos para este documental simbolizan el glamur y color que en el que vive Daniel, comparado al mundo que lo rodea. La intención es resaltar el ambiente en el que Daniel se mueve (discotecas, bares, talleres, teatros) y sus cualidades a través de los colores.

MOOD BOARD



[Figura 5. Mood Board]

PALETA DE COLORES



[Figura 6. Paleta de Colores]

Modelos de Planos



Close Ups Fijos: Utilizados para resaltar detalles y *manerismos* de Daniel al hacer una actividad, ya sea contar historias, maquillarse, hablar, u otras. Con el objetivo de visualizar sus experiencias de vida.

[Figura 7. Referencia de Planos]



Long Shots Fijos: Utilizados principalmente para ubicar al público en el espacio en el que se encuentra el personaje. Además de aportar con la emoción que se quiere transmitir.

[Figura 8. Referencia de Planos]



[Figura 9. Referencia de Planos]

Planos Medios Fijos: Utilizados para simbolizar la gran presencia que significa Daniel en un espacio donde, a pesar de que podemos ver el lugar, Daniel se lleva casi todo del él.

PROPUESTA DE SONIDO

Para Daniel, su más grande inspiración en cuanto a estilo son los años 70's. La onda disco combinada con el romance son una clara demostración de la vida de Daniel. La música propuesta para este proyecto es un homenaje a esa época y su simbolismo en la comunidad *drag*.

Debido a que la serie relata varios hechos pasados, la narración por parte de Daniel es fundamental que se encuentre clara. Sin embargo, para conservar la idea de un ambiente dinámico, los audios narrativos son grabados en espacios de actividad de Daniel. La idea es que haya una constante inmersión en el mundo de Daniel, incluyendo los sonidos que le rodean.

FILMOGRAFÍA DEL CREW

- Daniela Piedra** Daniela Piedra es estudiante de Producción de TV y Medios Digitales de la Universidad San Francisco de Quito. Fue productora de campo en el largometraje documental “Intiwarmikuna” y el cortometraje ganador en el Festival Internacional de Cine de Guayaquil “Averiado”. Se ha desempeñado en varias producciones dentro y fuera de la universidad en diferentes formatos incluyendo realidad virtual, series web, transmisiones en vivo y videos 360.
- David Ibarra** David Ibarra es productor audiovisual con un segundo título en Jurisprudencia. Se ha desenvuelto en el medio como productor y director de fotografía y ha participado en cortometrajes como “Feliz Cumpleaños” (Valentina Nuñez, 2016), produjo “Ataca” (2016) y dirigió fotografía en “Un Karaoke Más” (Diego Falconí, 2018). Su más reciente producción “Pasajera”, se encuentra en competencia dentro de los cortometrajes de FACIUNI, auspiciado por DirecTV. Además, fue ganador de un Premio Cocoa por la elaboración de un proyecto con narrativas interactivas.
- Julio Cármenes** Julio Cármenes se graduó de la carrera de cine en la Universidad San Francisco de Quito. Su gran talento y visión en fotografía lo han llevado a varios cortometraje y producciones en las que se incluyen “Averiado”,

- Diego Falconí Diego Falconí es un productor audiovisual con un gran interés en contar historias desde nuevas plataformas. En el 2016 ganó un Premio Cocoa con su proyecto de espacios en realidad aumentada. Ha participado en varios proyectos como el largometraje documental “Intiwarmikuna” y el video musical de Mateo Kingman “Religar”.
- Oscar Acosta Oscar es Licenciado en Producción Musical, graduado de la Universidad San Francisco de Quito, con la que trabajó en el musical infantil “Ciencia Al Rescate” y produciendo el cd del mismo show: “Los 4 Elementos”. Oscar es también productor de sonido del álbum “Fecha de Caducidad” (2018) del cantante y compositor colombiano Juan Esteban Gonzáles. Oscar ha trabajado grabando sonido directo para varios formatos audiovisuales como documentales, cortometrajes de ficción y series web.
- Juan E. Gonzáles Juan Esteban es compositor y cantante graduado de la Universidad San Francisco de Quito. Su carrera como solista lo ha llevado a presentarse en varios escenarios de Ecuador y Colombia. Además, Juan Esteban compuso los temas del disco infantil “Los 4 Elementos” y la banda sonora del cortometraje “Pasajera” (2018).

CONCLUSIONES

El proceso de hacer este documental ha sido una experiencia de aprendizaje en todos los sentidos, pero principalmente sobre cómo concebir ideas y permanecer fiel a ellas.

1. El proceso de investigación es la base fundamental de un proyecto y debe tener un tiempo justo para realizarse. El perfil que creé de Daniel fue resultado de dos meses de entrevistas, visitas, archivos y libros que, en todo momento de esta producción, fueron un apoyo excepcional para la creación de la historia.
2. La búsqueda de la premisa ayudó a direccionar mi proyecto y enfocarlo de tal manera que las especificaciones del producto fueron más fáciles de encontrar y definir.
3. La visión debe estar clara en todo momento y para todos los miembros del crew. A pesar de que es muy recomendable abrirse a sugerencias del equipo, si la idea es clara desde un inicio, la persona encargada de dirección podrá saber tomar las decisiones que beneficien a la producción.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bedoya, A. (Septiembre de 1997). ¿Qué es la Interactividad? *Usuario*, págs. 1-3.

Berenguer, X. (julio de 1998). *Historias Por Ordenador. Serra d'Or*.

Grifeu, A. (2013). *El Documental Intercativo: Evolución, caracterización y perspectivas de desarrollo*. Barcelona: UOCpress.

Herrera, R. (2015). *Érase unas veces: Filiaciones narrativas en el arte digital*. Barcelona: UOCpress.

Sucari, J. (2013). *El Documental Expandido: Pantalla y espacio*. Barcelona: UOCpress.

ANEXO A: DOCUMENTOS DE PRODUCCIÓN

ANEXO 1: PRESUPUESTO DEL EPISODIO FILMADO

Presupuesto Producción "Desde El Escenario"

Producción	Desde El Escenario				
Fecha	25 de Octubre del 2018				
Día	1/2				
Dirección	Daniela Piedra				

Nota: este presupuesto esta sujeto a cambios por cambios en el cronograma

Alimentación			
Artículo	Cantidad	Valor unitario	Valor total
Almuezos	7	\$5.00	\$35.00
Meriendas	6	\$5.00	\$30.00
Aguas	6	\$1.20	\$7.20
Snacks	6	\$1.00	\$6.00
		Total Alimentos	\$78.20
Transporte			
Artículo	Cantidad	Valor unitario	Valor total
Gasolina	\$1	\$10.00	\$10.00
Taxis	\$1	\$10.00	\$10.00
Parquero	\$1	\$10.00	\$10.00
		Total Transporte	\$30.00
Extras			
Artículo	Cantidad	Valor unitario	Valor total
Pilas (x4)	\$2	\$4.00	\$8.00
Esparadrapo	\$1	\$1.20	\$1.20
		Total extras	\$9.20
		Total de Gastos	\$117.40
		10% de imprevistos	\$11.74
		Total del día	\$129.14

Presupuesto Producción "Desde El Escenario"

Producción	Desde El Escenario				
Fecha	26 de Octubre del 2018				
Día	2 de 2				
Dirección	Daniela Piedra				

Nota: este presupuesto esta sujeto a cambios por cambios en el cronograma



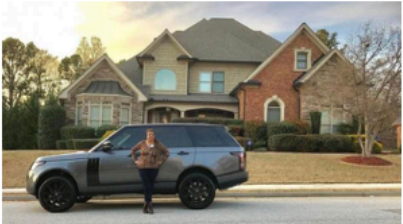


Alimentacion			
Articulo	Cantidad	Valor unitario	Valor total
Meriendas	6	\$5.00	\$30.00
		Total Alimentos	\$30.00






Transporte			
Articulo	Cantidad	Valor unitario	Valor total
Gasolina	\$1	\$10.00	\$10.00
		Total Transporte	\$10.00

Extras			
Articulo	Cantidad	Valor unitario	Valor total
Pilas (x4)	\$2	\$4.00	\$8.00
Esparadrapo	\$1	\$1.20	\$1.20
		Total extras	\$9.20

		Total de Gastos	\$49.20
		10% de imprevistos	\$4.92
		Total del día	\$54.12

ANEXO 2: ESCALETA DEL CAPÍTULO

<u>Escena</u>	<u>Video</u>	<u>Audio</u>	<u>Planos</u>	<u>Referencia</u>
Los vestuarios de Daniel	Daniel se cambia detrás de una cortina o tela. Sale "modelando" varios trajes.	Historia de los trajes, información sobre cómo se hicieron.	Americano Detalle	
Daniel empaca su maleta para el show.	Daniel empaca una maleta.	Historia de la llegada a España y cómo se inicia en el teatro.	Medio Detalle (Maleta)	
La Salida	Daniel sale de su casa y se sube a un carro.	Ambiente.	General	
El Taxi	Daniel está sentado en el carro, yendo al restaurante.	Historia de la primera vez que Daniel escuchó sobre arte <i>drag</i> . Experiencias siendo asistente de una drag queen.	Medio	
Arreglo del escenario	Daniel llega al lugar de presentación, saluda con los dueños y puesta de escena.	Ambiente.	General Detalle	

El Repaso	Daniel repasa con <u>Kari</u> .	Ambiente.	Medio General	
FINAL DÍA 1				
Arreglo del escenario	Daniel llega a la casa de Fabián y saluda con la gente.	Ambiente.	Medio	
El Traje	Daniel se viste para el show. La ayudante de Daniel y su estrella le ayudan a ponerse todos los elementos del traje.	Ambiente.	Medio Detalle	
El Maquillaje	Daniel se maquilla.	Comentarios del maquillaje y reflexiones finales.	Primer plano Detalle	
Hora del Show	Daniel está preparándose para salir a escena.	Ambiente.	Medio General	

ANEXO 3: PLAN DE RODAJE

Plan de Rodaje: Daniel Moreno, la historia drag de Quito.

Fecha: 25 de octubre del 2018

Hora de llamado: 09h30 (EN LOCACIÓN)

HORA	LOCACIÓN	No. DE SECUENCIA	PLANO/DESCRIPCIÓN	PERSONAJE	INT/EXT
09H30	Casa de Daniel		Reconocimiento de espacio.		INT
10h30	Casa de Daniel	1	Americanos Detalle	Daniel Moreno	INT
12h00	Casa Daniel	2	Medios Detalle	Daniel Moreno	INT
13h00	ALMUERZO				
14h10	Fachada Casa Daniel	3	Plano general	Daniel Moreno	INT
14h20	Taxi	4	Medio	Daniel moreno	INT
14h45	Catrinás Wings	5	General Close Up Two shots	Daniel, equipo, y co estrella.	INT
18h30	Catrinás Wings	6	Two shots Medio General	Daniel Moreno y Karina	INT
FIN DEL DÍA 1					

Secuencia 1: Daniel y sus vestidos.

Secuencia 2: Daniel empaca su maleta.

Secuencia 3: Daniel sale a tomar el taxi

Secuencia 4: Daniel en el Taxi.

Secuencia 5: Seteo de escenografía

Secuencia 6: Repaso con Kari

Plan de Rodaje: Daniel Moreno, la historia drag de Quito.

Fecha: 26 de octubre del 2018

Hora de llamado: 14h00 (EN LOCACIÓN)

HORA	LOCACIÓN	NO. DE SECUENCIA	PLANO/DESCRIPCIÓN	PERSONAJE	INT/EXT
14h00	Casa Fabián	7	Americano	Daniel Moreno (Kari)	INT
14h30	Casa Fabián	8	Americano Detalle	Daniel Moreno (Kari)	INT
15h40	Casa Fabián	9	Close up	Daniel Moreno	INT
17h00	Catrinás Wings	10	General	Daniel Moreno	INT/EXT
19h30	Catrinás Wings	11	medio	Daniel Moreno	INT
20h00	Catrinás Wings	12	General	Daniel Moreno	INT
FIN DEL DÍA 2					

Secuencia 7: Daniel llega a la casa de Fabián

Secuencia 8: Daniel se viste de Saraf.

Secuencia 9: Daniel se maquilla.

Secuencia 10: Ambiente en Catrinás.

Secuencia 11: Daniel detrás de escena.

Secuencia 12: Apertura del show.