

Universidad San Francisco de Quito USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

“Pangea (The Useful Nothing)”

Producto o Presentación Artística.

Carlos Alejandro Molina Inca

Cine y Video

Trabajo de titulación presentado como requisito
para la obtención del título de
Licenciado en Cine y Video

Quito, 14 de mayo de 2019

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

COLEGIO DE COMUNICACIÓN
Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

**HOJA DE CALIFICACIÓN
DE TRABAJO DE TITULACIÓN**

“PANGEA (The Useful Nothing)”

Carlos Alejandro Molina Inca

Calificación:

Nombre del profesor, Título académico

Hanne-Lovise Skartveit, PhD

Firma del profesor

Quito, 14 de mayo de 2019

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 lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Firma del estudiante: _____

Nombres y apellidos: Carlos Alejandro Molina Inca

Código: 00134279

Cédula de Identidad: 1725349334

Lugar y fecha: Quito, mayo de 2019

AGRADECIMIENTOS

A mis padres, Julia Cecilia y Luis Alejandro.

A mi hermana, Camila Belén.

A mi negra.

A la música y el video.

A mi tutora, Hanne Lovise.

A mi familia y amigos, al planeta entero.

RESUMEN

“PANGEA (The Useful Nothing)” es un prototipo para cortometraje experimental, en formato 360°, que acompaña el viaje de un ser humano desde su nacimiento hasta la vejez. El hilo conductor de la narrativa apela a la oscilación entre el caos y el orden, la destrucción humana contra sí misma y el posible cambio hacia una existencia más equilibrada y armoniosa. Se presentan varios protagonistas a lo largo de la cinta ya que se busca indagar en la cualidad universal del hecho de vivir, sea al inicio, en la adolescencia o a la vejez.

Palabras clave: Pangea, Prototipo, Teaser, Cine Arte, Experimental, 360°, Realidad Virtual, Ikigai, Existencialismo, Humanismo, Nacimiento, Caos, Orden, Equilibrio, Amor.

ABSTRACT

“PANGEA (The Useful Nothing)”: it’s a prototype for an experimental short film, using the 360° (VR) format, that depicts the life of a human being from the womb to the old age. The narrative lays on the oscillation between chaos and order, the human destruction against itself and the possible change towards a more balanced and harmonious existence. Several protagonists are presented throughout the film and it is sought to investigate the universal quality of the fact of living, be it at the beginning, in adolescence or old age.

Keywords: Pangea, Prototype, Teaser, Arthouse, Experimental, 360°, VR, Ikigai, Existencialism, Humanism, Birth, Genesis, Chaos, Order, Balance, Love.

TABLA DE CONTENIDO

Introducción	8
Desarrollo Conceptual	12
¿Cómo atender a la desesperanza?	12
El “Void”	13
Golpe de Realidad	16
El siguiente en la fila	17
Caos y Orden	18
Proceso Creativo.	19
Estructura.....	20
Uso de la herramienta.....	23
Exploración VR/360°.....	24
Plan de distribución	27
Atribución	32
Cesiones de Derechos de Imagen y Uso de Material	34
Conclusiones	42
Referencias bibliográficas	43
Anexos	44
Imágenes de contexto	44
Notas de desarrollo	83
DVD	95

INTRODUCCIÓN

“Out beyond ideas of wrongdoing and rightdoing there is a field. I’ll meet you there.

When the soul lies down in that grass, the world is too full to talk about.” — Rumi.

La crisis existencial en los seres humanos es un proceso natural; el hecho de que un ser vivo adquiriera una conciencia tan exorbitante como la de nuestra especie conlleva inevitablemente a la pregunta: “¿cuál es mi propósito en este mundo?”. Éste proyecto está enfocado en intentar descubrir un método personal, a través del desarrollo de habilidades que se apeguen a la vocación de cada individuo y que sean de alguna utilidad para la comunidad y la sociedad en sí misma, como camino hacia una existencia en balance¹.

Se aborda ésta temática presentando una línea de tiempo desde el nacimiento hasta una reunión intergeneracional, pasando por un sinnúmero de estímulos visuales que buscan evocar una basta cantidad de experiencias a las que un ser humano puede verse sometido a lo largo de su paso por este mundo. Entre los principales hitos que a mi parecer marcan la vida de un ser humano se encuentran:

El paso de la niñez a la adolescencia: es sin duda un proceso muy complejo dentro del cual una persona se ve obligada inconscientemente a desarrollar ciertas características propias que le ayudarán en su crecimiento posterior. Me resulta importante reflejar la manera en que un nuevo ser atravieza varias etapas cargadas de estímulos externos que van formando su percepción acerca del mundo en el que vive, es por ello que planteo escenas donde se exponen de manera muy explícita imágenes de destrucción y caos, cuyos espectadores son

¹ Es decir, una vida plena, útil y alegre.

precisamente niños y niñas. Sin embargo, para el final de la cinta, expongo encuentros intergeneracionales que buscan demostrar una conexión interior que existe a partir de familiares, aficiones en común, o la misma cualidad existencialista humana que a veces vuelve la experiencia de vivir un tanto dolorosa, pero a través de la cual se pueden generar vínculos de empatía con nuestros semejantes.

El paso de la adolescencia a la adultez: Una etapa en la que generalmente el adolescente rebelde, despreocupado y libre comienza a enfrentarse a sí mismo gracias a presiones propias y externas. Un momento en el cual debe empezar a preocuparse por su propia supervivencia en el futuro.

“Choose a life. Choose a job. Choose a career. Choose a family. Choose a fucking big television. Choose washing machines, cars, compact disc players and electrical tin openers... Choose DSY and wondering who the fuck you are on a Sunday morning. Choose sitting on that couch watching mind-numbing, spirit crushing game shows, sticking junk food into your mouth. Choose rotting away in the end of it all, pishing your last in a miserable home, nothing more than an embarrassment to the selfish, fucked up brats you spawned to replace yourself, choose your future. Choose life... But why would I want to do a thing like that?” — **Irvine Welsh, Trainspotting (1993)**

Aquí también comienzan las crisis en torno a las relaciones afectivas, lo que antes parecía tan fácil y espontáneo, ahora se vuelve una búsqueda intensa por ganar estabilidad ante un futuro lleno de incertidumbre. La presión en relación a desarrollarte íntegramente como un ciudadano de utilidad para la sociedad, se ve cargada también por el terror a la soledad y el desprecio. Algo natural si se tiene en cuenta la estructura dentro de la cual se generan los

espacios para éstas competencias, ya que de una u otra manera, la gran mayoría de personas pertenecientes a una misma generación están sometidas a una misma “carrera”. Por alcanzar la excelencia en el campo laboral, sentimental, personal y espiritual; siendo imposible dejar de voltear la mirada y comparar la experiencia propia con la de nuestros compañeros y amigos.

El paso de la adultez a la vejez: Para éste apartado, me sirvo de mi experiencia personal al haber presenciado ésta transición de cerca con Julia, mi abuela materna y Luis Oswaldo, mi abuelo paterno. A pesar de que ambos enviudaron, la experiencia cambia dependiendo del caso.

Es así que mi abuela, obligada a casarse a los 16 con un taxista alcohólico, trabajó toda su vida para sustentarse a sí misma y a sus 12 hijos ante la negligencia y posterior muerte prematura de su esposo. La vejez significa una especie de recompensa donde al fin puede experimentar un período de relativa calma, comodidad y descanso.²

Al contrario, la experiencia de mi abuelo difiere profundamente dada la reciente muerte de mi abuela Martha, el amor de su vida. La etapa de duelo significó ver a mi abuelo venirse abajo por completo. Un hombre que a lo largo de su vida se ha caracterizado por su sentido del humor, capacidad para entretener y sacar una sonrisa a propios y extraños, e incluso tener siempre la apertura para cantar una canción acompañada por su fiel guitarra; de repente se hundía en una depresión que lo llevó a dejar de tocar, no querer salir y quedarse sintiendo la partida de su compañera y amiga. Una faceta de mi abuelo totalmente desconocida, y de la que actualmente siento ya la ha superado³.

² “Sultana”- Documental (2017) <http://tiny.cc/sultanadocu>

³ Última escena de “Pangea” (Teoría de cuerdas)

Nota del director y motivación:

Éste proyecto nace a partir de una serie de encuentros y conversaciones con personas contemporáneas a mí, donde hemos compartido nuestros miedos, cuestionamientos y dudas existenciales muchas veces sin llegar a ninguna conclusión alentadora en específico. Es por ello que he intentado desarrollar un camino que espero sea de utilidad para aquellos que inevitablemente entraran en las mismas cuestiones, aunque espero sinceramente que no lo hagan. Ha sido un proceso muy introspectivo donde he interiorizado y encarnado varios de los problemas que han salido a la superficie a partir de dichas conversas, muchas veces llevándome a profundas depresiones de las que esperaba salir con alguna respuesta. Es por ello que en principio mantengo la necesidad de afrontar con honestidad y fortaleza las consecuencias de nuestra propia hambre como seres humanos por conocer más, indagar en fuerzas que a veces están fuera de nuestra capacidad de razonamiento e incluso arriesgarnos a experimentar realidades que se salen de nuestra naturaleza diaria.

Además espero dejar un precedente para futuras obras, propias y externas, que busquen generar una mirada alternativa y apunten siempre a alentar, inspirar, calmar, motivar, y presentar realidades donde la alegría, el color, la picardía y el amor sean posibles.

A mi sentir, la existencia en sí misma nos muestra toda la oscuridad que existe en el mundo, y precisamente por ello propongo a los creadores de contenidos y moldeadores de la cultura: generar materiales que aboguen por el positivismo, la buena vibra y el compañerismo humanista. A pesar de tratarse de una ficción, siento que es importante mantener el espacio de la fantasía y los sueños para conservar la inocencia en tiempos donde es tan necesaria.

DESARROLLO CONCEPTUAL

Una de las primeras preguntas planteadas por Armando Salazar, coordinador de la carrera de Cine y Video en la Universidad San Francisco de Quito y profesor de la clase de Preparación para el Desarrollo de Tesis, fue: “¿A qué quieres atender con tu creación?”. Como punto de partida, esta pregunta me resultó de extrema utilidad, ya que a lo largo de mis años universitarios he tenido contacto cercano con una gran cantidad de personalidades depresivas, incluso he llegado a considerarme una de ellas en algún punto. Sin embargo, siempre he llegado a la conclusión de que no es ninguna característica en especial; la desesperanza es una característica propia del ser humano ya que se ve totalmente abrumado por la vastedad de posibilidades, responsabilidades y su lugar dentro de un universo infinito e inexplicable, por lo que es posible generar un vínculo con todos a partir de la empatía de saber que todos sufrimos, y no hay porque hacerlo. Ésta falta de control, ésta incertidumbre y resistencia al futuro es precisamente a lo que me di cuenta que quería atender.

¿Como atender a la desesperanza?

En torno al tema que escogí para mi tesis, los caminos eran complejos ya que nadie tiene una respuesta instantanea. Como explicaba Armando en sus clases, lo que sucede dentro de la experiencia humana es que el mundo te afecta directamente, y cuando tienes la suerte de dedicarte al cine, tienes la posibilidad de plasmar todo aquello que digeriste de una u otra manera y convertirlo en una pieza audiovisual; sea mero entretenimiento o un intento por decir algo más profundo, el cine termina siendo una especie de desfogue emocional a partir del cual reflejas puramente lo que has venido cargando en tu cabeza alrededor de tus experiencias. Es por ello que empecé a indagar a profundidad en las

temáticas que me interesaban en relación al sufrimiento humano, a partir de mi propia relación con personas cercanas y también con desconocidos. En principio me resulta divertido entender cómo los seres humanos necesitan deshinibirse de sus sentidos (muchas veces a partir del consumo de sustancias) para poder comunicar con precisión sus verdaderos sentimientos, para poder abrirse honestamente hacia otro ser humano y apelar a la condición de empatía mencionada anteriormente. En mi caso, tuve la suerte de vivir en un lugar donde las personas podían juntarse y ser ellas mismas. Es por ello que podía mantener conversaciones de todo tipo con personas de toda clase dentro del calor de mi hogar, siempre intentando buscar una solución a los problemas de la cotidianidad que se presentaban a través de distintos personajes.

Sin embargo, no me serví únicamente del sufrimiento de otros para desarrollar las ideas que aplicaría en mi tesis, de hecho, el problema al encarnar los *issues* de otros es que inevitablemente se vuelven tuyos en algún punto. Lo que alguna vez escuchaste a la lejanía, incrédulo de que podría ser un problema real en la vida, de repente se paseaba constantemente por tu cabeza y se volvía un nuevo enemigo contra el que luchar. Nociones comunes como inseguridades, rupturas amorosas, problemas familiares, incertidumbres financieras y un sinnúmero de problemáticas humanas estaban dispuestas en la mesa y resultaban imposibles de ignorar. Es por ello que éste proyecto se convirtió en algo más, un reto que significaba profundizar tanto que se logre encontrar el otro lado del agujero negro.

El Void.

Esta idea de explorar el “Void” (agujero negro) es una alusión al hecho de interiorizar a profundidad dentro del “Yo”. Mirarse a sí mismo con honestidad y enfrentarse con los ojos bien abiertos al lado oscuro que todos tenemos. Me resulta importante realizar un

inciso dentro de este apartado para mencionar a uno de los principales referentes conceptuales y uno de mis referentes de vida: Julian Casablancas. Éste ser humano nacido en Nueva York el 23 de agosto de 1978, es el hijo de uno de los magnates más importantes de la industria del modelaje⁴, con la compañía “Elite Model Managment”. En 1998⁵ forma la banda The Strokes con la cual prácticamente conquistaría el mundo en 2001, al lanzar el álbum “Is This It” y ser catalogados por la prensa como “Los salvadores del Rock”.

Considero importante hablar de éste hombre ya que llegó a mi vida precisamente en el momento donde me encontraba más perdido; con 14 años de edad y estudiando en un colegio católico con gente superficial y vacía, yo encontraba al sexo como única motivación para levantarme todos los días. Y a pesar de que en ese período nunca intimé con ninguna persona, desarrollé mis habilidades de cortejo y performance sexual a través de encuentros al azar en salas de chat con video donde me servía de la palabra y mis buenas intenciones para terminar masturbándome para extrañas que también disfrutaban de su sexualidad reprimida y la compartían con alguien que parecía entenderlo.

A raíz de que una amiga de Twitter con la que compartíamos el amor por bandas de música alternativa me recomendó escuchar a The Strokes, el panorama se volvió un tanto más claro. En principio al adoptar por completo la personalidad de Julian, intentando suplir mi propia inseguridad, empecé a comprender cuales serían mis verdaderas motivaciones en el futuro. Conseguí mi primera guitarra eléctrica, me encerré a diario todas las noches en el clóset para poder cantar gritando sin despertar a mi familia, y empecé a dejar de utilizar (desperdiciar) mi cerebro pensando en sexo para analizar los mensajes que esta maravillosa banda había

⁴ John Casablancas.

⁵ Coincidentalmente año de mi nacimiento.

encriptado debajo de su actitud quememeimportista⁶. De repente, me sentía lleno de una motivación totalmente ajena a la que predominaba entre mis compañeros de clase⁷.

Para terminar éste inciso demasiado personal y con información que tal vez nadie esperaba encontrar, voy a retomar la carrera de Julian; quien después de lanzar tres discos con The Strokes y no alcanzar otra vez el éxito experimentado con “Is This It?” de 2001. Lanza un disco en solista denominado “Phrazes for the Young” en 2009⁸. Con “Phrazes”, Julian expresaría más a profundidad y con un estilo mucho más explícito los cuestionamientos, problemáticas y broncas que le generaba la sociedad en ese momento y que habían estado presentes desde los inicios de su carrera solo que a un nivel mucho más sutil.

Sin embargo, es en 2013 con el lanzamiento de un proyecto alternativo a The Strokes y a su carrera solista llamado: “Julian Casablancas + The Voidz” que éste artista se llevaría mi total atención. Publicando una serie de videos promocionales muy extraños pero con visuales totalmente intrigantes y música que sonaba a anarquía organizada, JC+The Voidz lanza “Tyranny”. Álbum conceptual que comenzaría mi propia exploración como creador de contenidos y que influenciaría desde 2014 la incubación de ideas que vomitaría en la escritura de mi primer cortometraje “Glitch” en 2018.

Precisamente en 2018, Julian elimina su nombre del título de la banda para llamarse simplemente “The Voidz” y lanzan un nuevo material discográfico llamado “Virtue”; al que describen como “Prision-Jazz” de manera irónica y aludiendo a la realidad totalmente destruida de Estados Unidos (y el mundo) en ese año.

⁶ Cool, Laid-back, Relajado.

⁷ Mantener relaciones íntimas lo más rápido posible.

⁸ Cabe recalcar que mi primer acercamiento con éste artista se daría en 2012, por lo que tenía una vasta cantidad de material para disfrutar, analizar y del cual obsesionarme como la fangirl adolescente que fui.

Golpe de realidad.

A pesar de experimentar un largo período de supuesta estabilidad emocional, refugiado en la máscara de una personalidad fabricada; llegué a la universidad y conocí a una de las personas más fascinantes y complejas con las que he tenido la suerte de intimar, mi negra. Ésta mujer me llevó a lugares que ignoraba por completo y me ayudó a abrir los ojos hacia las situaciones problemáticas por las que otras personas de mi edad estaban pasando, a través de su propia situación. Una chica rebelde y un tanto malcriada, me había abierto su corazón por completo; incluso a pesar de mis propias advertencias, ya que yo sabía que nunca había conectado a un nivel tan personal con nadie y sentía temor de lo que podría pasar después. Llegué a conocerla tan bien y me ayudó a conocerme profundamente a mí mismo, que evité enamorarme por razones lógicas; eramos diferentes pero muy parecidos, ella amaba el caos y la destrucción como método de escape a una realidad de mierda de la que parece no existe salida, sea existencial o literal, sus problemas eran reales y yo sentía un llamado inexplicable para apagar esos incendios. Desde joven evitaba enamorarme en serio de alguien, pero al mismo tiempo idealizaba una relación perfecta donde encuentre mi alma gemela y con la que pueda experimentar el mundo, ella llegó a romper con todo.

“Go your separate way now

Someday you'll come back

And I'll be dreaming I was sunburned

I don't wanna break your heart in

Break your heart in two halves

Keep one half and give one half to me.”

“Evening Sun”- The Strokes.
(First Impressions of Earth, 2006)

Desde mi comodidad, mantenía una vida totalmente ciega ya que empecé a vivir solo en una casa grande de Cumbayá cerca de la USFQ y gozaba de todas las facilidades que un joven puede desear. Mi papel de rebelde anti-sistema, que odia el dinero y las corporaciones finalmente se veía aflorado cuando ella aparecía. Sin embargo, llega un punto en donde ésta nueva pasión por desafiar el sistema vuelve a dos almas totalmente tóxicas e intrabajables. A pesar de estar casi 4 años juntos, nunca logré cambiar sus sentimientos de vacío existencial, de una sociedad sin sentido y de una vida presa a todo lo que ya se estableció y de lo que no podemos hacer nada. Éste proyecto también busca llenar ese vacío.

El siguiente en la fila.

Para ir cerrando quiero exponer otra de las principales motivaciones para el desarrollo de éste proyecto y un suceso que sin duda marcó y potenció el concepto que venía trabajando mientras estudiaba. Y es el hecho de que mi hermana menor, con 16 años tuvo un hijo.

Éste suceso dejó en shock a toda la familia debido a la supuesta educación, relativa estabilidad económica y comodidades de las que gozábamos como una familia “ideal” de clase media. La decisión tomada por mi hermana para tener a su hijo y criarlo fuera de nuestra casa, viviendo con la familia de su novio también representó un gran conflicto para mis padres, quienes no entendían “qué hicieron mal”.

Ahora después de que Dante ya ha crecido y es la felicidad de ambas familias, puedo analizar con detenimiento la situación; incluso agradecer a mi hermana por su valentía y fortaleza para traernos este regalo divino, y por el cual siento una responsabilidad infinita.

Dante representa para mí una nueva etapa, un nuevo hombre a quién educar y de alguna manera, evitarle todo el sufrimiento que se le viene por la simple cualidad de ser humano.

Caos y Orden.

Finalmente quiero exponer la temática principal de la que se sostiene la narrativa utilizada en éste cortometraje experimental. Las nociones de Caos vs. Orden han estado presentes en el imaginario de nuestra especie desde las primeras civilizaciones que habitaron la Tierra. De hecho, la gran mayoría de cosmovisiones y cosmogonías desarrolladas por los pueblos, se basan en esta dicotomía para explicarse a sí mismos el origen del universo. Como dos fuerzas que convergen entre sí para dar como resultado la vida y por consiguiente el ser humano. En lo personal, siento que esta idea es precisamente la que nos ha llevado a defender las causas erróneas, dogmatizar las ideas de grandes pensadores y crear cultos o iniciativas que irrespetan la existencia de otros simplemente por que creen que son dueños de la verdad, o que están defendiendo el “bien”.

Si tomamos en cuenta la idea de que el caos y el orden se juntaron para dar paso a nuestra existencia, es precisamente ésta nuestra salida y escape hacia una nueva manera de vivir y experimentar la realidad en este planeta. Un espacio donde cada ser forje su propia ética y moral pero dentro de la cual podamos convivir en armonía gracias a que comprendemos ambas partes de ésta dualidad innata a la que nos vemos sometidos. Es posible desarrollar sistemas que aboguen por ambos extremos del espectro y presenten maneras de experimentarlos que se ajusten a las necesidades de cada uno. Es obvio que existirán personas que sean más afines a su sentir caótico y rebelde, pero también existirán aquellas que se decanten por un vivir más tranquilo, ordenado y controlado. La idea está en generar espacios donde la gente pueda explorarlos de manera segura sin atentar contra la humanidad del resto y así estar conectados en serio con nuestros verdaderos “yo”.

PROCESO CREATIVO

Durante el proceso de investigación, incubación de la idea, desarrollo y ejecución; un sin número de materiales, recursos y notas se han tomado⁹. Muchas de estas anotaciones nacían precisamente a raíz de escuchar los proyectos de mis amigos y compañeros de *preparación para el desarrollo del proyecto de tesis* (clase con Armando Salazar). Éste espacio me resultó de extrema ayuda a la hora de visualizar claramente mis ideas, relacionarlas con las experiencias del otro y tener un feedback preciso y cariñoso ante un proyecto que de otra manera no tendría dirección clara.

Como en todo, las experiencias sucitadas en el último año dentro de la universidad han influenciado profundamente el trabajo que aquí se presenta. Desde clases cómo “Teorías de la personalidad” o “Psicología de la Creatividad” – hasta “Art History 1”, el flujo de información que recibí en éste último período siempre fue tomado como canal de generación de ideas para mi proyecto de tesis; ésto me obligó a mantener especial atención en cuestión a los detalles intrínsecos de cada disciplina que podían ser abordados a través de “Pangea”. Sin embargo, el producto final se sirve únicamente de una noción general descrita a continuación en forma de estructura-guión.¹⁰

⁹ Véase: Anexos.

¹⁰ Algunas escenas no fueron rodadas, pero podrían estar en un futuro corte.

Estructura.

<p>“PANGEA” (The Useful Nothing)</p> <p>SECUENCIA 1 – “Génesis (Vía Láctea)”</p>	
	<p>“A la distancia sobreviven encendidos los restos de la catástrofe</p>
	<p>Que danzando al ritmo de un metrónomo universal Unieron su caos helado para formar una galaxia.”</p>
	<p>Manos cubiertas de escarcha dan forma a una bola de plastilina que en su interior lleva todos los colores, representando así las formas del cosmos: estrellas, planetas, cometas y asteroides.</p> <p>Cuando está terminado, todo comienza a girar.</p> <p>Se cubre la caja con una tela color durazno/rosado y se genera la transición hacia el nacimiento.</p>
	<p>SECUENCIA 2 – “Génesis (Dante)”</p>
	<p>Observamos a un bebé dentro de lo que parece ser un útero, lentamente comienza a salir y despojarse de la tela que lo recubre, se genera la transición a negro.</p>
	<p>SECUENCIA 3 – “El infierno de Dante”</p>
	<p>detonante: El ser humano adquiere conocimiento y deseo.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ● El bebé rodeado de un cuarto lleno de pantallas que presentan: comerciales, programas de concurso, cultura basura, religión, bancos, ejércitos.
	<p>Nos quedamos durante un minuto y nos acercamos a la pantalla de la iglesia.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ● objetivo: Mercantilizar y consumir vida.
	<p>SECUENCIA 4 – “The Earth Wa(Y/R)”</p>
	<p>El personaje participa de una ceremonia religiosa, para luego salir y emborracharse.</p>

- **punto medio:** El ser humano comienza a hacerse daño mutuamente:

El personaje camina por la ciudad rodeado de:

- Políticos (Pancartas electorales)
- Religiosos (Noticias, cultos, sectas)
- Ladrones (Violencia en la calle)
- Mendigos (Desesperanza)
- **punto bajo:** Los jóvenes se entregan a la desesperanza y el sin sentido, se sienten solos.
- Personaje llega al cuarto donde estaba el bebé, lo mira durante un momento.

Se arrodilla junto a él, tal vez llora, regresa la mirada y el bebé ya no está.

- (Personaje) sale de la oscuridad, camina hasta arriba de la montaña, con caos en su cabeza...
- Varias terrazas (techos) con distintas personas viendo el amanecer comienzan a aparecer.

“Al principio la tierra era pura.

Incluso en la luz de la madrugada

Podrías ver la belleza en las formas de la naturaleza.

Pronto estarían aquí hombres y mujeres de todos los colores y formas.

Y a veces les resultaría muy fácil no ver los colores.

Y para ignorar la belleza en el otro.

Pero nunca perderían de vista el sueño.

De un mundo mejor que pudieran unir.

Y construir juntos en triunfo.”

- Después de mostrar al menos 10 amaneceres con distintos grupos de gente, llegamos al personaje en el techo de la TR.
- El personaje baja, hay gente por todos lados, se mete al baño y se mira al espejo Durante un momento...

- **clímax:** El individuo decide observarse a sí mismo y enfrentarse honestamente a la realidad en la que vive.

VOID.....

- Coreografía (el personaje sale del mal trip al escuchar la música, se acerca hacia ella y comienza a soltarse). A partir de su cuerpo se dividen más personas (asemejándose a la división celular) donde su lado oscuro y su lado luminoso conviven en el mismo espacio y se liberan al bailar.
- **mundo cotidiano cambiado para siempre:** El ser humano entiende de mejor manera sus motivaciones y propósitos, puede aportar positivamente con su existencia.
- Los jóvenes se divierten, se emocionan, se inspiran a crear, todos los participantes de la coreografía son retratados junto a sus creaciones, pasiones, interactúan con la naturaleza, prados y playa, agua, sustentabilidad, amor...

A mi lo que me hace feliz es mi perrita ¿sabe?

Pilsener.
Pilsener..
Pilsener...

Tiene unos ojitos hermosos.

(Varias personas junto a sus mascotas rodean la cámara)

- Nirvana/Qualia/Balance

... Jamea loco frente al espejo... con camiseta de Nirvana puesta.

"Nirvana es como que..."

· Budista arropado con bandera de Nirvana

"Significa 'apagarse' - como en una vela.

· Madre arropa a su hija pelirroja quien la mira aterrorizada mientras la cobija

“Eso es el purgatorio, así que más te vale rezar mijita”

Transición a confesionario...

“Ay pero padre, cómo sabe que ese lugar de la mitad, purgatorio que le dice, no es un lugar chévere.”

LTR-Fiestas-Reuniones-Estadios

“El lugar donde nadie es malo y nadie es bueno... sólo son. Y todos cabecean y bailan como locos.”

“A la distancia sobreviven encendidos los restos de la catástrofe
Que danzando al ritmo de un metrónomo universal
Unieron su caos helado para formar una galaxia.”

- una pareja tiene sexo y procrea lo que vendrá a ser el siguiente ciclo.

Uso de la herramienta:

Desde la génesis de ésta idea, mi intención fue presentar un producto alternativo a las narrativas tradicionales. En primera instancia, se planteó realizar una pieza de cine arte dada mi necesidad por evocar sensaciones antes que generar un sentido lógico.

Una de las principales referencias en el proceso de incubación fue precisamente la obra maestra del genio Stanley Kubrick: “2001: A Space Odyssey”. A partir de la escena final, una gran cantidad de conexiones neuronales e inconscientes se pueden generar en relación a la experiencia de cada uno, y de igual manera, ésta clase de sensaciones se encuentran muy presentes en productos audiovisuales contemporáneos sea a través de cortometrajes, videos musicales¹¹ o pequeñas animaciones de corta duración de artistas futuristas en instagram¹².

¹¹ “Cuando terminé de morir.” <https://www.youtube.com/watch?v=TuJqUvBj4rE>

¹² Ingresando a una especie de surrealismo futurista: <https://www.instagram.com/maysgrafx>

A pesar de que dichas piezas que me inspiraron en el camino de la creación, se sirven de un medio “plano” para transmitir de manera muy potente ciertos mensajes, aún sentía la necesidad de explorar un medio más arriesgado y fuera de la norma para mi proyecto de tesis. Después de haber indagado en torno a la forma a través del concepto que empezaba a trabajar, me tropecé por casualidad con la posibilidad de realizar un video en 360^{o13}, ya que el tema daba para ello. Después de analizar y experimentar algunas de las posibilidades que se presentaban con esta herramienta, y bajo la guía oportuna de mi tutora de tesis Hanne-Lovise, me di cuenta de que éste era el medio perfecto para retratar todas las ideas que se venían gestando, y crear una pieza que empuje éstos límites sensitivos y de consumo audiovisual mencionados anteriormente.

Exploración VR/360°:

Dada mi necesidad por explorar las sensaciones, evocar al inconsciente del espectador y volverlo una experiencia única para cada persona que consuma esta obra; la calidad inmersiva de la técnica del 360° es precisamente mi herramienta clave. Como mencionan varios teóricos y académicos del séptimo arte; la realidad virtual y el hambre por explorar la manera en que las nuevas generaciones cuentan sus historias no es algo nuevo. Desde el tiempo de grandes cineastas y críticos del medio como André Bazin o Jean Luc-Godard, la percepción en torno a las capacidades limitadas de un formato bi-dimensional estaban claras, e incluso en ese tiempo se hablaba de la necesidad de una expansión del formato. A través de los años, artistas y realizadores audiovisuales que se apegaban al ámbito experimental, crearon toda clase de dispositivos y artefactos que buscaban desafiar las

¹³ Coincidentalmente, la USFQ tenía disponibles varias cámaras en 360° usadas en su mayoría por las carreras de interactividad, multimedia y periodismo móvil. Sin embargo, ningún estudiante de cine había tenido acercamiento a ellas.

nociones planas de la narrativa tradicional, incluyendo dibujos, collages, fotografías y más, encima del film.

Ésta necesidad por expandir las capacidades del cine y la experiencia viva de la audiencia ha estado presente entre mis exploraciones desde el inicio de mi carrera universitaria, y es precisamente con este proyecto, que busco plasmar una nueva manera de pensar las narrativas. Además me resulta fascinante la capacidad de la tecnología en la era actual y cómo la experiencia virtualizada se ha venido estandarizando, de tal manera que el individuo promedio puede acceder a un video en 360°, realidad virtual desde su propio dispositivo celular. Ésto individualiza y personaliza la experiencia de consumo a diferencia de la estandarización de grandes salas de cine a precios destinados para la clase media y alta:

“Bazin’s preoccupation with the shifting landscape of large format cinema — specifically Polyvision, Cinemascope, and Cinerama is bound up in the idea of immersion and presence. Large-format cinema has always been about playing with the viewer’s proximity to the image. In addition to offering a higher resolution image, large-format theatres offer significantly better sound systems and more comfortable seating. These seating arrangements along with their initial locations in museum spaces contributed to the special status many large-format theatres enjoy. They eschew the domesticity of the local mall or even the best quality home theatre. This prioritisation of immersion, the feeling of being transported to a virtual world, and the audience’s sense of engagement with that world, is sold as a premium experience and is reflected in a higher price point. The premium price tag entails a premium experience.”

De esta manera se habla de un nuevo espacio y otro papel que adopta la audiencia, al ser el director definitivo de la historia que vino a ver. Es decir, éste arte se vuelve más

interactivo, obligando una participación activa de quien lo consume y dejando de lado la característica uni-direccional de presentar “la visión del director” de una manera definitiva. Ahora el director no establece ningún parámetro en específico en torno a donde dirigir la vista del público o en qué enfocar su atención, él meramente propone los escenarios y es el espectador quién tiene la última palabra en relación a donde dirigir su atención, el orden de experiencia de los sucesos y el ritmo a través del cual consume la obra.

“So here’s what’s special about VR. In all other mediums, your consciousness interprets the medium. In VR, your consciousness is the medium. So the potential for VR is enormous. But where are we now? What is the current state of the art? Well, we are here. We are the equivalent of year one of cinema. This is the Lumière Brothers film that allegedly sent a theater full of people running for their lives as they thought a train was coming toward them. Similar to this early stage of this medium, in VR, we also have to move past the spectacle and into the storytelling. It took this medium decades to figure out its preferred language of storytelling, in the form of a feature film. In VR today, we’re more learning grammar than writing language.”

- Milk, Chris en *Senses of Cinema*. (2019)¹⁴

¹⁴ Syed Raqui, (March 2019). *Senses of Cinema*. Melbourne, AU.: Total Cinema: Or, “What is VR?”. Recuperado de <http://sensesofcinema.com/2019/feature-articles/total-cinema-or-what-is-vr/>

PLAN DE DISTRIBUCIÓN

“PANGEA (The Useful Nothing)” tiene la capacidad de ser expuesta en varios formatos. Debido a su característico 360°, se ha pensado en una serie de posibilidades para los screenings y la distribución; entre ellos se encuentran salas de cine arte, galerías especializadas, instalaciones, planetarios e incluso proyecciones al aire libre a partir de una seguidilla de pantallas y proyectores. Pero también es posible aprovechar la capacidad de los dispositivos móviles y de entretenimiento casero, que junto a la plataforma YouTube, pueden ser consumidos personalmente por cualquier individuo.

Por otro lado, entre los mercados y festivales a los que podríamos aplicar con este cortometraje se encuentran:

Title	Dates	Web site	City, Country	Deadline // Entry fee	Type of program
VR FEST	08.01 - 11.01.2019	https://virtualrealityfestival.com/	Las Vegas, USA	15.11.2018 // Free submission	Submission // Competition
Tromso International Film Festival // SEEk	14.01 - 20.01.2019	https://tiff.no	Tromso, Norway	-	Conference // Curated Exhibition
Sundance Film Festival // New Frontier	24.01 - 03.02.2019	https://www.sundance.org/festival/	Park City, USA	14.09.2018 // Up to \$80	Submission // Exhibition
Berlinale // European Film Market	07.02 - 15.02.2019	https://www.efm-berlinale.de/en	Berlin, Germany	06.01.2019 (Accreditation Deadline)	Industry Screenings // VR Now Conference
Cinequest Film&VR Festival	05.03 - 17.03.2019	https://www.cinequest.org/	San Jose, USA	16.11.2018 // Up to \$70	Submission // Competition
One World Film	06.03 -	https://www.onewo	Prague,	31.10.2018 //	Submission //

Festival	17.03.2019	rld.cz/festival/	Czech Republic	Free submission	Competition
Tampere Film Festival // Open Eyes	06.03 - 10.03.2019	tamperefilmfestival.fi	Tampere, Finland	-	Curated Exhibition // Conference
SXSW (South by South West)	08.03 - 17.03.2019	https://www.sxsw.com/exhibitions/virtual-cinema/	Austin, USA	18.10.2018 // Up to \$75	Submission // Exhibition
CPH DOX Inter:Active	20.03 - 31.03.2019	cphdox.dk	Copenhagen, Denmark	-	Curated Exhibition
Lichter // VR Storytelling Award	26.03 - 31.03.2019	https://lichter-filmfest.de/en/	Frankfurt, Germany	15.01.2019 // Free submission	Submission // Award
Atlanta Film Festival	04.04 - 14.04.2019	https://www.atlantafilmfestival.com/	Atlanta, USA	15.11.2018 // Up to \$50	Submission // Exhibition
GoEast // Open Frame Award	10.04 - 16.04.2019	http://filmfestival-goeast.de	Wiesbaden, Germany	31.12.2018 // Free submission	Submission // 5000 Euro Award
Tribeca Film Festival	24.04 - 05.05.2019	https://www.tribecafilm.com/festival/	New York, USA	26.09.2018 // \$40 31.10.2018 // \$60 28.11.2018 // \$80	Submission // Competition
360 BCN Virtual Reality Fest	25.04 - 28.04.2019*	http://360vrfest.pro/	Barcelona, Spain	not yet announced	Submission // Competition // Market
Cannes NEXT Marche du Film	14.05 - 19.05.2019	http://www.marchedufilm.com	Cannes, France	not yet announced	Industry Screenings // Market // Conference
VR Sci Fest // VR Scientific Festival	10.05 - 11.05.2019	http://www.vrscifest.com	Stockholm, Sweden	not yet announced	Submission // Exhibition // Conference
Vancouver Virtual Reality Film Festival	18.05 - 20.05.2019*	http://www.yvrff.com	Vancouver, Canada	not yet announced	Submission // Exhibition
Transilvania International Film Festival // InfiniTIFF	31.05 - 09.06.2019	http://tiff.ro/en	Cluj-Napoca, Romania	not yet announced	Curated Exhibition
Beat Film Festival	01.06 - 10.06.2019*	www.beatfilms.ru	Moscow, Russia	not yet announced	Exhibition
Sheffield Doc/Fest	06.06 - 11.06.2019	https://sheffdocfest.com	Sheffield, UK	04.03.2019	Submission // Competition //

					Market // Conference
World VR Forum	07.06 - 10.06.2019*	http://wvrf18.worldvrforum.com	Crans-Montana, Switzerland	not yet announced	Exhibition // Conference
VR!HAM Virtual Reality & Arts Festival	07.06 - 15.06.2019	https://www.vrham.de/	Hamburg, Germany	not yet announced	Submission // Competition // Exhibition
VR@ANNECY	10.06 - 15.06.2019	https://www.annecy.org/festival/vr-annecy/en	Annecy, France	-	Curated Exhibition
NewImages Festival	19.06 - 23.06.2019	https://newimagesfestival.com/en	Paris, France	02.04.2019 // XR Market 08.04.2019 // VR Competition	VR Competition // Market
Sandbox Immersive Festival	24.06 - 30.06.2019	http://www.sandboxif.com/	Qingdao, China	05.05.2019 // VR Competition 24.05.2019 // Pitching	VR Competition // Pitching
VIRTUAL WORLDS Awards // International Filmfest München	02 - 04.07.2019	http://i4c-event.com/en/	Munich, Germany	12.04.2019	Awards // Exhibition
Bucheon international Fantastic Film Festival	11.07 - 21.07.2019	https://www.bifan.kr/eng	Bucheon, South Korea	-	Curated Exhibition
SIGGRAPH 2019	28.07 - 01.08.2019	https://s2019.siggraph.org	Los Angeles, USA	26.03.2019	VR Theatre Competition
Melbourne International Film Festival	01.08 - 18.08.2019	http://miff.com.au/vr	Melbourne, Australia	30.11.2018 // \$51 01.02.2019 // \$65 29.03.2019 // \$80	Submission // Exhibition
Australian Virtual Reality Film Festival	21.08 - 26.08.2019*	http://avrff.com	Brisbane, Australia	not yet announced	Exhibition
La Biennale di Venezia // Venice VR	29.08 - 08.09.2019*	https://www.labiennale.org/en/cinema	Venice, Italy	not yet announced	Submission // Competition
Open City Documentary Festival	04.09 - 10.09.2019	https://opencitylondon.com/festival/submissions/	London, UK	21.12.2018 // \$7 23.04.2019 //	Submission // Exhibition // Symposium

				\$13 13.05.2019 // \$13	
FIVARS	14.09 - 17.09.2019	https://fivars.net	Toronto, Canada	15.04.2019 // \$40 15.07.2019 // \$50 20.08.2019 // \$85	Submission // Exhibition
Haifa International Film Festival // VR 2525	22.09 - 01.10.2019*	https://www.haifaff.co.il/eng	Haifa, Israel		Exhibition
Raindance Film Festival	25.09 - 06.10.2019	https://www.raindance.org/festival/	London, UK	26.04.2019 // \$32 17.05.2019 // \$45 31.05.2019 // \$65	Submission // Competition
Nashville Film Festival	03.10 - 12.10.2019	https://nashvillefilmfestival.org	Nashville, USA	30.09.2018 // \$40 28.02.2019 // \$50 30.04.2019 // \$65 31.05.2019 // \$75	Submission //Competition // \$500 Grand Jury prize
Busan International Film Festival	04.10 - 13.10.2019*	https://www.biff.kr/eng	Busan, South Korea		Submission // Exhibition
Festival du Nouveau Cinema	09.10 - 20.10.2019*	https://nouveau cinema.ca/en	Montreal, Canada		Submission // Competition
Adelaide Film Festival	10.10 - 21.10.2019*	https://adelaidefilmfestival.org	Adelaide, Australia	08.06.2019 // up to \$50	Submission // Exhibition
Astra Film Festival	15.10 - 21.10.2019*	https://www.astrafil.ro/	Sibiu, Romania	not yet announced	Submission // Exhibition
The Byron Bay International Film Festival	18.10–27.1 0.2019	https://www.bbff.com.au	Byron Bay, Australia	28.06.2019	Submission // Award // Exhibition// Symposium // Lab
Jihlava Documentary Film Festival	24.10 - 29.10.2019	http://www.ji-hlava.com/	Jihlava, Czech Republic	not yet announced	Curated Exhibition
Hyper VR Festival	28.10 - 29.10.2019*	https://www.hypervrfestival.com	San Paolo, Brasil	not yet announced	Submission // Exhibition
Geneva	01.11 -	https://www.giff.ch/	Geneva,	20.08.2019	Submission //

International Film Festival	10.11.2019	en/	Switzerland		Competition // Market
Thessaloniki International Film Festival	01.11 - 11.11.2019*	https://www.filmfestival.gr/en/	Thessaloniki, Greece		Submission // Competition
LISTAPAD Minsk International Film Festival	02.11 - 09.11.2019*	http://listapad.com	Minsk, Belarus	not yet announced	Exhibition // Lab
SATIS Screen4All Film Festival	06.11 - 07.11.2019*	http://www.satis-expo.com/en/	Paris, France	not yet announced	Submission // Competition
Hawaii International Film Festival	07.11 - 17.11.2019	https://www.hiff.org/	Honolulu, Hawaii	27.06.2019	Focus on projects from Asia and the Pacific
VR Days	13.11 - 15.11.2019	https://vrdays.co/	Amsterdam, Netherlands	not yet announced	Submission // Award // Exhibition// Conference
Kinetoscope VR Film Festival	16.11 - 17.11.2019	http://kinetoscopevr.org	Seattle, USA	31.10.2019 // Up to \$20.5	Submission // Competition
IDFA Doc Lab	20.11 - 01.12.2019	http://www.idfa.nl	Amsterdam, Netherlands	01.08.2019*	Submission // Competition // Exhibition // Conference // Market // Pitching
Torino Short Film Market	22.11 - 25.11.2019*	http://tsfm.centrodalcorto.it/en/home-page-eng/	Torino, Italy	not yet announced	Showcase and Pitching Forum
Dubai International Film Festival	December 2019	https://dubaifilmfestival.com/en	Dubai, UAE	not yet announced	Submission // Exhibition

De igual manera tenemos una casa cultural: <https://latrippyroom.com> donde podríamos comenzar a realizar screenings de prueba y tests de mapping con sonido envolvente para desarrollar nuestro producto hasta el límite de su potencial.

Atribución:

Algunas de las imágenes adicionales, utilizadas en la fase de montaje a manera de transiciones, material de referencia y de archivo; están sujetas a derechos de autor pertenecientes a sus respectivos dueños y en el siguiente orden de aparición:

- Davis, Justin. “Space dream 360° Demo”. Youtube. Space Dream, Published on May 10, 2017. 2:42. <https://www.youtube.com/watch?v=cPkj2C-rl24>
- Petrov, Anton. “ENTER THE BLACKHOLE IN 360 - Space Engine [360 video]”. Youtube. Whatdamath, Published on May 14, 2016. 4:42. <https://www.youtube.com/watch?v=h8mwhm0PoKc>
- Coppola, F. F., Reggio, G., Fricke, R., Glass, P., Riesman, M., Hoenig, M., Metro-Goldwyn-Mayer Film Co., ... MGM Home Entertainment Inc. (2002). *Koyaanisqatsi*. Santa Monica, CA: MGM Home Entertainment.
- Cult Records. “Julian Casablancas+The Voidz (Album Preview)”. Youtube. RCA, Published on Mar 6, 2014. 2:12. <https://www.youtube.com/watch?v=2aX4ohIN4UA>
- Mays, Justin. “🐯🚫•”. Instagram. @maysgrafx. Short animation. Published on February 12, 2019.
- The Voidz. “Pyramid of Bones”. Youtube. SME (on behalf of Cult Records/RCA Records); Abramus Digital, BMG Rights Management, LatinAutor - PeerMusic, ASCAP, LatinAutor, and 3 Music Rights Societies. Published on Mar 29, 2018. 4:38. <https://www.youtube.com/watch?v=MxDyvGcelfA>
- Blueheaven. “Demon Days (Intro) [Official Visual]”. Youtube. Gorillaz, Published on Jan 7, 2015. 1:05. https://www.youtube.com/watch?v=Iv_7jOamIP4

- Casablancas, Julian. “PHRAZES FOR THE YOUNG (PREVIEW)”. Youtube. Cult Records. Published on Jul 13, 2009. 1:36.

<https://www.youtube.com/watch?v=GXpXpYLoCek>

Es por ello que previo a la distribución de éste proyecto, se deberán negociar los derechos de dichas obras; o en su defecto, producir material original que se asemeje a la intención de los clips mencionados con anterioridad.

CESIÓN DE DERECHOS

CESIÓN PERSONAL DE DERECHOS

Por medio del presente documento yo Sofía Zurita cedo a favor del Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas de la Universidad San Francisco de Quito y del/la estudiante Carlos Molina y cesionarios el libre permiso para el **uso de las fotografías fijas, grabaciones en video, grabaciones sonoras y cualquier otro material visual y/o sonoro** tomado de mi persona para la producción audiovisual con el título de trabajo Pangea

Fecha: 13 Mayo - 18

Firma: _____

Nombre: Sofía Zurita

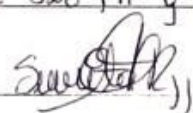
Dirección: Santa Fe 528-191 y José Pontón

Teléfono: 2962135

(En caso de menores de Edad)

Nombre: Carla Isabella Obando Zurita

Dirección: Santa Fe 528-191 y José Pontón

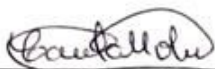
Firma representante legal 

Nombre representante legal: Sofía Zurita

CESIÓN PERSONAL DE DERECHOS

Por medio del presente documento yo Camila Molina cedo a favor del Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas de la Universidad San Francisco de Quito y del/la estudiante Carlos Molina y cesionarios el libre permiso para el **uso de las fotografías fijas, grabaciones en vídeo, grabaciones sonoras y cualquier otro material visual y/o sonoro** tomado de mi persona para la producción audiovisual con el título de trabajo Pongea

Fecha: 13-Mayo-18

Firma: 

Nombre: Camila Molina

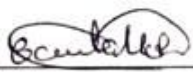
Dirección: Santa Fe 528-191 y José Pontón

Teléfono: 2962135

.....
(En caso de menores de Edad)

Nombre: Dante Josué Obando Molina

Dirección: Santa Fe 528-191 y José Pontón

Firma representante legal 

Nombre representante legal: Camila Molina

CESIÓN PERSONAL DE DERECHOS

Por medio del presente documento yo Sofía Zurita cedo a favor del Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas de la Universidad San Francisco de Quito y del/la estudiante Carlos Molina y cesionarios el libre permiso para el **uso de las fotografías fijas, grabaciones en video, grabaciones sonoras y cualquier otro material visual y/o sonoro** tomado de mi persona para la producción audiovisual con el título de trabajo Pangea

Fecha: 13 - Mayo - 18

Firma: _____

Nombre: Sofía Zurita


Dirección: Santa fe 528-191 y José Pontón

Teléfono: 2962135

.....
(En caso de menores de Edad)

Nombre: Dulce Maite Obando Zurita

Dirección: Santa fe 528-191 y José Pontón

Firma representante legal 

Nombre representante legal: Sofía Zurita

CESIÓN PERSONAL DE DERECHOS

Por medio del presente documento yo NICOLAS INCA cedo a favor del Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas de la Universidad San Francisco de Quito y del/la estudiante ALEJANDRO MOLINA y cesionarios el libre permiso para el **uso de las fotografías fijas, grabaciones en video, grabaciones sonoras y cualquier otro material visual y/o sonoro** tomado de mi persona para la producción audiovisual con el título de trabajo _____

Fecha: QUITO 2019-05-13

Firma: _____



Nombre: NICOLAS INCA

Dirección: Av. LA PRENSA N65-54 Y LIBERTADOR

Teléfono: 0986324503

.....

(En caso de menores de Edad)

Nombre: JULIAN INCA

Dirección: Av. LA PRENSA N65-54 Y LIBERTADOR

Firma representante legal _____



Nombre representante legal: NICOLAS INCA

CESIÓN PERSONAL DE DERECHOS

Por medio del presente documento yo Lucía Molina cedo a favor del Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas de la Universidad San Francisco de Quito y del/la estudiante Alejandro Molina y cesionarios el libre permiso para el **uso de las fotografías fijas, grabaciones en video, grabaciones sonoras y cualquier otro material visual y/o sonoro** tomado de mi persona para la producción audiovisual con el título de trabajo _____

Fecha: Quito, 2019-05-13

Firma: Lucía Molina

Nombre: Lucía Molina

Dirección: Av. de la Prensa N65-54 y Libertador

Teléfono: 0993386834

.....

(En caso de menores de Edad)

Nombre: Dominica Maya

Dirección: Av. de la Prensa N65-54 y Libertador

Firma representante legal: Lucía Molina

Nombre representante legal: Lucía Molina

CESIÓN PERSONAL DE DERECHOS

Por medio del presente documento yo Lucía Molina cedo a favor del Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas de la Universidad San Francisco de Quito y del/la estudiante Alejandro Molina y cesionarios el libre permiso para el **uso de las fotografías fijas, grabaciones en video, grabaciones sonoras y cualquier otro material visual y/o sonoro** tomado de mi persona para la producción audiovisual con el título de trabajo _____

Fecha: Quito, 2019-05-13

Firma: Lucía Molina

Nombre: Lucía Molina

Dirección: Av. de la Prensa N65-54 y Libertador

Teléfono: 0986324503
0993386834 ✓

(En caso de menores de Edad)

Nombre: Matholia Maya

Dirección: Av. de la Prensa N65-54 y Libertador

Firma representante legal: Lucía Molina

Nombre representante legal: Lucía Molina

CESIÓN PERSONAL DE DERECHOS

Por medio del presente documento yo Paul Molina cedo a favor del Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas de la Universidad San Francisco de Quito y del/la estudiante Carlos Alejandro Molina y cesionarios el libre permiso para el uso de las fotografías fijas, grabaciones en video, grabaciones sonoras y cualquier otro material visual y/o sonoro tomado de mi persona para la producción audiovisual con el título de trabajo PANGEA

Fecha: 13/05/2019

Firma: 

Nombre: Paul Molina

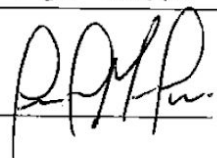
Dirección: Corcelon

Teléfono: 3826905 / 0997492845

(En caso de menores de Edad)

Nombre: Paula Molina C.

Dirección: Corcelon - Del Hierro Csto Matisses

Firma representante legal 

Nombre representante legal: PAUL MOLINA

CESIÓN PERSONAL DE DERECHOS

Por medio del presente documento yo Paul Molina cedo a favor del Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas de la Universidad San Francisco de Quito y del/la estudiante Carlos Alejandro Molina y cesionarios el libre permiso para el **uso de las fotografías fijas, grabaciones en video, grabaciones sonoras y cualquier otro material visual y/o sonoro** tomado de mi persona para la producción audiovisual con el título de trabajo PANGEA.

Fecha: 13/05/2019

Firma: PPMP

Nombre: Paul Molina

Dirección: Carcelon

Teléfono: 3026905 / 0997492845

.....

(En caso de menores de Edad)

Nombre: Josquin Molina C

Dirección: Carcelon-Del Hierro Csto Motisses

Firma representante legal PPMP

Nombre representante legal: Paul Molina P.

CONCLUSIONES

Todo el proceso de creación de este producto significó también un crecimiento espiritual, muy personal y humano. Desde el período de investigación donde intenté acercarme hacia personas que me rodeaban con profundo interés en su experiencia vital, me di cuenta la cualidad curativa y la capacidad de generar una conexión emocional entre dos personas a partir de la conversación y la convivencia. El analizar las experiencias de personas a las que a veces tomamos como garantía e incluso aquellas a las que elegimos ignorar, y atreverme a conectar de alguna manera con ellos y ellas, me produjo una nueva lectura hacia mi propia manera de vivir. De una u otra manera, todos hemos pasado por las mismas preguntas, los mismos cuestionamientos y los mismos sin sabores a lo largo de nuestra vida, por lo que resulta importante intentar ser nosotros mismos. Expresar nuestros problemas de una manera clara y articulada también nos empuja hacia una comunicación honesta con nuestros semejantes y con nosotros mismos. La búsqueda de soluciones para muchos de los problemas que parecen no tener salida se encuentra precisamente en la experiencia de exponerlos e invitar la opinión de otros. Sin embargo, el único juez y villano de tu propia vida al final del día eres tú mismo, así que intenta quererte mucho, cuidar de tí mismo y tratarte bien desde el lado espiritual hasta el físico. Alma, cuerpo, mente, corazón, todo está dado dentro de un solo ser. Tú mismo.

No olvides que todo lo que tú creas, generas o modificas a partir de tu propia existencia, inevitablemente afectará a la experiencia vital de otro. Sea tu hermano, tu sobrino, o tu hijo, todo lo que forjes en tu camino será la cosecha de otro; para bien, para mal, o para el paradisiaco espacio en el medio.

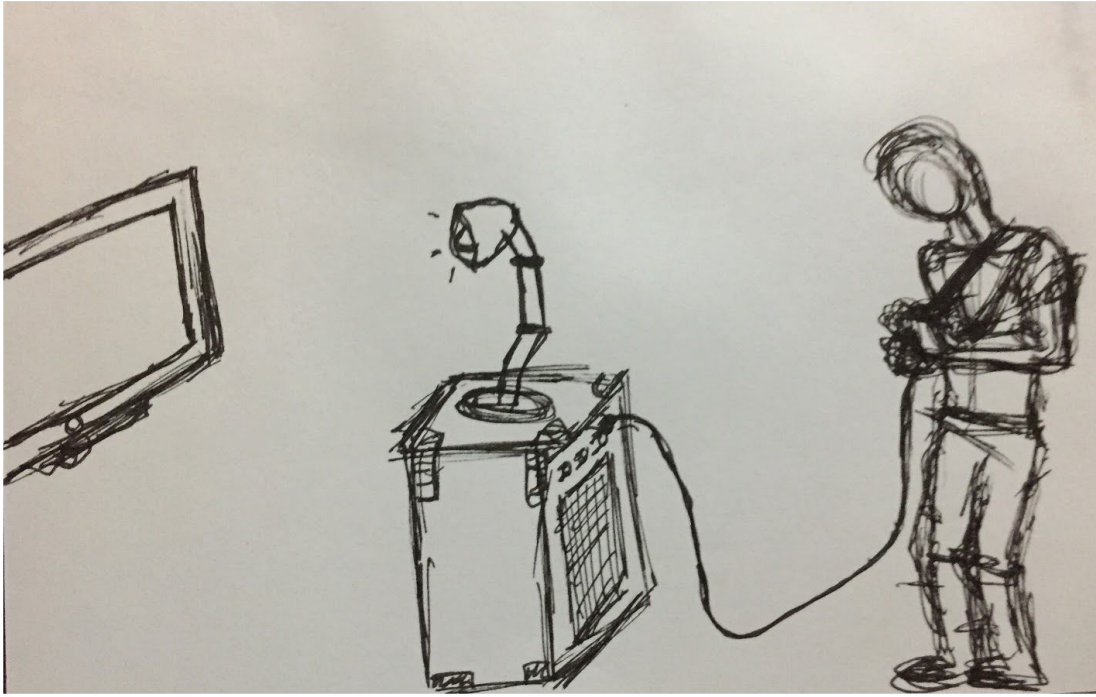
REFERENCIAS

1. Frank Beacham. "Movies of the Future: Storytelling with Computers," *American Cinematographer* (April 1995): p. 38.
2. <http://sensesofcinema.com/2019/feature-articles/total-cinema-or-what-is-vr>
3. Immersive Storytelling in 360-Degree Videos: An Analysis of Interplay Between Narrative and Technical Immersion.
4. Gloria Sutton. *The Experience Machine: Stan VanderBeek's Movie-Drome and Expanded Cinema* (Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2015), p. 168.
5. James Zoltak. "Future of Large Format Films," *Amusement Business* (1998).
6. Cinefx. "From VFX to VR: How to Transition." Filmed April 2017. Los Angeles, United States, VRLA video, 52:02, <https://www.youtube.com/watch?v=gjHYIKLXOPU>.
7. <https://journals.tdl.org/jvwr/index.php/jvwr/article/viewFile/7298/6419>
8. Hodge, J., Boyle, D., & Welsh, I. (1997). *Trainspotting*. Great Britain: Miramax Films.
9. Kubrick, S., & Clarke, A. C. (1968). *2001: A space odyssey*. United States: Metro-Goldwyn-Mayer Corp.
10. DDWIWDD: Dan Deacon. "When I Was Done Dying", Off The Air, Adult Swim. <https://www.youtube.com/watch?v=TuJqUvBj4rE>

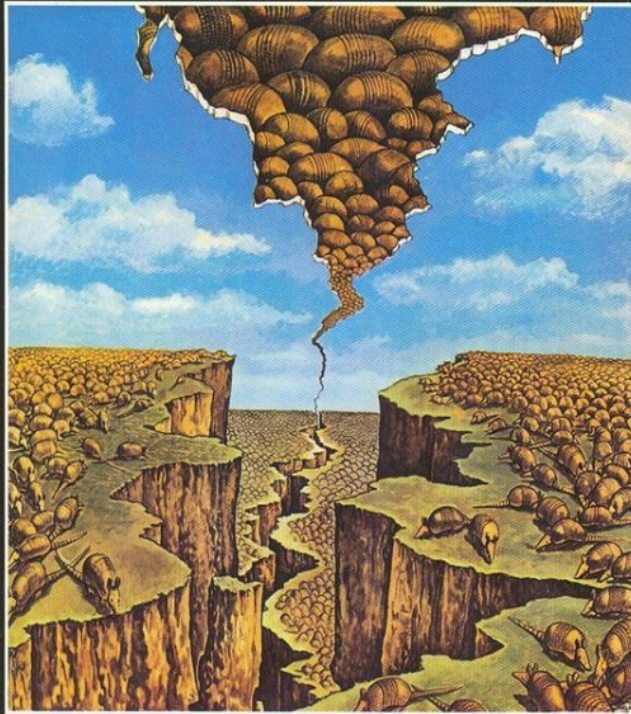
ANEXOS

Imágenes de contexto.



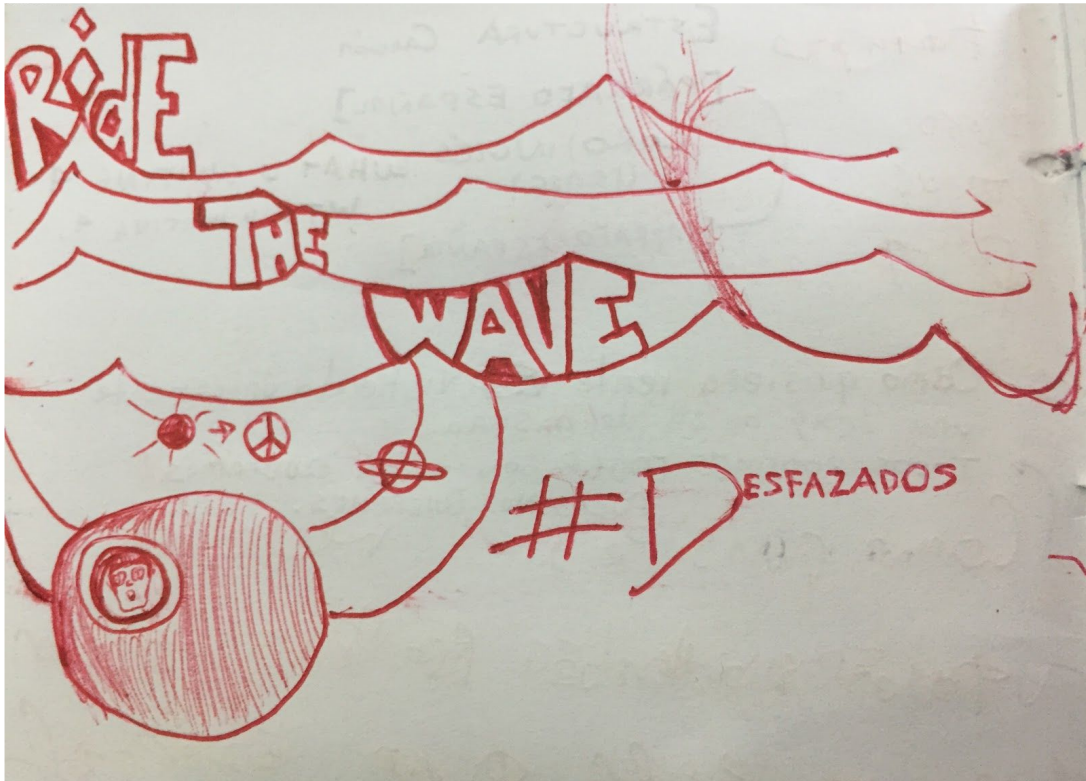


TAKE ME TO THE MOUNTAINS...PLUS SHIVA'S HEADBAND



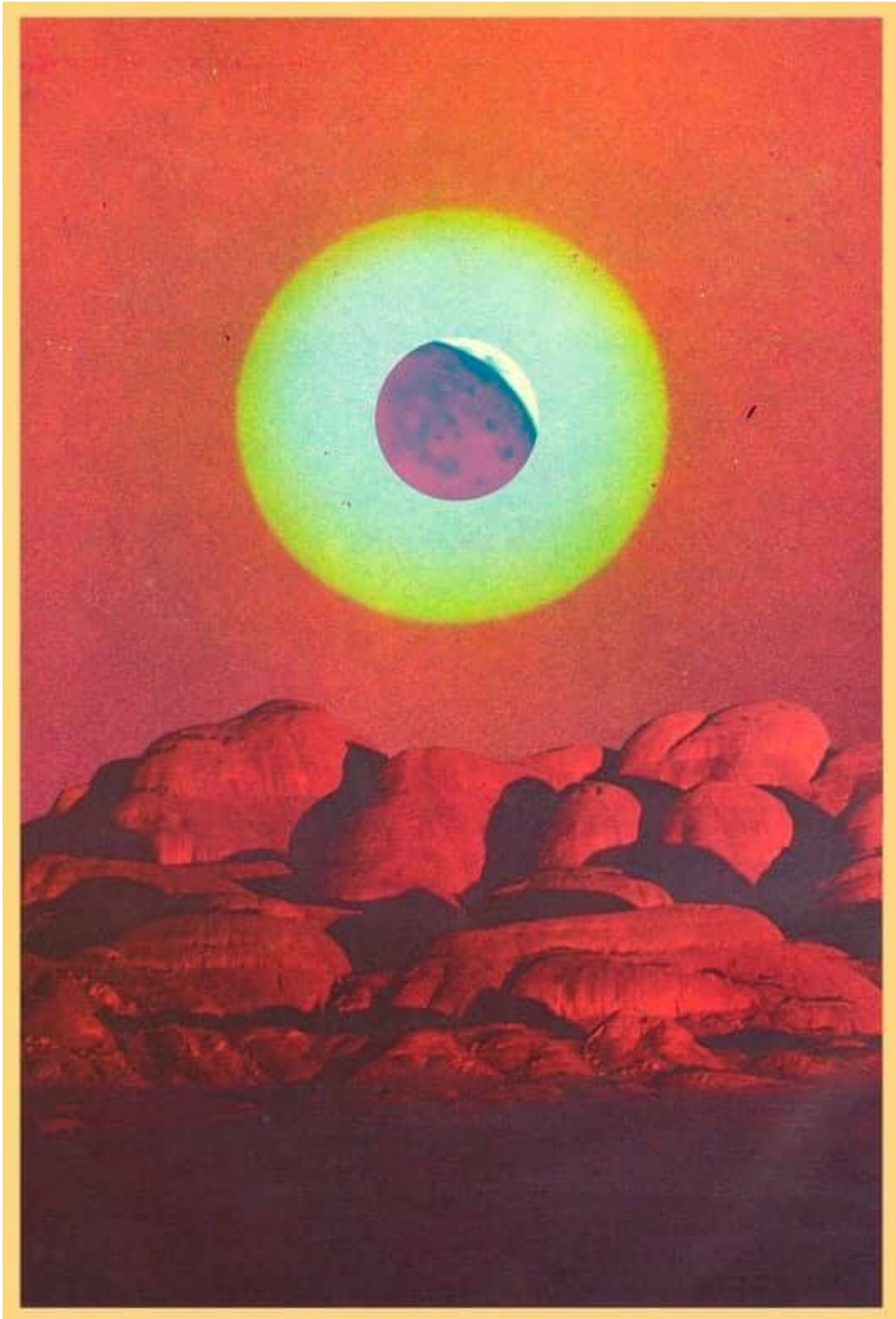
Ebenezer

Shiva's Headband



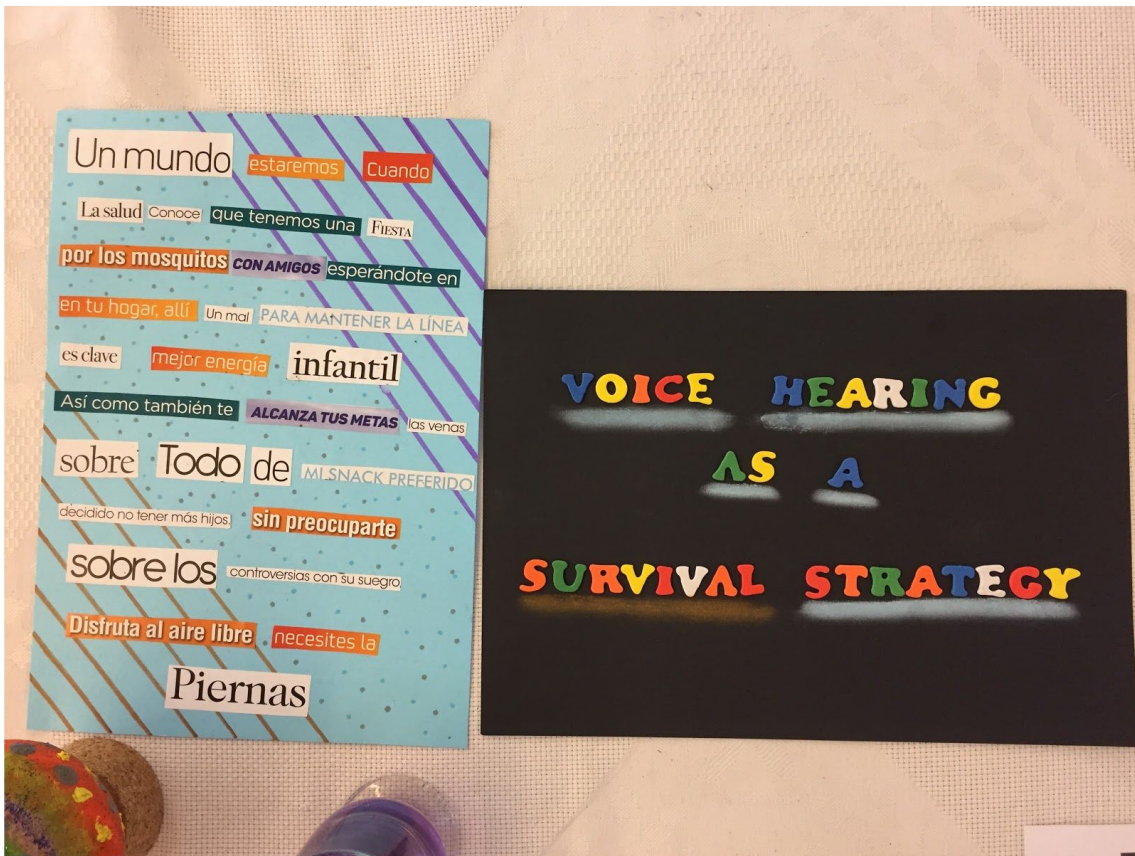
Jake Moore Photography



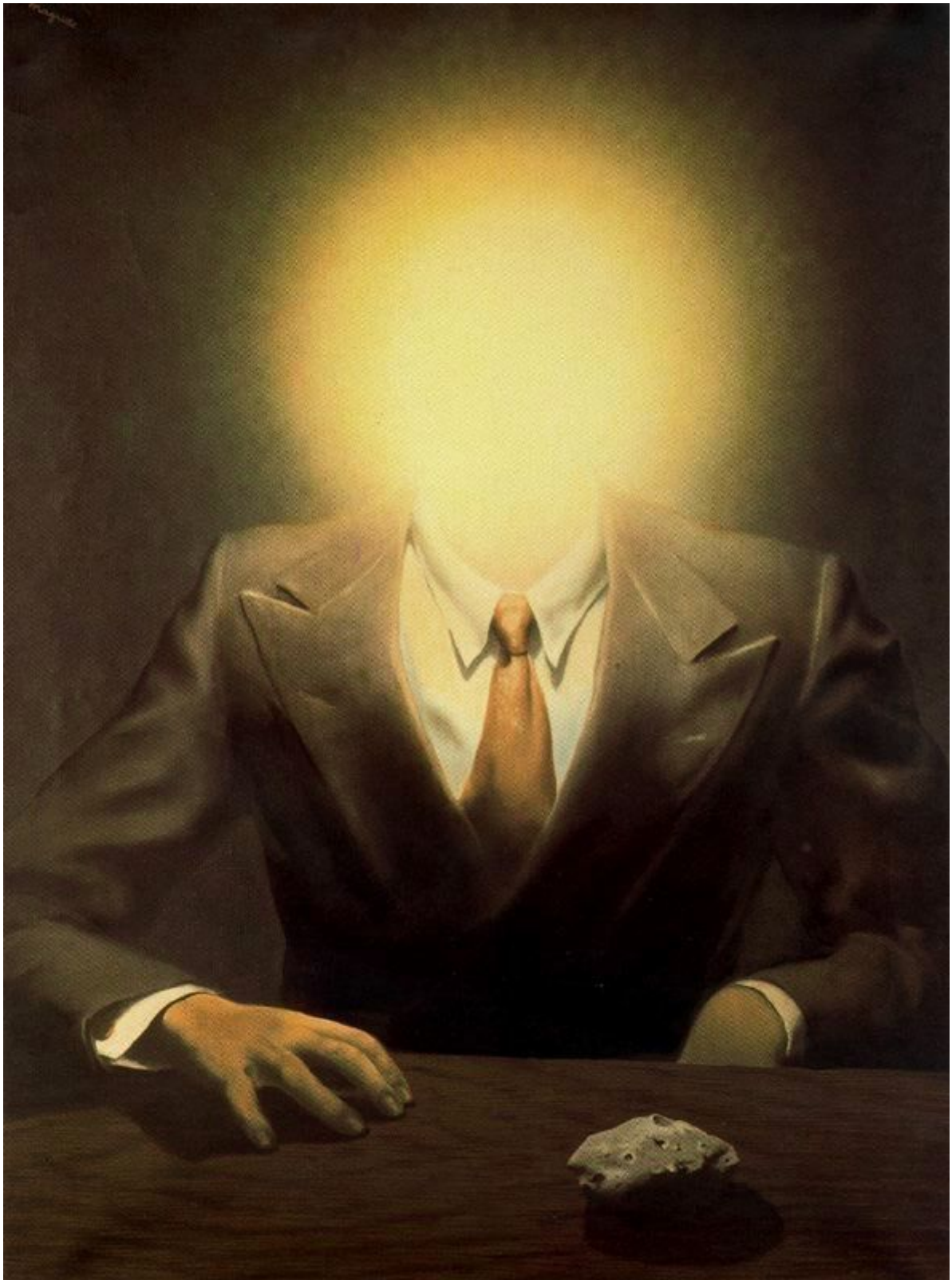


condition etc): at play (= playing) in the
 design; at play (= playing) in the
 war. **8** (used after adjectives expressing ability)
 good at English; skilled at carpentry.
at·a·vism /attaevizəm/ *n* denotes the tendency
 to revert to ancestral type. An atavism is an evolu-
 tionary throwback, such as traits reappearing
 which had disappeared generations ago.
at·a·vis·tic /attaævistik/ *adj* displaying the recur-
 rence of a genetic feature that has been absent
 for several generations; relating to or displaying
 the kind of behavior that seems to be a product
 of impulses long since suppressed by society's
 rules.
ate /et/ *pt* of eat.
athe·ism /'eɪθɪzəm/ *nu* the belief that there is no
 God.
athe·ist /'eɪθɪst/ *nc* a person who believes that
 there is no God.
athe·is·tic /'eɪθɪ'ɪstɪk/ *adj*
ath·lete /'æθli:t/ *nc* a person trained for compe-
 titive exercises and outdoor games, e.
 running, jumping, swi-



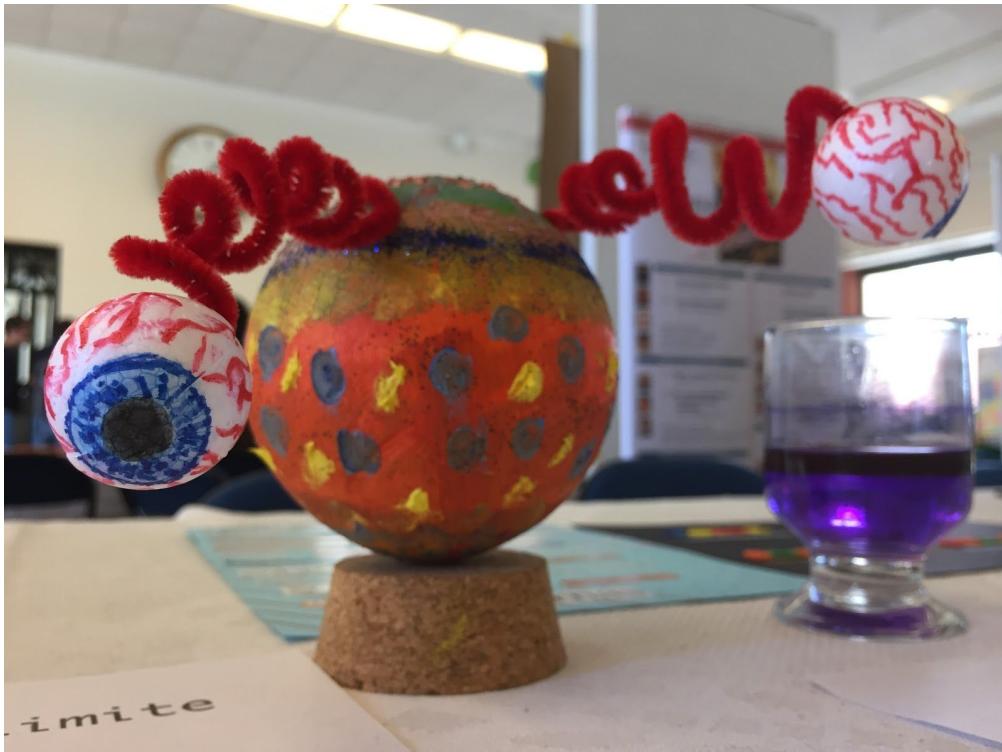












"The things we do to
 find love are the
 things that can build us"
 "Siempre hay
 un amor que te
 hace olvidar todas
 las cosas que
 aunque no estes
 pensando de miedo"
 "Los personas conocen
 sus limites, yo encambio
 se que no tengo"
 "I hope you
 canes reminding
 de miedo"
 I
 drink to numb
 the pain I feel the
 happiness that only
 you could give me"
 "El sol se prende
 comparara
 nuestro amor"
 "The desire
 to care less
 Una simple
 casualidad te
 puede cambiar la
 vida "y despues
 de todo ni
 el sol se prende
 what ever
 takes the
 pain away
 MY
 soul is
 yours
 "se necesita
 mucha labora
 Para superar
 tanta herida"
 "No hay detalle mas
 bonito que la atencion"
 "Attention Seeker"
 Inflexibles
 "veces
 siento que
 tengo una personalidad
 alegre, pero un alma
 triste"
 "made bad
 decisions
 for temporary
 happiness"
 "De
 otro lado
 de los miedos
 esta la vida"
 "If people
 are rain then
 I am a hurricane"
 "I use could
 hold hands
 and then you
 could kiss me
 and we can
 fall in love"
 "se
 enamora
 de quien
 no se imagina
 cosas"
 Para ti el
 mundo

**I am on a
 roller coaster
 that only goes up**









LET'S GO SOME PLACE DARKER







todos florecen a su manera.

- CUIDARNOS -





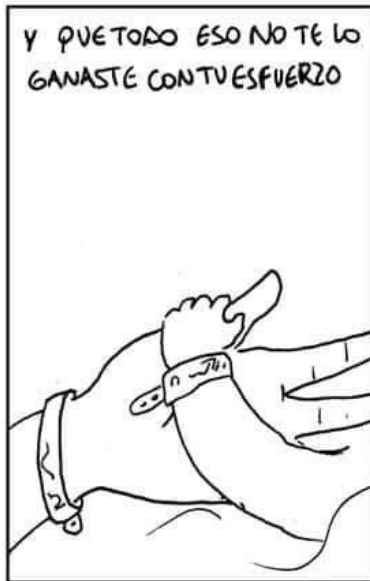
QUE NACISTE
EN UN RINCÓN
DEL PLANETA



EN UN
MOMENTO
DE LA
HISTORIA

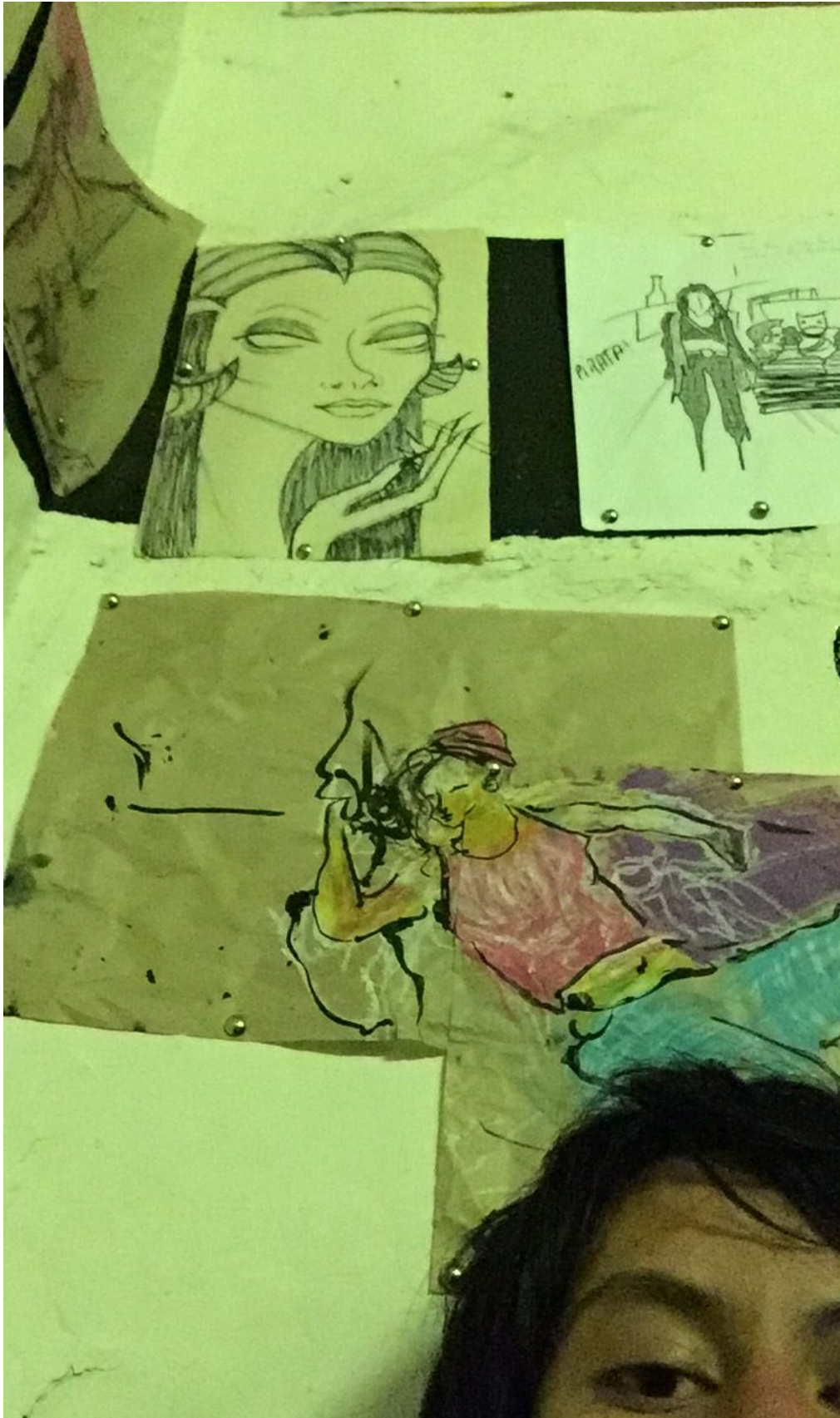


EN UNA
FAMILIA



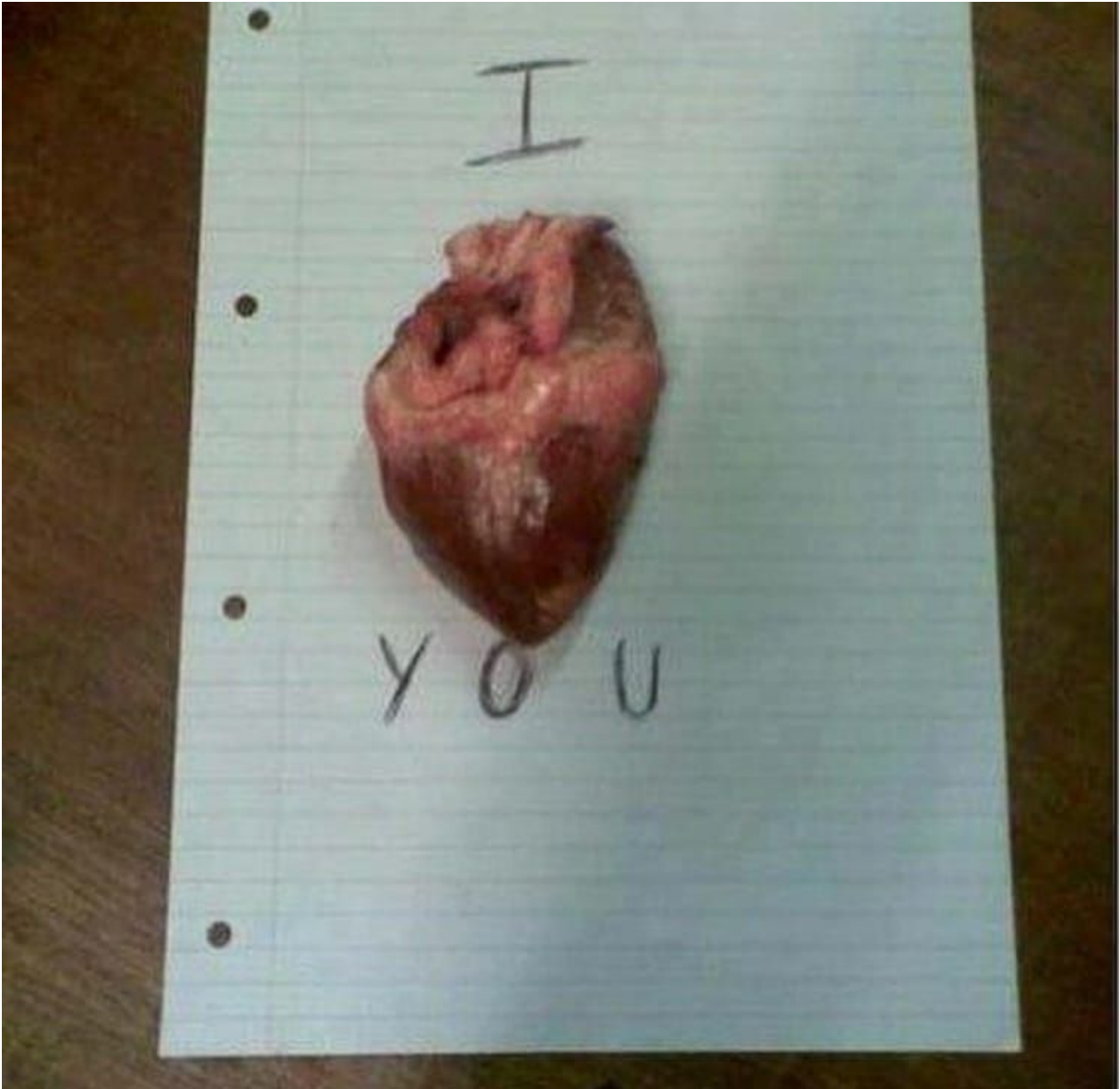
TU PUNTO
DE PARTIDA
FUE UN
REGALO











23 Skidoo!

The most observant Gorillaz fans might have noticed that among the Peter Falk posters, duck stickers, dinkle doodles and zombies the number 23 pops up around our band rather more than is strictly necessary.

Is it just coincidence? Or could there be something more to it ... ?

Actually, 23 is considered by some to be the cosmic number of coincidence. The number of man. A mathematical umbrella for a whole heap of otherwise unrelated stuff. How many chromosomes does a parent pass on to a child? 23. How many seconds for blood to flow round a human body? 23. Where does the number of the beast originate? $2 + 3$, or .666. How do you get from Piccadilly Circus to Westbourne Grove? 23. It is, in the words of one of its disciples, kind of a big, cosmic conundrum of a number.

The study of 23, or Vigintitresology if you're feeling fancy, has a history as long as it is broad. Fans and students of 23 include Buddha, William Burroughs, Winston Churchill, Aleister Crowley and Throbbing Gristle's Genesis P.Orridge. Friend of Beelzebub and happy deviant Crowley produced a cabalistic dictionary to share some of his dark secrets with his followers.

His entry for 23 is 'parting, removal, separation, joy, a thread, and life ...'. Allegedly, that knowledge was put to good use during WW2 when Churchill visited Crowley for counsel, when the battle against the Nazis wasn't going his way. Crowley's advice: flick 'em the V. The 2 fingers up, 3 fingers down position wasn't showing the Nazis V for Victory but 23, a much more powerful form of juju.

The truth behind Churchill's consultation was that Crowley recognized that Adolf Hitler was steeped in the occult and symbolism, and Crowley advised Churchill to use Hitler's own belief system against him. The V sign was a symbolic gesture to combat the Swastika pictogram as used by Adolf. Both Crowley and Churchill understood that Hitler would recognize the use of the magical symbolism, and have his confidence shaken by his own unhinged beliefs. A-ha!!

Once initiated into the church of 23, don't expect to escape its influence. It will follow you everywhere. Type it in to Google and you'll find any amount of hypotheses, conspiracy theories, enigmas and examples. Here are just a quick few for anyone who is still using a dial-up connection ...

The Knights Templar, consecrated to the protection of pilgrims and the defence of the Holy Land, had 23 leaders and ended on 13 of October ($13 + 10$) 1314.
Julius Caesar was stabbed 23 times.
Keith Moon's birthday was 23 August.

Murdoc (rolling eyes): Oh wow. That's ... heavy.

The first Morse Code transmission – "What hath God wrought?" – was from the Bible passage Numbers 23:23. Dr Pepper proudly announces that it is an 'authentic blend of 23 flavors'.

Murdoc: That changes everything!

W, the 23rd letter of the Latin alphabet has 2 points down, 3 points up.

Murdoc: The phrase, 'This is a big load of rubbish' contains exactly 23 letters.

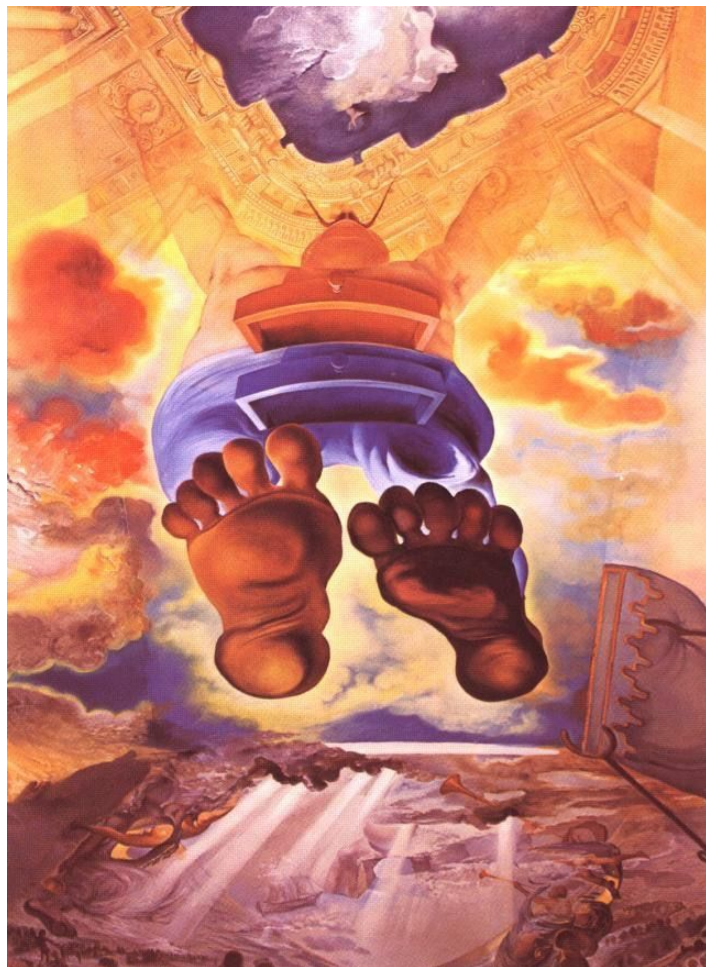
Adding the numbers in 9/11/2001 gives $23: 9 + 11 + 2 + 1$.
Bonnie and Clyde were killed on May 23.

Murdoc: Sound of barrel being scraped.

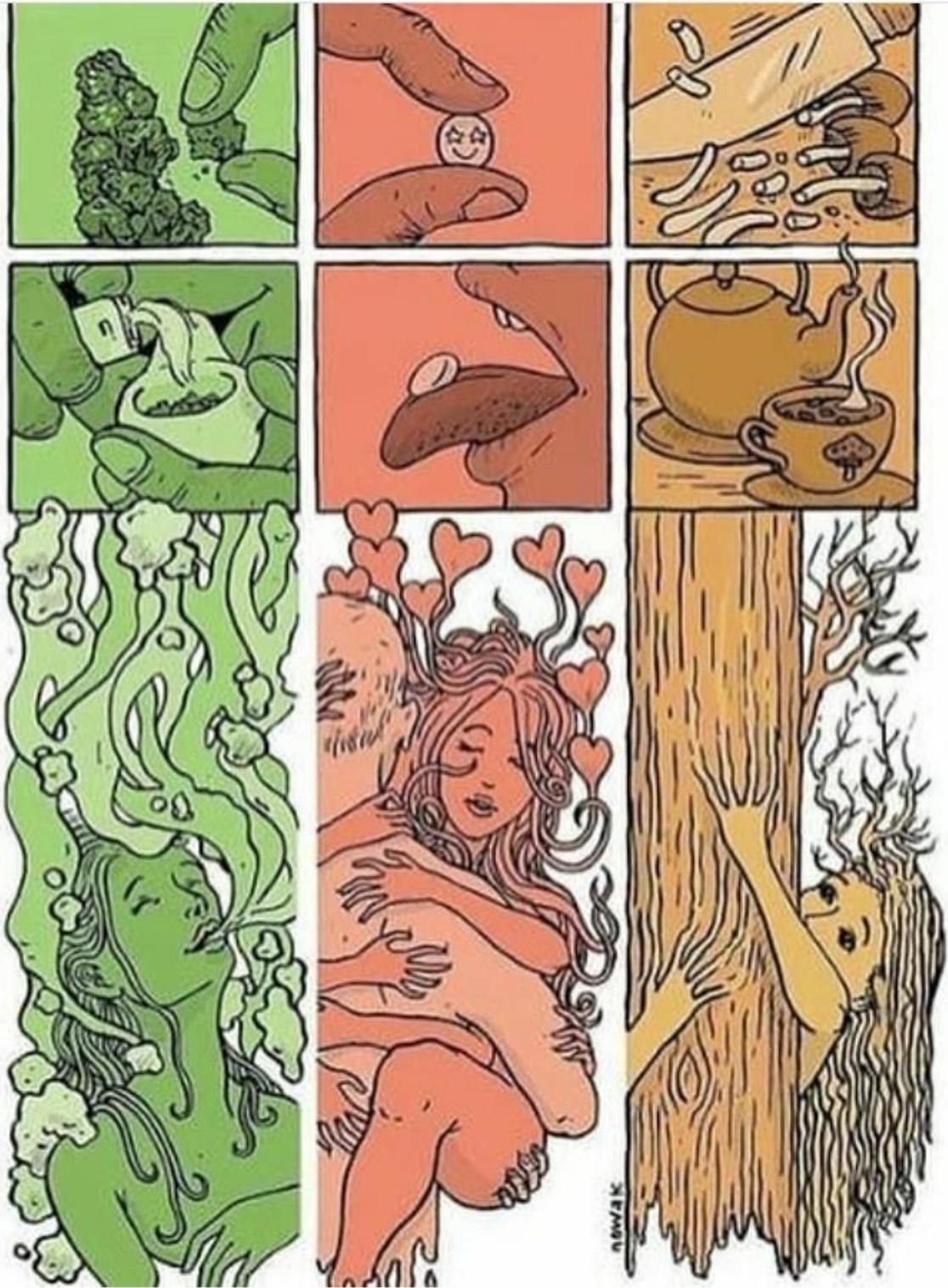
And er ... U2 know it too. U is the 21st letter of the alphabet. $21 + 2 = 23$. Actually, looking at this now ... the whole thing's just a big bunch of numerological nonsense, isn't it? It's a self-fulfilling prophecy; the more you look for it, the more you see it.

Murdoc: It takes 23 swift kicks with a Cuban-heeled shoe to boot the head off a yak. Coincidence or not? Shall we?

Yes. Let's move on.

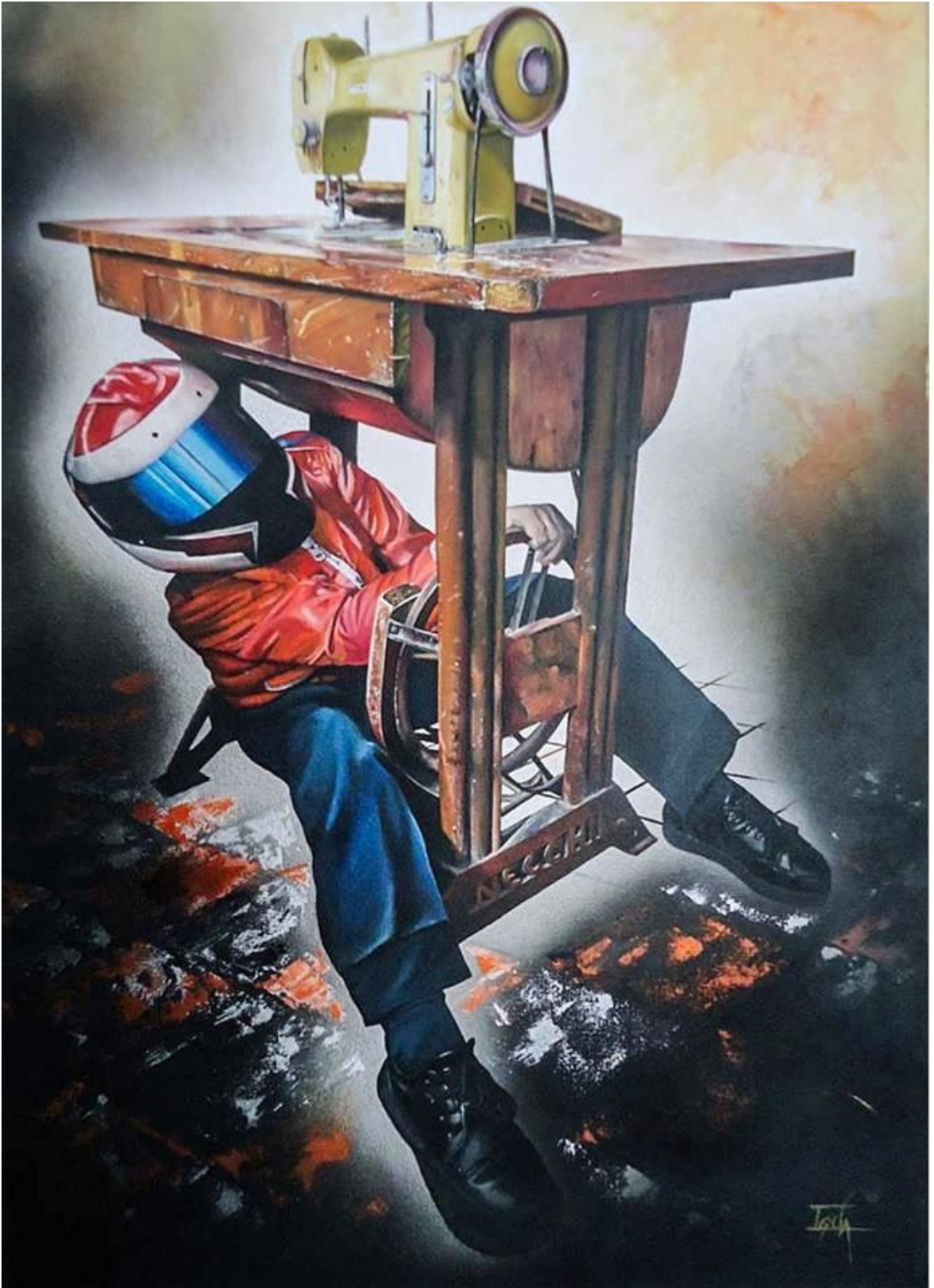














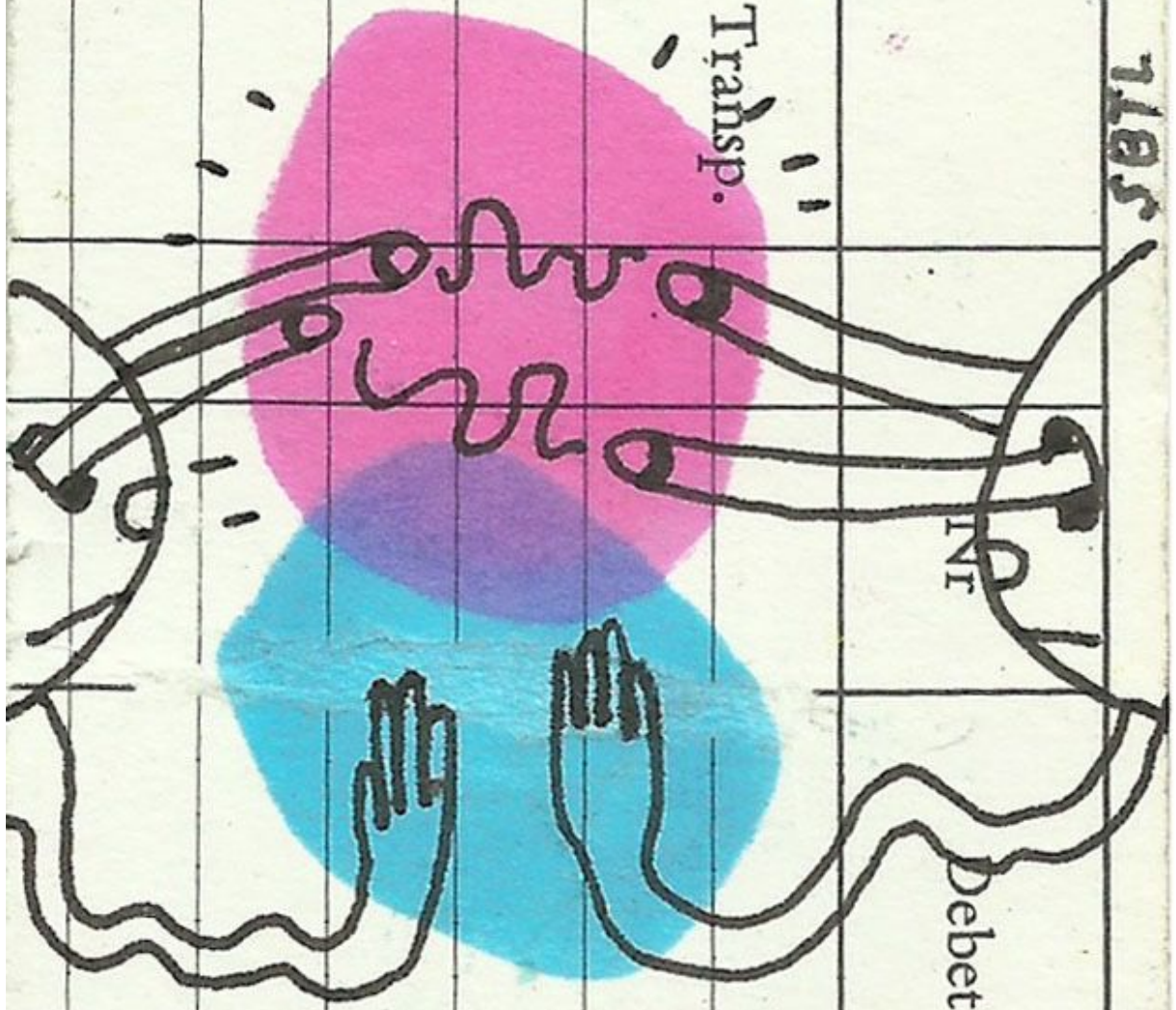


You are worth
so much more
than your productivity.



ANTI-CAPITALIST LOVE NOTES

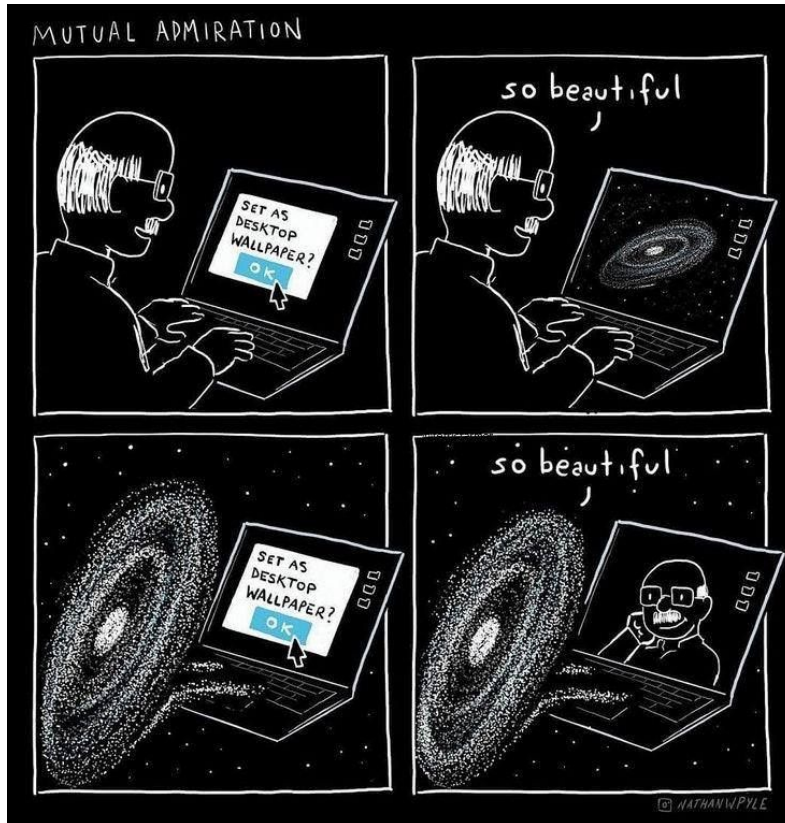
SEX IS NOT THE ONLY WAY TO



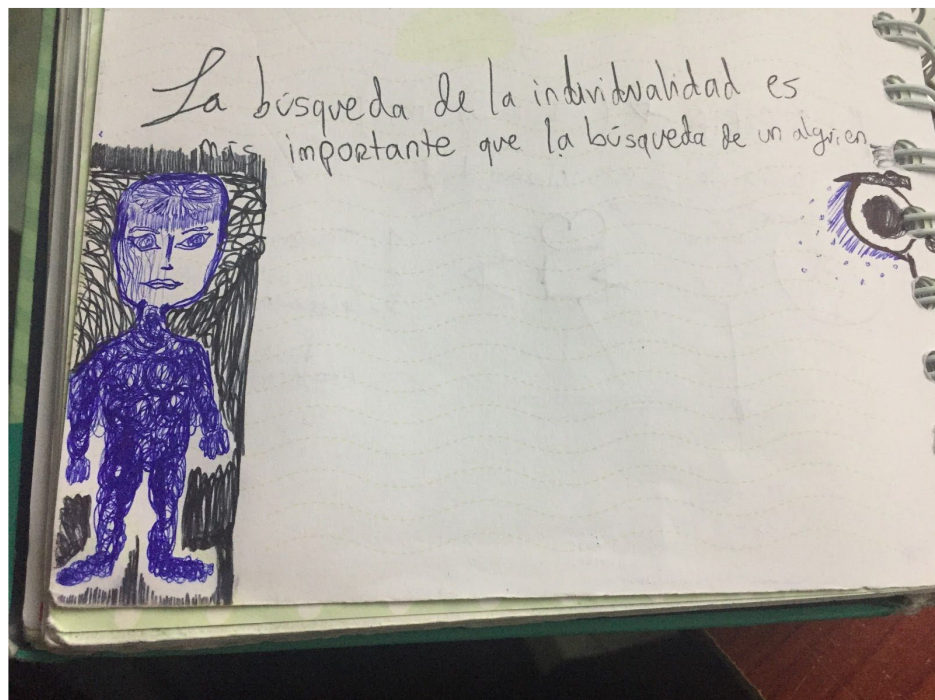
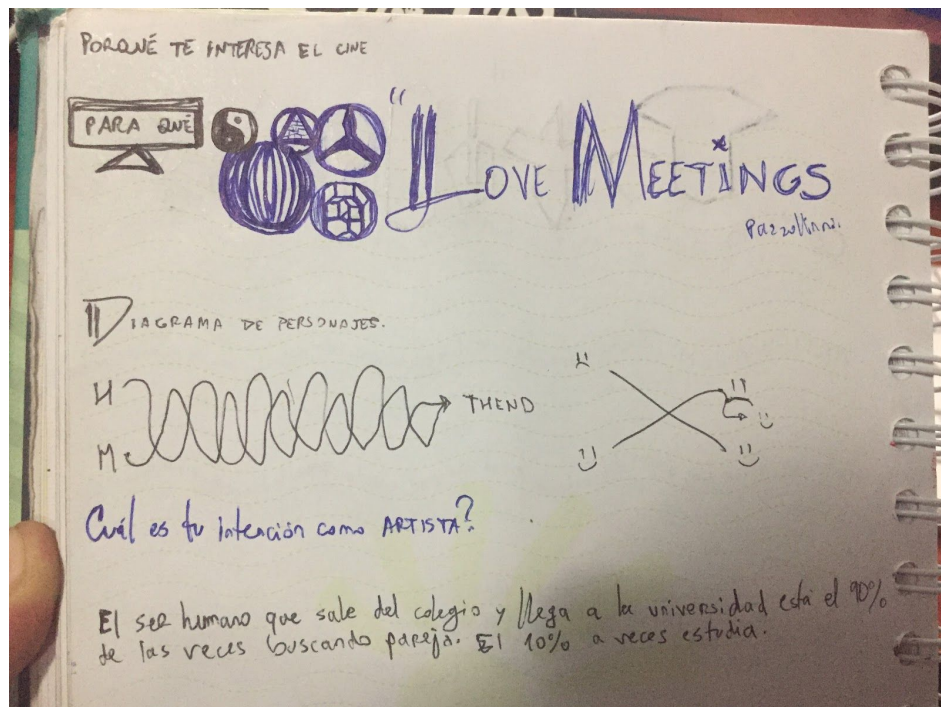
MAKE LOVE WITH SOMEONE

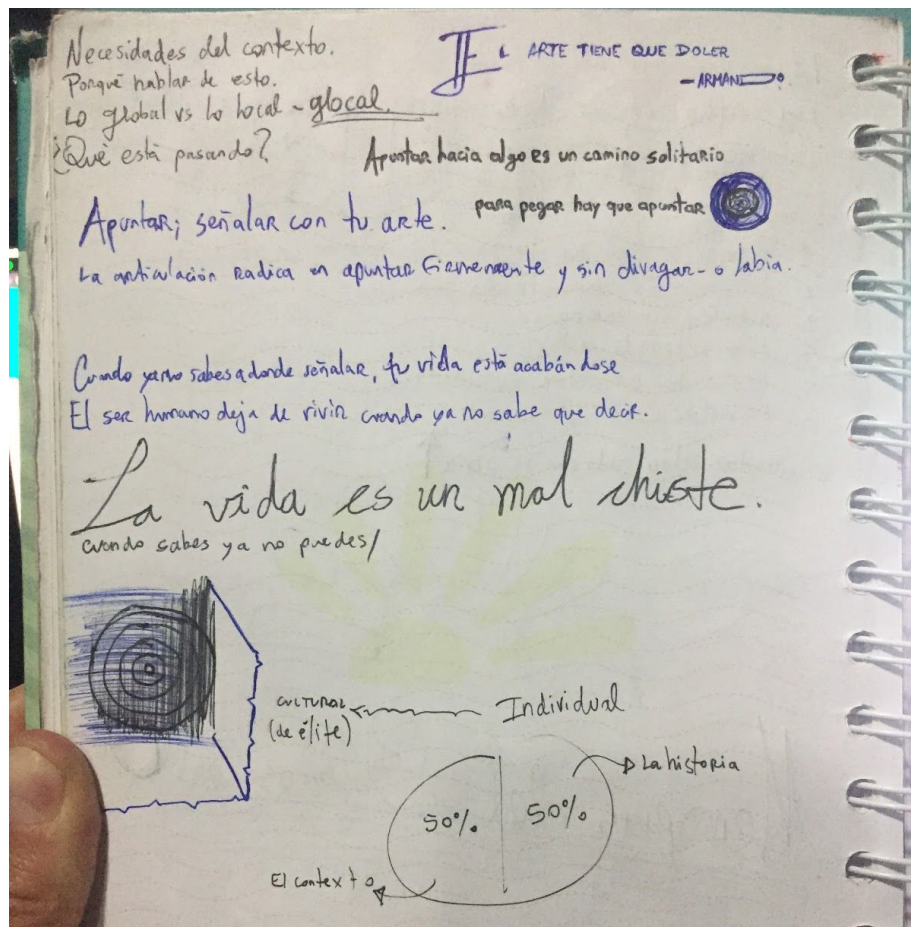
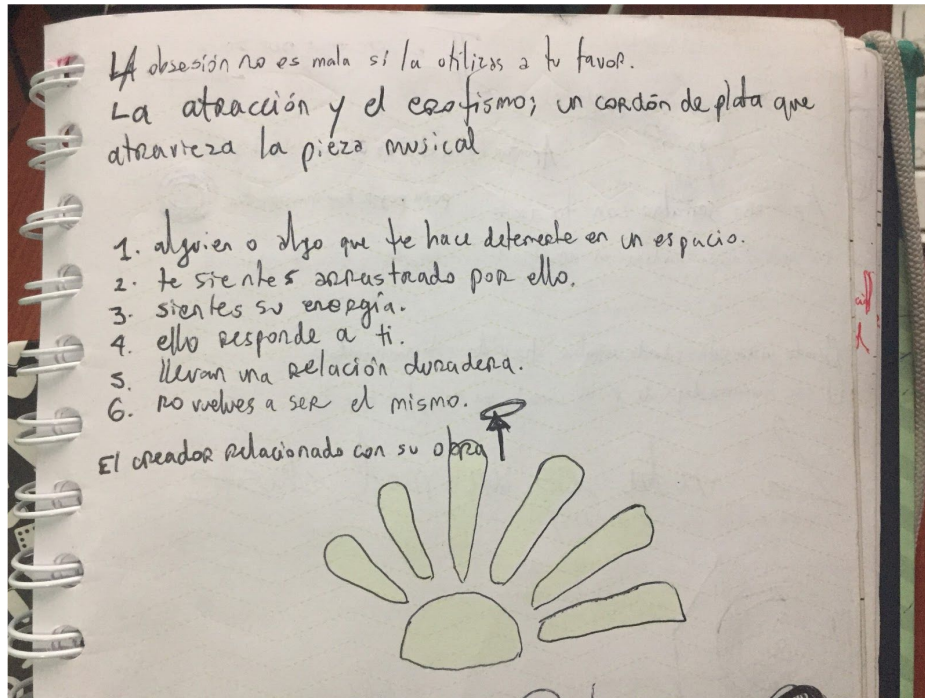
SBTL CUNG





Notas de desarrollo.

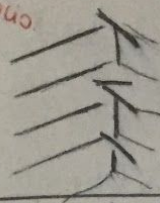




El miedo hace volar ^{ASPERIX} El miedo al juicio

SI NOS VAMOS A GRADUAR, VEIUI.

DOGVILLE: THE LOBSTER



DESUPERANZA (Nihilismo) } LLEVARLO A LO POSITIVO

como avanzan a partir de lo que la existencia de alguien te deja; alguien ya no está físicamente, como adoptar cosas experimentadas y vivir hasta adelante.

MURIO EL PAPA DEL ARMANDO.

EL VACIO / UN GOLPE / El ser humano muere cuando ya no tiene voz. NO TE PUEDES PREPARAR.

Mi vida ahora es aquí. No mirar atrás.

respeto el evento... si la vida te da algo; no te hagas el loco.

Podrás de no futuros.

Si algo pasa, no puede ser desapercibido.. el sentir ya es otro.

PREMISAS

1. El ser humano se enfrenta a la soledad cuando no se conoce.
2. ~~El individuo~~ El humano es preso de la soledad sólo cuando no se conoce.
3. ~~El individuo~~ Incluye elementos narrativos para desarrollarse. ^{teorías de la personalidad}

EL RETORNO AL LUGAR ^(MÁXIMA DE LA VIDA)



ROJO:

Cen ciencia sin libertad.

METROPOLIS (FRITZ LANG)

BLACK MIRROR.

Tarkovski

WARGAMES DE AGO

Ciencia Ficción

→ La ciencia que destruye al hombre.

111 Terry Gilliam.

12 Monkeys.

BLADERUNNER

JUAN CARLOS TAVIO.

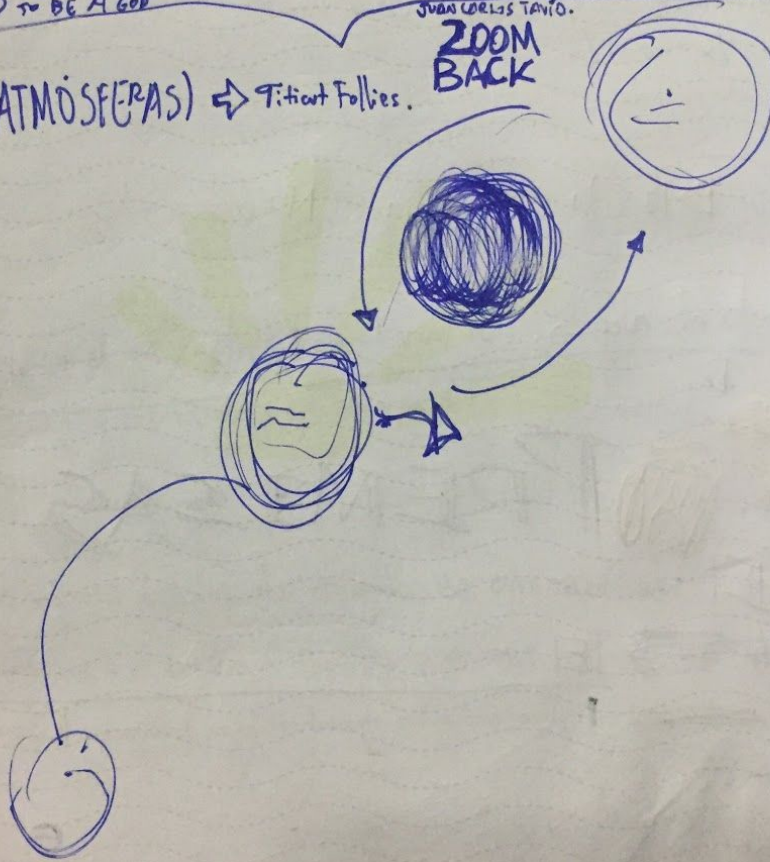
ZOOM BACK

OPCIÓN DEL CINE ARTE.

(ATMÓSFERAS) ↔ Titicut Follies.

- Asociación
- Ensayo
- Explicación.

ZO



1. Mundo cotidiano (La carencia/ mundo fértil.)
 2. Detonante
 3. Guía / el mentor / Búsqueda de ayuda.
 4. Objetivo / Deseo → Conflicto
 5. Intersección / Punto Medio / Replanteamiento. (prever pistas de la importancia de la ^{carretera})
 6. Descenso / Crisis / Punto Bajo / carencia. Necesidad
 7. 2^{do} Punto de Giro.
 8. Enfrentamiento / Climax.
 9. Mundo COTIDIANO ALTERADO.

UN HOMBRE MIRANDO AL SUDESTE

FANTASÍAS DE LA VIDA: Deberían quedarse como eso

PARA ESO ESTÁ LA NIÑEZ.
 Los adultos se replantean: como v. n. n.

↳ cuando se quedan
 de grande ser. Hacen nuevas fantasías.

THE USEFUL NOTHING

1. **Mundo Cotidiano:** Kendy se encuentra atrapado en la rutina de no hacer nada. Sin embargo, distraída de comodidad (misma que no lo satisface), sale tiene encuentros sexuales insignificantes y vuelve.

2. **Detonante:** Una prima lejana llega de visita, empieza a cuestionar la positividad de Kendy ante la falta de satisfacción existencial.

3. **Duda/El mentor/^{DISABEDA} de AYUPA:** El arrogante Kendy rechaza la presencia de su prima, ella le muestra un artista al que ella adora. AP

Objetivo - Deseo/Conflicto: Las interacciones generan apego, surge la idea de tener una banda, viajar por el mundo, probar drogas. Pero la estadía de su prima ha llegado a su fin.

Intersección - Punto Medio/Replanteamiento: Enfrentado nuevamente a la soledad, Kendy vuelve a sus viejos hábitos. Sale en busca de otra mujer con la que continuar sus deseos.

4. **Deserción - Crisis/Punto bajo/Caverna:** Ninguno de sus conocidos comparte estos deseos, todos parecen haberse adaptado y continúan con el proceso laboral o universitario. Ninguna mujer cede ante los intentos por vacilar, otras lo llevan como anadidura y llegan a intimar sin terminar con una conexión muy profunda. Kendy entiende la superficialidad en el mundo de afuera (dos mundo)

5. **2º Punto de Giro:** Su prima llama, le cuenta que está esperando un bebé y sus planes acerca de una posible banda no serán más. Una de las chicas lleva ácido para tener relaciones, Kendy lo prueba por primera vez.

6. **Enfrentamiento/Climax:** Kendy paralizado frente al espejo; la chica a su lado celebra su encuentro, él le pide que se vaya. Kendy alcanza mira al artista de su prima atrapado en otra dimensión, luego mira hacia atrás y observa el bebé por venir atrapado también. Empieza a tocar su guitarra con lágrimas en sus ojos y las pasiones de ambos se diluyen. Observa a Julián (contante) desahucarse de su depresión mientras el bebé sonríe y se mueve, pattea.

7. **Mundo Cotidiano Alterado:** Kendy busca estudiar la universidad, consigue trabajos en una tienda de discos. AP

COUL AS
A CHOU



EL DIRECTOR DE CINE

según Javier Andrade

1. Decide la temática de la obra (ENFASIS. SUBTEXTO)

de costuras para presentar/formular una temática y decidir QUÉ ES ESTO.

2. Toma decisiones (orientadas y regidas por el tema) para contar un cuento de manera no verbal. De manera cinematográfica.

3.

De qué quiero hablar

66 Viaje Sensorial Psíquico


UNA PELÍCULA SE MIDE POR LO QUE ES - Y POR LO QUE NO ES. SÉ LO QUE NO QUIERO.

Una persona para lograr cualquier cosa lo único que debe hacer es TRABAJAR

MONTAJE

EL CINE ES SENTIR. ENTENDER LO SUFICIENTE COMO PARA SENTIR CON PLACER.

YUXTAPOSICIÓN:

PATTI SMITH: leer. } INMERSIÓN
 Chapetón - novio
 fotógrafo.
 Meceñas. 
 Pornógrafo tímido.
 ERAMOS UNOS NIÑOS

Apocalipsis Ahora

A
N
I
D
I
R

TONY MANERO
película chilena.








STALKER
Andrei Tarkovsky

THE MASTER
Paul Thomas Anderson.

APOCALYPSE NOW
Francis Ford Coppola.

WALTER MUNCH

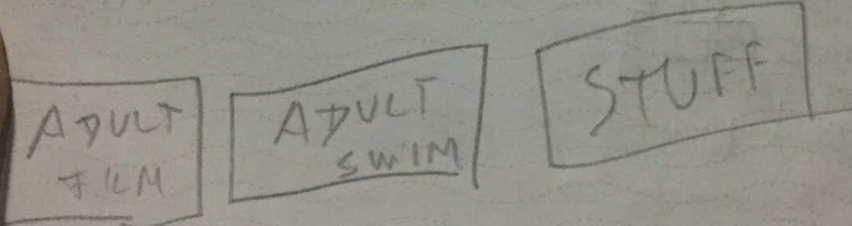
NIKINODD

Cuando dormimos todo se mueve alrededor, somos presos de la calma y podríamos caer en la adicción. Prefiero dormir y no equivocarme. Dormir y evitar el ridículo. Dormir y no enfrentar. Dormir para sobrevivir. Cuando despertamos somos dueños del destino, despertar para movernos alrededor de los que duermen, somos presos de las posibilidades y podríamos caer en la ceguera. NADIE PUEDE VER EL SOL - envejece. NADIE PUEDE VER NADA EN LA OSCURIDAD, entra la imaginación, el sueño, la información para ponerse las gafas y no ser envejecido por el sol. Decides dormir y apagarlo     ≠ Despertar y alienarte. ESTE PAÍS ES UNA MIERDA  echamos más mierda  aprovechamos el abono. EMPATIA 

If it's a shortfilm: Baby it's so calm
 I'm gonna die at 29... makes me wanna leave this town
 And reborn just like and never try
 Some crazy ass bastard. I feel the breeze and hope it stays
 so you can travel east' my face.

Un escritor observa a uno de sus fans Dancing in my under parts
 Uno de sus fans entiende la relación simbiótica I'm gonna pun for government
 tica y de cómo funciona la inspiración. I'm gonna form a coreas bund and all...
 ESTUDIA performance, busca transmitir in a story way where it is not obvious.

Beso en miembros a través del video



NADIE PUEDE ENTRAR. LA MAGIA EN EL MUNDO DE LO REAL - SÓLO UN MOMENTO PARA APROVECHAR EL MUNDO.

Jose Interactividad.

→ Performance Máquinas

La máquina es el medio por el cual un programador deja un papico para otro programador. (EL SISTEMA ES NECESARIO)

EL HACERSE DE UN SISTEMA, MOSTRARLO, EL MECANISMO DETRÁS DE LA PROGRAMACIÓN

Como leer una partitura, tal vez no bailas pero lo escuchas en tu cabeza entonces tal vez puedes bailar. Probablemente sabías cómo bailar. EL BAILE DINARIO. VIGILAR Y CASTIGAR.

Alexandro Cuesta.

RELATOS SALVATÉS

Jonas Mekas

Alan Berliner

La Isla de las Flores

* Hacer cronograma.

* Revisar referencias.

* Plan de desarrollo - pre-producción. (LUNES)

* Escribir guión.

⇒ ESTAR A FULL.

ANA MARÍA GARZÓN (ARTE-galería) - Posibles plataforma mas de distribución exposición.

MARK BUENO - Aristoteles 108 - msbueno@vsfa.edu.ec.

- Preguntar cuestiones 3D, interactividad y multimedia. Sonido 8D.

- Cómo desarrollar ambas versiones.

REFERIRSE a la estructura.

MARIA GABRIELA PÉREZ - mperez@vsfa.edu.ec.

