

**EL BICHO**  
**(Cortometraje)**

Andrei Suarez Murillo - Daniel Julián López  
Yefrey Marín Ballesteros – Jeisson David Moreno  
Camilo Maldonado – Juliana Cuellar  
Sebastian Rodríguez

Septiembre 2016.

Corporación Unificada Nacional.  
Cundinamarca, Bogotá.  
Opción de Grado III.

Copyright © 2015 por integrantes del Grupo de producción de “El Bicho”. Todos los derechos reservados.

## **Dedicatoria**

A todos aquellos afectados por el abuso de estupefacientes y quienes aún creen controlar el consumo del objeto que produce su correspondiente adicción. No solo es el consumo de droga, es todo aquello que genera una compulsión desmedida la que altera tu propia conducta

## **Prefacio**

Las diversas adicciones que surgen en la actualidad, derivadas del enorme auge que han traído consigo los dispositivos y gadgets portables además de su relativa facilidad adquisitiva, ha engendrado una colectividad introducida de lleno en los mundos virtuales que ofrecen estos dispositivos. Todo lo anterior sumado a la versatilidad de los artículos, produce una dependencia muy marcada en la juventud actual que ensimismados exageradamente en ellos pueden ocasionarles el mismo daño que aquellos narcóticos tan censurados por la sociedad pero que aun así, mantienen su vigencia.

Todo ello será retratado en la historia que establecerá los alcances de las adicciones como tal, repasando cada uno de los objetos que las motivan y ahondando en las implicaciones morales afectadas por las acciones desmesuradas.

## Tabla de Contenidos

<b><u>Capítulo 1 Conceptos Principales.....</u></b>	<b><u>6</u></b>
<u>Cyber Punk.....</u>	<u>5</u>
<u>Ciencia Ficción.....</u>	<u>9</u>
<u>Modernidad.....</u>	<u>14</u>
<u>Orígenes de la Modernidad.....</u>	<u>15</u>
<u>Impacto Social.....</u>	<u>15</u>
<u>Impacto Educativo.....</u>	<u>16</u>
<u>Nacimiento de una sociedad (Sociedad Tecnológica).....</u>	<u>16</u>
<b><u>Capítulo 2 Deterioro Indigencia.....</u></b>	<b><u>17</u></b>
<u>La Indigencia en Bogotá. Una ciudad sin corazón.....</u>	<u>18</u>
<u>De Bogotá envían indigentes a Villavicencio (Artículo).....</u>	<u>20</u>
<b><u>Capítulo 3 Propuestas.....</u></b>	<b><u>24</u></b>
<u>Nota del Director – Propuesta.....</u>	<u>25</u>
<u>Propuesta de Fotografía.....</u>	<u>27</u>
<u>Propuesta de Arte.....</u>	<u>34</u>
<u>Bocetos.....</u>	<u>37</u>
<u>Propuesta Edición y Montaje.....</u>	<u>51</u>
<b><u>Capítulo 4 Resultados.....</u></b>	<b><u>52</u></b>
<u>Departamento Fotografía.....</u>	<u>52</u>
<u>Departamento arte.....</u>	<u>53</u>
<u>Departamento Montaje y edición.....</u>	<u>57</u>
<b><u>Apéndice.....</u></b>	<b><u>61</u></b>

## Capítulo 1

### CYBERPUNK

Cuando hablamos de **Cyberpunk** tenemos que primero diferenciar este término en dos partes que son esenciales.

El Cyberpunk es un subgénero de ciencia ficción en un futuro distópico, tuvo un gran boom en la década de los 80's este subgénero trata la delgada línea del hombre y la máquina, en el cine el Cyberpunk se ha caracterizado por manejar un tono oscuro y proponer reflexiones filosóficas sobre la naturaleza humana, algunas películas muy influyentes en este tema son, 12 Monkeys de Terry Gilliam, Alphaville de Jean Luc Godard, Matrix de los hermanos Wachowski, Blade Runner de Ridley Scott,



*Figura 1. Imagen promocional de Matrix (1999).*

En el Cyberpunk podemos ver un mundo bajo el dominio de algún sistema, como un lugar oscuro y siniestro donde las redes son punto clave y entran para controlar todos los aspectos

de la vida; aquí podemos encontrar la batalla de un personaje marginado contra un sistema totalitario, esto es un tema muy común en la ciencia ficción.



*Figura 2. Fotograma de la película Blade Runner (1982).*

Se identifica por tener un movimiento de contra cultura y poseer una profunda desconfianza al uso de nuevas tecnologías, mencionando que la tecnología como tiene beneficios también puede generar una profunda adicción y controlar a la gente sin que esta se percate, generando el fenómeno o la circunstancia que priva al individuo de su propia personalidad y que anula su libre albedrio llamado enajenación.



*Figura 3.*

El Cyberpunk va muy de la mano con el género de cine negro ya que adopta algunas técnicas de novelas policiacas tanto como de encuadres, iluminación, narrativa Etc.



*Figura 4. El cine negro, otro elemento de inspiración en el Cyber Punk.*

Una adicción contemporánea muy común en la sociedad es el uso excesivo del celular inteligente (Smartphone) el celular ha creado una gran dependencia en las personas, hoy en día la gente que no tenga un Smartphone tiende a estar por fuera de las tendencias sociales, cada día la gente se vuelve más consumista, grandes métodos como la obsolescencia percibida que sirve para convencernos de desechar objetos que todavía son perfectamente útiles, está generando en las personas querer más de lo que tienen, estamos tan sometidos a esta tecnología que deberíamos cuestionarnos de, si en verdad tenemos la voluntad de alejarnos de la tecnología.

#### Nomofobia

A medida que los teléfonos celulares fueron avanzando en la carrera tecnológica también se hicieron más sociales, más útiles, se fueron creando programas y aplicaciones para que la persona complementa su vida con el móvil, al mismo tiempo que comparte y se comunica en todo momento con familiares y amigos. Fue esa dependencia hacia el celular lo que hizo que este tipo de fobias por falta de tecnología o comunicación se crearán en la sociedad.

También influyen todas las relaciones y situaciones que se conforman en las redes sociales, las cuales en parte necesitan de la presencia de la persona para responder o participar.

La nomofobia produce ansiedad en la persona que sufre de este mal, a esto se le suma estrés, dolor de cabeza incluso problemas estomacales por no tener la herramienta tecnológica necesaria para poder comunicarse o estar conectados con las redes sociales. Los adictos a la red son por lo general lo más afectados con esta fobia a la que fácilmente se le puede aplicar una terapia para “desprender” al individuo de sus equipos electrónicos.

Los adolescentes son los más afectados por esta dependencia al teléfono móvil. Las mujeres en especial desarrollan más el pánico de quedarse sin su Smartphone pues son las que más comparten y tienen la necesidad de comunicarse con las personas. También estas personas son las que se dedican a tener lo último en tecnología móvil, cuando el equipo de moda sale a la venta hacen grandes colas para ser los primeros en disfrutar la novedad del dispositivo de última generación. Las posibilidades de navegación de una persona que padece de nomofobia son asombrosas, de hecho cuando se trata de resolver este conflicto se busca explotar esta habilidad para convertirla en un recurso, lejos por supuesto de la posibilidad de que extravíe su dispositivo.

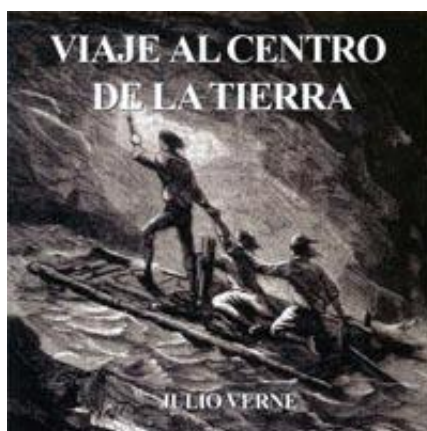
Utopía y Distopía: Una utopía es la descripción ficcional de una sociedad o de un ambiente perfecto para el desarrollo del ser humano; tanto en el bienestar de sus conformaciones grupales (estructuras sociales), como en los intereses de cada individuo, llevándole a un estado de plenitud. Por otra parte la Distopía es un recurso ficcional en el que se presenta una visión del mundo completamente oscura, habitualmente originada por ciertos modelos causales (Guerras nucleares, la instauración de un régimen totalitario, invasiones extraterrestres o incluso zombies).



*Figura 5. Fotograma de la película Twelve Monkeys (1996).*

### **Ciencia Ficción**

La ciencia ficción se caracteriza por los contenidos que se manejan donde se basan en logros científicos o técnicos que supone logren realizarse en un futuro. Este género también suele llevarse como una narrativa de anticipación, por lo que se toma como algo posible, por esto mucho de los autores de ciencia ficción han logrado anticipar surgimientos de varios inventos, como ejemplo Julio Verne con los submarinos o las naves espaciales.



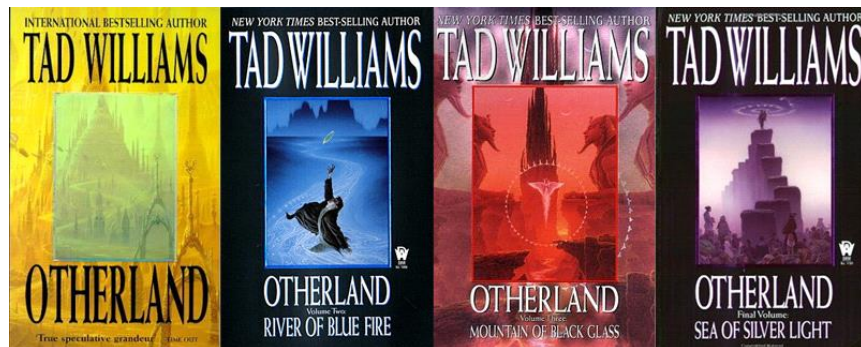
*Figura 6. Caratula de la novela de Julio Verne.*

Este género comienza a ser distinguido en 1920, como un subgénero literario, con el tiempo se fue desarrollando en otros formatos, por lo que la ciencia ficción cinematográfica se convirtió en una de las adaptaciones más exitosas, con más fuerza luego del siglo XX,



con todas las revoluciones tecnológicas que se han ido tomando fuerza y poder al pasar de los años tomando mucho más control en tendencias y movimientos culturales. Como lo fue el Cyberpunk que surgió en los 80 al ver la revolución por los ordenadores, que inspiró a que los autores tomaran esta referencia para realizar muestras donde las computadoras dominaran a los humanos.

Mientras el cyberpunk, muestra una visión negativa y apocalíptica de nuestra sociedad en consecuencia con la tecnología que se estaba dando en esta época, el postcyberpunk, apareció 10 años después, mostrando un lado mucho más optimista. Donde se comenzaron a tomar a científicos e investigadores como los protagonistas en las historias que hacían un uso de esta tecnología en pro de la sociedad. Un ejemplo de este movimiento se puede ver en la serie de ciencia ficción “Otherland” realizada por Tas Williams.



*Figura 7. Serie de Novelas Otherland.*

También se suele calificar la ciencia ficción entre dura y blanda, según el rigor con el que son tratados los datos científicos. La ciencia ficción dura, se rige más a las probabilidades exactas de procesos científicos más calificados y experimentados, para sus creaciones, con más datos que vuelvan más verídico lo que se va desarrollando, la ciencia ficción blanda, da más libertad a suposiciones que aunque se referencia por una tecnología existente no tengan bases científicas tan concretas y reales.

Entre los ejemplos más claros de ciencia ficción, podemos hablar de ISAAC Asimov, quien realizó la película “Yo Robot”, a Ray Bradbury con “Crónicas marcianas” o “Fahrenheit 451”, Aldous Huxley y “un mundo feliz” y el siempre mencionado Julio Verne, con “ Viaje al centro de la tierra”, o “ veinte mil leguas de viaje submarino”



Figura 8. Novelas en las que se han basado muchas películas Hollywoodenses.

“La ciencia ficción es una reflexión del ser humano pensando en el ser humano como un ente que desarrolla tecnología”

Rene Revetex, no da una definición de ciencia ficción, donde provoca el género como un género de época, nos tomamos a nosotros mismos casi como maquinas mismas creando más maquinas, en su artículo “El mito de la ciencia ficción”.

En este artículo desglosa lo que es la definición de ciencia ficción desde su punto de vista referenciado por otros grandes autores, mostrando gran admiración y al mismo tiempo

criticando en la evolución que ha tomado este género a través del tiempo, y su mismo contenido, su misma definición trasladado a épocas actuales, y mostrando una crítica leve a esta sociedad: “El proceso editorial es demasiado lento para este tipo tráfuga: como dijera Marshall Mac Luhan, “escribir en nuestros días es tanto como intentar comunicarse con señales de humo en la Era Electrónica”. Esto es más valido aun para el escritor de ciencia ficción que, al fin y al cabo, se dedica al ejercicio de la profecía, una profesión ingrata si las hay, como lo pueden atestiguar el apocalíptico San Juan y el glífico Exequiel, tanto como un profeta más reciente, Isaac Asimov. La ciencia ficción es bíblica, popolvuhista, leviatanica, gilgameshiana. Pero esto no es solamente literatura, es una necesidad de abrir los ojos y hacerlos grandes, mucho más grandes, hasta abarcar una información revelada, convertirse en un radar, como el que decía Ezra Pound eran los verdaderos poetas, una síntesis, un fogonazo enceguecedor que nos permita apreciar el milagro constante en que vivimos”.

La ciencia ficción se originó, mostrando un futuro posible al avance de la tecnología, pero actualmente muestra un desarrollo mucho más cercano, como lo que se pedía para ir aún más lejos se vuelve algo del día a día que cada vez se muestra más en la actualidad y nos descontextualiza, por el cómo se veía la tecnología y su desarrollo anteriormente y como lo hace en el tiempo presente.

“Este es un tiempo de ficción casi inverosímil si no lo estuviésemos viviendo a cada instante. Un tiempo para el cual la inverosimilitud es, precisamente, verosímil y que tiende a borrar la palabra imposible de los diccionarios.

Lo maravilloso está ahí, al alcance de la mano. Pero no solo a través de tele y microscopios, ni en los sorprendentes encuentros de la cibernética. La gente siempre quiere un más allá, un sobrenaturalismo, una metacosa. Caen, si no en la idolatría de la técnica, en la esotérica

vil, en los recovecos, baches y bruscos encuentros de la ciencia con el “más allá”. Pero resulta ser que el mas allá se encuentra precisamente más acá y que lo sobrenatural es precisamente lo maravilloso natural como lo ejemplificara alguna vez roger caillois.”

Ahora el promover temas que se generan comúnmente, como lo es ciertos tipos alimenticios, enfermedades, movimientos políticos, y las mismas adicciones, nos hacen querer ver la evolución de estas y como la ciencia va arraigada a estos y el desarrollo de la misma, por lo que cinematográficamente da buena posibilidad de contar un futuro o unas consecuencias a estos temas comunes por medio de la ficción fundamentada en la ciencia, y da herramientas para buscar soluciones o respuestas a intrigas con respecto a estos movimientos sociales que se presentan, Rene nos referencia diciendo:

“La ciencia ficción no es más que la búsqueda de respuesta a preguntas perennes: ¿Por qué? ¿Dónde? ¿Cómo? A pesar de su nombre es la menos precisa de todas las literaturas. Su destino es errar de una pregunta a otra y, a veces, andar con la respuesta, para acercarse a ella se hace necesaria una forma de pensar que implique la certeza de que un poema oscuro dice más que un discurso claro.”

Y así se va dando vuelta al género mostrándolo de un futuro a un presente llevado un poco más lejos.

“La ciencia ficción es el testigo más fiel de nuestra época. Es a nuestro tiempo lo que fueron para el suyo las novelas de caballería, la novela picaresca para el siglo XVII.”

## **Modernidad**

“La novedad de lo moderno podría partir de lo que es más evidente: la modernidad es la característica determinante de un conjunto de comportamientos que aparecen desde hace ya varios siglos por todas partes en la vida social y que el entendimiento común

reconoce como discontinuos e incluso contrapuestos -esa es su percepción- a la constitución tradicional de esa vida, comportamientos a los que precisamente llama “modernos”. Se trata además de un conjunto de comportamientos que estaría en proceso de sustituir esa constitución tradicional, después de ponerla en evidencia como obsoleta, es decir, como inconsistente e ineficaz. Puede ser vista también, desde otro ángulo, como un conjunto de hechos objetivos que resultan tajantemente incompatibles con la configuración establecida del mundo de la vida y transcripción de la exposición del autor en la primera sesión del Seminario La modernidad: versiones y dimensiones (7 de febrero de 2005). Publicado en el Núm. 11 de la revista Contra historias, agosto de 2008.

Este cortejar al cosmos, este intento de un matrimonio nuevo, inaudito, con las potencias cósmicas, se cumplió en el espíritu de la técnica. Pero como la avidez de ganancia de la clase dominante pretendió calmar con ella su ambición, la técnica traicionó a la humanidad e hizo del lecho nupcial un mar de sangre. Un concepto de modernidad que se afirman como innovaciones substanciales llamadas a satisfacer una necesidad de transformación surgida en el propio seno de ese mundo.” Un concepto de Modernidad (Bolivar Echeverria, La novedad de lo moderno)

## **Orígenes**

La Modernidad surge en el siglo XV después que se provocaran cambios emblemáticos a nivel mundial como: el Descubrimiento de América por los europeos, el desarrollo de la imprenta, la Reforma Protestante, el Renacimiento y la Revolución Científica.

En términos sociales e históricos, no se llega a la Modernidad con el final de la Edad Media en el siglo XV, sino tras la transformación de la sociedad preindustrial, rural, tradicional, en la sociedad industrial y urbana moderna que se produce con la Revolución industrial y el triunfo del capitalismo.

La superación de la sociedad industrial por la sociedad postindustrial se ha dado en llamar posmodernidad. La crisis de la modernidad comenzó hacia el final de la Primera Guerra Mundial cambiando la mentalidad y las conciencias así como otros profundos cambios sociales que derivaron en cambios políticos.

### **Impacto Social**

La Modernidad promovió transformaciones en la organización de las naciones. Se secularizan los estados para dar paso al poder republicano, la racionalidad administrativa y la industrialización. Además, con la aparición de los Estados nación se deben reorganizar los territorios y se procede a la creación de la urbe, para conseguir un desarrollo industrial capitalista y un progreso económico y tecnológico.

Debido a la creación de la urbe el poder republicano debe establecer una constitución que encierra el conjunto de leyes que controlan la sociedad. Para que se facilite este control se crean tres poderes estatales que ejerzan las leyes en la ciudadanía: el poder ejecutivo, el poder legislativo y el poder judicial. Cada uno de estos posee una función específica: el primero se encarga de dictar las leyes que conforman la constitución, el

segundo de aprobar dichas leyes, y el tercero de administrar la justicia en la sociedad mediante la aplicación de la constitución.

La racionalidad administrativa permite que nazca una nueva clase social: la burocracia; misma que trabaja en las diferentes entidades públicas y colabora con el Estado para ejercer y hacer cumplir la constitución, es decir, las leyes que demuestran el poder del estado mediante el orden y el control.

La industrialización es el proceso que busca expandir la economía de un lugar específico mediante el desarrollo industrial. Comenzó con el modelo T de Henry Ford, el cual optimiza la producción de bienes comerciales (transformar la materia prima en productos terminados), permitiendo un ahorro de tiempo y un incremento en las ganancias.

La industrialización, representó un cambio tecnológico y económico significativo para el Estado; en cambio, para la población una oportunidad utópica de bienestar y prosperidad; puesto que su remuneración económica y sus condiciones laborales no eran equánimes. Este sector de la población conformó al proletariado: clase social encargada de la producción masiva de bienes comerciales en las fábricas.

## **Impacto educativo**

La Modernidad en el plano educativo viene a ser lo que Gustav Wyneken llamaría "un fenómeno típico de una época de transición: una época de disolución y nueva formación",<sup>3</sup> en la que las exigencias de la industrialización y las ideas renacentistas convierten a la educación en una oportunidad para acceder a una mejor calidad de vida. Esta visión trae consigo la ruptura de esquemas tradicionales de transmisión del conocimiento dando lugar a lo que posteriormente llamarían "sociedad de la información"

### **Fernández-Armesto, Felipe (2011). 1492: El nacimiento de la modernidad**

## **Sociedad tecnológica**

La sociedad actual es una sociedad dominada por los nuevos avances tecnológicos, la vida de todos los integrantes se relaciona con estas herramientas a diario. Esto genera cambios en la sociedad.

Estos cambios se afrontan por medio de reformas en los sistemas. Los cambios en la educación deben ser globales y realizar algunas reformas para desarrollarse en la sociedad democrática en la que se vive.

La tecnología es el conjunto de técnicas que permiten aplicar conocimiento para satisfacer necesidades de manera eficaz. La sociedad es el grupo de personas que comparten objetivos similares y que interactúan entre sí.



La tecnología ha influido a la sociedad a lo largo del tiempo de maneras positivas y negativas. Gracias a la tecnología, el hombre ha logrado controlar a las demás especies animales, transportarse de maneras más rápidas, producir el alimento suficiente para toda la humanidad, transmitir información eficazmente, sanar algunas enfermedades; pero también ha afectado a su medio ambiente deforestándolo, contaminándolo, extinguiendo sus especies y destruyéndolo. Destruyéndose.

## **Capítulo 2**

### **Deterioro**

Una de las características fundamentales del indigente es su analogía o más bien comparación con aquello que es desechable (Basura o aquello que es considerado inútil). Por ello se ha de profundizar en el desarrollo del deterioro tanto de las personas como de aquellos objetos que son un bienpreciado en la actualidad, pero que están destinados a formar parte de aquellas acumulaciones indeseadas (Basureros). Hoy un iPhone 6 es lo más destacable en celulares, pero al ya mencionarse la existencia del 7, hace que sus poseedores desprecien su predecesor, haciendo que este sea su nuevo objetopreciado.

A continuación el marco teórico en los temas tratados para la inspiración de esta obra.

### **Indigencia en Bogotá. Una ciudad sin corazón.**



*Figura 9. Indigente Revisando la basura en busca de comida.*

Las personas menos favorecidas y que han llegado al nivel más profundo de degradación que puede alcanzar un ser humano, viven una dramática situación en la ciudad de Bogotá. Una ciudad que se ha dado en llamarlos "desechables", como si se tratara de objetos defectuosos o entrados en desuso.

La ciudad es muy dura, intolerante y no se aprecia una solución pronta que alivie este padecimiento que sufren muchas personas desarraigadas que por diversas circunstancias llegan a este extremo.

La ciudad los rechaza y busca su deshacerse de un problema que todos consideran "incomodo". He escuchado el rumor de la existencia de grupos de muerte que se "encargan" de desaparecer a estas personas, bajo el título de "grupos de limpieza social".



*Figura 10. Indigente Duerme entre la basura.*

No tengo evidencias que lo confirmen. También he escuchado el rumor de brigadas de "aseo" que se encargan de recoger a estas personas y dejarlas en ciudades pequeñas lejos de Bogotá.

### **De Bogotá, envían indigentes a Villavicencio.**

*Publicado: 2005-05-19 11:15:54*

Villavicencio. Decenas de indigentes de la capital del país, son transportados por las mismas autoridades distritales a Villavicencio y abandonados en pleno casco urbano.

El hecho fue reconocido por Bienestar Social del Distrito, quien aseguró que “realizan tareas de retorno a las poblaciones de origen a los mendigos”. Sectores políticos y dirigentes cívicos de Villavicencio, pidieron a las autoridades municipales y departamentales, ejercer un control para evitar un impacto social en la ciudad.

Este mecanismo se viene utilizando desde hace varios años, y se observa con el crecimiento de la mendicidad en Villavicencio, afectando parques y avenidas que son utilizadas por estas personas para dormir

Pero que hace la ciudad por mejorar la calidad de vida de los habitantes y evitar que sigan cayendo en la indigencia tantas personas que tocan la desgracia



*Figura 11. Familia de desplazados en Bogotá.*

La indigencia en Bogotá se convierte en el "caballito de batalla" de los políticos de turno que prometen "Reducir o Eliminar la indigencia en corto tiempo" sin presentar planes de rehabilitación del ser humano. Parece que tienen en mente su traslado a ciudades más pequeñas. Como quien se deshace del talego de la basura que recogen los sábados.

La intervención en el Bronx en pleno centro de Bogotá dejó en evidencia la gravísima problemática de los habitantes de la calle de la ciudad, tal vez la población más excluida, manipulada y desatendida; una muestra del grado de deterioro social al que hemos llegado.



*Figura 12. Indigente Plaza de Boliva.*

Cuando los medios mostraban las imágenes de la operación policial, en pleno centro de la capital del país, a menos de tres cuadras del Palacio de Nariño, la Alcaldía y del Congreso de la República, la pregunta que se venía a la mente era ¿cómo se pudo llegar a tal nivel de degradación y vejámenes en las niñas, los jóvenes y los habitantes de la calle?, más de 1500 fueron rescatados de ese infierno.

Los habitantes de la calle de Bogotá volvieron a hacerse visibles después de ser una de las poblaciones ocultas que los bogotanos siempre marginamos o a la cual somos indiferentes. Fueron ellos portada de los principales diarios, revistas y noticieros.

Pero ¿quiénes son los habitantes de la calle de Bogotá? De acuerdo con el informe de Bogotá Cómo Vamos, la ciudad paso de 10 mil a 12 mil habitantes de la calle en los últimos 4 años. El 36% de ellos tienen más de 10 años deambulando por los rincones de la ciudad y el 10% llevan más de 20 años en esta situación. El 88% de ellos son hombres. También se evidencia que esta problemática no es solo de la capital pues 59% son de Bogotá, pero el 40% vienen de otras ciudades.

Los medios destacan el caso del piloto o el extranjero que se encontraron en el Bronx, pero la verdad es que la mayoría vienen de hogares pobres, con familias que los expulsaron por la violencia intrafamiliar y en entornos con altos niveles de consumo de drogas. De hecho, casi todos abandonaron su hogar en la pre-adolescencia y siendo consumidores de sustancias psicoactivas a temprana edad, entre los 10 y 12 años. Su nivel de educación no es bajo, el 35% tiene primaria y el 53% algún grado de bachillerato.

La peor desgracia, lo que hace que un habitante de la calle permanezca en su situación es que pierden su voluntad a manos del “vicio” como se dice en las calles bogotanas; 93 % de ellos son consumidores de alguna sustancia psicoactiva; 72%

consumen bazuco y 36% usan simultáneamente 4 sustancias entre cigarrillo, alcohol, marihuana y bazuco.

Sin embargo, no todos los habitantes de la calle son iguales, los que han sufrido mayor degradación y sean subsumido en un estado total de abandono son los que se encontraron en el Bronx. Hay otro grupo importante disperso por toda la ciudad, que generan su ingreso de recoger y vender productos reciclables, casi un 66%, el otros 27% obtienen recursos de la mendicidad y también hay los que delinquen, solo el 8%. Viven y pernoctan en más de 15 localidades, pero las que sufren principalmente este fenómeno son los ubicados en los Mártires y Santafé.

Ante la problemática que enfrentan los habitantes de la calle y la magnitud del fenómeno de la diáspora de ellos por toda la ciudad, después de la intervención en el Bronx, ¿la pregunta que se está haciendo la ciudad es si posible lograr su rehabilitación? ¿Tiene el distrito la capacidad para atenderlos y sacarlos de ese estado de postración? ¿Será posible a partir de servicios sociales y trato digno arrebatarlos de las manos con el uso que hacen de ellos, los narcotraficantes y criminales como los Sayayines? Los habitantes de la calle fueron y están siendo usados por estas bandas criminales para enriquecerse y crear cinturones de protección para seguir con sus fechorías no solo en el centro, sino en las otras ollas de la ciudad. Solo basta con pasar por “Cinco Huecos” para darse cuenta que la manipulación sigue.

El Distrito Capital con sus secretaria de Integración Social y la de Salud, en conjunto con la UAESP tienen que emplearse a fondo para desarrollar un programa integral de atención al Habitante de la Calle, pero también, el Ministerio de Salud y el Departamento de Prosperidad Social a nivel nacional deben ser parte de la solución, este es un fenómeno urbano creciente y que requiere una política pública y programas nacionales.

La atención tiene que partir del propósito de recuperar su dignidad humana y es claro que requiere de la voluntad y decisión de los mismos habitantes de la calle, pero hay que seducirlos a los programas sociales, reconocerlos como seres humanos para recuperarles su sonrisa y esperanza. En estos momentos se requiere superar la crisis de la atención transitoria para llevarlos a albergues y centros de atención psicosocial y comunidades terapéuticas.

En el mediano plazo los programas sociales y de tratamiento de sus adicciones deben llevarlos a tener como objetivo recuperar su autoconfianza y crearles oportunidades de trabajo, el obstáculo más grande será superar los fuertes síndromes de abstinencia. El grado de dependencia física y psicológica que genera el bazuco es altísima y la oferta de la secretaria de salud y del ministerio es muy precaria o nula, por lo que se requiere profundizar en mayores investigaciones al respecto y en reales soluciones a su manejo.

La Secretaria de Integración debe retomar su capacidad para entender que está pasando en las calles, con presencia permanente de equipos móviles con atención transitoria para atraer habitantes de la calle que tienen aún voluntad de cambio.

La sociedad bogotana y principalmente los que viven y visitan el centro o tiene su actividad diaria allí, tienen que entender y ser formados en su responsabilidad respecto a los habitantes de la calle. Si todos los restaurantes siguen dándoles comida o se permite la mendicidad sin control, se crea un entorno que propicia la expansión del fenómeno. A nivel individual también es fundamental entender que el dar limosna no es la solución a la problemática, de hecho, la profundiza, más bien cada uno debería dar orientación de a dónde pueden dirigirse para que reciban la atención adecuada.

El reto que tiene el Distrito es lograr unos servicios sociales dignos y efectivos que, sumados a los esfuerzos de una política de seguridad contundente frente al narcotráfico,

permitan arrebatárles de las garras de los criminales a todos los habitantes de la calle que están siendo usados vilmente, aprovechándose de su dependencia de las drogas y su condición de vulnerabilidad. La ciudad entera se tiene que poner en pie para recuperarles su dignidad.

### **Capítulo 3**

#### **Nota Del Director**

El bicho es una propuesta cinematográfica a realizarse en cine digital, con copia en digital y sonido directo.

Ricardo Martínez recorre las calles del centro en búsqueda de un plan de exterminio de los habitantes de calle cansado de tanta drogadicción, se interna en las calles buscando a los culpables de el manejo de drogas, sin saber que eso lo va a llevar a un experimento impulsado por los habitantes de calle que buscan una droga superior para el control de los drogadictos bajo la consigna: “el poder y la droga tienen una similitud en su fin de controlar a la humanidad”.

EL BICHO es un drama SUSPENSO realista, que usando la imagen de un SEÑOR que arrastra consigo el peso de la humanidad sintiendo que él puede hacer del mundo algo mejor si extermina a los drogadictos, buscamos hacer una metáfora que permita una reflexión sobre una problemática social que inunda la esencia de la vida bogotana. formamos esta historia con el fin de mostrar que la existencia de la humanidad está en una decadencia, nos dejamos consumir por la tecnología en especial las aplicaciones de los celulares.

Sirven como referencia audiovisual algunos directores que llevan una esencia tanto fotográfica como narrativa en sus películas: “requiem por un sueño” (darren aronofsky), “teorema cero” (terry gilliam), “Gamín”(Ciro Durán), entre otras.



La película está enmarcada dentro de la estética realista, con los tintes de expresionismo que le da la temática en la composición cinematográfica y en la estética de la imagen.

La fotografía sin trucos, ni artificios, buscará permanentemente los planos cerrados para narrar desde el interior de los mismos personajes. Los planos generales retratan un espacio común y corriente en las calles de Bogotá en las cuales se va a desarrollar la historia, mostraremos a Ricardo como un hombre adinerado por tanto el valor de plano contrapicado en las escenas que aparece el son esenciales y también los picados retratando la inferioridad con la que se ven los habitantes de la calle. La iluminación en el corto la estaremos tratando con bastantes contrastes entre los espacios naturales y los personajes que van por ellos, resaltando los colores tierra de los negros y los grandes contrastes con los blancos.

El arte, tratará de narrar todo sin diálogos. La paleta de color privilegiará las tonalidades frías y metalizadas, para las texturas, lo corroído, lo rugoso.

Se trabajará con actores profesionales, pero se realizará un proceso de creación de personajes y como metodología de rodaje se usará la escaleta y no el guión literario, para permitirles la libertad de improvisar sobre la base de unas situaciones establecidas.

El ritmo pausado lo darán los planos cerrados, que van desde o hacia los rostros, para concentrarnos en la mente del personaje que se expresa a través de sus ojos. lo violento tendrá un papel vital. Los secuestrados serán tratados con vestuario y maquillaje acorde, dentro de la estética de lo macabro, lo cual le dará un ligero tinte expresionista.

La música buscará instrumentos con tonos agudos para estimular al espectador, pianos, violines, guitarras, etc.

acompañados de música protesta incidental. en cuanto al sonido en vivo es importante generar un ambiente real urbano dependiendo de cada locación. El objetivo final es que los espectadores reflexionen sobre su propia actitud de indolencia. La película busca ser una

metáfora de la decadencia propia de cada ciudadano al ver al habitante de calle como una cosa y no como una persona.

El montaje buscará ser coherente con el ritmo que se le quiere dar a la película. los cortes directos son necesarios en este tipo de películas. La colorización debe nutrir la narrativa pasando por tendencias oscuras y cromáticas frías en ocasiones, dependiendo de las locaciones. la mezcla de sonido debe ser progresiva en el momento del clímax.

## **PROPUESTAS**

### **FOTOGRAFÍA**

#### **1. EXT- CALLE 1 – DÍA.**

En las primeras escenas de exteriores se propone utilizar contrastes altos casi un claro oscuro, tipo la primera escena de la *Naranja Mecánica*, y otro claro referente es la película *La cité des enfants perdus*, estilo películas del cine noir, plasmando sombras muy marcadas

Vamos a poseer una paleta de color cálida, hacia los tonos ocres, tierras, uso de colores desaturados, un look con una tendencia cromática amarilla; El uso de la toma panorámica será una tendencia en todo el cortometraje.

Esta escena comenzara con un travelling out, desde P. detalle del celular hasta abrir a plano general, mediante este plano queremos contextualizar el objetivo principal del corto, que es el celular.



*Figura 12.*

**2. EXT – DEBAJO DE PUENTE – DÍA** (Continuara la misma tendencia estética y paleta de color) Se realizaran planos al H. de calle picados, cenitales y normales para retratar la inferioridad que este personaje tiene, el juego de planos cerrados y detalles que narraran la historia desde la intimidad de los personajes, el uso de planos generales desde cierta ubicación clandestina, como si alguien estuviera observando al personaje



*Figura 13.*

**3. INT – RESTAURANTE - DÍA** (Continuara la misma tendencia estética y paleta de color) Se realizaran planos contrapicados y normales, para magnificar a

Ricardo, proporcionarle imponencia, demostrar que es un hombre adinerado, contrastando con el H. de calle que se va a tropezar, sin embargo sigue la aparición de planos detalle por el elemento principal del celular.



*Figura 14.*

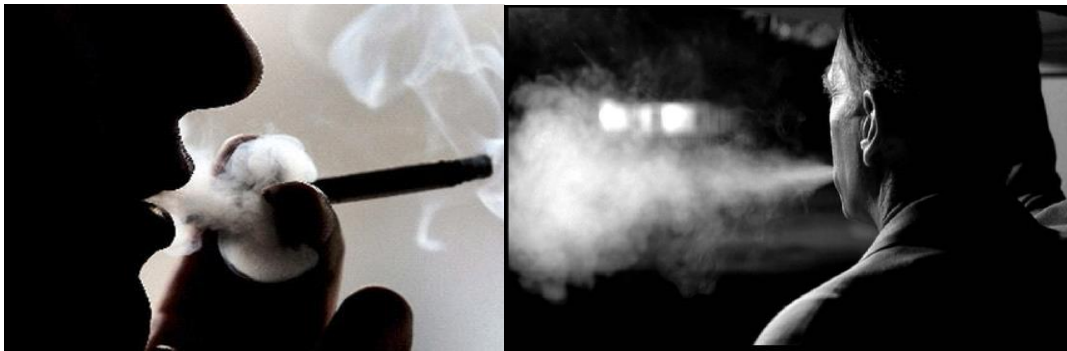
**4. EXT – PARQUE – DÍA** (Continuara la misma tendencia estética y paleta de color) En esta particular escena, se jugará con la composición del encuadre y con el cambio de foco para dirigir al espectador hacia el H. de calle, ya que el H. de calle se acerca a su destino, una silla que debajo tiene un paquete, donde se encuentra una pareja comiendo helado, pero el H. de calle es fastidiado por un vigilante. Utilización de planos americanos, planos detalle, y se mantendrá el estilo de angulación de encuadre del H. de calle.

**5. INT – RESTAURANTE – DÍA** (Continuara la misma tendencia estética y paleta de color) En el restaurante, se manejarán los mismos contrastes altos, no haremos mayor relevancia en tonos tierra y ocre, se cambiarían por naranjas, tonos amarillentos, los P. medios, contrapicados, P. detalles, P. planos y planos desde afuera del restaurante que irán dándole ritmo a la escena.



*Figura 15.*

**6. EXT – RESTAURANTE – DÍA** (Continuara la misma tendencia estética y paleta de color) Cuando Ricardo sale del restaurante, se maneja plano general desde lejos, dando esa sensación de que alguien lo estuviera observando, él prende el cigarrillo se plantean planos cerrados y por detrás de él, planos contrapicado Ricardo mirando el celular y después un P. detalle al celular.



*Figura 16.*

**7. EXT – CALLE 3 – DÍA** (Continuara la misma tendencia estética y paleta de color) H. de calle inicia prendiendo su bala de bazuco, se maneja hacia la parte izquierda de la toma; Ricardo en el plano anterior se ubicaba en la derecha, se manejan planos cenitales, P. detalle cuando este se encuentra mirando el celular, a sus dedos, sus accesorios, planos con un teleobjetivo, viendo gente pasar y el H. de calle acostado, cuando decide ir a buscar la ubicación que le aparece en el celular, plano fijo caminando a sus pies hasta que sale de foco, queriendo decir con esto que el H. de calle cada vez más se encamina a algo no muy

bueno para él.



*Figura 17.*



*Figura 18.*

**8. EXT – CALLE 4 – DÍA** (Continuara la misma tendencia estética y paleta de color) al principio de esta escena manejar diferentes planos en la calle a habitantes de calle, basura, personas con su chateando con su celular, planos generales al H de calle desde lejos como si lo estuvieran mirando, se propone plano americano acompañando el trayecto del H. de calle y cuando pase una persona al frente de la cámara, usarla como transición por barrido en corte para pasar a un plano medio del H. de calle, el manejo del Tilt Up Down, mostrando el ambiente y la llegada del H de calle a su destino, continua el plano picado para el H. de calle y planos detalles.

**9. EXT – CAJERO ELECTRONICO – ATARDECER** (Continuara la misma tendencia estética y paleta de color) se pretende el uso del plano objetual, que se sitúa la cámara como si estuviera al frente de Ricardo en el mismo cajero, como si quien mirase por ella

fuese un objeto, el juego del planos detalle, de Ricardo retirando dinero del cajero, guardándolo en la billetera, (referencia en Réquiem for a dream) y con un teleobjetivo en P. americano grabar a Ricardo caminando hacia su carro.



*Figura 19.*

**10. EXT – PARQUE – ATARDECER** (Continuara la misma tendencia estética y paleta de color) mediante el Teleobjetivo se plantea grabar al H. de calle lateralmente, haciendo primeros planos, planos detalle de él agarrando la botella con sus manos y primerísimos planos. (El H de calle ubicado a la Izquierda del encuadre)

**11. INT – BAR - ATARDECER** (Continuara la misma tendencia estética y paleta de color) uso de planos contrapicados enmarcando sombras laterales en Ricardo, se grabaría con un lente 24mm para que no genere más amplitud en la toma, primer plano frontal tomando el whiskey, juego de P detalle al reloj, su mirada, P. D. lateral el oprimiendo el celular. Dando a entender que envía un msj (Ricardo ubicado en la parte superior derecha del encuadre)

**12. EXT – PARQUE – ATARDECER** (Continuara la misma tendencia estética y paleta de color) iniciamos con P. detalle a los pies del H de calle, después a su cara dormida, de repente suena el celular, plano general, planteo una composición en la cual el H. de calle está en la parte inferior izquierda del encuadre.

**13. EXT – CALLEJON – NOCHE** (Continuara la misma tendencia estética y paleta de color) se manejaran planos de acompañamiento y P. general el cual muestra en la escena el lugar donde está la bolsa fluorescente con las drogas y el H. de calle recogíendola, overshoulder picado hacía las manos del H. de calle al sacar las drogas de la bolsa, entra a plano medio lateral cuando se levanta y de lo distraído que va se cae y sale de esté plano, plano lateral vertical ( de Izquierda a derecha) a la hora de que esté suelta su botella vacía, mira hacía su alrededor y sube su mano.

**14. INT – CALLE- NOCHE** (Continuara la misma tendencia estética y paleta de color) se ve a Ricardo señalando una mancha en su zapato con cara de malgenio (de derecha a izquierda) plano contrapicado de él con el celular y P. detalle a su celular, activando la aplicación nivel final, plano picado al bolero recibiendo la plata que Ricardo paga de mala gana al y se va, cuando se valla se pretende que Ricardo quede en contraluz.



*Figura 20.*

**15. EXT – CASA – NOCHE** (Continuara la misma tendencia estética y paleta de color) se propone más movimiento de cámara tenemos plano detalle a el celular el cual indica que la ubicación está al frente se mueve la cámara y entra a foco la parte del fondo, donde se encuentra una casa, plano a los pies del H. de calle caminando hacía la casa, plano detalle



indirecto a la puerta cuando el H. de calle la va abrir y al entrar en plano general el H. de calle entra al interior y se pierde en la oscuridad



*Figura 21.*

**16 EXT – CALLE – NOCHE** (Continuara la misma tendencia estética y paleta de color)  
al abrir el baúl de su carro inicia la toma P. contrapicado de Ricardo, sacando una cruceta y  
cierra el baúl y se termina la toma



*Figura 22.*

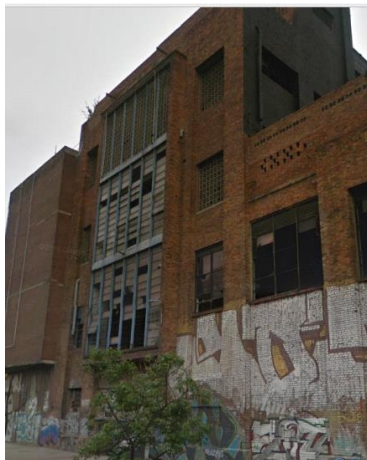
## **ARTE**

### **ESCENOGRAFÍA:**

Descripción general:

El corto tendrá como epicentro una bodega la cual se encuentra en un estado de decadencia, esto se enmarcara con la textura, el tratamiento, la calidad y la forma que tendrán las paredes, el suelo y el techo dando una atmosfera fría, olvidada en el tiempo.

Referentes:



*Figura 23.*



*Figura 24.*



*Figura 25*



*Figura 26.*

Humedad, despigmentación, escombros y demás signos de abandono ya que en el recinto que están los personajes es un espacio creado por habitantes de la calle, es ideal para resaltar los detalles de destrucción que tienen las paredes

## MAQUINA

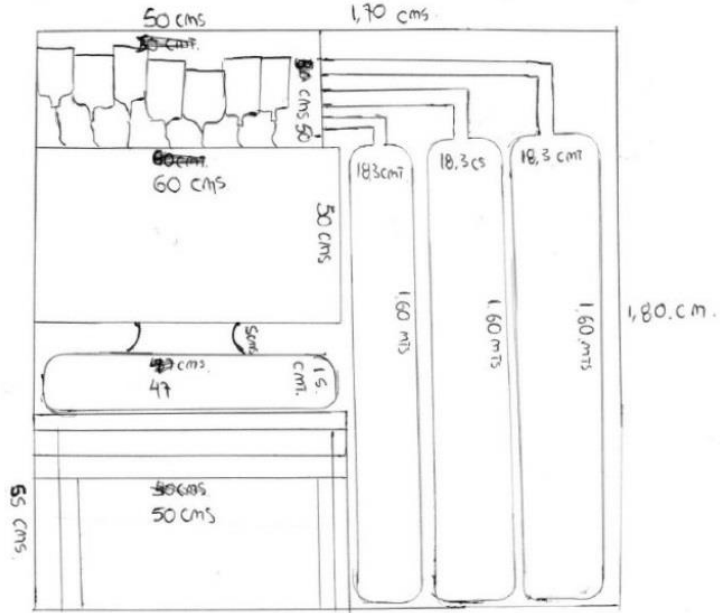
Es el elemento más importante del corto, al ser creado por indigentes los utensilios con los que se arman son objetos de reciclaje y de fácil acceso.



*Figura 27.*

# BOCETOS

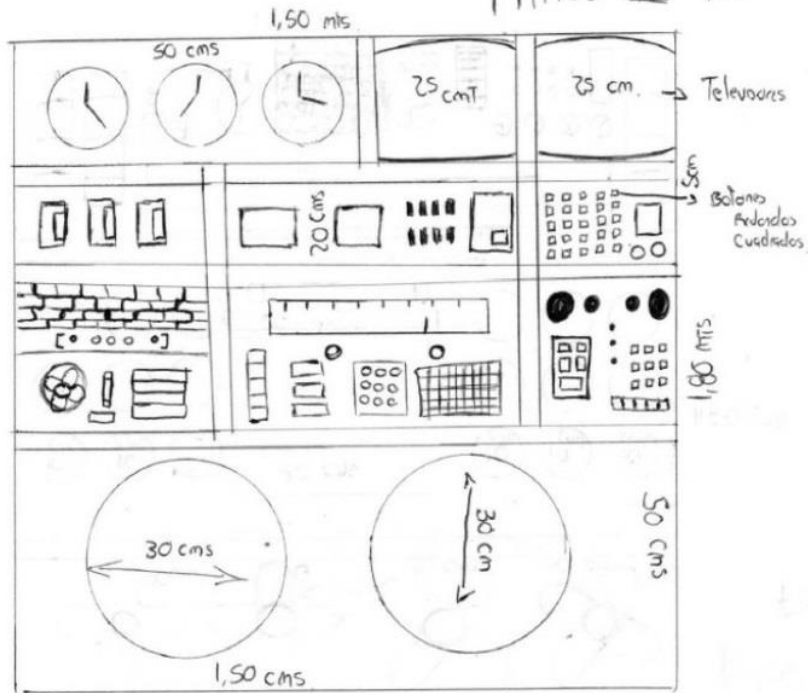
PAREO I FRONTAL



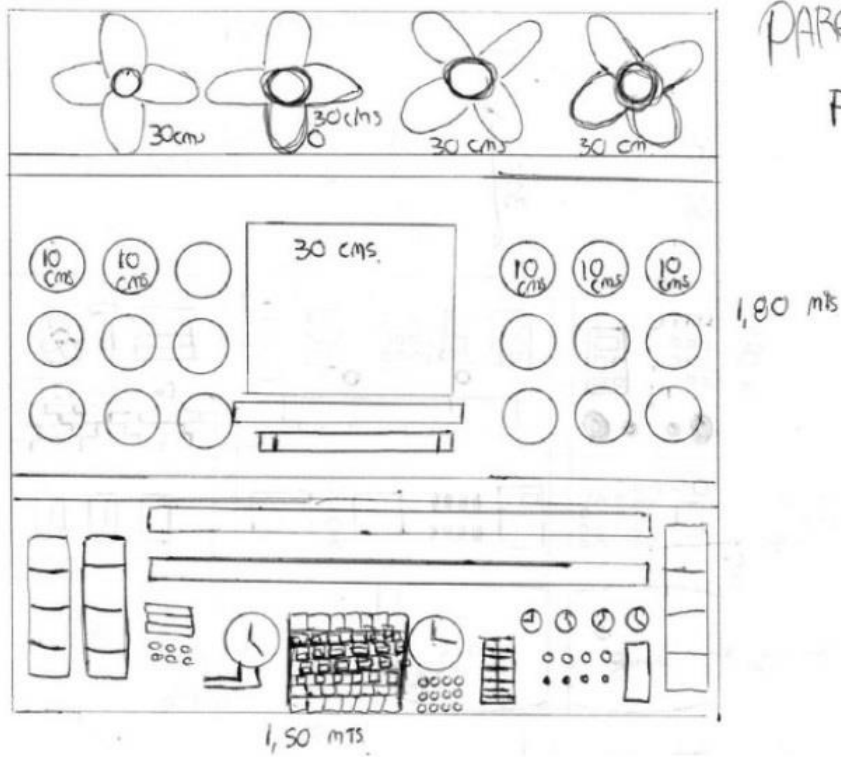
CENITAL



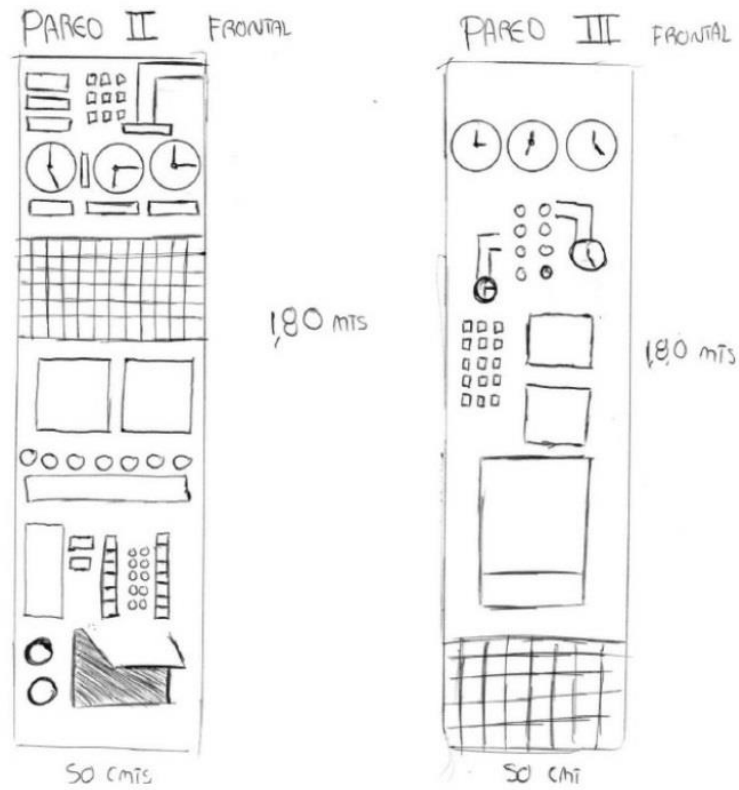
### PARED II FRONTAL



### PARED III FRONTAL







De la misma forma intento resaltar los elementos que se necesitan para ambientar el espacio

Cuerdas



Capucha



Cinta plateada





## Parque

Debe ser un área verdosa que sea capaz de crear una atmosfera de incertidumbre y duda.





*Figura 28.*

## OLLA

Es un elemento esencial en la historia, deseo que sea similar al hogar que tomaron actualmente los indigentes

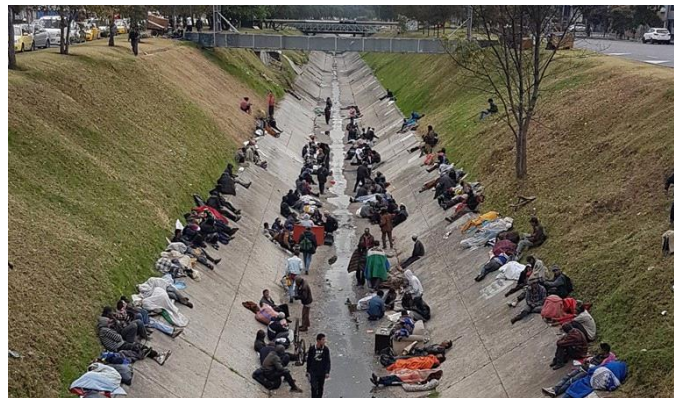






Figura 29

Cocaína



*Figura 30.*

Oficina del jefe tecnológica



*Figura 31.*

Ácidos



*Figura 33.*

Hospital



*Figura 34.*

Morfina



*Figura 35.*



Colchoneta



Figura 36.

Cuarto drogas



Figura 37.

Casa



Figura 38.

*Figura 39*

Bicha de bazuco



*Figura 40.*

### **VESTUARIO:**

Al ser indigentes utilizaremos telas ásperas y en un mal estado:





*Figura 41.*

### **Intensión para generar un color puro**

La paleta de esta obra se basa en el rojo y verde con un paso por el azul, Manuel mantendrá una atmosfera basada en el verde cuando está un es estado de "tranquilidad" pre-traumático, el azul será quien nos transporte a esos momentos donde Manuel empieza a sufrir los traumas que llegan a explotar el asesino que estaba dormido y al empezar a sentir satisfacción la atmosfera será roja ya que refleja el deseo, la pasión, el clímax, el punto más alto donde llena sus deseos más intensos.





*Figura 42. Ruleta Cromática.*

## **Edición y Montaje**

La edición se va a manejar 100% corte, no se van a mezclar con disolvencias, en la narrativa base del corto. Manejando un ritmo diverso según la historia, pero llevándolo por la misma base.

Ya que se estará hablando de vicios, y drogadicción, para mostrar una subjetiva de estas sustancias, se maneja yuxtaposición de imágenes, y ahí si funcionarían las disolvencias largas.

Estas disolvencias se desarrollaran con una capa de opacidad 40 o 50, para darle más protagonismo a la cara del personaje y mostrar una sensación desde el punto de vista del

personaje y desde la persona que lo ve desde afuera, esto con el fin de que el espectador perciba los efectos de esta droga y así misma pueda sentir el proceso que se quiere manejar en el corto con los vicios.

En el momento de los secuestros, la fiesta,, realizar un montaje rítmico de acuerdo a la lista de audio (música), que se elija para ese momento, así poder ambientar no solo con el audio si no mezclarlo con la transición de los videos y los planos al mostrarse.

El color del corto se va a respetar lo que se haga desde la dirección de fotografía, y se ajustaría lo que sería el emparejamiento del color, para darle una conexión al corto sin devaluar la propuesta fotográfica, con brillo y contraste, ajustando solo para nivelar, y así evitar saltos de color entre las diferentes tomas.

La tipografía de créditos, se va a manejar desde una graficación que represente los diferentes tipos de drogas y el ambiente indigente, por lo que jugar con los colores fosforescentes y la forma en que van apareciendo los títulos, en un fondo urbano, de calle. Además al final se incorporara algunas imágenes reales, de indigencia, para establecer el objetivo del corto y su propósito.

Referencias : Pelicula Savages



*Figura 43. Fotograma de la Película Savages.*



*Figura 44.*

## CAPITULO 4

### RESULTADOS

#### **Departamento de fotografía**

En el departamento de fotografía se siguió el contexto de luz que se tenía, buscamos un tipo de colores cálidos en la bodega y afuera un poco más fríos, lo que nos dio en completo con el clima que se manejó. Se realizaron varios planos secuencia, para enriquecer la escenografía en la bodega, la máquina, y todo el ambiente industrial en el que se estaba grabando que ayuda a describir la historia como queríamos. Planos detalles y subjetivas que decidimos para que las escenas fueran complementadas ya que tenían menos diálogos, muy descriptivos.





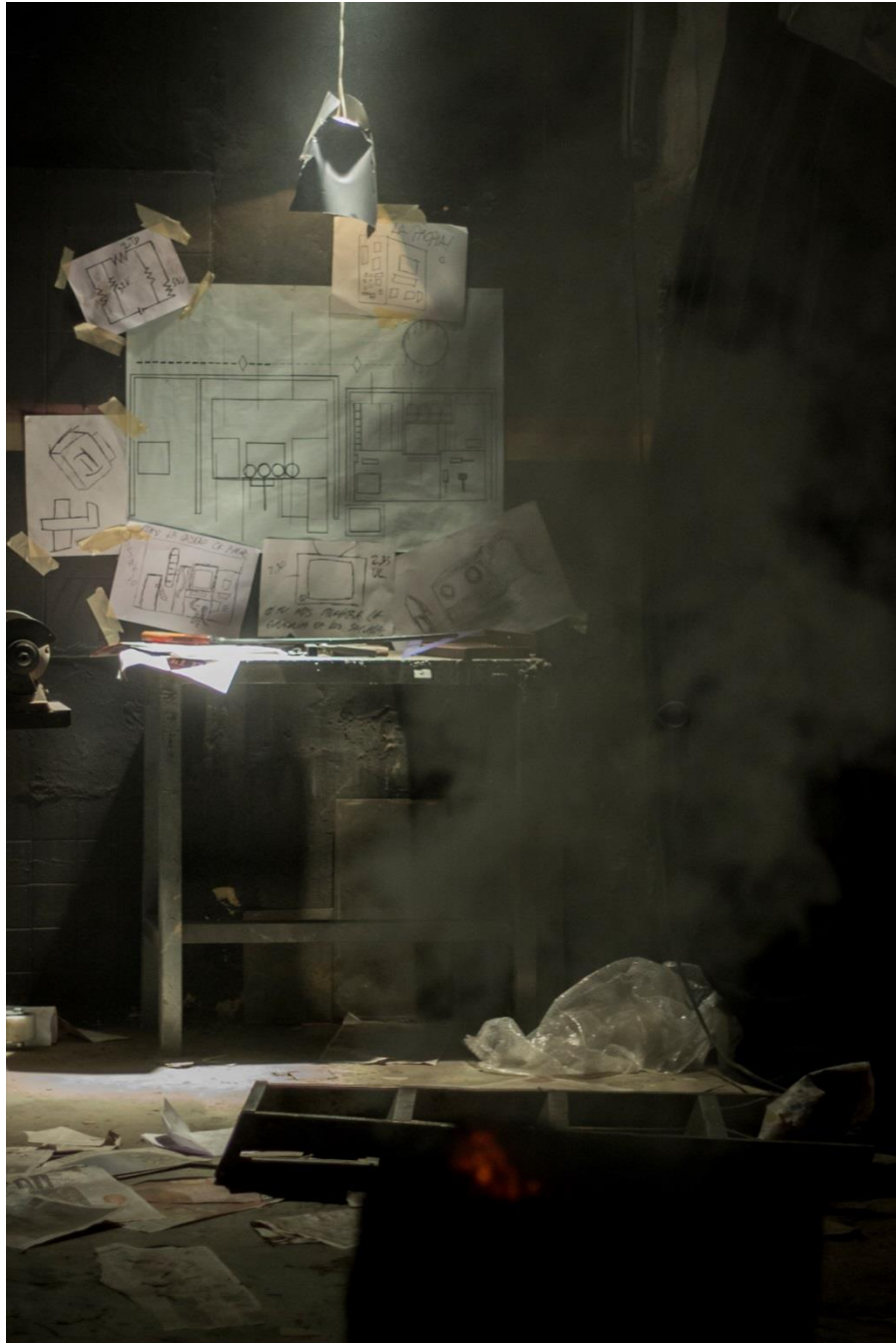
### **Departamento de arte**

En el departamento de arte, se manejó lo que se quería en el sentido de maquillaje, logramos la personificación de los actores como se tenía planeado, usamos esmalte oscuro en los dientes y una mezcla especial para la boca de los actores, simulando el consumo de bóxer. El vestuario gracias a la gran variedad que preparamos, quedó a medida de los actores, y se equilibró con el maquillaje, por lo que en cuestión de vestuario y maquillaje, nos sentimos bastante satisfechos. La escenografía de la bodega se basó en la máquina que sirvió y se pudo activar para que se mostrara real las escenas con esta, y la sangre quedó como se esperaba, para que en cámara se viera real. La escenografía de exteriores fue natural por lo que además de la utilería ya planeada no fue necesario algún otro arreglo.









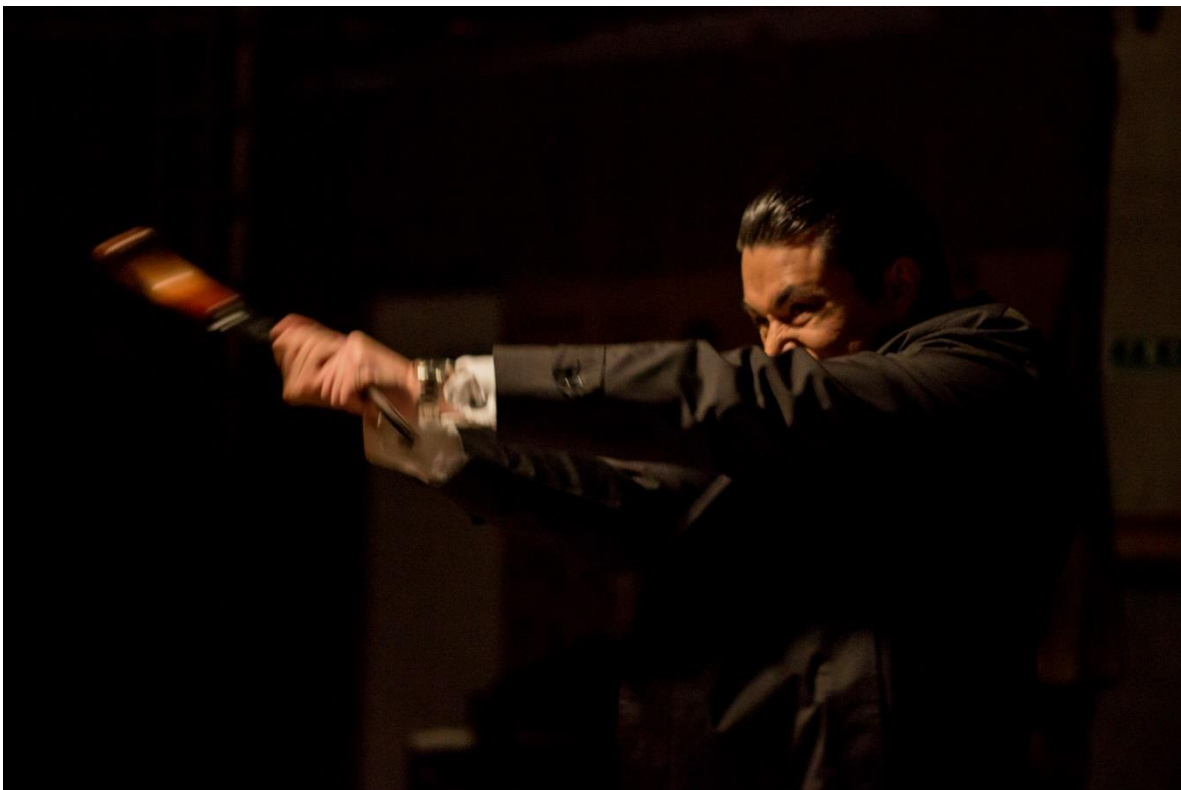




## **Departamento de montaje y edición**

En el departamento de edición y montaje, se tomó en cuenta los planos secuencias para hacer el ritmo del corto más lento, haciendo que la atención se acumule hacia el final que es la escena de la máquina y es la esencia del corto, por lo que se manejó dándole más enfoque al final del cortometraje, seguido de una secuencia relacionada en la musicalización. Los puntos clave que son las gráficas se tuvieron en cuenta en el rodaje, utilizando efectos para que se realizaran estas luego del rodaje.









## Apéndice

### Lista de figuras

<u>Figura 1. Imagen promocional de Matrix (1999).....</u>	<u>6</u>
<u>Figura 2. Fotograma de la película Blade Runner (1982).....</u>	<u>7</u>
<u>Figura 3.....</u>	<u>7</u>
<u>Figura 4 El cine negro, otro elemento de inspiración en el Cyber Punk.....</u>	<u>8</u>
<u>Figura 5. Fotograma de la película Twelve Monkeys (1996)..</u>	<u>9</u>
<u>Figura 6. Caratula de la novela de Julio Verne .....</u>	<u>9</u>
<u>Figura 7. Serie de Novelas Otherland.....</u>	<u>10</u>
<u>Figura 8. Novelas en las que se han basado muchas películas Hollywoodenses .....</u>	<u>11</u>
<u>Figura 9. Indigente Revisando la basura en busca de comida.....</u>	<u>18</u>
<u>Figura 10. Indigente Duerme entre la basura .....</u>	<u>19</u>
<u>Figura 11. Familia de desplazados en Bogotá .....</u>	<u>21</u>
<u>Figura 12. Indigente Plaza de Bolivar.....</u>	<u>21</u>
<u>Figura 13.....</u>	<u>28</u>
<u>Figura 14.....</u>	<u>28</u>
<u>Figura 15.....</u>	<u>29</u>
<u>Figura 16.....</u>	<u>29</u>
<u>Figura 17.....</u>	<u>30</u>
<u>Figura 18.....</u>	<u>30</u>
<u>Figura 19.....</u>	<u>31</u>
<u>Figura 20.....</u>	<u>32</u>
<u>Figura 21.....</u>	<u>33</u>

<u>Figura 22.....</u>	<u>34</u>
<u>Figura 23.....</u>	<u>34</u>
<u>Figura 24.....</u>	<u>35</u>
<u>Figura 25.....</u>	<u>35</u>
<u>Figura 26.....</u>	<u>36</u>
<u>Figura 27.....</u>	<u>36</u>
<u>Figura 28.....</u>	<u>37</u>
<u>Figura 29.....</u>	<u>44</u>
<u>Figura 30.....</u>	<u>44</u>
<u>Figura 31.....</u>	<u>45</u>
<u>Figura 32.....</u>	<u>45</u>
<u>Figura 33.....</u>	<u>46</u>
<u>Figura 34.....</u>	<u>46</u>
<u>Figura 35.....</u>	<u>46</u>
<u>Figura 36.....</u>	<u>47</u>
<u>Figura 37.....</u>	<u>47</u>
<u>Figura 38.....</u>	<u>47</u>
<u>Figura 39.....</u>	<u>48</u>
<u>Figura 40.....</u>	<u>48</u>
<u>Figura 41.....</u>	<u>49</u>
<u>Figura 42.....</u>	<u>50</u>
<u>Figura 43.....</u>	<u>52</u>
<u>Figura 44.....</u>	<u>52</u>

