

Entre lo fantástico y lo independiente:

Una aproximación a los modelos de producción de bajo presupuesto

Daniel Arias Bohórquez

José Arnold López Hernández

Wendy Vanessa Samacá Romero

Wilmer Alfonso Vargas Lemus

Universitaria Agustiniana

Facultad de Arte, Comunicación y Cultura

Programa de Cine y Tv

Bogotá, D.C.

2019

Entre lo fantástico y lo independiente:

Una aproximación a los modelos de producción de bajo presupuesto

Daniel Arias Bohórquez

José Arnold López Hernández

Wendy Vanessa Samacá Romero

Wilmer Alfonso Vargas Lemus

Tutor

Johnnier Aristizábal

Trabajo de grado para optar al título de Profesional en Cine y Televisión

Universitaria Agustiniana

Facultad de Arte, Comunicación y Cultura

Programa de Cine y Televisión

Bogotá, D.C.

2019

Resumen

El planteamiento de la problemática para la realización de proyectos de fantasía desde la industria contemporánea del cine colombiano, cuestiona los estándares de producción y desarrollo de producciones en el país tanto en largometrajes como cortometrajes; para ello, se busca una alternativa en el bajo presupuesto y los elementos que lo componen, recurriendo a un análisis extenso de carácter histórico, teórico y técnico de la producción de cine a nivel nacional e internacional, seguida de la complementación con los conceptos manejados dentro de la realización de cine y sus distintas fases, encontrando las mejores estrategias y modelos que se vayan acoplando a la creación de uno nuevo, que pueda ser vinculado a cortometrajes de carácter profesional sin perder calidad técnica y/o artística, que son reflejadas en las memorias y narraciones del equipo de trabajo, así como el aprendizaje adquirido en la práctica durante el rodaje de “La Siembra”, determinando las condiciones que favorecen o dificultan las producciones de bajo presupuesto a nivel artístico y técnico, así como la respectiva auto-evaluación del resultado final.

Palabras clave: Bajo presupuesto, Modelo de producción, Cine fantástico, Producción, Financiación.

Tabla de contenido

Introducción	6
Tema de investigación.....	7
Problema de investigación	8
Planteamiento del problema	8
Formulación del problema	8
Descripción del problema.....	8
Justificación del proyecto.....	9
Objetivos del proyecto	10
Objetivo general	10
Objetivos específicos.....	10
Delimitación del problema	11
Marco de referencia.....	12
Breves comienzos en el cine fantástico	13
El fenómeno de la hammer y universal monsters	14
La serie B	18
Narrativas y modelos en los 70 y 80	22
Found footage: nuevos medios.....	26
Cine fantástico de bajo presupuesto en la actualidad: el gore, la tortura y la realidad en tiempos violentos	29
Fenómenos y experimentaciones del género en latinoamérica y Colombia	32
Marco conceptual	39
¿Qué es el presupuesto en el cine?	39
¿Qué es el “alto y bajo” presupuesto?	39
Fases de la producción y su relación con el presupuesto	44
¿Qué es un modelo de financiación?.....	46
Fuentes de financiación.....	47

Modelos de producción: experiencias en colombia y memorias de la siembra	48
Algunos modelos de producción de bajo presupuesto en la historia del cine	48
Experiencias de bajo presupuesto en colombia.....	53
Memorias del modelo de producción de la siembra.....	57
Introducción.	57
Presentación del proyecto por Vanessa Samacá.	57
Perfil y cargo dentro del proyecto de los entrevistados.	57
Definición de bajo presupuesto.	58
Antecedentes	59
Experiencias previas relacionadas con el bajo presupuesto.	59
Referentes de bajo presupuesto.	61
Creación del cortometraje: la siembra.....	62
Desarrollo del guión.	62
Proceso de producción	64
Presupuesto y plan de financiación.	64
Conformación del equipo y sus propuestas creativas.....	65
Etapas de producción, hibridación y rodajes.....	67
Finalización, distribución y pantallas.....	73
Análisis del proceso: ensayo y error.	73
¿Que es una buena película?	73
Errores.	74
Aciertos.	76
Resultados	78
Conclusiones	79
Referencias	81
Anexo	83
Tabla 1	83

Introducción

El bajo presupuesto es un concepto que desde la academia no solo se estudia, sino que se implementa en la mayoría de proyectos, logrando que se vuelva un método corriente dentro de los estudiantes, pero al enfrentar un ambiente profesional ya no se puede aplicar la misma libertad creativa, facilidad económica, de tiempos, y sobre todo, de carácter técnico, esto genera que el planteamiento que se presenta actualmente sea el de entablar desde los conocimientos históricos de Roman Gubern, los diferentes manifiestos que hablen del bajo presupuesto, los trabajos latinoamericanos dentro del margen del bajo presupuesto como el de Mariano Llinas, y la experiencia propia adquirida por medio de la realización del proyecto “La Siembra”, para generar una conciencia y un modelo de producción que permita una gestión de recursos creativos que no afecten lo técnico, además de plantear la conexión entre lo que se conoce como bajo presupuesto y lo que plantea la industria extranjera frente al término, indagando en los errores, fases y planteamientos que se presentaron antes, durante y después del rodaje de un proyecto, teniendo que replantear el cómo se debería de hacer un modelo de bajo presupuesto sin romper el panorama estructural de los modelos ya expuestos por la industria, en otras palabras, crear una alternativa viable para concretar un proyecto desde lo creativo y lo recursivo.

Tema de investigación

Esta investigación indaga los diferentes modelos de producción cinematográficos de bajo presupuesto para la creación de cortometrajes de fantasía, para desarrollar de esta manera un modelo propio de producción de bajo presupuesto con la información recopilada, poniéndola a prueba en la elaboración de un cortometraje de ficción.

Problema de investigación

A mediados del siglo XX (años 60), los medios digitales cinematográficos empezaron a evolucionar rápida y masivamente, dando como resultado la democratización del medio, lo que llevó a una mayor producción de filmes. Sin embargo, es evidente que para el desarrollo de la industria aún hace falta una fuerte inversión de dinero que genere mayor creación cinematográfica, ya que dicha inversión contribuiría a que los procesos logísticos fueran más eficientes, la calidad técnica más alta y los requerimientos de equipo humano estuvieran mejor pagos.

Planteamiento del problema

Durante nuestro proceso académico cinematográfico, hemos realizado diversas producciones que han contado con diferentes defectos técnicos; si bien uno de los factores que ha afectado la producción de dichos proyectos es causado por la inexperiencia, sabiendo que no contar con un presupuesto adecuado (dinero que en su mayoría es inversión propia), ha generado problemas en el desarrollo de los mismos. Luego de analizar otras producciones, hemos encontrado que la recursividad y la gestión son elementos claves a la hora de realizar una producción con bajo presupuesto, por lo que a través de esta investigación se busca entender a profundidad los modelos de producción que se han utilizado en este tipo de creaciones y han generado resultados exitosos.

Formulación del problema

¿De qué manera se logra financiar y producir un cortometraje de ficción con bajo presupuesto para que cumpla con lo establecido en el guion?

Descripción del problema

Un factor que afecta el modelo de producción cinematográfico para la realización de un proyecto, es la finalidad de dicha creación desde su planteamiento narrativo, estético y/o técnico, con el fin de elaborar una ruta de financiación para cumplir con lo que se demanda desde el guion. Al existir diversas motivaciones para la creación del producto cinematográfico, los modelos de producción de bajo presupuesto pueden variar uno del otro, por lo que se logran identificar tres grandes finalidades; un cine con interés comercial, que es el que busca generar ganancias frente la inversión que hace el estudio; por otra parte,

una película de corte personal y trascendente ante la visión del autor, siendo llamado comúnmente cine de autor, en el cual el director tiene un papel preponderante al tener control creativo y técnico sobre toda la realización de su obra de principio a fin, teniendo como base principal su guion y siendo realizada al margen de las limitaciones que implica la producción, distribución y ganancia en grandes estudios cinematográficos; Y por último, aquellas obras que permiten una mayor libertad a la hora de plasmar sus sentimientos e inquietudes en la película, pero que tienen un enfoque comercial y de distribución específico para darse a conocer, incluso cuando se realizan al margen de los circuitos comerciales y de producción habituales, siendo llamado comúnmente como el cine independiente, el cual posee como característica principal una producción de bajo presupuesto y sin interferencia creativa de los grandes estudios cinematográficos.

Justificación del proyecto

Esta investigación cobra importancia debido a que indaga variantes de los modelos de producción de bajo presupuesto, que son vitales a la hora de desarrollar un proyecto con poco o nulo apoyo económico, además de permitir potenciar mejor los recursos que tenemos al alcance tanto en el ámbito académico de una carrera de cine, como en el ámbito profesional; así mismo la contribución al desarrollo de otros proyectos en la carrera de cine de la universitaria Agustiniiana, en donde sea posible aplicar este modelo y así desarrollar una producción a bajo presupuesto con características académicas y/o profesionales.

Objetivos del proyecto

Objetivo general

Establecer una guía de producción viable para el desarrollo de cortometrajes de ficción de bajo presupuesto.

Objetivos específicos

- Investigar la evolución del bajo presupuesto en el género fantástico y su modo de producción.
- Indagar y analizar los conceptos, procesos y tipos de producción que se dan en la industria.
- Reseñar modelos de producción utilizados en proyectos de bajo presupuesto.
- Diseñar una guía de producción de bajo presupuesto para cortometrajes de ficción.
- Aplicar la guía diseñada en la realización de un cortometraje.

Delimitación del problema

Esta investigación es realizada en el marco de la carrera de Cine y Televisión, de la Facultad de arte, Comunicación y Cultura de la Universitaria Agustiniana, teniendo en cuenta las películas del género fantástico desde los inicios del cine digital en los años 60 a nivel global hasta la actualidad, usando como soporte la educación y formación para cine.

El análisis de modelos y películas de nuestra investigación será tomado de los datos generados desde la Ley de Cine del 2003 hasta la actualidad en el contexto colombiano, enmarcada en la función de los modelos de producción y las fases de esta para la realización de un proyecto; Además de sustentarlo con conocimientos y experiencia en realización audiovisual, producción de cine independiente, historia del cine, películas de bajo presupuesto pertenecientes al género fantástico y modelos de producción.

Marco de referencia

Desde los inicios del cine fantástico se ha buscado la forma de comercializar e industrializar el género, a tal punto de ser un mercado que en la actualidad forja ganancias a productoras como New Line Cinema o Blumhouse con películas como *It* (Muschietti, 2017) con un presupuesto de \$35.000.000 y *Happy Death Day* (B. Landon, 2017) con \$4.800.000 de dólares, teniendo una recaudación de \$327.480.000 la primera y \$55.680.000 dólares la segunda respectivamente en taquilla local según los datos suministrados por la página web Box Office Mojo . Por lo tanto, aunque la exploración había sido más personal y analítica en los 70' permitiendo recuperar el género por sus características y capacidades narrativas para criticar o explorar temas, en los años 80 aunque se siguen viendo propuestas nuevas e interesantes, se repiten también fórmulas y se vuelve a explorar lo básico de las historias de los géneros solo por el hecho del impacto que pueden generar, incluso si carecen de lógica o un presupuesto justo, lo cual se nota en el producto final, permitiendo establecer la carrera de varios directores.

Teniendo en cuenta esto, entendemos el concepto de género fantástico, o más precisos, film de horror como:

Se trata de un género – como su par literario- definido por el efecto que procura obtener en el espectador, de lo cual da cuenta la deliciosa clasificación empírica de “películas de terror”... (Russo, s.f.; Russo, s.f.; Russo, s.f.) Siempre acecha el mal, inexplicable, amenazante, excesivo para la razón del espectador e inequívocamente ligado a una fuente que hace estallar la noción de realidad. Es de allí que pertenezca al terreno de lo fantástico en el cine.

Teniendo claro el concepto, el enfoque principal de este marco histórico será el cine fantástico de bajo presupuesto, entendiendo el concepto como toda aquella producción que no se encuentre dentro de los valores estipulados de la gran industria americana (es decir, Hollywood) siendo una característica definida desde la “guerra de las patentes” que provocó el alejamiento de las productoras independientes de la costa este para evitar el pago de regalías a la MPPC (Motion Picture Patents Company), como lo narra Cousins: La llamada “guerra de patentes” (1897-1908) comenzó cuando Edison se dio cuenta de la importancia de conseguir los derechos sobre el medio cinematográfico... Otras productoras cinematográficas –todas las que se encontraban en la costa este de Estados Unidos- se

pusieron furiosas y se negaron a pagar los derechos provocando que se fueran... (Cousins, 2015)

El enfoque de esta investigación está planteado hacia la realización de bajo presupuesto, lo cual no solo acorta y agrava la búsqueda, pues desde los inicios del cine hasta entrados los años 80 se consideraba algo difícil de producir, como lo expone Gubern:

El costo mínimo de una película es muy elevado y tiende a elevarse cada día más. No todo el mundo, o, más exactamente, sólo una minoría de personas están en condiciones de financiar películas y, si lo hacen, intentarán a toda costa (lo que es lógico) evitar al máximo los riesgos de su empresa. (Gubern, 2014, pág. 11)

La siguiente revisión referencial para el proyecto está basada en la estructuración, modelos y filmes que entren en los estándares de “producción a bajo costo”, esto con el fin de categorizar su costo e impacto histórico, apoyándonos en datos financieros y de realización que se encuentran en bases de datos (tales como IMDB o Box Office Mojo), así como bibliografías sobre el tema y movimientos afines a nuestra búsqueda.

Breves comienzos en el cine fantástico

Antes de empezar a hablar de las producciones realizadas en el periodo de 1880 hasta finales de 1929, hay que aclarar que el costo generado era inicialmente por los procesos técnicos que se requerían, siendo una problemática en estas décadas, ya que la mayoría de filmes y cortometrajes tales como *Monkeyshines No. 1* (Edison, Dickson, 1889/1890) o *Carmencita* (Dickson, 1894) se dieron como pruebas experimentales iniciales sobre el funcionamiento de diferentes invenciones de Edison para filmar imagen.

Es a finales de 1890 cuando se empieza a tratar el tema del costo y producción de las cámaras como lo explica Gubern en *Historia del Cine*: “ya tenemos así los dos presupuestos físicos que constituyen la plataforma del cine: la fotografía, que viene a ser algo así como su materia prima, y el principio de la inercia visual, que permite crear la ilusión del movimiento. De su combinación habría de nacer el cine.” (Gubern, 2014, pág. 20) Pero más importante aún es que a principios de 1900, se da pie al modelo de producción actual a partir de la estandarización propuesta por los estudios de la época, y cómo se subdividen en pequeñas compañías después de lo propuesto por la Edison Manufacturing Company que a partir de un solo rollo, sin posibilidad de audio y solo con los elementos visuales disponibles para la recreación de una atmósfera, se crea el cortometraje de diez minutos

Alice's Adventures in Wonderland (S. Porter, 1910), donde el único personaje real era Alicia, mientras que el resto eran títeres y marionetas para personificar a El Sombrerero y El Conejo Blanco, así como la primera adaptación de Frankenstein (Dawley, 1910) que fue producida por Edison Studios con una duración de 14 minutos, siendo una adaptación que no corría riesgo en costos al eliminar todas las situaciones repulsivas y decidir enfocarse más en los problemas psicológicos y místicos de la historia, como se expone en Edison Kinetograph Vol.2 (Kinematograph, págs. 3-4)

Desde entonces se muestra un acercamiento hacia lo fantástico, el cual podemos indagar desde Méliès con El sueño del Barón Munchausen (Méliès, 1911), el cual es realizado por Méliès reciclando muchos de los elementos de arte de sus anteriores producciones y dejando que funcionen orgánicamente junto con lo perturbador y surrealista de la historia, como lo narran archivos del Centro nacional de la cinematografía de Francia (d'Arcy, 1981, pág. 345); este cortometraje marcaría un punto inicial de la factura estética y presupuestal de películas de este tipo, que lograrían tener más adelante aspectos y elementos semióticos más profundos como se ve reflejado en El Gabinete del Doctor Caligari (Wiene, 1920), el cual, como lo describe Cousins, contaba con un presupuesto muy reducido, rodándose en menos de tres semanas. La mayoría de los escenarios eran paneles pintados y el vestuario era muy sencillo. (Cousins, 2015, pág. 97) permitiendo un diseño que inspiraría por su estética expresionista a futuras producciones, en especial, a las producciones de Universal que tomará un impulso con los primeros acercamientos al género de monstruos con: The Hunchback of Notre Dame (Worsley, 1923), The Phantom of the Opera (Julian, 1925) y The Man Who Laughs (Leni, 1928), que al adaptar sus respectivas obras teatrales y literarias, contaban con un presupuesto preciso y no se consideran como tal dentro del terreno de terror, sino de melodramas románticos con características del terror, llegando a plasmar una experimentación con la estética de sus personajes y la reacción que generaban para poder dar paso a un imperio cinematográfico.

El fenómeno de la hammer y universal monsters

Al concluir la guerra del monopolio en 1918, la cual se le atribuye a las batallas legales entre la MPPC y las productoras independientes, quienes se acentaron en Los Ángeles California para dar paso a lo que conocemos hoy como Hollywood, debido a “la guerra de las patentes”, donde Edison intentó imponer un impuesto a los derechos de los medios de

producción cinematográficos, a lo cual se opusieron las productoras, ocasionando que se fueran de la zona; dicho acontecimiento da origen a grandes compañías como Universal Studios en 1915, originando la creación de bastos imperios cinematográficos al implementar una producción en serie basada en el modelo de fabricación T de la Ford, es decir la producción en cadena que permitía abaratar precios y mayor cantidad de producción y consumo y al sistema "de integración vertical" (preproducción, producción, montaje y distribución), que permitían una línea de producción continua, sustentada en la inversión de banqueros que permiten la realización y distribución de películas, como lo explica Cousins en su libro Historia del cine. (Cousins, 2015, pág. 63)

Dicho sistema permite gran sostenibilidad en una década donde se instauran estudios tales como, 20th Century-Fox, Universal, Columbia, United Artists, Metro-Goldwyn-Mayer y la Time Warner, entre otros, lo que permitió un incremento de películas de bajo presupuesto, debido a la producción en estudio y el reciclaje de los escenarios, lo cual reducía costos de inversión en las películas, siendo por lo general seriales enfocados hacia el terror y la ciencia ficción, ya que el desarrollo de estas historias permitió una rentabilidad que supera con creces los estimados esperados, pero que en contraste fue quemando la fórmula poco a poco.

Los ejemplos más particulares de este esquema de producción fueron Los Monstruos de Universal, también conocido como el universo cinematográfico de los Monstruos Clásicos, que como lo menciona el crítico Eduardo Torres-Dulce, en el artículo Los primeros sustos del cine de Álvaro Cortina: "Los estudios Universal buscaban su lugar, su estilo dentro del cine, y no le quedaba mucho espacio. Era impensable que otros estudios tomaran un género como el terror fantástico, que en cierta medida era un género muy popular" (Cortina, 2011)

Estos filmes fueron compuestos principalmente por Drácula (Browning, 1931) película con un presupuesto estimado de \$355,000 dólares, que se basaría en la obra de Bram Stoker y su obra de teatro homónima de donde consiguieron los derechos, siendo este el pilar que populariza al género con las grandes audiencias, creando una serie de fieles seguidores además de establecer el estándar de producción y estructura narrativa para adaptar distintos personajes desde la literatura y el teatro, contando con dos secuelas canónicas: La Hija de Drácula (Hilliger, 1936), con presupuesto \$278,000 dólares y El Hijo de Drácula (Siodmak, 1943) (Los datos de presupuesto de este film se buscaron en IMDB Internet Movie data

base y en Box Office Mojo, American Film Institute Catalog y no hay referencias que los citen) donde elegir actores para los roles principales, exagerar el maquillaje, sin respetar el material original del primer film para así lograr una remuneración económica alta, aprovechando el éxito previo; mientras que Frankenstein (Whale, 1931), con un presupuesto de \$262,007 dólares y recaudación de \$12,000,000 de dólares, mantendrá un estatus más prominente frente a la esencia de la historia original del monstruo, en sus secuelas, La novia de Frankenstein (Whale, 1935), con presupuesto de \$397,000 y una recaudación de \$2,000,000 de dólares, El hijo de Frankenstein (Lee, 1939), con presupuesto de \$420,000 dólares, y El fantasma de Frankenstein (Kenton, 1942), que pasa a ser el cambio de Universal Monsters de ser películas de categoría A, a ser películas de serie B, debido a reducción de presupuestos y negación de actores previos a trabajar en la producción, siendo más prácticos en las relaciones de sus personajes, el maquillaje y las prótesis que los caracterizaba, sin tener que arriesgar el presupuesto y la estética inicial, pero que decayó fuertemente en el primer enfrentamiento entre monstruos -Frankenstein y El Hombre Lobo (Neill, 1943)- donde se da paso a la espectacularidad del evento, mas no a la técnica, la estética y realismo que se presentaba en filmes previos.

Por otro lado, The Mummy (Freund, 1932), filme con un presupuesto de \$196,000 dólares, tomaba las temáticas de maldiciones egipcias y el paso del tiempo, siendo reforzada con una estética expresionista que profundiza el filme, presentando uno de los monstruos más humanos de Universal, dejando un testigo fuerte frente a lo que ofrecían estas producciones por lo general, sin embargo, sus secuelas no son consideradas canon dentro de la historia (aunque fueron producidas por el mismo estudio), desligándose del personaje principal pero manteniendo elementos narrativos y de diseño previos, siendo The Mummy's Hand (Cabanne, 1940), con presupuesto de \$80,000 dólares, The Mummy's Tomb (Young, 1942), The Mummy's Ghost (Le Borg, 1944), The Mummy's Curse (Goodwins, 1944) y Abbott and Costello Meet the Mummy (Lamont, 1955), ultima película con un presupuesto de \$726,250 dólares después de su éxito con Frankenstein, terminan siendo producciones que carecen en calidad respecto a la versión original, debido al cambio administrativo que sufre el estudio por la venta dada por la familia Laemmle al grupo Standar Capital de Cheever Cowdin, quienes cambian el enfoque de la realización de la Universal a otros géneros, problemática que también afecta a la realización y producción

de las secuelas de *The Invisible Man* (Wells, 1933), con presupuesto de \$328,033 dólares y *Werewolf of London* (Walker, 1935), con un presupuesto de \$195,000 dólares, donde los efectos prácticos eran fundamentales para una caracterización realista y creíble de los personajes, esto sin contar que se hace evidente la sobreproducción de contenidos como estos, ya que entre 1941 y 1946 se puede hacer una media de 5 a 6 películas por año del mismo género, de las cuales cabe rescatar *The Mad Doctor of Market Street* (H. Lewis, 1942), que fue una película de bajo presupuesto realizada solo para demostrar la versatilidad del director ante el poco dinero.

En los últimos años las producciones de la Universal en el género de terror se concentraron en la unión de los monstruos clásicos, que carecían de fidelidad estética y temática de las primeras versiones, perdiendo originalidad, calidad técnica y argumental, siendo solo un último impulso para salvar el género perteneciendo a este tiempo, *House of Frankenstein* (Kenton, 1944), con un presupuesto de \$354,000 dólares, y *House of Drácula* (Kenton, 1945), ambos encuentros de los personajes mencionados previamente donde luchaban entre ellos o contra otro personaje en específico, pero manteniendo un tono serio, que fue cambiado al realizar *Abbott and Costello Meet Frankenstein* (Barton, 1948), con un presupuesto de \$792,270 dólares y una recaudación de \$3.2 millones de dólares, donde los monstruos se convirtieron en un gag para comedia y parodia del género, lo que acabaría con la época más importante en Universal.

Después de la crisis del género en Hollywood y el abuso de los personajes por parte de Universal, se desarrollan una serie de películas donde el bajo presupuesto influye en la falta de recursos que a su vez provocaría que las películas comenzarán a tener una estética mediocre, caracterizada por fondos no definidos, dificultad de trabajo con los actores y toda la representación artística y técnica que era agresiva para la vista de un espectador común, a lo que se le terminaría denominando películas de serie B, que lograron impactar al mercado europeo de forma directa, permitiendo el desarrollo de unos remakes no-oficiales a color y sin censura, mostrando lo explícito de las historias por parte de la productora británica Hammer Film Productions, empezando por *Drácula* (Fisher, 1958), con un presupuesto de £81,000 libras esterlinas, *The Curse of Frankenstein* (Fisher, 1957), con un presupuesto de £65,000 libras esterlinas y recaudación de \$8,000,000 de dólares, y *The Mummy* (Fisher, 1958), con un presupuesto de £125,000 libras esterlinas; estas películas eran más fieles a la

fuentes literarias, siendo películas más maduras frente a las originales, arriesgándose a tener no solo una estética más limpia, violenta, explícita y detallista, sino también a utilizar temas relacionados a la verdadera naturaleza de cada monstruo, exponiendo los elementos sexuales sin censura y aprovechando factores como la sangre brillante para causar impacto en el espectador y a su vez creando un sello estético en sus producciones.

El éxito de estas tres películas no solo catapultó al estrellato a sus protagonistas, sino que también posiciona a la Hammer como principal productora de terror durante la década de los sesenta; para esta época la Hammer se dedicará exclusivamente a la producción de películas de dicho género, lo que provocaría de nuevo una sobre-explotación de la temática que generaría nuevamente cansancio en el público, y esto a su vez los llevaría a la bancarrota después de estrenar secuelas y spin-offs como *La venganza de Frankenstein* (Fisher, 1958), *La maldad de Frankenstein* (Francis, 1964), *Frankenstein creó a la mujer* (Fisher, 1967), *El cerebro de Frankenstein* (Fisher, 1969), o *Frankenstein y el monstruo del infierno* (Fisher, 1974) a finales de los 70, solo recuperándose hasta finales del 2010 con el remake de *Let The Right One In* (Alfredson, 2008), titulada *Let Me In* (Reeves, 2010), siguiendo el mismo concepto de producción a bajo costo para obtener la rentabilidad que tenía su fundador James Carreras, dando resultado con *The Woman in Black* (Watkins, 2012) que con un presupuesto de \$15.000.000 de dólares, logró una recaudación de \$127.000.000 de dólares a nivel mundial de taquilla, según los datos de Box Office Mojo. (Página especializada en recolectar los datos de taquilla a nivel global)

La serie B

Terminado el reinado de los monstruos en el cine de los años 30, 40 y 50, cabe destacar que la serie B, según la Enciclopedia Británica, se refiere a una forma de producción barata, con filmes formulados inicialmente para ser proyectados como segunda parte en una función doble; las características de estos filmes incluyen bajo presupuesto, cronogramas de rodaje apretados, guiones que siguen una fórmula establecida y repetitiva, duraciones cortas y un diseño de producción minimalista.

Su aparición se remonta hacia los años 20 con películas de bajo presupuesto enfocadas a los dramas, y en los 30 a los western (Películas del Oeste) para empezar las dobles presentaciones de películas en teatros debido a la gran depresión, es entonces cuando los

\$350.000 dólares llegan a ser el promedio de producción de una película, debido a la llegada del sonido acorde a Finler en su libro *The Hollywood Story* (Finder, 2003), pero es en los 40 donde empieza a ser enfocada la producción de estas películas hacia el género fantástico y noir (Género cinematográfico de crimen y suspenso enfocado en la parte detectivesca, robos de objetos valiosos y los tópicos de novelas de detectives llevados a la pantalla), siendo más relevantes las producciones de RKO, productora de filmes tales como *Cat People* (Tourneur, 1942) sobre una mujer que cree que descende de una raza de humanos que se convierte en gatos, teniendo un presupuesto de \$134,000 dólares y recaudando \$8,000,000 de dólares, *I Walked with a Zombie* (Tourneur, 1943), que muestra uno de los primeros visionados de zombis desde la perspectiva de la práctica Voodoo y *The Body Snatcher* (Wise, 1945), que fue el último filme que contaría con Boris Karloff y Bela Lugosi juntos en pantalla. El resto de películas de la época terminaron siendo producciones enfocadas al noir.

Hacia los años cincuenta el terreno planteado se transforma en una plataforma para exploración de nuevos creadores, haciendo que la ciencia ficción y el terror pasen a tener más participación a pesar de los presupuestos apretados, permitiendo un resurgir del género y a la re-interpretación de temáticas, pero con técnicas atrasadas a la época, siendo para este período donde la Hammer produce una sola franquicia de ciencia ficción de serie B que empieza con *The Quatermass Xperiment* (Guest, 1955), que retoma características de narrativas sobre invasión y contención de seres que vienen del espacio y llegan a la tierra, que a pesar de ser exitosa y con un presupuesto de £42,000 libras esterlinas, la productora decidió no continuar con la producción de este género para enfocarse en el horror debido a los problemas de distribución y calificación, quedando en el olvido junto con sus dos secuelas *Quatermass 2* (Guest, 1957) y *Quatermass and the Pit* (Baker, 1967) que exploraban la invasión alienígena y su enfrentamiento a mayor escala.

Así mismo, durante este periodo encontramos películas como *Monster from the Ocean Floor* (Ordnung, 1954), que fue una película producida por Roger Corman con solo \$12.000 dólares en seis días, donde un monstruo invade un pueblo costero, tema que se retoma a mayor escala en *It Came from Beneath the Sea* (Gordon, 1955) y en *Curucu, Beast of the Amazon* (Siodmak, 1956), haciendo que el monstruo fuera mostrado solo por partes y que se enfocara más en los sucesos de los personajes para sobrevivir y vencer a la

criatura, agregando además películas de ciencia ficción como *Invasion of the Body Snatchers* (Siegel, 1956), donde la recursividad venía en la forma de presentar a los invasores y cómo era la interacción de los personajes, y *The Amazing Colossal Man* (Gordon, 1957), que narra cómo un coronel del ejército crece 60 metros de altura después de un accidente con una prueba nuclear en el desierto de Nevada, siendo una de las primeras películas en cuestionar el poder destructivo del hombre y la problemática de esta, frente a su rol en la sociedad, además de tener efectos relevantes y aceptables para la época y que formaría parte de una saga de “hombres gigantes” con los mismos tópicos, como *Attack of the 50 Foot Woman* (Hertz, 1958) o *War of the Colossal Beast* (Gordon, 1958).

Pero el punto alto sería con *War of the Satellites* (Corman, 1958), que fue tomada con gran expectativa en su rápida realización, distribución y lanzamiento para aprovechar la explotación mediática del satélite Sputnik y *Plan 9 from Outer Space* (Wood, 1959), con un presupuesto de \$60.000 dólares, que sería considerada por muchos críticos como una de las peores películas hechas, a pesar de reflejar los cambios significativos que representó el postconflicto y lidiar con la temática de los peligros de la ciencia cuando no tienen un límite y la existencia de otros seres, decayendo por sus pobres efectos especiales, mala dirección, escenarios planos y mediocres actuaciones.

Todo esto sin contar que, a comienzos de los años 50, la televisión toma un protagonismo fuerte frente a los espectadores que prefieren ver desde la comodidad de su casa, series y películas de ciencia ficción y horror, dando como resultado que al final de la década se generara un gran declive en la asistencia a las salas de cine, provocando la caída de la producción de filmes de serie B, más, sin embargo, algunos países siguieron haciendo funciones dobles del género como estrategia comercial.

Durante los años 60, aunque el género mantiene una relevancia para un público selecto, sufre constantemente por la calidad que demuestran los sets improvisados, poca factura en los efectos y la poca credibilidad en las actuaciones, teniendo una reducción frente a su costo de producción que no generó las ganancias esperadas por los estudios, además de que se empiezan a realizar filmes con otros formatos y técnicas al estándar fuera del género como lo fue *The Flower Thief* (Rice, 1960) que solo costó \$1.000 dólares y fue hecha con rollos de 16mm.

A pesar de esto, se posiciona la importancia del género y de estos modelos de producción de bajo presupuesto en el filme *House on Haunted Hill* (Castle, 1959), que con un presupuesto de \$200,000 dólares se enfoca en las consecuencias y problemáticas psicológicas del aislamiento, planteando dudas sobre lo que es y no es real en contra de la superstición y lo que nos rodea, siendo un impulso clave de inspiración para que la película *Psycho* (Hitchcock, 1960), fuera realizada con bajo presupuesto y siguiera la misma línea de encubrir el terror con temas sobre la fragilidad mental y emocional de los protagonistas.

A partir de eso, las pocas películas estrenadas relevantes durante la época fueron *The Shadow of the Cat* (Gilling, 1961), que con un presupuesto de \$109.750 dólares cuenta una historia de horror y crimen nada convencional al involucrar temas paranormales con la figura de un gato que es el único testigo de un asesinato y que luego busca venganza, siendo el enfoque tomar lo inverosímil de la historia y tratar de darle una seriedad, *The Damned* (Losey, 1963), filme del género de ciencia ficción con un presupuesto de £170,000 libras esterlinas, basada en la novela de H.L. Lawrence, *The Children of Light*, donde un turista, un líder de una banda y su problemática hermana se encuentran atrapados en una instalación secreta donde experimentan con niños, *Dementia 13* (Coppola, 1963), una historia de terror que narra la lucha por una herencia entre una familia y como sucesos paranormales los atormentan mientras consiguen el resultado final, siendo producida con un presupuesto de \$30,000 dólares que le sobraron a Roger Corman de otra producción, dándole la oportunidad de dirigir a Francis Ford Coppola, una historia de terror sencilla y en poco tiempo, *Nightmare* (Sangster, 1964), que retoma el terror psicológico desde la perspectiva de qué es y qué no es real, teniendo como protagonista una joven que sueña una serie de asesinatos que no sabe si ocurrieron en realidad o no, demostrando una factura de calidad sin tener que emplear tanto presupuesto y dejando a la historia como su principal meta, *The Devil Rides Out* (Fisher, 1968), con un presupuesto de £285.000 libras esterlinas, enfocados a recrear la Inglaterra de 1929 y en narrar prácticas satanistas y del ocultismo desde el punto de vista de un detective que se tiene que enfrentar a una secta para ayudar a liberar a dos miembros de la misma, teniendo un gran recibimiento por parte de la crítica, *Moon Zero Two* (Baker, 1969), que es el proyecto más arriesgado y “caro” dentro de los presupuestos de la Hammer para la época, resultando en una de las razones de su bancarrota, al contar con £500.000 libras esterlinas en su realización, narrando la historia

futurista del secuestro de un asteroide de zafiro para poder mirarlo y salir ilesos, teniendo sus personajes una agenda personal, convirtiéndose en el primer western espacial.

Sin embargo, a finales de los 60 la serie B tiene su último desarrollo como tal antes de evolucionar en los 70, 80 y 90 a la explotación y blaxploitation, términos utilizados para determinar cierto subgénero constituido por unas características de música, casting y temáticas en general, combinados con géneros como el noir, el terror, la acción y aventuras, siendo en su gran mayoría películas de nichos específicos que les gustaba experimentar y verse representados en pantalla o historias que rozan con el realismo y lo grotesco de la sociedad desde varias situaciones, mostradas sin censura, e incluso de manera exagerada.

Teniendo como último aporte concreto la serie B, fueron los modelos, ideas y características técnicas que presentó el filme *The Plague of the Zombies* (Gilling, 1966), donde con un presupuesto de £100,000 libras esterlinas y con apoyo de la Hammer antes de su bancarota, logra presentar el prototipo de Zombie, así como su estética y sus características, pero aún bajo un control o yugo ocultista, que sería revolucionado con la propuesta de George A. Romero en su filme, *Night of the living dead* (A. Romero, 1968), contando con un presupuesto de \$114,000 dólares, y definiendo un modelo de narrativo y de producción ante una estética que estaba en constante cambio, presentando una crítica social al racismo, elementos de infección y putrefacción en los mismos zombies, así como el constante peligro que representaban para el ser y la inquietud de su origen, partiendo unos lineamientos que en siguientes años llevaron a realizadores a explorar el género fantástico como una plataforma de crítica, experimentación y oportunidad en el mercado.

Narrativas y modelos en los 70 y 80

Durante los 70 hay un cambio en la forma de concebir ideas sencillas y que no cueste demasiado dinero, sin tener que arriesgar la calidad, llegando a encontrar resultados más interesantes y creativos frente a las propuestas de la industria, como lo es el filme *Flick Skin* (Baldwin's, 1977), el cual fue hecho a partir de material descartado así como el movimiento No Wave Cinema donde su producción se basaba en filmes sin presupuesto y filmadas en Súper 8 como *Beauty Becomes The Beast* (Dick, 1979), siendo por lo general documentales.

Mientras tanto en el cine fantástico continua una corriente de crítica y análisis dentro de la narrativa de los filmes, tales como *The Last House on the Left* (Craven, 1972), que a pesar de ser un filme de explotación con un presupuesto de \$87,000 dólares, logra generar un impacto fuerte y controversial por sus temas de venganza, violación y asesinato en los espectadores y críticos de la época, permitiendo a su director y productor tener un relevancia tanto positiva como negativa en la industria; *Shivers* (Cronenberg, 1975), el cual es un filme de ciencia ficción y horror con un presupuesto de \$179,000 dólares canadienses y un cronograma de filmación de 15 días, explora a partir de las problemáticas de las mutaciones científicas y la interrupción en el curso natural de la vida por parte de la ciencia, retratando metafóricamente la violación y maltrato del hombre a la mujer; *Rabid* (Cronenberg, 1977), la cual retrata a una mujer que luego de sufrir un accidente en una motocicleta y ser sometida a un procedimiento jurídico, termina con agujero en su axila que esconde un aguijón fálico que busca alimentarse de sangre humana, infectándose y expandiendo una enfermedad por varios lugares del país, reflejando enfermedades de transmisión sexual como el SIDA y lo letal de la infección para la época; *Eraserhead* (Lynch, 1977), esta película retrata a partir de una estética surrealista y códigos semióticos sobre la sexualidad, lo desconocido y lo que concebimos como realidad, el miedo a la paternidad, así como las responsabilidades y la fragilidad del subconsciente humano; *Halloween* (Carpenter, 1978), película que presenta a uno de los iconos del terror, Michael Myers, logra con un presupuesto de \$300,000 a \$325,000 dólares, una crítica de varios aspectos de la sociedad americana de la época, especialmente del ámbito sexual y las relaciones entre géneros a partir de la historia de un asesino “imparable” que ataca a un barrio urbano durante la noche de Halloween buscando víctimas jóvenes que se relacionan a su pasado; *Mad Max* (Miller, 1979), que con un presupuesto de \$350.000 de dólares, nos presenta en el género de la ciencia ficción un mundo post-apocalíptico donde hay escasez de recursos vitales como el agua y reina el caos social, solo definiéndose la vida en los enfrentamientos de la carretera y la lucha por la gasolina de los vehículos, logra hacer un viaje interno al personaje de Max y lo que significa ser humanos ante situaciones extremas que nos definen de por vida; y por último, *The Brood* (Cronenberg, 1979), donde ya hay una mejora relativa en el nivel de presupuesto inicial de las producciones anteriores, contando con \$1.5 millones a \$1.2 millones de dólares canadienses, narrando la historia de

un hombre que descubre las técnicas de terapia de un psicólogo excéntrico con su esposa internada, coincidiendo con una investigación referente a una serie de brutales asesinatos cometidos por unos niños mutantes, dejando listo el terreno para una nueva exploración de temas a partir de la ciencia ficción y el terror psicológico, enfocándose en cómo los traumas y el terror a lo desconocido nos hacen enfrentarnos a nosotros como especie, como personas y como familia.

Por lo tanto, aunque la exploración había sido más personal y analítica en los 70, permitiendo recuperar el género por sus características y capacidades narrativas para criticar o explorar temas, en los años 80, se repiten también fórmulas y se vuelve a explorar lo básico de las historias de los géneros solo por el hecho de impacto que pueden generar, incluso si carecen de lógica o un presupuesto apropiado, lo cual se nota en el producto final, pero que permite establecer la carrera de varios directores, como lo evidencian *Friday The 13th* (Cunningham, 1980), que aunque no introduce a Jason Voorhes sino hasta su secuela *Friday the 13th Part 2* (Miner, 1981), mantiene una estética particular al grabar secuencias en primera persona, siguiendo la venganza de una madre ante la negligencia de cuidar a su hijo, quien sufría de una deformidad en su rostro, ocasionando que se ahogue en el lago y no respondan por lo sucedido, descubriendo que solo estaban teniendo relaciones sexuales durante los acontecimientos, haciendo una crítica directa a la promiscuidad juvenil; *The Evil Dead* (Raimi, 1981), donde con un presupuesto de \$350.000 dólares y una trama sencilla e incluso predecible sobre maldiciones y posesiones demoníacas, logra demostrar que solo se necesita una buena dirección y unas buenas ideas que generen terror y pánico para mantener tensionado y atrapado al espectador; *Galaxy of Terror* (Clark, 1981), la cual contaba con un presupuesto de \$1.8 millones de dólares y basándose en el éxito de *Alien* (Scott, 1979), para contar una misión de rescate en el espacio que sale mal al ser atacados por unas criaturas salidas de las entrañas del planeta, permitiéndole a un joven director tomar la batuta un año más tarde en la producción de *Piraña 2* (Cameron, 1983), que con un presupuesto reducido de \$145,786 dólares, muy inferior a su antecesora, se trataba de tomar en serio y provocó a su director a plantearse su propia carrera y cómo sería su modelo de trabajo de ahí en adelante.

Por otro lado, *A Nightmare on Elm Street* (Craven, 1984), sería la película más reconocida de Wes Craven, que con solo \$1.8 millones de dólares, daría vida a otro de los personajes más emblemáticos del género de terror: Freddy Krueger, el cual mostraría otra crítica hacia la venganza por mano propia y las repercusiones que pueden tener en generaciones futuras, así como lo frágil del sistema legal y el peso de las pesadillas en la salud mental y física del ser humano, para luego seguir los pasos de Michael Myers y tener una serie de secuelas que no superan a la original y solo se vuelven símiles de esta; *Re-Animator* (Gordon, 1985), que retoma un poco la temática de serie B adaptado una historia de H.P. Lovecraft, contando con un presupuesto de \$900.000 dólares, teniendo tópicos narrativos y estéticos fuertes y exagerados, pero manteniendo seriedad y determinación frente a temas sustanciales como la moral científica e investigativa sobre la vida y la muerte; *From Beyond* (Gordon, 1986), que adapta un cuento corto de H.P. Lovecraft, contando con \$4.5 millones de dólares como presupuesto, teniendo pérdidas en taquilla al no ser recibida muy bien por el público y la crítica, al ser demasiado grotesca y sin una subtrama que prevalezca o sea memorable; *Bad Taste* (Jackson, 1987), película que retoma la serie B, dándole renombre a su director al tener una trama sobre unos alienígenas que secuestran personas para convertirlas en comida enlatada, contando con solo \$11.000 dólares y teniendo un aspecto que homenajea a las películas de serie B con unos cambios estéticos más directos hacia el gore; *Anguish* (Luna, 1987), película española que con solo 2 millones de dólares, presenta una narrativa y estética más profunda hacia planteamientos de filme dentro de un filme, así como la cuestión de ilusión, de lo material, lo real y lo imaginario, todo construido a partir de una trama de suspenso y terror que mantiene expectante al espectador de principio a fin, otorgándole a su director una nominación al Goya; y por último, *The Serpent and the Rainbow* (Craven, 1988), que es quizá de las menos conocidas del director, pero que con solo un presupuesto de 7 millones de dólares y apoyándose en contar hechos ocurridos en Haití pertenecientes a la cultura del país, se cuestiona sobre el concepto de espiritualidad y los planos que hay más allá de la vida.

Al finalizar los 80 se ve un cambio en el panorama del cine fantástico, siendo un cine que se trata de desligar de sus clichés y fórmulas, e intenta ir más allá, pero falla constantemente al enfocarse en las ganancias que puedan generar las distintas películas que se estrenan al año, pero el cambio tecnológico fuerza a la creación de un nuevo estilo que

empezaría con *Cannibal Holocaust* (Deodato, 1980), siendo la primera película que utiliza el estilo “Found Footage” que permite reducir los costos del presupuesto al ser grabado todo con cámara al hombro estilo documental y material de archivo, costando solo \$100,000 dólares y dando pie a un nuevo método para explorar historias que puedan chocar contra la sensibilidad del espectador y hacerlo dudar de su misma realidad.

Found footage: nuevos medios

Aunque en los años 90, la producción de bajo presupuesto se torna hacia las propuestas independientes, que se basan en la experimentación de género y estilos, como sucede con *I Was a Teenage Killer* (Jacobson, 1993), que fue realizada solo con una cámara, una cinta de grabación, un micrófono y cuatro luces, o *Pi* (Aronofsky, 1998), que subvierte los tópicos del ciberpunk para adaptarlos a un bajo presupuesto y narrar una historia donde tiene un control creativo en su totalidad, se ven acercamientos espirituales hacia la creencia japonesa de las maldiciones, como en *Ringu* (Nakata, 1998), donde todo recae en la tensión que provoca el demonio, la dirección que ofrece esa tensión y las situaciones creadas para mostrar lo atemorizante que es el ambiente.

Por otro lado, el hito más crucial en los 90, fue el estreno de *The Blair Witch Project* (Sánchez; Myrick, 1999), filme que a partir de una campaña viral muy inteligente que permite al espectador familiarizarse con elementos de la película y sobre sus hechos previos, una idea sencilla, con un presupuesto de \$60.000 dólares y utilizando el modelo de 'Found Footage', el cual se basa en presentar una estética amateur y descuidada con el fin de presentar realismo desde un solo punto de vista: La cámara como testigo de todo lo que ocurre, siendo por lo general una experiencia “basada en hechos reales”, para darle una estética realista, perturbadora y tensionante, logrando de esta forma un éxito en taquilla que nadie esperaba, siendo fomentado por el boca a boca de las personas, llegando a posicionar la técnica como un formato delicado pero efectivo, solo siendo retomado con el mismo impulso con *Diary of the Dead* (Romero, 2007), que con un presupuesto de 2.75 millones de dólares trata de hacer algo distinto con el género que el reinventó, pero quedando solo en las fórmulas previas y aumentando el gore, además de sus particulares cameos que solo quedan en lo efímero, generando la llegada del verdadero boom con *Paranormal Activity* (Peli, 2007), que con solo \$11.000 dólares, estrenada dos años después de su realización,

luego de estar a punto de quedarse sin distribución, cautivó a las audiencias y lanza un modelo a seguir para los procesos que hay que tener en cuenta en la producción, distribución y recuperación de inversión en filmes de bajo presupuesto, siendo sencillo y adaptable a diferentes medios y géneros; el filme narra una historia que afianza con el espectador por su naturalidad, ya que muestra como una pareja empieza a sufrir eventos paranormales en las noches y deciden grabar todo de inicio a fin, logrando solo en Estados Unidos una recaudación en taquilla de \$107.9 millones de dólares, haciendo que su éxito permitiera la creación de una franquicia que continuaría con *Paranormal Activity 2* (Williams, 2010), con un presupuesto de \$500,000 dólares, siguiendo lo planteado en la primera parte, *Paranormal Activity 2: Tokyo Night* (Nagae, 2010), que sería el “remake-precuela” japonés, y que contaría con una suma modesta de 1,35 millones de yenes para su realización; *Paranormal Activity 3* (Joost; Schulman, 2011), con un presupuesto de 5 millones de dólares, complementando la historia al ser una precuela de las dos anteriores, al estar ubicada en los años 80; *Paranormal Activity 4* (Joost; Schulman, 2012), con un presupuesto de 5 millones, siguiendo su recorrido narrativo de agrandar la franquicia, pero que cae en desgracia al ser notoria la caída de calidad en la historia, que solo va en caída con sus dos posteriores entregas en 2013 y 2015, reflejándose en la taquilla.

Por otro lado, *REC* (Plaza; Balagueró, 2007), con un presupuesto de 2 millones de euros, usaron a su favor la técnica para contar un aislamiento en un edificio por riesgo de infección, llegando a tener una distribución global y una remake americano, así como un impacto positivo en la filmografía española de la época, al mantener una historia con giros, misterio y mucha tensión lo que llevaría a que tuviera tres secuelas, de las cuales solo *REC 2* (Plaza; Balagueró, 2009), siguió y ampliará la estética de la primera, agrandando el presupuesto a 3.5 millones de euros, manteniendo el misterio y terror de la primera, pero agregando acción y más narrativa hacia lo sobrenatural. A este nuevo boom y tratando de copiar o igualar la técnica y el éxito de estas películas, como lo fueron *The Last Exorcism* (Stamm, 2010), que con solo 1,8 millones de dólares de presupuesto, se acercaba ante la creación de cultos y realidades en los pueblos, cuestionando sobre qué es y que no es real, logrando una recaudación de 41 millones solamente en Estados Unidos; a pesar de la baja aceptación de crítica y taquilla, seguida de *Grave Encounters* (Spierig Brothers, 2011), que aprovecha su historia, la cual ocurre en un hospital psiquiátrico abandonado, el formato y la

concepción de la historia, así como su narrativa y \$120.000 dólares de presupuesto en transformar una experiencia perturbadora todo lo que sucede, además de hacer del lugar un protagonista más, exploración que es tomada por V/H/S (Wingard, West, Swanberg, 2012), que retoma la temática de antologías, reuniendo varios cortos unidos por una historia central para desarrollar suspenso, terror y gore, desde varios géneros teniendo como única limitante ser grabada en el mismo estilo de “Found Footage”; Unfriended (Gabriadze, 2015), que con solo 1 millón de dólares de presupuesto y una historia de terror narrada a partir de una llamada grupal en Skype durante una noche, logra mantener la tensión y al espectador pendiente de lo que ocurre en pantalla; The Gallows (Cluff; Lofing, 2015), que aprovecha las leyendas urbanas que rodean una escuela y una obra de teatro para retratar la vida sin límites y juvenil de la sociedad hoy en día sin tomar precauciones, siendo su costo de producción de solo \$100,000 dólares, llegando a una de las últimas producciones relevantes con este formato y género; The Visit (Shyamalan, 2015), que re-lanzaría la carrera de este director, recibiendo buena aceptación del público y la crítica al tomar el formato planteado pero dándole una estética, narrativa y puntos de giro que renovaba a sí misma la obra, contando con solo 5 millones de dólares en su presupuesto.

Cabe aclarar que también se exploró el campo de la ciencia ficción en este formato durante un tiempo, empezando con Cloverfield (Reeves, 2008), que con un presupuesto de 25 millones de dólares, logrará un fanatismo y culto alrededor de la película por su campaña viral y de marketing, así como el misterio mismo que rodea a la criatura, pero contrarrestando por los problemas de salud que ocasionaron sus proyecciones en teatros y la nula información de lo que realmente sucedió, así como Apollo 18 (Gallego, 2011), que con un presupuesto de 5 millones de dólares, relata la travesía de unos astronautas que tienen que sobrevivir a una infección en el espacio mientras tratan de averiguar cómo volver a la tierra; Chronicle (Trank, 2012), con un presupuesto de 12 millones de dólares, crea una historia de ciencia ficción, que adopta las temáticas de la creación de un superhéroe y un supervillano, desde la perspectiva de adolescentes que adquieren estos poderes de una roca que encuentran; Area 51 (Peli, 2014), con un presupuesto de 5 millones de dólares, que aunque tiene una temática interesante como el Área 51, cae en clichés de la técnica y la historia, pasando desapercibida, incluso cuando su director fue el mismo que catapultó la técnica, haciendo que películas como Llamando a Ecco (Green,

2014), que con un presupuesto de 13 millones de dólares, trata una historia que remite narrativamente a E.T (Spielberg, 1982), pero cansa por su técnica que empieza a fastidiar a los espectadores, y Project Almanac (Israelite, 2015), que con un presupuesto de 12 millones de dólares, complementa el género con temáticas de viajes en el tiempo y anomalías temporales, tratando de reanimar el género, pero cayendo en el olvido a pesar de su trama que se alejaba de los inicios del formato, quedando solo como una técnica para experimentar.

Cine fantástico de bajo presupuesto en la actualidad: el gore, la tortura y la realidad en tiempos violentos

En la actualidad se explora a partir de la facilidad técnica, la producción de películas sin necesidad de altos presupuestos, y miradas creativas hacia una exploración personal y psicológica, ya sea desde el personaje o su entorno, sus miedos en una situación determinada, se genera no solo un resurgir del cine de terror, sino también se comienza a generar ganancias mayores al presupuesto inicial, y sobre todo, reciben la aceptación del público y la crítica, además de utilizar medios para darse a conocer frente a las grandes industrias, como a partir de un Teaser, un corto o una idea que luego termina en la realización de un largometraje, a tal punto de tener un reconocimiento en festivales y galas de premios.

Dentro de este marco establecido, encontramos películas como Cube (Natali, 1997), que, con una estética fuerte y marcada en cada momento del filme, logra tensionar y pone a analizar lo que sucede al espectador, por medio de un continuo desafío matemático, estratégico y de temperamento para lograr salir de unos stages en forma de cubo con el fin de conseguir la libertad y su vida de vuelta, lográndolo con solo \$365.000 dólares canadienses como presupuesto; Audition (Miike, 2000), que explora los trastornos, los fetiches, la tortura y la dominación desde las relaciones personales y profesionales donde se ejercen poder y respeto, llegando a niveles extremos para mantener la vida a cualquier costo; La maldición (Shimizu, 2003), que abarca las maldiciones desde la violencia y la ira que permanece a los ojos de la vida, permaneciendo la esencia en una casa que lastima a cualquiera que entre, siguiéndolo hasta su violenta muerte; Open Water (Kentis, 2003), cuyo costo de producción fue de \$130.000 dólares, logra atrapar al público con una historia tensionante, realista y cruda, que narra la supervivencia de dos personas en altamar que son

rodeados por tiburones, permaneciendo expectantes a la muerte; *Saw* (Wan, 2004), que comenzó como un corto básico y sin presupuesto, consigue la financiación de 1.2 millones de dólares para un largo, que presenta a Jigsaw, un asesino en serie con nociones filosóficas extremistas sobre la importancia de la vida, que pone en juegos mortales a sus víctimas para saber si son dignos o no de salvarse a sí mismos, permitiendo lanzar la carrera de dos jóvenes realizadores en la industria, y de paso, les permitió estructurar las bases de una franquicia que alcanzaría una narrativa compleja que se construiría a partir de ocho películas todo su universo; *Primer* (Carruth, 2004), uno de los hitos de ciencia ficción cruciales en la actualidad, al contar con un monto de \$841.926 dólares para su realización, logra trastocar, experimentar y alimentar fundamentos básicos de la ciencia ficción y manejarlos a su favor para crear una narrativa que plantee preguntas como: ¿Hacia dónde vamos? y ¿quiénes somos?; *The Descent* (Marshall, 2005), una de las películas más perturbadoras de los últimos años toma la premisa y la expande ante un terror básico: El miedo a lo que hay en la oscuridad, mezclándolo con un viaje externo e interno hacia la sobrevivencia, logrando llamar la atención del público, con solo una inversión de 3.500.000 libras esterlinas; *The Man from Earth* (Schenkman, 2007), es un ensayo y ejercicio cinematográfico que con un presupuesto de \$200,000 dólares, hace un acercamiento desde el diálogo a la cuestión de inmortalidad siendo enfrentada ante visiones científicas y académicas para conocer qué tanta verdad hay en sus palabras; *Beyond the Rave* (Hoene, 2008), analiza someramente los efectos y luchas personales y psicológicos de la guerra, contando la historia de un soldado que busca a su novia para rescatarla de un misterioso grupo de violadores antes de volar a Iraq en la mañana; *Let the Right One in* (Alfredson, 2008), que con un modesto presupuesto de 3.3 millones de dólares, redefine y explora de manera íntima y afectiva el tema del vampirismo a través de los ojos de dos niños que viven cerca el uno al otro, y como su relación se vuelve peligrosa para las personas con quienes conviven; Por otro lado, temáticas como el paso del tiempo y los saltos del mismo fueron exploradas en *Moon* (Jones, 2009), que con solo 5 millones de dólares, logra una recreación realista y creíble de una estación lunar, donde el único habitante en el sitio debe enfrentar una mentira que lo ha mantenido en un encierro en constante cambio y decidir qué hacer con esa verdad de pie al futuro; *Monsters* (Edwards, 2010), que a partir de \$500,000 dólares narra problemáticas de segregación, conflicto y reacción militar y global

ante los eventos que cambian nuestra forma de ser y lo que eso significa para nuestras vidas personales, familiares y sociales, siendo materializadas en los alienígenas que llegan a invadir y gobernar a su voluntad; *Attack the Block*, (Cornish, 2011), logra contar con una estética y sentimiento ochentero, la lucha de un grupo de adolescentes contra una invasión, teniendo que dejar y enfrentar sus diferencias para lograr salir con vida de un conjunto invadido por criaturas violentas, contando con el apoyo de 8 millones para su producción; *Take Shelter* (Nichols, 2011), con solo 5 millones de dólares de presupuesto, propone posturas filosóficas, teológicas y existenciales sobre la llegada del fin del mundo, desde los personajes y lo que harían para negarse ante la probabilidad de desaparecer y acabar su vida de un momento a otro, permitiendo que en la misma línea se encuentre; *Extraterrestre* (Vigalondo, 2011), desde la aparición de un platillo volador en España, logra usarlo para realizar una catarsis en los problemas, conflictos y naturalezas de los protagonistas y su reacción ante lo que sucede en su vida, lográndolo con solo 2 millones de dólares, llegando a cuestionarse el concepto de humano y de amor, como en *Another Earth* (Cahill, 2011), donde se retoman temas existencialistas y personales sobre la levedad y fragilidad de la vida misma, durante el descubrimiento y el viaje hacia una tierra paralela donde una chica busca encontrar una nueva esperanza en el amor que le fue arrebatada, contando solo con \$100.000 dólares para su producción; *Coherence* (Byrkit, 2013), que toma elementos claves de la ciencia ficción, filosofía, metafísica y la vida misma, desarrolla los conflictos sociales entre personajes que sufren a la par con el paso de un planeta, reflejándose su verdadera naturaleza; Sin embargo, *Hyperfutura* (O'Brien, 2013), utiliza a su favor el material de archivo para construir un futuro distópico que es hilado junto a una narrativa inventada, lográndolo con solo \$40,000 dólares, además de demostrar que el campo de la ciencia ficción da para jugar si eres recursivo; *Upstream Color* (Shane Carruth, 2014), que a partir de un presupuesto de \$50.000 dólares consigue vincular el romance y la ciencia ficción desde los vínculos de organismos y la importancia de la existencia como un orden social que permite encontrar el reflejo de nuestras acciones en los que nos rodean y cómo esa dinámica cambia con el paso del tiempo; años más tarde, se producen acercamientos más personales y profundos en los últimos años con filmes como *The Babadook* (Kent, 2014), con un presupuesto de 2 millones de dólares, donde el terror y el suspenso se unen para narrar una historia que analiza e indaga sobre el trauma, la pérdida y la maduración a partir

del choque de la infancia por medio de libros y la pérdida de cordura representada en una figura de pesadilla; *It Follows* (Mitchell, 2014), filme que aprovecha sus 2 millones de dólares de producción para reflejar al mejor puro estilo de los 80, una historia de una maldición que persigue en forma humana a quien se contagie hasta acabarlo, siendo una metáfora de las enfermedades de transmisión sexual y el trauma que hay sobre quién es o no es una cara amiga; por último, *Get Out* (Peele, 2017), que gracias a un presupuesto modesto de 4.5 millones de dólares, logra plantear una metáfora sobre lo racial y los estereotipos de las personas de color, a partir de lo preocupante, incómodo y brutal que pueden ser los estigmas y la mayoría del hombre blanco en las decisiones sobre cuestiones sociales, logrando concluir que en los últimos años a nuestro juicio el género ha logrado una maduración argumental y metafórica al aferrarse a los miedos internos de las personas y lograr exorcizarlos y/o exteriorizarse a partir de varias estructuras que permanecen rígidas y hablar directamente con el público.

Fenómenos y experimentaciones del género en latinoamérica y Colombia

El cine de género fantástico en Latinoamérica tuvo un desarrollo totalmente diferente al de la industria americana o europea, ya que el cine tenía puesta la mirada en la búsqueda de una identidad propia que retratará dentro de sus filmes las realidades de lo que sucedía en el país, un cine político que permitiera la denuncia, siendo influenciado fuertemente por el neorrealismo italiano.

Para los años 60's nace el llamado 'Nuevo Cine Latinoamericano' movimiento que busca ir en contra al modelo de la industria Americana, desarrollando historias de contenido social donde su principal enfoque era el realismo, proclamando a Latinoamérica en movimientos como el Manifiesto del cine pobre que es definido dentro del marco del Festival de Cine pobre por el cineasta cubano Humberto Solás, así:

“Cine pobre no quiere decir cine carente de ideas o de calidad artística, sino que se refiere a un cine de restringida economía que se ejecuta tanto en los países de menos desarrollo o periféricos, así como también en el seno de las sociedades rectoras a nivel económico-cultural, ya sea dentro de programas de producción oficiales, ya sea a través del cine independiente o alternativo.”... (Solás, s.f.)

Por otra parte, en Brasil, un grupo de cineastas consolidan un movimiento cinematográfico llamado “el Cine Novo” liderado por Glauber Rocha, el cual es autor de la

denominada “estética de la violencia”, que lejos de las fórmulas comerciales buscaban mostrar imágenes que retratará la realidad en el país causando un impacto a nivel internacional.

Por último, en Latinoamérica encontramos el concepto de “Cine de guerrilla”, definida por Cinearte, la escuela de arte de Puebla-México, como el método para producir películas en video a costos exageradamente bajos o sin costo, teniendo un esquema independiente, pero con grupos de técnicos pequeños y equipo barato o prestado. (México, 2017)

Estos sistemas aunque no estén directamente relacionados con el cine fantástico permiten desarrollar técnicas de producción en países que no contaban con el apoyo de una gran industria para la financiación de películas; con el paso de los años en distintos países latinoamericanos, comenzaron a aparecer fondos estatales que buscaban el desarrollo de la industria cinematográfica, como por ejemplo en Colombia, donde este apoyo estatal se dio hasta 1978 con el nacimiento de FOCINE, el cual buscaba fomentar y desarrollar el crecimiento de la industria cinematográfica, donde se produjeron grandes obras para el desarrollo del país, sin embargo, la poca rentabilidad de las películas y la administración de la entidad causó el declive y su liquidación en 1993, siendo hasta 1997 cuando la industria recuperó los fondos estatales con la creación del Fondo de Desarrollo Cinematográfico por parte del Ministerio de Cultura, así como su avance en 2003, donde se desarrolla la ley de cine que busca fomentar y proteger la industria cinematográfica colombiana.

El apoyo estatal y la llegada de las nuevas tecnologías dan como resultado que se produzcan películas de diversos géneros, es aquí donde se pueden encontrar filmes de género fantástico alrededor de Latinoamérica; películas como *La Casa Muda* (Hernández, 2010), que es una proeza filmica al grabarse en una sola toma con cámaras DSLR y un presupuesto ajustado de \$8,000 dólares, permitiendo que se lograra una venta a varios países para su distribución, además de la realización de un remake americano, posicionando a Uruguay en el mapa del cine fantástico, siendo apoyados por las proezas de realizadores que se mantienen en Hollywood, con propuestas como *No respire* (Álvarez, 2016), que con un presupuesto de 9.9 millones de dólares y una recaudación de 89.2 millones de dólares solo en EE.UU, explora el suspenso y el ahogo de unos criminales que se enfrentan a un ex-soldado ciego que los encierra en su casa para matarlos; Por otro lado, Bolivia presenta películas como *El silencio maldito* (Chinchero,2015), donde unos jóvenes quedan

encerrados en un mundo paralelo dentro del cine luego de que la proyección de una película, sin poder huir, quedando condenados al sufrimiento, siendo evidente el bajo presupuesto en su calidad técnica y desarrollo artístico; por otro lado *La herencia* (Calvo, 2016), la cual busca instalar un nuevo género dentro de la cinematografía Boliviana con la historia de Alan un hombre que debido a sus traumas psicológicos de niños y el repentino asesinato de su madre comienza a tener alucinaciones con el dios maligno Osiris.

Argentina es el país donde encontramos una referencia antes del nuevo siglo con *Alguien te está mirando* (Cova, 1988), filme que desarrolla la historia de un grupo de estudiantes que se someten a un experimento de un científico americano que busca enlazar los sueños de varias personas, inaugurando la exploración en la cinematografía argentina en este género. En 1997 aparece la primera película de *Plaga zombie* (Parés; Sáez, 1997), con un presupuesto de \$600 dólares y recaudación de 1 millón de dólares, combina varios elementos utilizados en la ciencia ficción como lo es la invasión alienígena que busca la exterminación del ser humano, a partir de la implantación de un virus que convierte a la población en zombies, sumándole dos secuelas más en los 2000, *Plaga zombie zona mutante* (Parés; Sáez, 2009), y *Plaga zombie revolución tóxica* (Parés; Sáez, 2012), siendo esto una serie de películas que siguieron esquemas de la serie B como homenaje a ese cine; *No moriré sola* (Bogliano, 2008), cuenta la historia de 4 chicas que al regresar a su pueblo natal encuentran una chica agonizando, en la búsqueda por ayudarla se dan cuenta que la policía es la culpable del asesinato, así que la mujeres deciden tomar venganza por mano propia, retomando como muchas otras de su época, una denuncia social a las problemáticas del país desde el audiovisual, siendo más puntual en este caso, la denuncia de los femicidios que pasaban impunes en el país a partir de la temática de venganza que fue famoso en los 70.

Por otro lado, *Visitante de invierno* (Esquenazi, 2008), con un presupuesto de 500,000 dólares y recaudación de 9.3 millones de dólares, es la primera película de terror financiada por el INCCA en años, la cual rescata al género del olvido y lo vuelve a colocar los ojos de los espectadores argentinos, con la historia de un joven de 28 años que luego de salir de una crisis psicológica busca un lugar para recuperarse pero nuevamente es atormentado por su cabeza imaginando desapariciones de niños en la casa vecina a la suya; *Francesca* (Onetti, 2015), al igual que la película anterior relaciona las desapariciones y los traumas

psicológicos para establecer una denuncia de los desaparecimientos forzados que han sucedido en la historia del país, utilizando la figura de un psicópata que utiliza la divina comedia como referencia para limpiar la ciudad de los pecadores; *Los olvidados* (Onetti; Onetti, 2017), de la cual se sabe que recauda \$16.984 dólares, que al igual que sus dos antecesoras, retrata mediante las desapariciones la figura de terror y angustia en el cine argentino, con un grupo de chicos que en la búsqueda de un documental de un pueblo que fue olvidado descubren que no están solos.

Sin embargo, la cinematografía en Chile no logra desarrollar el género, después de su acercamiento inicial con *Angel negro* (Olguín, 2000), que a pesar de una publicidad sencilla y una trama con similitudes a obras del Slasher, se posiciona como la primera película Chilena en ser estrenada en salas comerciales, siendo rodada en vídeo y en 16mm, teniendo éxito en taquilla y público, así como *Baby shower* (Illanes, 2001), que prefiere mantener su enfoque en la violencia gráfica y en el daño de una amistad de años para reflejar la evolución e interacción de los personajes ante una situación macabra y peligrosa como la de una trampa para sacrificio de una secta.

Perú por otro lado, se interesa en el género sólo en años recientes, realizando filmes como *Cementerio General* (Fernández-Moris, 2013), que logra una gran ayuda de entidades públicas y privadas para su realización, manejando un estilo híbrido entre material grabado y “Found Footage”, teniendo una gran aceptación en el público al asisir a salas de forma masiva, superando las expectativas y convirtiéndola en la segunda película más vista de Perú acorde con *El Comercio*, garantizando una secuela; *Secreto de Matusita* (Moris, 2014), que aprovecha la técnica de “Found Footage” para narrar una historia cruenta ubicada en una casa embrujada ubicada en Lima para su publicidad y estructura narrativa, quedándose corta en su recaudación de \$651.000 dólares, frente a los 3.2 millones de presupuesto; *La cara del diablo* (Garland,2014), que mezcla las leyendas, creencias religiosas y culturales para crear una historia que ahonda sobre la juventud y el irrespeto de esta frente a la naturaleza; *El demonio de los andes* (Matute,2013), que se apropia de las narrativas culturales y hereditarias de leyendas de la ciudad para plantear una historia que refleje esos hechos; y *Maligno* (Casapía; Bardales, 2016), que se acerca más hacia la percepción religiosa de la naturaleza como fuerza primordial y el enfrentamiento ante los sacrificios maternos para salvar a sus propios hijos.

Es preciso aclarar que países como Paraguay, solo cuenta con una película que podríamos considerar hito, *Gritos del Monday* (Rodríguez, 2016), cuyo presupuesto fue de \$750,000 dólares y una recaudación de G. 767,850,000 según el portal Última Hora, toma elementos específicos de su cultura, para apropiarlos en la narrativa, resultando en una historia que a simple vista se ve llena de clichés, pero manteniendo una trayectoria a respetar y aprovechar los lugares, bases, cuentos y mitos de la región, así como sus creencias para generar una atmósfera única; En Venezuela sucede un caso similar, donde el filme *La casa del fin de los tiempos* (Hidalgo, 2013), mantiene su estética unificada al plantear toda la historia en una sola locación, aprovechando las narrativas literarias y teatrales a funcionar con el presupuesto de \$300,000 dólares para recrear la época en la que se desarrolla, logrando un éxito tanto nacional como un recorrido internacional que logra que se vendan los derechos para un remake a New Line Cinema; y Cuba con *Juan de los muertos* (Brugués, 2011), que es un filme parodia sobre zombies, al plantear una situación de contagio zombie en la isla y aprovechar el suceso como método de negocio, convirtiéndose en una comedia con características del género zombie y del terror, pero manteniendo una sinceridad con el espectador y lo que ve en pantalla.

Sin embargo, México es el país que cuenta con más campo de experiencia en lo referente al género, pues con su figura principal Rodolfo Guzmán Huerta más conocido como El Santo, un luchador de lucha libre representativo de la cultura mexicana que debutó por primera vez en el cine con *Santo contra cerebro del mal* (Rodríguez, 1958), un personaje que durante varios años y películas lo vemos enfrentarse a diferentes personajes de la ciencia ficción y el terror como en *Santo contra los zombis* (Alazraki, 1961), o *Santo, el Enmascarado de Plata vs la invasión de los marcianos* (Crevenna, 1966), así como contra monstruos famosos de terror en películas como *Santo contra las mujeres vampiro* (Blake, 1962), *Santo en el tesoro de Drácula* (Cardona, 1968), *Santo y Blue Demon contra los Monstruos* (Solares, 1970) y *Santo y Blue Demon contra Drácula y el hombre lobo* (Delgado, 1972), además de enfrentamiento contra figuras mitológicas propias de la cultura mexicana en películas como *Santo vs. las momias de Guanajuato* (Curiel, 1970), y *Santo y Mantequilla Nápoles en la Venganza De La Llorona* (Delgado, 1974), logrando que la franquicia del Santo sea tan famosa que otros países de latinoamérica y habla hispana como Colombia y España, donde buscaron hacer coproducciones como es el caso del Santo frente

a la muerte (Orozco, 1969); Para el 2010, los mexicanos emplean la técnica del Found Footage en *Atrocious* (Luna, 2010), narrando la historia de lo ocurrido luego de que el 4 de abril de ese mismo año, parte de una familia fuera encontrada asesinada en la casa de campo y junto a ellos 37 horas de material sobre el caso, los productores toman el material y crean un film escalofriante y realista; En 2014 se produce en el país azteca México bárbaro (Grau; Ezban; Born; Guzmán; Nito; Ortega; Guerrero; Soto,2014), una película compuesta por 8 cortometrajes de terror dirigido por 8 directores distintos que buscan retratar la barbarie de algunas tradiciones mexicanas; y por último en *Archivo 253* (Rosenberg,2015) explora una narración parecida al de las películas americanas donde un grupo de investigadores paranormales se adentran a buscar la verdad de un acontecimientos y resultan involucrados en terrible sufrimiento.

En el caso de Brasil, encontramos que el realizador José Mojica Marins, ha utilizado su propia cultura y respeto a lo tradicional y folclórico para hacer representaciones cinematográficas en filmes como *At Midnight I'll Take Your Soul* (Marins,1964), donde sería la primera aparición de su personaje más reconocido: Zé do Caixão, también conocido como Coffin Joe, siguiendo lineamientos religiosos y de sus propios mitos y leyendas para construir historias llenas de maldiciones, presagios y brujería, seguida por dos secuelas canónicas que son *This Night I'll Possess Your Corpse* (Marins, 1967), y *Embodiment of Evil* (Marins,2008), que continúan explorando las mismas temáticas y problemáticas, adaptándolas al paso del tiempo y la situación social, y aunque el personaje de Coffin Joe seguiría una línea narrativa, fue explorado y utilizado como punto de partida para otra serie de largometrajes que irán desde la compilación de cortos como en *The Strange World of Coffin Joe* (Marins, 1968); la experimentación con el pseudo-documental y la mezcla de blanco y negro con color para reflejar varias facetas en *Awakening of the Beast* (Marins, 1970); una crítica ácida, directa y con elementos gótico en *The End of Man* (Marins,1970), filmes donde su figura perdura en la trama pero no es el personaje principal, el audio es tratado en total desfase para hacer sentir incómodo al espectador, realizando una mezcla que irrita, y un declive en las calidades técnicas utilizadas, convirtiéndose en una faceta de la serie B, preponderando el gore y la violencia visual y sonora como se ve en *The Bloody Exorcism of Coffin Joe* (Marins, 1974), *The Strange Hostel of Naked Pleasures* (Marins, 1976) y *Hellish Flesh* (Marins, 1977), que mezclan y retoman temas de ocultismo,

religiosidad y tramas de la vida en el más allá, para luego solo dedicarse a la extracción de material inédito y sin censura, retomando el estilo de la exploitation como ocurre con *Hallucinations of a Deranged Mind* (Marins, 1978) y *Perversión* (Marins, 1979).

Por último, en Colombia solo hay dos hitos que cumplen con nuestras limitantes, siendo *Funeral siniestro* (Pinilla, 1977), con un presupuesto de \$600,000 pesos colombianos, logra un acumulado de 800,000 espectadores durante tres meses, y 27 horas con la muerte (Pinilla, 1982), obras que no solo se inspiran en lo técnico y lo narrativo de la televisión mexicana del momento, sino que propone una experimentación en el género, sin mayor esfuerzo y sin la mejor calidad disponible.

Marco conceptual

Para el desarrollo del marco conceptual se plantea un análisis de los conocimientos más importantes relacionados al tema de bajo presupuesto en una primera instancia, siendo estos: presupuesto, bajo presupuesto, alto presupuesto, fase de producción y fases, modelo de financiación y métodos de financiamiento; Teniendo en cuenta esto, se presenta una relación de conceptos relacionados con los procesos de producción con el fin de entender las claves y procesos que permiten a un proyecto ser realizado dentro de los parámetros establecidos, así como los valores que se establecen en gremios y fondos.

¿Qué es el presupuesto en el cine?

Cuando hablamos de presupuesto nos referimos al desglose de rubros invertidos en las diferentes etapas y actividades desarrolladas en la producción de una película, según Jorge Andrés Botero el presupuesto se definirá como: “La herramienta del productor. Una vez tenga el desglose, este lo utilizará para volver cifras reales del mercado actual los elementos que componen la película, en relación con las necesidades dramáticas de la misma.” (Cartilla de cinemateca rodante vol. 3, 2016, p.24). Así mismo afirma que no existe un modelo de presupuesto, que cada productor, programa o formato estatal puede variar, pero lo importante es que se entienda y cubra las necesidades de la película para que pueda ser ejecutado, además es importante conocer el presupuesto ejecutado, que es la inversión real monetaria, y el real, que es la inversión sumando las donaciones de mano de obra o rubros que fueron aportados sin ser cobrados pero que de igual manera tiene un costo para el mercado.

¿Qué es el “alto y bajo” presupuesto?

“¿Se necesita tanta plata para desarrollar una película? Y la respuesta es claramente no”. (Cinemateca Distrital - Gerencia de Artes Audiovisuales del IDARTES, 2016, pág. 16)

Esta corta frase haciendo alusión al bajo presupuesto resume una duda general presente en varios realizadores audiovisuales a la hora de enfrentarse a la producción de un proyecto cinematográfico. ¿Qué es el bajo presupuesto?

Pese a que el término está implícito en los realizadores cinematográficos, cada uno presenta una definición a partir de su experiencia siempre ligada a la recursividad, pero que

deja de lado factores importantes como el presupuesto hablando de costos de producción concretos o su distribución.

En la mayoría de países con una industria cinematográfica establecida o en desarrollo se aprecia una producción alterna con películas de bajo presupuesto, ya que en la mayoría de casos resulta complejo acceder a la industria o a los equipos que permiten el desarrollo de largometrajes, ya sea por la poca experiencia, por los reducidos estímulos para el desarrollo cinematográfico o, pese a la revolución digital que permitió la democratización del cine pero aún son frecuentes los altos costos para acceder a equipo técnico de calidad y equipo humano con experiencia, por lo que iniciaremos definiendo el bajo presupuesto desde el aspecto económico.

En el 2008 EL UK Film Council (UKFC) ahora parte del Instituto Británico del Cine, realizó un estudio con el fin de analizar el desarrollo de películas en el Reino Unido basadas en el bajo presupuesto, en esta investigación el término es separado en tres categorías partiendo como elemento principal el dinero invertido, (las libras esterlinas fueron cambiadas a Dólares con la tasa de cambio actual para facilitar la comparación con otros países). El resultado obtenido reveló que las películas realizadas con menos de \$1.411.740 dólares hasta los \$352.935 dólares se catalogan como películas de bajo presupuesto, películas realizadas entre los \$352.900 y los \$70.500 dólares se consideran de micropresupuesto, y películas realizadas con menos de \$70.000 dólares son reconocidas como de “No presupuesto”.

Un estudio similar realizado en Australia por The International Specialised Skills Institute report entre el 2003 y el 2014, obtuvo un resultado similar con respecto a los valores invertidos, de modo que películas entre los \$1.5 millones de dólares y los \$250.000 dólares son catalogadas como bajo presupuesto, aunque reconocen películas entre los 2 y 3 millones de dólares como producciones de bajo presupuesto, mientras películas entre los \$250.000 dólares y los \$50.000 dólares entran dentro del rango del micropresupuesto, y películas con menos de \$50.000 de dólares son catalogadas películas de “no presupuesto”.

Según Stephen Follows “What’s the average Budget of a low or micro Budget film” (Stephen Follows film data and education, 2014) el cual realizó una encuesta a 542 profesionales de negocios de la industria cinematográfica que han asistido a Cannes, AFM

o Berlín en los últimos cinco años pudo definir el bajo presupuesto y el micro presupuesto en los siguientes valores:

El presupuesto promedio para una película de micropresupuesto \$ 396,000 dólares.

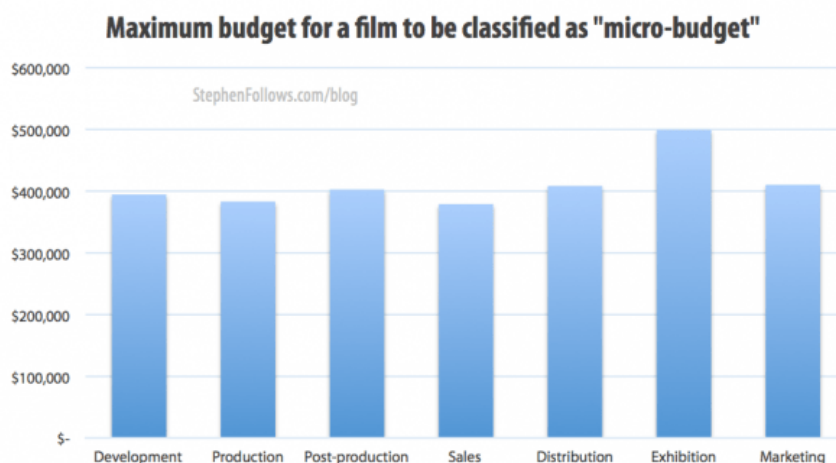


Figura 1 Maximum budget for a film to be classified as “micro-budget”. Stephen Follows (2014)

El presupuesto promedio para una película de bajo presupuesto \$ 2.12 millones de dólares.

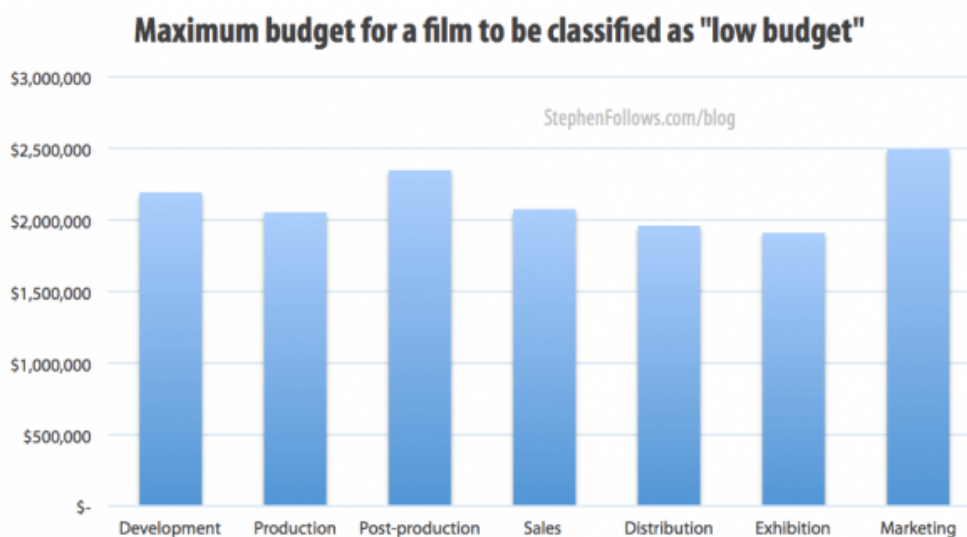


Figura 2 Maximum budget for a film to be classified as “low-budget”. Stephen Follows (2014)

Las opiniones de las películas de bajo y micro presupuesto difieren en todo el mundo.

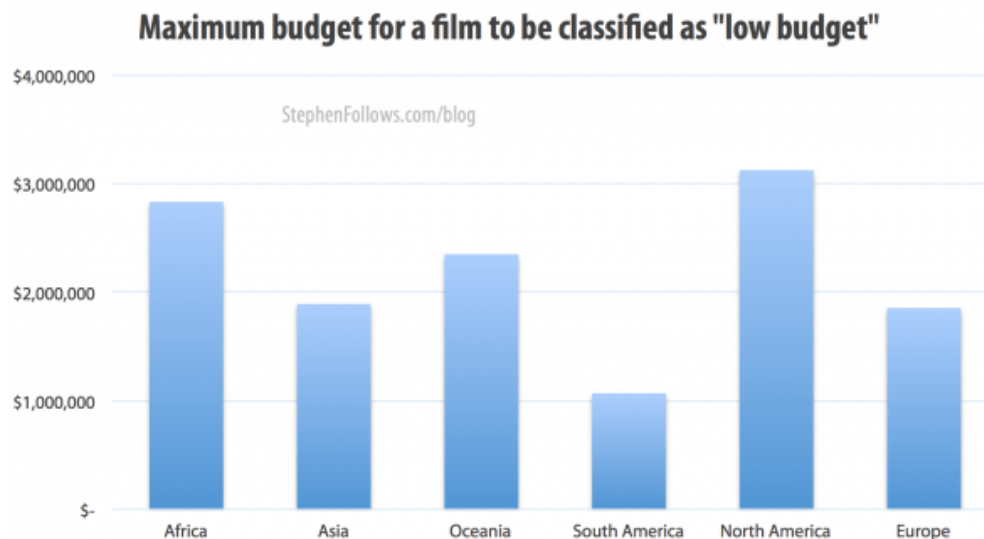


Figura 3 Maximum budget for a film to be classified as “low-budget”. Stephen Follows (2014)

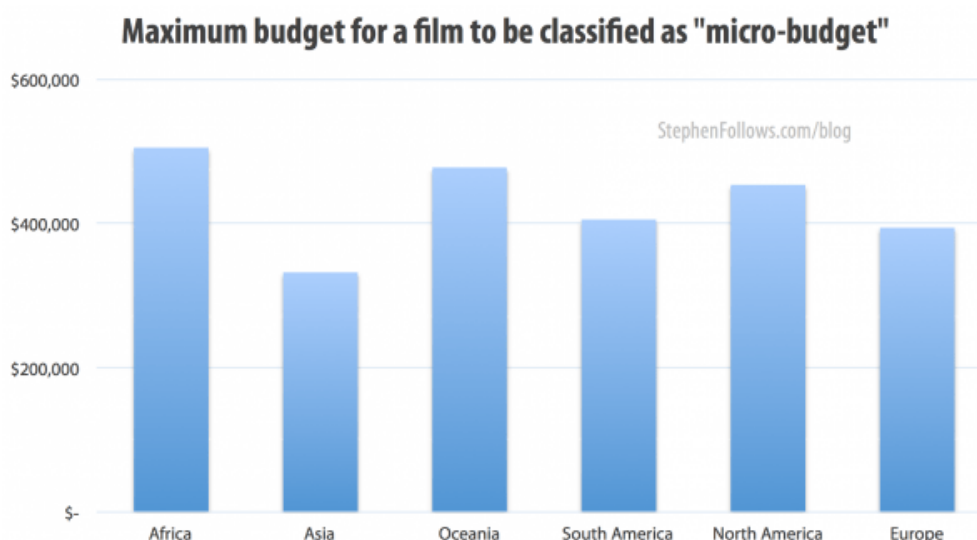


Figura 4 Maximum budget for a film to be classified as “micro-budget”. Stephen Follows (2014)

En cambio, cuando consultamos el Film Independent Spirit Awards Festival, el cual está dedicado a premiar el cine independiente pone un promedio de presupuesto para las películas que reciben 20 millones de dólares como tope, el cual consideran bajo presupuesto.

Como conclusión, podemos establecer que siguen siendo grandes cantidades de dinero las necesarias para llevar a cabo una producción cinematográfica así sean denominadas bajo presupuesto, y que los diferentes valores que dan definición al bajo presupuesto así como

pueden llegar a corresponder pueden llegar a ser muy diferentes, como lo plantea Konigsberg: “La cuestión es que el término siempre es relativo: hoy día, una película de bajo presupuesto realizada en Hollywood puede ser millones de dólares más cara que una obra realizada por un cineasta independiente” (Konigsberg, 2004, p.446).

En Iberoamérica el bajo presupuesto tiene fuerte presencia en España, donde se ha usado el término de “low cost”, el cual cuenta con una gran cantidad de seguidores que han encontrado en este recurso, la posibilidad de realizar sus películas al margen de la crisis económica que afronta el país, sin contar con subvenciones estatales y fuera de los estándares de producción establecidos y mantener un control creativo, pero pese al gran número de seguidores no se ha podido establecer un significado que abarque la totalidad del low cost más allá de “un cine barato” ya que no hay montos en los cuales se pueda clasificar que es y que no es low cost.

Para este punto cabe resaltar que, pese a que el cine independiente ha estado ligado al bajo presupuesto, existe una diminuta brecha que los distancia, ya que como menciona Andrew Bujalski en el artículo El Cine Independiente según Bujalski, el cine independiente no se puede diferenciar del dependiente: “Mel Gibson no se molestó en presentarle su visión a los idiotas de la industria. La Pasión de Cristo se pagó de su propio bolsillo, y por eso él tiene argumentos de sobra para decir que es uno de los más importantes cineastas independientes de EEUU” (Bujalski, 2006), según IMDB (Internet Movie Database) la pasión de cristo tuvo un costo de 30 Millones de dólares, 15 veces más del costo total aceptado por el Reino unido y Australia para definir una película como bajo presupuesto.

Dos factores presentes en la mayoría de películas de bajo presupuesto, son la postergación de pagos a los integrantes del equipo, esto como método de financiamiento al no contar con recursos suficientes para la ejecución, por lo cual se suele distribuir el pago en porcentajes dependiendo de la labor realizada o lo acordado con el productor, teniendo el riesgo latente de no ser vendidas a distribuidores por diferentes factores como la calidad, los temas que expone o la forma en que se desarrolla la película.

Dichos parámetros nos permiten establecer qué la producción de películas se puede limitar dentro de unas escalas monetarias, lo cual crea no solo problemáticas en los estándares de calidad técnica o de facilidad de proyectos, impidiendo el acceso a ciertos festivales o convocatorias, sino también un visionado del estado de la industria y el nivel de

control creativo de dichas producciones, un nivel que en el marco colombiano deja mucho que analizar en comparativa.

Teniendo lo anterior en cuenta, se concluye que el cine en Colombia se encuentra dentro del bajo presupuesto, ya que el estímulo integral otorgado por el FDC (Fondo para el Desarrollo Cinematográfico) para producción de largometrajes - primera película de director colombiano es de \$2.400.000.000 (COP), lo que en dólares equivaldría a \$ 768,159 dólares aproximadamente, siendo casi la mitad de lo definido como bajo presupuesto, haciendo que películas como Soñar no cuesta nada (Triana, 2006), Bluff (Amador, 2007), Mi abuelo, mi papá y yo (García, 2005) o La pasión de Gabriel (Restrepo, 2009), que redondean sus presupuestos entre \$1,900 - \$1,300 millones de pesos según el informe final de FEDESARROLLO llamado impacto económico del sector cinematográfico colombiano (Mauricio Reina, 2009-03), entran en la categoría de bajo presupuesto en comparativa como se había explicado previamente por hacer una media de los presupuestos en producciones colombianas; aquí hay que diferenciar el contexto y la inflación que varía en cada país, por lo que lo más acertado para hablar de bajo presupuesto en Colombia es generar la definición a partir de los cineastas que realizan cine dentro del país, como lo es Jorge Botero, productor de las películas La Playa D.C (Arango, 2012) y X500 (Arango, 2016), que explica: “el micro presupuesto es un cine de amigos realizado netamente en digital, con inversión colectiva por parte del equipo y que garantiza su desarrollo hasta la etapa de producción”; dentro de este marco películas se encuentra Crónica del Fin del Mundo (Cuervo, 2014) , la cual tuvo un costo de \$7.000.000 (COP), es decir, \$2.450 dólares aproximadamente, encontrándose a nivel general dentro de las películas sin presupuesto.

Fases de la producción y su relación con el presupuesto

Para comprender en que y como se invierte grandes cifras nombradas anteriormente es necesario comprender las fases de producción de una película y los procesos que comprende cada una de ellas, basados en el artículo “Fases de una producción” de la Cartilla de Cinemateca Rodante (Cinemateca Distrital - Gerencia de Artes Audiovisuales del IDARTES, 2016), las fases producción de una película, desde el trabajo la producción podría clasificarse así:

- Fase 1 - Desarrollo del proyecto: En esta etapa se generan procesos que permitan crear un orden y coherencia dentro del proyecto para su realización, así como definir aspectos estéticos y técnicos previos a un rodaje para minimizar lo más posible cualquier eventualidad y error; Esta fase está organizada por la escritura del guion, que nos da la historia a contar, desglose general, que permite concretar qué elementos necesita cada departamento, presupuesto, para saber los costos del proyecto durante sus fases de preproducción, rodaje y postproducción, y así identificar riesgos y dificultades, y por último, la búsqueda de la financiación para tener recursos con los cuales realizar el proyecto, además de un tentativo plan de rodaje para dar un aproximado de los días de rodaje y horarios de trabajo que puedan afectar al presupuesto.

En esta fase se debe invertir un estimado de 4 meses a 1 año y medio, dependiendo de la dificultad del proyecto.

- Fase 2 - Preproducción: En esta etapa se desarrollan todos los preparativos para realizar el rodaje de la mejor manera, bajo control y con el equipo necesario, tanto tecnico como humano, aquí se realizan lecturas de guion para conocer, concretar y ajustar la historia entre el equipo creativo, las propuestas artísticas de cada departamento que permitan una estetica equilibrada, el casting para encontrar los actores que representen a los personajes, las pruebas técnicas para comprobar la paleta de color y como se ve todo ante la camara, la búsqueda de locaciones que se adecuen a lo que se quiere con la historia, los ensayos con los actores para que se vayan familiarizando tanto con la historia y sus personajes, como con el ritmo de trabajo, y sobre todo, las contrataciones que legalizan al equipo frente a unas responsabilidades y procesos.

En esta fase se debe invertir un estimado de 6 meses a 1 año, dependiendo de la dificultad del proyecto.

- Fase 3: Rodaje: En esta etapa es donde todo lo planeado viene a hacerse realidad desde la visión del director con ayuda de su equipo, en especial, la producción. Para esta etapa la producción debe encargarse de ejecutar de manera correcta el presupuesto, cubrir los percances que se presente y apoyar al director y al equipo creativo durante el desarrollo de momentos fuertes de la película.

En esta fase se debe invertir un estimado de 2 a 8 semanas, dependiendo de la dificultad del proyecto.

- Fase 4: Postproducción: En esta etapa se desarrolla la finalización de la película en sus aspectos técnicos, logrando que la película tome forma a partir de el montaje, donde se organiza la película a partir de las tomas grabadas para dar una cronología a la historia, la corrección de color que exalta los colores y refuerza la estética propuesta inicialmente, el diseño sonoro que genera organiza y mejora lo grabado en set, dramática a la película, la música que acompaña momentos puntuales para incrementar su impacto, la grabación de FX y foleys que complementan el diseño sonoro para poder recrear una ambientación realista, la mezcla que le da un sentido geográfico al espectador acorde a lo que sucede en pantalla, la conformación final del proyecto que une todo lo previo para ser una película en todos los sentidos, y por último, los deliveries, que son los archivos finales para entregar a proyección.

En esta fase se debe invertir un estimado de 4 meses a 1 año y medio, dependiendo de la dificultad del proyecto.

- Fase 5: Promoción, distribución y comercialización: En esta última etapa, el proyecto pasa a tener un reto, que es mostrarse ante el mundo a través de circuitos comerciales, festivales, muestras, etc. Para esta etapa y dentro desarrollo del cine independiente (fuera de la industria americana), se puede optar por tres caminos específicos: Los festivales de cine para obtener reconocimientos principalmente y llegar a tener ventas internacionalmente, exhibidores que sean socios, mostrando la película en sus circuitos, y por último, ventas directas a distribuidores (sin agentes de ventas), que les atraiga el proyecto y se logre una negociación para su proyección y la retribución del mismo económicamente.

En esta fase se debe invertir un estimado de dos años (un año para festivales y un año para distribución) en el caso de cortometrajes, siendo tres años (dos para festivales y una de distribución) para largometrajes aproximadamente.

¿Qué es un modelo de financiación?

La financiación es la búsqueda del capital necesario para la realización de la película, en esta se busca convencer ya sea a inversionistas, donantes o fondos estatales (Nacionales o Internacionales) de la inversión de dinero, prestación de servicios o aportes en especie que permitan el desarrollo del proyecto. Para ello se utilizan diferentes elementos que permitan conocer el proyecto principalmente en cuatro ramas: la historia que se quiere desarrollar, la

forma en que se va a ver la película, el costo de la película y la forma en que se va a ejecutar la película, ejemplos claros de estos elementos son el guion, el teaser, el video pitch, el plan de financiación, entre otros, creando un equipo que permita la realización de dicho proyecto, o en otras palabras como lo expone la cartilla de cinemateca rodante, un listado de contactos que me facilite ciertos elementos que necesito:

“Para un productor lo más importante es su red de contactos, sus proveedores, sus clientes, sus empleados antiguos y nuevos. Una antigua socia me decía alguna vez: “yo puedo no ser rica, pero tengo amigos”. Una buena red de contactos se va construyendo con los años y se convierte en uno de los principales activos de un productor. Y van desde un impresor que pueda hacer trabajos de último minuto hasta el gerente de una cadena de exhibición cinematográfica.” (Cartilla de cinemateca rodante vol. 3, 2016, p.12).

En otras palabras, la facilidad y la recursividad requieren de una red de contactos que les atraiga el proyecto y me puedan facilitar la necesidad que yo requiero.

Fuentes de financiación

Según el artículo de Jorge Andrés Botero “De que hablo cuando hablo de producir”, la experiencia propia de los realizadores y los talleres de producción de cine de la Universitaria Agustiniana, podríamos plantear para Colombia los modelos de financiación:

- Fondos nacionales: Estos son aquellos rubros que ofrece el estado para el fortalecimiento y desarrollo la industria cinematográfica, un claro ejemplo son las convocatorias anuales del FDC.
- Fondos internacionales: Estos son rubros que ofrecen entidades internacionales para el apoyo de proyectos audiovisuales.
- Inversionista: Consta de algunos inversionistas que tendrán una parte de las películas y las ganancias que tengan en su exhibición y venta.
- Donantes: Invierten buscando algún beneficio (generalmente es la deducción de impuesto) pero no buscan recuperar el total de su inversión al final de la película.
- Crowdfunding
- Inversión propia: En este modelo los miembros del equipo de producción donan su trabajo, colocan aportes en especie o invierten dinero en la realización de la película.

Modelos de producción: experiencias en Colombia y memorias de la siembra

Algunos modelos de producción de bajo presupuesto en la historia del cine

Como se evidencio en la primera parte de este texto, los comienzos de la producción a bajo costo en películas de ciencia ficción y terror se dio en Estados Unidos entre los años 30 a 60, entre las figuras más destacadas de la época se encuentra el productor Roger Corman reconocido por hacer películas a muy bajo costo sobre el estándar de la producción norteamericano de la época de la serie B en la depresión de la industria en los 30's donde sus películas se exhibían en doble función al lado de películas de estreno, para atraer al espectador. El sistema de producción de Corman consistía en convocar actores principiantes cuyo pago fuera poco, reduciendo los tiempos de realización de la película, además de la contratación de gente joven y talentosa en lugar de a profesionales veteranos, además uso celuloide caducado o decorados de segunda mano, esto con el fin de que fuese un recurso más para usar menos dinero; sin embargo, Corman se destacó por mantener niveles de buena calidad, creatividad y novedad en sus filmes, sin importar el bajo costo de inversión, de tal manera que se le considera un clásico de la Clase B, incluso como clásico de culto.

En el caso de Latinoamérica encontramos varios casos sobre el desarrollo de proyectos a bajo costo, comenzando porque el desarrollo industrial del cine no se desarrolló con la misma rapidez ni recursos que la industria norteamericana, por lo que los países latinoamericanos tuvieron que buscar otras alternativas para producir sus propias películas, como lo es el caso de José Mojica Marins y el terror brasileño dentro de la experimentación de subgéneros. La financiación para las producciones del realizador brasileño José Mojica Marins, también conocido como Coffin Joe (del portugués Zé do Caixão), el modelo de producción cambia y se aferra a las reglas de la serie B, las cuales son:

- Hacer uso de técnicas experimentales tanto en la imagen, como en el sonido creado desde la postproducción.
- Los actores y el crew es conformado por amigos y personas sin experiencia.
- Una locación principal donde no se tengan que hacer desplazamientos largos.
- Encargarse de la dirección, el guion y el papel protagónico de cada una de sus producciones.
- Pocos días de rodaje.

Teniendo este listado de requisitos que permite lo que sería el proceso de producción, reforzar la libertad creativa que tenía Marins, llevandolo no solo a utilizar su propia cultura y folclor para hacer representaciones cinematográficas de lo sagrado y lo profano, llamando la atención por su visión vanguardista hacia el terror y el género en un país como Brasil, además del morbo generado por lo cruel, directo y mórbido de varias secuencias en sus películas, dando pie al estatus de culto a su estilo y a su *Zé do Caixão* (Coffin Joe), generándole un éxito total a sus películas pero ninguna representación monetaria para él a fin de cuentas, siendo controversial pero efectivo en la forma de atraer al público, a tal punto que trascendería más allá del cine y pasaría a ser un fenómeno cultural por un tiempo.

En su primera etapa realizó casi 20 cortometrajes mudos, muchos de los cuales se proyectaban en un circo los cuales eran acompañados de narraciones llevadas a cabo por él mismo, por estos cobraba una entrada para así poder financiar los siguientes cortometrajes.

Marins logra un balance entre el cine de género y el éxito en taquilla, que solo proviene de seguir una idea sin necesidad de explotar los recursos y ser creativo con lo que tiene en una primera instancia, haciendo que las dificultades sean una identidad de la obra.

Para el caso de Argentina encontramos dos referentes que queremos destacar para este estudio de modelos de producción a bajo costo, el primero de ellos es Raúl Perrone quien afirmó para la revista chilena *Mabuse* (Nazarala, s.f.) que se encuentra en contra de los presupuestos “Obscenos” de pedir dinero para realizar la película, así lo dijo Perrone:

“Me parecen obscenos. Con lo que gastan en catering yo podría hacer tres películas. En el país en el que estamos viviendo es obsceno pedir plata. ¿Por qué que alguien tiene que darte 2 millones de pesos para hacer tu película?”

El argentino afirma que existe otra manera de hacer cine, para ello resume su modelo de producción, en una entrevista titulada “No me traiciono ni a palos” de la sección *La linterna mágica* del sitio web Canal Trans, en los siguientes 10 consejos:

1. Filmar con una sola cámara.
2. Cagarse en el formato: si lo que tienes para decir no se sostiene en VHS, tampoco se va a sostener en Beta, en S-8MM, en 16MM ni en 35MM.
3. Utilizar muchos exteriores, para no discutir con el director de fotografía (y además para ahorrar luz).

4. Utilizar sonido directo. Si es muy bueno, ensuciarlo.
5. Tirar una sola toma. En caso extremo, dos.
6. Trabajar con actores y actrices creíbles, con músicos de rock y siempre con cuatro o cinco vecinos.
7. El equipo técnico no debe superar las 10 personas.
8. El rodaje durará como máximo, 8 días.
9. Grabar la música en una porta-estudio. Si pasa algún auto o ladra algún perro, mejor.
10. Pase lo que pase, terminar la película.

Por otra tenemos *Historias Extraordinarias* de Mariano Llinas, este caso es muy particular cuando hablamos de modelos de producción, pues su narrativa influenciada por Borges, un pensamiento estético que abarca desde Hitchcock, pasando por Godard y llegando a Bresson, y la desmedida duración de sus filmes que pueden abarcar desde cuatro horas a catorce horas, hace que no entre en lo estandarizado por la industria, e incluso, dentro de un ideal de un esquema de creación, distribución y recuperación básico.

Llinas forma parte del grupo de cineastas El Pampero Cine, que lleva adelante su actividad por fuera de las estructuras de financiamiento tradicionales del cine industrial, siendo las obras más notables de Llinas *La Flor* (Llinas, 2018), película de catorce horas de duración dividida en tres partes para su estreno de distribución entre el año 2017 y 2018, e *Historias Extraordinarias* (Llinas, 2008), la cual vendría a ser el proyecto que marcaría un cambio brusco y significativo en la realización audiovisual en Argentina, pues como se explica en *Cine Argentina - Estéticas de la Producción* (Gob Ciudad de Buenos Aires, 2009):

“El proyecto fue realizado de forma independiente y el canal I. Sat se encargó de financiarlo con un presupuesto de treinta mil dólares. Además de su bajo costo económico, *Historias extraordinarias* se diferenció de otras producciones argentinas al utilizar un equipo de filmación reducido —con actores con poca o sin experiencia en el cine-, cuyos roles eran a menudo flexibles o intercambiables.” pp. 166-170

El modelo de producción surgido de este proyecto tiene seis características importantes, las cuales son:

- Un crew mínimo de realización (solo cuatro personas a parte de los actores)

–Un presupuesto apretado de treinta y tres mil dólares solo constituido por dos empresas.

–Apoyo desde la mano de obra gratuita de realizadores y actores, así como facilidades otorgadas por entidades para brindar los recursos básicos.

–Una historia que se maneje dentro de los estándares pactados y sea estudiado para ver soluciones y problemas sin dañar la visión.

–Actores con nula o básica experiencia en cine, que permitieran una rotación de roles.

–Desplazamiento de locaciones solo con el equipo básico.

Estas características se plantean para el desarrollo de la película por la dificultad que tenía el proyecto, siendo una colaboración entre varios directores de fotografía, el apoyo de actores con las voces en off sin cobrar, utilizar solo los recursos dados por I. Sat y el Instituto Cultural de la Provincia de Buenos Aires, e incluso, el trabajar acorde a la necesidad y con el apoyo de instituciones culturales y pedagógicas para permisos, estadías y transporte.

Aclarando lo anterior, el modelo de producción consistía en trabajar en pro de una historia y una idea, mas no por un fin económico, por lo que se opta por solo contar con la ayuda y la fe de quienes quieran apoyar el proyecto de forma desinteresada, solo destinando los recursos existentes a la parte técnica y manteniendo la parte estética y artística del autor (en este caso, Llinas) por parte de la confianza de su reducido crew y el apoyo moral y profesional que establezcan en los sitios de grabación.

Esta estrategia los lleva a tener un reconocimiento tanto en festivales, como en el público y en la crítica cinematográfica, no solo por llevar a buen término una tarea titánica como lo fue la realización de esta película, sino por su historia, dirección y narrativa, dejando justificada la importancia de una buena historia sobre la precariedad de recursos.

El movimiento de la producción a bajo costo fue tan recurrente en Latinoamérica que, a mediados de 2001, durante el Festival Internacional de Cine de Gibara, Humberto Solás presento el Manifiesto del cine pobre, un escrito que busca defender la estética y el contenido sobre el presupuesto, en la página oficial del FIC Gibara, Solás declara:

“Cine pobre no quiere decir cine carente de ideas o de calidad artística, sino que se refiere a un cine de restringida economía que se ejecuta tanto en los países de menos desarrollo o periféricos, así como también en el seno de las sociedades rectoras a nivel económico-

cultural, ya sea dentro de programas de producción oficiales, ya sea a través del cine independiente o alternativo.”

Para Solás, el cine de Latinoamérica debe reflejar la cultura, identidad, tradiciones de cada país, este debe mostrar las problemáticas sociales y culturales internas que son más interesantes de explotar que numerosos presupuestos que no expongan historias que comuniquen al público, la riqueza para Solás está en la narración cercana a la población que se va exhibir no en el dinero invertido en la película. El manifiesto comprende los siguientes ítems que explican la forma en que se desarrolla el “cine pobre” en los países latinoamericanos:

1. La globalización acentúa el abismo entre el cine pobre y un cine rico: Esto formaría un modelo de pensamiento único que evitaría la diversidad de ideas sobre la identidad.
2. La revolución tecnológica en el cine permite la reducción de tiempos procesos y reducciones económicas en la producción de filmes.
3. Democratización de la profesión, evitando el elitismo que tenía hasta ese momento el oficio.
4. Aprovechar y estimular esta reducción de costos de producción significará en un futuro inmediato la inserción en la cinematografía de grupos sociales y de comunidades que nunca antes habían tenido acceso al ejercicio de la producción del cine, a la vez que dará perdurabilidad a las incipientes cinematografías nacionales.
5. Ello permitirá escapar del vandalismo globalizador y permitirá legitimar la polivalencia de estilos, legados y propósitos de un arte que no será patrimonio de un solo país ni de una sola e impositiva concepción del mundo.
6. Habrá que derribar el muro del control de la distribución cinematográfica por un solo grupo de mayores o transnacionales, que genera la alienación del público, al no tener éste acceso a las obras de sus autores nacionales.
7. Luchar contra el espectáculo de la violencia gratuita cinematográfica, que envilece a las audiencias y especialmente a los espectadores más jóvenes.
8. Esta será fecunda si los diferentes gobiernos implantan acciones legales que apoyen la producción y la distribución de sus obras cinematográficas autóctonas.
9. Entonces el cine habrá salido, definitivamente, de la era de la barbarie.

Como podemos observar, la postura de Solás se basa en la polarización de ideas y apropiación del patrimonio cultural del cada país para solidificar una industria latinoamericana, pidiendo ayuda del estado para general procesos de cambio y estimulación en el desarrollo cinematográfico patrimonial de Latinoamérica.

Es evidente que para los países latinoamericanos la construcción de un modelo de producción de basa en la recursividad de contar buenas historias con los pocos recursos que cuentan en sus países,

Experiencias de bajo presupuesto en Colombia

Por otra parte, en Colombia el modelo de recursividad y bajo costo ha sido recurrente en toda la historia de su cinematografía, sin embargo, para este texto nos enfocaremos en autores que han sobresalido en el desarrollo de propuesta de reducción de costos como lo es Jairo Pinilla, considerado el precursor del cine de terror y la ciencia ficción en Colombia, conocido por su película ¡Que mago! (Pinilla, J. 1971), a Blanco y Negro y sin sonido, donde se encuentra por primera vez en Colombia efectos especiales en un cortometraje. Es conocido el país por sus películas realizadas sin dinero, como lo declaro el mismo Jairo para el portal web Vice:

“Ahorita el que no hace cine es un bobo. Hacer cine con computadores es muy fácil, pero se pierde la creatividad. Lo que yo más disfruto es inventar. Lo que no sé me lo invento o lo descubro. Mi sello es que no me varo.”

Además, allí mismo declaró que conoce los procesos producción cinematográficos desde la escritura del guion hasta la posproducción, corte y color de negativos con el propósito de no tener que pagar por estos procesos y ahorrar dinero en las producciones: “Todo eso me tocó aprenderlo para no tener que pagarlo. Y lo que hay que pagar, lo pago como sea. Así haya que cantar en los buses.”

Dentro de las características de su cinematografía está el uso de actores naturales, cameos de sí mismo en sus propias películas y el doblaje de diálogos al inglés y al español.

Según el portal web Las 2 orillas (Gallo, 2016), ha producido 54 películas que en su gran mayoría han sido financiadas por monjas, esmeralderos, camioneros y dueños de discotecas quienes le pedían como condición protagonizar sus filmes.

Pero su carrera se vio frustrada cuando fue embargado de todas sus películas por FOCINE, debido al préstamo de 10 millones que hizo para terminar su película, El

Triángulo de Oro (Pinilla, 1984), realizada en 3 meses, la cual no logro pagar en el tiempo estipulado por la entidad, sin poder recuperar los derechos de autor que le pertenecían, siendo la única película que hizo con fondos estatales y se sale de su estilo de producción personal.

Otro ejemplo de la cinematografía colombiana es Harold Trompetero, ya que su trayectoria se ve marcada por una constante de comedias y dramas, teniendo entre éxitos rotundos en taquilla, como es el caso de El Paseo (Trompetero, Melo Bonilla, 2010) o fracasos de gran peso, siendo el mejor ejemplo de este caso El Man, el superhéroe nacional (Trompetero, 2009); pero lo que mantiene a flote la carrera y rentabilidad de sus proyectos, es notorio en su modelo de producción, el cual tiene tres elementos importantes:

- Enfocar la historia en los personajes.
- Técnica y realización desde modelos televisivos nacionales.
- Autofinanciación de proyectos a partir de ganancias de otras producciones.

Estos tres elementos son notorios en su filmografía (tanto como director, así como productor), debido a su experiencia y conocimiento en comunicación social y cine, que lo lleva inicialmente a dirigir series y novelas para televisión, así como comerciales, videos musicales y producciones de videoarte. Teniendo esta experiencia empieza a plantear una guía de producción que no tuviera riesgos económicos y que dependiera por sí misma para su producción, de ahí sale su primer desarrollo para su primer largometraje: Diástole y Sístole, los movimientos del corazón (Trompetero, 1999), donde se ejemplifican estos tres elementos en la simplicidad de la historia, contando con un tema focal en los personajes que permite su realización sin exceder en costos, tomas sencillas y financiación pequeña desde su propio equipo de producción.

Pero este modelo solo se fortalecería desde sus colaboraciones con Dago García, RCN Cine y sus proyectos personales, siguiendo una serie de proyectos personales, seguidos de proyectos taquilleros y por encargo que le facilitarían la autofinanciación de sus películas, empezando con Violeta de Mil Colores (Trompetero, 2005), y Dios Los Junta Y Ellos Se Separan (Trompetero, Carrillo, 2006), los cuales fueron proyectos pequeños que realizó durante y después de su estancia en Nueva York, teniendo un apoyo económico cerrado, pero limitándolo a los personajes, sus historias y lo limitado de las circunstancias que tenían, lo que le permitió tener la experiencia necesaria para estar al mando del proyecto de

Dago García, *Muertos De Susto* (Trompetero, García, 2007), lo que lo lleva a financiar dos proyectos distintos: *Riverside* (Trompetero, 2009), un drama grabado en Nueva York, con el cual mantendría una estética sencilla en lo técnico y narrativo, permitiendo que tuviera control creativo, lo que permitió ganarse premios y menciones por varios festivales y *El Man* (Trompetero, 2009), una comedia que resultaría en pérdidas para él en taquilla y por el cual tendría que ceder derechos de la obra para no quedar en pérdidas.

Harold Trompetero seguiría con este modelo, siendo más pulcro y preciso en la toma de decisiones y formas de producción, costeándolo desde sus éxitos con Dago García y RCN, para financiar sus proyectos más personales, de forma sencilla y más pausada, teniendo más oportunidades en taquilla, distribución y publicidad, obteniendo éxitos tanto con *El Paseo* (Trompetero, 2010), *El Paseo 2* (Trompetero, 2012) o *Mi Gente Linda Mi Gente Bella* (Trompetero, García, 2012) en el mercado principal, así como con *Locos* (Trompetero, 2011), *¡Pa!* (Trompetero, 2015) y *Perros* (Trompetero, 2017) en los circuitos de distribución alternativos.

Otro ejemplo de recursividad en el cine colombiano es Miguel Urrutia, Director reconocido por el Ministerio de Cultura de Colombia por sus aportes en el campo de la infografía y el desarrollo de gráficos por computador. Es reconocido en el país por su iniciativa *Cine recursivo*, donde diseña y fabrica herramientas y artefactos cinematográficos que facilitan el uso técnico a precios económicos, bajo el modelo “hágalo usted mismo” (Palomino, 2013) según Proimagenes Colombia:

“Idea a la que llegó a raíz de la necesidad de hacer cine a un costo que fuera alcanzable, gracias a esto ha logrado crear un gran número de productos distintos que cumplen las mismas funciones que los utilizados en el cine comercial, pero que son hechos a un costo mucho menor.”

En su página web se puede encontrar el Manifiesto de cine recursivo (Cine Recursivo, 2014) del que afirma:

“Elegir el camino de la recursividad no debe nacer de las carencias o las necesidades, es un camino que se toma por la inventiva y la creatividad en el objetivo de crear métodos novedosos para hacer algo nuevo. Ahora, si usted quiere ser parte activa en la vanguardia que proponemos, tiene que estar de acuerdo con nuestro manifiesto, el cual resume los valores que nos impulsan a realizar, inventar, innovar y compartir.”

Este manifiesto a su vez tiene 9 puntos:

1. Hacer cine con lo que hay.
2. Una película cine-recursiva debe ser genial y exitosa.
3. La creatividad reemplaza al dinero. Hay que inventar, re inventar, adecuar e implementar nuevas formas de hacer lo mismo, más rápido, más eficiente y mejor.
4. Hacer “más” con menos: Un cine-recursivo se mide por su resultado, no por su método
5. Tener claro que su mayor capital es su talento y que lo que hace, es arte.
6. “Si vivimos a la falda de los subsidios, esperando el surgimiento de una “Industria Nacional” nunca haremos nada diferente... No perdamos el foco, no se trata de hacer un producto para un mercado, es crear mercado para nuestros productos.”
7. La recursividad debe ser buen negocio: Se debe hacer respetar el valor de su producto, no su costo.
8. Simple es inteligente: Al igual que las cosas realmente profundas son simples, las cosas simples son realmente inteligentes el recursivo sabe apreciar su belleza, porque funciona.
9. La cámara no hace al cineasta, tampoco debería hacer su tarifa.
10. La información crece cuando se comparte, pero la autoría siempre se debe respetar.

Finalmente, el manifiesto concluye: “El buen cine se hace con buenas historias: Siempre fue así... y siempre será así.” (Cine Recuersivo, 2008)

Tal fue el desarrollo en Colombia del cine de producción de bajo costo que hasta el 2015 se creó en el país el Festival Cine con lo que hay, donde se pone a prueba la capacidad creativa y originalidad en un corto de 7 minutos, en su nacimiento el festival buscaba exponer todos esos proyecto universitarios que quedaban guardados en los escritorios del computador de los estudiantes; para su versión en 2016 se convirtió en un festival temático y transmedia que amplía su público objetivo, además en sus últimas versiones ofrece talleres de formación, este se desarrolla en 5 regiones de Colombia donde deben obtenerse mínimo 10 propuestas de las cuales se eligen una por región y estas compiten a nivel nacional para escoger el ganador de la convocatoria, este festival busca evaluar la creatividad, originalidad de las ideas y recursividad de realización del corto.

Memorias del modelo de producción de la siembra

Introducción.

El siguiente texto presenta una estructura de diálogos cruzados entre los realizadores del cortometraje La Siembra, modulada por una de las productoras del proyecto Vanessa Samacá con el fin de buscar una reflexión sobre lo realizado, estando basado en el artículo de Devis Cortes titulado “Distribuyendo y exhibiendo cine colombiano: entre el eufemismo y la acción” para el veintisieteavo Cuaderno de cine colombiano (IDARTES, 2017)

Presentación del proyecto por Vanessa Samacá.

A mediados de agosto, 2017. Mi compañero y colega Daniel Arias me invitó a participar del segundo rodaje de “La Siembra”, un cortometraje con una historia sencilla escrita por Wilmer Vargas y por él; este contaba con un pequeño presupuesto que habían invertido ellos mismos y un grupo de amigos que se sumaron al proyecto, siendo esto un ejercicio previo al desarrollo de su tesis de grado y de futuros guiones que tenían en mente. La idea de participar en el rodaje me parecía interesante puesto que todo lo que tenían para el cortometraje lo habían conseguido de manera recursiva y con mucho esfuerzo, así que me sumé al equipo de producción; este proyecto había sido rodado previamente, pero al descubrir varios problemas en el montaje, se decidió darle una segunda oportunidad al proyecto y realizar un segundo rodaje que les permitiera explorar y explotar mejor los recursos técnicos y narrativos que habían descubierto en la historia; este proceso se repitió en distintas ocasiones las cuales iremos desarrollando en este texto que busca recuperar y exhibir las memorias de los procesos de creación de un cortometraje desarrollado con un modelo de producción a bajo costo.

Perfil y cargo dentro del proyecto de los entrevistados.

Daniel Arias. Cargo: Guionista, Director, Productor y Asistente de arte. Estudiante de Cine y tv de la Universitaria Agustiniiana, se ha desempeñado en diferentes cargos durante su proceso de formación como director de arte, sonido y producción; en su desarrollo profesional se ha desempeñado en cargos de producción, dirección y digitalización de archivo filmico; cofundador del colectivo Mandado Audiovisual.

Wilmer Vargas. Cargo: Guionista, Co-Director, Productor, Director de Fotografía, Montajista y Colorista. Estudiante de Cine y tv de la Universitaria Agustiniiana, se ha

desempeñado en diferentes cargos, principalmente como post productor de imagen y productor; miembro del colectivo Tabula Rasa y cofundador del colectivo Mandado Audiovisual.

Valentina Goelkel. Cargo: Asistente de dirección, Script, Microfonista y Asistente de producción. Estudiante de Cine y tv de la Universitaria Agustiniana, se ha desempeñado en diferentes cargos, principalmente como productora y realizadora de documental; miembro del colectivo Mandado Audiovisual.

Arnold López. Cargo: Asistente de producción, Sonidista y Diseñador Sonoro. Estudiante de Cine y tv de la Universitaria Agustiniana, se ha desempeñado principalmente como guionista, diseñador sonoro, manejo de archivo filmico, crítico de cine e investigador; miembro del colectivo Mandado Audiovisual.

Daniel Buitrago. Cargo: Director de arte y asiste de fotografía. Artista plástico de la ASAB, es uno de los fundadores del colectivo Tabula Rasa donde se desempeña como director de arte, director y foto fija.

Vanessa Samacá. Cargo: Productora, Script y Asistente de fotografía. Estudiante de Cine y tv de la Universitaria Agustiniana, se ha desempeñado en diferentes cargos de la producción, gestión y apoyo de eventos audiovisuales, investigación y digitalización de material filmico; miembro del colectivo Mandado Audiovisual.

Definición de bajo presupuesto.

Para comprender el modelo de producción sobre el cual se desarrolló el proyecto “La Siembra” comenzaremos por definir que es el “Bajo presupuesto” para su equipo de realización:

WV: Bajo presupuesto es hacer un producto audiovisual con los elementos mínimos, según la necesidad del proyecto.

DB: La diferencia de trabajar con alto presupuesto es desarrollar un trabajo más complejo en la producción, pero no en creatividad.

AL: La diferencia se da en la parte técnica, ya en que en la parte artística todo es milimétrico. El bajo presupuesto es lo que se tiene y con eso se debe lidiar. No influyen en

la calidad técnica ya que puede ser un corte experimental pero no debería afectar la calidad narrativa.

DA: La recursividad, buscábamos lograr lo que queríamos con lo que teníamos, además logramos convencer a varios de nuestros amigos y compañeros de que apoyaran el proceso sin que pudiéramos darles una retribución económica y afortunadamente encontramos personas con pasión.

WV: Hemos encontrado otras personas que están haciendo cosas de la misma forma, y nos hemos aliado para ayudarnos mutuamente, es la contra prestación, tú me ayudas, yo te ayudo, pues así todos salimos ganando.

AL: Trabajar con bajo presupuesto me permite darme a conocer por qué tan creativo y tan fácil puedo solucionar los problemas.

VG: “No es la flecha, es el indio”, es decir, no es con cuánto dinero lo hagas sino cómo lo hagas. Como distribuyes tu dinero y como trabaja tu equipo.

En pocas palabras, el bajo presupuesto consiste en encontrar los recursos necesarios para la producción de manera creativa y/o recursiva aprovechando las fuentes cercanas, como lo son amigos, colegas, familia o vecinos; el bajo presupuesto intenta generar una estrategia de reducción de costos a partir de una red de contactos que hagan viable el proyecto.

Queda claro que la cantidad de dinero facilitaría o dificultaría la existencia de algunos recursos necesarios para un proyecto, pero nunca su creatividad narrativa, como se ve establecido en el sistema de bajo presupuesto expuesto anteriormente.

Antecedentes

Experiencias previas relacionadas con el bajo presupuesto.

AL: Todos los otros cortometrajes que hice fueron hechos con bajo presupuesto, eran trabajos de clase, además el costo era dividido entre varias personas.

WV: En algún momento de nuestra carrera planteamos con Daniel un dúo, se llamaba Los Recaletos, aspirábamos hacer cosas, era una forma de entretenernos, además buscábamos que pudiera hacer parte de nuestro reel independientemente del cargo en el que

estuviéramos. Hicimos dos clips de 30 segundos, el primero es una entrevista a un señor que supuestamente se las sabe todas, el segundo trataba de que sucedería si alguien editara la vida de una persona, duramos 6 meses con esa idea luego la dejamos, lo hicimos con una cámara pequeña que tenía Daniel, un trípode, no existían límites para nosotros en ese momento, era nuestra forma de salirnos de la rutina de los trabajos para universidad

DA: Todo lo que hacíamos en clases lo hacíamos con las uñas, el primer ejemplo es Intrínseco (cortometraje de ficción que narra la historia de dos personas que desconfían de ellas, viendo lentamente como sus miedos se materializan), donde debimos ser recursivo crear un ascensor con tres paneles y ayudándonos con los tiros de cámara para que hubiera más verosimilitud. Pero el corto que más recuerdo fue uno que grabamos en el desierto del Sabrinsky llamado Portal Runer, pasaron muchas cosas, no teníamos comida, ni agua, no teníamos dinero y solo éramos Wilmer, la cámara y yo.

WV: Construimos la idea con Daniel, en un inicio éramos un equipo un poquito más grande, pero por cosas de la vida terminamos solo él y yo grabando. Fue bastante incomodo porque Daniel actuaba y yo tenía que hacer la cámara, la comunicación era bastante compleja porque un desierto es demasiado amplio y teníamos planos generales, además teníamos que pensar en la animación y no éramos expertos en ello, básicamente lo que invertimos en el corto fue el costo de los transportes hasta el desierto.

Luego grabamos un cortometraje para un festival especializado en celulares, el corto se llamó 100°C, lo realizamos más o menos con \$400.000, fueron 2 días de grabación en los cuales desarrolle las labores de Dirección de fotografía y post-producción, lo realizamos con el colectivo Tabula Rasa que conformamos varias personas de la localidad de Fontibón.

DA: El contacto con Tabula se dio por Wilmer, luego se convirtieron en nuestros aliados para hacer “La Siembra” reuniendo esfuerzos y los equipos y cosas que cada uno tenía. Luego de ese rodaje Tabula se animó a hacer “Inmune” (cortometraje de ficción que actualmente anda en un proceso de post-producción complejo debido a problemas técnicos con el sonido principalmente), bajo el mismo modelo ese mismo modelo de “Partirse la espalda” para realizar un corto.

WV: Inmune se produjo con \$500.000 aproximadamente, un amigo invirtió \$150.000 por que le gusto la historia, y los demás teníamos un dinero de otros trabajos \$400.000 aproximadamente y con eso hicimos el cortometraje.

DB: Gran parte de la ejecución de estos proyectos ya vienen pensados como bajo presupuesto. Por lo tanto, en el guion recae la responsabilidad de contar mucho desde mínimos elementos; el número de locaciones, el número de personajes y el número de escenas. Otros elementos importantes son la capacidad de gestión y autogestión, y la facilidad para generar alianzas con otras organizaciones o sujetos.

En palabras resumidas, se puede analizar que la experiencia previa de realizar proyectos de bajo presupuesto recae en la necesidad de contar historias, pero solo se empieza a retribuir cuando la gente cree en el proyecto y se siente una obligación moral que sobrepasa a la económica, logrando conformar contactos que ayudaran en el futuro de otras producciones y permitir un crecimiento profesional acorde a mantener una sistematización desde el bajo presupuesto.

Referentes de bajo presupuesto.

La exploración en la realización de productos audiovisuales con un modelo bajo presupuesto teniendo como base la recursividad comienza principalmente por la necesidad de “hacer” de Wilmer y Daniel, quienes contaron con varias experticias previas de otros proyectos bajo este modelo, sin darse cuenta y de manera empírica fueron construyendo y aportando la creación del modelo de bajo presupuesto que se aterrizaría en este proyecto de grado.

WV: Yo siempre he tenido referentes de bajo presupuesto como por ejemplo John Carpentier, el cine Dogma, películas con cámaras de viaje, entre otras que se me escapan.

DA: Personalmente no siento que hayamos una influencia directa... quizás la película de la que más hablamos con Wilmer era de Crónicas del fin del mundo de Mauricio Cuervo.

WV: La película de Mauricio Cuervo fue realizada con 7 millones de pesos. Nosotros mirábamos los presupuestos de las películas de ciencia ficción y algunas estaban hechas con \$7.000 USD, como por ejemplo el Mariachi. Y creo que de ahí surgió esa inquietud de ¿Si ellos pudieron pues porque nosotros no?

DA: No hay un momento en que digamos “Queremos implementar un modelo de bajo presupuesto” simplemente queríamos hacer cosas más grandes y más profesionales, pero no teníamos presupuesto, teníamos tres pesos y una cámara, así que el reto era: ¿Qué hacer con eso? De hecho, la primera vez que escuchamos el término fue en el Semillero de investigación.

WV: Johnnier Aristizábal, director del semillero de investigación de la carrera, siempre nos habló de hacer cosas con bajo presupuesto, y en el momento que le planteamos que estábamos interesados en el tema de bajo presupuesto para nuestra tesis de grado y se convirtió en el tutor del proyecto, además si somos realistas, si uno en este momento quiere producir algo le toca con lo que tiene.

Se puede evidenciar la influencia desde el panorama cinematográfico, así como desde la academia a la búsqueda de un presupuesto que permita la realización de proyectos, empezando desde el No Budget en proyectos iniciales para llegar al Low Budget, encontrando refuerzo teórico y audiovisual para utilizar de guía; La inspiración (o lo que llamaríamos más técnicamente, el desarrollo del proyecto desde una perspectiva presupuestal), empieza a nacer por el impulso que se le da Wilmer y Daniel en la academia para complementar con su búsqueda de encontrar un modelo adaptable a trabajar en condiciones precarias, sin descuidar la estética.

Creación del cortometraje: la siembra

Los cortometrajes siguen el mismo principio de las cinco fases de producción expuestas anteriormente: Desarrollo – PreProducción – Rodaje – Post-Producción – Distribución. La única gran diferencia es el grado de dificultad en la etapa de desarrollo debido a que se tiene que contar una historia en un tiempo más limitado (8 a 12 minutos por lo general), además de que no hay gran remuneración de los procesos debido a que no hay espacios fáciles de venta de cortometrajes, siendo utilizados como plataforma para mostrarse ante el mundo por lo general.

Los cortometrajes se vuelven entonces en el campo de pruebas para ver las capacidades de manejo y presión en todos los campos, sobre todo en creatividad y recursividad, por lo que pasaremos a analizar como influyen estos aspectos en la toma de decisiones para realizar La Siembra.

Desarrollo del guión.

AL: El guion nace entre Daniel Arias, Sebastián Mora, Wilmer Vargas y Gabriela Rueda, para un trabajo de clase.

DA: La historia como tal nace un sueño que tuvo Wilmer, donde se suponía que él estaba ayudando a un hombre sacar cosas de una casa para meterlas en un camión pensando

que era un trasteo, pero en el transcurso del sueño se deba cuanta que le estaba ayudando a robar, eso se transformó mucho y nos quedamos con la idea del robo.

WV: Mientras los 4 creábamos esa historia que se transformaba cada tanto, no dábamos cuenta todos nos gustaba, colocamos o quitábamos cosas, nos imaginábamos cosas... y al ver la emoción que nos producía decidimos que queríamos hacerla, no dejarla en un guion.

DA: Realmente que estuviéramos tan empeñados por hacer La Siembra era demostrarnos que podíamos hacer algo más grande, sin tener nada.

WV: Además tenía otro propósito, porque quien iba a dirigir nuestra tesis que era otro corto llamado "La Changua Roja" era Sebastián, y La Siembra era un corto más sencillo que nos lo iba a nutrir a él como directo y a nosotros como equipo.

Hicimos entre los 4 una sinopsis muy precaria, luego con Daniel nos encargamos de pulirla un poco más, después yo escribí una primera versión de guion que le mostramos a Johnnier, porque además estábamos estancados en un parte, él nos sugirió que cambiáramos al protagonista por una niña lo cual hizo que fluyera; nos hizo un par de asesorías más durante un mes aproximadamente, hasta que nosotros también sentimos que estábamos listos para rodar así el guion no estuviera terminado del todo.

Este fue el primer error que causo que el proceso de producción fallara, en búsqueda de reducir tiempos, no haber terminado el guion causo posteriormente problemas en el rodaje.

DA: Nosotros queríamos que se sintiera esa misma picardía que teníamos cuando éramos niños y hacíamos bullying, además de mostrar la imaginación que se tiene de niños. Eso era lo que importaba.

WV: Por mi parte, yo tengo familia en el campo, siempre que iba, pasaban cosas, existían muchas historias y sentía que por medio de La Siembra podía recordar esos momentos; por otro lado, teníamos la necesidad de hacer algo, llevamos un tiempo sin rodar, solo lo académico y comenzamos a ver que otras personas estaban haciendo sus propios proyectos y volvimos al "¿Si ellos lo pueden porque nosotros no?" Si estudiábamos cine y si queríamos llegar hacer nuestra propia película no nos podíamos quedar con los trabajos de la universidad, teníamos que hacer algo que pudiéramos mostrar afuera o al menos aprender de ese proceso, y de ahí surgió nuestro afán de hacer "La siembra".

Al querer acelerar todo el proceso de desarrollo de forma precipitada, se omite el proceso de aclarar las propuestas de cada departamento, realizar un desglose mas preciso de

las necesidades (se realiza uno de manera somera enfocado al departamento de arte); Esto desemboca en que los procesos de preproducción se aceleren mas de lo normal y no haya un orden o planeación precisa, sino mas un proceso de experimentación que retrasa los tiempos, en pocas palabras, aunque acelera el proceso omitir ciertos pasos de ambas fases, causa un daño a la planeación del presupuesto, escalandola de a poco por inseguridades y planteamientos a desarrollar.

Proceso de producción

Presupuesto y plan de financiación.

DA: Un día estábamos sentados en la biblioteca con Wilmer hablando del proyecto e hicimos un Excel con un par de gastos, sin hacer mayores cuentas acordamos que cada uno iba a poner \$200.000 para el rodaje.

WV: En el proceso nos dimos cuenta que hacían falta cosas que no habíamos incluido en esos gastos como el vestuario, pinturas que necesitaba el director de arte para la locación, refrigerios intermedios entre las comidas, transportes para recoger o llevar los equipos, entre otros.

DA: Nos dimos cuenta que el dinero que teníamos no nos iba alcanzar y comenzamos a pensar en poner más dinero, pero era muy difícil para nosotros en ese momento, ahí fue cuando entro Arnold.

AL: Un día salimos de universidad Daniel, Valentina y yo a una proyección de una película, a la cual no pudimos entrar, por lo que nos fuimos a comer, entonces Daniel me conto del proyecto y el déficit económico que había; como me gustoóla historia le propuse que yo daba dinero.

DA: Al final terminamos poniendo más dinero, lo que nos ayudo fue que nadie cobro por su trabajo y traían muchas cosas propias o de sus casas para ayudar a la producción.

WV: Los equipos los sacábamos de la universidad, además yo pedía algunos equipos con Diego Mosca muerta donde trabaje un tiempo y en Pura Post donde trabajo actualmente. Además, trabajamos con nuestros amigos era muy útil.

DA: Daniel Buitrago llevaba su cámara y busco cosas de arte en su casa, Sebastián llevaba sus equipos de sonido y fotografía.

WV: Además contábamos en el proyecto con Sergio Flórez que fue un Co-Productor para nosotros, él se encargó de ayudarnos con el casting en los grupos culturales de

Fontibón con lo que él trabajaba logramos que los niños tuvieran una experiencia artística ya que no teníamos como pagarles.

Aunque se evidencia la red de contactos creada para cada fase, es notorio la precariedad de presupuesto inicial para realizar la idea, siendo un proceso en paralelo de las fases de desarrollo y reproducción, lo que hace que aspectos importantes como la fotografía, los ensayos y la preparación del equipo para conocer la historia se sienta precipitado, teniendo el poder de convencer a personas a ayudar al proyecto, pero sin la seguridad de poder entregarlo en las características necesarias.

Conformación del equipo y sus propuestas creativas.

DA: Yo trate de imponer algo, obviamente yo tenía mi idea en la cabeza de lo que quería, pero más que decirles yo les preguntaba, en algunas ocasiones ni siquiera tenía que decir algo, el equipo proponía todo el tiempo desde su departamento ideas; por ejemplo yo no le a Daniel Buitrago (Director de arte) “Es que yo quiero ese altar así”, No, yo le decía él, tengo esta idea para el altar, la charlábamos y el retroalimentaba la idea y entre los dos tomamos una decisión, pero de que yo dijera puntualmente: “Es que quiero esto así”, nunca lo hice.

DB: Yo entre a La Siembra porque soy amigo de Wilmer, además trabajamos juntos en Tabula. Mi primer aporte fue la propuesta de dirección de arte; esta, se desarrolló a partir de metaforizar la metamorfosis de una mariposa con la transformación de la protagonista. El aporte más a nivel material fue poner mis propios insumos en la realización; vestuario, utilería y maquillaje.

DA: En foto existía una planimetría básica, conocíamos el espacio, y lo que queríamos ver de nuestros personajes, pero que todo trabajamos a partir de entendernos con Wilmer. Además, esto fue una Co- Dirección, que Wilmer diga que yo soy el Director es otra cosa, es cuestión de confianza en las decisiones.

WV: Daniel y yo llevamos muchos años trabajando juntos por eso era mucho más fácil entendernos con la cámara, nunca existió una propuesta de foto, lo único que buscábamos era que al trabajar con niños la cámara trabajara para ellos, no ellos para la cámara, para que no se limitaran.

Esto fue de las cosas que más asombro me causaban cuando comencé hacer parte del proyecto, no había más que un plan de rodaje muy sencillo que planos había una

explicación de las escenas que se iban a grabar, pero en el set Daniel y Wilmer tenían claro que era lo que iba a grabar; Daniel muchas veces solo se encargaba de dirigir a los actores y Wilmer encuadraba la cámara y planeaba lo movimiento que iba a tener la cámara.

Para aquella primera ocasión teníamos dos cámaras en el set y para facilitar una coreografía en una escena y dar ritmo en el montaje, en el que veía a Wilmer pensar todo el tiempo, me pidieron que hiciera la segunda cámara, eso me asusto muchísimo porque toda la carrera evite el cargo, Wilmer me dio un par de indicaciones sobre el personaje sobre el cual debía enfocarme y rodamos la escena; Aunque era muy extraño, para mi parecer es de las cosas que aportó al rodaje de La siembra, la confianza en el equipo de trabajo, que comenzaba por Wilmer y Daniel y las decisiones con la dirección y la cámara, en muchas ocasiones éramos muy pocos y debíamos rotar los cargos o colaborar en otras tareas, en ocasiones nos fueron de mucha ayuda pero en otras causaron descuidos y problemas en el flujo de trabajo de la producción.

VG: Luego de la charla con Daniel y Arnold en el lugar donde fuimos a comer, también decidí hacer parte del rodaje, pues me gustaba la historia. Daniel nunca fue claro sobre cuál iba ser mi cargo, solo me dijo que necesitaba que le ayudara en un par de tareas, la primera vez hice de todo en eso tres días, en algún momento asistí a fotografía, hice de microfonista, también de script, pero en ningún momento me dijeron "se algún cargo.". Creativamente, tal vez, en campo sugerí ciertas cosas, pero no realice alguna propuesta creativa. En el segundo rodaje, fue algo más pensado, nos sentamos con Daniel hicimos un plan de rodaje, a Wilmer le dije el que se preocupara por la cámara ya que en el rodaje anterior había sido productor y Director de fotografía al mismo tiempo y eso nos había causado muchos problemas, él ya había hecho los contactos y los procesos previos así que yo podía encargarme de la producción en campo, es por eso que terminé haciendo las veces un asistente de dirección y una asistente de producción.

Otra de las dificultades en este momento del proceso es el cambio de cabezas en el equipo, por distintas razones hubo cambios en las personas que iban a liderar los procesos, Wilmer en un comienzo no iba ser el Director de fotografía, por problemas días antes del rodaje tuvo que asumir el cargo, también Sebastián Mora fue el Sonidista del primer rodaje posteriormente se transfirió el cargo a Arnold López.

DA: En el sonido cuando Sebastián estaba como director de sonido no lo deje todo en sus manos, luego del cambio tuve que estar mucho más atento a todo. Además, no pensamos en una propuesta de diseño sonoro sino hasta el final, solo teníamos claro que queríamos algo naturalista.

AL: El aporte es apreciativo y técnico en el segundo rodaje cuando sucedió el cambio implemente la parte técnica pensando en la mezcla esta vez. Junto a mi existen dos asistentes de sonido que colaboran en el proceso en la revisión de la mezcla (Juan Aguirre) y la exploración musical (Sebastián Mora). La búsqueda es una propuesta realista del universo, manejo de ambientes dependiendo de lo que suceda en la escena, una propuesta musical que nos permita reforzar la historia.

El cargo de producción es lo más difícil de entender dentro del proyecto, por lo tanto, la desarrollaremos durante el numeral 7.3.3.2.

Etapas de producción, hibridación y rodajes.

Como se ha mencionado anteriormente La Siembra es un proyecto que debido algunos errores tuvo distintos rodajes o regrabaciones de escenas, en un principio este proyecto no se contempló como nuestro proyecto de grado, era más un producto echo entre amigos por diversión y con el propósito de consolidar un equipo de trabajo sólido, en las grabaciones se modificaron los procesos de producción que desarrollaremos a continuación.

WV: Todo comienzo porque nos colocamos una fecha límite, (Semana santa del 2017), ya que nos permitía tener el tiempo necesario para grabar, esto causo que nos afanamos por tener todo lo que necesitábamos para rodar lo antes posible, pero luego nos vemos colgados y en lugar de hacer todo en orden, o con el proceso que se conoce comúnmente, hacíamos varias cosas en paralelo.

DA: Así fue que nos pasaron tantas cosas, todo se mezcló, nosotros estábamos buscando locaciones sin tener un presupuesto, incluso buscamos locaciones sin tener un guion terminado. Yo creo que esto ocurre por la dificultad que teníamos por organizarnos, ya que solo los dos hicimos toda la preproducción de ese primer rodaje.

AL: Es entonces cuando se mezcla la producción y la preproducción, ya que se solucionan cosas en el rodaje que debieron prever en la preproducción, causando que se improvisara en el momento del rodaje retrasando los procesos.

DA: Hablando de eso yo creo que era más ansiedad, como afán por hacerlo ya, porque en medio de todo era un reto, entonces no nos importaba un orden.

WV: La locación la busquemos primero por Funza y Mosquera, pero no encontramos nada, un día de regreso a la flora que quedaba cerca a mi casa en donde trabajaba en ese tiempo vi un par de lugares que nos podían servir, así que nos fuimos a caminar con Daniel y dio la casualidad que en una de las fincas en las que preguntamos eran conocidos de mi papá y me reconocieron, hablamos con la persona encargada y acepto prestarnos la finca. Cerca había otra finca que visualmente nos gustaba para la casa de Antonio allí también hablamos y nos prestaron el lugar, la cocina y el baño por un valor de \$100.000, hicimos el pago de la mitad del acuerdo y el contrato, desafortunadamente el día que llegamos a rodar la persona con la que habíamos negociado ya no estaba viviendo allí, entonces debimos hablar de nuevo el lugar.

DA: En esas caminatas buscando con Wilmer la locación encontramos un lugar donde vendían papas rellenas ricas y a buen precio y se convirtieron en los refrigerios de la producción.

WV: Para esa primera vez Sergio (director de casting) como coproductor se ofreció a cocinar en la locación, para ayudarnos a reducir gastos y tiempos.

Para llevar al equipo hasta la locación teníamos negociar a unas camionetas que llevan a la gente hasta el sector de planadas, como las fincas eran más lejanas pagamos un poco más de los \$800 por persona que cobran por el traslado.

DA: A los actores los conocimos también a pocos días del rodaje, Sergio tenía su proyecto de niños raperos de ahí conocimos a Taticuan y a Nicolás.

WV: Sergio hace una convocatoria en el barrio, de niños los niños de esa convocatoria solo se queda Nicolás, a él ya lo habíamos visto en un taller al que habíamos acompañado a Sergio en otra ocasión, en otra convocatoria nos encontramos a Taticuan, que por casualidad tenía experiencia en doblaje de programas infantiles. Santiago es mi vecino hace años, yo ya conocía a su forma de ser, y se me ocurrió que podía hacer el papel del primo mayor, le hicimos casting y se quedó con el papel.

DA: Lo que más nos preocupaba era el tema de los permisos de los papás de los niños, pero Sergio se convirtió en el intermediario en ese tema para ayudarnos. Niñas en esa convocatoria no encontramos para el papel de Diana.

WV: Valeria llega por recomendación de Pamela que también pertenece a Tabula, le conté que estábamos preocupados porque estábamos cerca del rodaje y no encontrábamos a la actriz, y ella me dijo que tenía una prima de la edad que estábamos buscando que era muy pila y podía servir para el papel.

DA: No hicimos una preparación de actores, simplemente presentamos a los niños e hicimos una lectura de guion para que conocieran la historia. A Pedro (Actor que caracteriza a Don Francisco) fue más extraño de la manera en que lo encontramos faltando un día para que tuviéramos que rodar las escenas de Don Francisco no teníamos ni idea de quien nos podía ayudar con el papel, todo el equipo comenzó a buscar hasta que Daniel Buitrago nos dijo que su mamá conocía a un señor en el barrio que nos podía ayudar, lo busco y al otro día llegó con él al rodaje, así conocimos a Pedro, llegó como caído del cielo.

AL: Yo creo que el modelo de producción de la siembra comienza por una historia simple, segundo una hibridación de fases producción, tercero una búsqueda de prestaciones, por así decirlo, de locaciones, de actores y recursos, basada en el apoyo de terceros, cuarto la tenacidad que tenían Wilmer y Daniel para conseguir algo ideal a lo que se habían imaginado para la historia.

DB: Era puramente colaborativo y autogestionario.

Aquí encontramos la segunda característica del sistema de producción del corto, LA RED DE ALIANZAS, lo primero que pude observar cuando llegue a la producción era que Wilmer y Daniel no tenían todo lo que necesitaban para el desarrollo del corto, pero ambos tenían una gran capacidad de liderazgo y contaban con grandes amigos, personas en el proyecto que le importaba que fuera posible lidiar con cada percance que se presentaba en el camino, la mejor forma de resolver esto era preguntar, indagar y buscar dentro del equipo quien nos pudiera dar la mano en ese momento, ser recursivos y perseverantes hasta el último momento, siempre buscamos soluciones rápidas y funcioneles todas las situaciones que se presentaron.

DA: En el primer rodaje teníamos un equipo enorme un día se llegamos a contar 20 personas, la inexperiencia que teníamos no hizo cometer muchos errores en varios campos, la luz de día se nos fue muy rápido, teníamos elementos de foto que no sabíamos utilizar que nos dejaron planos en holandés, mi inexperiencia como director también fue un factor que nos afectó y más teniendo que dirigir niños, planos con mala exposición o con fuera de

foco, interferencias en el sonido a causa de cables dañados, a parte el clima no nos ayudó y debimos esperar bajo la lluvia muchos tiempo. Teníamos plantados 2 días grabación y se convirtieron en 4 días.

WV: Ese rodaje salió por \$1.300.000 aproximadamente y el resultado de eso es un material con muchos errores, narrativamente, de record, técnicos y de actuación, cuando nos sentamos a montar descubrimos todo eso. Daniel y yo decidimos que la primera no funcionaba queríamos re grabarla, pero nos dimos cuenta que habíamos perdido el vestuario.

DA: Hay planteamos remplazar a los niños por pollos discutiendo, así que nos fuimos con Wilmer para la finca nuevamente a grabar los pollitos, lo probamos en el montaje y tampoco funciona.

WV: Fue entonces cuando tomamos la decisión de re grabar todo el corto.

AL: Daniel le anunció al equipo que el material no era lo que se esperaba y que había decidido regrabar. Hablamos con todo el equipo y los actores, afortunadamente aceptaron volver a rodar. Esa vez éramos un equipo más pequeño (Daniel, Wilmer, Valentina, Arnold, Anderson (Microfonista), Sergio, Daniel B y Vanessa)

WV: Este rodaje se ejecutó en 2 días en septiembre de 2017 y nos costó \$600.000 aproximadamente, nuevamente lo pagamos entre Daniel, Arnold y yo. Es aquí donde sucede el cambio del equipo de sonido de Sebastián Mora Arnold quien se encontraba acompañado por Anderson como microfonista, pero de algo no nos dimos cuenta, y era que sonido quedo había quedado grabado en mono, incluso esa no fue la única complicación en el sonido, uno de los micrófonos inalámbricos comienzo a fallar y debimos cablear a uno de los niños con un celular para solucionarlo.

Mi rol en La siembra comienza a partir de este rodaje, Daniel me preguntó si podía ayudarle con la documentación del préstamo de equipos para la universidad ya que les faltaba una persona más, además comencé a ayudarles a conseguir vestuario y par de cosas de utilería que hacían falta para el rodaje, ya que estaba involucrada él me pregunto que si me gustaría ir al rodaje, a partir de este momento cumplí diferentes funciones en el set, principalmente apoyaba la producción y logística que Wilmer ya había estructurado para el rodaje, con el propósito de que el pudiera estar más atento a su labor como director de fotografía.

DA: En ese rodaje nos hizo falta rodar la última escena porque la luz del día no dio debido a varios atrasos que tuvimos en el plan de rodaje, así que ya sabíamos que teníamos volver en algún momento así fuéramos solo Wilmer y yo con Don Pedro para terminar.

WV: Montando las escenas que habíamos grabado descubrimos el error de sonido, como perdimos diálogos importantes, y sabiendo que debíamos rodar la última escena decidimos volver a rodar la primera escena que era la que tenía el error de sonido y la última.

DA: Yo había tomado un curso de Dirección de actores con Fagüa antes de los rodajes, pero no sentía que fuera suficiente, y si teníamos que retomar la primera escena del corto que para nosotros era la más importante era necesario que saliera cada vez mejor por eso le pedimos a Dumar Mahecha compañero de la universidad quien también había tomado el taller y había guiado su tesis de grado a la preparación de actores naturales que nos ayudara con la actuación de los niños.

El día anterior al rodaje Wilmer consiguió una casa cultural en Fontibón para que Daniel y Dumar hicieran una pequeña preparación de actores con los niños, donde se emplearon ejercicios de invisibilización de la cámara, calentamientos, búsqueda de motivación y ensayos de la escena, la sesión duro aproximadamente medio día en donde se logra que existiera mayor confianza entre Santiago y Valeria. A causa de la presentación del examen Saber PRO, Dumar y yo no asistimos al rodaje, al igual que Valentina a causa de que debía cumplir las prácticas de la universidad, nuevamente hubo modificaciones en los cargos de la producción.

WV: Esta vez el rodaje es de un solo día en octubre de 2017, un equipo muy pequeño (Daniel, Wilmer, Arnold, Ricardo Sosa (Microfonista) y Daniel Buitrago) y los actores, para ese momento los niños ya estaban indispuestos y cansados de repetir lo que ya habíamos hecho otras veces, por lo tanto, la actuación no fue tan buena, aun intentando las herramientas que se utilizaron en la pre preparación del día anterior no logramos que saliera como esperábamos. Nuevamente en el montaje nos dimos cuenta que hacían falta cosas, aun no sentíamos que estuviera completo.

DA: El final no nos convencía y un par de escenas no pegaban, pero decidimos darle un tiempo al material para ver que nuevas ideas se nos ocurrían, o que podíamos hacer para no grabar más, igual nosotros también estábamos cansados.

En este momento las responsabilidades del equipo (trabajo, temas familiares, trabajos de la universidad, prácticas profesionales) comenzaron a incrementar y se fue aplazando el montaje del corto, además comenzamos a plantear La changua roja como proyecto de grado.

DA: De cierto modo fuimos irresponsables La changua entro como "nuevo dulce" y abandonamos un poco La Siembra el cansancio y la frustración que existía en ese momento nos hizo dejar el montaje final de siembra a un lado.

No fue sino hasta Junio de 2018, luego de tener varias complicaciones con el desarrollo de La changua roja que nuestro tutor Johnnier Aristizábal nos sugirió que retomáramos La siembra y la presentáramos como proyecto de grado, ya que cumplía con los estándares de la producción a bajo costo y era un proyecto que con un par de ajustes contaría una buena historia; luego de un par de charlas con el tutor y el equipo que se platearon escenas que nos permitieran resolver los problemas narrativos que tenía la historia.

Durante el tiempo que dejamos guardado el proyecto conocimos otras personas en la universidad que también estaba realizando su proyecto de grado, en dicho proyecto colaboramos como productores de campo, luego de que La siembra se convirtió en nuestro proyecto de grado, las personas que conformaban Obediencia también comenzaron a ser parte del equipo de realización de nuestro corto también.

WV: En ese momento rodamos 2 días, los chicos de Obediencia respaldaron proceso cada vez éramos menos, (Wilmer, Daniel, Arnold, Vanessa, Ricardo (Microfonista día 1), Lady Del Portillo (Making off) y Wilson Rozo (Microfonista día 2). Esa vez invertimos \$300.000 para sacar las tomas, la mayor inversión fue en el vestuario porque nuevamente lo extraviamos.

Wilmer siempre administro el presupuesto, pues ya conocía los costos del lugar y los pagos que debíamos hacer, por mi parte le ayudaba a conseguir los equipos, hacer los trámites y conseguir algún recurso que hiciera falta para el rodaje, conseguir los refrigerios o ayudar a cuadrar la alimentación del equipo, en varias ocasiones la familia de Wilmer nos ayudaba a cocinar y nos traían la alimentación a la locaciones, otras veces teníamos que ir hasta el barrio más cercano a buscar pollo asado para los almuerzos, o si teníamos la oportunidad de que alguien trajera la comida cuando fuera hasta el barrio (la locaciones quedaba ubicadas a unos 7 a 8 min del barrio popular más cerceno en carro), mi labor era la

de un productor de campo gestionar lo que se presentara en el momento en la locación y en este último caso como éramos muy pocos era la que llevaba el script y marcaba la claqueta, en algunos momentos hacía making of para documentar como hacíamos para cubrir todos los cargos.

WV: Luego de revisar una vez más el corte junto a Johnnier nos dimos cuenta que hacía falta un cierre en la historia par Diana y yo sentía que hacía falta planos que ayudaran al montaje y ya que iba a ser nuestro proyecto de grado, hacía falta pulir esos detalles y regresamos a la finca una vez. Eso lo sacamos en medio día, realmente eran insertos y planos de apoyos, ese día estábamos Arnold, Vanessa, Valeria y yo, nos gastamos \$100.000 en trasportes y comida más que todo.

Finalización, distribución y pantallas.

Luego de obtener todo el material que necesario para lograr que narrativamente y técnicamente que buscábamos para el proyecto, Wilmer realizo varias versiones de montaje, llegamos a tener 13 versiones de montaje, desde el primer rodaje hasta el momento en que lo aprobamos para que pasara a la colorización y el diseño sonoro.

La colorización fue realizada por Wilmer en Pura Post en lugar donde labora actualmente. El diseño sonoro fue realizado por Arnold, junto a otro de nuestros compañeros de carrera Juan Aguirre, el apoyo de la música se dio por parte de Sebastián Mora.

En un inicio Daniel ni Wilmer pensaron en la distribución o pantallas de exhibición, solo tenían pensado en muestras locales, es entonces donde comienzo a tomar un papel dentro de la producción ejecutiva desarrollando una ruta de distribución junto a Daniel para contemplar en que otras pantallas se podrá exhibir el corto, dentro de lo planteado se encuentran festivales de cine femenino ya que nuestra protagonista es una niña, festivales de cine independiente, festivales especializados en trabajos universitarios y festivales que apoyan el desarrollo de productos hechos con bajo presupuesto.

Análisis del proceso: ensayo y error.

¿Que es una buena película?

Esta parte del análisis y las memorias, son importantes por la problemática que recae en cuanto como defino que es y que no es una buena película.

Resumiendo, brevemente, el realizar varias actividades en paralelo u omitirlas, creó una dificultad mayor de lo que se esperaba, haciendo que los aciertos creados desde el modelo de bajo presupuesto fueran afectados por el constante “prueba y error” de los rodajes, haciendo que se extralimitara el presupuesto inicial y se buscara una autofinanciación que llevo a varias problemáticas a solucionarse en post-producción, ya bajo el seguimiento industrial de cada fase.

Dejando claro eso, se empieza a pensar que hace a una película buena o mala, si importa más la historia o la técnica, y, sobre todo, que es la percepción general que motiva a ver o visualizar algo y generar de paso una empatía por lo que vemos en pantalla.

AL: Para mí una buena película es aquella que logra empatía conmigo, más allá de lo técnico y que este bien realizada es que logre llevar un mensaje que logre tener dentro de su narrativa y que logre a mí conectarme con sus personajes, dentro de su historia, dentro de su mensaje.

DA: Es la que suple la necesidad que tengas en el momento, relajarte, asustarte, reflexionar, aprender, reír, etc. El cine es un gran banco de emociones y si una película sin importar de que país, director, o genero sea suple la necesidad que tienes en el momento es para mí una buena película, ya que curo la necesidad que tenía de “sentir”; ni siquiera importa lo técnico, esas eran las cosas que mirábamos con Wilmer, a veces grabando La siembra nos preocupábamos por encuadrar bien, que la luz, que el arte, pero cuando montábamos y la veamos no sentíamos nada en el inicio.

WV: Una buena película es la que luego de haberla terminado te deja con un interés, técnicamente no influye, lo narrativo es lo que importa. Una mala película es cómo ir en un bus vas muy tranquilo, la buena película es una montaña rusa te llena de emociones.

DA: Los cortos que yo he realizado no sabría decir si son buenas o malas, para mí aún siguen siendo ejercicios, pues son buenas en la medida que me han ayudado a mí, pero es cuando lleguen al público cuando se sabremos qué tan veraces son, si no llegan a nadie, se quedarían como ejercicios personales que transformaron al equipo.

Errores.

AL: Yo creo que el mayor problema ha sido de planeación y de visión.

DA: No teníamos un objetivo, nosotros solo queríamos hacer y no sabíamos a donde queríamos llegar.

AL: Debimos tenerlo claro desde el desarrollo, así sea bajo presupuesto y este hecho con las uñas.

VG: El hecho de que La siembra fuera un proyecto que se creó fuera de la academia hizo que saltáramos cosas que nos hicieron perder la rigurosidad a la que te acostumbran en la universidad, cuando comenzó a ser tesis fue que se le dio ese sentido de rigurosidad.

WV: Por mi parte creo que el problema principal de La Siembra fue haber realizado labores que no tenía que haber realizado, en general mucha gente realizado labores que no tenía que haber realizado por lo cual descuido esas labores, eso fue como una bolita de nieve empezó pequeña y pues a final nos terminó afectando en muchas cosas.

VG: Eso representa muchas cosas como la pérdida del vestuario, eso fue un gran error de todos cualquiera de nosotros pudo haber pensado en guardarlo, eso también fue parte de nuestra inexperiencia.

Lo que yo me llevo de La siembra es que gracias a ella fui consciente que cosas debía tener en cuenta para mi cargo a futuro, aprender a trabajar con un equipo que es difícil, también me llevo el aprender a trabajar con niños y adolescentes, verlos crecer, y con ellos ver crecer el proyecto. Sin dudas, La Siembra es un cortometraje que ha marcado mi vida creería que por siempre.

AL: Para mí La siembra es una escuela un aprendizaje grande, como realizador fue enfrentarme a condiciones que no piense que iba a asumir, uno piensa que lo que lo que rueda es lo que hay, y que si va a grabar algo más son un par de insertos o a corregir algo, pero se imagina que va tener que volver a rodar toda la película, como persona yo creo que es un ejercicio chévere porque me acerco a personas a las que yo quiero, estimo, en las que confié.

WV: Bueno como persona, saber que las cosas siempre se pueden hacer mejor, porque para bien o para mal, si comparamos, lo que grabamos la primera vez con lo último que se grabó, el cambio ha sido enorme. Si uno pone de su parte, se empeña y también se enfoca en lo que tiene que hacer. Como realizador hay enseñanzas por todo lado, aprender de todos los errores que se cometieron, ya que se sabe que errores cometió y logro solucionarlos, ya sabe cómo lidiarlos en otro momento que se puedan volver a presentar. Además, ya

sabemos que es importante planear con todo el equipo el proyecto y darle el tiempo que sea necesario antes de llegar al rodaje, llegar ya con las cosas pensadas, cada quien enfocado en lo suyo.

DA: Eso es este corto: una escuela, la historia se cuenta delante y detrás de la cámara nosotros crecimos como personas y como realizadores como Diana lo hace en el corto.

Los errores cometidos los podríamos simplificar en:

- Falta de planeación en la etapa de desarrollo y preproducción.
- Desorden o inexperiencia en los cargos.
- Estancamiento en escenas que no progresan por un problema de actuación, dirección, sonido, producción, etc.
- Trabajo con actores jóvenes, lo que dificulta el record en los dialogos.
- Falta de rigurosidad en las fases del proyecto.

Como se evidencia, los errores mas alla de ser tecnicos, son de planeación y ejecución frente a los retos que planteaba el proyecto y que no fueron identificados con anterioridad.

Aciertos.

DB: La autogestión, tener pocas locaciones y la búsqueda de un desarrollo más profundo de los sujetos y las alianzas que se generaron sin necesidad de intercambio monetario sino trueque de servicios.

AL: La recursividad y un equipo de trabajo que sostenga y se apoye en sí mismo para la realización de cortometrajes.

DA: Hay un acierto gran acierto y es estar con las personas correctas, no cualquier equipo vuelve a rodar todas esas veces.

WV: Nuestro acierto principal fue lograr generar un proceso de producción que se perpetuo con otros proyectos que hemos realizado hasta el día de hoy, para escribir y producir historias con bajo presupuesto.

DA: Yo siento que nunca nadie tiene el dinero suficiente para hacer sus películas, de alguna manera siempre las hace para el bajo presupuesto, pero yo creo que si hay que escribir películas pensando en los recursos que se tienen a la mano.

WV: Para mí es 50% y 50% porque si estoy a todo hora estoy escribiendo pensando en que no puedo gastar dinero, que no voy a tener esto o lo otro, me va a limitar, siento que voy a terminar escribiendo, algo por hacerlo barato y ya; por el otro lado no se puede

escribir algo, pues por las nubes porque la realidad me va hacer caer y me hacer decir que no puedo escribir eso, yo creo que es saber mantener un balance entre lo que tengo y lo que se podría conseguir, sin que eso sea lo fundamental en la historia.

Los aciertos cometidos los podriamos simplificar en:

- Autogestión y creación de una red de contactos mayor a la inicial.
- Recursividad y creatividad a la hora del rodaje.
- Conformación de un equipo de trabajo acorde a las necesidades y retos planteados a futuro.
- Determinación y rectitud ante un proyecto y sus metas sin dejarlo caer por errores previos.
- Aprendizaje practico que se va evidenciando en el mismo cortometraje, mejorando constantemente la estetica y la tecnica.

Como se evidencia, los aciertos sacados de La Siembra son aquellos que refuerzan el aprendizaje extraido de la academia y la experiencia previa, haciendo que se vayan detectando problemas y se planteen soluciones ante proximos proyectos, sin demeritar el empeño que se realiza inicialmente.

Resultados

Este proceso no termina solo con la realización del corto La Siembra y la estructuración de un modelo de producción a bajo costo a partir de la reflexión del ensayo y el error, sino que también lleva a Wilmer y Daniel a reflexión sobre la importancia de la producción de campo a la hora de realizar un corto con bajo presupuesto; si en el trabajo de campo que realizaron en un principio Wilmer y Daniel no hubieran encontrado todos los contactos que hicieron posible la realización del corto (contactos de locaciones, catering, casting, préstamos de equipos), no habiéramos llegado a una finalización exitosa, es por eso que en medio de las reflexiones deciden crear Mandado Audiovisual, un colectivo que se dedica a hacer estas exploraciones de campo que facilitan el desarrollo de producción en las locaciones que tenga el producto audiovisual a realizar. Actualmente hacemos parte de esta iniciativa Wilmer Vargas, Daniel Arias, Valentina Goelkel, Arnold López y yo, es aquí donde este ejercicio cobra sentido y no se queda en una exploración y reflexión sino da como resultado un proyecto que permitirá realizar otros futuros proyectos.

Conclusiones

1. Luego de la exploración histórica de la producción a bajo costo, podemos asumir que con relación a Colombia es un tema poco explorado; no existe un desarrollo industrial demasiado amplio que permita diferenciar, separar o reconocer un alto o bajo presupuesto en comparación con la industria global, siendo delimitados por unas cifras que clasificaban las producciones, con ayuda o no del estado, de “alto o bajo presupuesto”, costándole llevar una evolución de inversión y recuperación, lo que produce un estandar mediocre frente a la construcción de una industria.
2. Para la gestión de producción propia se puede analizar previamente que dentro de los modelos nacionales e internacionales se comparten varias características como lo son: la reducción de equipo y polarización de tareas, uso de pocos actores y con poca experiencia, uso de exteriores como locación o pocas locaciones para evitar el incremento en los traslados, costos de iluminación y pago por locación y uso de elementos reciclados; a estas características se suman dos que valen la pena resaltar y son que las ideas para las historias no carecen de fuerza y verosimilitud, a pesar de las condiciones de producción a bajo costo, y de acentuar que las redes de contactos y alianzas para la realización de la película, especialmente los contactos de talento humano sean los más propicios.
3. A pesar de que nuestro modelo de producción no se construyó con un análisis previo de estos modelos, podemos evidenciar en las memorias de la realización del proyecto que, dentro del proceso de ensayo y error, coincidimos con varios de los factores anteriormente mencionados en el análisis de los modelos producción, como lo son la red de contactos y alianzas, la autogestión de recursos y la creatividad para la solución de problemas. El modelo actual de bajo presupuesto permite la realización del cortometraje La Siembra; el uso de una sola locación en exterior para evitar el uso y alquiler de luces artificiales; actores con poca experiencia que redujeran los costos; reducción del equipo de trabajo para disminuir los costos, esto se puede evidenciar en los diferentes rodajes donde se aprecia la reducción de personas en el rodaje, y así mismo su equivalente a la reducción de capital de inversión, finalmente una historia sencilla que no se vio afectada por el tipo de realización.

4. Por último, de esta investigación podemos definir que el modelo de producción de bajo costo es la búsqueda constante de un diseño estratégico por parte de la producción para poder suplir las necesidades monetarias con la búsqueda de recursos autogestionados, que permitan un óptimo desarrollo de la película sin afectar la historia, concepto que pudimos evidenciar tanto en La Siembra como en varias producciones a nivel global, esto sin afectar en su gran mayoría la calidad técnica y argumental del proyecto. Es importante tener un objetivo claro de cuál es la película que se quiere obtener para así diseñar una estrategia que permita reducir gastos en donde se es posible y que no lleguen a afectar el contenido de la historia que se busca contar, además de usar estas bases como un ejercicio de crecimiento continuo para mejorar en la recursividad, planeación y gestión de los recursos suministrados en producciones de todo tipo.

Referencias

- Box Office Mojo. (2018). *boxofficemojo*. Obtenido de www.boxofficemojo.com
- Russo, E. A. (s.f.). *Diccionario de cine Unpa*. Obtenido de [unpa.edu.ar: http://www.unpa.edu.ar/sites/default/files/descargas/Administracion_y_Apoyo/4.%20Materiales/2016/T223/Diccionario%20de%20Cine.pdf](http://www.unpa.edu.ar/sites/default/files/descargas/Administracion_y_Apoyo/4.%20Materiales/2016/T223/Diccionario%20de%20Cine.pdf)
- Cousins, M. (2015). Historia del Cine. En M. Cousins, *Historia del Cine* (pág. 42). Barcelona: Blume.
- Gubern, R. (2014). Historia del cine. En R. Gubern, *Historia del cine* (pág. 11). Barcelona: Epublibre.
- Kinematograph, E. (s.f.). Kinematograph Vol 2. En E. Kinematograph, *Kinematograph Vol 2* (págs. 3-4). Ashgate.
- d'Arcy, B. (1981). Essai De Reconstitution Du Catalogue Francais De la Star-Film . En B. d'Arcy, *Essai De Reconstitution Du Catalogue Francais De la Star-Film* (pág. 345). Paris.
- Cortina, A. (29 de Septiembre de 2011). *El Mundo*. Obtenido de El Mundo.es: <https://www.elmundo.es/elmundo/2011/09/29/cultura/1317285536.html>
- Finder, J. W. (2003). *The Hollywood Story*. wallflower press.
- Solás, H. (s.f.). *FiC Gibara*. Obtenido de <https://ficgibara.com/manifiesto-del-cine-pobre/>
- México, C. P. (15 de julio de 2017). *Cine arte .net*. Obtenido de <https://www.cine-arte.net/index.php/recursos/comunidad/blog/78-el-cine-de-guerrilla>
- Mauricio Reina, S. Z. (2009-03). *Impacto económico del sector cinematográfico colombiano*. Bogota: Fedesarrollo.
- Cinemateca Distrital - Gerencia de Artes Audiovisuales del IDARTES. (2016). *Cartilla Cinemateca Rodante: rutas para la creación, circulación y preservación de obras audiovisuales*. Bogota: Cinemateca Distrital; IDARTES.
- Nazarala, A. (s.f.). *Revista de cine Mabuse*. Obtenido de Mabuse: <http://www.mabuse.cl/entrevista.php?id=86759>
- Gallo, I. (30 de Octubre de 2016). *Las 2 Orillas*. Obtenido de Las Dos Orillas: <https://www.las2orillas.co/jairo-pinilla-peor-director-del-cine-colombiano/>
- Palomino, L. (11 de Marzo de 2013). *Plaza Capital*. Obtenido de Plaza Capital: <https://plazacapital.co/innovacion/757-cine-recursivo-una-nueva-forma-de-hacer-cine>

IDARTES. (2017). *Exhibir y circular: la magia en la mirada. Cuaderno No. 27*. Bogota: Cinemateca; IDARTES.

Cine Recuersivo. (2008). *Cine Recursivo*. Recuperado el 2018, de Cine Recursivo: <https://cinerecursivo.com/manifiesto/manifiesto-2009-08/>

Cine Recursivo. (27 de Diciembre de 2014). *Manifiesto 2008/09*. Obtenido de Cine Recursivo: <https://cinerecursivo.com/manifiesto/>

Stephen Follows film data and education. (22 de Septiembre de 2014). *Stephen Follows film data and education*. Recuperado el 2014, de Stephen Follows film data and education: <https://stephenfollows.com/average-budget-low-micro-budget-film/>

Anexo

Tabla 1

Index de películas nombradas en el marco histórico.

No	Nombre	Director	Año	País
1	Alice's Adventures in Wonderland	Edwin S. Porter	1910	EEUU
2	Frankenstein	J. Searle Dawley	1910	EEUU
3	Baron Munchausen's Dream.	George Méliés	1911	EEUU
4	The Hunchback of Notre Dame	Wallace Worsley	1923	EEUU
5	The Phantom of the Opera	Rupert Julian	1925	EEUU
6	The Man Who Laughs	Paul Leni	1928	Dinamarca
7	Drácula	Tod Browning	1931	EEUU
8	Frankenstein	James Whale	1931	EEUU
9	Murders in the Rue Morgue	Robert Florey, Eddie Sutherland	1932	EEUU
10	The Mummy	Karl Freund	1932	EEUU
11	The Invisible Man	James Whale	1933	EEUU
12	The Black Cat	Edgar G. Ulmer	1934	EEUU
13	Bride of Frankenstein	James Whale	1935	EEUU
14	Werewolf of London	Stuart Walker	1935	EEUU
15	The Raven	Lew Landers	1935	EEUU
16	The Invisible Ray	Lambert Hillyer	1936	EEUU
17	Dracula's Daughter	Lambert Hillyer	1936	EEUU
18	Son of Frankenstein	Rowland V. Lee	1939	EEUU
19	Tower of London	Rowland V. Lee	1939	EEUU
20	The Invisible Man	Joe May	1940	EEUU

	Returns			
21	Black Friday	Arthur Lubin	1940	EEUU
22	The Mummy's Hand	Christy Cabanne	1940	EEUU
23	The Invisible Woman	Eddie Sutherland	1940	EEUU
24	The Black Cat	Albert S. Rogell	1941	EEUU
25	Man Made Monster	George Waggner	1941	EEUU
26	Horror Island	George Waggner	1941	EEUU
27	The Wolf Man	George Waggner	1941	EEUU
28	The Mad Doctor of Market Street	Joseph Lewis	1942	EEUU
29	The Ghost of Frankenstein	Erle C. Kenton	1942	EEUU
30	Night Monster	Ford Beebe	1942	EEUU
31	The Mummy's Tomb	Harold Young	1942	EEUU
32	Cat People	Jacques Tourneur	1942	EEUU
33	Frankenstein Meets the Wolf Man	Roy William Neill	1943	EEUU
34	Phantom of the Opera	Arthur Lubin	1943	EEUU
35	Son of Dracula	Robert Siodmak	1943	EEUU
36	I Walked with a Zombie	Jacques Tourneur	1943	EEUU
37	Weird Woman	Reginald Le Borg	1944	EEUU
38	Jungle Woman	Reginald Le Borg	1944	EEUU
39	The Invisible Man's Revenge	Ford Beebe	1944	EEUU
40	The Mummy's Ghost	Reginald Le Borg	1944	EEUU
41	House of Frankenstein	Erle C. Kenton	1944	EEUU
42	The Mummy's Curse	Leslie Goodwins	1944	EEUU
43	House of Dracula	Erle C. Kenton	1945	EEUU

44	The Body Snatcher	Robert Wise	1945	EEUU
45	House of Horrors	Jean Yarbrough	1946	EEUU
46	She-Wolf of London	Jean Yarbrough	1946	EEUU
47	The Strange Door	Joseph Pevney	1951	EEUU
48	The Black Castle	Nathan H. Juran	1952	EEUU
49	La bestia magnífica	Chano Urueta	1952	MEXICO
50	Monster from the Ocean Floor	Wyott Ordung	1954	EEUU
51	Bride of the Monster	Ed Wood	1955	EEUU
52	The Quatermass Xperiment	Val Guest	1955	EEUU
53	It Came from Beneath the Sea	Robert Gordon	1955	EEUU
54	Curucu, Beast of the Amazon	Curt Siodmak	1956	EEUU
55	Invasion of the Body Snatchers	Don Siegel	1956	EEUU
56	Quatermass 2	Val Guest	1957	EEUU
57	The Amazing Colossal Man	Bert I. Gordon	1957	EEUU
58	Attack of the 50 Foot Woman	Nathan Hertz	1958	EEUU
59	War of the Colossal Beast	Bert I. Gordon	1958	EEUU
60	War of the Satellites	Roger Corman	1958	EEUU
61	Santo contra cerebro del mal	Joselito Rodríguez	1958	MEXICO
62	Plan 9 from Outer Space	Ed Wood	1959	EEUU
63	House on Haunted	William Castle	1959	EEUU

	Hill			
64	The Two Faces of Dr. Jekyll	Terence Fisher	1960	EEUU
65	The Flower Thief	Ron Rice	1960	EEUU
66	Psycho	Alfred Hitchcock	1960	EEUU
67	The Curse of the Werewolf	Terence Fisher	1961	EEUU
68	The Shadow of the Cat	John Gilling	1961	EEUU
69	Santo contra los zombis	Benito Alazraki	1961	MEXICO
70	The Phantom of the Opera	Terence Fisher	1962	EEUU
71	Santo contra las mujeres vampiro	Alfonso Corona Blake	1962	MEXICO
72	The Kiss of the Vampire	Don Sharp	1963	EEUU
73	The Damned	Joseph Losey	1963	EEUU
74	Dementia 13	Francis Ford Coppola	1963	EEUU
75	The Curse of the Mummy's Tomb	Michael Carreras	1964	EEUU
76	The Evil of Frankenstein	Freddie Francis	1964	EEUU
77	Nightmare	Freddie Francis	1964	EEUU
78	At Midnight I'll Take Your Soul	José Mojica Marins	1964	BRASIL
79	Dracula: Prince of Darkness	Terence Fisher	1966	EEUU
80	The Plague of the Zombies	John Gilling	1966	EEUU

81	Santo, el Enmascarado de Plata vs. la invasión de los marcianos	Alfredo B. Crevenna	1966	MEXICO
82	Frankenstein Created Woman	Terence Fisher	1967	EEUU
83	The Mummy's Shroud	John Gilling	1967	EEUU
84	Quatermass and the Pit	Roy Ward Baker	1967	EEUU
85	This Night I'll Possess Your Corpse	José Mojica Marins	1967	BRASIL
86	The Devil Rides Out	Terence Fisher	1968	EEUU
87	Night of the living dead	George A. Romero	1968	EEUU
88	Santo en el tesoro de Drácula	René Cardona	1968	MEXICO
89	The Strange World of Coffin Joe	José Mojica Marins	1968	BRASIL
90	Frankenstein Must Be Destroyed	Terence Fisher	1969	EEUU
91	Moon Zero Two	Roy Ward Baker	1969	EEUU
92	Santo frente a la muerte	Fernando Orozco	1969	MEXICO/COLOMBIA ESPAÑA
93	Santo y Blue Demon contra los Monstruos	Gilberto Martínez Solares	1970	MEXICO
94	Santo vs. las momias de Guanajuato	Federico Curiel	1970	MEXICO
95	Awakening of the Beast	José Mojica Marins	1970	BRASIL
96	The End of Man	José Mojica Marins	1970	BRASIL

97	The Last House on the Left	Wes Craven	1972	EEUU
98	Santo y Blue Demon contra Drácula y el hombre lobo	Miguel M. Delgado	1972	MEXICO
99	Santo y Mantequilla Nápoles en la Venganza De La Llorona	Miguel M. Delgado	1974	MEXICO
100	The Bloody Exorcism of Coffin Joe	José Mojica Marins	1974	BRASIL
101	Shivers	David Cronenberg	1975	EEUU
102	The Strange Hostel of Naked Pleasures	José Mojica Marins	1976	BRASIL
103	Flick Skin	Craig Baldwin	1977	EEUU
104	Rabid	David Cronenberg	1977	EEUU
105	Eraserhead	David Lynch	1977	EEUU
106	Hellish Flesh	José Mojica Marins	1977	BRASIL
107	Funeral siniestro	Jairo Pinilla	1977	COLOMBIA
108	Halloween	John Carpenter	1978	EEUU
109	Hallucinations of a Deranged Mind	José Mojica Marins	1978	BRASIL
110	Beauty Becomes The Beast	Vivienne Dick	1979	EEUU
111	Mad Max	George Miller	1979	AUTRALIA
112	The Brood	David Cronenberg	1979	EEUU
113	Perversion	José Mojica Marins	1979	BRASIL
114	Friday The 13th	Sean S. Cunningham	1980	EEUU
115	Cannibal Holocaust	Ruggero Deodato	1980	EEUU
116	Friday the 13th Part 2	Steve Miner	1981	EEUU
117	The Evil Dead	Sam Raimi	1981	EEUU

118	Galaxy of Terror	Bruce D. Clark	1981	EEUU
119	27 horas con la muerte	Jairo Pinilla	1982	COLOMBIA
120	Piraña 2	James Cameron	1983	EEUU
121	A Nightmare on Elm Street	Wes Craven	1984	EEUU
122	Re-Animator	Stuart Gordon	1985	EEUU
123	From Beyond	Stuart Gordon	1986	EEUU
124	Bad Taste	Peter Jackson	1987	EEUU
125	Anguish	Bigas Luna	1987	EEUU
126	The Serpent and the Rainbow	Wes Craven	1988	EEUU
127	Alguien te está mirando	Gustavo Cova	1988	ARGENTINA
128	Cube	Vincenzo Natali	1997	CANADA
129	Plaga zombie	Pablo Parés y Hernán Sáez	1997	ARGENTINA
130	Pi	Darren Aronofsky	1998	EEUU
131	Alien Abduction: Incident in Lake County	Dean Alioto	1998	EEUU
132	The Blair Witch Project	Eduardo Sánchez, Daniel Myrick	1999	EEUU
133	Audition	Takashi Miike	2000	JAPON
134	Angel negro	Jorge Olguin	2000	CHILE
135	Baby shower	Pablo Illanes	2001	CHILE
136	Open Water	Chris Kentis	2003	EEUU
137	La maldición		2003	
138	Saw	James Wan	2004	EEUU
139	Primer	Shane Carruth	2004	EEUU
140	The Descent	Neil Marshall	2005	REINO UNIDO
141	Diary of the Dead	George A. Romero	2007	EEUU

142	Paranormal Activity	Oren Peli	2007	ESPAÑA
143	REC	Paco Plaza, Jaume Balagueró	2007	EEUU
144	The Man from Earth	Richard Schenkman	2007	EEUU
145	Al final del espectro	Juan Felipe Orozco	2007	COLOMBIA
146	Let The Right One In	Tomas Alfredson	2008	EEUU
147	Cloverfield	Matt Reeves	2008	EEUU
148	Beyond the Rave	Matthias Hoene	2008	REINO UNIDO
149	Let the right one in	Tomas Alfredson	2008	SUECIA
150	No moriré sola	Adrián García Bogliano	2008	ARGENTINA
151	Visitante de invierno	Sergio Esquenazi	2008	ARGENTINA
152	Embodiment of Evil	José Mojica Marins	2008	BRASIL
153	REC 2	Jaume Balagueró, Paco Plaza	2009	ESPAÑA
154	9. Moon	Duncan Jones	2009	REINO UNIDO
155	Plaga zombie zona mutante	Pablo Parés y Hernán Sáez	2009	ARGENTINA
156	Let Me In	Matt Reeves	2010	EEUU
157	The Last Exorcism	Daniel Stamm	2010	EEUU
158	Monsters	Gareth Edwards	2010	REINO UNIDO
159	Paranormal Activity 2	Tod Williams	2010	EEUU
160	Paranormal Activity 2: Tokyo Night	Toshikazu Nagae	2010	EEUU
161	Let Me In	Matt Reeves	2010	EEUU/REINO UNIDO
162	La casa muda	Gustavo Hernández	2010	URUGUAY
163	Atrocious	Fernando Barreda Luna	2010	ESPAÑA/ MEXICO
164	Apollo 18	Gonzalo López-Gallego	2011	EEUU
165	Grave Encounters	Colin Minihan, Stuart	2011	CANADA

		Ortiz		
166	Paranormal Activity 3	Henry Joost, Ariel Schulman	2011	EEUU
167	Another Earth	Mike Cahill	2011	EEUU
168	Attack the Block	Joe Cornish	2011	REINO UNIDO
169	Take Shelter	Jeff Nichols	2011	EEUU
170	The Resident	Antti Jokinen	2011	EEUU/REINO UNIDO
171	Extraterrestre	Nacho Vigalondo	2011	ESPAÑA
172	Wake Wood	David Keating	2011	IRLANDA/REINO UNIDO
173	Juan de los muertos	Alejandro Bruges	2011	CUBA
174	The Woman in Black	James Watkins	2012	EEUU
175	Paranormal Activity 4	Henry Joost, Ariel Schulman	2012	EEUU
176	V/H/S	Adam Wingard, Ti West, Joe Swanberg	2012	EEUU
177	Sound of My Voice	Zal Batmanglij	2012	EEUU
178	Plaga zombie revolución	Pablo Parés y Hernán Sáez	2012	ARGENTINA
179	Chronicle	Josh Trank	2012	EEUU
180	Coherence	James Ward Byrkit	2013	EEUU
181	Hyperfutura	James O'Brien	2013	EEUU
182	Cementerio general	Dorian Fernández-Moris	2013	PERÚ
183	El demonio de los andes	Palito Ortega Matute	2013	PERÚ
184	La casa del fin de los tiempos	Alejandro Hidalgo	2013	VENEZUELA
185	Area 51	Oren Peli	2014	EEUU
186	Llamando a Ecco	Dave Green	2014	EEUU

187	Predestination	Michael Spierig y Peter Spierig	2014	AUTRALIA
188	The Quiet Ones	Jonh Pogue	2014	REINO UNIDO
189	Upstream Color	Shane Carruth	2014	EEUU
190	The Woman in Black: Angel of Death	Tom Harper	2014	REINO UNIDO
191	The Babadook	Jennifer Kent	2014	AUTRALIA
192	It Follows	David Robert Mitchell	2014	EEUU
193	Secreto de Matusita	Dorian Fernández-Moris	2014	PERÚ
194	La cara del diablo	Frank Pérez-Garland	2014	PERÚ
195	México bárbaro	Jorge Michel Grau, Isaac Ezban, Laurette Flores Born, Ulises Guzmán, Edgar Nito, Lex Ortega, Gigi Saul Guerrero, Aaron Soto	2014	MEXICO
196	Project Almanac	Dean Israelite	2015	EEUU
197	Unfriended	Levan Gabriadze	2015	EEUU/RUSIA
198	The Gallows	Travis Cluff, Chris Lofing	2015	EEUU
199	The Visit	M. Night Shyamalan	2015	EEUU
200	El silencio maldito	Saulo Chinchero	2015	BOLIVIA
201	Francesca	Luciano Onetti	2015	ARGENTINA
202	Archivo 253	Abe Rosenber	2015	MEXICO
203	No respites	Federico Álvarez	2016	URUGUAY
204	Malignos	Martin Casapía Casanova y Francisco Bardales	2016	BOLIVIA
205	La herencia	Christian Calvo	2016	BOLIVIA
206	Gritos del monday	Héctor Rodríguez	2016	PARAGUAY

207	It	Andrés Muschietti	2017	EEUU
208	Happy Death Day	Christopher B. Landon	2017	EEUU
209	Get Out	Jordan Peele	2017	EEUU
210	Los olvidados	Luciano Onetti y Nicolás Onetti	2017	ARGENTINA

Nota. Este listado se realiza de forma propia desde las fuentes reseñadas en el marco histórico organizadas de forma cronológica.