



FACULTAD DE POSGRADOS

MAESTRÍA EN POSTPRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN AUDIOVISUAL

TESIS DE GRADO

**PREPRODUCCIÓN, PRODUCCIÓN Y MONTAJE DEL TRAILER DE LA
PELÍCULA RUNA**

Docente de la asignatura: **Profesor Juan Diego Andrango**

Autor: **Luis Villamarín**

2022

“El sueño es el mito personalizado y el mito es el sueño despersonalizado”.

Joseph Campbell

Dedicatoria:

Dedicado a Augusto San Miguel,
y los cineastas ecuatorianos
después de él.

Agradecimientos:

Gracias

a mi madre por salvarme de niño en aquella laguna y su amor incondicional,

a mi padre por la chispa,

a mi compañera por su paciencia de maga,

al ser que habita en mí y su curiosidad,

a mis hijas por su sangre,

a mis profesores por su generosidad,

a mis compañeros y colegas...

Gracias.

RESUMEN

La presente tesis propone la realización del tráiler de la película RUNA. El guion de esta película se escribió en paralelo a la presente maestría. Se utilizó como base metodológica el libro "El Viaje del Escritor", de Christopher Vogler, el cual tiene los conceptos básicos de la estructura narrativa universal (Vogler, 2002).

El tráiler es la síntesis de la historia. Además, realizaremos varios *teasers* que generen impacto y posicionamiento con una narrativa visual llena de contenido que rompa la torta comunicacional. El relato procura ser una inspiración para la comunidad y un cuestionamiento sobre los problemas sistemáticos que el Ecuador atraviesa mediante la creación de un universo cinematográfico donde se comunicarán realidades, mitos y arquetipos del inconsciente colectivo ecuatoriano.

ABSTRACT

This thesis proposes the making of the trailer for the film RUNA. The script for this film was written in parallel to this master's degree. The book "The Writer's Journey" by Christopher Vogler was used as a methodological basis, which has the basic concepts of the universal narrative structure (Vogler, 2002).

The trailer is the synthesis of the story. In addition, we will make several teasers that generate impact and positioning with a visual narrative full of content that breaks the communication cake. The story seeks to be an inspiration for the community and a questioning of the systematic problems that Ecuador is experiencing through the creation of a cinematographic universe where realities, myths and archetypes of the Ecuadorian collective unconscious will be communicated.

Índice

1. Carátula
2. Resumen y *abstract*
3. Índice del contenido
4. Introducción p.1
5. Revisión de literatura relacionada con el problema p.3
6. Identificación del objeto de estudio p.4
7. Planteamiento del problema p.4,5
8. Objetivo General p.5
9. Objetivos Específicos p. 5
10. Justificación y aplicación de la metodología p.6
 - 10.1 Guion p.6,7,8
 - 10.2 El origen, la investigación p.9,10
 - 10.3 Pre-Producción y Producción p.11,12
 - 10.4 Post producción p.14
 - 10.5 El blindaje del proyecto p.15,16
11. Resultados p.16
12. Discusión de los resultados y propuesta de solución p.16
13. Conclusiones y recomendaciones p. 16
14. Referencias p.17
15. Anexos
 - 15.1 Sinopsis, personajes y argumentos p.18
 - 15.2 Arquitectura de marca p.27
 - 15.3 Buyer persona p.36
 - 15.4 Carpeta de producción p.45
 - 15.4.1 Guion literario p. 46
 - 15.4.2 Guion literario en octavos p. 58
 - 15.4.3 Hojas de desgloce p. 61
 - 15.4.4 Tiras de producción p. 80
 - 15.4.5 Cronograma de planos. p.81
 - 15.4.6 Guion técnico tráiler Runa p.84
 - 15.4.7 Storyboard. p.85
 - 15.4.8 Presupuesto. p.93
 - 15.4.9 Locaciones p.94
 - 15.4.10 Casting. p. 104
 - 15.4.11 Plan de Rodaje. p. 114

4. INTRODUCCIÓN

El cine influye en muchos aspectos de la sociedad. Considerado como el séptimo arte, el lenguaje cinematográfico es una combinación de varias ramas creativas y técnicas, que cuando son bien ajustadas nos regalan experiencias que más allá de extraordinarias o entretenidas pueden marcar cambios dentro de una sociedad y su psiquis.

Ecuador, lugar donde nace esta idea, es un país extremadamente hermoso que tiene una historia fascinante y milenaria. Dentro de sus fronteras se destacan grandes tesoros estratégicos para la humanidad. Tiene selvas, volcanes, fuentes hídricas, islas y mucho más. Es un país tesoro. Nuestro patrimonio cultural es incalculable.

El Patrimonio Cultural de un país o región está constituido por todos aquellos elementos y manifestaciones tangibles o intangibles producidas por las sociedades, resultado de un proceso histórico en donde la reproducción de las ideas y del material se constituyen en factores que identifican y diferencian a ese país o región. (Unesco 1985) (Velasco, 2018)

Demográficamente estamos llenos de gente joven. “La edad promedio de un ecuatoriano es de 29 años” (Byron Villacís, Daniela Carrillo, INEC, 2010). Estamos en la mejor edad para trabajar y salir adelante. Este tráiler quiere motivar, educar, ilustrar, cuestionar y cultivar el intelecto, es un trabajo inteligente.

Desde la época de su creación, el país tuvo serios problemas. Injusticias y desigualdades son la antesala de la creación de las primeras instituciones. Los principios en los cuales se fundó nuestra sociedad nacieron enfermos, estaban llenos de dolor y de vicio.

“Es peor cometer una injusticia que padecerla porque quien la comete se convierte en injusto y quien la padece no”.

Sócrates (470 AC-399 AC)

Antes de la República, el Estado monárquico trabajó durante años con un método que se denominó Extirpación de Idolatrías, este sistema usaba la crueldad para hacer que los nativos borren el legado de su cultura y adopten la nueva religión. El trabajo de corregidor quedó en la historia de la colonia para vergüenza de la humanidad.

“La extirpación de idolatrías es una herramienta que se usó durante la colonia para mezclar la creencia popular con alguno de los santos católicos con el fin de imponer la cultura dominante”.
D. Velasco, (comunicación personal, jueves 23 octubre 2022)

Diego Velasco. Colectivo Kito Milenario.

Entrevista Insitu.

Entre las varias estrategias que usaron estaban la burla, violación, vejación, y una de sus favoritas: cambiar el significado de las palabras importantes para los que ellos llamaban equivocadamente indios. El kichwa se usaba ampliamente en la zona y los conquistadores lo utilizaban para burlarse. La palabra longo o longa que se refiere a una persona joven ahora es un insulto denigrante, así como chapa que significa centinela en kichwa se convirtió en la forma peyorativa de denominar a un policía (Ministerio de Educación del Ecuador, 2009), cualquier ecuatoriano sabe que es una manera agresiva de expresarse y tiene desprecio.

Quisiéramos mencionar una más y muy importante porque cobija el nombre de este proyecto, Runa, runa significa hombre, ser humano. Esta palabra terminó usándose para llamar a los perros de la calle.

Los humanos, los runas, ya no eran personas, sino, de pronto, eran indios, y en su sistema de valoración mientras menos indio y más mestizo o blanco eras te volvías menos runa. “Así se mejora la raza”, se menciona todavía en la sociedad.

5. REVISIÓN DE LITERATURA RELACIONADA CON EL PROBLEMA

¿Cómo se entiende que una sociedad extremadamente culta y ordenada como la alemana pudo ser sometida por una ideología tan rechazada en la historia? Uno de los motivos del ascenso de Hitler al poder fue que años antes hubo un trabajo sistemático de propaganda nazi con los lamentables resultados que todos conocemos. Citando a Siegfried Kracauer en su reflexión del cine durante esa época tenemos:

La consecuencia fue el desamparo mental; persistieron en un tipo de vacío que se sumó a su obstinación psicológica. La conducta de la pequeña burguesía propiamente dicha fue particularmente notable. Comerciantes, pequeños propietarios y artesanos estaban tan saturados de resentimiento que no quisieron adaptarse. En vez de comprender que su adhesión a la democracia podría favorecer a su interés práctico, prefirieron, como los empleados, escuchar las promesas nazis. Su sometimiento a los nazis estaba basado en fijaciones emocionales más que en cualquier consideración objetiva de los hechos. De tal manera, detrás de la historia evidente de los cambios económicos, de las exigencias sociales y de las maquinaciones políticas, existe una historia secreta que abarca las tendencias íntimas del pueblo alemán. La demostración de esas tendencias por medio del cine alemán puede contribuir a la comprensión del poderío y de la ascensión de Hitler. (Acosta-Jiménez, 2018, p. 63)

Así es como observa el periodista alemán sobre el cambio paradigmático que sufrió la sociedad alemana apoyada por las tendencias del cine de esos tiempos, nos preguntamos si es posible generar resultados que puedan afectar a una población, haciéndolo con un fin que sea considerado históricamente positivo.

6. IDENTIFICACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO

La cultura es todo aquello que atraviesa una sociedad para darle substancia. En la cultura está involucrado el lenguaje, la historia, la educación y los mitos del pasado.

¿Se puede usar la cultura como un medio de transformación? Aprovechando esta disposición intrínseca a la propia vida, esta organización natural del ser humano por buscar cambios y evolucionar, nos preguntamos si es posible obtener un mecanismo catalizador que ayude a una nación a corregir sus conflictos, a revertirlos y a sanar. ¿Es que las artes podrían empeñarse en tal propósito, y en este caso el cine puede ser usado como ese lenguaje?

El cine, desde su invención en 1895 ha sido parte fundamental de la historia de los pueblos. Sus estructuras y montajes han obedecido a diferentes intereses a lo largo de los tiempos, unos virtuosos y otros no tanto.

7. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Considerando la grave crisis que tiene el Ecuador en temas de seguridad y la imposibilidad que presenta el Estado de mejorar puntos fundamentales de desarrollo: sus instituciones.

Que Ecuador alcanza la tasa más alta de muertes violentas de la última década en este año (Mella, 2022). Que tenemos una memoria que duele en desapariciones, criminalidad, violación, el homicidio de género, maltrato infantil y el abandono animal.

Que el espíritu del ecuatoriano se encuentra doblegado por las circunstancias y permite los más extraños abusos.

Que el Ecuador es multicultural de palabra, pero que el indio y el longo aún se entienden como insultos racistas. Que el término indio está equivocado, porque esto no es la India, que longo y runa no son agravios porque en realidad son halagos.

La palabra Runa que se le daba al humano íntegro (D.Velasco, comunicación personal, 30 de octubre de 2022) , siendo una de las más hermosas expresiones de nuestra historia antigua ahora es relegada para nombrar al perro de la calle.

En este escenario proponemos:

- Crear una visión alternativa a esta realidad colapsada. Una ficción que se ajuste de tal forma que las personas opten por creerla. Que asimilen el contenido dándole un significado profundo, tan profundo que los ayude a cambiar sistemáticamente sin que nadie los obligue sino por decisión de su misma reflexión de pensamiento.

-Plantear si es posible hacer una película, o un grupo de películas que ayuden a una población a mejorar como individuos para que a mediano plazo podamos ver cambios estructurales dentro de nuestra sociedad.

-Utilizar los recursos brindados por la maestría en postproducción audiovisual, y también los estudios realizados por el estudiante en filosofía, política, ciencia, economía y guion, y apostar por esta idea. Con un sentido académico, cultural y educativo.

8. OBJETIVO GENERAL

Realización del tráiler de la película Runa con las mejores técnicas narrativas actuales.

9. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

-Poner en práctica los conocimientos aprendidos en la maestría para afinar las habilidades en el campo.

-Rodar siguiendo protocolos profesionales de producción.

-Establecer si es posible llegar a la idea planteada en guión.

-Conseguir un sólido equipo de trabajo de actores y técnicos que puedan impulsar la producción desde sus diferentes áreas.

-En una primera fase comunicar a un círculo interno de la producción de la película usando redes sociales básicas, que a mediano tiempo tendrán una participación más activa.

10. JUSTIFICACIÓN Y APLICACIÓN DE LA METODOLOGÍA

El tráiler es una pieza audiovisual que representa un resumen, avance, sinopsis o preview de una pieza original, ya sea una película, una serie de televisión, un cortometraje, un vídeo musical, un videojuego, etc. El tráiler es un producto audiovisual que realiza una profunda labor de selección y montaje para explicar, en apenas tres minutos, de qué trata la pieza audiovisual de origen (Zenith-blog, 2015) (CORDERROURE, 2016).

No hay que confundir el tráiler con el teaser (del inglés teaser, que significa rompecabezas), ya que este consiste en una campaña de intriga, también conocida como campaña de prelanzamiento o campaña de expectativa, y se trata de un recurso eminentemente publicitario que funciona como anticipo de una campaña, servicio o producto audiovisual. El teaser ofrece solo información fragmentaria, incompleta (CORDERROURE, 2016).

10.1 Guion

Se utilizará la metodología de guion sugerida por Christopher Vogler en su libro *El viaje del escritor* y se crearán los personajes y situaciones propios de lo que se indica son los secretos de una historia exitosa, con herramientas y técnicas suministradas durante la maestría para conseguir una pieza que destaque entre las demás.

El proceso para la creación de una historia es una de las formas más agradables y provechosas de la existencia. Nos resulta clave aclarar que esta entrega inicial es la primera de las películas o productos que deberían producirse, ya que la historia da para varias secuelas y precuelas. Esto ha sido usual dentro de los universos cinematográficos creados en otros países, como es el caso de Star Wars, Avengers, Stranger Things e incluso Breaking Bad, que dieron con precuelas tales como Better Call Saul o secuelas como El Camino.

En *El viaje del escritor*, Christopher Vogler escribió haciendo honor al libro del profesor y lingüista Joseph Campbell autor de *El viaje del Héroe* publicado en 1949.

El Viaje del Héroe es uno de los libros más respetados por los círculos intelectuales de la era moderna, hace una profunda descripción de algo que parecía muy difícil de observar: las similitudes entre los mitos de las diferentes culturas a través de los tiempos y cómo nos cuentan las mismas historias aun cuando sus creadores están separados por océanos o siglos. Resulta en realidad una gran proeza.

La más inestimable aportación de Joseph Campbell consiste en haber recopilado estas ideas, haberlas reconocido, articulado, dado nombre y organizado sistemáticamente. Por primera vez expuso el modelo que subyace y da vida a la mayoría de las historias que se han contado hasta el presente.

La inspiración que provocó *El viaje del héroe* resulta importante para la dramaturgia moderna, tanto así que inspiró a varios de los cineastas más reconocidos, entre ellos Steven Spielberg, George Lucas, Francis Ford Coppola, Henry Morton y por supuesto al guionista, ejecutivo de Disney y profesor, Christopher Vogler.

Entonces, en la escuela de cine de USC (University of Southern California), tuve la fortuna de que mi investigación coincidiera en algunos aspectos con el trabajo que entonces estaba realizando Joseph Campbell, el gran experto en mitos. El encuentro con Campbell fue, para mí y para otros muchos, una experiencia capaz de cambiar mi vida. Bastaron unos pocos días de estudio del laberinto de su conocido libro, *El poder del mito*, para llevar a cabo una profunda y electrizante reestructuración de mi vida y de mi pensamiento.

Ahí estaba, perfectamente explorado, el patrón que yo había intuido. Campbell había descifrado el código secreto de las historias. Su obra se erigió en una suerte de llamada que súbitamente ilumino un paisaje que se hallaba sumido entre las sombras.

Trabajé con la idea de Campbell relativa al viaje del héroe para entender el fenomenal ejercicio de repetición que ponía en práctica la industria cinematográfica en películas tales como *la Guerra de las Galaxias* y *Encuentros cercanos del tercer tipo*. (Vogler, 2002, p.32,33)

Vogler siguiendo la guía de Campbell nos propone 12 pasos para el escritor que busca tener una historia interesante (Vogler, 2002). Esta fórmula ha sido utilizada ampliamente por la industria de guion en los Estados Unidos y son los pasos que se han seguido para la estructura del relato de nuestra película *Runa*

1. El mundo ordinario: el héroe se ve en su vida cotidiana.
2. La llamada a la aventura: el incidente iniciador de la historia.
3. Rechazo de la llamada: el héroe experimenta cierta vacilación para responder a la llamada.
4. Reunión con el mentor: el héroe obtiene los suministros, el conocimiento y la confianza necesarios para comenzar la aventura.
5. Cruzando el Primer Umbral: el héroe se entrega de todo corazón a la aventura.
6. Pruebas, aliados y enemigos: el héroe explora el mundo especial, se enfrenta a pruebas y hace amigos y enemigos.
7. Acercamiento a la cueva más interna: el héroe se acerca al centro de la historia y al mundo especial.

8. The Ordeal: el héroe enfrenta el mayor desafío hasta el momento y experimenta la muerte y el renacimiento.
9. Recompensa: el héroe experimenta las consecuencias de sobrevivir a la muerte.
10. El camino de regreso: el héroe regresa al mundo ordinario o continúa hacia un destino final.
11. La Resurrección: el héroe experimenta un momento final de muerte y renacimiento para que sean puros cuando vuelvan a entrar en el mundo ordinario.
12. El regreso con el Elixir: el héroe regresa con algo para mejorar el mundo ordinario.

Adicionalmente, en el capítulo dos de su libro, Vogler nos presenta su análisis de siete arquetipos básicos que según su investigación tienden a funcionar bien en las historias. Estos son:

El Héroe

El Mentor (el anciano)

El Guardián del Umbral

El Herald

La Figura Cambiante

La Sombra

El Embaucador

Estos arquetipos son los que usaremos en el diseño de personajes de nuestro proyecto (Vogler, 2002). Y como nuestro aporte nos proponemos articular dichos personajes con técnicas apoyadas en los conceptos del *buyer persona* de los que hablaremos más adelante en los anexos

10.2 El origen, la investigación:

Ecuador nace en 1830 luego de su separación de la Gran Colombia. Debe su nombre a la sugerencia hecha casi 100 años antes por el rey francés Luis XV y su equipo científico

liderado por el militar y matemático La Condamine, líder de la misión geodésica encargada de medir el arco del meridiano terrestre al referirse en sus textos a esta zona, como los territorios alrededor del Ecuador (Pais, 2019).

El significante Ecuador se asocia al equilibrio, viene del latín *aequator* (el que iguala), y es el nombre que se le da a la línea imaginaria que une los hemisferios norte y sur del planeta. Sin embargo, resulta interesante que para fines lógicos el nombre más adecuado para este país pudo haber sido perfectamente Quito, que ya estaba asentado y tenía un pasado histórico profundo. Sin embargo, los notables libertarios, criollos y masones, no permitieron que un nombre de la sierra ocupe tal dignidad, por lo cual se impuso el nombre de Ecuador (D. Velasco, comunicación personal, 30 de octubre de 2022).

Quito en *tsafiqui* antiguo, idioma que precede al Kichwa se lo entiende como *Qui*, Tierra y *To* mitad. Entonces literalmente Quito significa Mitad de la Tierra. Este detalle no menor pasa desapercibido en el inconsciente colectivo del ecuatoriano que ignora estos detalles fundamentales de su propia historia.

Otro detalle que siempre se pasa por alto es que Quito en algún momento fue una laguna, su desaparición se le aduce a un cataclismo en épocas pre diluvianas.

Resulta importante mencionar que en el país existen varios lugares que conservan la terminación *Qui* dentro de sus estructuras toponímicas, así tenemos Cochasquí, Pomasqui, Quinche, Quilotoa, Quisapincha y Sangolquí por mencionar algunos. Lo que nos habla de que en tiempos remotos los pobladores supieron que se encontraban en la mitad del mundo, en el *Qui*. Esto muestra un alto conocimiento geoespacial y de ubicación de cientos o miles de años antes que la misión geodésica francesa. Ya que *Qui* y *Ecua* significan lo mismo, “son vocablos polisémicos y se relacionan”, explica el profesor Diego Velasco (D. Velasco, comunicación personal, 30 de octubre de 2022).

También hay otros significantes que las personas en Ecuador usan sin estar conscientes de su significado. El nombre Pichincha en *tsafiqui* antiguo se entiende como Lugar o Templo de Aguas Sagradas, es una vertiente de aguas llena de quebradas como la que se ubica en la avenida la Gasca.

Es una constante en los habitantes del país, usar vocablos desconociendo su significado, o dándole otro sentido como vimos anteriormente con lo de Runa.

Ecuador al encontrarse en la mitad del planeta tiene varias condiciones que lo hacen especial. Goza de un clima privilegiado por que se encuentra dispuesto de tal forma que el sol nunca llega a alejarse del todo, lo que nos brinda una sensación de eterna primavera.

A su vez el Ecuador por su posición puede gozar dos veces al año de un fenómeno cósmico que se conoce como la sombra del equinoccio, momento en el que la tierra y el sol se alinean de tal forma en que no hay sombra sobre esta parte del planeta.

Así como lo determinó Newton y que luego fue confirmado por la misión geodésica, nuestro planeta se ensancha en el Ecuador y es achatado en los polos. Esta particularidad geográfica es un hecho innegable, como es la evidencia que aquí el planeta gira a mayor rapidez, más rápido que cualquier otro lugar, unos 1700 Km/hora (Pais, 2019)

Por otro lado, Ecuador tiene en su geografía un gran número de volcanes activos, al menos 14 en la zona continental y cientos de ellos en la zona insular. Según el Profesor Theofilos Toulkeridis, es muy posible que la gran cantidad de volcanes existentes en el país se deba a que, en los primeros años de la tierra, antes de que se formarán los continentes como los conocemos, los volcanes tenían una función de aliviar las presiones internas de lava dentro de la tierra. Y debido a la gran fuerza ocasionada por la velocidad de giro en esta zona, se hayan abierto una gran cantidad de estos para aliviar la necesidad de desfogue (T. Toulkeridis, comunicación personal, 5 de octubre de 2022).

Finalmente, en el Ecuador existen detalles poco comprensibles para los historiadores, como es el caso de la incómoda Cueva de los Tayos, cuya historia se pierde en el tiempo, tanto por su coyuntura en la expedición de Neil Amstrong (Brooks, 2017), Padre Crespi y Juan Morizc como la de sus pobladores shuar, pueblo amazónico con una lengua muy particular que tiene un alto nivel de similitud con el magyar de Europa del Este.

Filosofía andina

Aún existe información que reposa dentro de las comunidades originarias. Aunque mucho se ha perdido por la extirpación de idolatrías, no han sido pocos los esfuerzos por recuperar la cultura ¿pero serán suficientes? ¿El cine podría ayudar?

El Ecuador, al ser multicultural, nos envuelve en diferentes cosmovisiones de los pueblos originarios, que nos arrojan miles de resultados para las interrogantes fundamentales de la vida, la muerte, el tiempo, el pasado, el futuro y, claro, el presente. Así nos explica el activista y cinematógrafo Zápara, Yanda Inayuk, protagonista confirmado para este film (Y. Inayuk, comunicación personal, 17 de octubre de 2022).

10.3 Pre-Producción

Se trabajará con los medios técnicos a disposición: cámaras, equipos y montaje con el fin de alcanzar la máxima calidad posible.

Para la preproducción nos planteamos extraer del guion una selección de escenas que consideramos tengan la suficiente fuerza fotográfica para alcanzar nuestro objetivo principal, la obtención de los fondos necesarios para el rodaje total. Ampliamos sobre el guion en la carpeta de producción que está en los anexos.

10.3 Producción

Nuestro rodaje es extenso, se trata de 5 días a partir del lunes 14 de noviembre, su producción exige rodajes nocturnos, diurnos y varios desplazamientos.

Nuestra producción abarca varias locaciones, así como un grupo de 11 actores distribuidos en 25 escenas.

Las locaciones han sido consideradas en Quito, Catequilla, Volcán Pichincha (El Teleférico), los bosques en sus alrededores y también la zona de Nono.

Tenemos actores ya confirmados como Yanda Inayuk cinematógrafo Zapara, y estamos en el proceso de encontrar al grupo de actores que estarán en el tráiler.

Detalles y por menores ampliamos en la carpeta de producción que está en los anexos.

Para la producción de este proyecto estarán trabajando los siguientes profesionales con los cuales esperamos sacar adelante este desafío:

Dirección	Luis Villamarín
Dirección de Fotografía	Eduardo Proaño
Producción	Gabriela Miranda
Sonido Directo	Christian Coral
Mezcla y Sonido	Daniel Rosero
Música	Luis Villamarín
VFX	Martin Saltos
Drone	Luis Villamarín
Cámara	Eduardo Proaño
Blackmagic Pocket 4k	Luis Villamarín

Apuntamos a vender este proyecto a una de las plataformas comerciales del nivel de Netflix, que tiene ciertas restricciones en las características técnicas de sus cámaras. Esto, sabemos, es una barrera de entrada, pero existen casos de películas y documentales que han entrado aún con otros formatos, porque una historia interesante y bien contada es apreciada.

Decidimos optar en la cámara principal por la Black Magic Pocket 4k. Tenemos varios motivos que proponemos analizar con el objeto de potenciar al máximo su capacidad.

En abril de 2018 Blackmagic Design presentó la sustituta de su popular Pocket, la Blackmagic Pocket Cinema Camera 4K. Una propuesta que lejos de ser perfecta sí tiene argumentos para colocarse como una de las grandes cámaras de cine. Porque la calidad capaz de ofrecer es muy superior a un gran número de cámaras que cuestan lo mismo o incluso más.

ESPECIFICACIONES BLACK MAGIC POCKET CINEMA 4K

Sensor	Sensor cuatro tercios
Montura	Micro cuatro tercios
Rango Dinámico	13 pasos
ISO	ISO dual nativo máximo de 25.600
Conexiones	Salida HDMI, salida auriculares 3,5mm, entrada micrófono 3,5mm, 1 x mini XLR (soporte alimentación phantom), USB C, conexión de carga
Micrófono	Micrófono Estéreo
Altavoz	Mono
Pantalla	5" LCD IPS táctil
Almacenamiento	Ranura para tarjetas Cast y SD UHS-II (sistema de archivos ExFat para Windows y/o HFS+ para macOS)
Captura de video	Vídeo hasta resolución 4K DCI a 60p, opción de grabar en HFR a 120 frases a resolución máxima 1080p
Extras	Incluso, DaVinci Resolve Studio gratis (Blackmagicdesign, Blackmagicpocketcinemacamera, s.f.)

Blackmagic y Davinci Resolve

La Blackmagic Pocket 4k, al ser de la casa Black Magic es de las pocas cámaras que tienen el soporte de un sistema propio de producción y postproducción, el Davinci Resolve. Constituye una ventaja estratégica enorme por que la cámara y computadora trabajan de tal forma que minimizan al máximo la pérdida de generación, y resulta algo inédito dentro del mercado de producción audiovisual (Blackmagicdesign, Blackmagicpocketcinemacamera, s.f.).

La gran inteligencia de estas cámaras es la capacidad de procesamiento en tomas RAW, la blackmagic pocket resulta casi insuperable de entrada, la ciencia del color y el rango dinámico son superiores a las cámaras más costosas con tecnología más reciente. Y lo más importante, desde nuestra experiencia, es que es mucho mejor si sabes corregir color en Davinci Resolve.

Durante la maestría tuvimos 3 módulos de Davinci, en los cuales dos de ellos fueron exclusivamente de etalonaje (corrección de color) y el último sobre Fusión en Resolve, un tipo de programa de postproducción que funciona en Davinci. Los tres módulos resultaron importantes en el momento de llegar a nuestra decisión, por la cámara y formato en que grabar.

Este programa es una inédita plataforma audiovisual que permite al post productor contar con herramientas distintas todas dentro de un mismo sistema, con el adicional que introduce una nueva manera de entender la imagen a través de nodos inteligentes que vienen a reemplazar el paradigma de las capas usado por todos los clásicos Adobes: Premiere, After Effects, etc.

Si compras cualquiera de las cámaras Blackmagic tienes el Davinci Resolve incluido, siendo una genial estrategia de ventas que con el tiempo podría llegar a ser el más eficiente de los sistemas, haciendo que la competencia migre hacia estas inteligentes formas de plantear el reto audiovisual. En la página de BlackMagic nos encontramos con esta definición de su programa.

“Es como tener tu propio estudio de postproducción en una sola aplicación. Lo mejor es que DaVinci Resolve ofrece las mismas herramientas que emplean los profesionales de Hollywood” (Blackmagicdesign, Davinciresolve, s.f.).

Dentro de lo versátil del programa encontramos que junto a la cámara y lo aprendido nos permite poder trabajar con suficiente precisión la paleta de colores de tal forma que queden sincronizados los formatos inconscientes de comunicación indispensables para conseguir la sinergia audiovisual que estamos buscando.

Las herramientas están para ser usadas y siempre que puedas entender sus capacidades en su real dimensión te pondrán en un espectro competitivo del panorama audiovisual. Profesor Jorge Mochón (J. Mochón, conversación privada, septiembre 2022)

10.4 Postproducción

La película es ambiciosa y tiene prevista la producción y montaje de ciertas escenas que esperamos capturen la imaginación del público. Para ello nos hemos preparado con el

objeto de poder sustituir unos elementos por otros; utilizando técnicas como el punto de *trackeo*, cámaras de *trackeo*, Mocha y por supuesto utilizar las herramientas de Fusión en Davinci Resolve.

Tracking

Como dijo el profesor Mochón, “Esta es la magia negra de la Blackmagic”. El tracking se considera una herramienta indispensable para la postproducción de alta calidad que emule la realidad, y el día de hoy está al alcance de nuestras capacidades en Latinoamérica. El avance tecnológico de esta y otras plataformas nos permite acercarnos a los conceptos visuales del cine mundial. Esta es una oportunidad que debe aprovecharse.

El tracking es una herramienta que se utiliza desde hace varios años en la industria cinematográfica y audiovisual. Consiste en darle al ordenador puntos que debe entender para que eventualmente los cambie, los reemplace, o fusione como una capa donde queremos transmitir algún efecto que no está siendo grabado in situ.

Es una técnica que se utiliza para calcular la ubicación de un objeto móvil en el tiempo a través del uso de cámaras puestas en postproducción, que toman del movimiento humano los parámetros de movimiento permitiendo una significativa evolución en cuanto a lo que significa la emulación de la realidad. Es por este motivo que en las películas en la actualidad es muy necesario que el artista VFX esté dentro del set de rodaje, tema de esta maestría.

Maya, animación 3D

Dentro del concepto visual tenemos previsto el rodaje de la escena 14, en ella los personajes caminan hacia una puerta y cuando salen se encuentran con dos gigantes rectángulos, es La Runa que vuela de un lado a otro del cielo, como se detalla en el *story board* de esta tesis. Para la generación de la maquinaria milenaria utilizaremos el programa Maya en combinación con técnicas de *camera tracker*.

10.5 El blindaje del proyecto

Estrategia

Los proyectos audiovisuales suelen caer en errores sistemáticos durante la producción de un *film*, y es que en una gran cantidad de casos se centran en la parte creativa sin darle tiempo ni esfuerzo al verdadero éxito de una producción cinematográfica, esto es el fondeo, la protección económica.

Es en este contexto, nuestro proyecto busca blindarse con una campaña efectiva que encuentre en los audiovisuales del tráiler material suficientemente importante como para inferir en los *buyer persona*, tema ampliamente expuesto en los contenidos de los anexos de esta maestría.

Para ello el *teaser* deberá contar con extraordinarios efectos visuales junto a sentidas actuaciones y escenas que pongan a sus personajes al borde de las emociones más fuertes.

Para las instituciones y empresarios también se intenta llegar a través de una propuesta cultural que involucre a sus hijos como *influencers*. Varios de los *teasers* serán dirigidos a los hijos menores de empresarios con el objeto de inferir en el comportamiento del *buyer persona* y de esa manera hacer que las reuniones sean más amigables para los productores ejecutivos en las reuniones de presupuesto.

La intención es que de cada escena grabada sea un nuevo contenido para exponerse dentro de la campaña.

La cuarta pared

En el punto más álgido de la recolección del fondeo y cuando los *teasers* ya sean parte de la información pública, prevemos en todas las redes TICS. Videos de los protagonistas rompiendo la cuarta pared después de las escenas ya reconocidas. Invitando a la gente a colaborar y ser parte de este proyecto.

150% adicional. Los Beneficios de la Ley Tributaria

Las empresas y personas que hacen propuestas relacionadas a emprendimientos, artes e innovación, patrimonio cultural y memoria social podrán acceder al incentivo tributario que consiste en la deducción del 150% del monto en la conciliación tributaria.

La norma para acceder a este incentivo fue aprobada por la ministra María Elena Machuca, el pasado 4 de marzo, la misma que se enmarca en la Ley Orgánica para el Desarrollo Económico y Sostenibilidad Fiscal, que entró en vigencia el 29 de noviembre de 2021 y amplía el beneficio tributario y el alcance de las propuestas.

Los artistas y gestores interesados en este beneficio deberán seguir el procedimiento que regula a esta medida, en la que se consideran propuestas de danza, música, cine, teatro, mapping, investigación, procesos formativos, restauración, museografía, festivales, entre otras. Así también, las empresas deberán seguir el proceso respectivo para acceder al incentivo tributario.

Con estas acciones el sector contará con una alternativa de financiamiento para el quehacer cultural, garantizando el acceso a bienes y servicios a la ciudadanía y la reactivación económica del sector.

Conciliación tributaria: Mediante la conciliación tributaria se determina la base imponible sobre la que se aplicará la tarifa del impuesto, conforme a las reformas tributarias respecto a los gastos deducibles y no deducibles. (Ministerio de cultura, 2022)

11. RESULTADOS

Obtener un grupo de productos audiovisuales que generen una sinergia tal que la comunidad entera se avoque porque la producción de Runa film se realice.

Que los *buyer persona* sean influenciados por una comunidad inteligente que busque mejorar al Ecuador.

12. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS Y PROPUESTA DE SOLUCIÓN.

Esperamos en una primera fase obtener los recursos necesarios. Es importante gestionar el dinero para la filmación de la película completa y utilizar los mecanismos tributarios que permitan beneficios económicos para los privados, nuestros *buyer persona*.

El posicionamiento del trailer y los *teasers* en la comunidad es indispensable. El trabajo en equipo tiene que lograr manejar los tiempos, las campañas de mercadeo, trading y todo lo demás para que el proyecto genere los resultados esperados.

Un buen trailer y un buen proyecto es indispensable. Serán las herramientas clave para gestionar los recursos tanto en el sector privado como en instituciones públicas interesadas en difundir este tipo de contenidos.

13. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Una cosa es tener una idea, otra cosa es pasar a la acción, materializar esa idea y lograr los resultados esperados. Las investigaciones realizadas están tan minuciosamente elaboradas y actualmente hay métodos prácticos de marketing para lograr que un producto comunicacional como este sea exitoso, que si elaboramos un plan de trabajo adecuado que ejecute las acciones necesarias basadas en los postulados de esta tesis, la publicidad surtirá el efecto buscado para lograr los auspicios que se buscan para la producción.

Como recomendación, se sugiere elaborar un proyecto universal con presupuesto definido que pueda presentarse a cualquier posible inversor o auspiciante del proyecto RUNA, los sonidos del silencio.

Referencias

Academia Nacional de Historia del Ecuador. (2019). *Boletín de la Academia Nacional de Historia [versión PDF]*.
Obtenido de <https://academiahistoria.org.ec/index.php/boletinesANHE>

- Acosta-Jiménez, W. A. (2018, 1985). *El cine como objeto de estudio de la historia [versión PDF]*. Universidad Pedagógica Nacional - Facultad de humanidades.
- Blackmagicdesign. (s.f.). *Blackmagicpocketcinemacamera*. Obtenido de <https://www.blackmagicdesign.com/es/products/blackmagicpocketcinemacamera>
- Blackmagicdesign. (s.f.). *Davinciresolve*. Obtenido de <https://www.blackmagicdesign.com/es/products/blackmagicpocketcinemacamera>
- Brooks, D. (27 de noviembre de 2017). *La Cueva de los Tayos, la legendaria y misteriosa formación de Ecuador que despertó la fascinación del astronauta Neil Armstrong*. Obtenido de BBC Mundo: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-42104844>
- Byron Villacís, Daniela Carrillo, INEC. (2010). *País atrevido: la nueva cara sociodemográfica del Ecuador [versión PDF]*. Obtenido de <https://www.ecuadorencifras.gob.ec/>
- Campbell, J. (1972). *El héroe de las mil caras [Versión PDF]*. Fondo de cultura económica.
- Diez, F. F., & Abadía, J. M. (1984). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*.
- Mella, C. (2022). Ecuador alcanza la tasa más alta de muertes violentas de la última década. *Primicias*, págs. <https://www.primicias.ec/noticias/en-exclusiva/ecuador-tasa-muertes-violentas-ultima-decada/>.
- Ministerio de cultura. (29 de marzo de 2022). *150% de deducibilidad en la conciliación tributaria en el Impuesto a la Renta para quienes patrocinen propuestas artísticas y culturales*. Obtenido de www.culturaypatrimonio.gob.ec / deducibilidad@info.culturaypatrimonio.gob.ec
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2009). *Runakay Kamukuna Kichwa-español*. Universidad Andina Simón Bolívar.
- Pais, A. (11 de agosto de 2019). *Misión Geodésica Francesa en Ecuador: la colosal expedición científica que permitió determinar la forma a la Tierra*. Obtenido de BBC News Mundo: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-49156423#:~:text=La%20Misi%C3%B3n%20Geod%C3%A9sica%20francesa%20ten%C3%ADa,de%20latitud%20en%20el%20ecuador>.
- Sánchez, A. F. (2017). *¿Cómo crear un story telling de Marca? [Versión PDF]*. Editorial UOC.
- Teixido, E. F. (2016). *¿Cómo desarrollar ideas publicitarias creativas? [versión PDF]*. Editorial UOC.
- Velasco, D. (2018). *Equa D'or*. Quito: Kinti Editores.
- Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor*. Barcelona: Ediciones Robinbook.

15. ANEXO

15.1 SINOPSIS PERSONAJES Y ARGUMENTOS

RUNA LOGLINE

Una maquinaria muy antigua elaborada por los primeros creadores de nuestra raza llamada Runa se encuentra afectada por el bajo nivel de pensamiento de los humanos, especialmente aquellos que viven en la zona del Ecuador. Esto ocasiona una distorsión que podría terminar con el universo como lo conocemos.

RUNA SINOPSIS

Mientras la sociedad descuida el agua y sigue su desenfrenado rumbo de consumismo y destrucción de la selva, un pequeño país en el centro del planeta cae de rodillas ante la corrupción y su peor crisis moral lo que ocasiona una distorsión en una maquinaria muy antigua elaborada por los primeros creadores de nuestra raza llamada Runa que ha funcionado durante millones de años dando equilibrio al universo entre el Cronos (Cron) y el Akash.

En un principio la máquina era inestable, los antiguos no podían controlar la energía que emanaba directamente del agua a la Runa, por lo cual el Cron se aprovechaba comiéndose a sus hijos, es ahí que decidieron crear seres cuyos pensamientos alimentan la energía rúnica de forma equilibrada, aprovecharon los elementos creadores del planeta, del barro y el agua nació la humanidad.

Todo había funcionado bien hasta que en el año de 1999, el Cron había avanzado fuertemente y el pequeño país pasaba una de sus peores crisis sociales, una gran estafa del gobierno robó los ahorros de la gente, esto generó tristeza, violencia, suicidios, asesinatos, dolor y sueños bizarros que provocaron el primer colapso de la máquina. Ecuador, lugar que alguna vez fue el más fuerte de los engranajes de la Runa, hoy resultaba el más débil.

Fue justo ahí cuando los primeros cantos antiguos sonaron en las grietas de la tierra, todo se inundaría desde el Ecuador donde está el templo de agua, el Pichincha. De la runa emergieron seres de luz que aman la vida y contactaron a un grupo de seres de agua y barro, entre ellos Pompeyo el explorador, Vincent el fotógrafo y Amaru el chamán Zápara. Los tres valientes aceptaron no sin temor el desafío de la Runa y luego de un gran sacrificio lograron ponerla en equilibrio pagando un alto precio por ello.

Ese mismo año explotó el volcán Pichincha, una enorme columna de ceniza se vio desde el espacio. Dos de los tres exploradores fueron hallados en las montañas andinas con síntomas de desorientación, el tercero un fotógrafo francés nunca fue encontrado. Al día de hoy, el explorador Pompeyo ha perdido la razón y vive en un asilo, y Amaru el chamán nunca más volvió a hablar.

20 años después una carta de Vincent, el fotógrafo, llega a Sara su hija en París, pidiendo que venga al Ecuador a recoger sus últimas pertenencias, mientras que en el asilo donde está Pompeyo, un instrumento casero muy extraño empieza a sonar espontáneamente, al escucharlo reacciona diciendo la palabra Runa repetidas veces.

En la selva, el territorio sagrado de los pueblos originarios está en riesgo, una multinacional busca su concesión por medio del gobierno con dirigencias corruptas. Yanucua hijo del chamán y su esposa son fichados por defender la tierra. Una noche él tiene un sueño en el que escucha los cantos antiguos sonar en las cavernas por lo cual sabe que el tiempo ha llegado y decide partir a la ciudad.

Hoy tres amigos deberán unirse nuevamente para equilibrar la Runa, ellos tendrán que salvar sus diferencias ocasionadas por un confuso y extraño pasado y aliarse a la hija del fotógrafo que llega en búsqueda de su padre desaparecido.

PERSONAJES RUNA

Para objeto de esta tesis nos proponemos seguir los pasos aquí mencionados para la estructura de nuestros personajes siguiendo la guía del profesor Vogler, de tal forma proponemos la creación de la historia de nuestro héroe en su conquista del elixir.

CARLOS. (EL HÉROE)

Carlos actualmente tiene 45 años, en su diario le gusta caminar con su perra por el bosque cerca de casa, es profesor de geología en gran parte por influencia de su padre Pompeyo explorador científico que participó en la expedición de Neil Amstrong a la cueva de los Tayos en 1976, año en el que nació y marcó su vida.

Desde niño tuvo recuerdos de viajes a diferentes lugares, por lo cual siempre observó grandes paisajes y hermosos amaneceres y atardeceres. Alguna vez casi muere ahogado y su madre lo rescató en el último segundo del agua, el siempre siente que fue salvado por un ángel. En sus viajes conoció a varias personas amigas de su padre, entre ellas la familia de un chamán en la zona de Pastaza donde se hizo amigo de un niño indígena Yanucua (Yanu). Fueron varias veces a visitarlos y Yanucua mostró a Carlos lugares únicos, conoció varios rituales zaparas entre los cuales supo sobre la interpretación de los sueños, ellos se hicieron buenos amigos.

Desde la adolescencia se destacó por su interpretación de las ciencias, y siempre guardó una gran admiración por su padre, cuyo tema favorito era la posición del país con respecto al planeta, los solsticios y equinoccios.

Tuvo amigos cercanos, en la misma cuadra de su casa, Baal y Sofía, con los que disfrutaron grandes juegos de video y paseos por el bosque. Los dos amigos adolescentes, Carlos y Baal estaban platónicamente enamorados de ella, cuando una noche de 1999 desapareció sin dejar huella a sus 15 años. La noche que desaparece Carlos la ve en sus sueños, ella se despide diciéndole que había muerto. Antes de despedirse le muestra La Runa.

Su padre se enteró del sueño del hijo y de inmediato supo que era un mensaje profundo de su amiga Sofía, por lo cual en vacaciones lo llevó junto a Baal su mejor amigo a la selva para consultar directamente el chamán sobre el sueño.

El chamán habló con el padre, y le indicó que la información iba más allá de lo que sabe por lo cual esa noche tendrían una ceremonia donde llamaría a una sacerdotisa antigua para que venga a hablar con ellos, Yanucua tocó el tambor desde temprano, cuando justo a la media noche una estrella fugaz pasó y dentro del bosque una luz apareció. Entre luciérnagas llegó la sacerdotisa, su nombre Meret, que se sentó en un sillón frente al fuego, Yanucua siguió tocando, luego de un rato ella hizo un movimiento y Yanu se detuvo bajo la mirada atenta de su padre, un canto hermoso se escucha en la mitad de la selva, luego de varias repeticiones el canto empezó a hablar para atrás y luego de algunas palabras se dirigió al grupo. Carlos le contó sobre su sueño, de cómo Sofía se había elevado en un espiral en el cielo y ella escuchó con atención.

Meret les dijo varias cosas fundamentales, entre las más importantes sobre la Máquina antigua de la que el hombre no debería saber, pero que el sueño es un mensaje y así debe ser interpretado. La Runa había sido dañada por el estado de la sociedad humana y estaba llamando a sus ángeles sobre la tierra, porque el akash debía ser protegido del Cron, esto continuaría cada vez más hasta que finalmente colapse siendo el fin de la era de la Tierra y el regreso del planeta de Agua.

Dentro de días el sonido del canto antiguo empezaría a sonar en la profundidad de las cavernas, y empezará a subir llenando los cielos y la tierra, será el fin, desde el templo sagrado de las aguas se abrirá la vertiente que cubrirá las montañas.

Sobre Sofía les cuenta que la vio partir junto a un guardián que estaba siendo iniciado, ella tenía muy importantes asuntos que atender en el Akash. Meret partió, así como vino, a los chicos se les hizo difícil de creer, pero juraron por respeto al pueblo zapara.

Poco después su padre saldría en una última expedición con sus dos amigos de la que no regresaría, a los tres se los dio por desaparecidos, pero dos de ellos fueron encontrados con desorientación y el tercero el fotógrafo nunca fue encontrado.

Carlos supo que aquel grupo con su padre había logrado frenar el fin de los días y afectado por su demencia sabía que lo vivido era muy real. Baal y él intentaron seguir siendo amigos, pero se hicieron diferentes, los dos nunca pudieron perdonarse perder a Sofía, y aunque el evento quedó en el pasado los dos se separaron.

Carlos con su padre en el sanatorio empezó a estudiar geología y fotografiar y grabar videos de las nubes, intentando encontrar pistas que le ayudaran a determinar si había un indicio de los cantos antiguos. Siempre acompañado de un perro hasta ahora ha grabado preciosas imágenes, algunas las comercializa por internet, y parece ser poco probable que conozca a alguien.

Trabaja dando clase para un par de universidades de forma Online y tiene un podcast sobre geología con unos cuantos miles de suscriptores.

15 años después de la desaparición de Sofía una semana antes del equinoccio, Carlos asustado de la situación dramática en la que está el país se prepara para vender la casa y partir a los Estados Unidos, sin embargo, percibe que el slinky con un vaso de plástico puesto

años atrás por su padre empieza a moverse, haciendo ese sonido particular de las guerras de las galaxias.

¿Qué quiere hacer?

Carlos quiere que su padre vuelva a tener lucidez, desde que lo encontraron él nunca fue el mismo, para poder partir en paz.

¿Por qué lo quiere hacer?

Su padre fue su gran guía y compañero, el no quiere sentirse culpable de partir.

¿Cuáles son los obstáculos que tiene que cruzar?

La runa volvió loco a su padre, el no quiere aceptar el reto, no quiere enloquecer, intentar mencionarlo a la comunidad científica sería nefasto, Baal su amigo no quiere verlo desde lo de Sofía. El pensamiento del humano y del ecuatoriano sigue en deterioro.

¿Qué pasa si no lo consigue?

Su padre se habrá vuelto loco por nada, y el fin de los tiempos llegará.

VINCENT. 65 (EL SABIO)

Vincent Fabrell es un fotógrafo francés extraviado en Ecuador en 1999. Fue un estudioso de las culturas precolombinas antes de desaparecer, hizo los arreglos para entregar a su hija Sara sus últimas pertenencias 20 años después. En esa caja está su cámara de fotos y su libro de memorias en el cual están todas sus notas y su aprendizaje antes de partir.

Su desaparición fue consciente al conocer por medio del padre de Carlos a unos seres que se desplazan como luz que se conocen como viajeros, ellos les explican que el tiempo de la tierra está en su final, y hacen un acuerdo con Carlos Padre, Amaru y Vincent para dar tiempo a la humanidad disminuyendo el deterioro que sufre la runa, para hacerlo los tres tendrían que hacer un sacrificio. Él (Vincent) tendrá que acompañar a los espíritus que llegan de forma

traumática a la runa evitando que el dolor siga debilitando la gran máquina. Carlos tendría que intentar equilibrar la runa con sus propias manos, algo casi imposible y Amaru el chamán debería renunciar a sus sueños para siempre. Aceptadas las condiciones consiguieron evitar que el mundo se termine en 1999, sin embargo, se envió una advertencia del mundo del akash al mundo terrenal. El 7 de octubre de 1999 una gran explosión de ceniza se elevó por kilómetros desde el Pichincha.

Desde entonces Vincent se desplaza por la runa ayudando a los espíritus dando reportes detallados del dolor y paz del humano a los superiores. Todos los días escribe en la arena símbolos que son borrados por las olas del mar, esos símbolos se envían directo a los seres de luz.

Tiene un tatuaje en su brazo que le permite moverse entre los espacios a plenitud, esto le fue otorgado por los seres del akash cuando se ofreció a ayudar a los nuevos viajeros de la runa.

¿Qué quiere hacer?

Vincent quiere que su hija sepa que la ama, y que nunca dejó de cuidarla, quiere que sea feliz.

¿Por qué lo quiere hacer?

Porque amaba a su hija, pero si no se sacrificaba el mundo entero se acabaría.

¿Cuáles son los obstáculos?

La runa le niega que vuelva a su vida humana, si lo hace se acabaría el universo.

¿Qué pasa si no lo consigue?

Su hija podría morir buscando al padre y eso es un camino seguro al cron.

SAHUIRA (EL GUARDIÁN DEL UMBRAL)

Sahaira (Sahu) significa serpiente, da encuentro a los que llegan al mundo del Akash. Trabaja misteriosamente, sus intenciones no son claras, es muy amable, pero al mismo tiempo impone temor con su inteligencia.

Sahaira engaña, él trabaja para el Cron, llega en forma de serpiente y se arrastra.

¿Qué quiere hacer?

Él trabaja con el cron para que la gente sea más idiotizada cada vez.

¿Por qué lo quiere hacer?

Quiere acabar con su ciclo eterno de guardián de la runa

¿Cuáles son los obstáculos?

Los guardianes de la runa hacen un trabajo importante apaleando el dolor de los espíritus por lo cual, la runa sigue funcionando, él cree que son indignos de estar ahí, pero como es un asunto de los antiguos, él sigue trabajando. Él está seguro que con lo que están haciendo la runa terminará colapsando.

¿Qué pasa si no lo consigue?

Seguirá eternamente recibiendo a los que lleguen al akash, a no ser que encuentre alguien que lo quiera reemplazar eternamente, seguirá siendo el guardián de la Runa.

YANUCUA (40) (HERALDO)

Yanucua es hijo del shaman. Durante toda su vida se ha preparado para este momento, tiene un gran dominio en los sueños, puede comunicarse de formas alternativas. Su tierra está siendo afectada por la industria de la madera y su zona está en peligro de perderse por acuerdos de las dirigencias con un gobierno corrupto.

Yanucua conserva una gran cantidad de información antigua, mucha de ella le ha sido suministrada a través de mensajeros de la runa y otra por medio de viajes astrales que él puede hacer con medicina preparada desde los bosques más profundos.

Estas técnicas son parte de su aprendizaje como chamán.

Está casado, con su esposa Naricha.

Un día tiene un sueño, donde el espíritu de un jaguar lo lleva a una caverna donde ve una muy particular escena de luz que no puede interpretar y un sonido profundo. Sabe que los espíritus de la caverna están preocupados porque la pureza de su esencia debe ser conservada por lo cual decide salir a la ciudad a buscar ayuda de sus amigos de la infancia Baal y Carlos.

¿Qué quiere hacer?

Quiere defender sus tierras y el sueño lo entiende como un mensaje de que las cosas son más graves de lo que parece. No se arriesgan solo sus tierras sino el mundo.

¿Por qué lo quiere hacer?

Porque dentro de su territorio hay mucho más que selva, viven seres que se pueden conectar con el universo y ellos no están contentos con la acción del humano.

¿Cuáles son los obstáculos?

Es un nativo americano que está solo, no tiene contactos, y no tiene capacidad de gestión frente a la corrupción ecuatoriana.

¿Qué pasa si no lo consigue?

Puede ser un escenario aún más grave que perder sus terrenos, ya que los espíritus de la caverna dentro del territorio están en directa sintonía con el Akash.

SARA 30 HEROÍNA (LA ALIADA)

Sara es una periodista de madre ecuatoriana y padre francés. Tuvo una fuerte relación con su padre de pequeña que se vió cortada en su adolescencia por los viajes que hizo a Ecuador donde desapareció en 1999.

Con los años Sara no le tocó más que llenar el vacío que le dejó la falta de su padre, teniendo siempre pésimas relaciones y decisiones con sus parejas optó por refugiarse en la investigación y el periodismo.

En la actualidad volvió a recibir una segunda carta de su padre, más de dos décadas después, en la que Vincent le pide que vaya a Ecuador a ver sus pertenencias. Ella pide a su canal una transferencia a Ecuador con la excusa de investigar la corrupción pero en realidad era para investigar más sobre su padre.

¿Qué quiere hacer?

Quiere hallar a su padre.

¿Por qué lo quiere hacer?

Porque lo ama, y toda su desaparición fue muy extraña, ella quiere saber que paso.

¿Cuáles son los obstáculos?

Tiempo, policía corrupta, no conoce a nadie

¿Qué pasa si no lo consigue?

Un padre y una hija nunca se verán, afectando la runa fuertemente.

BAAL (35) LA FIGURA CAMBIANTE

Bartolome Alcazar, alias Baal, es amigo de Carlos desde que eran niños. Sus padres se mudaron a su cuadra cuando aún eran chicos. Poco después de llegar al barrio su padre abusaba constantemente del alcohol y golpeaba a su madre, en una ocasión discutieron tanto que el hombre sencillamente se marchó para siempre.

Cuando se fue su padre las cosas mejoraron para Baal que hizo de la casa de los Andrade su segundo hogar. Su madre le dejaba que pase temporadas largas en la casa de Carlos mientras ella aprovechaba para rehacer su vida que lo hizo.

De adolescente escribió una carta a Sofía en la cual le declaraba su amor, diciéndole que creía que se conocían de siempre, sin embargo, nunca pudo saber su respuesta porque ese mismo día desapareció.

En las vacaciones de ese año, los padres lo enviaron a él y Carlos a la selva para que piensen en otras cosas y no solo en la desaparición de Sofía. Ahí conoció a Yanucua con el cual tuvieron una experiencia especial al conocer por primera vez a un viajero. Su condición de jóvenes los ayudó y el viajero conversó con ellos explicándoles detalles profundos de la Runa. Baal fue nombrado guardián de la piedra.

Juraron por el pueblo Zápara guardar silencio de lo visto y con el tiempo se alejó de Carlos y optó por volverse un abogado que terminaría siendo la mano derecha de ministros corruptos en el país.

A Baal le llegan los permisos de expropiación de tierras de los territorios de Yanu e intenta demorar los trámites un rato pero el ministro le insiste en que agilite y que se apure.

¿Qué quiere hacer?

Quiere saber donde está Sofía, quiere venganza por toda su vida vacía sin ella, y el culpa secretamente a Carlos por eso.

¿Por qué lo quiere hacer?

Por qué él cree que es el culpable de la desaparición de Sofía.

¿Cuáles son los obstáculos?

Baal es guardián de la piedra, e hizo una promesa a la sacerdotiza. Son amigos de la infancia con Carlos.

¿Qué pasa si no lo consigue?

Las cosas en Ecuador cambiarán, en especial las personas empezarán a rechazar la corrupción y su trabajo será afectado.

CRON LA SOMBRA

Cron vive en la oscuridad, llega de la sombra, se come a sus hijos. Se manifiesta y recibe la información del dolor. Él puede manejar legiones de seres usando su perversión, puede tomar a personas en sus diferentes actividades y los hacen trabajar para él. Puedes verlos porque tienen una actitud diferente y a veces puedes ver que sus ojos se hacen rojos. Son muy similares pero distintos. Han usado varias veces a Baal.

¿Qué quieren hacer?

Que el dolor y la estupidez sean más fuertes en el Ecuador para volver a al caos.

Por qué lo quieren hacer

Lo hace porque es su esencia.

Cuáles son los obstáculos

Las personas que despiertan y ven con respeto al agua y al pensamiento.

Qué pasa si no lo consigue

La historia de la humanidad continuaría hasta que la energía mental nuevamente vuelva a deteriorarse, el cron siempre está trabajando.

LUKE 30 (El Embaucador)

Luke es divertido, le gusta lo audiovisual, tiene formas muy especiales para entender la tecnología lo que le da una ventaja estratégica.

Vive cerca de Carlos y son amigos con él desde un poco después de su adolescencia. Él tiene un podcast que se llama Despierta y trata sobre temas coyunturales.

Luke ayuda a Carlos en su búsqueda por encontrar la solución del enigma que le preocupa y en el camino se percatan que es algo muy grande donde se está poniendo en riesgo toda la historia, lo que lo hace reflexionar porque él está muy cansado de la humanidad, y quizá sea tiempo de terminar con ella.

Gracioso, divertido, con astucia, es un audiovisual que comparte con Carlos su gusto por hacer foto y videografía.

¿Qué quiere hacer?

Luke tiene mucha curiosidad, y al enterarse de la Runa quiere conocerla y en un principio ayudarla, luego es posible que quiera que termine.

¿Por qué lo quiere hacer?

Porque la humanidad no le ha dejado un buen sabor de boca

¿Cuáles son los obstáculos?

Sus mismos amigos serán sus obstáculos

¿Qué pasa si no lo consigue?

La humanidad seguirá como está, y siente que ni siquiera lo agradecerán.

POMPEYO ANDRADE (EL SABIO)

Carlos padre fue un ingeniero de caminos que luego de 1999 tuvo serios problemas para entender la realidad. Sus ahorros fueron congelados lo que le ocasionó según los doctores demencia leve, por la cual Carlos dejó de entender la realidad como nosotros, hoy está en un asilo esperando la visita de su único hijo que está próximo a dejar el Ecuador para siempre.

En 1999 tuvo que enfrentar él solo el equilibrio de la runa, lo que ocasionó una inclinación a la demencia.

¿Qué quiere hacer?

Quiere estar vivo cuando sea el momento de proteger a su hijo.

¿Por qué lo quiere hacer?

Porque él es su único hijo y sabe que él tendrá que hacerlo, él cree que puede ayudarlo.

¿Cuáles son los obstáculos?

La gente piensa que está loco, incluido su hijo.

¿Qué pasa si no lo consigue?

La runa empezará la era del agua.

15.2 ARQUITECTURA DE MARCA

A graphic element consisting of a blue circle on the left, a vertical line extending upwards from the top of the circle, and a horizontal line extending to the right from the center of the circle. The text is positioned to the right of the vertical line.

ARQUITECTURA
DE MARCA

INTRODUCCIÓN

Concepto gráfico para película de ciencia ficción cuyo texto principal es La Runa, una antigua maquinaria que funciona sobre la línea ecuatorial en un planeta de agua llamado Tierra.

L I N E A

E C U A D O R

A G U A



RUNA



SUENA EL SILENCIO

BASADA EN HECHOS REALES

RUNA



SUENA EL SILENCIO

BASADA EN HECHOS REALES

APLICACIÓN REDES SOCIALES  
851 x 315 px





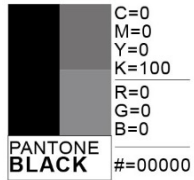
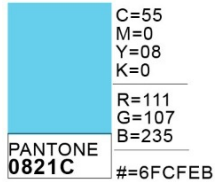
CONCEPT
BOARD

RUNA

SUENA EL SILENCIO

BASADA EN HECHOS REALES

una película de
Luis Villamarín A.



TIPOGRAFIA

Tipografía clásica y moderna,
que conecte
con lo histórico y místico.

OPTIMA/PRINCIPAL
ABCDEFabcdef1234567#
ABCabc12345#

#RUNAFilm



RUNA
SUENA EL SILENCIO
BASADA EN HECHOS REALES

RUNA
SUENA EL SILENCIO
BASADA EN HECHOS REALES

RUNA
SUENA EL SILENCIO
BASADA EN HECHOS REALES

RUNA
SUENA EL SILENCIO
BASADA EN HECHOS REALES

RUNA
SUENA EL SILENCIO
BASADA EN HECHOS REALES

RUNA

SUENA EL SILENCIO

BASADA EN HECHOS REALES

PROBLEMA

Ecuador está viviendo épocas oscuras, donde el estado está involucrado en decenas de delitos de corrupción lastimando el orgullo nacional repetidas veces.

Por otro lado en Ecuador y alrededor del planeta existe suficiente evidencia empírica que nos habla de una historia que no ha sido contada del todo.

Estas verdades son caldo de cultivo para que el arte logre capturar a las mentes ávidas de propuestas audiovisuales que brinden una nueva forma de entendimiento para nuestras cortas y frágiles vidas.

El consumo de audiovisuales en la sociedad postmoderna incrementa cada día, y la continua necesidad de ideas frescas y nuevas son una constante por parte de los estudios internacionales.

IDEA

RUNA FILM, es una película que toma del realismo mágico elementos que le permiten mostrar otras verdades dentro de la realidad.

La película presenta la posibilidad de un universo cinematográfico ecuatorial, para conseguirlo toma detalles de la filosofía ancestral andina, arqueología, la evidencia empírica relacionada a su ubicación en el planeta, y demás detalles de la historia humana, como insumos para la creación de la narrativa que brinda una novedosa explicación del por qué existe la humanidad mientras nos explica el por qué vivimos en un país con semejantes problemas, otorgando una solución personal.

Para conseguirlo este proyecto plantea la realización del teaser de la película Runa.

La producción sugiere la grabación de un grupo de escenas del guión para obtener suficiente material para armar un teaser que permita solucionar asuntos relacionados principalmente a las estrategias de participación de los entes sociales para la obtención de fondos y su realización.

15.3 BUYER PERSONA



ANÁLISIS INICIAL

Runa Film es una película que toma del realismo mágico elementos que le permiten mostrar otras verdades dentro de la realidad. La película brinda un universo cinematográfico ecuatoriano, para conseguirlo toma detalles de la filosofía ancestral andina, arqueología, la evidencia empírica relacionada a su ubicación en el planeta, y demás detalles de la historia humana, como insumos para la creación de una narrativa que cumpla con técnicas validadas en arquetipos.

La ciencia ficción es el género cinematográfico con mayor acogida en el mercado mundial. Las cifras más relevantes en taquilla se las llevan películas de alto presupuesto donde se ha puesto de moda los términos como "universo cinematográfico".

Son tiempos post-modernos, la sociedad se enfrenta a continuos cambios, el metaverso se presenta como una opción a largo plazo, y los grandes estudios le apuestan a conceptos que ya les funcionaron y los repiten, así nos hemos visto bombardeados en las últimas décadas de decenas de secuelas y repeticiones. Pocas son las opciones refrescantes.

En el año 2021 varias series sur koreanas rompieron el status quo de la hegemonía occidental con series como El Juego del Calamar, y llegaron a los primeros lugares en plataformas como Netflix en varios continentes, lo que confirma que el mercado mundial está en franco proceso de ver propuestas que ya no solo vengan de los mismos proveedores, la amplitud del espectro por parte del consumidor audiovisual es notoria. Adicionalmente la presencia del audiovisual ecuatoriano en circuitos internacionales ha crecido y va ganando respeto por parte de la industria gracias a emprendimientos como Enchufe TV. De igual manera se ruedan cada vez más películas lo que asegura que los equipos de producción tengan mejores y más eficientes desempeños. Con equipos mejor entrenados y un mercado abierto a propuestas, la idea de una película que tenga un alcance similar resulta ambiciosa. ¿Pero es posible hacerlo?

El presente proyecto sugiere la grabación de escenas del guión de Runa Film, guión escrito por el estudiante para obtener suficiente material para el montaje de un trailer que nos permita tener diferentes teasers del proyecto que permita solucionar asuntos relacionados principalmente a las estrategias de participación de los entes sociales para la obtención de fondos para su realización.

#RUNAFILM

NOMBRE DEL PROYECTO: RUNA FILM #RUNAFILM

¿QUÉ PROBLEMA SOLUCIONA? Brinda una nueva cosmovisión de la vida sobre nuestro planeta abordando la naturaleza, la vida y la muerte al mismo tiempo que otorga un apropiado valor a la posición geocéntrica que tiene Ecuador.

OBJETIVOS: Este trailer es la muestra del concepto de Runa Film que busca ser la primera de una saga de films, y audiovisuales que se logre internacionalizar bajo el concepto de un universo cinematográfico ecuatorial.

MERCADO OBJETIVO: El trailer de la película al ser ciencia ficción con realismo mágico tiene un mercado objetivo mundial, para fines de este estudio mantendremos las expectativas altas. En tanto en cuanto buscamos definición, diremos entonces que como grupo objetivo primario tenemos a:
Hombres Mujeres Ecuador, Desde 20 a 60 años que gusten del cine.
Hombres Mujeres de Sudamerica, Norteamérica, 20 a 60 años
Hombres Mujeres de Europa, 20 a 60 años.
Hombres Mujeres del resto del mundo 20 a 60 años.



RUNA

- Debe enamorar al público del concepto.
- Debe conseguir levantar suficiente expectativa que facilite sostener una campaña de crowdfunding dirigida hacia la comunidad amante del cine en general así como empresarios y decisores de opinión.

¿QUÉ PROBLEMA SOLUCIONA?

- Conseguir apoyo económico de la comunidad que gusta del cine, así como la del sector empresarial que vea una oportunidad de mercado contundente.
- La campaña está dirigida a todos aquellos amantes del cine que puedan tener algún familiar que aprecien y les doliera perderlo.

#RUNAFILM

PERFIL BUYER PERSONA

El proyecto tiene afectación en varios de los grupos visibles de la sociedad, la generación silenciosa, (adultos mayores), milenials, centennial generación X, son objetivos dentro de nuestra estrategia.

Buscamos principalmente personas con poder de decisión y a su vez las personas que influyen a los que pueden tomar una decisión.

Les presentamos dos de los muchos Buyer Persona que se analizan en el espectro de Runa.

1. Patricio Gutierrez. Generación X. Casado, con responsabilidades
2. Millennial, soltero, joven del Ecuador.

BUYER PERSONA 1

PERFIL
HOMBRE DE 42 AÑOS
GENERACION X

Director de Marketing
Auditor
Graduado en Auditoría
Padre de 2

DATOS DEMOGRÁFICOS

Empresa Familiar
Arrienda
Trabaja en empresa familiar
Ingreso \$1500
Padre
1 chico 15 años
1 niña 7 años

HÁBITOS

Toma jugo de fruta en el desayuno
Ve redes y noticias
Habla con sus hijos
Le gusta leer y aprender en internet.
Añora un mejor futuro para su familia.
Se informa del fútbol y campeonatos.
Gusta de cantar solo.
Ultima compra, tecnología.

PATRICIO GUTIERREZ

Abonado a Netflix y HBO.
Iba 2 veces al mes al cine.
Pasa 1 hora al día en el
Instagram y tik tok.

RUÑA
TRÁILER

RETOS

Comprar una casa.
La universidad de su hijo
en 3 años.

FRUSTRACIONES

Tiene miedo por sus hijos
Sus padres están ancianos
Siente la amenaza criminal
No haber sido músico.
Su matrimonio no es
perfecto.
Atraviesa problemas
económicas.

OBJETIVOS

Independizarse
del negocio familiar
en 5 años.

BUYER PERSONA 2

PERFIL
HOMBRE DE 21 AÑOS
MILENIAL
Estudiante Universitario

DATOS DEMOGRÁFICOS

Vive con sus padres
Hace trabajos ocasionales de foto
Estudiante audiovisual
Soltero

HABITOS

Hace deporte
Revisa redes sociales
Habla con sus padres habitualmente
Toma con sus amigos
Compra tecnología.
Quiere un país más seguro

FERNANDO ACOSTA

Mira el Netflix donde
sus padres y amigos
Sus papas le compran la ropa aún
Va 1 vez al cine al mes
Pasa 1 hora al día en el
Instagram

RUÑA
TRÁILER

RETOS

Terminar su carrera
Tener novia

FRUSTRACIONES

Inestabilidad emocional.
No tiene dinero
Teme por la delincuencia
Quisiera migrar
Sus padres no le dejan crecer

OBJETIVOS

Quiere viajar por el mundo

**MAPA
EMPATÍA
BUYER
PERSONA 1**

- ¿QUÉ PIENSA Y SIENTE?
Busca una forma de llevarse bien con su mujer.
Quiere terminar de pagar el carro.
Siento miedo y curiosidad de las crypto monedas.
- ¿QUÉ VÉ?
Ve películas con regularidad.
Frecuenta compañeros del colegio.
Juega fútbol 2 veces al mes.
Conversa con sus amigos luego de los partidos.
- ¿QUÉ DICE Y HACE?
Actitud Despreocupada
Actitud Juvenil
Comportamiento amable
- ¿QUÉ OYE?
Escucha programas deportivos
Oye a sus amigos del trabajo
Oye a sus amigos de fútbol
Habla con sus hijos
Habla con su esposa
- ESFUERZO
Siente dudas de su matrimonio.
Se siente atrapado.
- RESULTADOS
Quiere pagar el carro.
Quiere volver a tocar música.

RUÑA

**TRAILER
MAPA
EMPATÍA
BUYER
PERSONA 2**

- ¿QUÉ PIENSA Y SIENTE?
Se siente preocupado por el Ecuador
Tiene recelo de salir.
Le gustaría sentir que las cosas pueden mejorar.
- ¿QUÉ VÉ?
Ve películas con regularidad.
Encuentra cosas interesantes en la red
Habla con sus compañeros.
- ¿QUÉ DICE Y HACE?
Actitud Jovial, le gusta bailar
jugar fútbol, ver las redes,
comer cosas ricas.
- ¿QUÉ OYE?
Escucha spotify
Escucha a sus padres
Oye a influencers de su edad
- ESFUERZO
Le cuesta encontrar estabilidad emocional.
Siente frustración por la situación en Ecuador
Quisiera poder irse del país.
- RESULTADOS
Quiere convertirse en un gran cineasta
Busca viajar por el mundo.

7h00-8h00 Se levanta ayuda a los niños a desayunar	8h00 - 9h00 Sale y llega al trabajo.	10h00 - 12h00 Reuniones de oficina.
12h00-14h00 Almuerzo	14h00-18h00 Sale a ver a su hijo mayor, conversa.	18h00-20h00 Va con sus amigos a jugar fútbol
20h00-22h00 Habla con su esposa	22h00-23h00 Ve una película	23H00 Duerme



CONSUMER
JOURNEY
BUYER
PERSONA 1

#RUNAFILM

7h00-8h00 Mira su teléfono	8h00 - 10h00 Desayuna se prepara para clases	10h00 - 12h00 Reunion en casa telematica.
12h00-14h00 Almuerzo	14h00-16h00 Sale a reunión con amigos	16h00-18h00 Va con sus amigos a jugar fútbol
18h00-20h00 Estudia/Juega Play	20h00-22h00 Ve una película	00h00-01H00 Se prepara para dormir.



CONSUMER
JOURNEY
BUYER
PERSONA 2

#RUNAFILM

ESTRATEGIA CREATIVA

La propuesta es rodar varias escenas que por su carga dramática resulten icónicas para el film de tal forma que logren anclarse en la curiosidad de una sociedad habituada a ver contenidos rápidos.

Los diferentes personajes afectan a grupos objetivos heterogeneos interesados en los mismos intereses, tales como la preservación de la vida, selvas, los perros de la calle, los desaparecidos, luces en el cielo, sueños, las nubes y el espacio.

Potenciando la comunicación con escenas rodadas para otros formatos tipos TICS, luego del corte. Estas escenas cerraran el proceso del CALL to action para conseguir el fondeo y blindar la producción con capital privado, externo, interno y particular.

RUNA

SUENA EL SILENCIO

BASEADA EN HECHOS REALES

INSIGHTS DE LA CATEGORIA

- Las personas sufren angustia diariamente por la grave situación del Ecuador, sin embargo siguen consumiendo visuales cuyas estructuras los llevan a universos cinematográficos tales como Avatar, House of Dragon, Black Adam
- Las sociedades claman situaciones en las que la profundidad y lo místico se combinen, los casos aquí mencionados y a través de la historia son una constante de la narrativa humana.
- La sociedad está arrinconada por la delincuencia y varios problemas sociales, externalidades de un sistema que parece colapsar.
- La comunidad espera una película que pudiera encerrar características del cine fantástico hecho en Ecuador.
- El principal mercado que se ha formado es de aquel que presenta en su estructura narrativa arquetipos clásicos junguianos.
- Es a través de películas tipo Avengers que se ha introducido un ambicioso término, Universo Cinematográfico.

#RUNAFILM

RUNA



INSIGHTS BUYER 1

Teme por la delincuencia, y el estado de salud de su madre. No ve mucho cine nacional. Aspira un futuro para sus hijos lejos de la maldad. Prefiere el cine extranjero. Esta acostumbrado a Netflix. Extraña el cine. Vió volver al Futuro. Es fan de House of the Dragon.



INSIGHTS BUYER 2

Teme por la delincuencia. Teme por la vida de sus padres muy ancianos ya que es hijo último. Ve más cine nacional. Gusta de festivales, de cine y música. No ve tanto Netflix. Extraña el cine.

PROPUESTA DE VALOR

Runa Film es una película que brinda una posibilidad de entender la vida humana desde una perspectiva donde todos aquellos que amamos a un ser que ha muerto o morirá pueden tener una respuesta más amable de sus partidas.

#RUNAFILM



ARQUETIPO DE MARCA SABIO

Runa se articula al arquetipo del sabio, por que enseña todo aquello que hemos dejado de percibir. Une tus sueños a nuevos conocimientos, y te enseña el apreciar el recurso fundamental del planeta, el Agua.

#RUNAFILM

RUNA

SUENA EL SILENCIO

CALL TO ACTION

Hemos logrado atravesar la Runa para que puedas vernos, esto no es un juego.
Somos una película en construcción,
puedes tu también ser parte de ella.

www.runafilm.com

15.4 CARPETA DE PRODUCCIÓN

15.4.1 GUIÓN LITERARIO

1 INT CASA CARLOS

Carlos 15 sale de su cuarto y ve a su madre que recibe una llamada, cuando sale él sabe que algo malo pasa, la madre lo regresa a ver angustiada.

CARLOS (ATERRADO)

¿Mami, qué paso? tengo varias llamadas perdidas

MAMÁ CARLOS

Carlitos mi amor, la hija del arquitecto, la de casa del fondo, Sofia es tu amiga cierto?,

CARLOS

Sí que paso?

MAMA CARLOS

Salió ayer por la noche y no regresó, no la encuentran, está desaparecida.

CARLOS

Desaparecida?, pero cómo, yo soñé con ella mami, ella me dijo que había muerto

MAMÁ CARLOSA

Hijo como dices eso

CARLOS

Estuve con ella, me hablo en mi sueño mamá

2 EXT/DIA. SELVA

Yanu (40) saca su cabeza del rio, y se sienta en unas piedras en silencio frente al sol, medita, expresión serena delata una persona en conexión con la naturaleza, su mujer lo abraza por la espalda, él cierra los ojos.

NARICHA (IDIOMA ANCESTRAL)

Hey, no te haz movido de aquí, estas bien?

YANU

Vine a pensar. Todo está muy complicado.

NARICHA

Tranquilo, vas a ver que las cosas van a estar bien

YANU

No, ellos no quieren escucharnos

NARICHA

Pero tendrán que hacerlo

YANU

Y si no, qué vamos a hacer. Ayer no podía dormir pensando en esto, y le pedí al viento que me deje ir con él, cuando me acosté conseguí dormir y tuve un sueño largo , que duro hasta que llego el sol.

Naricha apoya su cabeza en su espalda.

NARICHA

Cuéntale a Narichaa

3 EXT/DIA. SELVA

Diferentes planos en alta velocidad con gran angular que se mueven entre la selva, macros rocío desde el río mientras el sonido de un gran gato suena con su ronroneo.

4 INT/DIA. HABITACIÓN CASA CARLOS

Fotos en el pasillo. Tres niños en un río. Algunos mapas, y arqueologías del Ecuador. Él aún en su cama esta acostado viendo el teléfono, ve sus redes, su hermana y su familia, ve un video de su amigo Luke que sostiene un teléfono celular

5 INT DIA CASA LUKE

LUKE

Lo que me refiero es que hay evidencia de gente que sabe las cosas antes que otros, o sea mira Odisea Espacial 2001, tu crees que Kubrick creo ese monolito con los simios tocándolo con asombro como si fuera un tipo dios es coincidencia, no crees que está hablando de nosotros que pasamos todo el día dándole a estos a nuestro teléfonos, son igualitos... Dale sube otra vez, sube!

6 EXT/DIA. BOSQUE

Carlos entra con su perrita en el bosque, suben y llegan a la vieja cabaña, se sienta y prende un porro, mira a su perra con cariño, la perra empieza a ladrar.

PACHA

Ladra

7 EXT/DIA. CASA BARRIO QUITO

Señora en su casa le habla a su marido para que ayude a reparar una filtración de agua en el patio de la casa.

SEÑORA

Ayyyyy, pero que es esto, nos estamos inundando, Julio ven, trae un trapeador, apura

Julio se levanta de su sillón donde estaba viendo su teléfono con desgano y llega con trapeador y escoba, cuando los dos se quedan escuchando los perros ladrando a lo lejos

SEÑORA CONTINUA

Que manera de ladrar los perros, será que va a ver temblor, ellos sienten.

8 INT/DIA. ASILO DE ANCIANOS

Pompeyo en su cuarto en el asilo está sentando en una silla observando un árbol que tiene afuera. Le gusta ver el sol entre las hojas, cierra un ojo para poder ver mejor sus rayos de luz, se divierte. Entra un enfermero en su cuarto.

ENFERMERO

A ver explorador, aquí están tus pastillas,

Pompeyo, lo mira

9 INT/DIA. CASA LUKE.

Luke está en casa, es audiovisual, está jugando en línea, pero siente que su perro está ladrando, se distrae y lo matan en el juego.

LUKE

Esperen muchachos,

Varios perros ladran, el se intriga

VOZ EN AURICULAR

Ya estás, no te dejes matar

LUKE

Si ya, es que los perros están ladrando

VOZ.

Si aquí también

10 EXT/DIA. PARADA DE BUS ESCOLAR

Equinoccio 1999

Baal y Carlos (adolescentes) están en la parada, esperando que llegue Sofía.

SOFÍA

Holii..

CARLOS Y BAAL

Hola

SOFÍA

Qué tal... y qué, no van a decir nada?... Y esas caras?

Carlos y Baal se miran con complicidad-

BAAL

Queríamos faltar hoy a clases, y subir al bosque

SOFÍA

Al bosque...? cómo así?

11 EXT/DIA. CABAÑA BOSQUE

Avanzan por el Bosque, llegan a una cabaña.

Baal camina hacia la casa y mira su arquitectura, cuando gira mira a Carlos y Sofía que se quedan conversando.

El toma una carta de su maleta y la guarda en su bolsillo, Carlos lo llama. Se sienta junto a Carlos y Sofia, que están sentados en actitud de meditación.

CARLOS

Ven BAAL siéntate aquí,

Baal se sienta

CARLOS CONTINUA

Bien imaginen por un momento lo que está pasando ahora mismo, todo nuestro planeta se esta alineando perpendicularmente al sol, y lo hacemos girando con gran velocidad, mi papá dice que aquí en el Ecuador giramos más rápido que cualquier parte del mundo.

SOFÍA

Ya, y eso?

CARLOS

Claro, en donde estamos el planeta tiene que moverse más para girar, aquí vamos a 1700 km por hora en esa dirección, esos son unos 500 metros por segundo

BAAL

Ya, no se siente no

carlos

Pero como ven, no somos capaces de sentirlo o sí?

SOFÍA(sintiendo)

mmm pues

...Ahora que lo dices yo... yo como que si puedo sentir, más como que me mareo.

BAAL

Yaaaa, te creo jaja

SOFÍA

Es en serio

CARLOS

Jaja, tienes extra sensibilidad planetaria jaja

12 EXT/DIA. CABAÑA BOSQUE

En el bosque hay alguien más que los observa desde lejos

Baal mira de reojo y cree que ve algo pero no alcanza a ver más.

Cuando están sentados una perrita abandonada se acerca a Carlos y se acuesta en su regazo, el siente un calor y abre los ojos para ver a la perrita junto a él.

CARLOS

Y tú...?

SOFÍA

ja Hooooola chiquito, o chiquita

BAAL

Jaja se te pego de una, es chiquita

CARLOS

O sea, y esta perrita

Sofía acariciando a Pacha

SOFÍA

Qué estas haciendo aquí pequeñita

CARLOS

Se nota que está abandonada

SOFÍA <esta

Qué raza es?

BAAL

Es runa

SOFÍA

Y cómo le vamos a poner?

CARLOS

¿Qué les parece Pacha? (>hasta

SOFÍA

Mmmmmme encanta, Pacha, te gusta Pachita, Pacha

PACHA

Ladra

13 EXT/NOCHE SELVA

Están todos reunidos, un tambor pequeño que golpea suavemente,

YANU

Gracias gracias Yaku mamita, contigo todo sin ti nada, aguita que nos das vida te pedimos humildemente que nos permitas tener un momento contigo, y pedir a nuestra amiga del bosque que se presente esta noche para hablar con nuestros amigos de la ciudad

Yanu toca el tambor cuando justo a la media noche una estrella fugaz pasa y dentro del bosque una luz aparece . Entre luciérnagas llega la sacerdotisa, su nombre Parvati (aunque los ciudadanos no lo sabían) ella se sienta en un sillón frente al fuego se dirigió al grupo.

PARVATI

Me han llamado por que necesitan saber algo, quien tiene preguntas

AMARU

El cachorro del explorador vio algo mientras dormías querida Parvati, quisieramos que lo escuches y nos digas que fue lo que vió en su sueño

PARVATI

Muy bien, Carlos puedes hablar

14 EXT TERRAZA CARLOS

Carlos y Sophia suben corriendo a la terraza, miran la runa pasar , dos rectangulos enormes que venían desde el sur, no hacían ningun sonido, el uno siguió su camino pero el otro hizo una espiral en el cielo justo encima dejando ver el universo.

Carlos y Sophia se miran y sonrien es algo increíble

CARLOS

Pero que es eso?

SOPHIA

Algo que queria que vieras

CARLOS

Por que

SOPHIA

Para que no te olvides, me tengo que ir

CARLOS

No te vayas no

SOPHIA

Es tiempo, no olvides todo esto

Sophia camina al final y se eleva suavemente, para convertirse en una luz azul que sube al agujero cosmico

CARLOS LOC OFF

Corrimos hacia la terraza como siempre y ahí estaban en el cielo, eran como dos rectangulos enormes que venían desde el sur, no hacían ningun sonido, el uno siguió su camino pero el otro hizo una espiral en el cielo justo sobre nosotros, pude ver galaxias y otros planetas era algo increíble, Sofia se levanto y me dijo que no la olvide. Después una luz se emitió por el Pichincha y ella se convirtió en una luz amarilla y pude varias otras luces entre celestas y amarillas, unas subían otras bajaban.

15 EXT/NOCHE. CASA SELVA

Dos camionetas llegan con las luces apagadas cerca de la casa de Yanu y Naricha, se bajan 2 hombres del carro, cruzan la cerca sigilosamente

16 INT/noche. CASA selva

Nari dormida siente un viento que llega, cuando despierta se da cuenta que no está sola y hay intrusos. El perro va a ladrar, pero ella lo toma en brazos y hace silencio. Se empieza a esconder cuando ve una luciérnaga y la pone en su mano, ve como brilla dentro de ella, sonrío

17 EXT DIA ATARDECER SELVA

Drone vuela sobre la selva directo al sol17

18 EXT/DIA. PARQUE MARIANA DE JESUS

Sara llega a un parque se baja del carro, se despide del chofer,

SARA

Anda tranquilo, no hagas nada que yo no haría.

chofer

Dale, chao

Sara empieza a caminar por el parque buscando información y mira a su alrededor, observa el movimiento de la ciudad, encuentra una silla y se sienta, toma la carta.

Vemos imágenes de las pirámides de Cochasqui, Catequilla, Cueva de los Tayos, Quitoloma

19 EXT/NOCHE. TERRAZA CASA CARLOS

Carlos, Sara y Luke conversan, Luke se queda dormido.

SARA

Y así es como terminé viniendo a Ecuador...

CARLOS

No supiste de él en 15 años y te llegó una carta de la nada.

SARA

De la nada, me la mandó una señora que había sido su secretaria hace mucho.

CARLOS

Increíble

Sara mira el Pichincha,

CARLOS

Esta vez estuvo muy cerca, tenemos 6 meses hasta el próximo equinoccio, si no hacemos que la gente cambie esto se va a poner peor

Baal toma su piedra con fuerza

BAAL (SIGUE)

Aquí es la ley del más vivo, del que roba, del que busca como ser corrupto, a ese es el que le va bien, nadie va a querer cambiar

SARA

Pero debe haber algo que podemos hacer

LUKE

Y si hacemos una películaW

20 EXT/DIA. MINISTERIO DE AMBIENTE

Yanu sale de la oficina muy preocupado, toma de su shigra un papel, donde tiene una dirección, camina y pide ubicación a una persona que pasa.

21 INT CASA CARLOS NOCHE

Carlos se levanta a ver la noche va a la ventana y hay un rayo, cuando ve el slinky empieza a sonar de la nada.

22 EXT/DIA. CATEQUILLA

Carlos toma un poco de tierra la esparce siente el viento. Toma su mando rúnico y con su mano se da visión rúnica, se siente cómodo y las piedras runas empiezan a sonar distribuyendo su peso por el junco. La gran esfera se engancha y detrás viene la runa principal, un gigante rectángulo que circunvala al planeta.

23 ext/DIA. laderas pichincha

Los personajes dejan el vehículo y empieza a caminar, caminan por las laderas del Pichincha, Baal, Carlos y Yanu cada uno lleva uno de los tubos de junco.

24 INT/DIA. casa luke

Luke esta haciendo una transmisión en vivo, mientras los demás llegan a sus posiciones. Insertos de personas escuchando, oyendo, primeros planos de la vida, plantas, hojas, hormigas, cielos con nubes.

LUKE

Hola a todos los que me siguen, esta es una transmisión especial. Porfavor si estas viendo esto, porfavor, porfavor te pido no cambies, necesito decirte algo y es muuuuuy importante que me escuches.

Esto lo hago por un grupo de personas que van a hacer algo por todos ustedes y lo más probable es que ustedes ni siquiera se enteren así que lo hago por ellos y también por tí que escuchas esto..

Dentro de poco empezará a sonar un sonido por todo lado, está llegando por todas partes desde el fondo mismo del universo, cuando ese sonido este aquí significa que un proceso de evolución de nuestro planeta nos llevará nuevamente a nuestro estado original, el agua.

Se que es difícil de creer, pero les pido háganlo, por que hoy en pocos a minutos empezará a sonar y sabrás que es verdad.

Amigos vengo del otro lado del puente, no quiero contarte como se siente, pero en fondo lo sabes, todos somos uno, somos agua consciente, que puede entender que existimos en un universo alejados de todos y eso debe ser por algo cierto, entonces quiero decirles por que es ese algo.

Desde el principio de los tiempos fuimos creados para alimentar una maquinaria peligrosa pero universal, que toma del agua su energía para funcionar pero no lo hace directamente, nos necesita a nosotros somos como seres de agua consciente, nosotros alimentamos su poder con nuestra mente, nuestros sueños y nuestros espíritus, esa maquinaria se llama Runa.

Y se llama así por que es nuestro pueblo quien la construyó, somos los descendientes de los runas que la hicieron, ese es nuestro verdadero nombre, RUNAS, no indios, esto no es la India, sin embargo la ignorancia se impuso, aún cuando supieron que estaban equivocados, no corrigieron, insultarnos no era suficiente, tenían que anularnos.

Así que empezamos a olvidar nuestra tarea, nos arrebataron nuestro conocimiento, fuimos amedrentados. Nuestra ceguera fue alimentada por milenios, quemaron bibliotecas, destruyeron las culturas, nos asesinaron y pusieron unos contra otros, toda evidencia de un pensamiento que entendía, que entendía lo importante del respeto al agua y sus consecuencias, fue destruido.

En el nuevo paradigma del olvido, la maldad, la mentira ganaron terreno los corruptos de turno avanzaron destruyendo las naciones volviéndolas ignorante y si que se ensañaron con el Ecuador.

Pichincha significa templo sagrado de agua, fueron nuestros antiguos los ilustres creadores que con los titanes de nuestros mitos, Viracocha, Odín, Prometeo consiguieron darle equilibrio al universo, nosotros somos capaces de ser magnánimos.

Sara se aleja hacia la costa está viendo las nubes, e insertos de todos los personajes preparándose para el fin mientras una frecuencia se acerca de todo el universo, el hum.

Ahora mismo hay un grupo de personas que prácticamente no se conocían hace dos días, eran extraños que no se habían visto, pero ayer vimos algo que demuestra que no estamos solos, que nuuuuuunca lo hemos estado y que hemos sido necios en no entender las señales que nos da el universo.

Tomas de cochasqui, cropcricles, la Mariana de Jesús, cueva de los Tayos, Tridente de Perú, Pirámides Egipto, Luces en el cielo,

Hoy nuestros vecinos cósmicos dejarán que sea nuestro fin, sin embargo quizá tengamos una oportunidad, ellos quizá no saben que cada vez la gente entiende más, se ha dado cuenta lo importante del respeto, y que somos una raza que podemos luchar y que no entraremos en la noche sin pelear. Hagamos que la tecnología sirva para algo, y todos empecemos ahora mismo a difundir este mensaje, dar nuestro respeto al agua, amarla, cuidarla

Agua limpia, mundo de belleza, ríos, lagos, bosques

Si no me quieres creer, escuchen el sonido que está llegando desde el universo

25 EXT/DIA. Catequilla

Baal sube a Catequilla en su vehículo con su mando rúnico

5.4.2 GUIÓN LITERARIO EN OCTAVOS

1 INT CASA CARLOS 1

Carlos le sale de su cuarto y ve a su madre que recibe una llamada, cuando sale él sabe que es algo malo pásalo, la madre lo regresa a ver angustiada.

CARLOS (ATEMBADO)
Mami, ¿qué pasó? tengo varias llamadas perdidas

MAMÁ CARLOS
Carlos le sale, la hija del arquitecto, la de casa del fondo, Sofía es tu única cliente.

CARLOS
¿Si que pasó?

MAMÁ CARLOS
Salió ayer por la noche y no regresó, no lo encuentran, está desaparecida.

CARLOS
Desaparecida, pero cómo, ya está con ella mami, ella me dijo que había muerto

MAMÁ CARLOS
Hijo como dices eso

CARLOS
Faltó con ella, me habló en mi sueño mami

2 EXT/DIA. SELVA 2

Yana (40) mira su cámara del río, y se sienta en unas piedras en silencio frente al río, medita. Capricción acerca delata una persona no conocida, en la naturaleza, se mueve le atrae que le cambió el clima del río.

MARICHA (TÍPICA ANCESTRAL)
Hey, no te has movido de aquí, estás bien?

YANA
Vine a pensar. Todo está muy complicado.

MARICHA
Tranquilo, ves a ver que las cosas van

3 EXT/DIA. SELVA 3

diversos planos en alta velocidad con gran sonido que se mueven entre la selva, acerca poco a poco el río durante el sonido de un gran río suena con su resaca.

4 INT/DIA. INSTRUCCIÓN CASA COSMOS 4

Fotos en el paisaje. Tres niños en un río. Algunos mapas, y arqueología del Ecuador. 21 años en su casa está acordado viendo el teléfono, ve sus redes, su hermana y su familia, ve un video de su amigo Luke que sostiene un teléfono celular

5 INT DIA CASA LUKE 5

LUKE
Lo que me faltaba es que hay evidencia de gente que sabe las cosas antes que otros... me mira cómo busqué el 2001, tu creo que Ericka creo que asoció con los niños tocándolo con asombro como si fuera un tipo dios es coincidencia, no creo que esta hablando de nosotros que pasamos todo el día hablando a través a nuestro teléfonos, son igualitos... Dale sabe otra vez, sube!

pero en la transición de hoy.

6 EXT/DIA. BOSQUE 6

Carlos entra con su perrita en el bosque, suben y llegan a la vinca arriba, se sienta y cuando un perro, mira a su perro con cariño, la perra empieza a ladrar.

Ladro
PACHA

7 EXT/DIA. CASA BARRIO QUITO 7

Señora en su casa le habla a su marido para que ayude a reparar una filtración de agua en el patio de la casa.

SEÑORA
Ayyyy, pero que es esto, nos estamos inundando. Julio ven, trae un trapador, ayuda

Julio se levanta de su sillón donde estaba viendo su teléfono con desapego y luego con trapador y resaca, cuando los dos se quedan escuchando los perros ladrando a lo lejos

SEÑORA CONTINUA
Una manera de hacer los perros, será que va a ver temblor, ellos sienten.

8 INT/DIA. ASILLO DE ANCIANOS 8

Pompeyo en su cuarto en el asilo está sentado en una silla observando un árbol que tiene afuera, le gusta ver el sol entre las hojas, cierra un ojo para poder ver mejor sus rayos de luz, se divierte. Entra un enfermero en su cuarto.

ENFERMERO
A ver ¿cómo está, aquí se van sus pastillas.

Pompeyo, lo mira.

9 EXT/DIA. CASA LUKE 9

Luke está en casa, se audiolibro, está jugando en línea, pero siente que su perro está ladrando, se distrae y lo matan en el juego.

LUKE
Esperen muchachos, varios perros ladrar, el se intriga

10 EXT/DIA. PARRADA DE BUS ESCOLAR 10

Equitocentro 1999
Baal y Carlos (adolescentes) están en la parada, esperando que llegue Sofía

SOFÍA
Hola!

SOFÍA
Hola CARLOS Y BAAL

SOFÍA
¿Qué tal... y qué, no van a decir nada?... ¿cómo están?

Carlos y Baal se miran con complicidad

BAAL
Queríamos faltar hoy a clases, y subir al bosque

SOFÍA
Al bosque...? ¿cómo así?

11 EXT/DIA. CABAÑA BOSQUE 11

Avanzan por el bosque, llegan a una cabaña.
Baal camina hacia la casa y mira su arquitectura, cuando gira mira a Carlos y Sofía que se quedan conversando.
El toma una carta de su maleta y la guarda en su bolsillo. Carlos lo llama. Se sienta junto a Carlos y Sofía, que están sentados en actitud de meditación.
Ven BAAL cámbiate aquí.
Baal se sienta

12 EXT/DIA. CABAÑA BOSQUE 12

Carlos CONTINUA
Fico invitado por un momento lo que está pasando ahora mismo, todo nuestro planeta se está alineando perpendicularmente al sol, y lo hacemos girando con una velocidad, mi propósito es que en el momento giramos más rápido que cualquier parte del mundo.

SOFÍA
Ya, y eso?

CARLOS
Claro, es donde estamos el planeta tiene que moverse más para estar, así vamos a 1702 km por hora es una alineación, eso con unos 100 metros por segundo

BAAL
Ya, no se sienta no

CARLOS
Pero cómo ven, no somos capaces de sentirlo o así?

SOFÍA (SINTIENDO)
...Ahora que lo dices yo... yo como que sí puedo sentir, más como que me mareo.

BAAL
Yeanas, te creo jaja

SOFÍA
Me en serio

CARLOS
Jaja, tienes una sensibilidad planetaria jaja

13 EXT/DIA. CABAÑA BOSQUE 13

En el bosque hay algunos más que los observe desde lejos
Baal mira de reojo y cree que ve algo pero no alcanza a ver más.

13 EXT/NOCHE SELVA 13

Están todos reunidos, un tambor pegado que golpea suavemente.

YANA
Gracias gracias Yaku manita, contigo todo sin ti nada, agüita que nos das

Vida te pedique humilladamente que me devolviera...
14 EXT TEREZA CARLOS
15 EXT/NOCHE CASA SARA
16 EXT/NOCHE CASA SARA
17 EXT DIA ATARDORER SELVA
18 EXT/NOCHE ESCORR MANTERA, DE REINA
19 EXT/NOCHE TEREZA CASA CARLOS
20 EXT/DIA MINISTERIO DE AMBIENTE

SOPHIA
CARLOS LOC OFF
SARA
CHOFER
21 EXT/NOCHE ESCORR MANTERA, DE REINA
22 EXT/DIA CAYTEQUILLA
23 EXT/DIA LAGUNAS PICHINCHA
24 INT/DIA CASA LIXE

Sara empieza a caminar por el parque buscando informacion...
19 EXT/NOCHE TEREZA CASA CARLOS
SARA
CARLOS
SARA
CARLOS
SARA
LIXE
20 EXT/DIA MINISTERIO DE AMBIENTE

papel, donde tiene una direccion, nombre y pide ubicacion...
21 EXT/NOCHE ESCORR MANTERA, DE REINA
22 EXT/DIA CAYTEQUILLA
23 EXT/DIA LAGUNAS PICHINCHA
24 INT/DIA CASA LIXE

equi significa que un proceso de evolucion de nuestro planeta...
Sara y amigos vesgo del otro lado del puente...
Desde el principio de los tiempos fuimos errantes...
Y se llama así por que en nuestro pueblo quien lo contrayo...

lo importante del respeto al agua y sus consecuencias...
Pichincha significa templo sagrado de agua...
Sara se sienta hacia la costa está viendo las nubes...
Ahora mismo hay un grupo de personas que practicamente no se conocian...
Tomas de cochaqui, cropripales, la mariana de Jesus...

Vg
13.

Si no me quieres creer, escuchen el
sonido que está llegando desde el
universo

2/3

25 25 EXT/DIA. CATEQUILLA

25

Berd. Caripis sube a Catequilla en su vehiculo con su mando runico

15.4.3 HOJAS DE DESGLOCE

HOJA DE DESGLOSE

Escena #: 1
Página de Guión: 1
Conteo de páginas

Fecha:
Página de desglose #1
Int/Ext: INT
Día/Noche: DÍ

Descripción de la escena: Carlos (adolescente) despierta mira el cielo, tiene varias llamadas perdidas, sale al pasillo y ve a su mamá colgando el teléfono de la casa, el sabe que algo malo pasa.

Set: Casa Carlos

Locación: Casa de familia El Bosque

Secuencia: 1

Día de Guión: 1

ELENCO Carlos	FIGURANTES	EXTRAS
	UTILERÍA - fotografías de los tres chicos - Sofia, Carlos, Baal	AMBIENTACIÓN - Estudio
VESTUARIO Carlos-pijama	MAQUILLAJE Carlos - neutro	FOTOGRAFÍA, CÁMARA Y GRIP
SONIDO Sonido ambiente madre solloza	VEHÍCULOS Y ANIMALES No	EFFECTOS ESPECIALES NO
MISCELÁNEOS	NOTAS	

TÍTULO: TRAILER RUNA FILM**HOJA DE DESGLOSE**

Escena #: 2

Fecha:

Página de Guión: 1

Página de desglose #2

Conteo de páginas: 6/8-2 4/8

Int/Ext: EXT

Día/Noche: DIA

2 222

Descripción de la escena: Yanu (40) saca su cabeza del río, y se sienta en unas piedras en silencio frente al sol, medita, expresión serena delata una persona en conexión con la naturaleza, su mujer lo abraza por la espalda, él cierra los ojos.

Set: río y orilla del río (amazonía)

Locación: Casa en Amazonía, Puyo

Secuencia: 2

Día de Guión: 3

ELENCO YANUKUA NARICHA	FIGURANTES	EXTRAS
	UTILERÍA	AMBIENTACIÓN - río amazónico
VESTUARIO Auki - Yanchama (tela Sapara de vestir para hombre) Lara - Yanchama (tela sapara de vestir para mujer)	MAQUILLAJE Auki - Natural Lara - Diseño Sapara En Su Rostro	FOTOGRAFÍA, CÁMARA Y GRIP
SONIDO Sonido Ambiente Selva	VEHÍCULOS Y ANIMALES No	EFFECTOS ESPECIALES
MISCELÁNEOS	NOTAS	

TÍTULO: TRAILER RUNA FILM

HOJA DE DESGLOSE

Escena #: 3

Fecha:

Página de Guión: 2

Página de desglose #3

Conteo de páginas: 2 5/8

Int/Ext: EXT

Día/Noche: DIA

Descripción de la escena: diferentes planos en alta velocidad con gran angular que ese mueven entre la selva, macros rocío desde el río mientras el sonido se un gran gato suena con su ronroneo

Set: Selva

Locación: selva

Secuencia: 3

Día de Guión: 1

ELENCO	FIGURANTES	EXTRAS
	UTILERÍA	AMBIENTACIÓN - selva
VESTUARIO		
SONIDO Sonido Ambiente Selva	VEHÍCULOS Y ANIMALES	EFFECTOS ESPECIALES
MISCELÁNEOS	NOTAS	

TÍTULO: TRAILER RUNA FILM

HOJA DE DESGLOSE

Escena #: 4

Fecha:

Página de Guión: 2

Página de desglose #4

Conteo de páginas: 2 6 / 8

Int/Ext: INT

Día/Noche: DIA

Descripción de la escena: Fotos en el pasillo. Tres niños en un río. Algunos mapas, y arqueologías del Ecuador. Él aún en su cama está acostado viendo el teléfono, ve sus redes, su hermana y su familia, ve un video de su amigo Luke que sostiene un teléfono celular.

Set: Casa Carlos, habitación

Locación: Casa familiar El bosque

Secuencia: 4

Día de Guión:

ELENCO Carlos	FIGURANTES	EXTRAS
	UTILERÍA <ul style="list-style-type: none">- fotos en pared- libros y mapas- piezas arqueológicas- teléfono celular	AMBIENTACIÓN <ul style="list-style-type: none">- habitación casa familiar
VESTUARIO Carlos - pijama	MAQUILLAJE Carlos - natural	FOTOGRAFÍA, CÁMARA Y GRIP
SONIDO Sonido Ambiente	VEHÍCULOS Y ANIMALES No	EFFECTOS ESPECIALES

TÍTULO: TRAILER RUNA FILM

HOJA DE DESGLOSE

Escena #: 5

Fecha:

Página de Guión: 2

Página de desglose #5

Conteo de páginas: 2 7/8

Int/Ext: INT

Día/Noche: DIA

Descripción de la escena: Luke hablando desde su estudio hace una transmisión en vivo

Set: estudio de grabación

Locación: Casa/Estudio Daniel Rosero

Secuencia: 5

Día de Guión: 1

ELENCO Luke	FIGURANTES	EXTRAS
	UTILERÍA - equipos de video y sonido	AMBIENTACIÓN Estudio de grabación en audio video
VESTUARIO Luke - informal	MAQUILLAJE Luke - natural	FOTOGRAFÍA, CÁMARA Y GRIP
SONIDO Sonido Ambiente	VEHÍCULOS Y ANIMALES	EFFECTOS ESPECIALES

TÍTULO: TRAILER RUNA FILM

HOJA DE DESGLOSE

Escena #: 6

Fecha:

Página de Guión: 3

Página de desglose #6

Conteo de páginas: 3 1/8- 3 2 /8

Int/Ext: EXT

Día/Noche: DÍA

Descripción de la escena: Carlos entra con su perrita en el bosque, suben y llegan a la vieja cabaña, se sienta y prende un porro, mira a su perra con cariño, la perra empieza a ladrar.

Set: bosque casa de Carlos

Locación: Bosque casa

Secuencia: 6

Día de Guión: 7

ELENCO	FIGURANTES	EXTRAS
Carlos	UTILERÍA - collar de perro	AMBIENTACIÓN - bosque
VESTUARIO Carlos- informal	MAQUILLAJE Carlos - neutro	FOTOGRAFÍA, CÁMARA Y GRIP

TÍTULO: TRAILER RUNA FILM

HOJA DE DESGLOSE

Escena #: 7

Fecha:

Página de Guión: 3

Página de desglose #7

Conteo de páginas: 3 3/8- 3 4/8

Int/Ext: EXT

Día/Noche: DÍA

Descripción de la escena: Señora en su casa le habla a su marido para que ayude a reparar una filtración de agua en el patio de la casa.

Julio se levanta de su sillón donde estaba viendo su teléfono con desgano y llega con un trapeador, cuando los dos se quedan escuchando los perros ladrando a lo lejos

Set: Casa de barrio

Locación: Casa El Bosque

Secuencia: 7

Día de Guión: 8

ELENCO Señora Esposo	FIGURANTES	EXTRAS
	UTILERÍA - escoba - trapeadores - televisión - sillón -	AMBIENTACIÓN - Casa de familia
VESTUARIO señora - ropa de casa (calentador) Julio esposo - ropa de casa calentador	MAQUILLAJE señora- neutro esposo - neutro	FOTOGRAFÍA, CÁMARA Y GRIP}

TÍTULO: TRAILER RUNA FILM

HOJA DE DESGLOSE

Escena #: 8

Fecha:

Página de Guión: 4

Página de desglose #8

Conteo de páginas: 3 5/8 - 3 6/8

Int/Ext: INT

Día/Noche: DÍA

Descripción de la escena: Pompeyo en su cuarto en el asilo está sentado en una silla observando un árbol que tiene afuera. Le gusta ver el sol entre las hojas, cierra un ojo para poder ver mejor sus rayos de luz, se divierte.

Set: Habitación asilo

Locación: Asilo de ancianos

Secuencia: 8

Día de Guión: 9

ELENCO Pompeyo	FIGURANTES	EXTRAS	
	UTILERÍA - mapas - libros - slinky vaso		AMBIENTACIÓN - Asilo de ancianos
VESTUARIO - Pompeyo - ropa de explorador	MAQUILLAJE - Pompeyo- neutral	FOTOGRAFÍA, CÁMARA Y GRIP	
SONIDO Sonido Ambiente asilo de ancianos	VEHÍCULOS Y ANIMALES	EFFECTOS ESPECIALES -	

TÍTULO: TRAILER RUNA FILM

HOJA DE DESGLOSE

Escena #: 9

Fecha:

Página de Guión: 3

Página de desglose #9

Conteo de páginas: 3 7/8- 4 2/8

Int/Ext: INT

Día/Noche: DÍA

Descripción de la escena: Luke está en casa, es audiovisual, está jugando en línea, pero siente que su perro esta ladrando, se distrae y lo matan en el juego.

Set: estudio Luke

Locación: Casa El Bosque

Secuencia: 9

Día de Guión: 9

ELENCO	FIGURANTES	EXTRAS
Luke	perro	
	UTILERÍA - Audifonos - televisión o pantalla	AMBIENTACIÓN - estudio
VESTUARIO Luke - informal	MAQUILLAJE Luke - neutro	FOTOGRAFÍA, CÁMARA Y GRIP
SONIDO Sonido ambiente juego de video	VEHÍCULOS Y ANIMALES	EFFECTOS ESPECIALES -

TÍTULO: TRAILER RUNA FILM

HOJA DE DESGLOSE

Escena #: 10

Fecha:

Página de Guión: 4

Página de desglose #10

Conteo de páginas: 4 3/8 - 4 5/8

Int/Ext: EXT

Día/Noche: DÍA

Descripción de la escena: Equinoccio 1999

Baal y Carlos (adolescentes) están en la parada, esperando que llegue Sofía

Set: esquina casa

Locación: Casa El Bosque

Secuencia: 10

Día de Guión: 10

ELENCO	FIGURANTES	EXTRAS
Carlos Sofía Baal	UTILERÍA - mochilas retro	AMBIENTACIÓN - parada de buses, calle
VESTUARIO Carlos - uniforme Colegio Nuevo Mundo Sofía - Uniforme colegio Nuevo Mundo Baal - Uniforme colegio Nuevo Mundo	MAQUILLAJE Carlos - neutro Sofía - neutro Baal - neutro	FOTOGRAFÍA, CÁMARA Y GRIP

TÍTULO: TRAILER RUNA FILM

HOJA DE DESGLOSE

Escena #: 11

Fecha:

Página de Guión: 5

Página de desglose #11

Conteo de páginas: 4 7/8 5- 6/8

Int/Ext: EXT

Día/Noche: DÍA

Descripción de la escena: Los chicos empiezan el camino de ascenso e ingresan al bosque, suben por sus laderas. Llega a un primer claro donde se los ven caminar.

Set: Bosque

Locación: Bosque cerca de casa

Secuencia: 11

Día de Guión: 10

ELENCO Carlos Sofía Baal	FIGURANTES	EXTRAS
	UTILERÍA - mochilas retro	AMBIENTACIÓN - bosque
VESTUARIO Carlos - uniforme Colegio Nuevo Mundo Sofía - Uniforme colegio Nuevo Mundo Baal - Uniforme colegio Nuevo Mundo	MAQUILLAJE Carlos - neutro Sofía - neutro Baal - neutro	FOTOGRAFÍA, CÁMARA Y GRIP

TÍTULO: TRAILER RUNA FILM**HOJA DE DESGLOSE**

Escena #: 12

Fecha:

Página de Guión: 6

Página de desglose #12

Conteo de páginas: 5 7/8 6 6/8

Int/Ext: EXT

Día/Noche: DÍA

Descripción de la escena: En el bosque hay alguien más que los observa desde lejos Baal mira de reojo y cree que ve algo pero no alcanza a ver más. Cuando están sentados una perrita abandonada se acerca a Carlos y se acuesta en su regazo, él siente un calor y abre los ojos para ver a la perrita junto a él.

Set: Bosque

Locación: Bosque cerca de casa

Secuencia: 12

Día de Guión: 10

ELENCO	FIGURANTES	EXTRAS
Carlos Sofía Baal	Perro	
	UTILERÍA - mochilas retro	AMBIENTACIÓN - bosque - Cabaña escondida bosque
VESTUARIO Carlos - uniforme Colegio Nuevo Mundo Sofía - Uniforme colegio Nuevo Mundo Baal - Uniforme colegio Nuevo Mundo	MAQUILLAJE Carlos - neutro Sofía - neutro Baal - neutro	FOTOGRAFÍA, CÁMARA Y GRIP

SONIDO Sonido ambiente bosque	VEHÍCULOS Y ANIMALES si Perro - Pacha	EFFECTOS ESPECIALES -

TÍTULO: TRAILER RUNA FILM

HOJA DE DESGLOSE

Escena #: 13

Fecha:

Página de Guión: 7

Página de desglose #13

Conteo de páginas: 6 7/8 7 4/8

Int/Ext: EXT

Día/Noche: NOCHE

Descripción de la escena: Alguien toca el tambor junto a una fogata, del bosque un presencia etérea, la viajera se hace presente

Set: Bosque

Locación: Nono

Secuencia: 13

Día de Guión: 10

ELENCO Parvati	FIGURANTES 1	EXTRAS
	UTILERÍA Tambor de fuego	AMBIENTACIÓN - bosque - fogata

VESTUARIO Parvati - vestido de corte largo	MAQUILLAJE Parvati - rostro pintado	
SONIDO Sonido ambiente bosque sonidos de tambor	VEHÍCULOS Y ANIMALES	EFFECTOS ESPECIALES -
MISCELÁNEOS	NOTAS	

TÍTULO: TRAILER RUNA FILM

HOJA DE DESGLOSE

Escena #: 14

Fecha:

Página de Guión: 7

Página de desglose #14

Conteo de páginas: 7 5/8 - 8 4/8

Int/Ext: EXT

Día/Noche: DÍA

Descripción de la escena: Carlos y Sofía suben corriendo a la terraza, miran la runa pasar , dos rectángulos enormes que venían desde el sur, no hacían ningún sonido, el uno siguió su camino pero el otro hizo una espiral en el cielo justo encima dejando ver el universo.

Carlos y Sophia se miran y sonríen es algo increíble

Set: Terraza Casa Carlos

Locación: Casa El Bosque/ Casa Karin Kock

<p>ELENCO</p> <p>Carlos Sofia</p>	<p>FIGURANTES</p>	<p>EXTRAS</p> <p>VENTILADOR</p>
<p>VESTUARIO</p> <p>Carlos - ropa de diario Sofia - bufanda o detalle azul</p>	<p>MAQUILLAJE</p> <p>Carlos - neutro Sofia - neutro etereo</p>	<p>AMBIENTACIÓN</p> <p>- terraza casa</p>
<p>SONIDO</p> <p>Sonido ambiente terraza</p>	<p>VEHÍCULOS Y ANIMALES</p>	<p>EFFECTOS ESPECIALES</p> <p>- CGI. - TRACKEO -</p>
<p>MISCELÁNEOS</p>	<p>NOTAS.</p> <p>HACER PRUEBAS DE CAMARA</p> <p>SE LLAMA A MARTIN SALTOS VFX</p>	

TÍTULO: TRAILER RUNA FILM

HOJA DE DESGLOSE

Escena #: 15

Fecha:

Página de Guión: 8

Página de desglose #15

Conteo de páginas: 8 4/8

Int/Ext: EXT

Día/Noche: NOCHE

Descripción de la escena: Dos camionetas llegan con las luces apagadas cerca de la casa de Yanu y Naricha, se bajan 2 hombres del carro, cruzan la cerca sigilosamente

Set: Afuera casa Yanu y Naricha

Locación: Nono

Secuencia: 12

Día de Guión: 10

ELENCO	FIGURANTES 2 hombres	EXTRAS
	UTILERÍA - camioneta	AMBIENTACIÓN - casa en la selva
VESTUARIO Hombres - ropa de trabajo	MAQUILLAJE	
SONIDO Sonido ambiente selva	VEHÍCULOS Y ANIMALES	EFFECTOS ESPECIALES -

MISCELÁNEOS	NOTAS

TÍTULO: TRAILER RUNA FILM

HOJA DE DESGLOSE

Escena #: 15

Fecha:

Página de Guión: 8

Página de desglose #15

Conteo de páginas: 8 4/8

Int/Ext: EXT

Día/Noche: NOCHE

Descripción de la escena: Dos camionetas llegan con las luces apagadas cerca de la casa de Yanu y Naricha, se bajan 2 hombres del carro, cruzan la cerca sigilosamente

Set: Afuera casa Yanu y Naricha

Locación: Nono

Secuencia: 12

Día de Guión: 10

ELENCO	FIGURANTES 2 hombres	EXTRAS
	UTILERÍA - camioneta	AMBIENTACIÓN - casa en la selva
VESTUARIO Hombres - ropa de trabajo	MAQUILLAJE	
SONIDO Sonido ambiente selva	VEHÍCULOS Y ANIMALES	EFFECTOS ESPECIALES -
MISCELÁNEOS	NOTAS	

15.4.4 TIRAS DE PRODUCCIÓN

6	1	INT. DIA CASA CARLOS	1/8	1
7		Carlos despierta, mira el cielo, escucha a su madre conversar en voz baja, sale y la ve		
8	2	EXT DIA CASA YANU/NARICHA	6/8-2 4/8	2
9		YANU (40) saca su canoa del río y se sienta en unas piedras. Su mujer lo abraza por la espalda		
10	3	EXT DIA SELVA	2 5/8	
11		Diferentes planos emulan al jaguar que a		
12	4	INT DIA CASA CARLOS	2 6/8	1
13		Fotos en el Pasillo, Sophia, Baal. Fotos de su padre con Amaru. Yanu. Carlos mira su telefono en la ma		
14	5	INT DIA CASA LUKE	2 7/8	3
15		Luke hablando desde su estudio,, hace una transmisión en vivo.		
16	6	EXT DIA BOSQUE	3 1/8 - 3 2/8	1
17		Carlos entra con su perrita en el bosque, suben y llean al vieja cabaña, la perrita ladra.		1 Figurante
18	7	EXT DIA	3 3/8 - 3 4/8	
19		Señora en su casa le habla a su marido		2 Figurantes
20	8	INT DIA ASILO	3 5/8 - 3 6/8	4
21		Carlos mira desde su terraza un helicopero pasar, sobre el Pichincha luces que van y vuelven a toda veloc		
22	9	INT DIA CASA LUKE	3 7/8 - 4 2/8	3
23		Luke está en su casa es audiovisual, está jugando en línea pero siente que su perro está ladrando		
24	10	EXT DIA PARADA ESCOLAR	4 3/8 - 4 5/8	5,6,7
25		Baal y Carlos adolescentes están en la parada		
26	11	EXT DIA CABAÑA BOSQUE	4 7/8 - 5 6/8	5,6,7
27		Los chicos empiezan el camino de ascenso e ingresan al bosque por sus laderas		
28	12	EXT DIA BOSQUE	5 3/8 - 6 6/8	5,6,7
29		En el Bosque hay alguien más que los observa desde lejos, es una perrita		1 FIGURANTE
30	13	EXT NOCHE BOSQUE	6 7/8 - 7 4/8	8
31		Alguien toca un tambor cuando Parvati aparece		1
32	14	INT EXT CASA CARLOS	4 3/8 - 4 5/8	5,7
33		Carlos y Sofia suben corriendo a la terraza, miran la runa pasar, dos rectantulos enormes desde el sur, que		CGI
34	15	EXT NOCHE CASA DE YANU	8. 4/8	
35		Una camioneta llega con las luces apàgadas cerca de la casa de Naricha y Yanu		2 Figurantes
36	16	INT NOCHE CASA SELVA	8. 5/8	9
37		Naricha dormida siente un viento que llega, cuando se despierta algo no esta sola		CGI
38	17	EXT DIA ATARDECER SELVA	8. 6/8	
39		Drone vuela sobre la selva directo al sol		
40	18	EXT DIA PARQUE MARIANA JESUS	8 7/8 - 9 2/8	10
41		Sara llega al parque se baja de un carro y recorre el parque		
42	19	EXT NOCHE TERRAZA CARLOS	9 3/8 - 9 7/8	1,3,10
43		Carlos Sara y Luke conversan en la terraza		
44	20	EXT DIA	9. 8/8 - 10 1/8	2
45		Yanu sale muy preocupado, esta perdido en la ciudad		
46	21	INT CASA CARLOS NOCHE	10. 2/8	1
47		Un rayo lo despierta cuando va a la venta suena el slinky		
48	22	EXT DIA CATEQUILLA	10. 3/8	1
49		Baal y Carlos adolescentes están en la parada		
50	23	EXT DIA LDERAS DEL PICHINCHA	10. 4/8	1,2,3,10,11
51		Los chicos empiezan el camino de ascenso e ingresan al bosque por sus laderas		
52	24	INT DIA CASA LUKE		1 3
53		En el Bosque hay alguien más que los observa desde lejos, es una perrita		
54	25	EXT DIA CATEQUILLA	25. 2/8	11
55		Baal va en su carro con el mando runico		

15.4.5 CRONOGRAMA DE PLANOS

Director: Luis Villamarín 1AD: Gabriela Miranda Dir. Foto: Eduardo Proaño		TÍTULO CRONOGRAMA DE PLANOS			FECHA: 14 de Noviembre Día: 1 LLAMADO EN SET: 6:00 am LISTOS PARA FILMAR: 7:00 am		
EMP	ESCENA	PLANO	DESCRIPCIÓN	HORA INICIO	TIEMPO	HORA FINAL	NOTAS
1	1	1	Carlos sale al pasillo, la mamá esta hablando	7	30	7:30	PUAMA DE CARLOS, BUSCAR MAMA
2	10	1	Carlos 15 y Baal 15 esperan a Sofia en la parada de bus.	7:30	30	8:00	CONSIDERA QUE SON ACTORES ADOLESCENTES MANTENER SU ANIMO, SILLA \$ PARA QUE SE SIENTEN?
2	10	2	Sofia saluda a Carlos y Baal	8:00	20	8:20	
2	10	3	Los tres conversan	8:20	20	8:40	
2	10	4	Baal y Carlos se quedan en silencio	8:40	20	9:00	
2	10	5	Baal pregunta a Sofia para escaparse Al Bosque	9:00	20	9:20	
3	11	1	Los tres chicos caminan por el Bosque	9:20	20	9:40	
3	11	2	Baal se sienta junto a Carlos y Sofia y hablan	9:40	30	10:10	
3	11	3	Baal hace un comentario	10:10	20	10:30	
3	11	4	Sofia responde del planeta	10:30	30	11:00	
4	12	1	Subjetiva avanza donde los chicos sentados	11:00	10	11:10	
4	12	2	Carlos está con los ojos cerrados y abre un ojo	11:10	10	11:20	
4	12	3	Perrita en sus piernas	11:20	20	11:40	
4	12	4	Sofia se acerca a la perra	11:40	20	12:00	
4	12	5	Baal comenta que raza es la perra	12:00	20	12:20	
5	6	1	Carlos camina en el bosque con la perrita	12:20	20	13:00	
5	6	2	Carlos camina en el bosque con la perrita	13:00	20	13:20	
5	6	3	Carlos se prende algo cuando escucha que la perra ladra y mas perros ladran	13:20	20	13:40	
			BREAK TRASLADO DE LOCACION				
6	14	1	Subjetivo Carlos corre viendo a Sofia	16:00	20	16:20	
6	14	2	Subjetivo Sofia corre viendo a Carlos	16:20	20	16:40	
6	14	3	Carlos y Sofia llegan a la terra y cuando abren la puerta dos	16:40	60	17:40	

6	14	4	1740	40	1820
6	14	5	1820	40	1920

rectangulos en el cielo estan llegando
Carlos se admira y pregunta en su rostro aparece una luz mientras el cambia su rostro, la luz es su amiga que se aleja en el cielo
Contraccional de Carlos al cielo para ver el agujero cosmico que se hace

NOTA: Las horas marcadas son estimadas. La hora máxima para el cierre es 13 horas después del LLAMADO

Director: Luis Villamarín 1AD: Gabriela Miranda Dir: Foto:Eduardo Proano		FECHA: 15 de Noviembre Dia: 2 LLAMADO EN SET: 8:00 am LISTOS PARA FILMAR: 8:30 am				
TITULO CRONOGRAMA DE PLANOS		TIEMPO				
EMP	ESENA	PLANO	DESCRIPCION	MARKA INICIO	MARKA FINAL	NOTAS
1	18	1	Sara en el parque de la Mariana de Jesús busca una señal, busca algo pero no sabe que exactamente mientras lee su carta	9	20	520
1	18	2	Sara lee la carta de su padre en una banca	520	20	540
1	18	3	Sara lee la carta de su padre en una banca	540	10	550
1	18	4	Sara lee la carta de su padre en una banca	550	10	1080
1	18	5	Sara lee la carta de su padre en una banca	1080	10	1010
1	18	6	Sara lee la carta de su padre en una banca	1010	10	1020
1	18	1	Los tres chicos caminan por el Bosque	1020	40	1100
			COMPANY MOVE	1100	20	1120
2	20	1	Yanu confundido en el centro financiero	1120	20	1140
			COMPANY MOVE	1140	40	1200
			Detalle de Agua que rebosa	1240	40	1320
1	7	2	Mujer con botas de agua llama al marido para que ayude	1320	20	1340
2	7	3	Marido en casa viendo la tele y el teléfono se levanta para ayudar, en las noticias indican que se acerca el equinoccio	1340	40	1440
3	7	4	Marido sale con la escoba los dos essuchan los perros ladrar	1440	20	1580
			BREAK	1580	30	1550
			COMPANY MOVE	1550	20	1550
4	8	1	Pompeyo en el asilo esta viendo la ventana	1550	40	1630
4	8	2	Subjetivo del sol y arbol	1630	20	1650
4	8	3	Carlos cierra un ojo para ver bien los flares	1650	20	1710
			COMPANY MOVE	1710	20	1730
5	4	1	En la pared de Carlos hay fotos familiares	1730	30	1800
5	4	2	En su cuarto hay una camara apuntando al cielo y un aparato	1800	20	1820



Director: Luis Villamarín 1AD: Gabriela Miranda Dir. Foto: Eduardo Proaño		TÍTULO CRONOGRAMA DE PLANOS			FECHA: 17 de Noviembre Día: 4 LLAMADO EN SET: 12:00 am LISTOS PARA FILMAR: 3 am	
EMP ESCENA	PLANO	DESCRIPCIÓN	HORA INICIO	TIEMPO	HORA FINAL	NOTAS
		COMPANY MOVE	12	120	2	
1	1	En fogata Parvati aparece	2	40	220	
1	2	Parvati mira a los comensales	220	20	240	
1	3	Parvati canta un canto antiguo	240	20	300	
2	1	En un camino lastrado una camioneta apaga las luces y se acerca	300	40	340	
2	2	Pies pasan una cerca facilmente	340	20	400	
3	1	Nari dormida la despierta el viendo	400	20	420	
3	2	Nari con terror ve q alguien se acerca	420	20	440	
3	3	Nari retrocede ve una luciernaga sonrie	440	40	520	
		COMPANY MOVE	520	40	6	
1	1	Yanu saca la cabeza del río	6	30	630	
1	2	Yanu camina sobre las piedras y se sienta	630	20	650	
1	3	Naricha abraza a Yanu por la espalda	650	20	710	
2	1	Gran angular camina por la selva	710	30	740	
2	2	Macro sobre gotas de rocío	740	30	810	
2	3	Macro sobre cesped	810	30	840	
3	1	Drone vuela sobre la selva hacia el sol Baja casi a ras de los arboles y sube	840	40	920	
		BREAK DESAYUNO	920	30	950	
		COMPANY MOVE	10	120	12	

NOTA: Las horas marcadas son estimadas. La hora máxima para el cierre es 13 horas después del LLAMADO

14.4.6 GUIÓN TÉCNICO

GUIÓN TÉCNICO TRAILER RUNA					
Esc	Acción	Número de plano	Angulación	Movimiento	Sonido
1	Parvati casa, una persona habla por teléfono en voz baja, abre la puerta y aparece Carlos 15	1 PM	FRONTAL	FUO	SONIDO AMBIENTE
2	Yanú saca su cabeza del río	1 PM	FRONTAL	FUO	SONIDO AMBIENTE
3	Yanú está sonriendo sobre unos pedras	2 PG	CENTRAL	DRONE	SONIDO AMBIENTE
4	Yanú abraza su mujer por la espalda	3 PM	LATERAL	STEADY	SONIDO AMBIENTE
5	Un gran angular se abre entre la maleza de la selva a la altura de un gato grande	1 PG	FRONTAL	GIMBALL	SONIDO AMBIENTE
6	Unas gotas de rocío se sienten	3 PPP	FRONTAL	FUO	SONIDO AMBIENTE
7	Tierra mojada con hierba	3 PPP	CENTRAL	FUO	SONIDO AMBIENTE
8	En la sala de Carlos se ven varias fotos de su familia, se escucha un teléfono sonando	1 PG	FRONTAL	GIMBALL	Lo que me refiero
9	En su cuarto tenemos una cámara apuntando al cielo y Carlos acostado esta viendo su teléfono	2 PM	LATERAL	FUO	Tu eres que Kubrick
10	En su teléfono Luke está dando un comentario	3 DETALLE	PICADO	FUO	Dale sube tu dedo, te reto, te reto otro audio
11	Carlos sube la siguiente imagen, se escucha algún otro audio	4 PM	LATERAL	FUO	
12	En su casa Luke hace una transmisión en vivo en su teléfono habla de los Monolitos de Kubrick	1 PM	FRONTAL	TELEFONO MANO	Lo que me refiero
13	Carlos camina por el bosque con su perrita	1 GPG	CENTRAL	DRONE	SONIDO AMBIENTE
14	Carlos camina por el bosque	2 PG	FRONTAL	FUO	SONIDO AMBIENTE
15	Carlos se prende algo en la caña cuando la perra empieza a ladrar	3 PM	LATERAL	FUO	SONIDO AMBIENTE
16	Detalle de agua que rebosa sobre un filo de piedra cuando se escucha a una mujer con un balde sacando Agua	1 DETALLE	PICADO	FUO	Julio we
17	Mujer con bota de agua que llama a su marido para que lo ayude	2 PG	FRONTAL	FUO	SONIDO AMBIENTE
18	Julio en casa deja de ver el teléfono y se levanta ante el llamado mientras unos perros suena	3 PM	PICADO	FUO	SONIDO AMBIENTE
19	Julio sale con la escoba cuando la mujer está escuchando como ladran varios perros alrededor	4 PG	PICADO	TRAVELLING IN	SONIDO AMBIENTE
20	Pompeyo en el auto esta viendo la ventana	1 PG	FRONTAL	FUO	SONIDO AMBIENTE
21	Solitario del desierto en el auto	2 PM	CONTRAPICADO	CAMARA MANO	SONIDO AMBIENTE
22	Carlos cierra un ojo para poder ver mejor	3 PPP	PICADO	CAMARA MANO	SONIDO AMBIENTE
23	Parvati de juego en línea, cuando un perro empieza a ladrar	1 DETALLE	FRONTAL	FUO	BIEN EN LINEA

51	Carlos sigue avanzando cuando Carlos esta en silencio	2 PM	FRONTAL	FRONTAL	AMBIENTE
52	Carlos esta con los ojos cerrados y abre un ojo	2 PG	FRONTAL	FUO	AMBIENTE
53	Perrita en sus piernas	2 PM	PICADO	FUO	AMBIENTE
54	Sofia se acerca a la perra	4 PG	FRONTAL	FUO	AMBIENTE
55	Baál comenta que raza es la perra	3 PPP	FRONTAL	FUO	AMBIENTE
56					
57					
58	En una fogata Parvati sale entre los árboles	1 PG	FRONTAL	FUO	AMBIENTE
59	Parvati mira a los comensales	2 PM	FRONTAL	FUO	AMBIENTE
60	Parvati canta un canto antiguo	3 PM	LATERAL	FUO	AMBIENTE
61					
62	Subjetivo Carlos corre viendo a Sofia	1 PM	FRONTAL	CAMARA EN MANO	AMBIENTE
63	Subjetivo Sofia corre viendo a Carlos	2 PM	FRONTAL	CAMARA EN MANO	AMBIENTE
64	Carlos y Sofia llegan a la terraza y cuando abren la puerta dos rectangulos en el cielo estan brillando	5 GPG	CONTRAPICADO	CAMARA EN MANO	AMBIENTE
65	Sofia responde a Carlos	4 PM	FRONTAL	CAMARA EN MANO	AMBIENTE
66	Carlos mira la rana mientras varias luces entran a ella	5 GPG	CONTRAPICADO	CAMARA EN MANO	AMBIENTE
67	En un camino lastrado llega una camioneta y apaga las luces antes de llegar	1 PG	FRONTAL	FUO	AMBIENTE
68	Pies en la noche pasan una cerca facilmente	2 PM	FRONTAL	CAMARA EN MANO	AMBIENTE
69					
70	Nani dormida la despierta el viento que le mueve el pelo, regresa a ver siente algo	3 PM	CENTRAL	MOVIMIENTO ESPIRAL	AMBIENTE
71	Nani con los ojos abiertos mira con terror que hay alguien en su casa	2 PPP	FRONTAL	STEADY IN	AMBIENTE
72	Nani empieza a retroceder hasta que se queda contra una pared en ello aparece una luciernaga ella la toma en la mano y sonríe	3 PM	LATERAL	FUO	AMBIENTE
73					
74					
75	Drone vuelva por la selva al sol	1 GPG	FRONTAL	DRONE	AMBIENTE
76	Sara en el parque de la mariana de jesus camina viendo las calles	1 PM	FRONTAL	STEADY CIRCULAR	AMBIENTE
77	Sara lee la carta de su padre sentada en una banca queriendo entender lo que le decia	2 PG	FRONTAL	STEADY CIRCULAR	AMBIENTE
78	Sara lee la carta de su padre sentada en una banca queriendo entender lo que le decia	3 PPP	FRONTAL	FUO	AMBIENTE
79	Sara lee la carta de su padre sentada buscando entender que pasa	3 PM	CONTRAPICADO	FUO	AMBIENTE
80	Sara en el parque de la mariana de jesus camina viendo las calles	5 PM	PICADO	DRONE	AMBIENTE
81					
82					
83	Carlos y Sara estan viendo el cielo	1 PG	CENTRAL	ESPIRAL	AMBIENTE
84	Sara se incorpora y mira el Pichincha, luego lo sigue Carlos	2 PM	CONTRAPICADO	FUO	No puedo creer que
85	Luke camina donde sus amigos, trae cervezas	1 PM	FRONTAL	FUO	Esta vez estubo cerca
86					
87	Yanú entra a camara desorientado en el centro financiero, toma una direccion de su bolsillo pregunta a una persona	1 PM	CONTRAPICADO	FUO	AMBIENTE
88					

67	Yanú entra a camara desorientado en el centro financiero, toma una direccion de su bolsillo pregunta a una persona	1 PM	CONTRAPICADO	FUO	AMBIENTE
68	En un camino lastrado llega una camioneta y apaga las luces antes de llegar	1 PG	FRONTAL	FUO	AMBIENTE
69	Pies en la noche pasan una cerca facilmente	2 PM	FRONTAL	CAMARA EN MANO	AMBIENTE
70					
71	Nani dormida la despierta el viento que le mueve el pelo, regresa a ver siente algo	1 PM	CENTRAL	MOVIMIENTO ESPIRAL	AMBIENTE
72	Nani con los ojos abiertos mira con terror que hay alguien en su casa	2 PPP	FRONTAL	STEADY IN	AMBIENTE
73	Nani empieza a retroceder hasta que se queda contra una pared en ello aparece una luciernaga ella la toma en la mano y sonríe	3 PM	LATERAL	FUO	AMBIENTE
74					
75	Drone vuelva por la selva al sol	1 GPG	FRONTAL	DRONE	AMBIENTE
76	Sara en el parque de la mariana de jesus camina viendo las calles	1 PM	FRONTAL	STEADY CIRCULAR	AMBIENTE
77	Sara lee la carta de su padre sentada en una banca queriendo entender lo que le decia	2 PG	FRONTAL	STEADY CIRCULAR	AMBIENTE
78	Sara lee la carta de su padre sentada en una banca queriendo entender lo que le decia	3 PPP	FRONTAL	FUO	AMBIENTE
79	Sara lee la carta de su padre sentada buscando entender que pasa	3 PM	CONTRAPICADO	FUO	AMBIENTE
80	Sara en el parque de la mariana de jesus camina viendo las calles	5 PM	PICADO	DRONE	AMBIENTE
81					
82					
83	Carlos y Sara estan viendo el cielo	1 PG	CENTRAL	ESPIRAL	AMBIENTE
84	Sara se incorpora y mira el Pichincha, luego lo sigue Carlos	2 PM	CONTRAPICADO	FUO	No puedo creer que
85	Luke camina donde sus amigos, trae cervezas	1 PM	FRONTAL	FUO	Esta vez estubo cerca
86					
87	Yanú entra a camara desorientado en el centro financiero, toma una direccion de su bolsillo pregunta a una persona	1 PM	CONTRAPICADO	FUO	AMBIENTE
88					
89	Carlos se despierta en la noche por el sonido de un relampago	1 PM	LATERAL	FUO	AMBIENTE
90	Carlos va y cierra la ventana con su camara apuntando al cielo	2 PM	CONTRAPICADO	FUO	AMBIENTE
91	El slinky empieza a sonar, Carlos lo regresa a ver asustado	1 PG-PP	PAN FOCUS	FUO	AMBIENTE
92					
93					
94	De la tierra en Catequilla Carlos toma un poco de polvo	1 DETALLE	FRONTAL	CAMARA EN MANO	AMBIENTE
95	Sofia y el pollo mira a donde va el viento, gira con el, Carlos mira hacia Catequilla, y luego hacia el Pichincha, y se pone en posición	2 PM	FRONTAL	CAMARA EN MANO	AMBIENTE
96	Va viendo hacia el este tomas sus manos se las pone sobre el rostro, y pide vision	3 PPP	FRONTAL	CAMARA EN MANO	AMBIENTE
97	Drone gira en 360, sombra de la esfera sobre catequilla	4 PG	CONTRAPICADO DE ATRAS	FUO	AMBIENTE
98					
99					
100	Personajes caminan por las laderas del Pichincha	1 GPG	PICADO	DRONE 360	AMBIENTE
101					
102	Luke empieza a hacer una transmisión en vivo, tiene el telefono en un trípode	1 PM	FRONTAL	CAMARA EN MANO	AMBIENTE
103					

15.4.7 STORYBOARD

Escena 1 al 3

NOMBRE DEL PROYECTO: RUNA Fantasia, Aventura
NOMBRES DE LOS PRODUCTORES: Gabriela Miranda, Luis Villamarín



PLANO: Medio
ACCION: Carlos entra a cuadro

MOVIMIENTO DE CAMARA: Cámara quieta
LOCACION/ESCENA: Int. Casa Carlos | Esc. 1



PLANO: Medio a Cerrado
ACCION: Yanu saca la cabeza sobre el río

MOVIMIENTO DE CAMARA: Cámara flotada
LOCACION/ESCENA: Ext. Selva - río | Esc. 2



PLANO: General a Medio
ACCION: Yanu está sentada en unas piedras

MOVIMIENTO DE CAMARA: Dolly In
LOCACION/ESCENA: Ext. Selva - río | Esc. 2



PLANO: Plano General
ACCION: Subjetiva de un jaguar caminando en la selva

MOVIMIENTO DE CAMARA: Cámara en Gimbal
LOCACION/ESCENA: Selva | Esc. 3



PLANO: Macro
ACCION: Rocío de agua en plantas y flores

MOVIMIENTO DE CAMARA: Fija
LOCACION/ESCENA: Selva | Esc. 3



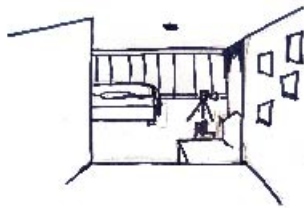
PLANO: Macro
ACCION: Tierra mojada con hierba

MOVIMIENTO DE CAMARA: Fija
LOCACION/ESCENA: Selva | Esc. 3

NOMBRE DEL PROYECTO: RUNA Fantasia, Aventura

Escena 4

NOMBRES DE LOS PRODUCTORES: Gabriela Miranda, Luis Villamarín



PLANO: General

ACCION: establecimiento cuarto de Carlos

MOVIMIENTO DE CAMARA: Dolly In (gimbal)

LOCACION/ESCENA: Int. Casa Carlos | Esc. 4

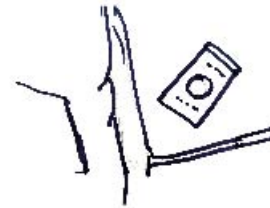


PLANO: Medio a Cerrado

ACCION: Carlos acostado esta viendo su teléfono

MOVIMIENTO DE CAMARA: Cámara flotada

LOCACION/ESCENA: Int. Casa Carlos | Esc. 4



PLANO: Medio a primer plano

ACCION: Comentario de Luke

MOVIMIENTO DE CAMARA: Fija

LOCACION/ESCENA: Int. Casa Carlos | Esc. 4



PLANO: Lateral Medio

ACCION: SCarlos sube la siguiente imagen

MOVIMIENTO DE CAMARA: Camara flotada

LOCACION/ESCENA: Int. Casa Carlos | Esc. 4

Escena 5 - 6

NOMBRE DEL PROYECTO: RUNA Fantasia, Aventura

NOMBRES DE LOS PRODUCTORES: Gabriela Miranda, Luis Villamarín



PLANO: General frontal

ACCION: Luke hace transmisión en vivo

MOVIMIENTO DE CAMARA: Fija

LOCACION/ESCENA: Int. Casa Luke | Esc. 5



PLANO: General frontal

ACCION: Carlos camina por le bosque

MOVIMIENTO DE CAMARA: Fija

LOCACION/ESCENA: Ext. Bosque | Esc. 6



PLANO: Lateral Medio

ACCION: Carlos observa porque ladran los perros

MOVIMIENTO DE CAMARA: Camara flotada

LOCACION/ESCENA: Int. Cabaña | Esc. 6

Escena 7

NOMBRE DEL PROYECTO: RUNA Fantasia, Aventura
NOMBRES DE LOS PRODUCTORES: Gabriela Miranda, Luis Villamarin



PLANO: Detalle picado
ACCION: Detalle de agua que rebosa sobre el filo de las gradas
MOVIMIENTO DE CAMARA Fija
LOCACION/ESCENA Ext. Casa barrio Quito Esc. 7



PLANO: General Frontal
ACCION: Mujer con botas de agua llama a su marido para que lo ayude
MOVIMIENTO DE CAMARA Cámara flotada
LOCACION/ESCENA Ext. Casa barrio Quito Esc. 7



PLANO: Medio - picado
ACCION: Julio en casa deja de ver el teléfono y se levanta ante el llamado mientras unos perros suenan
MOVIMIENTO DE CAMARA Fija
LOCACION/ESCENA Int. Casa barrio Quito Esc. 7

Escena 8

NOMBRE DEL PROYECTO: RUNA Fantasia, Aventura
NOMBRES DE LOS PRODUCTORES: Gabriela Miranda, Luis Villamarin



PLANO: General
ACCION: Pompeyo en el asilo viendo la ventana
MOVIMIENTO DE CAMARA Fija
LOCACION/ESCENA Int. Asilo | Esc. 8



PLANO: Medio contrapicado
ACCION: Rayos de luz atraviezan el árbol
MOVIMIENTO DE CAMARA Cámara en mano
LOCACION/ESCENA Ext. Asilo | Esc. 8



PLANO: Primer plano - picado
ACCION: Pompeyo cierra un ojo para poder ver mejor
MOVIMIENTO DE CAMARA Cámara en mano
LOCACION/ESCENA Int. Asilo | Esc. 8

Escena 9

NOMBRE DEL PROYECTO: RUNA Fantasia, Aventura
NOMBRES DE LOS PRODUCTORES: Gabriela Miranda, Luis Villamarin



PLANO: Detalle frontal
ACCION: Pantalla de juego, un perro empieza a ladrar
MOVIMIENTO DE CAMARA Fija
LOCACION/ESCENA Int. Casa Luke | Esc. 9



PLANO: Medio lateral
ACCION: Luke se saca los audifonos
MOVIMIENTO DE CAMARA Fijo
LOCACION/ESCENA Int. Casa Luke | Esc. 9



PLANO: General
ACCION: Luke camina a la ventana de su cuarto donde se escuchan varios perros ladrando
MOVIMIENTO DE CAMARA Fijo
LOCACION/ESCENA Int. Casa Luke | Esc. 9

Escena 10

NOMBRE DEL PROYECTO: RUNA Fantasia, Aventura

NOMBRES DE LOS PRODUCTORES: Gabriela Miranda, Luis Villamarín



PLANO: General Frontal

ACCION: Carlos y Baal esperan en la parada, llega Sofia caminando

MOVIMIENTO DE CAMARA: Flotada

LOCACION/ESCENA: Ext. Parada de bus | Esc.10



PLANO: Medio lateral

ACCION: Sofia saluda a Carlos y Baal

MOVIMIENTO DE CAMARA: Flotada

LOCACION/ESCENA: Ext. Parada de bus | Esc.10



PLANO: 3 shot

ACCION: Los 3 conversan

MOVIMIENTO DE CAMARA: Flotada

LOCACION/ESCENA: Ext. Parada de bus | Esc.10



PLANO: Primer plano frontal

ACCION: Baal pregunta a Sofia a escaparse

MOVIMIENTO DE CAMARA: Flotada

LOCACION/ESCENA: Ext. Parada de bus | Esc.10

Escena 11

NOMBRE DEL PROYECTO: RUNA Fantasia, Aventura

NOMBRES DE LOS PRODUCTORES: Gabriela Miranda, Luis Villamarín



PLANO: General Frontal

ACCION: Baal, Carlos y Sofia pasan por el bosque

MOVIMIENTO DE CAMARA: Gimbal (secuencia)

LOCACION/ESCENA: Ext. Cabaña bosque | Esc.11

Escena 12

NOMBRE DEL PROYECTO: RUNA Fantasia, Aventura
NOMBRES DE LOS PRODUCTORES: Gabriela Miranda, Luis Villamarín



PLANO: Medio Frontal
ACCION: Los chicos están sentados

MOVIMIENTO DE CAMARA: Dolly in

LOCACION/ESCENA: Ext. Cabaña bosque | Esc.12



PLANO: Primer plano frontal
ACCION: Carlos está con los ojos cerrados y abre un ojo

MOVIMIENTO DE CAMARA: Fijo

LOCACION/ESCENA: Ext. Cabaña bosque | Esc.12



PLANO: Medio - picado
ACCION: Perrita se pone en sus piernas

MOVIMIENTO DE CAMARA: Fijo

LOCACION/ESCENA: Ext. Cabaña bosque | Esc.12



PLANO: General frontal
ACCION: Sofía se acerca a la perra

MOVIMIENTO DE CAMARA: Fijo

LOCACION/ESCENA: Ext. Cabaña bosque | Esc.12

Ext. Cabaña bosque | Esc.12

Escena 13

NOMBRE DEL PROYECTO: RUNA Fantasia, Aventura
NOMBRES DE LOS PRODUCTORES: Gabriela Miranda, Luis Villamarín



PLANO: General Frontal
ACCION: En una fogata Parvati sale entre los árboles

MOVIMIENTO DE CAMARA: Fijo

LOCACION/ESCENA: Ext. Noche selva | Esc.15



PLANO: Primer plano frontal
ACCION: Parvati mira a los comensales y canta un antigua canción

MOVIMIENTO DE CAMARA: Fijo

LOCACION/ESCENA: Ext. Noche selva | Esc.15

Escena 14

NOMBRE DEL PROYECTO: RUNA Fantasia, Aventura
NOMBRES DE LOS PRODUCTORES: Gabriela Miranda, Luis Villamarín



PLANO: Medio Frontal
ACCION: Subjetivo Sofia corre viendo a Carlos



PLANO: Medio frontal
ACCION: Subjetivo Carlos corre viendo a Sofia



PLANO: General - contrapicado
ACCION: Carlos y Sofia llegan a la terraza y hay dos rectangulos en el cielo llegando

MOVIMIENTO DE CAMARA en mano
LOCACION/ESCENA Ext. Terraza Carlos | Esc.14

MOVIMIENTO DE CAMARA en mano
LOCACION/ESCENA Ext. Terraza Carlos | Esc.14

MOVIMIENTO DE CAMARA en mano
LOCACION/ESCENA Ext. Terraza Carlos | Esc.14



PLANO: General - contrapicado
ACCION: Carlos mira la runa mientras varias luces entran a ella

MOVIMIENTO DE CAMARA en mano
LOCACION/ESCENA Ext. Terraza Carlos | Esc.14

Escena 15 y 16

NOMBRE DEL PROYECTO: RUNA Fantasia, Aventura
NOMBRES DE LOS PRODUCTORES: Gabriela Miranda, Luis Villamarín



PLANO: General Frontal
ACCION: En un camino lastrado llega una camioneta y apaga las luces

MOVIMIENTO DE CAMARA Fijo
LOCACION/ESCENA Ext. Casa selva | Esc.15



PLANO: Medio frontal
ACCION: Pies en la noche pasan una cerca facilmente

MOVIMIENTO DE CAMARA en mano
LOCACION/ESCENA Ext. Casa selva | Esc.15



PLANO: Medio - cenital
ACCION: Nari dormida la despierta el viento

MOVIMIENTO DE CAMARA gira en espiral
LOCACION/ESCENA Int. Casa selva | Esc.16



PLANO: Primer plano - lateral
ACCION: Nari empieza a retroceder hasta que se queda contra una pared en ello aparece una luciernaga ella la toma en la mano y sonrie

MOVIMIENTO DE CAMARA Fijo
LOCACION/ESCENA Int. Casa selva | Esc.16

Escena 17 al 19

NOMBRE DEL PROYECTO: RUNA Fantasia, Aventura
NOMBRES DE LOS PRODUCTORES: Gabriela Miranda, Luis Villamarín



PLANO: General Frontal
ACCION: la selva en un atardecer

MOVIMIENTO DE CAMARA: Dron
LOCACION/ESCENA: Ext. Selva | Esc.17



PLANO: Medio frontal
ACCION: Sara en el parque de la mariana de jesus camina viendo las calles

MOVIMIENTO DE CAMARA: Gimbal
LOCACION/ESCENA: Ext. Parque Mariana de Jesús | Esc.18



PLANO: medio - contrapicado
ACCION: Sara se incorpora y mira el Pichincha, luego lo sigue Carlos

MOVIMIENTO DE CAMARA: Fijo
LOCACION/ESCENA: Ext. Terraza Carlos | Esc.19



PLANO: Medio - frontal
ACCION: Luke camina donde sus amigos, trae cervezas

MOVIMIENTO DE CAMARA: Fijo
LOCACION/ESCENA: Ext. Terraza Carlos | Esc.19

Escena 20 al 21

NOMBRE DEL PROYECTO: RUNA Fantasia, Aventura
NOMBRES DE LOS PRODUCTORES: Gabriela Miranda, Luis Villamarín



PLANO: Medio - contrapicado
ACCION: Yanu entra a camara desorientado en el centro financiero, toma una direccion de su bolsillo pregunta a una persona

MOVIMIENTO DE CAMARA: Fijo
LOCACION/ESCENA: Ext. Ministerio de ambiente | Esc.20



PLANO: Medio Lateral
ACCION: Carlos se despierta en la noche por el sonido de un relampago

MOVIMIENTO DE CAMARA: Fijo
LOCACION/ESCENA: Int. Casa Carlos | Esc. 21



PLANO: Medio - contrapicado
ACCION: Carlos va y cierra la ventana con su camara apuntando al cielo

MOVIMIENTO DE CAMARA: Fijo
LOCACION/ESCENA: Int. Casa Carlos | Esc. 21



PLANO: General a primer plano
ACCION: El slinky empieza a sonar, Carlos lo regresa a ver asustados

MOVIMIENTO DE CAMARA: Fijo
LOCACION/ESCENA: Int. Casa Carlos | Esc. 21

Escena 22 al 24

NOMBRE DEL PROYECTO: RUNA Fantasia, Aventura
NOMBRES DE LOS PRODUCTORES: Gabriela Miranda, Luis Villamarin



PLANO: Detalle - frontal
ACCION: De la tierra en Catequilla Carlos toma un poco de polvo
MOVIMIENTO DE CAMARA en mano
LOCACION/ESCENA Ext. Día Catequilla | Esc. 22



PLANO: Medio Frontal
ACCION: Suelta el polvo, gira con él, Carlos mira hacia Catequilla, y al Pichincha y se pone en posición al este
MOVIMIENTO DE CAMARA en mano
LOCACION/ESCENA Ext. Día Catequilla | Esc. 22



PLANO: primer plano frontal
ACCION: Ya viendo hacia el este tomas sus manos se las pone sobre el rostro, y pide visión
MOVIMIENTO DE CAMARA en mano
LOCACION/ESCENA Ext. Día Catequilla | Esc. 22



PLANO: General - picado
ACCION: Drone gira en 360, sombra de la esfera sobre catequilla
MOVIMIENTO DE CAMARA Fijo
LOCACION/ESCENA Ext. Día Catequilla | Esc. 22



PLANO: General - Picado
ACCION: Personajes caminan por las laderas del Pichincha
MOVIMIENTO DE CAMARA Dron 360
LOCACION/ESCENA Ext. Laderas del Pichincha | Esc. 23



PLANO: Medio - frontal
ACCION: Luke empieza a hacer una transmisión en vivo, tiene el telefono en un tripode
MOVIMIENTO DE CAMARA en mano
LOCACION/ESCENA Int. Casa Luke | Esc.24

NOMBRE DEL PROYECTO: RUNA Fantasia, Aventura
NOMBRES DE LOS PRODUCTORES: Gabriela Miranda, Luis Villamarin

Escena 25



PLANO: Medio - Frontal
ACCION: Carlos va en su carro sube por Catequilla lleva su mando runico
MOVIMIENTO DE CAMARA Fija
LOCACION/ESCENA Ext. Día Catequilla | Esc. 25



PLANO: General Frontal
ACCION: Toma de dron mientras sube a Catequilla
MOVIMIENTO DE CAMARA dron
LOCACION/ESCENA Ext. Día Catequilla | Esc. 25

15.4.9 PRESUPUESTO

Productor:	María Gabriela Miranda				Clase:	Produccion	
Director:	Luis Alberto Villamarín				Fecha:	14 11 2022	
RESUMEN DE PRESUPUESTO : TRAILER RUNA FILM							
Cuenta	ITEM	CANT	UNIDAD	X	V.UNIT	V.TOTAL	TOTALES
11-00	TOTAL GUION						\$30,00
12-00	TOTAL PRODUCTORES						\$800,00
13-00	TOTAL DIRECTOR						\$800,00
14-00	TOTAL OTROS GASTOS						\$20,00
TOTAL ABOVE THE LINE							\$1.650,00
15-00	TOTAL CAST Y CASTING						\$4.600,00
16-00	TOTAL EQUIPO DE PRODUCCION STAFF						\$1.270,00
17-00	TOTAL UNIDAD DE ARTE						\$1.350,00
18-00	EQUIPO DE GRIP Y LUCES						\$750,00
19-00	FOTOGRAFIA						\$800,00
20-00	SONIDO						\$800,00
21-00	TRANSPORTE						\$580,00
22-00	GASTOS EN LOCACION						\$680,00
23-00	PICTURE CARS Y ANIMALES						\$0,00
24-00	TRAVEL AND LIVING TODOS						\$300,00
TOTAL PRODUCCION							\$11.130,00
25-00	EDICION IMAGEN						\$400,00
26-00	POST PRODUCCION SONIDO Y MUSICA						\$540,00
27-00	LABORATORIO POST						\$120,00
TOTAL POST-PRODUCCION							\$1.060,00
28-00	SEGUROS Y POLIZAS						\$90,00
29-00	COSTOS LEGALES						\$60,00
30-00	GASTOS ADMINISTRATIVOS						\$0,00
TOTAL ADMINISTRATIVOS							\$150,00
TOTAL ABOVE THE LINE +PRODUCCION							\$12.780,00
TOTAL ABOVE THE LINE +PRODUCCION+ ADMINISTRATIVOS							\$12.930,00
SUBTOTAL							\$13.990,00
Contingencia 3% : 3.00%							\$419,70
IVA : 14.00%							\$2.017,36
GRAN TOTAL							\$16.427,06

15.4.9 LOCACIONES

SCOUTING

NOMBRE DE LA LOCACION.

RIO YANU

DIRECCION. MINDO

REFERENCIAS

CONTACTO GABRIELA MIRANDA

CEL 098 985 2364



ESTILO

LUGARES A OCUPAR

PISOS

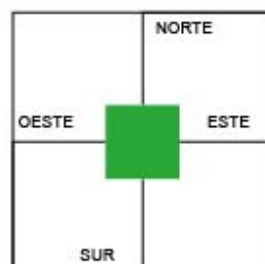
#DE PISOS A GRABAR

ASCENSOR

#PUERTAS

#VENTANAS

OBJETOS INMOVIBLE



PERMISO REQUERIDO

SI NO X

BARRIO SEGURO SI NO X

ASITENCIA POLICIAL SI NO X

ASITENCIA MEDICA SI NO X

PROBLMEAS CON VECINOS NO

CALOR NO

SONIDO AMBIENTE NO

BREAKER NO

BAÑOS NO

ESTACIONAMIENTO NO

CAMIONES LUCES

#RUNAFilm

SCOUTING

NOMBRE DE LA LOCACION. CASA YANU

DIRECCION. MINDO REFERENCIAS
 CONTACTO GABRIELA MIRANDA
 CEL 098 985 2364



ESTILO

LUGARES A OCUPAR

PISOS

#DE PISOS A GRABAR

ASCENSOR

#PUERTAS

#VENTANAS

OBJETOS INMOVIBLE



PERMISO REQUERIDO

SI NO X
 BARRIO SEGURO SI NO
 ASITENCIA POLICIAL SI NO X
 ASITENCIA MEDICA SI NO X
 PROBLMEAS CON VECINOS NO
 CALOR NO
 SONIDO AMBIENTE NO
 BREAKER NO
 BAÑOS NO
 ESTACIONAMIENTO NO
 CAMIONES LUCES

#RUNAFilm

SCOUTING

NOMBRE DE LA LOCACION.

CATEQUILLA

DIRECCION. San Atonio de Pichincha
 CONTACTO GABRIELA MIRANDA
 CEL 099 985 2364

REFERENCIAS



ESTILO

LUGARES A OCUPAR

PISOS

#DE PISOS A GRABAR

ASCENSOR

#PUERTAS

#VENTANAS

OBJETOS INMOVIBLE



PERMISO REQUERIDO

SI X

NO

BARRIO SEGURO SI NO

ASITENCIA POLICIAL SI NO X

ASITENCIA MEDICA SI NO X

PROBLEMAS CON VECINOS NO

CALOR NO

SONIDO AMBIENTE NO

BREAKER NO

BAÑOS NO

ESTACIONAMIENTO NO

CAMIONES LUCES

#RUNAFilm

SCOUTING

NOMBRE DE LA LOCACION.

TERRAZA CARLOS

DIRECCION. LA CAROLINA

CONTACTO KARIN KOCK

CEL 098 434 9311

REFERENCIAS



ESTILO

LUGARES A OCUPAR

PISOS

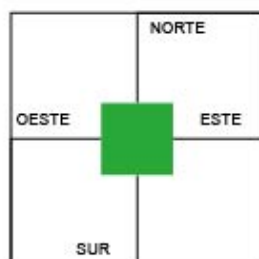
#DE PISOS A GRABAR

ASCENSOR

#PUERTAS

#VENTANAS

OBJETOS INMOVIBLE



PERMISO REQUERIDO

SI NO X

BARRIO SEGURO SI NO

ASITENCIA POLICIAL SI NO X

ASITENCIA MEDICA SI NO X

PROBLMEAS CON VECINOS SI NO

CALOR SI NO

SONIDO AMBIENTE SI NO

BREAKER SI NO

BAÑOS SI NO

ESTACIONAMIENTO SI NO

CAMIONES LUCES SI NO

#RUNAFilm

SCOUTING

NOMBRE DE LA LOCACION.

TERRAZA CARLOS

DIRECCION. LA CAROLINA

CONTACTO KARIN KOCK

CEL 098 434 9311

REFERENCIAS



ESTILO

LUGARES A OCUPAR

PISOS

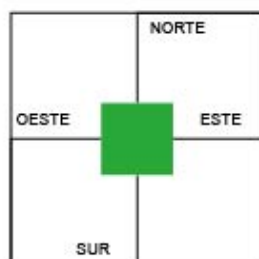
#DE PISOS A GRABAR

ASCENSOR

#PUERTAS

#VENTANAS

OBJETOS INMOVIBLE



PERMISO REQUERIDO

SI NO X

BARRIO SEGURO SI NO

ASITENCIA POLICIAL SI NO X

ASITENCIA MEDICA SI NO X

PROBLMEAS CON VECINOS SI NO

CALOR SI NO

SONIDO AMBIENTE SI NO

BREAKER SI NO

BAÑOS SI NO

ESTACIONAMIENTO SI NO

CAMIONES LUCES SI NO

#RUNAFilm

SCOUTING

NOMBRE DE LA LOCACION.

CASA LUKE

DIRECCION. James Colnet
 CONTACTO GABRIELA MIRANDA
 CEL 099 985 2364

REFERENCIAS



ESTILO

LUGARES A OCUPAR

PISOS

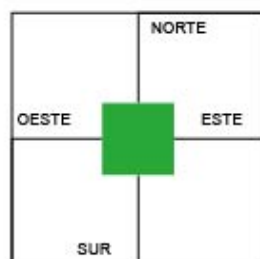
#DE PISOS A GRABAR

ASCENSOR

#PUERTAS

#VENTANAS

OBJETOS INMOVIBLE



PERMISO REQUERIDO

SI NO X

BARRIO SEGURO SI NO X

ASITENCIA POLICIAL SI NO X

ASITENCIA MEDICA SI NO X

PROBLMEAS CON VECINOS NO

CALOR NO

SONIDO AMBIENTE NO

BREAKER NO

BAÑOS NO

ESTACIONAMIENTO NO

CAMIONES LUCES

#RUNAFilm

SCOUTING

NOMBRE DE LA LOCACION.

CASA CARLOS

DIRECCION. James Colnet
CONTACTO GABRIELA MIRANDA
CEL 099 985 2364

REFERENCIAS. Cuarto Pasillo



ESTILO

LUGARES A OCUPAR

PISOS

#DE PISOS A GRABAR

ASCENSOR

#PUERTAS

#VENTANAS

OBJETOS INMOVIBLE



PERMISO REQUERIDO

SI NO X

BARRIO SEGURO SI X NO

ASITENCIA POLICIAL SI NO X

ASITENCIA MEDICA SI NO X

PROBLMEAS CON VECINOS NO

CALOR NO

SONIDO AMBIENTE NO

BREAKER NO

BAÑOS NO

ESTACIONAMIENTO NO

CAMIONES LUCES

#RUNAFilm

SCOUTING

NOMBRE DE LA LOCACION.

PARADA BUS

DIRECCION. Alonso de Torres
 CONTACTO GABRIELA MIRANDA
 CEL 099 985 2364

REFERENCIAS. Al indl de lacalle



ESTILO

LUGARES A OCUPAR

PISOS

#DE PISOS A GRABAR

ASCENSOR

#PUERTAS

#VENTANAS

OBJETOS INMOVIBLE



PERMISO REQUERIDO

SI NO X

BARRIO SEGURO SI NO

ASITENCIA POLICIAL SI NO X

ASITENCIA MEDICA SI NO X

PROBLMEAS CON VECINOS NO

CALOR NO

SONIDO AMBIENTE NO

BREAKER NO

BAÑOS NO

ESTACIONAMIENTO NO

CAMIONES LUCES

#RUNAFilm

SCOUTING

NOMBRE DE LA LOCACION.

BOSQUE

DIRECCION. Alonso de Torres
CONTACTO GABRIELA MIRANDA
CEL 099 985 2364

REFERENCIAS. Al final de la calle



ESTILO

LUGARES A OCUPAR

PISOS

#DE PISOS A GRABAR

ASCENSOR

#PUERTAS

#VENTANAS

OBJETOS INMOVIBLE



PERMISO REQUERIDO

SI NO X

BARRIO SEGURO SI NO

ASITENCIA POLICIAL SI NO X

ASITENCIA MEDICA SI NO X

PROBLEMAS CON VECINOS NO

CALOR NO

SONIDO AMBIENTE NO

BREAKER NO

BAÑOS NO

ESTACIONAMIENTO NO

CAMIONES LUCES

#RUNAFilm

15.4.10 CASTING

FICHA CASTING POMPEYO



NOMBRE :
ESTADO : ACTOR CONFIRMADO

#RUNAFilm

FICHA CASTING SARA



NOMBRE : YANDA INAYUK
ESTADO : ACTOR CONFIRMADO

#RUNAFilm

FICHA CASTING CARLOS



NOMBRE : JUAN JOSE FRANCO
ESTADO : ACTOR AUN NO CONFIRMADO

#RUNAFilm

FICHA CASTING PARVATI



NOMBRE : GABRIELA MIRANDA
ESTADO : ACTRIZ CONFIRMADA

#RUNAFilm

FICHA CASTING

NARICHA



NOMBRE : ESELENDI YANDA
ESTADO : ACTRIZ AUN NO CONFIRMADA

#RUNAFilm

FICHA CASTING BAAL



NOMBRE : DAVE MANTILLA
ESTADO : ACTOR AUN NO CONFIRMADO

#RUNAFilm

FICHA CASTING SARA



NOMBRE : QUCHO CON Q
ESTADO : ACTOR AUN NO CONFIRMADO

#RUNAFilm

FICHA CASTING

SARA



NOMBRE : NATALIA BUSTAMENTE
ESTADO : ACTRIZ AUN NO CONFIRMADO

#RUNAFilm

FICHA CASTING CARLOS



NOMBRE : XAVIER ROBAYO
ESTADO : ACTOR AUN NO CONFIRMADO

#RUNAFilm

15.4.11 PLAN DE RODAJE

PLAN DE RODAJE															
PELÍCULA RUNA															
LUSI A VILLAMARIN															
SEMANA 1 - DIA 1 -															
DEPARTAMENTO		HORA DE INGRESO		DEPARTAMENTO		ENCARGADO		Móvil		DEPARTAMENTO		ENCARGADO		Móvil	
ELENCO		06H00		DIRECCIÓN		Luis Villamarin				PRODUCCIÓN		MaGo			
ILUMINACIÓN Y ARTE		06H00		FOTOGRAFÍA		Eduardo Proaño				ARTE				998273564	
FOTOGRAFÍA Y SONIDO		06H00		SONIDO		Cristian Coral				GAFFER		Rambo		992632832	
ENSAYO GENERAL		6H30													
INICIO	FIN	ESC	INT EXT	DIA NOCHE	LOCACIÓN	LUGAR	ACTORES	EXTRAS	DESCRIPCIÓN	VESTUARIO MAQUILLAJE	UTILERÍA	CONTEO	FOTO	SONIDO	
		1	INT	DIA	HABITACIÓN CARLOS PASILLO	CASA CARLOS	CARLOS		Carlos (adolescente) despierta mira el cielo, tiene varios llamadas perdidas, sale al pasillo y ve a su mamá colgando el teléfono de la casa, el sabe que algo malo pasó.	Carlos adolescente despeinado - pijama	teléfono celular antiguo teléfono de casa	1/8			
		10	EXT	DIA	ESQUINA CASA EL BOSQUE	PARADA DE BUSES	Sofia Carlos Bartolomé (Boal)		Equinoccio 1999 Boal y Carlos (adolescentes) están en la parada, esperando que llegue Sofia.	Adolescentes en uniforme colegio Nuevo Mundo	Mochilas	4 3/8 - 4 5/8			
		11	EXT	DIA	BOSQUE CASA MAGA	BOSQUE	Sofi Carlos Bai		Los chicos empiezan el camino de ascenso e ingresan al bosque, suben por sus laderas. Llega a un primer claro donde se los ven caminar.	Adolescentes en uniforme colegio Nuevo Mundo		4 7/8 - 5 6/8			
		12	EXT	DIA	CABAÑA BOSQUE MAGA	CABAÑA BOSQUE	Sofi Carlos Bai		En el bosque hay alguien más que los observa desde lejos Boal mira de reojo y cree que ve algo pero no alcanza a ver más. Cuando están sentados una perrita abandonada se acerca a Carlos y se acuesta en su regazo, él siente un calor y abre los ojos para ver a la perrita junto a él. (ESCE DE LA CARTA)	Adolescentes en uniforme colegio Nuevo Mundo	Mochilas carta	5 3/8 - 6 6/8			
		6	EXT	DIA	BOSQUE CASA MAGA	BOSQUE	CARLOS adulto Perra Pacha		Carlos entra con su perrita en el bosque, suben y llegan a la vieja cabaña, se sienta y prende un perro, mira a su perro con cariño, la perra empieza a ladrar.	Carlos - casual Maquillaje neutro Pacha - collar celeste	Perro	3 1/8 - 3 2/8			
		14	EXT	DIA/TARDE	CASA CARLOS TERRAZA	CASA EL BOSQUE	Carlos Sofia		Carlos y Sophia suben corriendo a la terraza, miran la runa pasar, ríos rectangulares enormes que venían desde el sur, no hacían ningún sonido, el uno siguió su camino pero el otro hizo una espiral en el cielo justo encima dejando ver el universo. Carlos y Sophia se miran y	Adolescentes en ropa de diario		4 3/8 - 4 5/8			

SEMANA 1 - DIA 2 -															
DEPARTAMENTO		HORA DE INGRESO		DEPARTAMENTO		ENCARGADO		Móvil		DEPARTAMENTO		ENCARGADO		Móvil	
ELENCO		08H00		DIRECCIÓN		Luis Villamarin				PRODUCCIÓN		MaGo			
ILUMINACIÓN Y ARTE		08H30		FOTOGRAFÍA		Eduardo Proaño				ARTE				998273564	
FOTOGRAFÍA Y SONIDO		08H30		SONIDO		Cris Coral				GAFFER		Rambo		992632832	
ENSAYO GENERAL		08H30													
INICIO	FIN	ESC	INT EXT	DIA NOCHE	LOCACIÓN	LUGAR	ACTORES	EXTRAS	DESCRIPCIÓN	VESTUARIO MAQUILLAJE	UTILERÍA	CONTEO	FOTO	ALIMENT	
		18	EXT	DIA	PARQUE MARIANA DE JESUS	PARQUE MARIANA DE JESUS			Sara se queda quieta en la mitad del parque, los autos, los personas pasan.	Sara - informal	Bolsa con la caja de us padre libro de instrucciones	8 7/8 - 9 2/8			
		20	EXT	DIA	MINISTERIO	MAGAP	YANU		Yanu sale de la oficina muy preocupado, toma de su shigra un papel, donde tiene una dirección, camino y pide ubicación a una persona que pasa.	Yanu - ropa amazónica e informal	shigra con cosas	9 8/8 - 10 1/8			
		7	INT	DIA	PATIO DE CASA PATIO DELANTERO	PATIO DE CASA SALA CASA	SEÑORA ESPOSO		Señora en su casa le habla a su marido para que ayude a reparar una filtración de agua en el patio de la casa. Julio se levanta de su sillón donde estaba viendo su teléfono con desgano y llega con un trapeador, cuando los dos se quedan escuchando los perros ladrando a lo lejos	Señora - ropa de casa Esposo - ropa de casa	limpión de cocina trapeador escoba	3 3/8 - 3 4/8		perros ladrando a lo lejos	
		8	INT	DIA	ASCILO DE ANCIANOS	HABITACIÓN ASILO DE ANCIANOS	POMPEYO ENFERMERO		Pompeyo en su cuarto en el asilo está sentando en una silla observando un árbol que tiene afuera. Le gusta ver el sol entre las hojas, cierra un ojo para poder ver mejor sus rayos de luz, se divierte. Entra un enfermero en su cuarto.	Pompeyo - un poco desaliñado, ropa de explorador Enfermero - Uniforme maquillaje neutro	habitación con libros, mapas, sombrero vaso con agua pastillas	3 5/8 - 3 6/8		perro ladrando a lo lejos	
		4	INT	DIA	HABITACION CARLOS	CASA EL BOSQUE	CARLOS		Fotos en el pasillo. Tres niños en un río. Algunos mapas, y arqueologías del Ecuador. El aún en su cama está acostado viendo el teléfono, ve sus redes, su hermano y su familia, ve un video de su amigo Luke que sostiene un teléfono celular.	Carlos - despeinado pijama	celular Cámara de video computadora	2 6/8			
		21	INT	NOCHE	HABITACIÓN CARLOS CASA	CASA EL BOSQUE	CARLOS		Carlos se levanta a ver la noche, cuando toca la ventana tiene un flashback Carlos regresa de su flashback, el sonido del slinky empieza a sonar en la noche, sorprentido del sonido y del flashback se queda viendo el Pichincha, se asusta un poquito por los luces que salen por los cielos.	Carlos- pijama	slinky	10 2/8			

SEMANA 1 - DIA 3 -																	
DEPARTAMENTO		HORA DE INGRESO				DEPARTAMENTO		ENCARGADO		Móvil		DEPARTAMENTO		ENCARGADO		Móvil	
ELENCO		08H00				DIRECCIÓN		Luis Villamarín				PRODUCCIÓN		Maga			
ILUMINACIÓN Y ARTE		08H00				FOTOGRAFÍA		Eduardo Proaño				ARTE				998273564	
FOTOGRAFÍA Y SONIDO		08H00				SONIDO		Cris Corral				GAFFER		Rombo		992632832	
ENSAYO GENERAL		08H00															
INICIO	FIN	ESC	INT EXT	DIA NOCHE	LOCACIÓN	LUGAR	ACTORES	EXTRAS	DESCRIPCIÓN	VESTUARIO MAQUILLAJE	UTILERÍA	CONTEO		ALIMENT			
		5	INT	DIA	ESTUDIO DE LUKE	ESTUDIO LUIS	LUKE		Luke hablando desde su estudio hablando en una transmisión en vivo	Luke - ropa informal maquillaje neutro	Equipos de video	2/7/8					
		9	INT	DIA	ESTUDIO DE LUKE	ESTUDIO LUIS	LUKE		Luke está en casa, es audiovisual, está jugando en línea, pero siente que su perro está ladrando, se distrae y lo matan en el juego.	Luke - casual - audifono audifonos	estudio de audiovisual	3/7/8 - 4/2/8	audio de omigo con quien está jugando perros ladrando a la lejos				
		24	INT	DIA	ESTUDIO DE LUKE	ESTUDIO LUIS	LUKE		Luke está haciendo una transmisión en vivo, mientras los demás llegan a sus posiciones. Insertos de personas escuchando, oyendo, primeros planos de la vida, plantas, hojas, hormigas, cielos con nubes.	Luke - informal	Audifonos - televisión o pantalla	10/5/8 - 13/1/8					
		19	EXT	NOCHE	CASA CARLOS TERRAZA	CASA EL BOSQUE	Carlos SARA		Carlos, Sara y Luke conversan, Luke se queda dormido.	Sara - informal Carlos - informal	Balao con la caja de us padre libro de instrucciones	9/3/8 - 9/7/8					

SEMANA 1 - DIA 4 -																	
DEPARTAMENTO		HORA DE INGRESO				DEPARTAMENTO		ENCARGADO		Móvil		DEPARTAMENTO		ENCARGADO		Móvil	
ELENCO		00H00				DIRECCIÓN		Luis Villamarín				PRODUCCIÓN		Maga			
ILUMINACIÓN Y ARTE		00H00				FOTOGRAFÍA		Eduardo Proaño				ARTE				998273564	
FOTOGRAFÍA Y SONIDO		00H00				SONIDO		Cris Corral				GAFFER		Rombo		992632832	
ENSAYO GENERAL		3 am															
INICIO	FIN	ESC	INT EXT	DIA NOCHE	LOCACIÓN	LUGAR	ACTORES	EXTRAS	DESCRIPCIÓN	VESTUARIO MAQUILLAJE	UTILERÍA	CONTEO		ALIMENT			
		2	EXT	DIA	RIO BORDE DEL RIO	NONO	YANU MALICHA		Yanu (40) saca su cabeza del río.	Auki - Yanchama (tela Sapara de vestir para hombre) Lara - Yanchama (tela sapara de vestir para mujer)	rio amazónico selva	6/8 - 2/4/8					
		3	EXT	DIA	SUBJETIVA RIO /SELVA	NONO			diferentes planos en alta velocidad con gran angular que ese mueven entre la selva, macros raras desde el río mientras el sonido se un gran gato suena con su ron rones			2/5/8	RELATO EN OFF				
		17	EXT	DIA	SELVA	NONO			Drone vuela sobre la selva directo al sol			8/6/8					
		13	EXT	NOCHE	SELVA	NONO	PARVATI		Alguien toca el tambor junto a una fogata, del bosque un presenja etereo, la viajera se hace presente	personaje místico, ropa mística puntura en la cara	tambor de fuego pequeño fogata	6/7/8 - 7/4/8					
		15	EXT	NOCHE	SELVA CASA NARI Y YANU	NONO	2 hombres		Dos camionetas llegan con las luces apagadas cerca de la casa de Yanu y Naricha, se bajan 2 hombres del carro, cruzan la cerca sigilosamente	hombres ropa de trabajo		8/4/8					
		16	EXT	NOCHE	SELVA CASA NARI Y YANU	NONO	NARICHA		Nari dormida siente un viento que llega, cuando despierta se da cuenta que no esta sola y hay intrusos. El perro va a ladrar, pero ella lo toma en brazos y hace silencio. Se empieza a esconder cuando ve una luciérnaga y la pone en su mano, ve como brilla dentro de ella, sonrie	Nari en ropa ligera		8/5/8					

SEMANA 1 - DIA 5 -																	
DEPARTAMENTO		HORA DE INGRESO				DEPARTAMENTO		ENCARGADO		Móvil		DEPARTAMENTO		ENCARGADO		Móvil	
ELENCO		05H00				DIRECCIÓN		Luis Villamarín				PRODUCCIÓN		Maga			
ILUMINACIÓN Y ARTE		05H00				FOTOGRAFÍA		Eduardo Proaño				ARTE				998273564	
FOTOGRAFÍA Y SONIDO		05H00				SONIDO		Cris Corral				GAFFER		Rombo		992632832	
ENSAYO GENERAL		06H00															
INICIO	FIN	ESC	INT EXT	DIA NOCHE	LOCACIÓN	LUGAR	ACTORES	EXTRAS	DESCRIPCIÓN	VESTUARIO MAQUILLAJE	UTILERÍA	CONTEO		ALIMENT			
		23	EXT	DIA	LADERAS DEL PICHINCHA	LADERAS DEL PICHINCHA	BAAL CARLOS YANU		Los personajes dejan el vehículo y empieza a caminar, caminan por las laderas del Pichincha, Baal, Carlos y Yanu cada uno lleva uno de los tubos de junco.	BAAL - informal CARLOS - informal YANU - informal	juncos	10/4/8					
		22	EXT	DIA	CATEGUILLA	MONUMENTO CATEGUILLA	CARLOS		Carlos tiene un palo de lluvia en la mitad de Catequilla, el está haciendo equilibrar un enorme esfera que va a hacia el.			10/3/8					
		25	EXT	DIA	CATEGUILLA	MONUMENTO CATEGUILLA	CARLOS		Carlos sube a Catequilla en su vehículo con su mando runico	Carlos - informal maquillaje neutro	-junco -camioneta	25/2/8					

#RUNAFilm