



MVI_01

haciendo una película de terror

Juan Diego Velásquez Ospina

Informe final para optar por el título de Comunicador audiovisual y Multimedial de la
Universidad de Antioquia

Asesores metodológicos:

Nicolás Mejía Jaramillo

Magister en Antropología visual y Documental Antropológico

Ana Victoria Ochoa

Magister en Historia Social y de la Cultura

Diego Alexander Hurtado

Comunicador Audiovisual y Multimedial

Asesores temáticos:

Daniel Cortés

Magister en Cine Documental

Isabel Otálvaro

Magister en Estética cinematográfica

Universidad de Antioquia
Facultad de comunicaciones y filología

Medellín

2022

Cita	(Velásquez Ospina, 2022)
Referencia	Velásquez Ospina, J. (2022). <i>MVI_01 haciendo una película de terror</i> , [Trabajo de grado profesional]. Universidad de Antioquia, Seleccione ciudad UdeA (A-Z).
Estilo APA 7 (2020)	



Biblioteca Carlos Gaviria Díaz

Repositorio Institucional: <http://bibliotecadigital.udea.edu.co>

Universidad de Antioquia - www.udea.edu.co

Rector: John Jairo Arboleda Céspedes.

Decano/Director: Edwin Carvajal Córdoba.

Jefe departamento: Juan David Rodas Patiño.

El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Antioquia ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por los derechos de autor y conexos.

Tabla de contenido:

MVI_01	0
Tabla de contenido	2
Resumen	3
Abstract	4
Introducción	5
Ficha técnica	6
Objetivos	7
Planteamiento	8
Estado del arte	11
Mapa teórico	14
Metodología	16
Reflexiones & conclusiones	19
Autoevaluación	19
Referentes	20

Resumen:

El siguiente es un informe acerca del proceso de investigación/creación para la película de terror estilo found footage llamada “*MVI_01*”, la cual tiene como objetivo situar al espectador en el viaje por la cotidianidad de un hombre que presuntamente está envuelto en violentas dinámicas muy normalizadas de la ciudad de Medellín y todo lo presenciamos a través de los archivos de video que este personaje registra en su día a día. La experiencia y viaje que propone la película es resultado de la recolección, compilación y montaje de mi archivo personal grabado en la ciudad de Medellín durante 2020 y 2021, sumado a una serie de puestas en escena gore grabadas en el marco del trabajo de grado durante el 2022.

Palabras clave: Terror, Found Footage, Cotidianidad, Compilación, Medellín.

Abstract:

This is a report about the research/creation process for the found footage style horror film called “MVI_01”, which place the viewer on a journey through the daily life of a man who is presumably involved in normalized violent dynamics of the city of Medellin and we witness everything through the video files that this character records in his daily life. The experience and journey that the film proposes is the result of the collection, compilation and assembly of my personal archive recorded in the city of Medellín during 2020 and 2021, added to a series of gore scenes recorded as part of the degree project during the 2022.

Keywords: Horror, Found Footage, Daily life, Compilation, Medellín.

Introducción:

MVI_01 es una película de terror estilo found footage que parte de la premisa de una tarjeta SD encontrada en el centro de la ciudad de Medellín, dentro de la cual hay unos clips de video que nos dejan ver un poco de la frenética y violenta cotidianidad de un misterioso personaje que, presuntamente, está envuelto en violentas dinámicas normalizadas en la ciudad.

Este es el informe de investigación de esta película que explora la estética pseudo-snuff y la trae al contexto colombiano, explorando el lenguaje de la no ficción para experimentar con la imagen y hacer de esta una experiencia verosímil dentro de nuestro contexto, jugando así con el montaje por asociación de clips grabados en la ciudad para configurar una experiencia que busca incomodar al espectador.

Este proyecto se realizó durante los últimos 2 años grabando clips dentro de la ciudad. Lo que empezó como una pulsión para almacenar recuerdos (o simplemente hambre de chisme) termina configurando a gran escala lo que ha sido mi cotidianidad viviendo en Medellín y esta es la materia prima de la película que les estoy presentando.

Ficha técnica:

Título: MVI_01

Premisa: Una SD encontrada en el interior de una billetera en el centro de Medellín revela evidencia de la cotidianidad de un presunto trabajador de una casa de pique escondida en los barrios de la ciudad.

Tema(s): Violencia, corporalidad, cotidianidad, piratería.

Duración: 60 mins.

Calidad: DVDrip

Género: Horror - Found Footage - Gore.

Idea: Se trata de un falso documental que toma las características propias de las [películas pseudo-snuff](#) y las trae al contexto colombiano. Utiliza el montaje como principal herramienta para estructurar lo que parece ser el material crudo de una SD, donde está registrado el día a día de un misterioso personaje envuelto en violentas dinámicas normalizadas en la ciudad. Lo que parece ser la evidencia de crímenes cometidos se camuflan en las escenas de la cotidianidad de este personaje, la idea con la película es que sea directamente distribuido por piratería una vez terminada.

Objetivos:

Objetivo general:

Aplicar el lenguaje de la no ficción para crear una película pseudo-snuff y hacerla pasar por sucesos reales.

Objetivos específicos:

- Compilar clips grabados durante el último año en la ciudad de Medellín y clips de películas pseudo-snuff.
- Construir una narrativa de montaje donde las puestas en escena parezcan parte de la realidad.
- Componer piezas haciendo uso del montaje asociativo para acercarme audiovisualmente al resultado final.

Planteamiento del problema.

Medellín, Colombia. Ciudad llena de contrastes, ya que por mucho tiempo fue considerada una de las ciudades más violentas del mundo y hoy está en el foco mundial por ser ejemplo de innovación y talento. Ciudad donde crecí con todo lo que implica ser homosexual y haber nacido dentro de esta cultura tan incisivamente machista. La misma que, a mi modo de ver, ha prolongado por años la cultura de la brutalidad en sus modos de consumo, de entretenimiento y hasta de vida. En esta ciudad conocí el término “casa de pique” y la costumbre de “regar” a las personas desaparecidas y posteriormente descuartizadas por varias zonas del territorio, con el fin de que se dificulte su encuentro y posterior reconocimiento. Esta costumbre nos dejó la narco-cultura luego de los 90’s, cuando Medellín cargaba con el nombre de ‘la ciudad más violenta del mundo’, misma costumbre que lastimosamente ha sobrevivido durante los años y que hoy en día se ha normalizado a tal punto que hace parte casi del día a día.

Aquí la violencia es transversal a todos, La masculinidad es uno de los pilares más importantes para que dicha violencia se prolongue en el tiempo ya que, inevitablemente, atraviesa nuestra cotidianidad. Camilo Ramírez Sánchez (2022) en su tesis de trabajo de grado “Carretera en llamas - Representaciones de la masculinidad de los jóvenes de Medellín en el cine local”, hace un sondeo en los estudios sobre la masculinidad en esta ciudad. El autor, reflexiona en torno a la violencia implícita que conlleva ser un hombre en este contexto. Lo que me dejó esta investigación es la manera en que se profundiza en la violencia y cómo cada matiz de esta se refleja en el producto final, en este caso un guion. Inevitablemente, ser homosexual en este contexto te marca un camino muy específico, ciertos modos y ciertas maneras de percibir y vivir la cotidianidad, pero, sobretodo siento que personalmente ha marcado mi relación con la ciudad y la manera de leer las violencias tan cotidianas y tan arraigadas a nuestro día a día. Siempre he sido fan de recorrer los lugares más recónditos y altos de este valle entre montañas. Subir cerros ha sido durante mucho tiempo una de mis actividades favoritas, pero a la par en mí ha crecido un miedo constante de toparme con la mano o el torso que alguna vez fue de alguien.

Hace unos años descubrí que a unas cuadras de donde vivo operaba una “casa de pique”, que fue desmantelada cuando una persona -a la que estaban torturando- se tiró de un tercer piso por escapar, y que, supuestamente llevaba ahí mucho tiempo. Sentirme tan

cercano físicamente a esta realidad, me perturbó de sobremanera. Lo que más retumbó en mi mente es que, así fuese verdad o no, es muy probable que una historia así ocurra en el contexto en el que vivimos, ya que he identificado que ese es el verdadero horror al que estamos acostumbrados en esta ciudad: un horror escondido en los ladrillos y las construcciones improvisadas que caracterizan a esta Medellín.

En esta Medellín también vi todas las películas de horror y gore que la piratería me pudo ofrecer. Desde temprana edad, no sólo estuve visionando sino también recolectando todos estos discos piratas que, además de saciar el morbo de un niño de 12 años, hicieron parte importante de la construcción de ciudad que inconscientemente llevo haciendo desde esa edad. Gracias a la poca presencia de una entidad que se encargue de regular estos contenidos, presencié horror, no solo de corte ficcional, sino también documental, que además se percibían más cercanos por documentar elementos del contexto colombiano. Obras de no ficción que parecen hechas con el único objetivo de impactar, tales como: La Sierra (Martínez & Dalton, 2004), Orozco el embalsamador (Tsurisaki 2002) o la grabación de corte académico de la autopsia de un joven en Cali filtrada y vendida por piratería en todo el país por allá en el 2006. De la misma manera que tuve acceso a este contenido estoy seguro que lo tuvieron muchas otras personas de mi contexto cercano, y esto solo confirma que la piratería tuvo la facultad de hacer viral ciertos contenidos dentro de nuestro contexto antes del estallido del internet, contenidos que tienen características en común: documentar y representar diferentes tipos de violencias locales bajo las lógicas de lenguaje de la no ficción que hacen que se vea y se sienta real, siendo estos contenidos alimento del morbo de muchas personas que vivimos en este contexto.

Es así como he identificado que el morbo es el elemento que más mueve masas dentro de este contexto y, teniendo en cuenta todo lo anterior, siempre me ha cuestionado mucho lo mojiyata que me parece la cultura paisa y cómo esto se ha dejado ver en la manera de representarnos ficcionalmente. Siento que hemos sido muy recatados en las formas de narrarnos y que eso solo denota lo godos que somos ante la realidad frente a nuestros ojos. El dispositivo que encontré para hilar este relato es la cotidianidad y la tomo como insumo básico para hilar todas estas pequeñas violencias que he podido identificar y grabar en mi contexto cercano.

Este es el resultado de años de observación y documentación que de algún modo resumen mi experiencia de vivir y crecer en Medellín. MVI_01 nace siendo una inquietud sobre la violencia percibida a lo largo de mi vida por muchos medios, viendo la oportunidad de cerrar un círculo personal acerca de mis motivaciones cuando ingresé al pregrado y encontrando en la no ficción la oportunidad de ser vendida como un suceso real: situaciones violentas que sabemos que suceden pero que no queremos vivir en primera persona, viendo así una oportunidad en el mundo de la piratería para llegar a donde nació, a la Medellín violenta que inspiró esta experiencia que espero muchxs no puedan aguantar.

Estado del Arte:

Antes de listar los principales referentes, quisiera hacer mención al subgénero de horror “found footage” que inspiró muchas de las decisiones tomadas en esta película. Aún recuerdo la primera vez que compré en un puesto de piratería de la Universidad de Antioquia por allá en 2009 una película llamada “Actividad Paranormal (Peli, 2007)”, de la cual me quedó grabada la sensación de descolocamiento que genera en el primer visionado. Recuerdo que pensé que la película iba a cambiar la manera de hacer terror (y en cierto modo lo hizo durante la siguiente década), pero siento que era una de esas veces que uno se está hablando a sí mismo sin darse cuenta. Nunca había experimentado conscientemente el horror en primera persona de esa manera y por esto atesoro este momento de mi vida. Luego de este suceso, me obsesioné con el género y elipsis: hoy estoy haciendo mi propia found footage de terror.

Murder Death Koreatown (Anónimo, 2020):

Se trata de una película found footage del 2020 que narra la historia de un hombre que vive en un barrio de Los Ángeles, EEUU llamado Koreatown y que fue el escenario del asesinato real de un hombre a manos de su pareja, la película es el metraje encontrado de la investigación propia de esta persona, ya que a su parecer no hay congruencia entre los hechos presentados por la policía y sus propias evidencias. A partir de esto, nos sumerge en su decadente y conspiranoica versión de los hechos, documentando con el celular su investigación llena de vacíos y grabando lo que quiere que veamos, logrando escenas realmente incómodas y perturbadoras con elementos de la cotidianidad de este personaje.

La tomo como referencia no sólo como película sino como un proyecto bien ejecutado. Se trata de un metraje que un año antes de salir tuvo elementos transmedia en foros gringos de conspiración donde se publicó esta misma investigación, pero de forma escrita. Lo que llama la atención, es cómo la película antes de ser película se estuvo haciendo por otros medios, todo para contarnos una “verdad”. Por otro lado, no tiene ni director ni guionista, se supone que es un real found footage y para venderse como tal se recurre a la conspiración e investigación aficionada, cosa que en el contexto estadounidense es muy efectiva.

En los found footage es muy importante que la cámara esté justificada y, en este caso, por la misma naturaleza del personaje lo está: graba todo a conveniencia y busca donde no se puede encontrar, no el caso real per se. Sino todo lo que el protagonista cree que está relacionado con el caso. Me gusta que no pretenda ser de terror, es una investigación que cada quién elige comprar o no, más bien se concentra en la cotidianidad del barrio de esta persona y de cómo rebuscando en lo escondido logra probar que el que busca encuentra, logrando así secuencias realmente inquietantes. Siento que este proyecto y MVI_01 se basa en los mismos principios y me voy a tomar el dispositivo de la película para re interpretarlo en mi contexto. Quiero que mi película sea anónima y que se venda como un suceso real.

La Autopsia de Humberto (Anónimo, 2006):

Hace muchos años cuando tenía la rutina de alquilar películas por equivocación leí “la autopista” en la carátula de un DVD que renté, pero resultó ser la autopsia real documentada de un muchacho de unos 24 años que en su momento creí que era de acá de Medellín y lo sentí demasiado cercano a mí. La “película” era un procedimiento forense con fines institucionales que terminó vendiéndose en todo el país y lo gráfico del asunto me quedó grabado en la retina por años, mientras recordaba esta historia con risas por mi equivocación en la lectura.

Haciendo esta investigación supe que fue un lío mucho más grande en la ciudad de Cali por allá en 2005, que tuvo la capacidad de ser viral alrededor del país, en un momento en que el internet estaba apenas tomando fuerza y que lo hizo por medio de la piratería. Un video que originalmente se produjo con un fin institucional terminó en los reproductores de DVD de las casas de miles de personas de Colombia, entre esas la mía. Esta experiencia personal tiene mucho que ver con el método de distribución que voy a implementar con mi película una vez terminada, el carácter anónimo junto a las escenas explícitas parecen ser los elementos que este medio acoge para alimentar el morbo de la gente que todavía lo consume.

El Contraseña: Historias de la Vida Desechable (Sánchez, 1993):

Se trata de la crónica escrita de Carlos Sánchez Ocampo, un estudiante de la Universidad de Antioquia que se fue a vivir de habitante de calle en la ciudad de Medellín a principios de los 90. En ese tiempo recorre toda la ciudad y describe un viaje lleno de espacios y personajes transitorios. Está hecho de pedazos de pequeñas vivencias que este viaje le proporcionó. Bajo esta premisa, MVI_01 se inspira para crear su propia visión de la ciudad, es a partir de retazos de pequeños momentos perdidos en el tiempo que pretende llevar al público por una experiencia inmersiva y voyeur; igual que nuestro contexto cercano nada en el viaje de Sánchez es tranquilo y esa naturaleza frenética es la que se va a implementar en mi película.

Sin embargo, Medellín es la razón de todo lo que alberga el libro, no hay ningún juicio de valor hacia esta cara de la ciudad, Medellín en este caso simplemente es el lugar y las personas. Vivir la experiencia del libro en primera persona hace que el viaje se haga más duro, pero a la vez hace que uno quiera saber más, habitar junto a Sánchez estos lugares que normalmente no habitamos y que cargan con dinámicas específicas que si no fuese por este relato no viviríamos cotidianamente. Durante todo el relato navegué por sensaciones de desazón, de peligro constante, de mucha hambre y mucho vacío que combinados con el eterno transitar hacen de esta experiencia un referente principal para mi película.

Mapa Teórico:

“Snuff movie es una película que muestra el asesinato real de un ser humano; producida, perpetrada y distribuida únicamente con fines económicos” (Von Stoetzel, 2008). Así es como se ha definido el cine Snuff por las personas que lo han estudiado a profundidad en las 3 últimas décadas. De esta tendencia derivó un subgénero en el cine de horror llamado pseudo-snuff, el cual tiene búsquedas estéticas parecidas a las películas Snuff -que rozan con el porno y el gore- pero la gran diferencia radica en que todo hace parte de una puesta en escena. Este proyecto se aleja del asunto pornográfico y se adentra en la atmósfera dispuesta para que las escenas gore tengan un peso más allá de la mera impresión, tanto los momentos de cotidianidad de nuestro personaje, como las irrupciones de violencia son parte de la experiencia y condensan lo que es la experiencia de habitar Medellín.

“(.) Los signos cinematográficos del acto de mirar la muerte proveen los terrenos visibles en que el espectador (observador mediado) juzga no solo el comportamiento ético del realizador sino también su propia respuesta ética a la actividad visual en pantalla. Así, la responsabilidad por la figuración de la muerte mediante la visión inscripta del cine yace tanto en el realizador como en el espectador, y en el vínculo ético comprendido entre las visiones de cada uno; circunscripción que conlleva lidiar con la transgresión” (Tonelli, 2015, pág. 87).

Aquí el autor Tonelli recoge lo que Vivian Sobchack en 2004 expresó sobre el interrogante ético para la representación de la muerte violenta en el cine documental, postura de la que me baso para creación de un pacto ficcional efectivo con el espectador. La búsqueda en este caso es que el público se cuestione por la naturaleza de las imágenes que está presenciando para entonces preguntarse: ¿qué pasa cuando lo que estoy viendo no es real, pero me lo venden como si lo fuera? ¿operaría la misma ética?

Jones (2011) afirma lo siguiente:

“Underpinning the responses and villainisation of simulated Snuff is the premise that depictions pertaining to realism are seen as more horrific or disturbing because they do so. This may be because of the aesthetic immediacy of the text, or a failure on the part of the film to explicitly acknowledge distances between reality and fantasies

presented on screen. The majority of viewers will no doubt understand that they are witnessing a fictional approximation of Snuff.” (Pág. 5).

Por el contrario a lo que menciona Jones, en el contexto en el que vivo es poco conocido este subgénero y fácilmente MVI_01 se puede vender como si fuese parte de la realidad, por la misma naturaleza del proyecto debe ser de carácter anónimo y lo que pretende es moverse entre esas fronteras difusas de la ficción y la no ficción. Esta mirada me permite entender mi proyecto más allá de la experiencia estética, me permite explorarlo como mi lectura de la ciudad y el contexto que me acoge.

Metodología:

Durante Trabajo de Grado I me mantuve en una etapa de experimentación con el material recopilado durante los últimos 2 años y me aproximé audiovisualmente a lo que sería la pieza final, darle orden a todo el material fue sin duda el mayor trabajo. Luego de esta fase de organización y de acercarme al montaje, terminé por adoptar la definición de Bordwell y Thompson sobre los sistemas formales asociativos que: “sugieren cualidades expresivas y conceptos mediante agrupaciones de imágenes. (...) el hecho de que las imágenes y los sonidos estén yuxtapuestos nos incita a ver alguna conexión: una asociación que los vincula.” (Bordwell & Thompson, 1995, p. 127). Esta definición me permitió entender a MVI_01 como un proyecto de reescritura constante, al tratarse de un montaje que pretende ser “crudo” (no solo por lo fuerte de sus imágenes sino por el carácter inédito) lo que se busca es ser lo más discreto posible y que la mano del montajista no se note, aunque esté en absolutamente todo. De este proceso en TDG I resultaron 2 acercamientos (Diego Velásquez, 2021) & (Diego Velásquez, 2021), ejercicios muy importantes para lo que sería la atmósfera de la pieza final, ejercicios de montaje que me acercaron a la sensación que quería generar utilizando partes de películas pseudo-snuff para las escenas más explícitas.

Para efectos de investigación y escritura de la puesta en escena gore, me acerqué a muchos artículos y noticias donde las casas de pique estaban involucradas. Este momento de la construcción del proyecto fue muy difícil porque, por un lado, me estaba mal-viajando con el material que encontraba, y por otro sentía que no me quería acercar tanto a la realidad de los sucesos. Luego de esto, lastimosamente hubo un caso muy cercano de violencia que resultó en un asesinato. Esto inevitablemente me hizo parar y reflexionar sobre lo que estaba haciendo y desencadenó un largo proceso personal donde me doy cuenta que la naturaleza cruda y real que le quería inyectar a mi proyecto no iba a venir de la realidad de los sucesos, sino del lenguaje y la estructura que le he venido otorgando al proyecto durante este tiempo.

Es por esto que, en ese punto decidí que el chisme era la estructura que quería seguir de ahí en adelante. Lo que estábamos viendo no tenía que basarse en la realidad, sino parecer real, y esto se logra gracias a la conjunción de todos los elementos dispuestos y no necesariamente a la veracidad contextual que le quería imprimir. En un principio, el chisme fue lo que me impulsó a grabar y esta pulsión resultó siendo el insumo base para realizar mi trabajo de grado, y siento que hacerle caso a mi intuición en esta decisión me ahorró muchas

pesadillas y mal viajes durante este proceso, pero a la vez hizo que tuviera muchas más claridades en las decisiones estéticas y narrativas sobre la película que venía realizando. No valía la pena sacrificar mi salud mental solo por adentrarme en el mundo que quería retratar, bastaba con lo que me impulsó en un principio a hacerlo: un chisme sobre una casa de pique que presuntamente operaba a unas casas de la mía.

Teniendo claridad sobre el rumbo que quería seguir, ya todo empezó a tener coherencia: lo voyeur del asunto, la naturaleza de la cámara, la estructura asociativa de montaje y el impulso incontrolable de grabar lo que no me incumbe encajaban perfecto en lo que en un principio quería con esta película: hacer de mis experiencias documentadas una pequeña muestra de lo que para mí es crecer y vivir en Medellín. Luego de tener por lo menos claridad en este asunto me dispuse a categorizar el material que tenía, descubrí que todo lo que había grabado se trataban de pequeñas violencias que están muy arraigadas a mi contexto. Aquí es cuando decido que todos los elementos que van a componer esta película están dispuestos para incomodar, ya sea por el apartado técnico, lo frenético de la cámara, la sensación de estar viendo algo que no debería, la mancha en el lente, la conchudez de la gente, entre otros. Cada situación dispuesta en la línea de tiempo es inquietante de alguna u otra manera y así me obligué a no seguir grabando por grabar, sino cuando la situación cumpliera con el objetivo de la película: incomodar.

Este mismo norte fue el que tomé para el rodaje de las puestas en escena, con el objetivo de que encajaran con el resto del material debían ser situaciones cotidianas grabadas bajo la misma lógica del resto de clips. Ahí es cuando me adentré en el lenguaje del found footage que, Rafael José Zuluaga Mejía (2015), en su tesis de grado llamada “verosimilitud en el formato found footage en el cine de terror” estudia a profundidad y desglosa los elementos del lenguaje de la no ficción encontrados en 5 películas de este subgénero. Este análisis ha sido de gran importancia para este proyecto ya que fue el punto de partida para escribir las puestas en escena y buscando nuevas posibilidades narrativas para el elemento gore, que, si bien no representa un grueso importante dentro de la película, es una parte necesaria para el contexto que quiero imprimir en esta experiencia.

Hacer MVI_01 fue un movimiento ininterrumpido en todas las direcciones, ya que la naturaleza misma de la cotidianidad hizo que este proyecto navegara constantemente en los tiempos lineales de las producciones audiovisuales (preproducción, producción y

postproducción) lo cual fue de mucha ayuda a la hora de tener material sobre el cual trabajar en cualquier momento, también la reflexión en torno al montaje fue la principal discusión durante el viaje de trabajo de grado, ya que mi principal objetivo era encontrar una manera de darle forma a estos pedazos de momentos perdidos en el tiempo.

Reflexiones & Conclusiones:

Durante todo este proceso lo que más me retumbaba en la cabeza es la reflexión en torno al tiempo que pasé formándome en las reglas de lo ‘estético’ y lo ‘técnicamente agradable a la vista’, pasando por las normas de composición, iluminación y movimientos para que en este proceso en específico no aplicaron, y precisamente eso es lo valioso de los procesos, que cada uno tiene su propia naturaleza y su propia forma de existir. El aprendizaje más grande para mí es que el tamaño de las ideas es más grande que el de las pantallas, una buena idea es buena rodada con una cámara de cine o en este caso con una handycam, lo verdaderamente importante es leer la naturaleza de nuestros proyectos y lo que estos nos piden para volverse reales. El viaje que propone TDG definitivamente te confronta con quién eres y te cuestiona las herramientas que usas para narrarte, cada unx es un mundo y cada unx tiene sus maneras, lo interesante del viaje es encontrarlas.

Autoevaluación:

Minuto [10:32](#) de las memorias audiovisuales II.

Referencias:

- Anónimo. (2005). *La Autopsia de Humberto* [Película]. Colombia. 76 minutos.
- Anónimo. (2020). *Murder Death Koreatown* [Película]. Estados Unidos, 79 minutos.
- Bordewll, D & Thompson, K. (1995). *El Arte Cinematográfico: una introducción*. Paidós Iberica. p 127-129.
- Diego Velásquez. (17 de septiembre de 2021). Acercamiento Audiovisual MVI_01 [video]. Youtube. Obtenido de: <https://youtu.be/dz7U8MeUOx0>
- Diego Velásquez. (29 de septiembre de 2021). Acercamiento Audiovisual II [video]. Youtube. Obtenido de: https://youtu.be/eqpT_sDsnjA
- Jones, Steve. (2011). *Dying to be Seen: Snuff-Fiction's Problematic Fantasies of Reality*. Scope, 19. pp. 1-22. ISSN 1465-9166.
- Ramírez, C. (2022). *Carretera en llamas: Representaciones de la masculinidad de los jóvenes de Medellín en el cine local*. Tesis de grado, Universidad de Antioquia.
- Sánchez, C. (1993). *El contrasueño: historias de la vida desechable*. Editorial Universidad de Antioquia.
- Tonelli, J. (2015). *Límites de la realidad, límites de la ficción. El caso de Efectos especiales*. Lexia. Rivista di Semiotica, 21, 83-96.
- Von Stoetzel, Paul. (2008). *Snuff: A Documentary About Killing On Camer*. [Película] Estados Unidos, Killing Joke Films, 76 minutos.
- Zuluaga, R. (2015). *Verosimilitud en el formato Found Footage en el cine de terror*. Tesis de grado, Universidad de Antioquia.