



Una producción de MIDMEDIA | director de fotografía: SANTIAGO CADAVID | directora de arte: VALERIA ACOSTA
director de sonido: ISMAEL FRANCO | montaje por: MALCOLM RIASCOS | composición musical por: CESAR PINEDA
productora general: NATHALIA VARELA | ELIJO VIOLENCIA escrita por: PABLO PERAFAN | dirección por: SEBASTIAN PARRA y PABLO PERAFAN.

Público objetivo: 15-35 años. Generación Millenials y generación Z.

Duración: 110 minutos.

Sinopsis Corta: Hanna, una antropóloga colombiana busca a su esposo Philipp desaparecido en la selva, luego de estar investigando a una tribu que por medio de brujería, querían traer de vuelta a sus muertos víctimas de la violencia.

Sinopsis Larga.

En el interior de la selva colombiana, rituales sin precedentes se llevan a cabo, prácticas se realizan en nombre de una deidad que se esconde entre la naturaleza. Una tribu en particular es responsable de esto, mujeres desplazadas por la violencia que lo han perdido todo, ahora ponen su fe en un poder oculto que promete devolverles lo que más anhelan: sus muertos.

Al otro lado del país se encuentra Hanna, una antropóloga colombiana realizando una investigación con su esposo Philipp, acerca de algunas tribus desconocidas. El fallecimiento de su hija pequeña en Colombia, causa la separación de la pareja finalizando la investigación. Philipp corta toda comunicación en medio del duelo y desaparece en la selva. El último contacto de Hanna con su esposo, fue haber recibido un paquete con avances de la última tribu, material que involucran a Philipp como parte de rituales en prácticas que parecen de brujería. La investigación queda inconclusa por la desaparición de él, obligando a Hanna a salir en busca de su esposo y desplazarse hasta el otro extremo del país donde fue visto por última vez. Por otro lado, en las profundidades de la selva es encontrada la videocámara de Philipp, por López, una guerrillera embaraza queriendo desertar de su grupo para asegurar la supervivencia de su bebé. Al llegar a la región, Hanna encuentra la casa donde se hospedaba su esposo, ha sido allanada, y Philipp, junto con la tribu, parecen no haber dejado rastro alguno, como si la misma naturaleza los hubiera devorado. Además, rumores de un culto religioso se esparcen por la región, liderado por Gregorio, un hombre notorio por su descontento con la tribu en la selva, amigo cercano de Philipp, según los testimonios de algunos en la zona.

El material encontrado por López, revela que Philipp no había venido a estudiar una tribu cualquiera, él había venido en busca de una anomalía biológica con poderes de deidad, la cual le rezan las desplazadas en la tribu, un milagro que la naturaleza le concedió a unas pocas, un puente entre dos mundos. Hanna experimenta como la misma fábrica de la realidad se rasga ante ella, una región entera se deja llevar por la histeria colectiva. Ponen en marcha una cacería de brujas que cobra la vida de varias mujeres, especialmente la de Marta, anfitriona de Philipp, y chamana, guardiana de la fosa. López, intenta desesperadamente encontrar a alguien que la ayude en el parto, logra salvar a Hanna del culto religioso que también la acusa de ser bruja, solo para darse cuenta que ambas son hermanas. La profecía se completa cuando la sangre de una de ellas es derramada con el nacimiento de la bebé. Los muertos que una vez perdieron la vida en medio de la guerra en Colombia, regresan al mundo de los vivos para atormentarnos, y en su camino, llevarse a Gregorio hacia las profundidades de la fosa como castigo eterno.

Logline: ¿Es posible que nuestros muertos vuelvan a vivir?

Carta de motivación del productor.

Violencia, magia y brujería; elementos ligados a la historia de un país sin memoria, que ha creado un sincretismo en poblaciones que se han visto forzadas a participar de la violencia. El universo de esta historia tiene sus bases en el horror cósmico, (género desarrollado por el escritor estadounidense H.P Lovecraft) en el cual, no es la ausencia de significado lo que causa terror a los protagonistas, sino el descubrir que no tienen absolutamente ningún poder para realizar algún cambio, en el vasto, indiferente e incomprensible universo que los rodea.

El contexto histórico parte a inicio de los años 2000 en Colombia, la transición de gobierno, crea un ambiente político involucrado en las distintas masacres que se llevan a cabo alrededor del país, dejando a miles de personas desplazadas que buscan esperanza en rincones ocultos al resto de personas. La falta de la presencia del estado, en un territorio azotado por la violencia y la escasez de recursos, ha creado la oportunidad para un falso profeta, (antagonista) que llega a la región formando un culto en oposición a estas personas desplazadas. Una pareja de antropólogos, (protagonistas) se ven involucrados en una realidad nueva, la cual revela que no hay una presencia divina perceptible aparte de la fosa(anomalía biológica), no hay un Dios en el universo, y los humanos somos particularmente insignificantes en el gran mapa de la existencia. Existen horrores arcanos incluso antes del nacimiento del universo, y los protagonistas simplemente están a la deriva de los planes del cosmos.

Elijo Violencia hace uso de dos formatos digitales, el found footage(POV), y el Live Action clásico con cámara omnipresente. La película utiliza los elementos del formato para pasar de un narrador a otro, de primera a tercera persona. Hay un cambio de perspectiva importante, existe el material grabado por Philipp en tiempo pasado, el cual sirve para plantear la duda del misterio y el horror que comienza desde la selva. Igualmente, está el material grabado por López en tiempo presente, como reacción a lo experimentado con Philipp, y elemento narrativo en función de la temática. El Live Action, por el contrario, es una abstracción de la realidad, no hay primera persona como perspectiva, es un descenso hacia una pesadilla cada vez más profunda e ilógica, donde los sentidos nos traicionan, y la narrativa de la historia, nos lleva a una experiencia visceral como audiencia viviendo el terror en carne propia.

El sonido y la imagen, están contruidos alrededor de una perspectiva subjetiva de los personajes, lo que ellos experimentan en la historia se ve reflejado en la estética de la película. Para lograr generar esa experiencia visceral propia del género de terror, es importante resaltar que el diseño sonoro y la planimetría atraviesan un arco simultáneo al que viven los personajes. En el primer acto, vemos y escuchamos ambientes que representan lo que experimentan los personajes en su estado mental, una represión interna de emociones, un callejón sin salida. En la imagen, por ejemplo, esto se logra por medio del uso de lentes que reducen el campo visual, teleobjetivos que solo revelan fracciones de los espacios, encierran a los personajes en sus ambientes, con una planimetría más cerrada y limitada. Con el transcurso de la historia, esta imagen se va abriendo progresivamente al espectador, revelando más información al tiempo en que los personajes también la conocen.

Con el sonido ocurre un arco similar, se busca lograr un diseño que trabaje a la par con la composición musical, y pueda narrar otros elementos para el espectador que la imagen no cuenta. Estos son recursos que no solo brindan comprensión de la espacialidad que se presencia en la pantalla, sino que transmiten la temática de una forma que conecte con las emociones del espectador. El diseño sonoro comienza en un tono más estilizado en el primer acto, exagerado en cuanto a la participación de ciertos elementos diegéticos, pero, a medida que avanza la historia, el naturalismo se hace más presente para contrarrestar la composición fantástica de los sucesos ligados a la brujería y rituales esotéricos.

Los avances que ha hecho la tecnología en el cine durante los últimos dos años, ha cambiado todo el paradigma sobre la forma de contar historias. La tecnología avanza más rápido de los usuarios puedan saber sobre su uso, y la teoría apenas puede alcanzar la velocidad de la práctica. Es por eso que gran parte de nuestro flujo de trabajo creativo, técnico y ejecutivo, ha sido con el apoyo de tecnologías como Inteligencia Artificial (A.I), para la optimización de todos nuestros procesos. Se ha realizado generación de imagen en previsualizaciones para discusiones sobre la estética, información como fuente de investigación, propuestas para procesos de marketing, y fortalecimiento de la identidad de marca de la película. Por otro lado, esta nueva tecnología nos permite hacer integración de elementos que bajo procesos previos de la industria, saldrían muy costosos, limitantes, para nuestros recursos económicos en el presupuesto. Por ejemplo, la consideración de utilizar cámaras infrarrojas, para capturar información sobre la imagen que permita integrarse con cámaras tradicionales, que no graban bien ambientes oscuros nocturnos. Y, considerando que el rodaje será en su mayoría en la selva, eliminamos la necesidad de tener demasiada iluminación artificial para capturar más información. De esta manera, la estética y el presupuesto, se ven beneficiados al experimentar como otras películas (Nope) hacen, para brindar estilos icónicos posibles en latinoamérica, que a diferencia de Hollywood, esta tecnología cierra un poco más la brecha que el dinero se ha encargado de expandir sobre la industria.

En nuestros referentes tenemos una variedad de obras en diferentes ramas del arte, en el cine, películas como *The Thing*, *Annihilation*, y *The Mist*. En la literatura, tenemos historias de Lovecraft como *La Llamada de Cthulhu*, y el manga *Uzumaki*, del artista japonés Junji Ito. No obstante, nuestras influencias más fuertes se encuentran en el arte plástico y la música. Pintores como Francis Bacon, Caspar David Friedrich, y Zdzislaw Beksinski, al igual que la compositora Mica Levi, artistas que transmiten información que no se puede percibir conscientemente, pero en el inconsciente colectivo, sus obras nos unen en más de una forma con esta historia en particular.

Elijo Violencia es una búsqueda por la verdad, la verdad debajo de aquellos que yacen en fosas comunes sin poder contarla, y la verdad dentro de nosotros los vivos que intentamos evitarla.