

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL PERÚ**

FACULTAD DE CIENCIAS Y ARTES DE LA COMUNICACIÓN



Solo, luego conmigo

Trabajo de investigación para obtener el grado académico de
Bachillera en Ciencias y Artes de la Comunicación con mención en
Comunicación Audiovisual presentado por:

Valeria Sofía Portilla Odlianitskaya

Asesoras:

Romina Cruz Valencia

Silvia Dorothy Del Aguila Lao

Lima, 2021

Resumen

“Solo, luego conmigo” (2021) es un cortometraje colectivo experimental que cuenta la historia de 4 jóvenes que se preguntan sobre lo que es la soledad, adentrándose en una exploración personal para descubrir más sobre este sentimiento que de pronto los domina. Búsquedas en internet, actividades cotidianas y cuestiones o reflexiones acerca del tema, son algunas situaciones por las que pasan absolutamente solas, sobre todo en sus hogares, lugar que frecuentan más que cualquiera a raíz de la pandemia mundial en la que se desarrolla esta historia. Identificar si lo que sienten es positivo, negativo o de alguna otra forma los hará aventurarse en una autoexploración muy distinta una de la otra, lo cual dará a conocer diferentes perspectivas y experiencias sobre lo que es sentir la soledad en la actualidad.

Abstract

"Alone, then with me" (2021) is an experimental collective short film that tells the story of 4 young people who wonder what loneliness is, entering a personal exploration to discover more about this feeling that suddenly dominates them. Internet searches, daily activities and questions or reflections on the topic are some situations they go through absolutely alone, especially in their homes, a place that they frequent more than anyone as a result of the global pandemic in which this story unfolds. Identifying if what they feel is positive, negative or in some other way will make them venture into a self-exploration very different from each other, which will reveal different perspectives and experiences about what it is to feel lonely today.

Índice

1. Objetivos del proyecto.....	1
2. Justificación o relevancia del proyecto.....	1
3. Investigación.....	2
3.1 Temas, conceptos, estilos, formatos.....	2
3.2 Referencias audiovisuales.....	3
4. Estrategia comunicacional: análisis e identificación de un público o audiencia.....	6
5. Realización.....	7
5.1 Sinopsis del proyecto audiovisual.....	7
5.2 Desarrollo del guión.....	8
5.2.1 perfil de personajes.....	8
5.2.2 descripción del universo.....	10
5.3. Dirección general.....	10
5.4 Producción.....	10
5.4.1 casting.....	10
5.4.2 locaciones.....	11
5.4.3 desglose de presupuesto.....	11
5.4.4 cronograma.....	12
5.5 Dirección de fotografía.....	13
5.6 Dirección de arte.....	14
5.7. Edición.....	14
5.8 Diseño de sonido.....	14

5.9 Musicalización.....	15
5.10 Referencia sonora.....	15
6. Sostenibilidad.....	16
6.1 Plan de distribución.....	16
7. Reflexiones finales.....	16
8. Referencias bibliográficas.....	18
9. Anexos.....	19



1. Objetivos del proyecto

Respecto al desarrollo del proyecto, este se realizó pensando en un trabajo colectivo, con base en las distintas realidades y puntos de vista sobre la soledad a raíz de las emociones que despertaron el aislamiento social en el 2020. De este modo, los objetivos se proponen cinco objetivos específicos:

- Compartir y representar el sentimiento de soledad a través de nuestra experiencia.
- Mostrar a través de imágenes (video) y sonidos propios la percepción personal de la soledad.
- Generar empatía y cierta identidad con los espectadores.
- Poder hacer visible que la soledad es un sentimiento “personal”, pero que todos lo sentimos (colectivo).
- Identificar y dar a conocer un nuevo sentido al concepto de “soledad”.

2. Justificación o relevancia del proyecto

A raíz del contexto actual se han ido desarrollando diversos proyectos audiovisuales que expresan una parte humana más íntima de los creadores visuales. De este modo, la rutina actual, la introspección, la intimidad, el autodescubrimiento y la relación de la persona con la tecnología, su ambiente y emociones son las nuevas narrativas que consideramos importante para lograr una identidad y empatía con el público objetivo al que nos dirigimos.

La relevancia de este corto ensayo documental de tipo sensorial a un nivel tanto social como cultural se da a través de la aceptación de una nueva normalidad, una nueva rutina en la que el ser humano se conozca más de cerca, obviando la vida social física y aprendiendo a ejercer una socialización virtual. Asimismo, a un nivel histórico, el proyecto resulta relevante ya que recoge aspectos de la persona en relación consigo misma de un modo no del

todo voluntario sino a raíz de una pandemia global que nos obligó por un tiempo a separarnos de la cercanía y el compartir con personas cercanas a nosotros y que, en caso extremo, nos llevó a vivir aislados con nosotros mismo ante una fuerte sospecha de contagio.

3. Investigación

3.1 Temas, conceptos, estilos formatos, etc

Este proyecto, al tratarse de un corto documental de estilo experimental y colectivo, aborda el tema de la soledad desde perspectivas personales y sensaciones recientes respecto a la pandemia mundial. La idea que se tiene de soledad en general como tabú en la postmodernidad, las miradas desde la poesía y reflexiones filosóficas y las cuestiones alrededor del concepto y la identificación de un nuevo significado sobre “soledad” en el transcurso del desarrollo del proyecto.

En cuanto a los autores que presentan el tema y nos comparten su perspectiva sobre la soledad tenemos a Haruki Murakami, escritor japonés cuyas obras se centran en el tema de la soledad además de ser una figura importante de la literatura postmoderna. Murakami trabaja el tema de la soledad en muchas de sus obras, por lo que es interesante contrastar su visión oriental con la nuestra cuya cultura pertenece enteramente a la cultura occidental. En un artículo de reflexión escrito por Yessika Rengifo sobre la soledad en una de las obras de Murakami *“Los años de peregrinación del chico sin color”*, se menciona cómo es considerada la soledad en occidente “Por ejemplo, en occidente la soledad es considerada el drama al que son sometidos los seres humanos, por falta de amor, de esperanza, de sueños y de vida” (Rengifo, Y. 2017) De este modo podemos llegar a percibir una perspectiva sociocultural del concepto de soledad. Hoy en día, después de vivir un aislamiento obligatorio a raíz de desatarse una pandemia global, la soledad como sensación ha llegado a ser cuestionada por gran parte de la población, por lo que la búsqueda de un significado cultural es parte del descubrimiento de una nueva percepción de esta sensación.

La subjetividad y el individualismo, como refiere Benito Garcia en su artículo sobre Murakami

“La modernidad japonesa –si creemos en su existencia– trató de acometer la separación existente en las sociedades occidentales entre sujeto y sociedad, a pesar de que el legado tradicional japonés marcaba unos límites menos definidos del sujeto no sólo con la sociedad, sino con la naturaleza misma” (Garcia, 2016)

La soledad entonces, por lo menos en Japón, puede ser percibida desde la búsqueda de una identidad individualizada y una diferencia y separación con el otro. Se podría considerar e interpretar a esta visión de la soledad como una manera de apartarse de sí misma con el objetivo de autoperibirse dentro de la naturaleza y el tiempo.

3.2 Referencias audiovisuales

Won't we understand - Esteban (2019):

<https://vimeo.com/user5007162>

- En esta referencia podemos observar que no pasan muchas cosas a nivel de acciones o diálogos, sino más bien, pasan cosas internas dentro de los personajes en espacios donde se sienten cómodos. Creemos que nuestro proyecto también debe de tener bastantes momentos de apreciación en los que nos detengamos a tratar de entender qué pasa por la cabeza de nuestros personajes y por qué situación están pasando. Además, hay un claro patrón en las imágenes que también se sentirá y apreciará en nuestro proyecto, y es el de la soledad; ver a nuestros personajes solos haciendo o simplemente estando solos, es un tema importante que desarrollaremos en el video.



Los lugares equivocados (Booktrailer) - Miche (2020):

<https://vimeo.com/395291174>

- Esta referencia tiene bastantes rasgos íntimos, con una cámara mucho más cercana al personaje y mucho más orgánica en movimientos y composición. También podemos apreciar una luz y color bien naturales que vamos a mantener igualmente en nuestro proyecto. Esta pieza tiene algunas tomas de larga duración en las que se observan momentos íntimos y cotidianos del personaje, lo cual queremos filmar también en varias ocasiones. Además, la voz en off es un recurso que también utilizaremos para entrar más en la mente y los pensamientos de nosotros mismos, creando una mayor conexión con el espectador, queriendo que este pueda identificarse con ciertas formas de ver la vida y sobrellevarla.



Pandemos “Altra Volta” - Luis Aguer (2020):

<https://vimeo.com/435698593>

- De esta referencia lo que más nos gustó fue la variedad de situaciones en las que una sola persona puede pasar dentro de un mismo lugar. Todos hemos vivido la pandemia que continúa en nuestras vidas y creemos que mostrar acciones comunes dentro de nuestros hogares que se generalizaron mundialmente va a generar mayor alcance e identificaciones con los espectadores. A pesar de que la pandemia no sea un tema que profundizaremos en nuestro proyecto, de hecho queremos que se sienta como contexto de todo lo que mostraremos, ya que creemos que la soledad, nuestro tema principal, se ha acentuado en la vida de todos desde que el covid apareció. Crear una suerte de entendimiento colectivo, donde uno se pueda sentir “apoyado” o tal vez,

no tan solo al ver que más personas alrededor del Perú pasan por lo mismo, sería algo lindo a lo que nos gustaría apuntar para generar un mayor alcance y cercanía con el espectador.



4. Estrategia comunicacional: análisis o identificación de un público o audiencia

Título de proyecto	Solo, luego conmigo
Formato	Corto documental

Duración	25 min
Público objetivo	jóvenes adultos de 20 a 30 años
Medios de difusión principal	medios sociales

El título del proyecto nace a raíz de la frase de Descartes “Pienso, luego existo”, aunque no tenga que ver con el tema filosófico que siguió el autor sobre el racionalismo moderno, sí tiene que ver con la contemporaneidad de la sensación de soledad de los miembros y personajes de este proyecto. “Solo, luego conmigo” resume el tránsito que se siguió para llegar al sentido del concepto del cortometraje: la pregunta y la búsqueda de respuestas ante un concepto que tiene más carga negativa que positiva en nuestra cultura actual.

El público objetivo es la población que creemos que pueda identificarse con la historia de este proyecto, ya que es a partir de la juventud y la adultez cuando somos conscientes sobre nuestras emociones y nos cuestionamos acerca de la vida y sus circunstancias. Así como empezamos a considerar el individualismo o centrarnos y/o conocernos a uno mismo como parte de nuestro crecimiento personal.

5. Realización

5.1 Sinopsis del proyecto audiovisual:

Una característica notable del nuevo mundo en el que vivimos es, sin escapatoria, la soledad misma. Lo moderno podría estar identificado y ligado al usar mascarilla, mantener la distancia y aislarse del resto. ¿Pero qué es la soledad? ¿Qué significa para cada uno de nosotros estar solo o en soledad? ¿Será la misma sensación para todos o cada uno lo experimenta de modo distinto? Estar solo o sola se naturaliza en nuestras realidades distintas y lo volvemos nuestro día a día. No sabemos si eso es bueno o si es malo, solo que nos acompaña cada vez con mayor intensidad.

“Solo, luego conmigo”, es un documental que reflexiona sobre las diversas perspectivas y sentimientos internos que cada integrante de este proyecto entiende, siente, piensa y de alguna manera, define a la soledad. En este caso, la protagonista es ella misma, la soledad. Se tomó como referencia y punto de inicio el poema titulado “La soledad descubierta” por el autor Haruki Murakami, pero en el transcurso de la investigación y análisis personal fuimos descubriendo la soledad de una manera más explícita para cada uno.

Asimismo, este documental trata de mostrar el lado subjetivo del ser humano, cómo se perciben los cambios del día a día a nuestro alrededor, como la gente pasa, se nos vienen cosas, ideas y en teoría nos mantenemos distraídos o ocupados, pero llega ese preciso momento en donde estamos o nos sentimos completamente solos. Es donde vemos las cosas de manera negativa o totalmente lo contrario. Las diversas incertidumbres que acechan en el ser y el estar de cada uno, es algo que quizá con palabras no se pueden decir con totalidad y que parte de ideas, proyectos como éstos que se pueden experimentar en lo más profundo de uno y llegar a expresar. Pero, ¿qué es la soledad, qué es estar solo, realmente estamos solos, estar solo es igual a sentirse solo?

5.2 Desarrollo del guión

El desarrollo del guión no es en concreto un guión escrito sino es un guión basado en un storyboard donde se entra un poco a profundidad al concepto de soledad y cómo lo perciben los personajes su soledad. El storyboard también está un poco basado en las percepciones de cada integrante del grupo y de cómo entiende la soledad.

5.2.1 Perfil de personajes:

Carolina: Estudiante de décimo ciclo, al inicio de la indagación y análisis del proyecto, consideraba a la soledad como algo negativo pero al transcurrir el tiempo y tras ciertos análisis experimentales, se dio cuenta que la soledad es algo más que un “estar o sentirse solo”, es el disfrute con uno mismo, el autodescubrirse en un espacio favorito.

Enrique: Estudiante de decimo ciclo de Comunicación Audiovisual. El personaje es el de mayor edad en el grupo. En un principio se ha encontrado interesado con la propuesta de sus compañeras donde fue viendo el manejo de la idea. La soledad fue el tema. En un principio, Enrique ve el tema con el concepto de algo melancólico o triste, debido a que eso eran los conceptos que había conocido o al cual lo relacionaba cuando se hablaba de soledad. Sin embargo, cuando se comenzó el proyecto se dio cuenta que la soledad no es lo que se imaginaba sino era algo suyo. Un momento en el que puede disfrutar un momento suyo.

Valeria: Estudiante de último ciclo de Comunicación Audiovisual. Sale a trabajar todos los días y cuando llega a su casa se encierra en su cuarto a explorar cosas nuevas de incentivo personal que le provoca hacer cuando está sola. No siente la soledad como algo meramente negativo, sino más bien como algo que nos acompaña siempre y siempre será así. Naces solo y mueres solo, es básicamente el pensamiento que tiene sobre este tema y eso la mueve a hacer cosas sola consigo como bailar, ver series, mirarse al espejo, marearse dando vueltas sola; entre otras actividades que la entretienen y le permiten apagar su mente por momentos. Ella es consciente de que el mundo que está dentro suyo es tan grande como el que hay fuera, lo que la hace ir y venir constantemente entre ambos mundos cargados de soledad inevitable.

Romina: Estudiante de último ciclo de Comunicación Audiovisual. Es la tercera de cinco hermanos, la soledad física pocas veces ha estado presente en su vida. Siempre he tratado de conocerla pero las veces en las que he estado a punto de conseguirla le resultaba muy incómodo, por eso buscaba compartir todo su tiempo con la gente. Sin embargo, en los últimos años tuvo una visión más compleja de lo que significa “sentirse solo” estando con mucha gente o en relaciones interpersonales, por lo cual el desarrollo de este concepto en el proyecto presente le ha ayudado a tener visiones distintas, distinguir las

emociones, sentimientos y darle una idea positiva al concepto de soledad, respetando como un espacio seguro y personal en el cual se puede disfrutar de darse tiempo para compartir con uno mismo.

5.2.2 Descripción del universo:

Un “nuevo mundo” o “nueva normalidad” al que nos adaptamos y frecuentamos a causa de la vida pandémica que ha traído cambios para todos y todas en sociedad; mostrando diversos momentos íntimos e introspectivos que revelan el proceso que se tiene en cada una. Las imágenes que se presentan en este proyecto han sido grabadas desde la intimidad de cada integrante. Es decir, se podrán visualizar las habitaciones personales, la sala, el patio, la cocina, el lugar más frecuentado por una y en pocas ocasiones la calle, que ha sido básicamente, la forma en que esta situación de crisis sanitaria y emergencia mundial nos ha “obligado” a sobrevivir, adaptándonos, tratando de conectarnos y comunicarnos, de trabajar, de socializar, de pasar el rato y hasta de percibir las cosas de manera nueva y distinta.

5.3 Dirección general

Al ser este proyecto un trabajo colectivo la Dirección general ha recaído en los hombros de cada integrante del proyecto. En cada reunión se fueron discutiendo y proponiendo los espacios, las tomas con acciones en común, los cambios y las reflexiones que hicieron posible la construcción de la narrativa del proyecto.

5.4 Producción

5.4.1 Casting

Para este proyecto no fue necesario realizar un casting ya que al tratarse de un corto documental y trabajo colectivo

era necesario usarlos a nosotros mismos como los personajes principales.

5.4.2 Locaciones:

- Habitaciones/cuartos personales
- Casa de cada integrante (atmósfera general)
- Lugares favoritos, preferidos y/o más frecuentados por los personajes (sala, cocina, sala de estar, terraza, entre otros).
- Calle (lugares internos o externos donde cada integrante puede frecuentar durante la pandemia).

5.4.3 Desglose de presupuesto

El presupuesto en este tipo de trabajo se ve influenciado por motivo de la pandemia y la dificultad de poder reunirse produjo que este sea casi nulo. Los integrantes hicieron uso de celulares y las cámaras web de sus laptop para la creación de las imágenes. El uso del videojuego de Genshin Impact no afecta los problemas de copyright ya que el proyecto no es con un fin económico, lo mismo pasa con la música que se usa ya que están libres de derechos de autor.

Lo que sí se podría considerar dentro de este presupuesto es el uso del programa de edición de Adobe Premiere que cuenta con un costo de \$20.99 al mes, el cual se usó con un margen de 4 meses aproximadamente dando un total de \$90 en total. Este sería el único costo de inversión en el proyecto.

5.4.4 Cronograma

	Agosto	Setiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre
Semana 1	Presentación grupal de la idea inicial y base del proyecto	Inicio de experimentación personal sobre la soledad	Análisis más profundo sobre el objetivo de nuestro proyecto, cómo implementar la frase o nuestra búsqueda de la soledad (Ejercicio 5 - individual)	Edición: Los 4 integrantes realizamos una edición general con todo el material trabajado durante las anteriores semanas. (Ejercicio 8)	Edición sonora y detalles de corte fino para la presentación final del proyecto (Ejercicio 12)
Semana 2	Análisis interno por parte de cada alumno personal	Grabación de videos sobre la fase experimental con relación a la soledad (ejercicio 2 - individual)	*Experimentación personal e individual sobre “alguien nos observa en nuestra soledad” (Ejercicio 6) *Planteamiento de guión.	*Hicimos un nuevo corte/edición para ya ir probando opciones de cómo iba quedando nuestro proyecto final (ejercicio 9)	Presentación final y general de nuestro trabajo. Exposición de todo el proceso frente a diversos espectadores durante la clase final del curso y último ciclo de la carrera.

Semana 3	Presentación de una pequeña sinopsis del proyecto	Grabación y presentación del ejercicio 3. De manera individual cada integrante realiza una edición general sobre el material anterior de cada integrante	Edición: Cada integrante presenta su idea de edición utilizando todo el material de archivo realizado hasta el momento y siguiente la pauta del guión. (Ejercicio 7)	A raíz del feedback recibido por el corte anterior, decidimos hacer un nuevo corte con otro tipo de estructura (ejercicio 10)	
Semana 4	Presentación del primer ejercicio - Soledad	Adaptación de una frase por cada integrante sobre el poema de Haruki Murakami (ejercicio 4)	Presentación del ejercicio 7 en una versión mejorada, luego de recibir feedback de los asesores e integrantes del grupo.	El ejercicio anterior quedó como la base, empezamos a hacer detalles más finos para el proyecto final como el sonido, cambio de planos, cortes en negro (Ejercicio 11)	

5.5 Dirección de fotografía:

Al ser este proyecto un trabajo colectivo la Dirección de fotografía ha recaído en los hombros de cada integrante del proyecto, cada personajes tenían que buscar una fuente cercana de luz natural

ya que se grababan cada uno desde su intimidad según su preferencia respecto a la posición, ángulo de la cámara y composición del espacio. Sin embargo, se cuidó mucho que las fuentes de luz sirvieran para darle sentido al concepto que trabajamos como tema del proyecto.

5.6 Dirección de arte

La intimidad de cada personaje se refleja en los espacios personales y en el recorrido, cada uno fue su propio director de arte según gusto y afinidad. Sin embargo, se buscó que los espacios y vestuarios representen lo mejor posible a cada personaje.

5.7 Edición:

Como la realización de este proyecto fue un trabajo colectivo la Edición final ha recaído en los hombros de cada integrante del proyecto, ya que cada uno tuvo propuestas distintas que aportaron muchísimo para cada momento, segundo del proyecto. En general, la edición fue grupal debido a que cada uno quería reflejar su preferencia, gusto y estilo, básicamente ese fue el reto ya que se tuvo que fusionar nuestras cuatro posturas distintas en un solo producto final.

5.8 Diseño de sonido

En la etapa de preproducción, se acordó que el diseño sonoro iba a consistir en el uso del ambiente sonoro, un par de efectos naturales y música para darle más emoción en la parte de las búsquedas. Por otro lado, como se trata de un documental experimental, no tiene diálogos. Esta decisión fue más de un

tema artístico porque se quería transmitir cada experiencia a través de las acciones de los personajes y de su sonido de ambiente respectivo. Asimismo, se consideró importante el uso de la voz en off para darle más énfasis y potencia algunas partes del proyecto. Finalmente, el sonido de ambiente general que va ubicado durante todo el proyecto fue ubicado de manera lineal en 4.4 db para no generar ruidos bruscos al espectador con las diversas mezclas de los videos durante las transiciones y que éste siempre esté pero no interrumpa los sonidos principales.

5.9 Musicalización

En cuanto a la musicalización del proyecto se trabajó sobre la base de sonidos diegéticos pues el cortometraje requiere representar de la forma más natural los escenarios personales. Los sonidos ambientales tanto interiores como exteriores son necesarios para la construcción de la narrativa del proyecto, dotándolo con sensaciones de naturaleza y paso del tiempo. Asimismo, se musicalizó búsquedas de internet y situaciones particulares para cargar el sentimiento de soledad en las acciones de los personajes.

5.10 Referencia Sonora

***LUCIDEZ 0 - Niebla Producciones (2018):**

<https://www.youtube.com/watch?v=I5I-3lpCA2o>

Este documental experimental de 21 minutos, es muy rico por su ritmo de edición ya que es lenta por momentos y por otras sumamente rápida. Lo más admirable son las imágenes que se utilizan dentro de esta y la musicalización ligada a los ritmos mencionados que te atrapa en todo momento.

***DESDE EL SONIDO - Rosa María Oliart (2019)**

<https://www.youtube.com/watch?v=4OOZ-O6xN5g>

Este documental muestra la importancia del sonido y se éste se logra durante un viaje sonoro por distintos paisajes del Perú

***EXPRESARTE - Realización Integral de Artes Visuales Facultad de Arte, Tandil, Buenos Aires, Argentina (2015)**

<https://www.youtube.com/watch?v=farNNMo-hlY>

A través de este documental experimental se quiere reflejar la lucha constante reflejada por distintos conflictos y carencias que se enfrentan casi siempre ciertos artistas que son independientes. La composición sonora es lo más resaltante.

6. Sostenibilidad

6.1 Plan de distribución:

La sostenibilidad de este proyecto en un plan de distribución se tuvo en cuenta las redes sociales y presentación en video locales. Esto se debe a que es un proyecto universitario y estos medios es lo que nuestro público objetivo consume más. Más adelante, se podría analizar en poder distribuirlo en festivales independientes o educativos.

7. Reflexiones finales:

Cada momento experimentado en este proyecto fue bastante interesante y personal. Al principio costó transmitir la soledad desde el punto de la cámara y lograr que no sea literal, sino que el espectador se identifique y pueda entender nuestra manera de ver al mundo en soledad.

El proceso de la pre producción fue muy experimental y divertido debido a que semanalmente teníamos que presentar videos que se nos ocurría o pasaba en mente grabar y creíamos que iba funcionar o ser importante para el proyecto,

también tuvimos que re-grabar varios videos que la acción estaba bien, pero que quizá la composición de la imagen no era del todo correcta.

En la post producción fue la parte más tediosa en cuanto a la realización de este proyecto, debido a que teníamos bastante material y necesitábamos ser más ordenados y selectivos para colocar videos que si funcionaban y cuales realmente no tenían relevancia. Asimismo, en la parte del ritmo, planos y cortes eran una misión, ya que era un tema más detallado de gusto o preferencia personal. Por otro lado, la sonorización fue el mayor reto en post ya que como cada video era grabado en un espacio, situación y con cámaras distintas, los audios o mejor dicho el sonido de ambiente era más difícil de controlar entre cortes, ya que algunos videos estaban muy altos o bajos y en las transiciones se sentía estos cambios drásticos.

Finalmente, este proyecto fue un reto importante para los cuatro ya que al inicio llegamos con una idea muy “cerrada” de lo que era la soledad para cada uno, pero en el transcurso de la experiencia, análisis e investigación personal y grupal, fuimos descubriendo y abriendo más nuestros sentidos, sentimientos y el hecho de compartirlo entre nosotros fue lo más bonito, pero a la vez complicado. Es así que decidimos fusionar cada una de nuestras perspectivas en una sola idea para que el espectador se sintiera de alguna manera identificado.

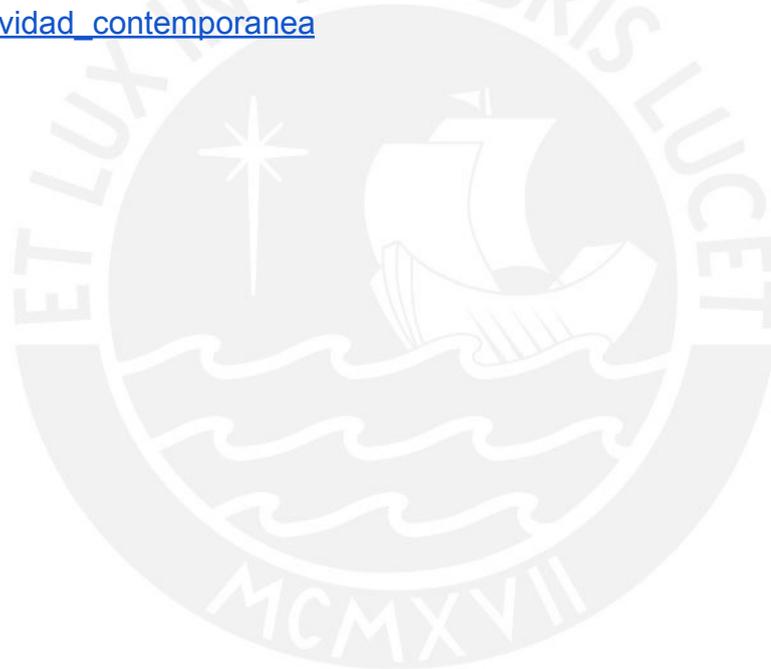
8. Referencias bibliográficas:

Rengifo, Y. (2017). Haruki Murakami: El mundo de la soledad en los años de peregrinación del chico sin color. Revista interamericana de investigación, educación y pedagogía, vol. 10, núm. 2, pp. 37-46, 2017

<https://www.redalyc.org/journal/5610/561059354004/html/>

Garcia, B. (2016). Haruki Murakami y la subjetividad contemporánea. Universidad de Alicante.

https://www.researchgate.net/publication/303899052_Haruki_Murakami_y_la_subjetividad_contemporanea



9. Anexos

- Proceso de realización:

https://drive.google.com/drive/folders/1zMCjrRvz5n8cg1fjwXDj_hMxfFfPx0Vb

- Poema referencia:

“La soledad es, más o menos, una circunstancia inevitable. A veces, sin embargo, esta sensación de aislamiento, como el ácido que se derrama de una botella, inconscientemente puede corroer el corazón de una persona y disolverlo. También se podía ver como una especie de espada de doble filo. Me protege, pero al mismo tiempo me corta constantemente desde adentro. Creo que, a mi manera, soy consciente de este peligro, probablemente a través de la experiencia, y por eso he tenido que mantener mi cuerpo en constante movimiento, en algunos casos empujándome al límite, para sanar la soledad que siento adentro y para ponerlo en perspectiva. No tanto como un acto intencional, sino como una reacción instintiva ”.

-Haruki Murakami

- Efectos de sonido: “Sonidos de noche tranquila”
<https://www.youtube.com/watch?v=3Wa7GxmhGtA>