

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL PERÚ**

FACULTAD DE CIENCIAS Y ARTES DE LA COMUNICACIÓN



Proyecto *Trazos*: una mirada a los miedos generacionales
desde el género experimental

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

Braulio Antonio Robles Rodriguez

Carolina Valeria Carrion Tapia

Grecia Crystal Pelaez Ochoa

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

Maria Antonia Salazar Silva

Ximena Alexandra La Madrid Espinoza

Asesores:

Jose Adrian Portugal Teillier

Sofia Alejandra Velazquez Nuñez

Lima, 2021

Resumen

Este trabajo de investigación de proyecto audiovisual es realizado para mostrar la existencia de los miedos y sus distintas formas de manifestación en tres personajes de diferentes edades en formato experimental, de manera que el espectador pueda interpretar de forma personal estas historias y se reconozcan en una o más de una de ellas. Esto, con el objetivo general de describir el impacto de los miedos generacionales mediante la representación audiovisual de dichas emociones. Como objetivos específicos tenemos el de mostrar, mediante los planos, montajes y musicalización, las sensaciones y emociones que genera cada miedo según la generación en la que se encuentre; y retratar, mediante el concepto temático de de nuestras historias, que los miedos por generaciones son universales. Para ello se realiza una investigación empírica y teórica. Utilizamos tanto fuentes escritas de estudios sobre los miedos y sus características en base a los géneros y edades; como testimonios recolectados personalmente por cada uno de nosotros, de personas que nos rodean. Se busca realizar un proyecto sensorial que genere reflexiones profundas en quién lo consuma, pero apuntamos también a que finalmente se comprenda a los temores propios y personales como algo universal, reconocido en cada uno de nosotros de manera distinta; pero a grandes rasgos similar a pesar de las diferencias.

Palabras clave: cortometraje, sensorial, experimental, miedos, emociones, generaciones

Abstract:

This audiovisual project research work is carried out to show the existence of fears and their different forms of manifestation in three characters of different ages with an experimental format, so the viewer can interpret these stories in a personal way and recognize themselves in one or more of them. This, with the general objective of describing the impact of generational fears through an audiovisual representation of these emotions. As specific objectives we have to show, through the shots, montage and musicalization, the sensations and emotions generated by each fear according to the generation; and portray, through the thematic concept of our stories, that fears in generations are universal. To this end, empirical and theoretical research is carried out. We use both written sources of studies on fears and their characteristics based on genders and ages; as well as testimonies collected by each of us, from people around us. It seeks to carry out a sensory project that generates deep reflections in who consumes it, but we also aim to finally understand our own and personal fears as something universal, recognized in each of us in a different way; but broadly similar despite the differences.

Key words: short film, sensory, experimental, fears, emotions, generational.

Índice

1.	Objetivos del proyecto	1
1.1.	Objetivo general	1
1.2.	Objetivos específicos	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	7
5.	Realización o ejecución	7
5.1.	Sinopsis del proyecto audiovisual	7
5.2.	Desarrollo del guión	8
5.2.1.	Escaleta	9
5.3.	Perfil de personajes	11
5.4.	Descripción del universo	15
6.	Dirección general	15
7.	Producción	15
7.1.	Casting	15
7.2.	Locaciones	16
7.3.	Desglose de presupuesto	16
7.4.	Cronograma	17
8.	Dirección de fotografía	17
9.	Dirección de arte	19
10.	Edición	19

11.	Diseño de sonido	20
12.	Sostenibilidad	21
12.1.	Plan de distribución y difusión	21
13.	Reflexiones finales	22
14.	Referencias bibliográficas	22



1. Objetivos del proyecto

1.1 Objetivo general

Describir el impacto de los miedos generacionales mediante la representación audiovisual de dichas emociones

1.2 Objetivos específicos

- Mostrar, mediante los planos, montajes y musicalización, las sensaciones y emociones que genera cada miedo según la generación en la que se encuentre.
- Retratar, mediante el concepto temático de nuestras historias, que los miedos por generaciones son universales.

2. Justificación o relevancia del proyecto

La finalidad de nuestro proyecto es la de mostrar la existencia de diferentes miedos y sus distintas formas de manifestación en tres personajes de diferentes edades, para generar una profunda reflexión personal en el público; de manera que puedan interpretar de forma personal estas historias y se reconozcan en una o más de una de ellas. Esto porque el mensaje final consiste en que el miedo es algo totalmente universal, pero a la vez distinto en cada persona; así como que posee muchas facetas. Lo importante finalmente es aceptarlos y saber sobrellevarlos de una forma u otra. Buscamos realizar un proyecto de ficción, pero a la vez experimental, porque nos pareció importante hacer uso de tomas muy sensoriales para que el mensaje no llegue de manera explícita y literal al espectador, si no que estos puedan tener su propia interpretación. Pensamos que de esa manera se genera un mejor resultado.

3. Investigación

3.1. Temas, conceptos, estilos, formatos.

Nuestro proyecto audiovisual de corte experimental aborda un tema que se encuentra siempre presente en las diferentes generaciones. Nos referimos a la variable del miedo. El miedo es una emoción compartida universalmente por la mayoría de seres vivos (Rodríguez, 1999). La terminología proviene del latín *metus* y puede definirse como una emoción tan grande que puede llegar afectar internamente y externamente al sujeto que lo padece. Asimismo, estos estímulos se activan al verse en peligro tanto físicamente, socialmente como emocionalmente, así como también suelen ser provocadas por un recuerdo o por alguna fantasía generada (Galimberti, 2007).

Basándonos en lo dicho anteriormente, decidimos centrarnos en recopilar información orgánica sobre los miedos según cada generación. Para ello, decidimos recolectar testimonios aleatorios de niños, adultos y ancianos. Se les preguntó sobre cuál era su mayor miedo. A partir de esto, resaltaron insights que nos llevaron a pensar que el miedo es una sensación que cambia a través del tiempo, generalmente se agravan, y se presenta en diversas situaciones de nuestra vida. En el caso de los niños, nos respondieron que les temían a la oscuridad, a que sus padres dejaran de quererlos, a dormir solos, etc. El mundo para ellos resulta gigante y es por eso que sus miedos también. En el caso de las personas adultas y ancianas, sus mayores temores fueron más incontrolables y dolorosos tales como fracasar de manera profesional por cuestiones de inseguridad, perder los recuerdos o la muerte de un ser querido o la de sí mismo. No hay distinción para sentir temor,

es universal, y bien nos encapsula o lo enfrentamos y es ese proceso de vivir o estar frente al miedo que retratamos en nuestra pieza audiovisual.

3.2. Referencias

Para poder llevar a cabo nuestro proyecto, buscamos diversas referencias y no solo audiovisuales sino también buscamos otros tipos de arte como pintura, literatura, fotografías, etc.

- *Audiovisuales:*

El perro que no calla, dirigido por Ana Katz

Esta película nos sirve de referente en cuanto a la edición no lineal para narrar la vida del personaje.

Blue, dirigido por apichatpong weerasethakul

Una mujer desvelada durante la noche. Junto a ella, yacen unos decorados de teatro con diversos paisajes. Sobre la sábana azul de la mujer, brilla una luz en la que se refleja su mundo de insomnio. Este referente nos sirve en la realización por la sobreposición de imágenes en la edición y su lenguaje simbólico.

Cinco, realización colectiva por Cinthya Mori, Daniela Mendoza y Angie Inglis

Cinco es un documental experimental que retrata la vida con ansiedad desde la experiencia de sus tres realizadoras. A partir de la experimentación y la observación atenta del entorno, se muestra la vida diaria alrededor de este trastorno y estado afectivo. El proyecto nace como parte de la necesidad de las creadoras de poder expresar de qué manera la ansiedad se encuentra presente en la vida diaria y los efectos que puede tener en ella. Así, el cortometraje busca ser un retrato

honesto, dejando atrás estereotipos que cataloguen a la ansiedad como algo positivo o negativo.

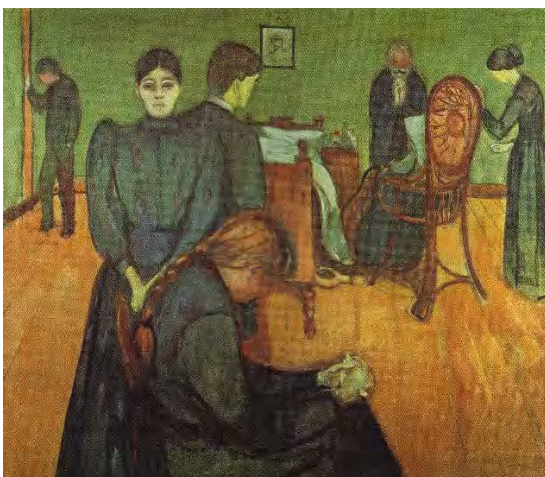
- Obras:



Edvard Munch
La niña enferma
Galería de Dresde,
Alemania



Edvard Munch
La tormenta
1893
Óleo sobre lienzo
91.8 x 130.8 cm
Museum of Modern Art,
New York



Edvard Munch
Muerte en la habitación
1893



Edvard Munch
Melancholía
 1894
 Óleo sobre lienzo
 81 x 101 cm
 Galería Nacional,
 Oslo, Noruega



Edvard Munch
Lecho de muerte
 1895



James Ensor
La muerte y las máscaras
 1897



Paul Gauguin
Manao Tupapao
 1892
 Óleo sobre lienzo
 73 x 92 cm
 Albright-Knox Art Gallery



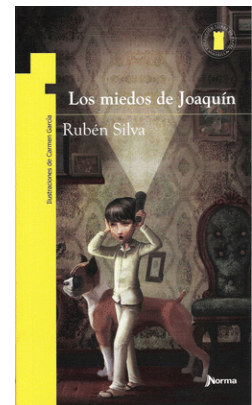
Andy Warhol
Marilyn Monroe Diptych
 1962
 Serigrafía de acrílico sobre lienzo
 205.4 cm x 144.8 cm x 2 cm.
 Tate Modern

- *Poemas:*

- Libros

Los miedos de Joaquín de Rubén Silva

Joaquín es todo menos un niño miedoso. Sin embargo, cuando él y su familia se mudan a una vieja casa, todo cambia. Allí las viejas paredes parecen hacer eco a los gritos y peleas familiares. No solo eso, una extraña voz parece salir de debajo de su cama.



Lo que no tiene nombre de Piedad Bonnet

Relato de una madre que narra el suicidio de su hijo. “Tres horas hace, tres horas de un tiempo que ya ha empezado a correr hacia su disolución, y tú no te has desmayado, no has caído al suelo de rodillas ni te tambaleas a la orilla del vértigo o la locura. No. Estás, como dicen los manuales sobre el duelo, en estado de shock o embotamiento. Tu dolor, el de los primeros minutos después de la noticia, se ha trocado en fría estupefacción”



Autorretrato



Autorretrato

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

Nuestro cortometraje va dirigido a un público adulto de 25 a 35 años de edad.

5. Realización o ejecución

5.1. Sinopsis del proyecto audiovisual

Tres historias que reflejan distintas perspectivas sobre los miedos.

SOFÍA (5 años) va a mudarse a la capital con sus padres y tendrá que separarse de su abuelita. Esto le afecta profundamente. Desde entonces Sofía empieza a ver sombras extrañas en la oscuridad. Su abuela le ayuda a afrontar sus miedos y la separación. Miedo a la oscuridad (oscuro: soledad, perderse y otros miedos de los niños) (niñez).

JOAQUINA (36 años), trabaja en una agencia de marketing. Ella se siente agobiada por su trabajo actual. Una suma de sucesos hace que se cuestione su vida, lo que ha logrado y lo que no. Joaquina empieza a distorsionar la realidad con sus anhelos. Miedo a no cumplir tus sueños (estancarse/perder el trabajo) (adulthood).

ADELA (80 años) se encuentra protegida y aislada por la pandemia, recibe la noticia que su amigo tiene Alzheimer y que le queda poco tiempo de vida. A Adela le embarga la angustia al reflexionar sobre la cercanía de la muerte. Su religión y fe le dan alivio para afrontar sus problemas y miedos. Miedo a perder los recuerdos (vejez).

5.2. Desarrollo del guión

Por tratarse de un proyecto experimental, no tuvimos un desarrollo de guion específico. Sin embargo, desarrollamos la creación del perfil de nuestros tres personajes y una escaleta visual que sirviera como referencia para nuestros planos sensoriales según cada relato.

5.2.1. Escaleta

Historia Sofía

ESC 1. HABITACIÓN DE SOFÍA. NOCHE

Sofía está echada en su cama despierta. La luz de la lámpara está prendida. Tiene ganas de ir al baño. Mira hacia la puerta y ve la oscuridad. Se levanta con temor de la cama y lentamente cruza la puerta hacia la oscuridad.

ESC 2. SALA DE SOFÍA. DÍA:

Sofía se sienta en el sofá de la sala. Mira hacia el otro lado de la sala donde se encuentran sus padres trabajando. Sus padres se mueven de un lado al otro atareados.

ESC 3. HABITACIÓN DE SOFÍA. NOCHE:

Sofía está en la cama sentada. Empieza a anochecer. Sofía ve hacia el rincón de la habitación y observa cómo sus peluches van perdiendo luz. Sofía tiene miedo.

ESC 4. COLLAGE DE IMÁGENES

Escenas representativas de los miedos de Sofía se van oscureciendo mientras aumenta la tensión visual y sonora.

Texto (continuación de canción)

“Llévame hasta el pueblo donde yo nací...”

”Llévame hasta el pueblo donde yo nací...”

Historia Joaquina

ESC 1. SUEÑO DE JOAQUINA. DÍA

Joaquina se encuentra en un sueño sensorial agradable, ve un cielo hermoso. Va mirando hacia abajo y siente vértigo. Joaquina siente que se cae y se despierta.

ESC 2: DEPARTAMENTO DE JOAQUINA. DÍA

Joaquina se levanta de la cama y se dirige hacia su cocina. Se sirve una taza de café y agarra un pan de la mesa. Se va hacia la sala. Joaquina llega a la sala y prende su laptop. En la mesa se ve su celular vibrando por los mensajes que le llegan. Se ve que quien le escribe es su jefe. Abre las redes sociales y tiene una reunión por meets. Su rutina se repite varias veces. Luego empieza a soñar con la proyección de una película.

ESC 3. SUEÑO DE JOAQUINA. NOCHE

Pies descalzos Joaquina se encuentra en un espacio en blanco dentro de un proyector de video. Se proyecta una película clásica del cine. Sergei Eisenstein. Viaje a la Luna. Alterar la película clásica, distorsionar. La cámara se cae nuevamente.

ESC. 4. FUSIÓN DE PESADILLAS Y REALIDAD. NOCHE

Fusión de pesadilla de Joaquina. Ambiente de Joaquina. Se ven los planos de su rutina más grandes. Los muebles estáticos más grandes (contrapicado). Joaquina entra a la sala y los espacios y objetos de su casa los percibe diferentes: más presentes, grandes o intensos.

Historia Adela

ESC 1. SALA DE ESTAR DE ADELA. DIA

Nos adentramos en el mundo de los recuerdos y sensaciones de Adela mientras vemos fragmentos de su piel, resumen de su vida.

5.3. Perfil de personajes

Sofía

- Nacimiento: 2012.
- Es introvertida, tímida, pero un poco tosca al reaccionar en ciertas situaciones.
- Rasgo dominante: Introvertida y creativa.
- Fue criada por sus abuelos desde pequeña ya que ambos padres trabajan. Una vez que empezó la pandemia, comenzó a vivir con sus padres. Sofía se lleva bien con los abuelos pero con sus padres no tanto, sin embargo, tratan de cuidarla. Debido al COVID, actualmente se encuentra asistiendo a la primaria de forma virtual. No tiene muchos amigos y normalmente sus papás no le dejaban salir de la casa ni en tiempos pre pandemia. Procura no molestar mucho a sus padres, es callada; sin embargo, cuando algo le molesta demasiado, reacciona de manera tosca.
- Forma de sentir y emocionarse: Se deja guiar por sus emociones
- Defecto trágico: Sus padres no le dedican mucho tiempo
- Cualidades y defectos: Es creativa, inteligente. No controla su temperamento
- Habilidades: Le gusta dibujar, hacer manualidades.

- Vida personal familiar: en conflicto
- Vida social y amical: Afectada por la pandemia y por las restricciones de sus padres
- Sus ambientes, cuarto, oficina: Su cuarto está lleno de juguetes y peluches
- Descripción física: Delgada, cabello lacio
- Un día en su vida:

Desayuna y luego asiste al colegio. Almuerza sola y luego ve televisión. Hace sus tareas y a veces cena con sus padres. Juega en su tablet. Se va a dormir.

Joaquina

- Nacimiento 1985 (36 años)
- Fue criada por su madre sin una figura paterna. Su madre la tuvo joven; sin embargo logró realizar todas sus metas y ser una persona exitosa. Joaquina siente que a sus 36, no ha logrado lo que su madre logró a su edad, incluso antes, y teme no llegar a conseguirlo. Es bachiller en marketing, nunca obtuvo su título. Lleva años trabajando en la misma agencia de marketing pero no logra conseguir un ascenso. Actualmente se siente frustrada y abrumada por su trabajo.
- Vida religiosa: agnóstica
- Es extrovertida, creativa, inteligente e independiente, pero poco responsable, conformista y un poco desordenada. No suele arriesgarse a tomar nuevos retos.
- Rasgo dominante: Orgullosa. Inestable e insegura.

- Modo de pensar: siente que tiene la valla muy alta y no se siente capaz de lograr sus objetivos.
- Actitud ante la vida: Va por lo seguro y acepta lo que le toca vivir.
- Forma de sentir y emocionarse: Se siente inconforme con vida actual.
- Defecto trágico: Su madre es muy hábil y ha conseguido muchos logros.
- Cualidades y defectos: Es amistosa y buena amiga. Se comparará con los demás
- Vida laboral: Trabaja de Lunes a Viernes. Home office
- Vida privada: Jorge, su pareja de muchos años, la apoya en todo lo que necesita.
- Sus ambientes, cuarto, oficina: Vive sola. Su departamento está desordenado porque no hay tiempo para arreglarlo.
- Sus hobbies y gustos: Escribe guiones. Le gustan las películas de acción. Le gusta ir al cine.
- Lo que detesta: Que le manden a hacer cambios en sus trabajos.
- Descripción física: Alta, contextura mediana, tez trigueña, rasgos faciales amigables.
- Un día en su vida:

Tiene su alarma a las 7 am. Se fija sobre notificaciones del trabajo a cada hora del día. Horarios inestables de comida. Revisa sus redes sociales en sus tiempos libres.

Adela

- Nacimiento 1941.

- De niña vivió en el campo. Estudió secundaria y unos talleres de manualidades y peluquería. Vivió en la casa de una tía en Lima. También vivió en Piura. En uno de sus viajes conoció a Juan (su difunto esposo) quien tenía una empresa de transportes. Tenía un matrimonio muy romántico, se cuidaron hasta ancianos. Su fallecimiento fue un golpe duro para ella. Actualmente tiene miedo de enfermarse y ponerse muy mal, reflexiona acerca de la muerte de su amigo con alzheimer y por la pandemia.
- Familia: Vive con su hijo, nuera y sus nietos. Tiene una hija en el extranjero.
- Es viuda desde los 75 años.
- Amigos: Miguel (amigo de barrio).
- Cómo era de niña: vivió en una zona rural de Cañete. Con sus padres se dedicaban a cultivar la chacra. En ese entonces, los hombres ayudaban en la chacra y las mujeres en la cocina, pero como no tenía hermanos, ella ayudaba a su padre.
- Estudios superiores: secundaria y cursos de peluquería.
- Vida religiosa: Católica
- Rasgo dominante: Fuerte, valiente
- Modo de pensar: “Quien no sabe hacer, no sabe mandar”
- Forma de sentir y emocionarse: Siempre le ha hecho frente a sus problemas, sin embargo, le teme a perder ciertos recuerdos que ella atesora.
- Vida laboral: Está jubilada

5.4. Descripción del universo

Las tres historias ocurren en lugares distintos del Perú: Sofía se encuentra en Chimbote, Joaquina en Lima y Adela en Cañete. Sin embargo, todas transcurren de manera simultánea, durante la pandemia producida por el COVID-19; es decir, en confinamiento. A pesar de que el contexto general de estos personajes sea el mismo, son distintos en lo que respecta a situación personal, comenzando por la gran diferencia familiar y generacional que tienen. Sofía, al ser una niña, vive con sus padres y está totalmente controlada por ellos; mientras que Joaquina vive sola; y Adela convive con su hijo y su familia, pero estos no la controlan ni depende de ellos. Sus perspectivas de la vida, y por ende sus miedos son muy diferentes.

6. Dirección general

Nuestro proyecto ha sido muy colaborativo, por lo que los cinco integrantes formamos parte de diversas áreas de preproducción, producción y postproducción. La dirección también tuvo la participación de todos. Además, al consistir en tres breves historias cuyas tomas de cada escena fueron grabadas en distintas locaciones, se necesitó que cada uno de nosotros aportara algo de sí en lo que respecta a la dirección del cortometraje.

7. Producción

7.1. Casting

Como ya se mencionó la producción, al igual que la dirección general, estuvo integrada por los cinco participantes del equipo. Con respecto al casting de actores,

es necesario mencionar que desde antes de redactar el perfil de nuestros personajes, ya teníamos definidas a las personas con las que trabajaríamos. Nuestra decisión fue que los tres personajes de nuestras historias estuvieran conformadas por personas cercanas a nosotros que experimenten las sensaciones descritas en nuestro guion. Tuvimos la suerte de convivir con familiares que tenían estas características y que nos daban la facilidad de grabarlas en el momento que lo necesitáramos. Asimismo, desde un principio, decidimos que no registraríamos los rostros de nuestros personajes, ya que no queríamos dar una identidad con el fin de que el espectador pueda identificarse mucho más. Es así que no tuvimos la necesidad de realizar un casting o contratar actores. Tanto la niña como las mujeres adulta mayor fueron representadas por familiares nuestros y en cuanto a la joven tuvimos la participación de una de las integrantes de nuestro equipo.

7.2. Locaciones

Debido a las limitaciones que tuvimos para acceder a distintos lugares por la emergencia sanitaria, las locaciones se desarrollaron en distintos ambientes a los que cada uno de los integrantes del equipo pudo tener acceso. No tuvimos problemas en que los planos se registraran en distintos lugares, ya que nuestra finalidad era la de conseguir planos cerrados simbólicos que resaltaran el concepto de nuestra historia. Sin embargo, las dos locaciones que primaron en nuestros tres relatos fueron hechos en el interior de las casas de dos de nosotros.

7.3. Desglose de presupuesto

La realización de nuestro proyecto no significó ningún costo de producción. Los actores de nuestros relatos fueron familiares nuestros y lo hicieron de manera

voluntaria. Asimismo, las locaciones no implicaron gasto alguno por ser nuestras viviendas; y de la misma manera, no hubo alquiler de equipos porque la universidad nos los proporcionó.

7.4. Cronograma

Antes de la planificación del cronograma del proyecto, tuvimos varias semanas de investigación profunda sobre nuestro tema. En estas semanas nos encargamos de realizar la búsqueda de referencias, la recopilación de información bibliográfica y la recolección de testimonios sobre los miedos. El proyecto empezó el 4 de octubre del 2021 y nuestro cronograma comprendía de dos semanas para la elaboración final de la pre producción, es decir de la sinopsis, del perfil de personajes y de la escaleta visual; cuatro de grabación y tres de edición, hasta llegar a nuestra fecha final de entrega que sería el 6 de diciembre del 2021. Sin embargo, al ser este un proyecto experimental, nuestro método de registro y edición se vio alterado y experimentamos también con ello. Nos vimos obligados a editar los planos que grabábamos en la misma semana para poder encontrar la ilación entre imágenes y probar si funcionaban o no. Asimismo, nuestras escenas estuvieron siempre en constante cambio y reemplazo de nuevos planos hasta en nuestra última semana de edición.

8. Dirección de fotografía

El tratamiento de imagen de Trazos se logró definir a través de un largo proceso de pruebas y ensayos. Fue un gran reto ya que anteriormente no habíamos realizado un cortometraje tan sensible y sensorial donde cada toma jugaba un papel protagonista.

En un principio, realizamos una escaleta visual que contaba la historia de nuestros personajes de una forma muy literal y lineal. Si bien eso no era lo que deseábamos para nuestra pieza final, nos sirvió para empezar a buscar simbolismos y metáforas. Y para lograr eso, tuvimos que deconstruir los conceptos tradicionales que conocemos sobre la ficción o la realización de piezas audiovisuales.

Tras diversas tomas, pudimos llegar a definir el tratamiento que deseábamos, encontramos en las sombras, texturas y luces, un buen aliado. En el personaje de Sofía, nuestra intención era presentar la soledad en la que vive la niña, la cual se contrasta con la personalidad tan creativa que tiene. Por esta razón, la habitación de ella tiene tonalidades frías donde únicamente los objetos de la niña están llenos de color. Por otro lado, esta niña le teme a la oscuridad, por lo que se optó por tener un registro distinto durante la noche. La luz era puntual, lo cual nos permitía ver solo una parte de la acción de la niña y poder dejar en expectativa los espacios en negro dentro del encuadre. Asimismo, a través de planos detalles se fue dando a conocer el espacio de la niña.

En el caso de Joaquina, mostramos su rutina a través de distintos planos que juegan con sombras, reflejos o con cierta opacidad. Se utilizó en su mayoría luz natural para poder grabar los reflejos o sombras, sin embargo también hubo tomas que fueron realizadas con luz artificial. Con este personaje, se trató de innovar en cada plano. Por eso se llevó a cabo el uso de un proyector donde se reflejaban sus sueños y ella en negro, mostrando así que no ha llegado a cumplirlos. Por otro lado, se realizó una secuencia que recorre varios espacios. Para esto, se utilizó una Go

Pro que nos permitió darle un movimiento de imagen especial que aprovechamos para reflejar el sentir del personaje con respecto a la situación rutinaria en la que vive. Siendo uno de sus mayores miedos el quedarse estancada.

Para el personaje de Adela se optó por realizar tomas detalles en macro. Esto con el fin de poder ver la textura de la piel: los vellos, la forma de las estrías, los lunares, etc. Quisimos señalar las arrugas como protagonista de esta historia, ya que consideramos que cada línea de expresión es una experiencia de vida. Estas tomas en macro fueron realizadas con la ayuda de luz artificial. Por otro lado, estas tomas fueron acompañadas por vegetación en dimensión macro, paredes húmedas y moscas.

9. Dirección de arte

Al igual que con la dirección de fotografía, nuestro proceso se basó en elegir los mejores momentos según las pruebas que hacíamos, por ende, nuestros planos no tenían una paleta de colores específica; sin embargo, nos centramos en las texturas de los objetos para que la fotografía sea más llamativa.

10. Edición

Nuestro proyecto, al tener un corte experimental, fue propuesto con un estilo de montaje que vaya a la par con el rodaje. Es por ello que no tuvimos una propuesta de edición definida desde un inicio, y, por consecuencia, el montaje se mantuvo en constante cambio en los últimos meses previos a la entrega del proyecto. Nuestra intención era la de jugar con los diferentes planos que íbamos registrando y probar cómo funcionarían uniéndolas en el montaje.

A pesar de dicho estilo, consideramos que la etapa de edición fue de las más importantes en el proceso porque aquí es donde se lograría conseguir que el espectador logre sentir lo que intentamos transmitir mediante las imágenes. Para lograr ello, era necesario ser rigurosos con el ritmo de nuestra edición.

En primer lugar, y para las escenas donde se presenta el estado inicial del personaje, optamos por emplear planos prolongados. Para nuestros tres personajes, sobre todo en el caso de la niña y la adulta, era importante que pueda existir una exploración del espacio detallado por parte del espectador, sobre todo porque cada plano que decidimos incluir en nuestro corte grueso representaba una simbología en la representación de nuestros personajes. El ritmo presente en estas escenas era lento.

En el caso de las escenas con más tensión como en las escenas de la pesadilla de Sofía decidimos optar por un ritmo más rápido compuesto por transiciones con disolución y planos superpuestos con opacidad para generar esa confusión y sensación de miedo. En el caso de la rutina de Joaquina, el ritmo fue similar, sin embargo, en este caso necesitábamos que la escena transmita caos y para lograrlo, propusimos cortes secos y rápidos.

11. **Diseño de sonido**

Con respecto al diseño sonoro, al igual que en los anteriores casos, no estuvo planeado desde un inicio. Para el corte final, optamos por emplear el sonido directo que se registró en una de las tomas de la niña. Las voces y cantos de ella se

registraron de manera natural sin planificación alguna, lo que le dio mayor naturalidad a las escenas iniciales. Con respecto a las escenas de la pesadilla, se optó por usar ruido blanco y efectos sonoros que simularan una musicalización que transmite ese temor inicial de la niña.

En el caso del relato de la adulta, optamos por usar efectos de sonido en su mayoría conseguidos en la biblioteca de sonidos que se relacionaran con los planos grabados, pero, sobre todo, con la desesperación de Joaquina.

Y por último, en el caso de la adulta mayor, optamos por sonidos ambientales. El ritmo de la historia de Adela era bastante lento y no queríamos que se salga de esa línea. Asimismo, empleamos voz en off con un pequeño texto que se relacionaba con la vida de Adela y la pérdida de sus recuerdos.

12. Sostenibilidad

12.1. Plan de difusión y distribución:

Indagando un poco sobre los festivales peruanos e internacionales, encontramos que nuestro proyecto “Trazos” puede ser distribuido en los siguientes festivales:

- Festival Cortos de Vista
- Festival de Cine Universitario Render
- Festival al este de Lima
- Festival cine con chifles
- Festival hecho por mujeres
- Transcinema festival de Cine

- 35° Cinélatino Rencontres de Toulouse
- Festival internacional de Cortometrajes universitarios Cortos de Vista 2021

13. Reflexiones finales

El proceso para llevar a cabo nuestro proyecto “Trazos” ha sido sumamente enriquecedor y constructivo para todos nosotros. El concepto de Trazos inició cuando nos cuestionamos sobre nuestras angustias y nuestros temores. Decidimos hacer un análisis introspectivo hasta llegar a nuestra niñez. El compartir de ese análisis nos llevó a investigar más a fondo a descubrir que una mirada objetiva nos dirigía a un tema tan rico como los miedos y, además, a verlos desde todas las generaciones.

14. Referencias bibliográficas

Galimberti, U. (2007). Diccionario de Psicología. México: Siglo XXI.

Rodríguez, K. (1999). Las analogías con animales y la falacia de su extensión a lo humano. *Psicología Contemporánea*, 5