

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL PERÚ**

FACULTAD DE CIENCIAS Y ARTES DE LA COMUNICACIÓN



Pleamar: una aproximación a una poética audiovisual

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

Osvel Eduardo Bazan Quispe

Jose Víctor Mendoza Muñoz

Alejandra Marisol Cruz Mendoza

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

Jimena Jesus Salazar Avila

Asesoras:

Romina Cruz Valencia

Silvia Dorothy Del Aguila Lao

Lima, 2021

Resumen

Pleamar nace del deseo por explorar y desdibujar las pretensiones de las relaciones interpersonales, ya sean amorosas, amicales o íntimas, pero desde un punto de vista subjetivo y que mantenga un componente de ambigüedad: no buscamos darle una identidad a nuestros personajes principales; más bien, buscamos generar una atmósfera tanto a nivel visual como sonoro que permita al espectador encontrarse en el relato y adueñarse de él de tal manera que reflexionen no sólo sobre lo que están viendo en pantalla, sino también sobre las sensaciones, memorias o recuerdos que este le generan. Los temas que abordamos en este proyecto tienen fundamento teórico en corrientes filosóficas como el existencialismo francés, y en teoría semiótica. Existía un gran interés por presentar y explorar conceptos como la dicotomía de presencia/ausencia, las relaciones interpersonales, la nostalgia como un sentir que no nos permite mirar el presente, el temor al cambio y el “rito” como un canon social que se manifiesta en las convenciones socialmente ligadas a la relación entre hombres y mujeres. La relevancia de nuestro proyecto se encuentra en nuestra propuesta discursiva: se construyó no tanto como un relato que siga una narrativa aristotélica estructurada, sino como una *pieza poética audiovisual* desde la elaboración de un propio código que se fue construyendo a la par del registro de imagen y sonido. Apostamos por un proyecto que, a pesar de mantener recursos identificables como el uso de la palabra y un hilo conductor narrativo -en este caso, una llamada telefónica-, no ordena estos componentes como intención única de la obra, sino como vías de acceso al universo poético del mismo. Lo que buscamos es que este sirva como un medio para que el público se cuestione sobre lo que ve en torno a sus propias experiencias, y los invite a mirar en su interior.

Abstract

Pleamar started with the idea to explore and blur the pretensions of interpersonal relationships, whether they are romantic, friendly or intimate, but from a subjective point of view that maintains a component of ambiguity: we do not pretend to give an identity to our main characters; but rather we seek to generate an atmosphere both visually and sonically that allows the audience to find themselves in the story and take ownership of it in such a way that they reflect not only on what they are seeing on screen, but also on the sensations, memories or recollections that it generates. The topics that we approached in this project have a theoretical foundation in philosophical currents such as french existentialism, and semiotic theory. There was a great interest in introducing and exploring concepts such as the dichotomy of presence/absence, interpersonal relationships, nostalgia as a feeling that does not allow us to look at the present, the fear of change and the "rite" as a social standard that manifests itself in the conventions socially linked to the expected relationship between men and women. The relevance of our project lies in our discursive proposal: it was not constructed as a story that follows a structured aristotelian narrative, but as a poetic audiovisual piece from the elaboration of its own code that was built along with the recording of image and sound. We are committed to a project that, despite maintaining identifiable resources such as the use of words and a narrative thread -in this case, a telephone call-, neither of these two components has finally been the sole intention of the work. What we pretend is for it to serve as a means for the audience to question what they see around their own experiences, and to invite them to look inside themselves.

Índice

1.	Objetivos del proyecto	1
2.	Justificación o relevancia del proyecto	1
3.	Investigación	2
3. 1.	Temas, conceptos, estilos, formatos, etc.	2
3. 2.	Referencias audiovisuales	4
4.	Público objetivo y estrategia comunicacional	7
5.	Realización	8
5. 1.	Sinopsis del proyecto audiovisual	8
5. 2.	Desarrollo del guión	8
5. 2. 1.	Perfil de personajes	8
5. 2. 2.	Descripción del universo	9
5. 3.	Dirección general	9
5. 4.	Producción	10
5. 4. 1.	Locaciones	10
5. 4. 2.	Desglose de presupuesto	11
5. 4. 3.	Cronograma	12
5. 5.	Dirección de fotografía	14
5. 6.	Dirección de arte	15
5. 7.	Edición	16
5. 8.	Diseño de sonido	17
5. 8. 1.	Musicalización	20
6.	Sostenibilidad	20
6. 1.	Plan de distribución	20
7.	Reflexiones finales sobre la obra terminada	21
8.	Referencias bibliográficas	22
9.	Anexos	24
9. 1.	Anexo 1: Locaciones seleccionadas para la primera propuesta	24
9. 2.	Anexo 2: Locaciones seleccionadas después de replantear la propuesta	26
9. 3.	Anexo 3: Guión final	27
9. 4.	Anexo 4: Pieza gráfica para difusión	35

1. Objetivos del proyecto

Nuestro proyecto busca lograr una exploración humana sobre las relaciones interpersonales entre dos jóvenes. Desde la construcción enunciativa de la pieza se espera desdibujar las expectativas y las pretensiones que se tienen de las relaciones entre personas, ya sea románticas, de pareja y amicales. Además, se espera abordar, desde el análisis, las ideas preconcebidas que se generan en las relaciones de hombres y mujeres. Si bien entendemos que estas figuras pueden existir en otros niveles de intercambio y relación, más allá de la dinámica hegemónica dicotómica de hombre/mujer, elegimos centrarnos en personajes de esta característica (hombre y mujer) para, como se mencionó previamente comentar sobre las preconcepciones de estas interacciones. El objetivo apunta a representar una relación ambigua, que en última instancia muestre que no es una relación de pareja.

A partir del tratamiento del guión, enfocándonos específicamente en las interacciones, se busca generar una expectativa en el espectador, no solo al respecto de hacia dónde se dirige la historia sino también acerca de la naturaleza de la relación de los personajes, sus límites, su profundidad, su pasado y su futuro. Al mismo tiempo se espera presentar una reflexión al respecto de los espacios que compartimos o que se ordenan como propios de la experiencia de cada uno.

2. Justificación o relevancia del proyecto

Consideramos que el valor o relevancia del proyecto reside en la naturaleza de su propuesta discursiva. Si bien existe una intención narrativa, esta no es necesariamente la finalidad del metraje. Es cierto que se trata de un proyecto que no obedece necesariamente a los cánones de producción y enunciación relacionados a la ficción narrativa, sin embargo, nuestra propuesta no deja de ser una pieza que cuenta con una directriz narrativa que se encuentra en el ámbito de la ficción. Por otro lado, el taxón de “experimental” sería una forma precisa para denominar a la pieza si solo se considerará el aspecto sonoro o visual, sin embargo, la forma concreta de la pieza surge desde la conjunción de estos elementos y no desde una suma de partes.

El proyecto podría ser entendido como una pieza que abraza abiertamente la intención de formar una poética audiovisual. Esto desde la noción de cuerpo poético comprendido por el semiótico Jose Dominguez Caparro, como un universo de sentido propio que funciona a partir de la conjunción y conjugación de significantes, los cuales

forman figuras que en su repetición tienden a un sentido sensible (Dominguez 1991). Si bien aún se mantiene el uso de la palabra y de una directriz narrativa, esperamos que desde la elaboración de un lenguaje audiovisual sea posible una lectura poética. En tanto, ni la voz, ni el componente argumental han sido finalmente la intención última de la pieza. Esperamos que sirva como medio de entrada a la introspección, la evocación y la reflexión desde su forma misma.

3. Investigación

3. 1. Temas, conceptos, estilos, formatos, etc.

La pieza audiovisual presenta una convergencia de distintos temas, intencionalidades y conceptos. Nuestra finalidad ha sido que estos distintos conceptos y temas se complementen, conjuguen y actualicen en un discurso cohesivo que invite al espectador a cuestionarse al respecto de su propia condición, teniendo como punto de entrada la relación representada en el metraje. Los temas puntuales que esperamos abordar desde el proyecto son los de la ausencia, relaciones interpersonales, nostalgia y cambio. Es cierto que estos temas encuentran un fundamento teórico en corrientes filosóficas como el existencialismo francés, específicamente el del filósofo argelino Albert Camus, y en teoría semiótica, sin embargo, en las siguientes líneas desarrollaremos los temas a un nivel conceptual.

El primer tema que articulamos en la creación del metraje fue el de la ausencia. Si bien no señalamos un tipo de ausencia específica, esta puede ser percibida en distintas figuras presentadas en el metraje. Este aspecto puede encontrarse, por ejemplo, en la decisión de no darle nombres a los personajes, o la de no representar cuerpos completos. Así mismo, en el nivel literario, los personajes se encuentran enfrentados a una inevitable separación, por otro lado su intercambio es evocativo y basado en la añoranza. En el aspecto visual, podemos encontrar esta ausencia en la decisión de presentar una fotografía alusiva a la no ficción, en tanto se procuró que fuese sobria, sin perder valor estético.

Por otro lado, la ausencia en el proyecto está fuertemente relacionada con el concepto de nostalgia. Entendemos esta nostalgia como un sentir que nos tira hacia atrás y nos desplaza del mundo del ahora, se ordena como un proceso

apabullante, nos impide experimentar una pertenencia íntegra al mundo (Pineda, 2018). Es este concepto el que informa y dirige la aproximación tanto literaria como audiovisual en el proyecto. Ya sea desde la búsqueda de imágenes, la construcción sonora o el texto, el discurso se ordena como una búsqueda por la vía de entrada hacia ese desplazamiento del mundo del ahora. En este sentido, el potencial interpretativo, propio de una figura poética, es de suma relevancia, ya que la construcción discursiva ha tenido que ser lo suficientemente precisa en su construcción de figuras visuales y sonoras para, paradójicamente, permitir que la misma abra ese acceso a la nostalgia en los espectadores.

Por otro lado, para comprender nuestra aproximación acerca de las relaciones interpersonales, es necesario abordar el concepto del “rito” desde la antroposemiótica. El ritual es una expresión de las convenciones sociales, en tanto es en sí mismo una acción social. En este sentido, el ritual se expresa desde las expectativas, convenciones, cánones y prácticas culturalmente aceptadas en un margen socio-cultural (Finol, 2014). Sin embargo, esto no quiere decir que el ritual no puede cambiar la forma en la que se experimentan las convenciones sociales. Tanto el ritual como la sociedad pueden interceder el uno en el otro, al estar estrechamente relacionados. En este sentido, nuestra intención era aproximarnos a aquellos ritos, manifestados en las convenciones ligadas al comportamiento y modo de comunicación esperado en la relación de un hombre y una mujer. De esta manera, la pieza audiovisual ha sido creada con la intención de servir como una vía de acceso a la lectura del rito romántico hegemónico dicotómico, ya que “A veces perdemos de vista la capacidad transformadora del rito porque lo concebimos como un conjunto de formas rígidas, inflexibles, conservadoras, que se resisten al cambio y están ancladas en la tradición.” (Finol, 2014, p. 7). Es esta intención la que, hermenéuticamente, ha informado la construcción del diálogo, ambiente, propuesta visual y sonora. La finalidad es la de subvertir o plantear una lectura distinta a partir de las formas interpretativas canónicas que podrían surgir en el espectador al enfrentarse al diálogo y las formas del lenguaje audiovisual que conforman el proyecto.

Finalmente, aunque en menor medida presente puntualmente en el proyecto, el

concepto del “absurdo” desde el filósofo argelino Albert Camus informó las decisiones formales de la construcción literaria y la percepción de su contenido conceptual fue uno de los resultados esperados al momento de suceder la lectura del metraje. Entendemos por el absurdo a aquel sentimiento de desapego con los elementos de lo cotidiano que conforman nuestro mundo próximo, se trata de una ruptura inmediata que nos enfrenta a la verdad de que la existencia en sí misma carece de sentido, sin embargo, esta es una vía de acceso a una reflexión sobre la vida misma, que finalmente toma la forma de que el sentido de la vida es la vida misma en tanto se la procure humana y sensible (Camus, 2012). En este sentido el autor nos presenta una postura optimista frente a la imposibilidad de descifrar el fin de la existencia. Esta postura no se basa en aislarse de esta futilidad, sino de abrazarla y encontrar en nuestro valor humano el valor de la vida. No se trata de reticencia ante lo inevitable, sino de un acto de aceptación, el cual es finalmente liberado. En este sentido, el metraje mismo presenta esta postura en su desarrollo argumental, los personajes se encuentran frente a lo inevitable y no existen reclamos, reticencia o dolor necesariamente, sino un aceptar del cambio y del fin, un paso hacia lo humano.

Este fue un recorrido temático, teórico y estético al respecto de los elementos que informaron el desarrollo creativo del metraje. La intencionalidad, es necesario señalar, se presentó en el deseo de desarrollar una propuesta poética que articule estos elementos informativos y los presente un código propio, un universo de sentido poético desde las formas del lenguaje audiovisual.

3. 2. Referencias audiovisuales:

- “Agatha et les lectures illimitées” (1981) - Marguerite Duras

Sinopsis: En su despedida definitiva, dos hermanos recuerdan los veranos pasados en la casa de la playa donde surgió el amor incestuoso que ahora los separa.

Aporte: Este film nos sirvió de inspiración para comprender cómo podríamos aproximarnos a una propuesta audiovisual que fuese construida desde el uso de las voz en off, sin dejar su carácter de pieza de ficción.

- “Iгла” (1988) - Rashid Nugmanov

Sinopsis: Moreau llega a Alma-Ata y se encuentra a su vieja amiga Dina. Pronto se entera de que es adicta a las drogas, y su apartamento se ha convertido en un almacén de las mismas. Moreau la lleva al Mar de Aral, donde empieza a recuperarse. Pero después de regresar a la ciudad todo comienza de nuevo. Entonces Moreau decide enfrentarse a los traficantes de droga.

Aporte: El contenido literario del film, así como algunas secuencias de aforismos espaciales, se estudió a modo de tener una mayor comprensión de cómo construir un código lingüístico que se sienta propio, genuino y sincero, sin perder su potencial connotación poética. Así mismo, sirvió como una base para explorar una propuesta que no necesariamente apuesta por una linealidad aristotélica.

- Ghost in the Shell (1995) - Mamoru Oshii

Sinopsis: Una agente de policía cibernética y su compañero persiguen a un misterioso y poderoso pirata informático conocido como el Titiritero por ser experto en infiltrarse en el sistema de otros cibernéticos para modificar su comportamiento.

Aporte: Como se menciona en el apartado de “Edición”, el manga y sus adaptaciones a film sirvieron para encontrar el ritmo para la exploración espacial que nos proponemos con el proyecto. En este film existe una secuencia que está compuesta por tomas de estructuras, gente, luces artificiales y flujos de movimiento vehicular.

- “La Femme du Gange” (1974) - Marguerite Duras

Sinopsis: Un hombre regresa a los lugares donde vivió un apasionado amor con una mujer que ha fallecido. La sensación que siente es tan fuerte que imagina que ella todavía está viva.

Aporte: Este film sirvió de inspiración para encontrar una directriz propositiva de cómo aproximarnos, tanto técnicamente como desde lo sensible, a los espacios interiores representados en el proyecto.

- “Lo straniero” (1967) - Luchino Visconti

Sinopsis: Mersault, un modesto empleado que vive y trabaja en Argel,

recibe la noticia de la muerte de su madre. Sin estar particularmente angustiado, va a velar el cuerpo y acompañarla al cementerio. A su regreso, después del funeral, encuentra a Marie, una mecanógrafa amiga suya, y comienza una relación con ella. Un vecino suyo, Raymond, un pícaro, le ofrece su amistad y le pide ayuda para vengarse de una chica árabe. Meursault, indiferente y dispuesto a todo, consciente y mata a sangre fría al hermano de la chica.

Aporte: Este film es la adaptación de “El Extranjero”, novela del filósofo Albert Camus, novela existencialista. Además del componente narrativo y temático, el film nos sirvió para comprender cómo aproximarnos a las tomas de la playa, sin caer necesariamente en la búsqueda de imágenes románticas de la misma. Así mismo, el film maneja, desde su fotografía tomas en las que se puede percibir la presencia del sol; en este sentido el film nos permitió estudiar el comportamiento de la luz del sol, según lo que queríamos lograr en el proyecto.

- “Ne croyez surtout pas que je hurle” (2019) - Frank Beauvais

Sinopsis: Un hombre de 45 años vive aislado en un pueblo alsaciano de montaña. Solo, tras la ruptura de la relación que un día le llevó hasta allí, su única salida es el visionado continuado de películas de todas las épocas. Su grito de desesperación lo transmite a través del visionado obsesivo, de tres a cinco cintas, por noche.

Aporte: Este ensayo audiovisual nos presenta el uso de una voz en off que ensambla una serie de clips de distintos filmes. Se trata de un recorrido por la experiencia familiar del narrador, el cual a su vez hace eco en los clips que se nos presentan. El film nos permitió construir una propuesta que pudiera articular una directriz narrativa en conjunción a una propuesta visual que, en cierta medida, se presenta como desencajada del intercambio literario.

- “Zerkalo” (1974) - Andrei Tarkovsky

Sinopsis: Un hombre, Alekséi, habla con su esposa sobre su situación actual y los motivos por los que se han distanciado. La película es una evocación continua de recuerdos y sentimientos del propio Tarkovsky que

viajan en diferentes tiempos sin orden aparente: la relación con su madre, su infancia,...que se mezclan con material fílmico de noticiario sobre la Guerra civil española, la Segunda guerra mundial y el enfrentamiento entre la URSS y China por la isla Damanski. En la película suenan poemas escritos y recitados por Arseny Tarkovsky, padre del director. Retrata un pasado que es el suyo, pero también el de un país y el del acontecer mundial.

Aporte: Esta pieza sirvió para encontrarnos con un lenguaje audiovisual que apostase por una construcción poética por encima de una que sea de orden narrativo dramático. El film está compuesto por distintas temporalidades, narraciones, universos dramáticos y espacios. Sin embargo, hacia la primera mitad del film está una escena que nos muestra la habitación de un personaje: la cámara revela el espacio, sin ningún personaje, mientras se escucha una conversación telefónica. Esta secuencia nos sirvió de inspiración para el intercambio de nuestros personajes.

4. Público objetivo y estrategia comunicacional

Nuestro público objetivo serían personas jóvenes/adultas en un rango de edad entre 18 a 40 años, en su mayoría con especial interés por la cinematografía de estilo underground, independiente, o de ficción no aristotélica. La audiencia ideal gusta de asistir a festivales de cine, muestras itinerantes, centros culturales, entre otros espacios artísticos no masivos.

Creemos importante que nuestro público objetivo no se defina del todo mediante aspectos cuantitativos, sino más bien cualitativos y psicográficos. Por ejemplo, con respecto al público joven, se trataría de personas con un creciente interés por el consumo de cine alternativo. En su mayoría universitarios que logren identificarse con la sensación de estancamiento en la juventud, que se encuentren experimentando distintas relaciones interpersonales ya sea en el plano amical, romántico o íntimo. Por otro lado, con respecto al público adulto, se trataría de personas que disfrutaran del arte, cine y literatura en espacios no masivos, y cuyas experiencias pasadas en torno a relaciones interpersonales les permitan evocar sensaciones de nostalgia y ausencia de lo vivido. La audiencia ideal deberá encontrarse lo suficientemente empática y abierta a cuestionar las dinámicas ya establecidas en torno a las relaciones y emociones humanas.

Por último, consideramos que nuestra propuesta discursiva, la cual radica en la intención de formar una poética audiovisual es lo que resultará interesante a la audiencia a la que nos dirigimos. El fondo y forma de nuestro proyecto fue trabajado de tal manera que el espectador llegue a identificarse a través de las sensaciones que proponen los personajes, sin la necesidad de brindarle un amplio contexto sobre ellos y sus espacios.

5. Realización:

5. 1. Sinopsis del proyecto audiovisual

Dos personas enfrentan una separación desde lados opuestos de una llamada telefónica. El intercambio entre los dos deja ver una relación difusa y compleja. Esta conversación nos revela el desgaste natural que trae el tiempo a todo y nos permite explorar la tensión de la despedida, desde la ausencia.

5. 2. Desarrollo del guión

5. 2. 1. Perfil de personajes:

Si bien no podemos afirmar que los personajes presentados en el metraje carecen de aspectos distintivos, la decisión que se tomó desde la concepción del proyecto fue la de ser lo más ambiguos posible en este elemento de la construcción del discurso.

Los personajes se presentan en el mismo acto de la conversación que toma lugar durante el metraje. En este sentido, detalles como su personalidad, sus intereses, sus características físicas, grupo etario, vestimenta y, en cierta medida, su personalidad no eran prioridad suficiente como para dedicar un apartado para su desarrollo. Consideramos que construir un perfil de personaje sería ir en contra de la directriz del proyecto y su intención. Esta es la de crear una conversación lo suficientemente compleja a nivel emocional y, al mismo tiempo, abierta en su potencial interpretativo y empático. Nuestra finalidad era la de crear personajes que se percibieran como cercanos e identificables, con la intención de que la lectura del proyecto pueda ser abierta, que tienda a que los espectadores encuentren en la conversación de los personajes aspectos familiares que les permitiera reflexionar sobre sus

propias relaciones, recuerdos y emociones.

En conclusión, los personajes también fueron creados desde la intención de que el proyecto pueda ser leído como un discurso poético. Uno que pueda ser suficientemente cercano para generar una lectura sensible y empática, pero, al mismo tiempo, abierto a ser interpretado desde las experiencias, intereses, sentires y pulsiones de cada uno de los espectadores.

5. 2. 2. Descripción del universo

Como hemos mencionado previamente, no es nuestra intención brindar un contexto detallado de los personajes y sus espacios. No obstante, y debido a que las voces en off de los personajes en una llamada telefónica llega a ser el medio narrativo e hilo conductor del proyecto, se pueden identificar por los menos dos espacios en el universo de la historia: el referido a ella, y el referido a él. Ella, en el presente de la llamada, se encuentra en su casa, y él en el aeropuerto. Sin embargo, también existe un tercer espacio, en realidad un conjunto de espacios, que se perciben desde lo visual y sonoro: los que evocan a su relación. Nuestro objetivo era lograr una exploración espacial a modo de dialogar entre el montaje visual y el registro sonoro. La intención radica en que a partir de la unificación del nivel visual y sonoro, se puedan crear códigos que nos permitan construir un lenguaje propio, desde la interpretación audiovisual del guión, y que invite al espectador a adentrarse en este universo.

5. 3. Dirección general:

El trabajo de dirección se realizó con miras a que la enunciación del texto literario se sintiera real y cercana para los actores. Se trabajaron detalles como enunciación, inflexiones, tonalidades, actividades y sensaciones al momento de hacer las lecturas del guión literario. Este mismo se fue renovando y adecuando a las vías que tomaba su forma enunciativa durante las prácticas interpretativas. El trabajo consistió en reconocer que métodos o interpretaciones surgían desde la lectura del guión por parte de los actores. Estas formas de aproximarse al guión

eran discutidas con ambos actores y se apuntaba a un consenso al respecto de cómo abordar las interacciones presentadas en el texto. Finalmente, se procuró que los registros se dieran en momentos del día que guardaran relación con el universo interno de los personajes y con la intencionalidad de su intercambio en el guión. Esto a modo de generar una lectura que se sintiera genuina y, finalmente, que cada actor se apropiara del texto mismo.

5. 4. Producción:

5. 4. 1. Locaciones

Desde un inicio sabíamos que el proyecto implicaba realizar una exploración espacial tanto a nivel de exteriores como de interiores, premisa que se mantuvo hasta su culminación. Sin embargo, al principio estaba delimitado que se iban a explorar tres espacios diferentes: uno específicamente de la chica, otro del chico -ambos interiores-, y un espacio que evoque todos los recuerdos que nuestros dos personajes principales tuvieran en común, que serían los exteriores. Los espacios personales nos iban a permitir conocer detalles sobre su personalidad, sus aficiones y sus gustos, sin necesidad de verlos en pantalla o que interactúen presencialmente.

Así, se exploraron espacios tanto al interior de un departamento, especialmente el cuarto de la chica y la ducha, y espacios en el exterior del condominio escogido, el parque, las bancas, un estacionamiento subterráneo y unos caminos de piedra, así como espacios fuera del condominio, como la playa (Anexo 1). Los interiores iban a ser diseñados desde una propuesta de arte específica, puesto que a nivel de fotografía se proponía componer a través de planos generales de establecimiento, y primeros planos.

Sin embargo, después de haber grabado un par de tomas de prueba en interiores dentro del cuarto terminado, nos dimos cuenta que no era el camino que queríamos seguir a nivel de composición: los espacios amplios brindaban demasiada información de los personajes, mucho más de la que habíamos planeado apostando por un concepto más ambiguo y

que no dé demasiadas explicaciones. Asimismo, no todos los exteriores que habíamos mapeado funcionaron bien en la prueba: la mayoría no transmitía la sensación de nostalgia que queríamos, que era lo que iba a permitir al espectador encontrarse dentro de la historia, y tampoco logramos componerlos como queríamos.

Finalmente, optamos por cambiar el enfoque con el que pensábamos abordar los interiores: decidimos apostar por encuadres en primer plano o plano detalle mucho más cerrados. Nos dimos cuenta que este tipo de encuadres, a pesar de estar compuestos por menos elementos, nos daban la información suficiente y necesaria sobre nuestros personajes principales que estábamos buscando para mantener la ambigüedad. Por esta misma razón de evitar sobreexponer demasiado a nuestros personajes, decidimos reducir los espacios interiores a solo uno, que vendría siendo el cuarto de la chica, el cual fue el único espacio que se usó para grabar las tomas de interiores presentadas en el proyecto (anexo 2).

De igual forma, los exteriores fueron repensados para estar ubicados fuera del condominio que se había mapeado en un inicio. Sentimos que, de estar reducidos a espacios dentro del complejo de edificios, iba a ser más complicado que el espectador pueda identificarse y encontrarse dentro de ellos. Así, apostamos por espacios urbanos comunes y áreas verdes, cuyos elementos fueran fácilmente reconocibles por el público, tales como postes, árboles, flores, piletas, etc. Estos espacios, además, fueron abordados de tal forma que se diera especial importancia al color, la luz y el contraste entre día, tarde y noche, motivo por el cual decidimos mantener la playa como locación recurrente.

5. 4. 2. Desglose de presupuesto

ARTE			
FECHA	ELEMENTOS	CANTIDAD	PRECIO
23/09/2021	Ganchos para pared	1	15.9
23/09/2021	Limpiatipo	1	2

MOVILIDAD		
FECHA	VIAJE	PRECIO
17/09/2021	Condominio	9.40
19/09/2021	Plaza San Miguel	8.20
02/10/2021	San Miguel (alrededores)	12.20
05/11/2021	Malecón	16.50
08/11/2021	Centro de Lima	15.00
26/11/2021	Casa con terraza	10.00
01/10/2021	Transporte grabadora: casa de Osvel a casa de Jimena	8.20
23/11/2021	Transporte grabadora: casa de Jimena a casa de Osvel	6.50

COMIDA			
FECHA	ELEMENTOS	CANTIDAD	PRECIO
17/09/2021	Menú	1	10.00
05/11/2021	Chifa	1	23.00
08/11/2021	Menú	1	12.00

TOTAL GASTADO: 148.9

TOTAL GASTADO POR PERSONA: 37.30

5. 4. 3. Cronograma

	Etapa	Responsables	Semanas	Días de reunión	Estado
PRE	Escritura de guión y desarrollo de personajes	Alejandra Jimena Osvel Victor	Semana 2 y 3	Miércoles 01/09 - 9 p. m. Viernes 03/09 - 9 p. m. Sábado 04/09 - 9 p. m. Martes Miércoles	LISTO
	Propuestas de arte y fotografía	Alejandra Victor	Semana 3	Por disponibilidad	LISTO
	Propuesta de sonido	Osvel	Semana 3	Por disponibilidad	LISTO

		Jimena			
	Scouting de locaciones	Alejandra Victor	Semana 3 y 4	Por disponibilidad	LISTO
	Prueba de cámara y sonido	Osvel	Semana 4	Por disponibilidad	LISTO
	Presupuesto y propuesta de producción	Alejandra	Semana 4	Por disponibilidad	LISTO
PRODUCCIÓN	Segunda prueba de cámara	Osvel	Semana 5	Por disponibilidad	LISTO
	Grabación en interiores: condominio	Victor	Semana 6	Por disponibilidad	LISTO
	Grabación en interiores: cuarto y oficina	Alejandra	Semana 7	Por disponibilidad	LISTO
	Grabación de audio: exteriores e interiores	Jimena	Semana 7	Por disponibilidad	LISTO
	2da grabación en exteriores: Centro de Lima	Victor	Semana 8	Por disponibilidad	LISTO
	2da grabación de audio: exteriores	Jimena	Semana 9	Por disponibilidad	LISTO
	2da grabación en exteriores: Malecón y alrededores	Victor	Semana 9	Por disponibilidad	LISTO
	2da grabación en interiores: cuarto	Alejandra	Semana 9, 10, 11	Por disponibilidad	LISTO
	3era grabación de audio: interiores	Jimena	Semana 10	Por disponibilidad	LISTO
	2da grabación en exteriores: Centro de Lima y alrededores	Victor	Semana 10	Por disponibilidad	LISTO
	2da grabación en exteriores: Casa con terraza	Victor	Semana 11	Por disponibilidad	LISTO
	Tomas extra	Victor	Semana 11, 12, 13, 14	Por disponibilidad	LISTO
	4ta grabación de audio: interiores	Jimena	Semana 13	Por disponibilidad	

POST	Primera prueba de montaje	Victor	Semana 7	Por disponibilidad	LISTO
	Segunda prueba de montaje con nueva propuesta	Victor Osvel	Semana 8	Por disponibilidad	LISTO
	Montaje de audio	Osvel Jimena	Semana 8,9,10,11,12,13, 14	Por disponibilidad	LISTO
	Montaje en conjunto: audio y video	Victor Osvel Jimena	Semana 8,9,10,11,12,13, 14	Por disponibilidad	LISTO
	Edición final	Victor Osvel Jimena	Semana 15	Por disponibilidad	LISTO

5. 5. Dirección de fotografía

El trabajo en este apartado se definió por la búsqueda una propuesta conceptual-estética que se encontrase presente tanto en la construcción compositiva de los encuadres, así como en aquello que presentaban, y, el carácter lumínico de cada encuadre.

En este sentido, a lo que trabajo de luz compete, el trabajo de registro fue influenciado por el cine verité. Optamos por el uso de iluminación natural para las tomas de exterior. Se cuidó el apartado compositivo y, adicionalmente, se trabajó con un código de color. Este consiste en ir de tonos fríos, los cuales serían buscados en tomas antes del mediodía; pasar luego a tonos cálidos, registrados en hora de la tarde; y, finalmente, ingresar a tonos cálidos acompañados del color particular de la noche en la ciudad de Lima. Esta fue la directriz en tanto a color y calidad de luz que nos permitió generar el registro.

Por otro lado, en cuanto a la información en los cuadros, existió una aproximación desde las convenciones de la no ficción, en tanto el control que se tuvo sobre las tomas que presentan exteriores no fue el que tendríamos al trabajar una creación formal de ficción. Es cierto que las imágenes guardan un valor compositivo estético, sin embargo, esta creación compositiva se maneja desde los elementos de la realidad. Esto quiere decir que nos aproximamos al mundo, locaciones, desde su forma existente para poder encontrar los elementos compositivos necesarios resultantes en cada encuadre. Esto no quiere decir que

no exista una propuesta previa de registro, sino que está, en lugar de ser un estructura rigurosa a seguir se ordenó, más bien, como una guía conceptual y perceptual de lo que esperábamos conseguir. Las formas que buscamos fueron las siguientes: Aforismos, estructuras urbanas, simetría, movimiento vehicular, fuentes de luz natural, fuentes de luz artificial, el cielo, el mar y registros de corporalidad.

El punto de diferencia se dio en nuestra aproximación a las tomas de exterior. Para la construcción de este elemento se hizo uso de una luz artificial de clave media y cálida. Esto con la intención de plantear un símil entre el cálido del interior de la habitación representada y los cálidos en las tomas de exterior, las cuales se presentan anticipando el desenlace del metraje. Finalmente, se dió un registro de interior al que nos aproximamos según el modo de trabajo con los espacios de exterior, es decir, se trabajó con una iluminación natural. En este cuadro la luz y sus variaciones surgen del paisaje celestial, el cual se podía ver desde las ventanas de la habitación.

El trabajo articula una propuesta de fotografía híbrida, en tanto se trabajó con luz natural y se hizo un uso limitado de luz artificial. Se pretendió guardar coherencia con la estructura del guión para la aproximación de la fotografía, a fin de lograr un código propio desde la misma.

5. 6. Dirección de arte:

Como se explicó en el apartado de *Locaciones*, en un primer momento se decidió por explorar los interiores de los personajes principales por separado; es decir, construir desde cero una propuesta de arte para cada espacio, para que cada uno brinde la información específica que queríamos. Sin embargo, al hacer las tomas de prueba, nos dimos cuenta que el cuarto que habíamos construido para la chica se veía armado: no se veía orgánico, como el cuarto de una joven cualquiera, por lo que desistimos de la idea.

Luego de replantear la propuesta, decidimos apostar por una propuesta de arte más sobria, tanto a nivel de exteriores e interiores. En interiores, usamos espacios reales dentro de la casa de la chica, siendo estos su cuarto y una pequeña oficina, en la que no tuviéramos que armar demasiado, sino sólo incluir elementos que

considerábamos que aportaban a la historia. Al abordar el espacio desde encuadres más pequeños y detallados, había menos riesgo que se notara muy armado, así como nos permitía agregarle unos pocos objetos que lograron aportar la información suficiente y necesaria.

De esta forma, en exteriores también se apostó por una propuesta de arte más sencilla, especialmente porque no se podían hacer cambios en los espacios que decidimos grabar, con elementos claves como los árboles, bancas, postes de luz, fuentes de luz natural, estructuras urbanas y tránsito de personas y vehículos. Una de las directrices al momento de registrar fue la de presentar figuras que articulan fuentes de luz natural y fuentes de luz artificial. Asimismo, decidimos que el apartado de arte trabaje en proximidad inmediata con el área de dirección de fotografía en este tipo de tomas, para que se pueda mantener una relación en cuestión de colores, temperaturas y composiciones entre interiores y exteriores. En ese sentido, procuramos que las temperatura de las tomas registradas en interiores coincidieran con la temperatura de las tomas de exterior que se ubican antes y después de ellas en el montaje.

5. 7. Edición:

El trabajo consiste en poder mantener una sincronía entre los niveles de imagen y sonido, sin que esto implique que uno deba estar en función o subyugado por el otro. Por sincronía no nos referimos a que si escuchamos un pájaro, en la imagen encontremos el pájaro, sino que en cuestión de enunciación, la imagen y el sonido guarden una relación de complementariedad, intercambio, tensión y uniformidad.

El trabajo en el nivel visual busco ser uno que deje percibir una exploración espacial, ya sea de exteriores o interiores, y que mantenga un potencial evocativo. Nos inspiramos en convenciones encontradas en el manga japonés: el modo en el que los artistas se aproximan a los espacios para generar un ritmo que va del aspecto al aspecto, es decir se produce una exploración espacial que nos va ubicando en relación al universo espacial del personaje (McCloud, 1995). Esta exploración iba desde las estructuras más grandes a los detalles más íntimos de los personajes. Esta fue la intención con el montaje en el aspecto visual, la cual mantenía una relación con los elementos de la realidad directa.

La construcción sonora por su parte se caracterizó por contar con una intencionalidad evocativa que se expresaba a partir del trabajo de edición, construcción y manipulación sonora. Nuestra intención con el ensamblaje de los niveles de imagen y sonido fue la de mantener este carácter evocativo de ambos, sin que necesariamente uno depende del otro, sino que surja una relación que más allá de ser complementaria sirva para formar el universo audiovisual del metraje. De este modo, se procuró mantener un código visual y sonoro, lo suficientemente distinto uno del otro, y que estos, a su vez, puedan converger en la correspondencia espacio-tiempo, por ejemplo el sonido del carro, monedas, viento, cuando la imagen nos ubicaba en un automóvil), además de que puedan cumplir una función alegórica más directa (el bullicio del aeropuerto como mar, las sábanas como el viento). Pero que también estos códigos puedan generar una atmósfera particular con su disparidad (una imagen onírica y lejana en el árbol durante el atardecer, contrapuesta a un sonido más próximo y aterrizado en la realidad). El nivel visual y sonoro en ocasiones tiran en direcciones opuestas y generan una tensión, una búsqueda por sincronía, que, según nuestra intención enunciativa, permite la evocación. Así mismo, son los momentos de encuentro donde se permite que el lector tenga un sentimiento de alivio de dicha tensión.

5. 8. Diseño de sonido:

Para trabajar el diseño de sonido, tuvimos que delimitar primero las necesidades sonoras de la naturaleza del proyecto. En primer lugar, la obra se cuenta desde la voz en off de los personajes, y este a su vez es el principal medio de desarrollo narrativo. Debido a que este vehículo narrativo toma la forma de una llamada telefónica, se planteó inicialmente grabar la conversación desde una sesión en la plataforma Zoom. Tanto la textura como las interferencias en las voces, provocadas por la propia naturaleza de la aplicación, eran similares a la de una conversación por teléfono. Sin embargo, luego de dos pruebas de registro en la plataforma, se decidió utilizar una grabadora profesional para registrar ambas voces, y así luego poder intervenirlas en postproducción. Ello nos permitía modificar la narración a nuestro parecer, de tal manera que se asemeje a la de una llamada telefónica, sin perder la claridad del diálogo. La grabación de ambos personajes fue la primera pieza de construcción audiovisual que tuvimos a nuestra disposición. Después de refinar la frecuencia de ambas voces en sintonía

y acentuar la dramatización de las pausas y niveles, conseguimos tener el diálogo como base estructural del resto de elementos visuales y sonoros.

En segundo lugar, y con ayuda del guión, identificamos los espacios que comprenden el universo de la historia: el referido a ella, el referido a él, y los referidos a su relación. Y de esa manera, junto con los encargados del registro visual, se trazaron una serie de ambientes, así como momentos, que se presentaron durante el cortometraje. Muchos de estos fueron cambiando durante el proceso de registro. A partir de ello, se decidió llegar a un concepto sonoro basado en la dicotomía de la ausencia/presencia, la cual reforzaba la idea de que en ninguno de los espacios realmente existía la figura de la ausencia, ya que en cada uno de ellos se revelaron rastros de la presencia. Con ello se esperaba que mientras lo visual, por momentos, mostrará espacios estáticos y supuestamente vacíos, lo sonoro llevará a percibir las presencias que pudieron/pueden existir, y viceversa. Además, se consideró también definir al invierno como el tiempo estacionario, lo cual acentuaba la sensación de nostalgia y melancolía de la propia historia. Estos acuerdos con respecto a concepto y tiempo permitieron realizar un listado de sonidos a registrar, tanto en exteriores como interiores.

Durante el proceso de registro sonoro, nos percatamos de la necesidad de grabar diferentes tomas de un mismo elemento, lo cual nos permitía superponer cada toma en postproducción para así generar más textura en la mezcla sonora. Asimismo, siempre hubo una intención de darle un mayor protagonismo al sonido de las olas del mar, de tal manera que se buscaba que algunos de los otros sonidos se asemejen en ritmo al momento de registrarlos o de post producirlos.

En un segundo plano sonoro, para intensificar el vínculo emocional suscitado por la conversación de los personajes, se propuso crear una atmósfera consecuente con el apartado de imagen. Lo visual se regía por el planteamiento inicial del guión y la locución final de los personajes. De tal manera, lo ambiental-atmosférico se guiaba del diálogo mezclado con la fotografía del proyecto. Es por esto que, en un comienzo, el trabajo de construcción ambiental sonora desde lo narrativo fue propuesto como una extensión de la forma poética del cortometraje.

Con el diálogo claramente establecido y la inevitable reformulación de

elementos visuales, lo atmosférico iba oscilando entre el acompañamiento espacial-temporal y lo metafórico, en base a la gravedad (y claridad del diálogo) que se le quería dar a determinado momento. Pese a ello, este balance entre lo causal y lo semántico había cobrado una forma estructurada de la que queríamos escapar hacia el final. De tal forma que el quiebre de esta “estructura” pueda significar una separación notable del resto de secuencias, se optó finalmente por la manipulación del diálogo original y la interrupción del código visual-sonoro. El momento final del metraje tiene como característica distintiva la crudeza de la voz, comparada con el resto de la “llamada”. La intervención en las frecuencias son mucho menos notables, las voces ya no conservan el mismo formato de llamada telefónica. La ambientación solo mantiene el ruido ‘sucio’ del fondo. Además, un ligero paneo hace que podamos sentir la conversación de ambos personajes como más próxima a nosotros.

A lo largo de la parte estructurada del proyecto (es decir, excluyendo la secuencia final), se encuentra como tercer componente sonoro los elementos más puntuales que intensifican la narrativa poética del corto. Estos vendrían a ser los sonidos introspectivos y las transiciones entre escenas. La utilización de dichos elementos estaba pensada para sobreponerse a lo ambiental y pasar a un segundo o primer plano dependiendo de la cercanía que se le quiera dar, y tomando en cuenta que no podría sumergir al diálogo en ninguna instancia.

En un primer momento, y para definir cómo sería la formulación de los “sonidos introspectivos”, se realizó un corte fino de la escena de la banca, debido a que estaba pensada a ser el desborde de nostalgia y afecto entre los personajes. Teniendo en cuenta que esta aproximación sería la que dicte la construcción del resto del diseño sonoro, hubo una constante discusión entre cómo articular lo no-ambiental. Finalmente, (y utilizándolo como referencia principal) la utilización de los golpes de una cuchara a una taza de café se convirtió en el primer esbozo de la construcción metafórica-introspectiva de los planos sonoros. A lo largo del metraje se encuentran tres ocasiones en la que se da el uso de una progresión sonora en lo metafórico (el agua hirviendo, los golpes de la cuchara y el lavado de una taza). Estos momentos funcionan como hitos en cuanto al sonido dentro y fuera de la pantalla, ya que el resto de elementos sonoros no atmosféricos se construyeron y articularon en base a esos tres. De igual manera, las dos

“transiciones” (evidenciadas por el uso de cortes rápidos en la imagen) convergen lo auditivo y visual tomando como referencia la articulación sonora de los tres elementos metafóricos.

5. 8. 1. Musicalización:

Desde el comienzo no hubo una disposición por musicalizar el proyecto, al menos no de una manera tradicional. El manejo del ritmo en cuanto a cortes sonoros respondía a la intención de acompañar en el aspecto espacial-temporal y metafórico. Sin embargo, la conducción rítmica a una microescala era, en su mayoría, orientada por un compás propio. Un ejemplo de esto sería los mismos golpes de la taza de café que cierran la escena de la banca, colocador de tal forma que puedan sentirse como una puntuación rítmicamente adecuada entre escena. O también, la construcción del sonido de las manecillas del reloj superpuestas a las luces intermitentes; creando un nuevo registro que, además de cumplir con una intención metafórica al respecto de la psique de personajes, mantiene un compás auditivamente adecuado.

6. Sostenibilidad

6. 1. Plan de distribución

Nuestra propuesta para distribuir *Pleamar* está basada en dos momentos principales: primero, la distribución en festivales nacionales e internacionales, y en segundo, la liberación del corto para poder ser exhibido en plataformas de internet, filmotecas digitales. Además, se potenciará el proceso de distribución mediante medios sociales. En ese sentido, identificamos ciertos aspectos en el corto que consideramos relevantes que nos permitan establecer vínculos de comunicación eficaz con nuestro público objetivo delimitado, siendo estos la interactividad, la inmediatez, la conectividad inmediata y el poder de las redes.

Nos gustaría apostar por una estrategia que esté pensada en base a las motivaciones del espectador actual, especialmente su capacidad de decidir cuándo, cómo y dónde ver sus productos audiovisuales, y que además motive la interacción de los espectadores con nuestro relato y los temas tratados en él. Por eso, buscamos lanzar el cortometraje en la mayor cantidad de ventanas de

distribución posibles: aquellas que no generen ingresos, sino aquellas que generen únicamente conocimiento público y reputación.

En ese sentido, un primer momento está abocado a la presentación del cortometraje a diferentes convocatorias de festivales. Estos, tanto a nivel *nacional*, como Transcinema, el Festival internacional de Cortometrajes universitarios Cortos de Vista 2021, el XII Festival Al Este de Lima, el Festival de Cine Universitario Render, el Festival Ventana Sur 2021 y la Competencia de Nacional de Cortometrajes - Perú Emergente; como a nivel *internacional*, como el Festival Latinoamericano Cine Valor, el 39° Festival Internacional de Cortometrajes de Busan, el 25° Festival Internacional de Cortometrajes de Bruselas y el 34° Cinélatino Rencontres de Toulouse. La premisa de casi todos estos festivales está abocada a mostrar la diversidad de miradas y estilos de diferentes directorxs emergentes, con productos que pueden ir desde la ficción hasta el documental, hasta la no ficción y los cortos de animación.

Un segundo momento tomaría lugar después de, por lo menos, unos dos años de haber distribuido el corto en diferentes festivales (los mencionados en el párrafo anterior y otras convocatorias que se abran). En esta etapa, el cortometraje se liberará para poder subirlo a plataformas digitales como Vimeo, Dailymotion y Youtube, en la cuenta principal creada para *Pleamar*. Además, se donará a filmotecas y repositorios nacionales e internacionales para poder conservarlo para la posteridad, como son la Filmoteca PUCP, Cineaparte, Retina Latina, La Fundación del Nuevo Cine Latinoamericano (FNCL) del Programa Ibermedia, entre otros.

Finalmente, se ha preparado una pieza gráfica que sirva como referente icónico del metraje (ver ANEXO 4), considerando que esta supone uno de los primeros factores que influyen en la decisión del público de ver cierto producto audiovisual o no. Así, la propuesta gráfica de *Pleamar* apuesta por crear una composición a partir de los encuadres reales usados en el montaje, con el objetivo de que sean fácilmente reconocibles y lo suficientemente ambiguos para decir lo suficiente en relación a lo que trata la pieza. Adicionalmente se está planeando el desarrollo de un presskit, para su próxima difusión.

7. Reflexiones finales sobre la obra terminada

Con respecto a nuestro proceso de creación, este se fue descubriendo y entendiendo durante el mismo proceso de registro y hasta en la etapa final de montaje y edición. Tomamos varios caminos de prueba, y consideramos que ello nos ayudó a encontrar la forma en la que queríamos contar la historia que nos habíamos planteado desde un inicio, y las sensaciones que queríamos transmitir. Asimismo, consideramos que el objetivo que establecimos de realizar una exploración humana sobre la relación de los protagonistas fue cumplido satisfactoriamente a través de la construcción enunciativa que pretendía desdibujar las expectativas sobre el desenlace de la historia. En cuanto a la propuesta visual y sonora, logramos cumplir el objetivo de no brindar una identidad como tal a los personajes de nuestra historia y sus espacios, para que de esa manera, la audiencia se adueñe de la obra y pueda identificarse en ella.

En ese mismo punto, nos parece importante recalcar que, por más que desde un inicio sabíamos que queríamos transmitir una lectura específica, somos conscientes que se trata de una finalidad que no siempre está asegurada. Esto lo sabemos de primera mano, puesto que, apenas estuvo terminada la edición de la pieza audiovisual, decidimos presentarla a un grupo de personas cercanas para conocer sus apreciaciones y, principalmente, saber si habíamos conseguido lograr nuestros objetivos. Fue gracias a ello que descubrimos que cada espectador se aproximó y se encontró en la obra de maneras diferentes, pero, finalmente, fueron capaces de explorar en las sensaciones de nostalgia y estancamiento que se plantearon desde un inicio. Nuestro propio objetivo radica en que los espectadores fueran capaces de apreciar la subjetividad de la obra, para así poder encontrarse en ella y potenciar una reflexión y evocación a sus propias experiencias. Es decir, queríamos que la pieza pertenezca a cada espectador, y esto implica la posibilidad de que existan lecturas infinitas e ilimitadas. Y estamos satisfechos y felices de que así sea.

8. Referencias bibliográficas

Camus, A. & Benítez, E. (2012). *El mito de Sísifo*. Madrid: Alianza Editorial.

Finol, J. E. (2014). Antropo-Semiótica del cambio ritual: de los viejos a los nuevos ritos. RUNA, Archivo Para Las Ciencias Del Hombre, 35(1), 5-22.

Recuperado de <https://doi.org/10.34096/runa.v35i1.601>

Dominguez Caparrós, J. (1991) Introducción a la semiótica : actas del curso de Introducción a la semiótica / coord. por Antonio Sánchez Trigueros, José

Rafael Valles Calatrava, 1991, ISBN 84-86862-63-9, págs. 73-94

McCloud, Scott (1995). Entender el cómic: el arte invisible. (Abulí, Enrique Trad.).
Bilbao: Astiberri. (pp. 216). (Trabajo original publicado en 1994 con el título
Understanding Comics: The Invisible Art por Harper Paperbacks.

Pineda, C. (2018). Nostalgia y melancolía en Heidegger: la cuestión del “Enteignis”.
reflexiones marginales. Recuperado de
<https://revista.reflexionesmarginales.com/nostalgia-y-melancolia-en-heidegger-la-cuestion-del-enteignis/>

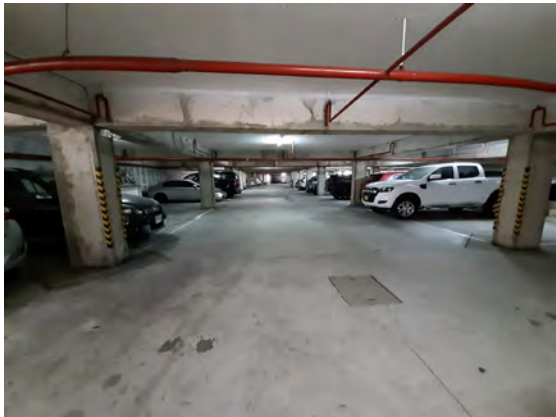


9. Anexos

9.1. Anexo 1: Locaciones seleccionadas para la primera propuesta

1. Exteriores del condominio

1.1. Caminos sótano, la entrada de luz del sótano.



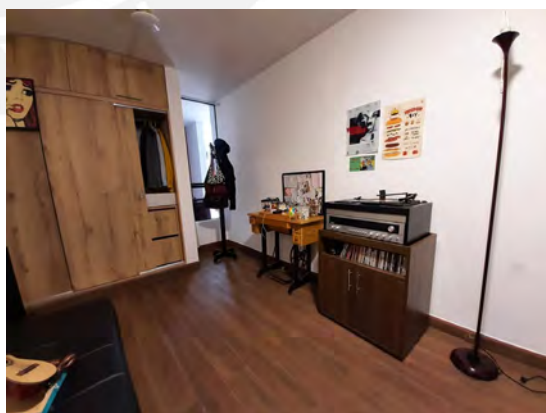
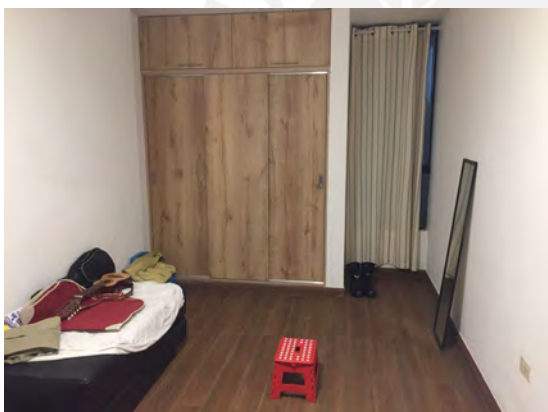
1.2. Caminitos de piedras





2. Interiores de la casa

2.1. Cuarto de ella

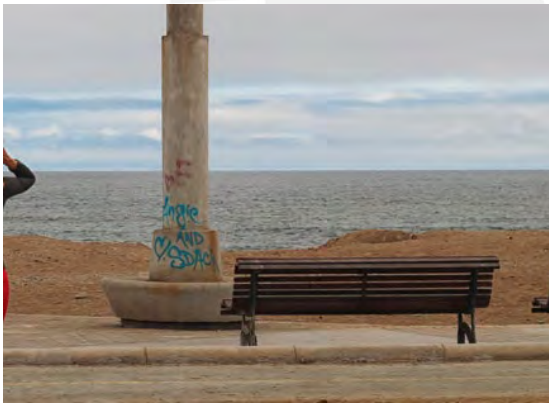


2.2. Ducha



3. Bajada Malecón Magdalena

3.1. Bancas en la playa/malecón

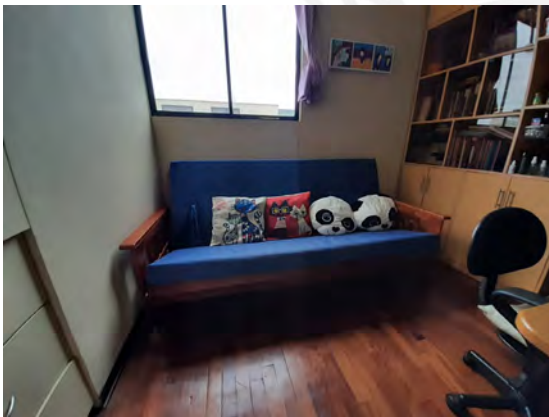


9. 2. Anexo 2: Locaciones seleccionadas después de replantear la propuesta

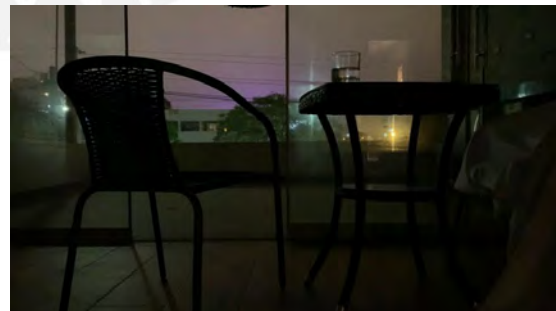
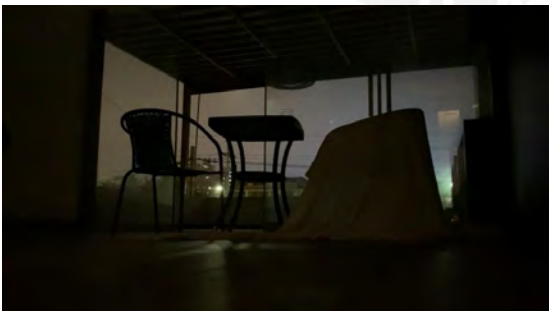
1. Cuarto



2. Oficina:



3. Habitación final:



9.3. Anexo 3: Guión final

ESC. 1. LLAMADA TELEFÓNICA

Suena el teléfono.

CHICO

¿Te sientes mejor?

CHICA

¿Qué tal tú?

CHICO

Bien... más tranquilo también... (pausa). Te perdí la vez pasada.

CHICA

Sí, bueno... me sentía mal (pausa). Además, me estaban llamando y ya sabes...

CHICO

¿Cómo vas con eso?

CHICA

Hmmm... a veces bien, a veces mal. Más veces solo... normal.

PAUSA

CHICO

Hmmm.

CHICA

¿Qué pasa?

CHICO

Nada.

CHICA

Dime.

(Pausa breve)

CHICO

No sé, ¿Por qué sigues con eso? Te harta.

CHICA

¿Tú que sabes de que me harta o no?

CHICO

Te conozco... Tú misma lo dices.

CHICA

No te he dicho nada.

CHICO

Lo evitas, tratas de no verlo, inventas excusas... te harta (afirmando). Se te va la vida... (burlón levemente)

CHICA

(riendo levemente, sarcástica)
 Oye... tú qué vas a venir a hablarme de
 como querer o de superar las cosas. No
 jodas.

PAUSA

CHICO

Lo que te digo... es porque me importas y
 quiero que estés bien (pausa breve). Solo
 es una opinión. Si te da igual... es cosa
 tuya...

CHICA

Puedes opinar y creer lo que quieras...
 decirme que es por mí y que quieres
 cuidarme. Y de verdad, gracias.

(Pausa)

Pero al final quien decide quedarse ahí
 soy YO. Yo tomo mis propias decisiones.

PAUSA

CHICO

Fue una mala idea hablarte.

CHICA

Es bueno saberlo.

PAUSA LARGA

CHICA

¿Cuándo te vas?

CHICO

(pausa)

Hoy en la madrugada.

CHICA

(Se ríe levemente)

CHICO

¿Te estás riendo?

CHICA

Un poquito... o sea, es gracioso pensar...

CHICO

No estas acostumbrada dices (burlón)

CHICA

Idiota (reclamando pero riendo)... Oye, ¿recuerdas esa banca que está por la playa? Esa que esta toda abandonada...

CHICO

Estuvimos ahí hace 2 semanas...

CHICA

Sí, bueno... quería ser un poco dramática.

CHICO

(sarcástico)

¿Dramática?

CHICA

Oye.

CHICO

¿Qué tiene la banca?

CHICA

Nada... solo pensaba que (pausa)... No sé (risa tonta).

CHICO

Sí... yo también lo pensaba.

CHICA

Me imagino (riendo un poco)

PAUSA

CHICO

Idiota.

CHICA

(riendo)

Oye... ¿Qué te pasa?

CHICO

Nada... quería recordarte que te quiero... además te escribí algo y...

CHICA

(divertida)

Wow, soy especial, voy a empezar a creer que te gusto. ¿Cuándo fue la última vez que me escribiste algo?

CHICO

No recuerdo bien... (pausa) yo tendría 15 años, y tú... ¿16? Estábamos caminando... y te lo leí o... ¿O nos sentamos?...

(Referencia del lugar)

CHICA

(burlona)

Me siento especial. Toda una musa.

CHICO

¿Quieres que lo lea o no?

CHICA

Prefiero que me lo mandes, para poder leerlo luego.

CHICO

(Pausa)

Igual te lo iba a mandar.

PAUSA

CHICO

¿Puedo preguntarte algo?

CHICA

Sí.

CHICO

¿Qué haces atorada con ese pata? Digo, para lo que sea que estés buscando... estoy seguro que puedes tener algo mejor...

CHICA

(Pausa)

No sé... a veces prefiero que las cosas no duren... pensar que algo es pasajero, me aterriza un poco. Al menos eso creo... pero con eso...

CHICO

¿Es por eso que estamos así? ¿atorados?

PAUSA

CHICA

Si, supongo que si...

PAUSA LARGA

CHICA

Oye, aun no es tan tarde, ¿crees que podamos salir? ¿A comer algo? Tal vez dar vueltas por ahí.

CHICO

(riéndose un poco)

No creo que sea una buena idea.

CHICA

Es... solo si quieres.

CHICO

Sí quiero... pero estoy ocupado. Además no viajo solo y ya sabes.

PAUSA LARGA

CHICO

¿Estás cómoda?

CHICA

Sí, solo hace un poco de frío (risa leve)... ¿Cómo está todo allá ?

CHICO

Frío también. He estado buscando algo caliente para tomar, pero no...

CHICA

Verdad, tú me debes...

CHICO

¿Qué? ¿De qué?

CHICA

De esa noche, hace años... te presté dinero para que vayas a ver esa chica...

CHICO

¿Quién?

CHICA

Esa... que tenía cabello ondulado... algo alta... (pausa)... un poco distraída... lindos ojos.

CHICO

Ya... ya recuerdo... era... (pausa seca)
¿Distraída? No eran amigas?

CHICA

Sí, bueno... no notaba algunas cosas... o las dejaba pasar. No sé... también las cosas contigo son difíciles (risa, pausa breve)

CHICO

Que cosa no es difícil (algo sarcástico)...

CHICA

Hmmm (medio asintiendo)

PAUSA BREVE

CHICO

¿Entonces no te pagué?

CHICA

No (risa leve, burlona)

CHICO

Bueno... algún día...

PAUSA

CHICA

(cada vez más somnolienta)

¿Por qué ahora?

CHICO

¿A qué te refieres?

CHICA

Te vas... tan lejos... tanto tiempo... te emociona? (Pausa)

CHICO

No lo se... yo... estoy cansado de sentirme tan... distante... nostálgico por cosas que no sucedieron... (pausa)... supongo que es lo que necesito ahora...

CHICA

(somnolienta)

Ajam...

CHICO

(risa leve) Sí...

PAUSA LARGA

CHICO

¿Hola?

CHICA

(somnolienta)

Cierto... me había olvidado de eso...

CHICO

¿Qué? (risa leve, dulce) Te estás durmiendo... Quizás deberías descansar.

CHICA

No (pausa)... quiero quedarme hablando contigo.

CHICO

Pero estás durmiéndote...

CHICA

No...

CHICO

Si quieres me quedo contigo hasta que duermas.

CHICA

¿Cómo vas a saber que estoy dormida?

CHICO

Sabré.

9. 4. Anexo 4: Pieza gráfica para difusión:



pleamar

dirección y guion - victor mendoza / edición - osvel bazan & victor mendoza /
registro sonoro - jimena salazar / producción - alejandra cruz

Cada integrante del grupo deberá responder las siguientes preguntas:

1. ¿Cómo se abordó el tema desde mi área?

Alejandra: Desde que se planteó la idea, supimos que una de las ventajas de no poder salir a grabar en grupo a exteriores iba a ser que no se debía contemplar un presupuesto tan alto, sino que íbamos a aprovechar ciertos momentos de nuestro día para grabar por cuenta propia. Además, el estar en nuestras casas nos facilitó el poder realizar reuniones más seguidas, de tal forma que logramos aterrizar la idea y los temas que queríamos que se discutan en la pieza con bastante rapidez; eso nos permitió acceder al proceso de registro a la brevedad.

Jimena: Desde el área de sonido, planteamos generar una atmósfera sonora que corresponda a la temática de la dicotomía presencia/ausencia. Vimos necesaria la presencia de capas sonoras que se contrapongan con la imagen, para que juntos generen las sensaciones deseadas. Nos dimos cuenta que el trabajo de sonido no solo se debía basar en la voces del diálogo y su post producción, ya que a través de los sonidos - sea de una forma metafórica o literal - podíamos plantear escenarios y sensaciones que ayuden al espectador a lograr un estado de ánimo. Aún así, es importante recalcar que ello se trabajó a la par con el nivel visual, debido a que para aterrizar los conceptos planteados a tratar, era necesario trabajar en conjunto para así establecer un mismo ambiente.

Osvel: En un comienzo, el trabajo de audio parecía que sería limitado a la corrección de voces en postproducción y la utilización de una atmósfera discreta. Después del primer corte, nos dimos cuenta que una ambientación mucho más presente y cambiante, junto con la creación de sonidos onírico-metafóricos, serviría para potenciar la sensibilidad del relato. Este nuevo planteamiento, sin embargo, tenía que esperar a la correcta colocación de las imágenes en la edición, y esta, a su vez, esperar a una separación de voces (pausas) prudente. Por tanto, el sonido era construido al final, y el enfoque en la presencia/ausencia, la progresión de elementos similares (ligadas al agua), el cambio en lo espacial-temporal y otros planteamientos para lo sonoro, eran temáticas que surgían como producto del resto de elementos visuales y de locución. Cada nuevo corte que

realizábamos (excepto el último) tenía su punto final con la construcción del audio. Esto permitió que yo pudiera tener un rango bastante amplio para la experimentación: reformular elementos y probar cosas nuevas.

Victor: Desde la construcción del guión se contemplaron las limitaciones determinadas por el curso, sin embargo, esto también permitió que surja una propuesta discursiva que se alejara de los arquetipos encontrados en las formas audiovisuales que teníamos a nuestro alcance en el momento (ficción, documental, experimental). Si bien la propuesta se ordena como una que no sigue una estructura formal, aun cuenta con una directriz narrativa, aunque esta no es su finalidad, entonces la intención del proyecto, desde el principio, se encontró en realizar una pieza poética. En este sentido, desde la dirección general, las propuestas de guión, construcción visual y sonora se fueron formando con esta intención como directriz principal. A nivel de dirección de actores, la intención de generar una interacción realista, compleja y que tenga un potencial interpretativo, nos llevó a trabajar de cerca en los modos de enunciación e interpretación. Todos los aspectos se mantuvieron siempre cerca de la intención de formar un universo discursivo propio que pudiese presentar una lectura poética.

2. ¿Cuáles fueron mis aportes?

Alejandra: Mis aportes estuvieron abocados, principalmente, a la parte de producción y organización del grupo. Me encargué de elaborar un cronograma que nos permita definir bien nuestros objetivos por semana, dependiendo de nuestra disponibilidad y quiénes se iban a hacer responsables de cada etapa del proceso, tanto a nivel de preproducción, producción, y postproducción. Asimismo, me encargué de la elaboración y gestión de los recursos económicos y humanos que teníamos disponibles, considerando que no podíamos juntarnos para las grabaciones.

Jimena: Entre mis aportes, el principal fue el registro sonoro y la exploración del mismo. Es decir, por más que junto con Osvel plantemos un conjunto de sonidos para grabar, en el mismo momento ocurría cambios ya sea por los sonidos que aparecían en el ambiente o por la misma naturaleza de la edición, que era probar y descubrir cómo queríamos contar la historia desde un nivel

visual y sonoro. Asimismo, también fue importante tener una biblioteca diversa de los sonidos, es decir no solo quedarnos con una sola toma de un sonido, sino grabarlo en distintos momentos o maneras. Esto ayudaba a que en edición, si alguna toma no funcionaba, se pueda cambiar por otra, o incluso si se requería, superponer varias tomas para crear más textura.

Osvel: Principalmente, estaba encargado de la mezcla de sonido. Junto con Jimena, logramos plantear una estructura sonora que pudo evocar correctamente el sentir de los personajes desde la ambigüedad y que así cualquier persona pueda sentirse identificada con el diálogo e imágenes. Desde la ecualización, nivelación, superposición y limpieza de los audios, pude plasmar esta visión que habíamos planteado. Aunque a veces no llegó a ser parte del corte final, el posicionamiento rítmico de los cortes y elementos metafóricos fue parte de mi propia subjetividad “melódica”. Me resultó importante encontrar un tempo adecuado para la fluidez y peso emocional de la historia. El trabajo más complicado fue el de finalmente hallar un equilibrio en la salida de audio. Los periféricos no eran los mismos para todo el equipo, y la manera en la que se mezclaba a veces variaba drásticamente. Fue necesario acomodarse a un punto medio y permitir que así los detalles importantes no se pierdan.

Victor: Estuve encargado de la creación del guión y las revisiones necesarias del mismo. Asimismo, desde dirección general y dada la naturaleza del proyecto, me encargué de coordinar el desarrollo de cada uno de los niveles (visual, sonoro y literario) que confluyen en el metraje final. Por otro lado, estuve a cargo del registro visual tanto en espacios interiores como exteriores y, por otro lado, en la edición y montaje de las tomas, a la par del acompañamiento y discusión del desarrollo de construcción de sonido. Finalmente, me encargue de la dirección de actores del metraje.