

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL PERÚ**

FACULTAD DE CIENCIAS Y ARTES DE LA COMUNICACIÓN



**SAM: Una exploración de la depresión y la nostalgia desde
una mirada 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:

Humberto Jorge Barriga Romero

Pool Arnold Gomez Rios Leticia

Tatiana Huerta Allasi Enrique

Enrique Alberto Ramirez Vilca

Asesora:

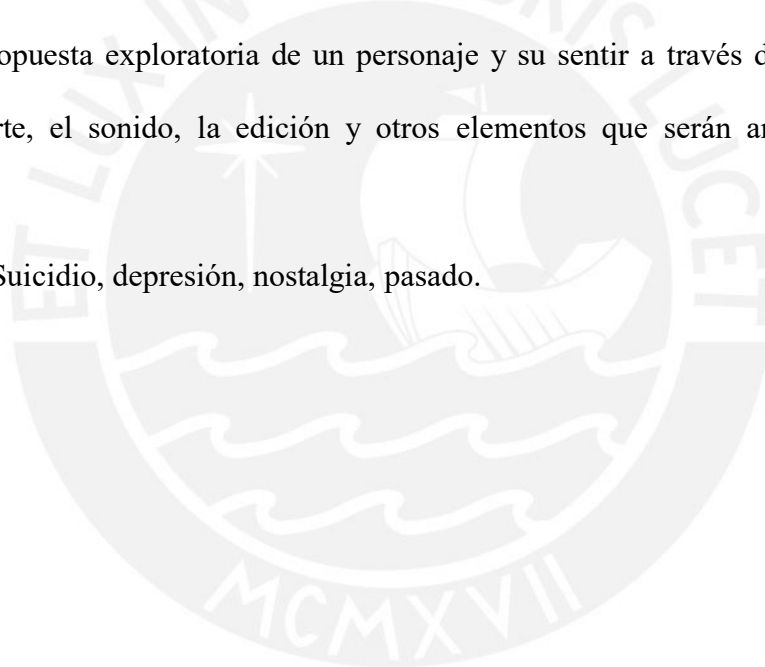
Romina Cruz Valencia

Lima, julio, 2022

RESUMEN

“Sam” es un cortometraje de ficción que explora el mundo interior de un joven con depresión y retrata la nostalgia de un pasado que no se puede recuperar. A través de una carta el narrador nos guía a través de su sentir y nos introduce a su mundo. En la presente investigación, se busca analizar cómo aporta cada área del audiovisual a retratar y visibilizar una de las tantas caras de la depresión. Además, se quiere explorar cómo se planea lograr que el espectador se adentre en las emociones del personaje a través de las distintas técnicas audiovisuales. Es importante realizar esta investigación debido a la temática del cortometraje y lo vital que es para las personas visibilizar esta problemática y que se hable más del tema. Es por ello que “Sam” presenta esta propuesta exploratoria de un personaje y su sentir a través de la dirección de fotografía, el arte, el sonido, la edición y otros elementos que serán analizados en esta investigación.

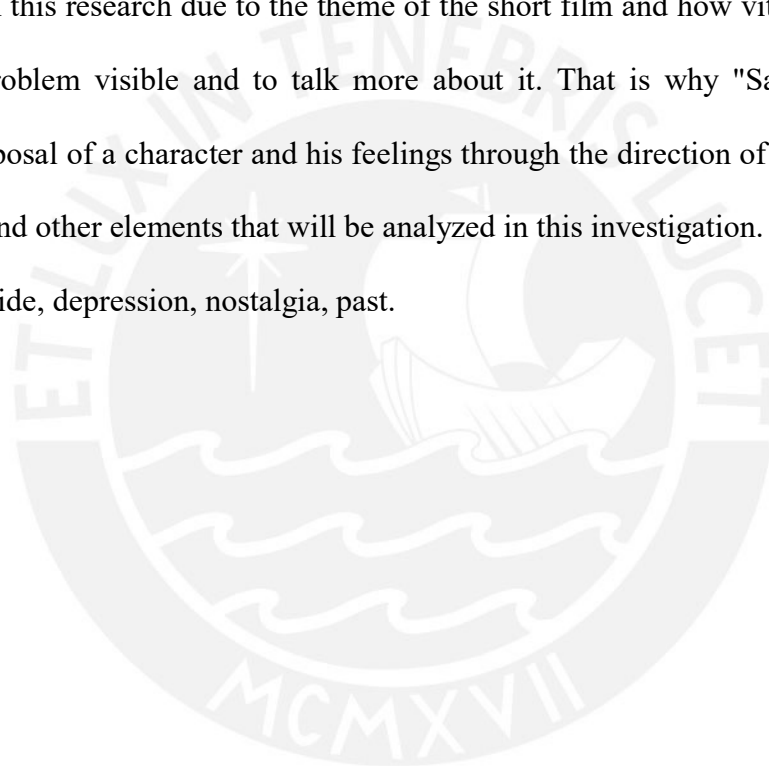
Palabras clave: Suicidio, depresión, nostalgia, pasado.



ABSTRACT

“Sam” is a fictional short film that explores the inner world of a young man with depression and portrays the nostalgia of a past that cannot be recovered. Through a letter, the narrator guides us through his feelings and introduces us to his own world. In this research, we seek to analyze how each audiovisual area contributes to portraying and making visible one of the many faces of depression. In addition, we want to explore how is it planned to get the viewer to merge with the character's emotions through different audiovisual techniques. It is important to continue with this research due to the theme of the short film and how vital it is for people to make this problem visible and to talk more about it. That is why "Sam" presents this exploratory proposal of a character and his feelings through the direction of photography, art, sound, editing and other elements that will be analyzed in this investigation.

Keywords: Suicide, depression, nostalgia, past.



ÍNDICE

1. Objetivo del proyecto.....	1
2. Justificación.....	1
3. Investigación.....	2
3.1. Temas, conceptos, estilo, formato, etc.....	2
3.2. Referencias audiovisuales.....	4
4. Estrategia comunicacional: análisis e identificación de un público o audiencia.....	6
5. Realización.....	7
5.1. Sinopsis del proyecto.....	7
5.2. Desarrollo del guión.....	7
5.2.1. Perfil del personaje.....	7
5.2.2. Descripción del Universo.....	8
5.3. Dirección General.....	9
5.4. Producción.....	10
5.4.1. Casting.....	10
5.4.2. Locaciones.....	11
5.4.3. Desglose de presupuesto.....	16
5.4.4. Cronograma.....	18
5.5. Dirección de Fotografía.....	22
5.6. Dirección de Arte.....	25
5.7. Edición.....	37
5.8. Diseño de Sonido.....	38
5.9. Musicalización.....	40
6. Sostenibilidad.....	41
7. Reflexiones Finales.....	44

8. Referencias Bibliográficas.....	44
9. Anexos.....	45
Anexo 1: Guion Literario.....	45
Anexo 2: Comentarios del equipo	52



1. Objetivos del proyecto

El objetivo principal de nuestro proyecto “Sam” fue visibilizar y sobre todo retratar una de tantas caras de la depresión, mal que muchos jóvenes padecen día a día y que muchas veces parece imposible ser superada.

Entre nuestros objetivos secundarios, respecto al tema, buscamos lograr que el espectador se adentre en las emociones del personaje principal con el fin de generar empatía con su situación emocional. Respecto a lo estético, nuestro objetivo es poder narrar la historia a través de una carta que es leída en voz en off sin mostrar visualmente lo que se dice, evitando caer en narraciones literales.

2. Justificación o relevancia del proyecto

SAM es un cortometraje que trata un tema delicado y contemporáneo: la depresión y la nostalgia en la juventud. Es definitivamente, una constante la aparición de problemas emocionales entre personas jóvenes alrededor del mundo, con lo que consideramos nuestro proyecto tiene particular importancia dada la profundización desde la mirada audiovisual, hacia diversos ángulos por los que es posible mirar hacia un suicidio y la nostalgia de los seres queridos del fallecido en cuestión. Así, consideramos que es de particular importancia el poder ampliar el entendimiento hacia una persona que está atravesando este tipo de emociones en su vida, hacia lo que su emocionalidad refleja.

La cobertura audiovisual amplía nuestra mirada hacia la depresión y el suicidio, y consideramos relevante su exposición para tener una perspectiva dentro del ámbito audiovisual

amateur que contemple la tristeza juvenil y la decadencia, a fin de que pueda generar conciencia al respecto, de la cual pueden partir un sinfín de líneas de acción para personas de ocupaciones diversas que aprecien nuestro material.

3. Investigación

3.1. Temas, conceptos, estilos, formatos, etc.

Desde el presente cortometraje, se buscó transmitir el dolor expresado a través de la ira y nostalgia del personaje principal tras la muerte de su amigo de la infancia Sam, quien comete un acto de suicidio. Un tema delicado que decidimos abordar desde lo onírico y finalmente, mostrar que la esperanza se mantiene, aunque sea muy difícil de notar. Para ello, se investigó sobre las emociones en el cine. Según Conde y De Iturrate, la muerte es un tema tabú frecuente en la televisión y el cine. Por su naturaleza, logra emociones, pero estas no aparecerán hasta lograr la supresión de la incredulidad y la empatía (2003).

Es por ello que, desde el inicio del cortometraje buscamos que los espectadores conocieran su mundo, un acceso directo a su privacidad para lograr empatía con el personaje principal. Asimismo, para la supresión de la incredulidad se buscó mostrar un mundo cotidiano en el que una persona, como cualquier otra, sufre y muchas veces en silencio como se puede visualizar en el cortometraje. No obstante, ese silencio se ve interrumpido con la voz en off, que nos permitió acercar el sentir del personaje con el espectador directamente.

De acuerdo a Domínguez, en Chion (2004) se denomina a la voz en off como “acumática”, ya que no sabemos de donde proviene, pero que organiza el espacio sonoro (Chion, 2004, como

se citó en Domínguez, 2017). La cual fue la intención que se designó para el presente cortometraje. Por otro lado, Metz (1980) menciona dos corrientes teóricas del sonido: el sonido como acompañamiento de la imagen y otra donde es una propia entidad de manera independiente. De las cuales, se decidió por seguir la última corriente mencionada, donde el sonido (voz en off) tuviera la misma importancia que la imagen (Metz. 1980, como se citó en Dominguez, 2017).

Al tener estos dos elementos importantes se pudo abordar el tema de la depresión de una manera más intensa y cercana al espectador. Se tomó de referencia el concepto de depresión postulado por Retamal, donde esta es definida como una alteración del ánimo que no permite experimentar placer acompañado de síntomas psíquicos y físicos (1998). Razón por la cual, buscamos mostrar al personaje principal como una persona que no siente nada más que dolor al inicio con aspecto físico enfermizo y heridas. En el desarrollo de nuestro personaje, finalmente demuestra que la recuperación se da a través de la nostalgia.

Es por ello que, fue importante indagar de qué forma acercarnos y expresarla mediante imagen y sonido, no se quería caer en una nostalgia a través de constantes flashbacks. Jameson postula que la nostalgia para el espectador debe provocar un distanciamiento temporal de la imagen actual mostrada (1984). Es entonces que, a través de elementos del pasado, como lugares a los que concurría y siguen presentes, se logra denotar la nostalgia que el personaje siente, además de la interacción que tiene con estos y la narración de las acciones que ocurrían en los mismos.

Por otro lado, respecto al estilo que se decidió adoptar es de tipo documental/performativo. En primer lugar, se refiere a documental porque se acompañó al personaje durante su vida diaria y momentos del pasado, no necesariamente sus rutinas, pero si momentos íntimos de

introspección y relación con el exterior. En segundo lugar, el estilo performativo va por la libertad de imagen y acción del personaje principal sin necesidad de hacer o mostrar lo que se menciona en el guión.

Cabe resaltar que la historia fue adaptada desde un cuento y terminó por ser un guión de carácter onírico. Desde un inicio, el guión se asemejaba mucho a un poema, y al no querer dejar esa sensibilidad fuera de la historia, se decidió utilizarlo como voz en off. La cual finalmente, fue de gran ayuda para la creación de la imagen y sonido.

3.2. Referencias audiovisuales

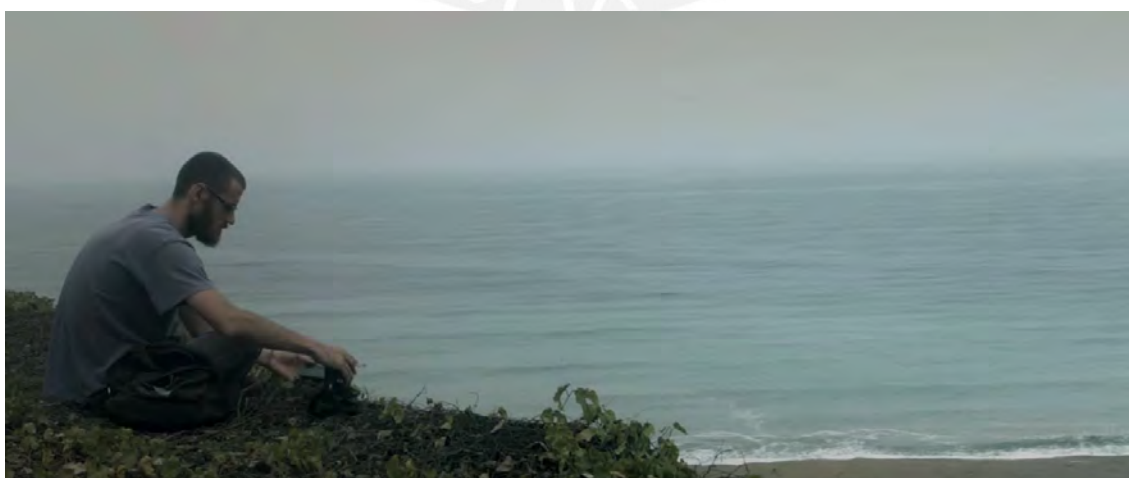
Dentro de nuestras principales referencias audiovisuales tenemos a la película *Trainspotting* (1996) de Danny Boyle, de ella tomamos como referencia su modo de representar la decadencia a través de este grupo de jóvenes usando el arte, la fotografía, el sonido y más elementos. Como, por ejemplo, el uso de la iluminación roja para marcarnos una atmósfera de alerta, de peligro y el tipo de encuadres y ópticas para los planos en exterior son algunos de los elementos que tuvimos como referentes.

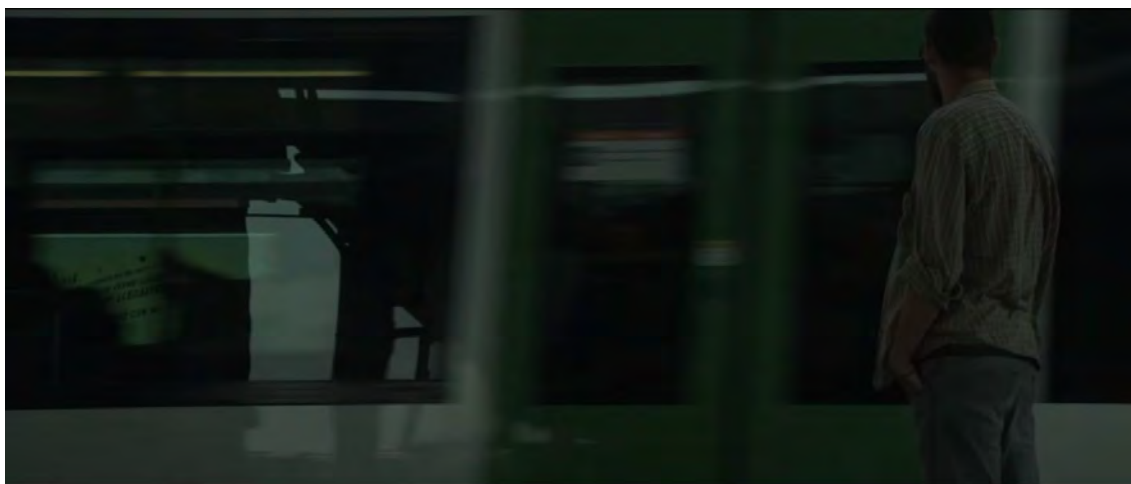




Fuente: Trainspotting (1996) – Danny Boyle

Otro de nuestros principales referentes es la película peruana [wi:k] (2017) del director Rodrigo Moreno del Valle quien también trata de retratar a una juventud un poco perdida, este sentimiento de no encontrarse luego del colegio, el estar en el limbo y sentir que nada tiene sentido en una Lima gris y aparentemente “aburrida”. Esta película nos sirvió como referente para el tratamiento visual debido a lo expresivas que son sus imágenes y cómo aportan a la historia que se quiere contar-





Fuente: [wi:k] (2017) – Rodrigo Moreno del Valle

4. Estrategia comunicacional:

En la medida en que estamos trabajando en un contexto como lo es el peruano, hemos optado por acercar una visión que habla de unos “chicos problema de barrio sumidos en la miseria y las drogas” hacia aterrizar todo, principalmente, en el contexto limeño. La propuesta es mezclar ambas perspectivas: algunos usos del lenguaje más propios del cine extranjero, con espacios más locales. Todo ello, con el propósito de generar una sinergia entre ambos y procurar mantener la mirada de nuestro público tanto en dónde estamos (Perú) como el “de dónde” nos inspiramos (películas y series juveniles de miseria emocional y delincuencia).

5. Realización

5.1. Sinopsis del proyecto audiovisual

La historia se sitúa en Lima, un personaje sin nombre, referido simplemente como el narrador es un joven ex estudiante de literatura cuya vida se ha estado cayendo a pedazos progresivamente desde el suicidio de su amigo Sam, cuando estaban por terminar la secundaria. En respuesta a ello, el narrador está preparando su suicidio, pero en un último esfuerzo por aferrarse a la vida y desenmarañar sus complicadas emociones hacia Sam, decide escribirle una carta a su difunto amigo. Mientras el narrador escribe sobre los sentimientos en su interior por tantos años, empieza un viaje onírico por la calle de sus recuerdos a la búsqueda de su propia respuesta si seguir viviendo es lo correcto o no.

5.2. Desarrollo del guion

El guion está basado en un cuento que el director escribió años atrás, basado en la idea de la nostalgia de las amistades del colegio, y como los sentimientos de pérdida y melancolía marcan profundamente a las personas. Los desafíos de adaptar un texto literario al ámbito cinematográfico presentan sus propias dificultades, pero partiendo desde la intención de sintetizar las ideas principales del texto y tratar de encontrar las imágenes precisas que reflejen estos conceptos y desarrollar estas intenciones. Una vez se establecieron estos parámetros el desarrollo del guion y las escenas relaciones fluyó con bastante naturalidad.

5.2.1. Perfil de personajes

Nuestro protagonista es un joven a mediados de sus 20 quien ya lleva un tiempo en un espiral camino al fondo de la desesperación. Previo a su estado actual, el Narrador fue desde niño un chico sensible, introspectivo y con un amplio interés en la literatura. Estudioso, pero de pocos

amigos al tener una naturaleza introvertida, pasaba sus días en relativa paz y tranquilidad hasta que conoció a un chico llamado Sam, cuyas ocurrencias, valentía y carisma, con quien no tardó en volverse inseparable junto a un nuevo grupo de amigos.

El grupo de Sam se volvió infame por sus bromas y palomilladas en el barrio y la escuela, siempre metiéndose en problemas y riendo todo el camino a la sala de detención en el colegio. Sin embargo, los buenos tiempos no duran por siempre, pues en los años finales de la secundaria la complicada vida familiar de Sam empezó a desbordarse, culminando en el suicidio de Sam poco antes de la ceremonia de graduación.

La muerte de Sam dejó un hoyo gigantesco en sus amigos más cercanos, que terminaron por separarse y hacer sus propias vidas, aunque cada uno nunca dejó ir a Sam de sus pensamientos y corazones. En el caso del Narrador, quien fue el más cercano a Sam de todos, su pérdida lo afectó profundamente, afectando tanto su salud física y mental, así también como su vida académica. Es así como llegamos al personaje vemos en el corto, un ser profundamente fragmentado que no para de cuestionarse sobre si hay esperanza, para él, de superar el fantasma de Sam o seguirlo a una tumba temprana.

5.2.2. Descripción del universo

La infancia de Sam, Marcia, Marco y el Narrador fue una llena de tropiezos, aventuras y risas. Como un grupo de adolescentes traviosos y rebeldes que constantemente se metían en problemas contra la autoridad, cosa creó una mentalidad de ellos contra el mundo permea en todo el grupo. Al centro de toda esta operación estaba el cabecilla del grupo, Sam. Cuya personalidad magnética y temeraria continuamente inspiraba a sus compinches a tomar parte en bromas cada vez más avezadas. Pero detrás de su bravado e ingenio Sam escondía una vida familiar complicada y una profunda inseguridad en su futuro. Con el tiempo grietas empezaron a formarse en el grupo hasta culminar en la fragmentación de este muy cerca a la graduación

del colegio. El suicidio de Sam ocurrió poco después, y los efectos de su muerte no tardaron en hacerse sentir en su círculo, con cada uno de sus amigos viéndose forzados a lidiar con su trauma de distintas formas. Por ejemplo, el narrador empezó a consumir drogas para lidiar con el trauma. Cosa no hizo más que exacerbar su espiral emocional, culminando en su expulsión de la universidad y su pulsión de muerte volviéndose más y más prominente hasta alcanzar el punto de decidir tomar su propia vida,

5.3. Dirección general

Para la dirección se tomó un acercamiento desde un punto de vista emotivo. Todo el corto está permeado de una profunda melancolía y nostalgia hacia mejores tiempos, en este caso la adolescencia/infancia del protagonista. Este sentimiento es algo muy humano y universal, el deseo de regresar a tiempos más reconfortantes antes de confrontar su propia mortalidad y la de aquellos les rodean. En el caso del actor principal nuestro objetivo era forjar una performance visceral y melancólica, la representación de un hombre realmente al borde del abismo, pero que aun así alberga un fragmento de esperanza en su interior.

En cuanto a la dirección de arte y estética queríamos representar espacios que reflejaran la situación emocional de nuestro protagonista, poniendo énfasis en el desorden, caos y descuido de estos espacios. Así mismo como cierta nostalgia asociada con espacios frecuentados por los más jóvenes, como lo es una canchita de fútbol. Esta combinación refleja el propio calvario del personaje principal quien se encuentra entre la total desesperación y la esperanza.

5.4. Producción

5.4.1. Casting

Una vez definido el perfil del personaje principal y de los extras, se decidió realizar la convocatoria a casting solo para el personaje principal(narrador) pues trabajaríamos con él los cuatro días de rodaje y requeríamos un desenvolvimiento corporal y artístico que fuera acorde a los objetivos de nuestra historia. La convocatoria a casting fue enviada en distintos grupos de Facebook y también a contactos de Artes Escénicas la primera semana de mayo y recibimos distintas postulaciones. Estas fueron seleccionadas, evaluadas y finalmente decidimos trabajar con Alf luego de escuchar un vídeo suyo recitando un poema propio lo cual conectó bastante con el perfil de nuestro personaje principal.



Foto referencia
ALF (Alfredo Vilca)



Video audición:
<https://bit.ly/3ycVLY0>

Para los extras, por un tema de presupuestos y tiempo, se decidió no realizar una convocatoria a casting ya que solo se trabajaría con ellos en una fecha y no presentaban dialogo alguno. Por ello, se buscó entre nuestros contactos y conocidos personas que pudieran calzar en los perfiles de los extras y contactamos a tres adolescentes que forman parte de un taller de teatro en Comas, “Taller de Arte Vangeluz”, quienes aceptaron apoyarnos durante las grabaciones.

5.4.2. Locaciones

De acuerdo al guion teníamos cinco locaciones en exteriores y una locación en interior.

Habitación

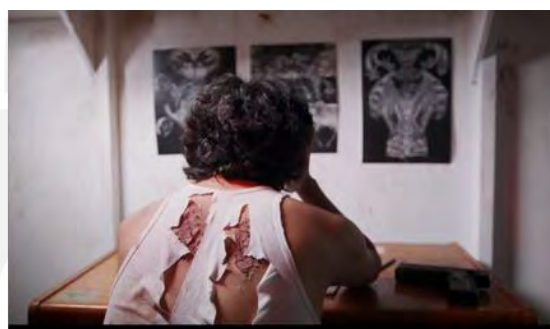
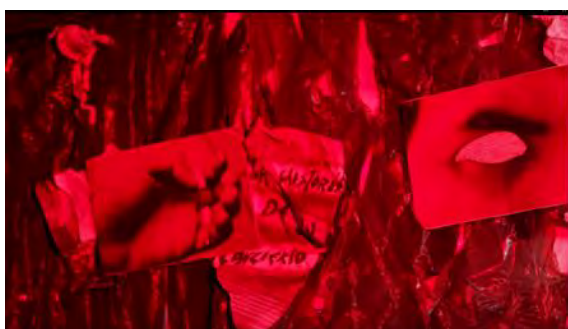
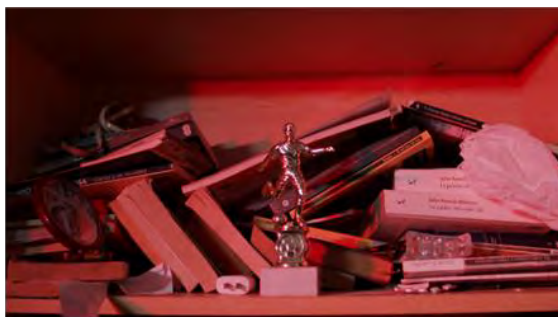
Dirección: Calle Alfonso Ugarte 338 – Miraflores

Para elegir esta primera locación en interiores que es la habitación de nuestro personaje principal decidimos trabajar con un cuarto en casa de nuestro director la cual fue transformada de acuerdo al perfil y estado del personaje. Un reto con esta habitación fue poder hacerla ver realmente sucia y en decadencia, para ello se cubrieron todas las entradas de luz con bolsas negras y también partes de las paredes.

Scouting:



En el rodaje:



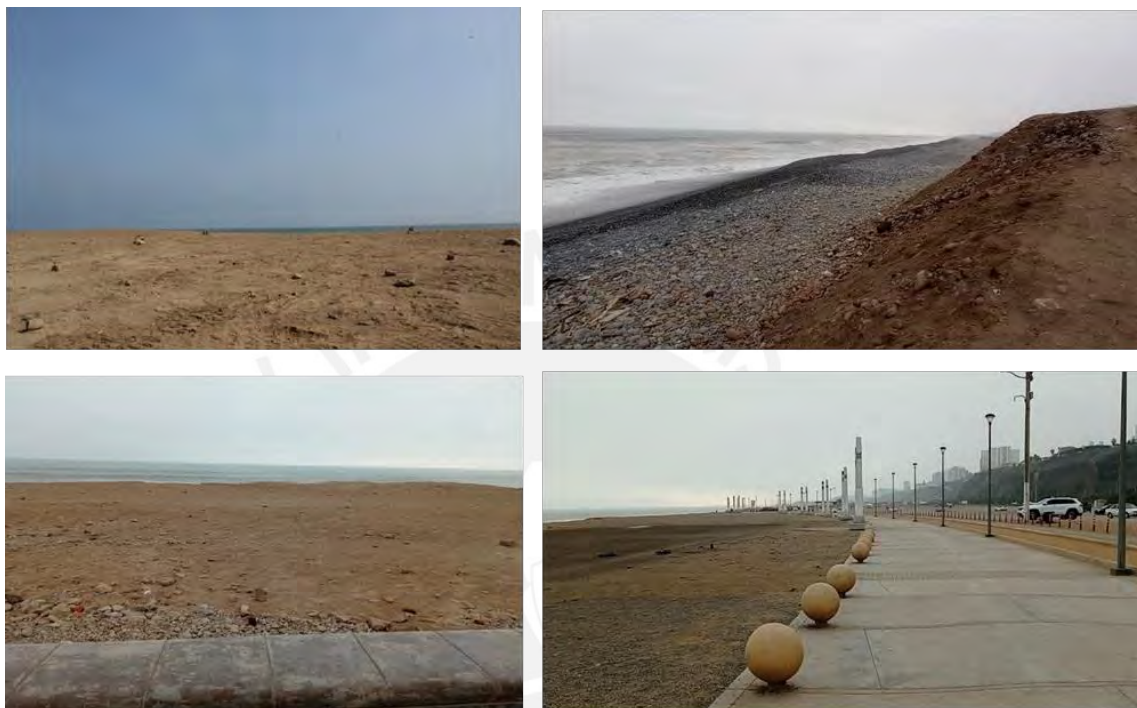
Funeral

Dirección: Parque Bajada Brasil – Costa Verde Magdalena

El objetivo para la escena del funeral era que sea un momento onírico pues esta escena representa un sueño y un recuerdo a la vez. Por eso se planteó en un inicio que sea un funeral en un área desértica como una pampa o un arenal. Evaluamos algunas opciones y las más acordes al plan se encontraban en Villa El Salvador y en Ventanilla, zonas conocidas por sus arenales; sin embargo, estas representaban mayor distancia en cuestión de temas de producción por lo cual hicimos scouting en la zona de la Costa Verde de Magdalena, en el parque Bajada Brasil. Esta zona de la Costa Verde no es apta para bañistas y las estructuras construidas en la zona se encuentra un poco abandonadas; en la zona de la orilla y antes de las piedras hay unas

pequeñas pampas de tierra que, junto al fondo del mar, cumplían con los objetivos planteados para esta escena.

Scouting:



Canchita-Loza Deportiva

Dirección: Parque Paul Harris – San Miguel

Para las escenas en la cancha hicimos scouting en cuatro lozas deportivas distintas: una en Magdalena, otra en Pueblo Libre y finalmente dos en San Miguel (Parque Paul Harris y Complejo Deportivo Julio Meléndez). Estas últimas cumplían con las características planteadas que era tener cierto desgaste y descuido en sus espacios; además de encontrar una reja para uno de los planos. Finalmente decidimos grabar en el Parque Paul Harris ya que el Complejo Deportivo Julio Meléndez realizaba un cobro por hora de uso de sus canchas y no permitía los rodajes en sus instalaciones.

Scouting:



Escalera

Dirección: Bajada Brasil - Magdalena

En las escenas de la escalera se retrata al personaje subiendo hacia un lugar donde planea saltar. Para el scouting empezamos ubicando escaleras altas que nos lleven a un lugar donde se pueda representar la escena, evaluamos algunas escaleras de emergencia en edificios altos así como también una escalera en la Bajada Brasil que nos llevaba a una baranda baja con mirada al precipicio y la pista de la Costa Verde. Se decidió grabar con esta locación debido al aporte visual que le daba a la escena, empezando por la escalera y también por la vista del precipicio.

Scouting:



Carretera

Dirección: Avenida La Marina(Entre la Av. Brasil y Av. Sucre)

Para esta escena buscábamos una vía donde pasaran carros a gran velocidad y que además se pueda apreciar la congestión de carros debido a lo que se proponía grabar en esa escena. Hicimos scouting en la Avenida Javier Prado, así como también en la Avenida La Marina que fue finalmente elegida por motivos de producción.

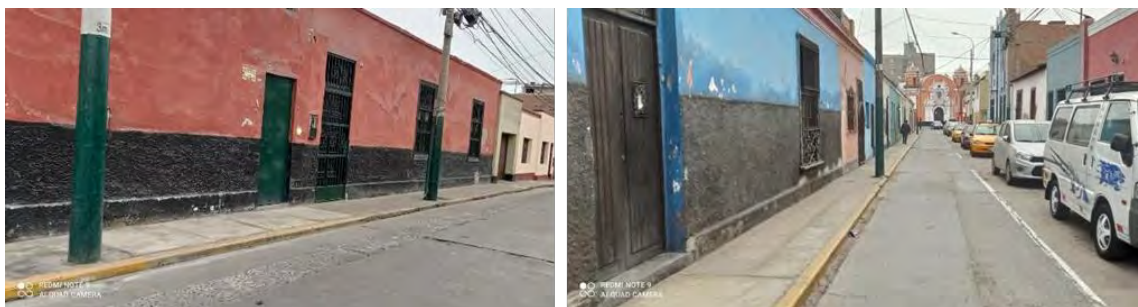
Scouting:



Calle/Taxi

Dirección: Avenida General Manuel Vivanco - Pueblo Libre

Para las escenas en la calle donde se vería al personaje caminando en lo que sería su barrio y también donde se le vería viajando en taxi hacia el funeral se decidió realizarlas en el distrito de Pueblo Libre. Esto sería específicamente en la zona histórica de Pueblo Libre ubicada en la Avenida General Manuel Vivanco y en los alrededores de la municipalidad de dicho distrito. Se eligió esta zona luego de hacer scouting y encontrar adecuado el aspecto más antiguo de las casas, la falta de edificios y departamentos y la presencia de calles más angostas y reducidas; además de la atmosfera visual que aportaba.



5.4.3. Desglose de presupuesto

PRODUCCIÓN

ACTOR	TIEMPO	COSTO TOTAL
ALF	4 días	450 soles
TOTAL		450.00

DIRECCIÓN DE SONIDO

ACTOR	TIEMPO	COSTO TOTAL
Alf - transporte	1	20 soles
Cabina de Audio	4 horas x 25 soles	100 soles
TOTAL		120.00

MARTES 14 DE JUNIO

CONCEPTO	CANTIDAD	COSTO TOTAL
Cinta doble contacto	2	10 soles
Bolsas de basura	1 paquete	4.8 soles
Agua Cielo	15 pack	12 soles
Galletas variadas	4 six packs	17.40 soles
Almuerzos	8(12 soles c/u)	96 soles
Almuerzo Dieta	1	15 soles
TOTAL		155.20

JUEVES 16 DE JUNIO

CONCEPTO	CANTIDAD	COSTO TOTAL
Taxista escena	4 horas y media	70 soles
Alf - transporte	-	5 soles
Taxi Almuerzos(ida y vuelta)	-	20 soles
Almuerzos y envío	13 almuerzos	108 soles
TOTAL		203.00

VIERNES 17 DE JUNIO

CONCEPTO	CANTIDAD	COSTO TOTAL
Cigarros	1	7 soles
Almuerzos	10x8.5	85 soles
Almuerzo Dieta	1	10.50 soles
Agua Cielo	Six pack	6 soles
Sobres carta	3	1 sol
Flores del mercado(para funeral)	1 arreglo	20 soles
Transporte Extras (ida)	-	28.80 soles
Transporte Extras (vuelta)	-	32.50 soles
Transporte Cámara	-	10 soles
TOTAL		200.80

SÁBADO 18 DE JUNIO

CONCEPTO	CANTIDAD	COSTO TOTAL
Ataúd	1	200 soles
Corona Funeraria	1	60 soles
Transporte Corona Funeraria	-	15 soles
Transporte Ataúd(ida)	-	80 soles
Sillas	12	45 soles
Almuerzos	10x8.5	85 soles
Almuerzo Dieta	1	10.50 soles
Delivery almuerzos	-	12 soles
Transporte Sillas (ida)		13 soles
Transporte Ataud y Sillas (vuelta)	-	90 soles
Transporte Extras(ida)	-	53.60 soles
Transporte Extras(vuelta)	-	50 soles
TOTAL		714.10

GASTO TOTAL

CONCEPTO	MONTO
Gastos Producción	450.00
Gastos Dirección de Sonido	120.00
Día 1	155.20
Día 2	203.00
Día 3	200.80
Día 4	714.10
TOTAL	1843,10

5.4.4. Cronograma

ABRIL						
DOMINGO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO
26	27 Reunión de Grupo para evaluar idea/guión (ZOOM)	28	30 Cerrar primer avance de idea/guión	31 Reunión TIB con Silvia del Aguila y Juan Ancajima Asesoría	01	02 Investigación del tema del suicidio, depresión y nostalgia.
03 Investigación del tema del suicidio, depresión y nostalgia.	04 Investigación del tema del suicidio, depresión y nostalgia. Reunión de Grupo (ZOOM)	05	06 Cerrar segundo avance de guión Delegación de cargos	07 Asesoría	08	09 Investigación de referencias y propuestas por área
10 Investigación de referencias y propuestas por área	11 Investigación de referencias y propuestas por área	12 Reunión de Grupo (ZOOM)	13 Cerrar tercer avance de guión	14 Asesoría Extra	15	16 Reunión de Grupo (ZOOM) PROPUESTA VISUAL
17 Investigación propuesta visual y referentes	18 Investigación propuesta visual y referentes	19	20 Reunión de Grupo (ZOOM) Cerrar propuesta visual	21 Asesoría	22	23 Investigación de locaciones posibles
24 Investigación de locaciones posibles	25 Reunión de Grupo (ZOOM) GUIÓN Investigación de locaciones posibles	26	27 Cierre de guión	28 Asesoría Ajustes de guión y propuesta visual	29 Coordinar fechas para hacer scouting	30

MAYO						
DOMINGO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO
01	02 Reunión de Grupo (ZOOM) Ajustes de guión y armado de escaleta. Búsqueda de actor y extras	03	04 Avance de escaleta	05 Diálogos con Diana Castro Primer llamado a casting en redes sociales	06	07 1ra REUNIÓN PRESENCIAL Escaleta Scouting Habitación
08	09 Avances de Propuesta de Fotografía y de Arte Revisión de castings recibidos 1	10	11 Segundo scouting de locaciones (Tres lozas deportivas y Pueblo Libre)	12 Asesoría -Cerrar cargos -Cerrar actores - Cerrar propuesta visual.	13	14 Reunión de Grupo (ZOOM) Revisión y cierre de Cargos (Producción, Arte, Sonido y Edición)
15 Segundo envío de casting a contactos de artes escénicas y redes sociales	16	17 Reunión de Grupo (ZOOM) Casting Locaciones Presupuesto tentativo	18 Tercer scouting (Playa Magdalena y Bajada Brasil)	19 Diálogos con Salomón Pérez Propuesta de Presupuesto tentativo	20	21 Revisión de castings recibidos 2 Cierre de terna de tres actores posibles. Cierre de lista de locaciones
22 Reunión de Grupo (ZOOM)	23 Envío de propuestas de Dirección de Arte y Dirección de Fotografía	24 Coordinar locaciones y solicitar permisos. Decidir actor	25 Evaluar posible lista de equipos Hacer desglose de arte tentativo	26 Asesoría -Ajustes en Arte y Foto -Cerrar escaleta -Actor y extras por confirmar	27 Cerrar lista de equipos Avanzar Story board	28 Reunión de Grupo (ZOOM) Cerrar guión y escaleta final Contactar actor

	Descripción y referencias	principal Convocar extras				decidido ALF Continuar Story board
--	---------------------------	----------------------------------	--	--	--	---

JUNIO						
DOMINGO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO
29 Contactar posibles alquileres de ataud Conseguir taxista para grabación Envío de permisos de locaciones	30 ALF confirmado Confirmar 2 extras, 3 confirmados Revisar desglose de utilería, qué tenemos y qué falta	31 Reunión presencial para Story Board Cerrar propuestas de todas las áreas (Foto, Arte, Sonido, Edición)	01 Cuarto scouting y toma de fotos para Foto Board (Playa, Loza deportiva, Habitación) Confirmar contacto del ataud	02 Asesoría Línea de tiempo como pauta para chamba para edición	03 Diseño de planta de cámaras Convocar asistentes	04 Reunión ZOOM Presupuestos Ajustes de guión 5 extras confirmados
05 Coordinar con actor principal para ensayo remoto Averiguar alquiler de sillas Averiguar contacto para almuerzos	06	07 Cerrar utilería, escenografía, vestuario Ataud y taxi confirmados	08 Lista de equipos cerrada y enviada. Ensayo por zoom con ALF(actor principal)	09 Asesoría Ensayo final Ajustes en story board Precisar óptica para los distintos planos	10 Ensayo presencial con ALF(actor principal) Almuerzos confirmados Sillas confirmadas	11 Reunión ZOOM Ajustes finales Envío de aportes por integrante Compra de artículos para el Arte en la Habitación

12 Compra de snacks y bebidas para el rodaje.	13 Preparación de locación "Habitación" para rodaje del día siguiente Armado de mudas de vestuario.	14 RODAJE	15 Llamar a alquileres realizados para recordarles el acuerdo.	16 RODAJE ESCENAS NOCHE LA MARINA (cámara Kenty)	17 RODAJE ESCENAS NOCHE CANCHITA (cámara a)	18 RODAJE Recojo de corona funeraria, ataúd, sillas.
19 EDICIÓN Ordenado de material y subida a DRIVE	20 EDICIÓN Visionado Edición corte grueso 1	21 EDICIÓN Edición corte grueso 1 Grabación Voz en Off 1 (No queda)	22 EDICIÓN Edición corte grueso 1 Avance TIB	23 EDICIÓN Edición corte grueso 1 Asesoría Corte grueso 1 Avanzar a corte fino Ir trabajando atmósfera sonora	24 EDICIÓN Edición corte grueso 2	25 EDICIÓN Final Edición corte grueso 2, pase a corte fino 1.

JULIO						
DOMINGO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO
26 EDICIÓN Edición corte fino 1 Avance TIB	27 EDICIÓN Edición corte fino 1	28 EDICIÓN Edición corte fino 1 Grabación Voz en Off 2 - Con ALF (queda)	29 EDICIÓN Edición corte fino 1 Primeras pruebas de sonido con voz en off.	30 EDICIÓN Asesoría Final Corte fino 1 Pasar a trabajar sonido	01 EDICIÓN Edición corte fino 2 Edición de sonido Musicalización	02 EDICIÓN Edición corte fino 2 Edición de sonido Musicalización

03	04	05	06	07	08	09
EDICIÓN	EDICIÓN	EDICIÓN	ENTREGA	VISIONADO		TIB
Edición corte fino 2	Edición corte fino 2	Edición final	EXPORTADO FINAL Y ENTREGA DEL PROYECTO	Cerrar TIB		ENTREGA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN TIB
Edición de sonido Musicalización	Edición de sonido Musicalización	Edición final del audio y musicalización	Avance TIB			
	Enviar a Romina y Aldo para revisión	Avance TIB				

5.5. Dirección de Fotografía

En el presente cortometraje, se busca transmitir sentimientos de tristeza, molestia, frustración y nostalgia de un personaje que sufre la pérdida de uno de sus mejores amigos. Es en esos momentos donde todo parece que todo se detiene y funde en dolor, nuestro personaje ha decidido avanzar entre dos decisiones: continuar y suicidarse. Desde el inicio del cortometraje utilizamos los recursos del paneo y tilt para intrínsecamente demostrar que todo sigue avanzando aunque todo esté estático. Asimismo, decidimos separar al personaje de su entorno para que de esta forma se pueda denotar su desconexión con el mundo, una realidad a la que ya no pertenece al iniciar el corto.

El cortometraje se divide en dos momentos: día y noche. A través del día, vemos al personaje avanzando, no sabemos a dónde, pero está en constante movimiento, busca alcanzar altura para tomar una gran decisión, mientras que, en la noche, vemos al personaje lidiar con sus sentimientos que lo quieren llevar al suicidio, momentos de nostalgia y momentos de su imaginación. Un recurso que elegimos para las escenas de noche finales fueron luces de las locaciones, las cuales buscan representar la esperanza de que el personaje está avanzando a una decisión que cambiaría su vida

Respecto a la elección de planos, optamos por planos abiertos (se utilizaron los siguientes lentes: 18-32mm, 24mm y 35mm) para mostrar el alrededor del personaje, que en muchas ocasiones está más ocupado por objetos que por personas denotando su soledad y planos cerrados (se utilizaron los siguientes lentes:85mm, 100mm) para darle un énfasis al sentir del personaje, ya que se busca transmitir su profunda depresión. Ejemplo de ello, elegimos planos detalle de lo que su cuerpo denota físicamente, desde los ojos, rostro hasta arañarse los brazos.

Por el lado de la iluminación, la cual utilizamos solo en locaciones cerradas, buscamos crear una atmósfera onírica con fresneles de luz cálida y gelatinas de color rojo, que por momentos dejamos reflejar en la piel del personaje principal. A pesar de que en un inicio proponemos que está alejado de su entorno, esta luz roja logra alcanzar parte de sus manos y cuerpo dando a entender que aunque el personaje quiera, no logra salir de su realidad. A continuación, se hablará más a detalle sobre las distintas escenas.

Planos de habitación

Descripción de la locación: La habitación del narrador es de color blanco pero sucia y descuidada, y tiene pocos ingresos de luz natural.

Desde la cámara se irá explorando en detalle distintos elementos de la habitación desordenada y también primeros planos de partes del cuerpo del narrador. Luego de presentar al personaje por partes, tendremos planos abiertos con ángulo normal y aberrante para poder mostrar una de los principales actos: la escritura de la carta y su intento de suicidio.

Iluminación: Luces cálidas y rojas para la presentación de la habitación y luces frías para el acto de la carta e intento de suicidio.

Planos de flashbacks

Descripción de la locación: Cancha de fútbol en la noche.

Se muestra una realidad distorsionada en la que el personaje está rodeado de sombras (personajes extra).

Se utilizó un plano semi abierto para ver la realidad externa.

Iluminación: Luces cálidas por zonas para que la oscuridad predomine.

Planos de cancha de fútbol

Descripción de la locación: Cancha de fútbol en el día.

Este momento se sitúa en el presente del personaje, donde recuerda cuando jugaba con sus compañeros y observa a otros niños jugar. Se utiliza un plano cerrado para las expresiones del personaje, mientras que un plano abierto para ver sus acciones con este nuevo escenario.

Iluminación: Luz natural.

Planos en velorio

Descripción de la locación: El velorio se realiza en una pampa al costado de la playa. Se observa el cajón con arreglos florales acompañado de sillas de plástico.

Desde la cámara, se buscará mostrar con un plano abierto el funeral sin asistentes en frente a la playa, denotando la tristeza y nostalgia que este espacio trae. Para luego introducir a nuestro personaje principal en el velorio, utilizaremos planos detalle, a través de paneos, para la aparición de los personajes secundarios a manera de descubrirlos detrás del personaje principal

Iluminación: Luz natural.

Planos en calle

Descripción de la locación:

Desde la cámara, se buscará mostrar con un plano abierto el funeral sin asistentes en frente a la playa, denotando la tristeza y nostalgia que este espacio trae. Para luego introducir a nuestro personaje principal en el velorio, utilizaremos planos abiertos, mientras que para su interacción con el cuerpo de Sam, utilizaremos planos cerrados debido a que son actos íntimos. Por último, a través de un paneo descubriremos a personajes secundarios que se encuentran detrás del personaje principal.

Iluminación: Luz natural.

5.6. Dirección de Arte

Desde los sentimientos que se buscan transmitir y las tonalidades que asociamos con la personalidad de nuestro personaje, se definió nuestra paleta de colores con tonos cálidos, fríos y neutros. Estos se verán plasmados en las locaciones, vestimenta y colorización final del cortometraje.



A partir de estos tonos, se buscará ayudar a la idea de un personaje que se encuentra en un mundo desgastado que no va a cambiar. Solo al final donde, ha tomado una decisión positiva es que veremos colores brillantes relacionados a azules y verdes claros.

Vestuario

Respecto al personaje principal, en el momento principal de la escritura de la carta, se le observa con ropa desgastada: rota, manchada y amarillenta por el tiempo que tiene. Con lo cual se busca retratar su estado de abandono asimismo y que la prenda principal, un bvd deje entrever las heridas físicas que lleva consigo.



Para su recorrido por su antiguo barrio, se muestra con ropa de colores desgastados, que tendrán el objetivo de mezclarse con su entorno, ya que eso es lo que busca mediante la nostalgia con la que camina. Por otro lado, para guiar la atención al personaje dentro de tantos colores, utilizamos un polo de color negro con una figura blanquesina en el centro, con lo que queríamos denotar un vacío en él.



Para el entierro, se decidió por prendas de color negro decolorado al sol. Se buscó mostrar al personaje de una forma desalineada con la camisa salida arrugada, un pantalón negro arrugado y unas zapatillas para nada formales. Con esta elección de prendas buscamos demostrar que el personaje realiza su mayor esfuerzo por estar acorde al evento.



Para los flashbacks, se decidió por prendas de colores oscuros entre rojizos y negros para mostrar que tan inmerso está en su propio mundo. Por otro lado, se eligió una casaca rota por

partes que pudiera denotar el sufrimiento y descontrol que no solo lleva por dentro sino por fuera también.



Para el acto de intento de suicidio en la playa, utilizamos el rojo, un color que desde el inicio del cortometraje relacionamos con la ira, que acompañado con la personalidad del personaje, este termina siendo un rojo apagado o decolorado. A la par, se eligieron sus pantalones de siempre y zapatillas.



Para el último acto, en el que finalmente el personaje ha tomado una decisión, utilizamos colores claros entre tonos celestes y verdes que representan la libertad que nuestro personaje está en camino a alcanzar. El personaje al soltar la carta, ha soltado sus penas y pensamientos para un nuevo comienzo.



Respecto a los personajes secundarios, en su aparición en el velorio, se optó por prendas de color negro. En el universo del cortometraje eran jóvenes de colegio y no contaban con ropa formal, por lo que se eligieron polos básicos negros y una sola camisa negra. El único personaje que si buscamos sea formal, fue el profesor, ya que desde su posición, si tendría los medios para asistir acorde al evento.



Por último, la representación de sombras que persiguen al personaje principal fue caracterizada por sus compañeros del pasado vestidos como solían salir a jugar acompañados de casacas negras que simbolizaban el ya no estar ahí.



Maquillaje

De acuerdo a la temática del cortometraje, se inició por caracterizar a nuestro personaje principal tomando en cuenta su estado emocional. Para ello, se decidió por enfatizar sus ojeras porque al estar en su propio mundo perdió la noción del tiempo. Se buscó que sus labios se vean resecos y pálidos, como muestra de tener algún problema de salud, y su cabello, tengo un aspecto desordenado y sucio.



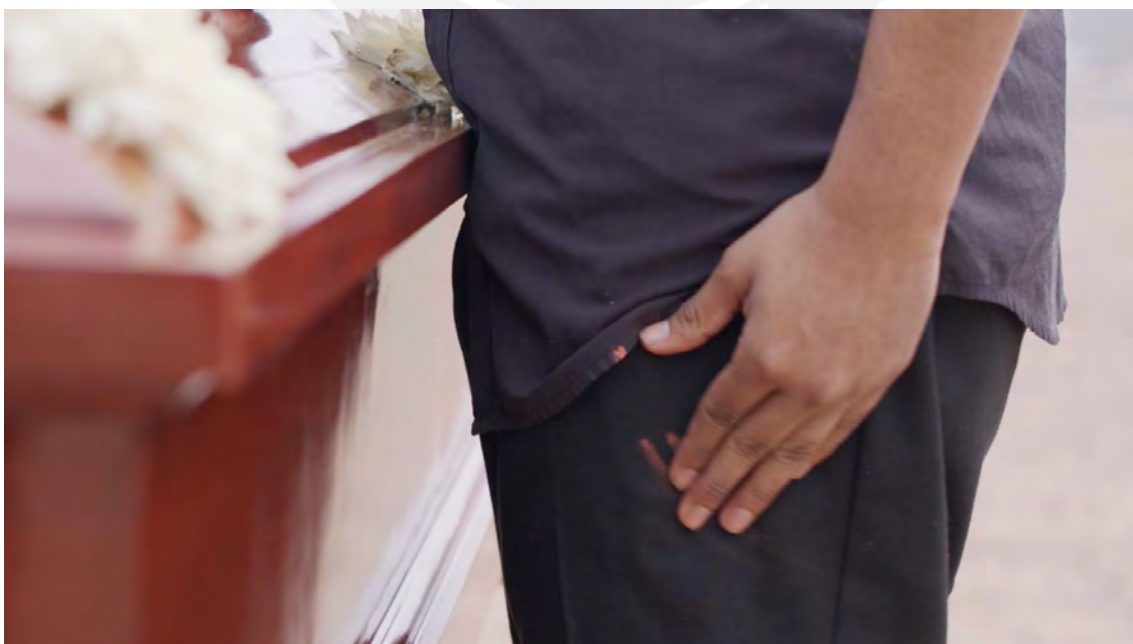
Se decidió maquillar heridas para transmitir que nuestro personaje se autolesionaba por parte de sus problemas de ira y depresión. El momento de la aparición de las heridas en cámara es clave, ya que es la primera aproximación hacia nuestro personaje principal.



Por último, el cuerpo de Sam sin vida, fue descrito desde el guion como sobre maquillado, como si estuviera más vivo que antes. Se utilizaron polvos rojos y naranjas para darle color y textura a su rostro.

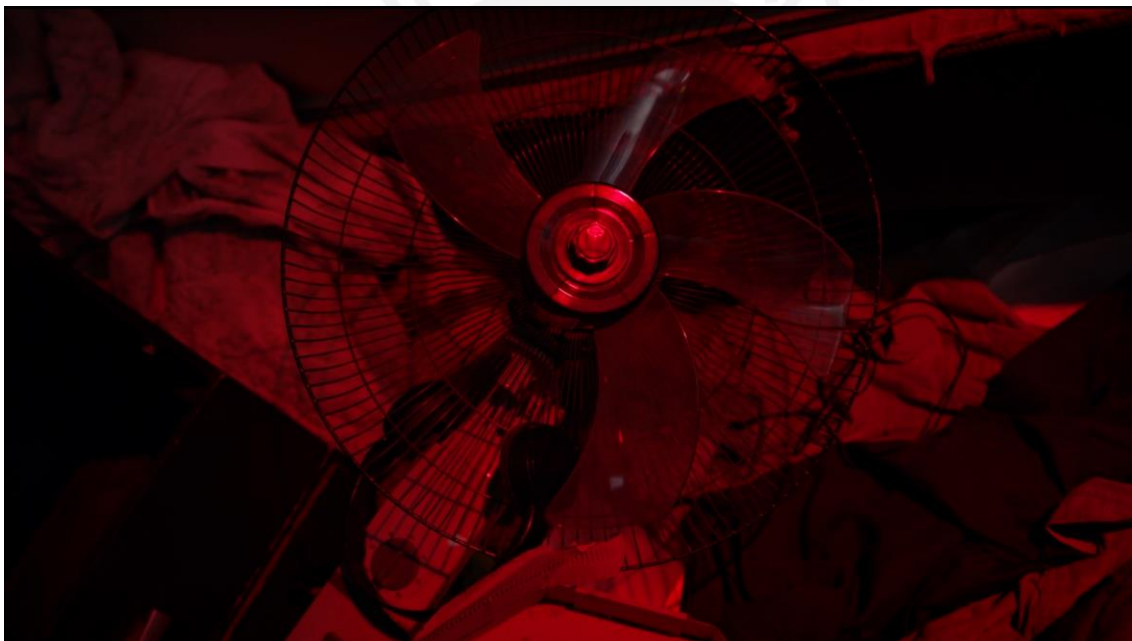


Finalmente, para que sea evidente y exagerado, nuestro personaje principal se limpia la mano después de tocar el rostro de Sam dejando manchas de polvo en su ropa del velorio. Las cuales terminan por generar un gran contraste con la ropa negra del personaje principal.

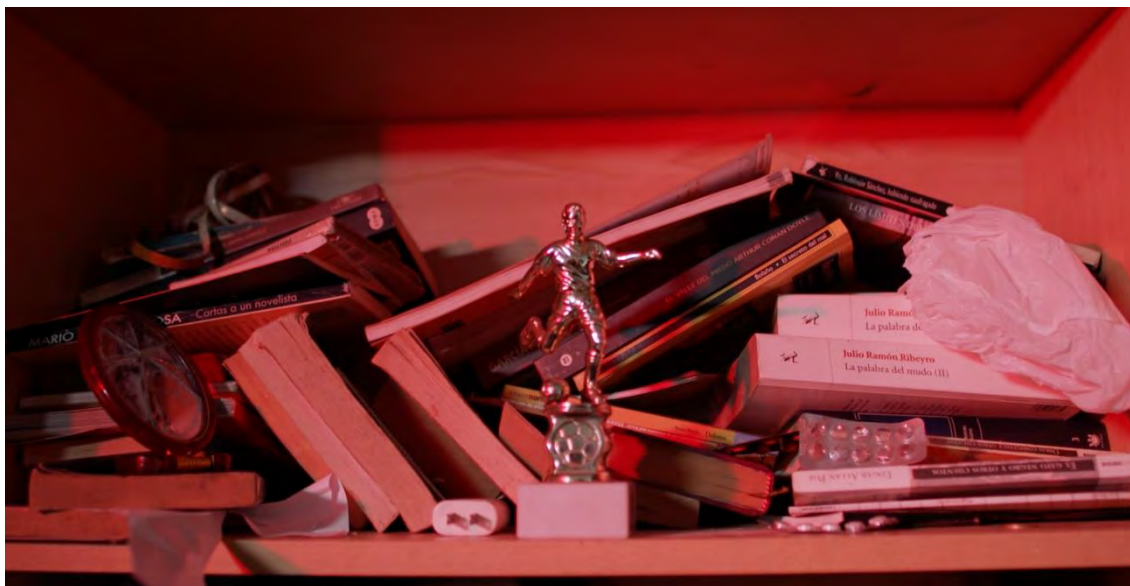


Escenografía

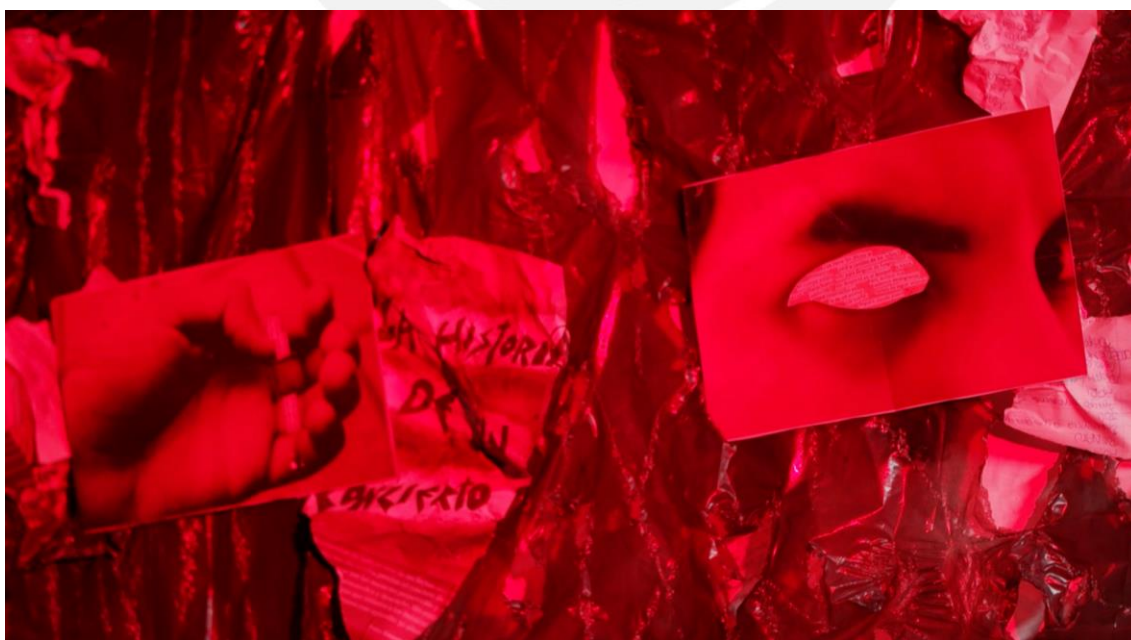
Partiendo de la situación emocional del personaje principal, a través del desorden, se buscó introducir un espacio caótico y eterno. Es decir, cada objeto caído no se volvía a recoger y se mantenía olvidado allí para siempre. Se observa desde una caja de pizza, ropa tirada, botellas hasta muchas prendas de vestir viejas. Con esto último, también quisimos denotar “el no dejar ir” de nuestro personaje principal, una acumulación de sentimientos en su vida.



A la par, tomando en cuenta el vocabulario del personaje principal, buscamos mostrar la cantidad de libros que tenía, los cuales influyen en su forma de expresión. El desorden también se mantuvo aquí, por lo que, se agregaron bolsas, galletas trituradas y pastillas de manera aleatoria. Mientras que, el trofeo de fútbol, un recuerdo agradable, si estaba posicionado al centro, como signo de esperanza.



A través de una pared absorbida por la humedad y cubierta con plásticos, retazos de revistas, periódicos y fotografías, buscamos mostrar parte del mundo interior del personaje. No es casualidad que al finalizar este paneo, finalmente se revela quien es el autor de toda esta atmósfera.



El personaje principal apreciaba las ilustraciones de Sam, al cual apoyaba mucho, razón por la que contaba con 3 de sus dibujos en su habitación. El estilo de dibujos a líneas y gótico era el estilo preferido de nuestro personaje principal más allá de estado emocional. Uno de estos dibujos volverá a aparecer al final del cortometraje como símbolo de nostalgia.



Para el acto de la escritura de la carta, se eligieron hojas con manchas de sangre seca que simbolizan el dolor externo del personaje, lo cual va relacionado con las heridas de su espalda. Asimismo, se utilizó un lapicero simple para no desviar la atención de las manchas y/o escritura.



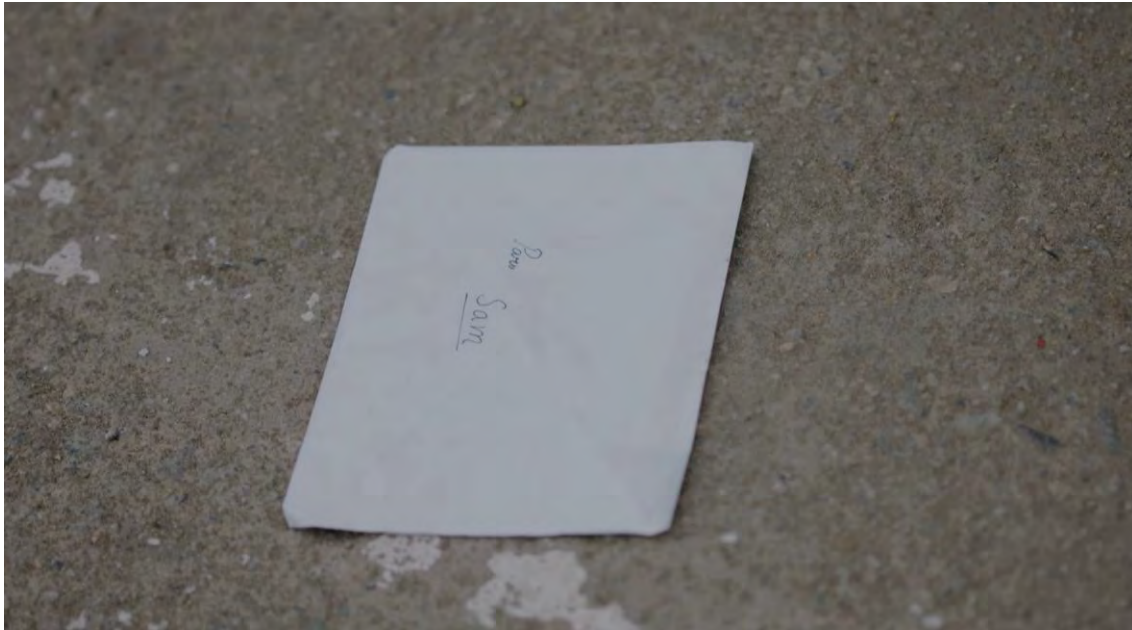
Continuando con el funeral, se decidió realizarlo frente al mar y armar todo el set sobre una pampa. Se buscaron elementos simples que pudieran recrear un clásico funeral sencillo y nada alborotado de flores. Asimismo, se colocaron más sillas para darle un énfasis a la soledad del personaje.



Desde la historia se narra que el profesor no tuvo una buena relación con el grupo de amigos incluido Sam, es por ello que, aunque asista al funeral, no lleva un ramo de flores normal. Se decidió que llevaría un ramo de ruda porque es algo menos preparado y barato.



Por último, para la carta se eligió un sobre simple y blanco, un poco doblado en las esquinas porque se mantuvo guardado en el bolsillo del personaje principal. Este ya no contaba con manchas representando la nueva etapa del personaje principal.



5.7. Edición

Para el proceso de edición, se empezó con una primera etapa de visionado, en esta etapa lo principal fue ubicar las tomas adicionales que conseguimos en el rodaje y validar las tomas que fueron apuntadas en el script. Hacia esta fase de desarrollo del proyecto, la labor estuvo principalmente dirigida hacia incluir orgánicamente aquellas tomas que se dieron durante el tiempo de rodaje. Así, esta labor ya no discurrió con apoyo del guion técnico (o, más bien, con poca ayuda del mismo), sino en base a lo propuesto durante la etapa de rodaje.

El ritmo que manejamos para el montaje fue medianamente lento, para generar una cadencia acorde al discurrir de la voz en OFF. Sin embargo, se tuvo muy en claro que no se quería tener narraciones acompañadas por imágenes literales si no jugar un poco más con las imágenes y

dejar que estas hablen por sí solas, jugando con los silencios y los tiempos largos y cortos de modo que el contraste y el silencio también contribuyan a la creación de atmósferas.

Por otro lado, se hizo una ligera corrección de color: algunas tomas requirieron de cierto retoque, a la vez que se procedió a ajustar la iluminación de las mismas para que calcen mejor con la propuesta depresiva y triste de nuestro proyecto. La propuesta de efectos visuales fue mínima, usando más que nada cortes simples y pequeños espacios entre escenas para dejar respirar un poco cada bloque de la trama.

5.8. Diseño de sonido

Para nuestro proyecto de cortometraje llamado “SAM”, respecto a la elaboración del diseño sonoro, se tomó en cuenta la importancia de tener la voz en OFF como hilo conductor narrativo. Así, si bien lo que la imagen evoca no está necesariamente algo ligado a lo narrado por la voz en OFF, la superposición de ambas funciona para situarnos espacialmente y sentimentalmente, y discurrir hacia la historia de Sam.

La estructura de nuestro diseño de sonido, básicamente, comprende: voz en OFF: primer plano sonoro; sonido ambiente: segundo plano sonoro; y pieza musical: tomando el 2do plano sonoro por su presencia en la última escena, dejando muy opacado al sonido ambiente.

Con respecto al proceso de mezcla sonora, se dio al recoger todo el material sonoro y aplicar algunas suavizaciones a ciertas partes para que el sonido aparezca de manera más uniforme. También, algunas escenas requirieron que se cogiese material sonoro de otra fuente (ej: escena de playa), y ahí se mezclase conforme a lo deseado (sonido de planeta + efectos específicos)

para generar el ambiente. Algunos efectos se sacaron del material que ya teníamos disponible por el rodaje (rebote de pelota), y se acomodaron hacia disponer, principalmente, la atmósfera sonora para que el primer plano sonoro de la voz en OFF lleve el ritmo de la historia.

Uno de los referentes importantes para la elaboración de la propuesta sonora ha sido la película llamada “Paranoid Park” (2007). En tanto los efectos de sonido de sintetizador, con una mezcla apropiada, pueden generar un entorno melancólico (a la vez que onírico), y esta propuesta fue la que nos dio un resultado más cercano a lo deseado: una sonorización que enfatice la emoción principal de nuestro cortometraje: la melancolía.

Uno de los retos del área de sonido, a menudo es grabar el sonido directo limpiamente, en este caso, se grabó con un Sennheiser 416. Tuvimos dificultades hacia el último día de rodaje, en la playa, dado el viento fuerte la captación de sonido no fue la esperada y tuvimos que optar por material de archivo para suplir el sonido de ambiente en esta escena. Considerar podría haberse suplido esto coordinandolo previamente, pero resultó provechoso el idearnos con material de audio para generar una nueva propuesta con musicalización. Juntando, así, la voz en OFF (que se incorporó al cabo de menos de 1 semana aproximadamente) con el sonido directo, empleamos 1 semana entera. En adelante, la semana siguiente nos dimos el espacio para terminar toda la mezcla sonora, incorporando efectos de sonidos y probando otras opciones de musicalización hasta que se terminara la que intencionamos para el final. Finalmente, los últimos 3 días terminamos de incorporar la musicalización para la escena de playa y la escena final.

5.9. Musicalización

Elaboración y referentes:

- Paranoid Park: escena del sueño

La mezcla sonora usada para esta secuencia nos sirvió enormemente para rescatar ciertos elementos sonoros que permitiesen evocar lo onírico, hacia la nostalgia y la tristeza, reflejados en los sonidos de sintetizador presentes en este referente.

Otros elementos sonoros, como el sonido de la guitarra, están incluidos como parte de la propuesta que obtiene su inspiración en cine extranjero, donde la guitarra cumple un rol de lo urbano, lo juvenil y callejero, a la vez que, para efectos de nuestro protagonista, un rol triste y depresivo: melancólico.

Adicionalmente a esto, ya hacia finales del proceso de edición, se optó por emplear una pieza musical adicional, que evoque tristeza: un final a la vez que una despedida. Para ello, revisamos entre material de archivo y cogimos la pieza que consideramos más adecuada.

6. Sostenibilidad

6.1. Plan de distribución

Tras finalizar completamente la posproducción del cortometraje tenemos planeado una serie de actividades y procesos en torno a la distribución del mismo. Para esto tenemos claros dos etapas; en un inicio queremos enviar nuestro proyecto a distintos festivales y eventos audiovisuales que permitan la apertura del cortometraje a muchos más espectadores y nos permita también recibir comentarios y feedback. Luego de ello, quisiéramos trabajar con una estrategia digital para poder distribuir y sobre todo llegar a distintas personas del Perú y el mundo con nuestro cortometraje. De esta manera queremos romper gran parte de las limitaciones que muchos proyectos sufren, poniendo nuestro cortometraje a total disposición del público, sin dejar de promocionarlo y acompañado de una campaña.

El recorrido de dos festivales lo dividiremos en festivales en Perú y en festivales internacionales, los mismos que serían principalmente festivales de cine independiente y latinoamericano, así como también algunos de otros países. En Perú planeamos presentarnos a los siguientes festivales y eventos en distintas partes del país:

- Festival del Cortometraje Peruano
- Festival Internacional de Cortometrajes Universitarios Cortos de Vista
- Festival Nacional de Cine de Huánuco FENACI
- Festival de Cine de Trujillo
- Festival de Cine de VMT y Lima Sur
- Festival de Cine de Lima

- Transcinema Festival Internacional del Cine
- Festival de cine Al Este
- Festival de Cine Universitario Render
- Cortos IPe

Y en Latinoamérica y otros países en el extranjero planeamos presentarnos a los siguientes festivales:

- BAFICI - Buenos Aires Festival Internacional de Cine Independiente
- Festival Cinematográfico Internacional del Uruguay
- El Festival de Cortos de Bogotá / Bogotá Short Film Festival - BOGOSHORTS
- Festival de Cine Internacional de Guayaquil
- DOCLA Los Angeles Documentary Film Festival
- Ischia Film Festival Italia
- Raindance UK Film Festival
- Festival de Cine de Madrid

Respecto a la campaña digital que tenemos planeada; quisiéramos crear una página web donde se encuentre la carta escrita para Sam, que es la narración que guía nuestro cortometraje. Esta página tendría algunas opciones para conocer más de la historia, información sobre la producción, videos detrás de cámaras y sobre todo información respecto a temas como la depresión y el suicidio. El poder leer la carta llamará la atención del público que no ha visto el cortometraje y esto tendría un link para poder llamar a la acción e invitarlos a ver el proyecto.

El cortometraje estaría subido a la plataforma de Youtube, luego de los festivales, para que pueda tener acceso cualquier persona interesada.

De la misma manera, se crearía un perfil de Instagram para promover y comunicar todo lo relacionado al cortometraje, a nuestra temática de interés y se invitaría a quienes ingresen al perfil a ver el cortometraje a través del link al proyecto en Youtube. También se planteó un diseño prototipo del póster de nuestro proyecto para poder compartirlo de manera digital y también promocionarlo en festivales, universidades, centros culturales y otros.



7. Reflexiones finales

Desde el inicio a fin de la ejecución del cortometraje “SAM” hemos podido descubrir el poder del mensaje que se puede transmitir a través de una historia escrita con emoción y la libertad en la exploración de lo visual y sonoro. Es a través de la evocación de la miseria juvenil y la decadencia, y el situarnos en la ciudad de Lima junto a referencias del extranjero que han tratado estos temas es lo que nos permite crear un híbrido entre lo onírico y lo real.

Realizar este proyecto y ver cómo nos ha tocado a nosotros mismos y a otras personas que han podido verlas no deja claro que es posible usar el audiovisual como una herramienta para hablar de temas que muchas veces no quieren ser hablados o que son tabú, como lo es el suicidio y la depresión. Además, resaltamos mucho el valor de construir atmósferas y tener clara la propuesta visual que queremos transmitir, sobre todo en cortometrajes con temáticas como la de Sam. Finalmente, creemos que desarrollar este proyecto nos permitió reconocer que nuestras capacidades van más allá del aspecto técnico sino de lo artístico y emocional.

8. Referencias bibliográficas

Conde, E., & de Iturrate, L. F. (2003). Reacciones emocionales en el cine: el caso de la muerte. *Comunicar*, 10(20), 168-172. Recuperado de:

<https://www.revistacomunicar.com/ojs/index.php/comunicar/article/view/C20-2003-24>

Domínguez López, J. J. (2017). El sonido en vilo. La voz en off en el cine: el caso de El muerto y ser feliz. *DeSignis*, (27), 0033-44. Recuperado de: https://ddd.uab.cat/pub/designis/designis_a2017m7-12n27/designis_a2017n27p33.pdf

Retamal, P. (1998). *Depresión*. Editorial Universitaria. Recuperado de:

https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=1kwVmA7st_cC&oi=fnd&pg=PA9&dq=depression&ots=7QVhVtuT_-&sig=x2AwZqgA2hJXVxfWNg8Te1NdRC8&redir_esc=y#v=onepage&q=depression&f=false

Jameson, Fredric, 1984, La posmodernidad o la lógica cultural del capitalismo avanzado, Paidós, Barcelona. Recuperado de: <https://cursosupla.files.wordpress.com/2017/08/jameson-f-el-posmodernismo-o-la-logica-cultural-del-capitalismo-avanzado.pdf>

9. Anexos

Anexo 1: Guion Literario

GUIÓN LITERARIO

SAM

ESC. 1: INT. HABITACIÓN. NOCHE

ACCIONES Y DESCRIPCIONES. El narrador se encuentra sentado en un escritorio desarreglado mientras la cámara se acerca progresivamente a su espalda desnuda. Su piel tiene un tono pálido y enfermizo, cubierta de cicatrices y erupciones propias de una larga historia con las drogas. Su posición cabizbaja en el escritorio se asemeja a la de una flor marchita (jorobado y arrimado en el escritorio). Se ve sumamente cansado como si cargara un gran peso en su espalda.

En el escritorio no hay más que una hoja de papel y una pistola junto a dos balas. Luego de una breve pausa coge la pistola, la carga y empieza a jugar con ella como si fuera un juguete, haciéndola girar en su mano antes de dar un largo suspiro, dejar la pistola en el escritorio, tomar el lápiz y ponerse a escribir.

Narrador (voz en off)

Sam, realmente la cagaste el día que te suicidaste.

ESC. 2: EXT. Taxi. Día

ACCIONES Y DESCRIPCIONES. El narrador se ve notablemente más joven, más su expresión es profundamente solemne, como si estuviera camino a una ejecución. Se encuentra en el asiento trasero de un taxi estancado en el tráfico, parado en seco hasta que todo lo que le rodea empieza a moverse, más él se mantiene quieto como una estatua

Narrador (voz en off)

Recuerdo ir a tu funeral deseando reducir a cenizas todos los anuncios en la carretera promocionando viajes a Miami, dentífricos recomendados por expertos y las estaciones de radio F.M que solíamos oír con los chicos en mi auto.

ESC. 3: EXT. Carretera. Noche

ACCIONES Y DESCRIPCIONES. Tomas de apoyo de la Javier Prado/ Arequipa (una avenida concurrida). Los carros se mueven velozmente, usaremos un efecto de fast forward mientras el narrador se encuentra totalmente estático, parado en la acera del otro lado, contemplando el alboroto frente a él.

ACCIONES Y DESCRIPCIONES. Toma encuadrada en el pie del narrador, a nivel de la pista, por sus movimientos sentimos su duda por un segundo ante de que repentinamente dar un paso titubeante a la carretera con los carros aun en movimiento.

Corte a negro

ESC.4: EXT. Calle. Día

Narrador (voz en off)

Sentí que el mundo debió dejar de girar el día que moriste, o por lo menos pudo haber prestado atención. Pero aquellos anuncios permanecieron allí, como mudos e implacables centinelas vigilando la carretera.

ESC. 5. INT. Funeral. Dia

ACCIONES Y DESCRIPCIONES. Nos encontramos en un desierto o una pampa. Donde tenemos una pequeña puesta en escena de un funeral, consistente en algunos bancos de iglesia y una mesa similar a un altar donde encima se encuentra un ataúd con un cuerpo fuertemente maquillado adentro, más nunca será puesto claramente en primer plano durante escena.

Narrador (voz en off)

Puede que te angustie oír esto, pero el día de tu funeral tu cuerpo estaba hinchado. Tu cabeza se había inflado hasta alcanzar el tamaño de una calabaza y tu piel estaba maquillada a tal punto que tenía una apariencia enfermiza .

ACCIONES Y DESCRIPCIONES. Toma enfocada en la mano fuertemente maquillada del difunto, tiene que ser claro al ojo el color y la intensidad del maquillaje debe sentirse antinatural. La inherente contradicción en tratar de hacer de la muerte y la pérdida algo bello y palatable.

Narrador (voz en off)

Toqué tu cadáver en la mejilla porque nunca antes me había encontrado con una persona muerta. Tu piel era fría y ligeramente gelatinosa. Te confieso que inmediatamente después me limpie la mano en mi pantalón. No sentí tanta vergüenza desde la vez que el director Lescano nos atrapó inundando el baño de profesores. Ese viejo nunca nos los perdono.

ACCIONES Y DESCRIPCIONES. La cámara se enfoca mirando detrás del hombro del narrador, donde un hombre mayor con un arreglo floral gigantesco se ve abrazando a un grupo de adolescentes afligidos. No vemos ninguna de sus rostros. Todos se encuentran abrazados fuertemente, sin dejar ningún indicio de dejar ir.

Narrador (voz en off)

Y aun así, él llegó con un arreglo floral que podía ser visto desde el espacio para jugar el rol de nuestro padre ausente. Nos abrazó a mí y a los chicos, diciendo entre lágrimas que todo estaría bien. La peor parte fue que aun cuando aquellas palabras salieron de su boca, las creímos, incluso si fue por solo un momento.

ESC. 6: Cancha de fulbito noche

ACCIONES Y DESCRIPCIONES. El narrador está rondando una cancha de fulbito vacía en medio de la noche, como deambulando las ruinas de un viejo recuerdo. Es aquí donde él y sus amigos solían reunirse a jugar luego del colegio. Las siluetas de sus viejos amigos y los buenos tiempos tuvieron en este lugar tienen que ser palpables para darle al momento una intensa melancolía nostálgica. Esto será representado en los actores juveniles del abrazo jugando y deambulando en la locación y alrededor del autor, como si sus viejos recuerdos difuminados empiezan a manifestarse a su alrededor.

Narrador (voz en off)

Como con cualquier muerte, eventualmente la gente sigue adelante. Marco es ahora un abogado especializado en negligencia médica y acaba de casarse. Marcia aún trabaja en la fábrica de su padre y es guitarrista de una banda.

ACCIONES Y DESCRIPCIONES. Vemos las sombras de los adolescentes jugando fútbol sin preocupaciones, risas juveniles, comentarios pueriles acompañan las palabras del narrador.

Ah, y en cuanto a mí, estuve dentro y fuera de la universidad tanto como en centros de rehabilitación por mi problema con las drogas, y ahora estoy superando mi última crisis nerviosa, descansando, de vuelta en casa.

ACCIONES Y DESCRIPCIONES. En esta sección los visuales serán compuestos por un montaje de naturaleza emotiva y simbólica. Representando lo que sucedió con cada miembro del grupo. Estas imágenes tienen que estar relacionadas con el nacimiento de un bebé, viajes lejanos y retornos, un concierto y la carátula de álbum que Sam dibujó, y finalmente la labor escritora del Autor. De estas tomas aquellas que sentimos que filmar físicamente son el Narrador escribiendo rodeado por cantidad de libros y una toma del dibujo de Sam a estilo de poster.

Narrador (voz en off)

Sin embargo, aunque la gente sigue hacia adelante, nunca olvidan. De hecho, tu muerte nos afectó a todos en una miríada de formas, y sigue haciéndolo. Se de muy buena fuente Marco está decidido a ponerle tu nombre a su primer hijo, muy al disgusto de sus padres, que te siguen odiando con la misma intensidad incluso después de todo este tiempo.

Marcia también te tiene presente, o no hubiera usado un viejo dibujo tuyo como la caratula de su primer álbum, y bueno, cuando yo aún estaba en la universidad, para mi tesis de escritura creativa escribí un cuento sobre todo el asunto de tu suicidio. Debo admitir que la historia no era muy buena, pero el mero hecho de que decidiera escribir al respecto tantos años después de tu muerte dice algo sobre lo importante que eras para mí, para nosotros.

ESC. 7: EXT. Escaleras. Dia

ACCIONES Y DESCRIPCIONES. Empezamos con un tracking shot punto de vista del Narrador subiendo las empinadas escaleras de la Costa Verde. Sin música, todo lo que podemos oír es su respiración agitada. Tan solo una vez se acerca a la cima es cuando resume la narración.

Narrador (voz en off)

Durante mis propios episodios de locura depresiva la idea del suicidio me visita a menudo, y a diferencia tuya he hecho planes de antemano: obtuve los componentes necesarios, escribí un testamento y establecí una fecha.

ACCIONES Y DESCRIPCIONES. El narrador llega al final de las escaleras, ahora se encuentra en el tope del empinado, frente al vacío. Se acerca lentamente al borde y mira hacia abajo. Su respiración se silencia al ver la magnitud de la caída. La cámara se mantiene estática por un momento, fija en el vacío antes de cortar a negro.

Narrador (voz en off)

Sin embargo ...

ESC. 8: INT. Habitación. Noche

ACCIONES Y DESCRIPCIONES. De vuelta en el cuarto oscuro, inicial, el narrador sigue escribiendo la carta conforme oímos su monólogo interior. La cámara lentamente cambia de enfoque de su lápiz a la pistola.

Narrador (voz en off)

Ahora mi tiro dorado está preparado, no puedo evitar pensar en ti y si aún serias tan profundamente infeliz ahora que han pasado más de diez años.

ACCIONES Y DESCRIPCIONES. baja el lápiz antes de tomar de vuelta la pistola, la sostiene firmemente frente a sus ojos, mirando a la oscuridad del barril, su mano es firme pero su expresión nos dice apenas está conteniendo las lágrimas. Incapaz de jalar el gatillo, termina por bajar la pistola y retomar la escritura.

Narrador (voz en off)

Supongo que he llegado a la conclusión que, de haber vivido, las cosas hubieran cambiado. Es solo después de pensar estas cosas que decido bajar la pistola, pero no descargarla, pues uno nunca sabe del todo.

ESC. 9: EXT. Cancha de fulbito. Día

ACCIONES Y DESCRIPCIONES. El narrador está visitando la vieja cancha de fulbito en la que solía jugar con sus amigos. Donde ahora hay una nueva generación de chicos jugando alegremente bajo el sol.

Narrador (voz en off)

Supongo, lo que trato de decir Sam, es que el día en que jalaste el gatillo de la escopeta de tu padre abriste un hoyo en el pecho de todos nosotros, un hoyo que tomará un largo tiempo en cerrar.

ACCIONES Y DESCRIPCIONES. La cámara se enfoca en los niños jugando, el énfasis en aquella alegría solo es posible en la infancia.

Narrador (voz en off)

Me imagino que será un día duro para ti, el día en que la gente dejará de recordarte. Pronto, muy pronto, todas las historias de tus hazañas se volverán cada vez más y más fantásticas, conforme empiecen a ser contadas solo por los amigos de los amigos de las personas que estuvieron allí. Incluso hay días en los que yo tengo problemas para distinguir entre el verdadero Sam de carne y hueso y el mito de Sam.

ACCIONES Y DESCRIPCIONES. El Narrador cierra los ojos y no puede evitar recordar a sus amigos. Podemos intercalar esto con imágenes más evocativas para crear un montaje emocional alrededor de la nostalgia y la niñez, amplio uso de la música.

Narrador (voz en off)

Hasta que finalmente no haya distinción alguna entre los dos. Aquel será el día cuando realmente te convertirás en un fantasma. Si ese ha de ser el caso, espero vengas a visitarme, y me espantes un par de veces en nombre de los viejos tiempos.

ACCIONES Y DESCRIPCIONES. El Narrador se aleja de la cancha, lentamente desapareciendo en la muchedumbre de la calle, pero no sin antes dejar caer un sobre de carta. La última toma del corto será el sobre sellado en el suelo.

Gracias por todo Sam, siempre te amamos.



Anexo 2: Comentarios del Equipo

Humberto Jorge Barriga Romero

Dirección, guion y edición

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

Desde el área de Dirección se tuvo siempre constante comunicación con todas las áreas; además se mantuvo ensayos y conversaciones con el actor principal para alinearnos y estar listos para el rodaje. El guion lo había creado previamente; sin embargo, durante el ciclo y hasta el final de la edición siguió sufriendo algunos cambios que eran necesarios.

2.- ¿Cuáles fueron mis aportes?

Desempeñé mi cargo al venir con la idea base, desarrollar el guión y dirigir la estética y contenido del cortometraje. Desde el inicio intente proseguir con pasión la historia, al estar abierto a feedback de mis compañeros, sea ya al momento de fortalecer el guión o explorar nuevas posibilidades y locaciones. Por lo tanto, como director tuve que estar presente en toda faceta del trabajo, desde la concepción de la idea basada en un viejo cuento escrito hace unos cuantos años y al mismo la adaptación de esta al medio cinematográfico

Leticia Tatiana Huerta Allasi

Dirección de fotografía y Dirección de arte

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

Desde la dirección de fotografía, fue un reto poder definir las imágenes que acompañarían el guión. Asimismo, cómo sería la mirada y desde qué punto poder visualizar al personaje principal. Se decidió finalmente que la cámara sería un ente que observa y acompaña al personaje en todo su proceso, con el fin de acercar más al espectador al sentir del personaje principal. Se buscó denotar los momentos de acercamiento al personaje mediante planos abiertos (su entorno) y planos cerrados (inmersos en su emoción).

Desde la dirección de arte, transmitir el estado emocional del personaje y su personalidad conlleva a reflexionar y no caer en estereotipos, tales como relacionar la depresión sólo con la tristeza cuando es más que ello. Razón por la cual, se decide entender la depresión como un entorno, no solo la depresión del personaje, para así lograr transmitirlo de la forma más honesta al espectador.

2.- ¿Cuáles fueron mis aportes?

Pre producción:

Fue la etapa de mayor trabajo creativo, ya que contabamos con una historia, pero no se lograba aterrizar al guión. Se trabajó por semanas y sin darnos cuenta, las imágenes que se atribuirían al guión, de un aspecto muy poético, iban apareciendo poco a poco. Hasta que llegó el momento en el que se decidió como llevar el proyecto: seguir nuestra intuición respecto a lo que nos hacían sentir las líneas del guión. A la par se realizó el primer scouting donde buscamos lugares a los que nuestro personaje principal podría pertenecer.

Tomando en cuenta las locaciones y las acciones a desarrollar por nuestro personaje principal, se decidió iniciar con el casting, para lo cual se diseñó un flyer por mi parte para facilitar el trabajo de producción. Asimismo, se ayudó con la elección de los personajes donde el director y productor tuvieron la última palabra, y acertaron. Por otro lado, como directora de fotografía, tuve reuniones con el director para entender qué es lo que veía, así como la visualización de referencias como Trainspotting. A partir de ello, se empezó con el primer avance del guión técnico, del cual brotaron algunas acciones del personaje principal, que se pueden ver en la versión final.

Desde la dirección de arte, se empezó a plantear la personalidad del personaje a través de su vestimenta y espacios personales como su cuarto. Se inició con la paleta de colores y a partir de ella, se eligieron 6 vestuarios. Se optó por un estilo desaliñado y viejo, lo cual va relacionado con la condición de la prenda. La elección de estos fue a través de la premisa de que su dolor se basa en estar aferrado al pasado, por lo que se mantiene con las mismas prendas por años desde la muerte de Sam.

Producción/Rodaje:

Mis acciones no solo se limitaron a la dirección de fotografía y arte, sino que también fui apoyo de producción consiguiendo más personas que pudieran asistirnos en el rodaje junto a la recolección de ciertos elementos faltantes de utilería. Respecto a la dirección de fotografía, me encargué de la propuesta de iluminación, la cual solo se utilizaba el primer día porque se grababa en interiores. Se optó por un fresnel con gel rojo que iluminaba la habitación para dar un efecto caótico. Asimismo, por planos paneos y tilt que permitirían explorar el entorno del personaje y planos estáticos a detalles del estado emocional del personaje.

Por último, desde la dirección de arte, se creó la pared rasgada con recortes y apoyó en el desorden de cosas acumuladas en el piso y un estante de libros abandonado. También, la vestimenta del actor, que en ciertas veces, terminó variando de acuerdo a la locación porque se buscó que nuestro personaje siempre estuviera en contraste para poder guiar la atención hacia él.

Post producción:

Debido a la naturaleza del cortometraje, la voz en off tuvo que ser grabada días después del rodaje, donde apoyé con la logística y dirección de la voz en off de Humberto, integrante del grupo. No obstante, por elección del grupo, se grabó nuevamente en un estudio de audio con la voz en off del mismo actor que protagonizó el cortometraje. Por otro lado, debido a que la edición se llevó a cabo por dos integrantes del equipo, mi apoyo consistió en la elección de escenas y tipografía para el título, enviar sonidos y dar mis comentarios ante nuevos cortes realizados por ellos. Finalmente, desarrollé a profundidad el presente trabajo mientras mis compañeros editaban.

Pool Gómez Rios

Producción General y Dirección de Arte

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

Desde el área de Producción del cortometraje, el tema fue abordado de diferentes maneras. Como grupo, teníamos claro que queríamos una producción austera pero eficiente y, sobre todo, orgánica. En ese sentido, buscamos entre quienes pudieran representar al narrador a alguien que transmita naturalidad, no buscábamos un actor conocido ni alguien con vasta experiencia pues nuestro objetivo era que el espectador pueda adentrarse en las emociones del narrador y conectar con los sentimientos de este personaje. De igual manera, para la búsqueda de locaciones, teníamos claro que queríamos lugares que no solo funcionen para las escenas planteadas si no que también aportaran a la propuesta visual y estética que teníamos en mente: como por ejemplo la playa, la escalera de la Costa Verde, las calles de Pueblo Libre, entre otras.

Desde el área de Arte se abordó el tema trabajando con la creación de atmósferas de modo que las distintas locaciones, los objetos en ellas, los vestuarios, el maquillaje y otros elementos puedan transmitir los sentimientos que el cortometraje busca transmitir. Esto fue muy importante al momento de trabajar con la locación de la habitación así como también al elegir la vestimenta adecuada para el personaje principal y los extras.

2.- ¿Cuáles fueron mis aportes?

Tras recibir el cargo de Productor me enfoqué principalmente en organizar todo lo que teníamos hecho y por hacer; para esto planteé un cronograma que nos permitió tener claro nuestros pendientes durante la semana y creé carpetas separadas para cada área en nuestro Drive, de modo que podamos tener control de todo lo trabajado. Programamos tres fechas más de scouting en las que aporté llevando al grupo a conocer algunos lugares que había averiguado para el proyecto y que finalmente fueron locaciones. Contribuí consiguiendo a los extras que participan de un par de escenas (funeral, canchita).

Durante esta etapa uno de mis objetivos era poder distribuir correctamente las escenas planteadas en los distintos días de rodaje de manera que pueda desarrollarse de manera fluida y se logró. A pesar de tener distintas locaciones el plan de rodaje diseñado para cada día permitió optimizar el tiempo, incluso cubriendo con las escenas de noche que se tenían que grabar de manera independiente y usando otros equipos por el horario. De la misma manera me encargué de asegurar que tengamos claro todo lo que necesitábamos y de poder conseguirlo, para ello realicé un desglose de Arte y Producción en el que todo el grupo colaboró llevando elementos o comprometiéndose a conseguirlos.

Uno de los retos más grandes durante el rodaje fue conseguir el ataúd y el arreglo floral, realicé una serie de averiguaciones y me contacté con algunas funerarias y finalmente logré conseguir el ataúd y el arreglo floral; sin embargo, el reto mayor fue lograr transportarlo al lugar de la escena el día del rodaje. Otro de los retos durante el rodaje fue el pedido de permisos a las locaciones, específicamente el Parque Bajada Brasil, en la Costa Verde en Magdalena y la loza deportiva en el Parque Paul Harris en San Miguel; sin embargo, tras las comunicaciones y trámites se logró realizar el rodaje sin ningún inconveniente.

Durante el rodaje me enfoqué en poder brindar todo los elementos y el apoyo requerido por cada una de las áreas. Aporté consiguiendo el ataúd y el arreglo floral y llevándolo a la Costa Verde. A su vez desde la dirección de Arte, escogimos las distintas mudas de ropa que usa el personaje así como también me encargué de realizar el maquillaje del personaje principal(ojeras, labios grises, heridas en la espalda) y del personaje de Sam(maquillaje falso para cadáver). En los días de rodaje se logró cumplir el plan de rodaje a pesar de los inconvenientes que pudieran haber pasado y se logró tener todos los elementos y personajes requeridos para cada una de las escenas. En la posproducción aporté durante el visionado de lo grabado y la selección de escenas así como también participando de las dos grabaciones de Voz en Off, donde tuve la oportunidad de dirigir la locución de Alf que se escucha a lo largo del cortometraje.

Enrique Ramírez Vilca

Edición, Dirección de sonido, producción (inicio del ciclo)

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

Principalmente, estando desde la producción en un inicio, hacia la coordinación de qué locaciones podrían servirnos para ilustrar y conectar sonoramente todo lo que evocaba la historia. También, ubicar referentes que puedan ser de ayuda a nivel sonoro (Life is Strange, como otro ejemplo de musicalización semejante al puesto de “Paranoid Park”) para que calcen con la propuesta. Finalmente, en aterrizar ciertas imágenes que irían en el guión técnico, a modo de saber más o menos cómo aterrizaremos los distintos planos en nuestro producto final. Ya hacia mi labor en edición y sonido, el aporte estuvo dirigido hacia la creación de la pieza musical, la mezcla de sonidos por escena, y generar una versión personal de corte grueso para intercambiar con la visión del director, hacia generar una tercera versión. También, el aporte

estuvo en la corrección de color, especialmente para las tomas en las escaleras y cancha de voley.

2.- ¿Cuáles fueron mis aportes?

Pre producción:

Desde el inicio de haber estado desde la producción, lo principal fue hacia las coordinaciones dentro del grupo, para conectar ideas durante la etapa de pre-producción, teniendo más adelante aquella labor el actual productor del equipo. Asimismo, durante esta etapa, la labor estuvo 100% dirigida al guión técnico, proponiendo tomas y elaborándolas en guión técnico en conjunto con el después productor y el director. También se discutió bastante la propuesta de sonido, principalmente en torno a qué elementos musicales tendría y cómo se haría la mezcla de este fragmento.

Adicionalmente, la recopilación de propuestas de actores fue bastante larga, y la elaboración de aquella publicación (casting) y filtro de toda la lista de postulantes estuvo presente en el trabajo.

Producción/Rodaje:

Mi labor se dirigió principalmente a la captación del sonido durante cada toma. Más dirigido hacia estar en plena coordinación del nivel de captación de sonido que sea más acorde a la visión de nuestro director. Apoyo y pregunta constante hacia el discurrir de las tomas que fueron surgiendo como propuestas durante el rodaje. Apoyar con los espacios para mantener, en la medida de lo posible, ausencia de interrupciones.

Post producción:

Armado de una gran secuencia en base a todo lo conversado, con algunas coordinaciones pendientes por variedad de tomas añadidas durante el proceso de producción. Inclusión a gran escala de todo el material audiovisual. Trabajo en colaboración con el director, dejando después el ritmo en términos visuales a él, encargándose principalmente de tener una mezcla sonora lo más eficiente posible, acorde a las propuestas que me fueron llegando a nivel visual. Mezclar el sonido en mayoría. Recopilar todo tipo de material sonoro adicional requerido.