

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ
FACULTAD DE CIENCIAS Y ARTES DE LA COMUNICACIÓN**



Cortometraje
"Dante"

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENER EL GRADO DE
BACHILLER EN CIENCIAS Y ARTES DE LA COMUNICACIÓN
CON MENCIÓN EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL**

Presentado por:

Rengifo Davalos, Martin
Melgarejo Villacorta, Fiorella Patricia
Vergara Alatrística, Elvira Isabel
Lavado Jeri, Luis Fernando

ASESORA

Cruz Valencia, Romina

2020

Resumen

“Dante” es un proyecto que invita a nuestra generación a reflexionar sobre la presencia de las redes sociales en nuestras vidas y las repercusiones que acarrea el uso de las mismas en nuestro estado emocional. Así, el proyecto es creado con el objetivo de proponer una nueva forma de interpretar nuestra relación con las redes sociales mediante la representación de símiles del mundo digital y visual. No se presenta a un individuo que consume los contenidos de manera pasiva desde el otro lado de la pantalla de su dispositivo, sino que más bien se propone la existencia de un ser sin sexo definido, inmerso en una representación del mundo de las redes, el cual experimenta de manera directa. Además, a través de la secuencia del recorrido del protagonista, se busca que el corto sea una ventana para el espectador hacia su mundo interno, el cual se encuentra en constante contacto con el mundo digital y con las emociones que pueden experimentarse por la inmersión en las redes. Finalmente, esperamos que los espectadores vean en “Dante” una representación de esos momentos en los que nos hemos sentido abrumados por lo que encontramos al navegar en las redes, lo que incluso puede consumirnos sin darnos cuenta.

Abstract

"Dante" is a project that invites our generation to reflect on the presence of social networks in our lives and the repercussions that the use of them has on our emotional state. Thus, the project is created with the aim of proposing a new way of interpreting our relationship with social networks, through the representation of similes of the digital and visual world. An individual who consumes content passively from the other side of the screen of his device is not presented in this short, but rather the existence of a being without a defined sex is proposed, who is immersed in a representation of the world of social networks, which he experiences directly. In addition, through the sequence of the protagonist's journey, the short film is intended to be a window for the viewer to his internal world, which is in constant contact with the digital world and with the emotions that can be experienced by getting into social networks. Finally, we hope that viewers see in "Dante", a representation of those moments in which we have been overwhelmed by what we find when browsing the Internet, which could consume us without even realizing.

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.....	3
4.	Estrategia comunicacional: análisis e identificación de un público o audiencia.....	4
5.	Realización o ejecución.....	6
5.1.	Sinopsis del proyecto audiovisual.....	6
5.2.	Desarrollo del guión.....	6
5.2.1.	Perfil de personajes.....	6
5.2.2.	Descripción del universo.....	7
5.3.	Dirección general.....	7
5.4.	Producción.....	16
5.4.1.	Casting.....	16
5.4.2.	Locaciones.....	16
5.4.3.	Desglose de presupuesto.....	16
5.4.4.	Plan de Realización.....	17
5.5.	Dirección de fotografía.....	20
5.5.1.	Propuesta general de fotografía.....	20
5.5.2.	Storyboard y descripción de propuestas de planos.....	25
5.5.3.	Ejecución del proyecto.....	28
5.6.	Dirección de arte.....	30
5.6.1.	Diseño de personaje.....	32
5.6.2.	Diseño de espacios.....	35

5.7.	Post producción y montaje.....	38
5.8.	Diseño de sonido.....	39
6.	Sostenibilidad.....	40
6.1.	Plan de distribución y difusión... ..	40
7.	Reflexiones finales.....	48
8.	Referencias bibliográficas.....	50
9.	Anexos... ..	53



1. Objetivos del proyecto

- Proponer una nueva forma de interpretar nuestra relación con las redes sociales a través del uso de símiles del mundo digital y real, representados visualmente de manera conceptual en el cortometraje.
- Propiciar la reflexión y discusión en torno a los temas del uso de plataformas digitales, considerando el aspecto emocional que ellas ejercen sobre los jóvenes.
- Ser una ventana para el espectador hacia su propio mundo interno, el cual está en contacto con este mundo digital y con las emociones negativas que lo van consumiendo.
- Dar conocimiento sobre la influencia que las redes sociales ejercen en la construcción de las relaciones interpersonales.

2. Justificación o relevancia del proyecto

Consideramos que este proyecto es importante pues está orientado a que la generación de jóvenes como nosotros reflexionemos sobre el efecto que las redes sociales han logrado ejercer en el transcurso de su existencia. Si bien han traído practicidad y mejor comunicación, es cierto también que hoy en día las redes sociales resultan y se muestran tan atractivas ante el usuario, que poco a poco uno se sumerge en ellas sin ser consciente de que se desarrolla ciertos cambios en su comportamiento (Prieto Gutiérrez y Moreno Cámara, 2015).

Como menciona Viñas (2009), los jóvenes usan el Internet de manera excesiva como resultado de una necesidad por establecer lazos, los cuales son promovidos por la intimidad que promueven las redes. De esta manera, el uso excesivo puede generar dependencia la cual, puede traer consigo emociones negativas como: ansiedad, envidia, inseguridad, falta de autenticidad, baja autoestima, entre otras.

Esta necesidad de estar conectados a cada momento con el fin de obtener recompensas

inmediatas (Odriozola, 2012), nos hizo reflexionar acerca del ciclo de dependencia con las redes en el que nos encontramos, ya que al estar expuestos ante este mundo digital, no paramos de consumir y reproducir contenidos, que más adelante otros consumen y reproducen por igual.

Creemos que es necesario detenernos un momento a reflexionar sobre cómo las personas comienzan a volcar sus propias emociones en las redes sociales, convirtiéndolas en contenido que luego será consumido por otras personas, generando cada vez más interacción (Hütt Herrera, 2012). Es por eso que este proyecto busca ahondar en el mundo interno del espectador.

3. Investigación

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

Entre los temas y referencias que investigamos para la realización de este proyecto, se encuentran obras literarias y conocimientos culturales.

Una de ellas es la *Divina comedia* de Dante Alighieri, en la cual nos inspiramos para idear el recorrido por parte del protagonista a través del mundo de las redes sociales. Al igual que en la obra, el personaje se encontrará con diferentes escenarios y será expuesto a estímulos y situaciones que lo afectarán y guiarán su camino. Asimismo, rescatamos el tema de la obra en donde se realiza una búsqueda de algo perdido. Así, en el caso del corto, se mostrará la búsqueda por parte del personaje de un lugar en donde encajar, mientras recorre todas las secciones de su viaje.

Otra referencia que fue útil para nuestra investigación es la de *Los pecados capitales*, la cual se puede resumir como una clasificación de los vicios condenados en la religión cristiana: lujuria, ira, soberbia, envidia, avaricia, pereza y gula. Estos pecados son retratados en el corto

por medio de las imágenes que observa el protagonista en su recorrido. Así, la progresividad y evolución del mismo se da conforme Dante vaya pasando por cada uno de los pecados representados visualmente, los cuales están adaptados a lo que podemos observar en las redes sociales.

Además, un conocimiento cultural en el cual nos inspiramos fue el de *“no escuchar, no ver, ni hablar maldad”*. Esto está relacionado a un código de conducta chino que se refiere a no ver, no decir y no escuchar injusticia. Este código de conducta lo aplicamos a la manera en que receptionamos los contenidos de los medios. En el caso del corto, este conocimiento cultural se retrata en la manera en la que Dante acepta o rechaza los que percibe durante su recorrido.

Un último referente literario es *1984 de George Orwell* en el cual es visible una situación de vigilancia y dependencia constante hacia los medios de comunicación. Con Gran hermano, las telepantallas y la policía del pensamiento, es clara una exposición total a los medios manipulados. En el caso de “Dante” este concepto se retrata en la sensación del personaje de estar siendo observado o juzgado por los demás o por lo que encuentra en las pantallas, durante su recorrido por el mundo virtual.

3.2. Referencias audiovisuales.

En cuanto a las referencias audiovisuales consideramos que *Chained to the rhythm* de Katy Perry (2017), contiene elementos relacionados a los temas que queremos abordar en el proyecto. Por ejemplo, es visible un grupo de personas quienes siguen el mismo patrón de conducta sin cuestionarse nada, a excepción de la protagonista, quien se percata que todos forman parte de un sistema que se repite. Además, la canción habla sobre estar atrapados en una fantasía que no nos deja ver la realidad, lo cual se busca retratar en el corto mediante la representación del consumo constante de las redes sociales y el hecho que el protagonista esté

encerrado en un mundo virtual.

Por último, también tomamos como referencias las **noticias, conversaciones y publicaciones** que podemos encontrar en internet. Estos eventos nos sirven como referentes para la creación de situaciones en la historia del proyecto. Así, determinados sucesos que vemos a través de las pantallas reflejan algunos de los pecados capitales antes mencionados pero aplicados en la era digital actual.

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

4.1. Identificación de público y audiencia

4.1.1. Público Adolescente y Jóvenes

Nuestro proyecto está principalmente orientado a personas de nuestra generación, ya que esta está considerada como una generación digital (Del Río, Sádaba y Bringué, 2010), lo cual hace que esté predispuesta al consumo de las redes sociales y los contenidos en general compartidos en Internet. Así, al ser miembros de la misma generación, la forma en que se aborda las emociones en el corto, viene de los conocimientos y experiencias vividas por nosotros mismos como miembros del grupo de nativos digitales.

Por otro lado, consideramos no incluir a grupos etarios mayores como público objetivo, ya que como mencionan Cassany y Ayala (2008), estos aún son considerados inmigrantes digitales. De esta manera, creemos que es probable que las personas pertenecientes a este grupo no se sientan tan identificadas con el protagonista y con las situaciones por las que atraviesa en su recorrido.

Finalmente, como se mencionó anteriormente, consideramos que los jóvenes de nuestra generación son los que se encuentran más expuestos y conectados a las redes, a través de las cuales, pueden haber llegado a experimentar emociones negativas.

4.1.2. Público Cinéfilo

En cuanto al público cinéfilo, nos dirigimos a los jóvenes interesados en las nuevas propuestas de cine difundidas en festivales. Así, a pesar de que un 70% del contenido audiovisual consumido por los peruanos sea procedente de la industria Hollywoodense y de los géneros de acción, aventura, ciencia ficción y comedia (Kantar IBOPE media, 2020), pensamos que aún existen jóvenes atraídos por los géneros audiovisuales menos convencionales como el cine experimental.

El interés del público peruano por las nuevas propuestas de autor puede verse reflejado en la asistencia que recibió el Festival de Cine de Lima este año, en su edición virtual. El número de espectadores fue de doce mil, los cuales agotaron todas las entradas disponibles de siete de las ocho películas peruanas estrenadas (El Comercio, 2020). Una de estas películas pertenece al género documental, el cual no es frecuentemente consumido por el público peruano.

Finalmente, con el precedente del Festival de Cine de Lima, podemos decir que existe una cantidad considerable de público que puede interesarse en nuestro proyecto.

4.1.3. No especialistas

Aunque nos dirijamos a un público conocedor de cine, también tenemos como objetivo llegar a un público que regularmente no consume “cine conceptual o experimental”, pero que quizá se haya sentido atraída por una propuesta de marketing innovadora.

Por otro lado, como mencionamos anteriormente, este público también abarcaría a las personas que consumen cine pero que no están familiarizados con propuestas como la de nuestro corto.

Finalmente, se empleará una estrategia no convencional de promoción para atraer a este público objetivo, la cual provoque expectativa e interés en la historia. Esta estrategia será

explicada más adelante.

4.1.4. Especialistas

Finalmente, también consideramos como público objetivo a las personas especializadas y consumidoras de géneros cinematográficos poco comercializados, como el conceptual o experimental.

5. Realización o ejecución

5.1. Sinopsis del proyecto audiovisual

La historia es acerca de Dante, un ser que se despierta en un mundo compuesto por colores y luces que lo persiguen a donde quiera que vaya, a través de diferentes espacios en los que transita. Es en estos en los que buscará una razón de existir y de ser, sin saber que para llegar a ello deberá interactuar con diferentes elementos que lo enfrentarán a sus propios miedos y emociones.

5.2. Desarrollo del guión

5.2.1. Perfil de personajes

Dante es un ser cuyo género y sexualidad no es relevante en el universo que lo rodea. En un primer punto, es sumiso ante lo que le rodea y actúa instintivamente. Tiene una necesidad de estar siempre en contacto con elementos propios de su espacio, para así sentirse seguro consigo mismo. Depende entonces de su entorno, y lo que este le brinde. No es sino hasta que lo pierde que se ve obligado a tomar riesgos y probar experiencias nuevas que finalmente disfruta. Con ellas, a la vez, se ve expuesto a emociones nuevas con las que lidia de manera orgánica, sin saber a dónde le llevarán. Esto demuestra su volubilidad emocional, y el cómo sus reacciones se ven afectadas conforme transcurren las situaciones de las que es parte. Cree haber encontrado algo real, pero en verdad no es así; lo que lo lleva a sumirse en una decepción de la que sólo puede librarse si confía en sí mismo tanto como debería. Su

evolución a lo largo de la historia demuestra el aprendizaje que adquiere, de manera que se independiza del entorno al que se encontraba atado.

En cuanto a las características físicas que nos permiten identificar al personaje, encontramos por ejemplo su traje. Dante está vestido de blanco con patrones de rombos azules sobre su pecho y extremidades. Este atuendo será ceñido a su cuerpo con el fin de poder resaltar sus movimientos y la expresividad de sus acciones. Por otro lado, Dante no posee rostro ya que sus emociones se verán plasmadas en sus movimientos corporales y reacciones ante los estímulos del espacio. Lo único que adquiere al final el recorrido que atraviesa, son sus ojos, los cuáles utiliza para reconocerse a sí mismo luego de haber creído que perdió todo.

5.2.2. Descripción del universo

El universo en donde se desarrollará la historia es un espacio etéreo compuesto por luces y colores, sin un tiempo horario definido pero con secciones con las cuales se topará el personaje en su recorrido. Dentro de este espacio, cada elemento que lo compone se encuentra relacionado a un aspecto del mundo digital en la vida cotidiana.

5.3. Dirección general

La dirección del proyecto atravesó varias etapas a lo largo del proceso de realización respectivo, siendo todas trabajadas de manera colectiva para un mejor desempeño, pero con las responsabilidades del liderazgo y la toma de decisiones finales a cargo del director. Este último asumió con ello la tarea de filtrar las ideas brindadas por los miembros del equipo para así poder adecuarlas a los requerimientos prácticos del trabajo.

La primera iniciativa tomada por esta área fue definir los conceptos que iban a ser tratados en el cortometraje. Los que fueron propuestos inicialmente por el director giraban en torno a la interpretación de las redes sociales y nuevas tecnologías como los contenedores emocionales de los usuarios que las utilizaban. Partiendo de este punto, se llevó a cabo una encuesta

individual virtual a la que respondieron todos los miembros del grupo con el fin de reconocer los insights colectivos que guiarían el trabajo. Las preguntas que se hicieron fueron las siguientes:

1. ¿Con quienes estás pasando la cuarentena?
2. ¿Cuál es el espacio de tu casa en el que te sientes más cómodo durante la cuarentena?
¿Por qué ese?
3. ¿Cómo te comunicas con quienes no tienes físicamente contigo en esta cuarentena?
4. ¿Qué extrañas de la interacción física con ellos? ¿Sientes que este contacto a distancia te limita?
5. ¿Qué aplicaciones utilizas para comunicarte más a menudo?
6. ¿Te son siempre útiles o hay cosas que fallan en ellas?
7. ¿Sientes que tu reflejo en las redes es honesto a quien eres?
8. ¿Has conocido gente nueva a través de ellas durante este tiempo? ¿Cómo?
9. ¿Sientes haberte vuelto más dependiente a determinados dispositivos tecnológicos?
¿Cuáles? ¿Qué le dirías a tu yo de inicios de año que haga antes de que empiece el encierro?
10. ¿En qué crees que te ha aportado o perjudicado la cuarentena? ¿Has aprendido algo nuevo de ti mismo?

Título: Captura de pantalla de encuesta de recojo de información

The image shows a screenshot of a survey titled "Foro de Proyecto 2020.2". The survey is marked as "Obligatorio" (Mandatory). It contains four questions, each with a text input field for the response:

- Question 1: "¿Con quienes estás pasando la cuarentena? *" (With whom are you spending quarantine? *)
- Question 2: "¿Cuál es el espacio de tu casa en el que te sientes más cómodo durante la cuarentena? ¿Por qué ese? *" (Which space in your house do you feel most comfortable during quarantine? Why that one? *)
- Question 3: "¿Cómo te comunicas con quienes no tienes físicamente contigo en esta cuarentena? *" (How do you communicate with those who are not physically with you in this quarantine? *)
- Question 4: "¿Qué extrañas de la interacción física con ellos? ¿Sientes que este contacto a distancia te limita? *" (What do you miss from physical interaction with them? Do you feel that this distance contact limits you? *)

Fuente: Elaboración propia

Se sumaron al aporte de respuestas compañeros y compañeras universitarios de nuestro mismo rango de edad, con el fin de diversificar la información recogida. Luego de filtrada esta última y habiendo encontrado ciertos puntos en común se concretaron grupalmente los siguientes insights:

- En estos nuevos medios se expresan tanto una realidad individual como otra social por parte de los usuarios que, a través de sus perfiles, comparten información personal que expone el tipo de relación que mantienen con sí mismos y su entorno físico.
- Las redes sociales eran utilizadas para desahogarse con respecto a la crisis sanitaria y política de los últimos meses desde diferentes posturas.
- Producto de la pandemia y su consecuente cuarentena, las personas tenían la necesidad de sentirse útiles para evitar caer en la inactividad y sensación de soledad que estas situaciones provocan. Existía una frustración y tristeza colectiva en las personas por las pérdidas que muchas familias atravesaron producto de la covid-19, lo cual generaba una incertidumbre que se veía replicada en espacios virtuales de diferente tipo.

Seguido a esto, se buscaron referencias narrativas y audiovisuales que sostuvieran la información para trasladarla al aspecto del desarrollo del trabajo. Es de esta manera que se llegó a las que se mencionaron anteriormente, siendo ‘La Divina Comedia’ la que tomó más protagonismo. Desde dirección se recopilaron publicaciones en redes sociales y páginas web que hicieran un símil con las emociones que se querían expresar, siendo estas las finalmente definieran las situaciones expuestas visualmente en el cortometraje. Se decidió además que el hilo conductor de la historia sería un viaje en búsqueda de un descubrimiento o realización personal por parte de un personaje, inspirado en su mayoría por la novela ya mencionada de Dante Alighieri.

Una vez determinado ello, se procedió a ordenar las ideas en una estructura más convencional, como lo es el guión. Este no solo se llevó a cabo pensando en el actuar del protagonista, sino también en su respectiva evolución emocional para que así se vean justificadas además las situaciones que atravesaría. Se pensó en lo que cada acción o suceso significaría para el personaje, tal como se ve reflejado en la siguiente tabla.

Título: Tabla de estructura narrativa y emocional de ‘Dante’.

Parte general	Parte de la estructura narrativa	Escena	Emoción o sentir del personaje
<u>Parte 1:</u> <u>Despertar</u>	Estado inicial	ESC.1	Conformismo
	Detonante		
	Acción de personaje		
	Primer plot point		
<u>Parte 2:</u> <u>Exploración</u>	Conflicto externo	ESC.2	Dependencia
	Acción del personaje		
	Escenario 1: Dating apps	ESC.3.1	Interés no correspondido

			Satisfacción sexual casual
	Escenario 2: Redes sociales	ESC.3.2	Comparación con otros
	Segundo plot point		Soledad
	Clímax		IRA
<u>Parte 3:</u> <u>Aceptación</u>	Desenlace	ESC. 4	Tristeza
			Reconocimiento
		ESC. 5	Estabilidad

Fuente: Elaboración propia.

Como se señala, el punto de partida fue un estado base de conformidad en un espacio en el que el personaje se siente cómodo. Sin embargo, al verse obligado a salir de ahí, no le queda buscar otro en el cual refugiarse. Ello denota dependencia, no sólo al hecho de sentirse seguro por parte de ciertos lugares, sino también a lo que representa que es el mantenerse conectado a una red que le provee de distracción, como se nota sucede con las luces de colores con las que interactúa.

Al dejarse llevar por otro espacio de diferente iluminación, experimenta sensaciones ajenas a las que está acostumbrado pero que disfruta y toma para tratar de evitar pensar en el rechazo al que se vio expuesto. Esto último lo vemos cuando el cuadro con el personaje que a él le gusta, no muestra reciprocidad de interés ante él. En consecuencia, se deja llevar por las que solamente quieren divertirse con él, terminando cansado de este intercambio. Cuando regresa en sí mismo, nota que el espacio cambió y ahora ve lo que los personajes con los que pasó un momento íntimo se encuentran de vuelta a sus vidas cotidianas, acompañados por las personas con las que comparten diferentes tipos de relaciones. Es aquí donde el protagonista no puede evitar compararse con lo que estos tienen, sintiéndose solo al no tener él nada de

eso. La ira y el enojo entonces lo poseen, reaccionando de manera inmediata ante ella ‘glitcheando’ el espacio y a sí mismo, haciendo que todo desaparezca.

Finalmente, se descubre a sí mismo estando triste, reconociendo con sus ojos cada parte de su cuerpo. Es esto lo que lo lleva a darse cuenta que no le hace falta más que tenerse a sí mismo, que en su estado más orgánico es igual de válido y suficiente. No necesita estar ‘conectado’ a nada ni nadie para disfrutarse.

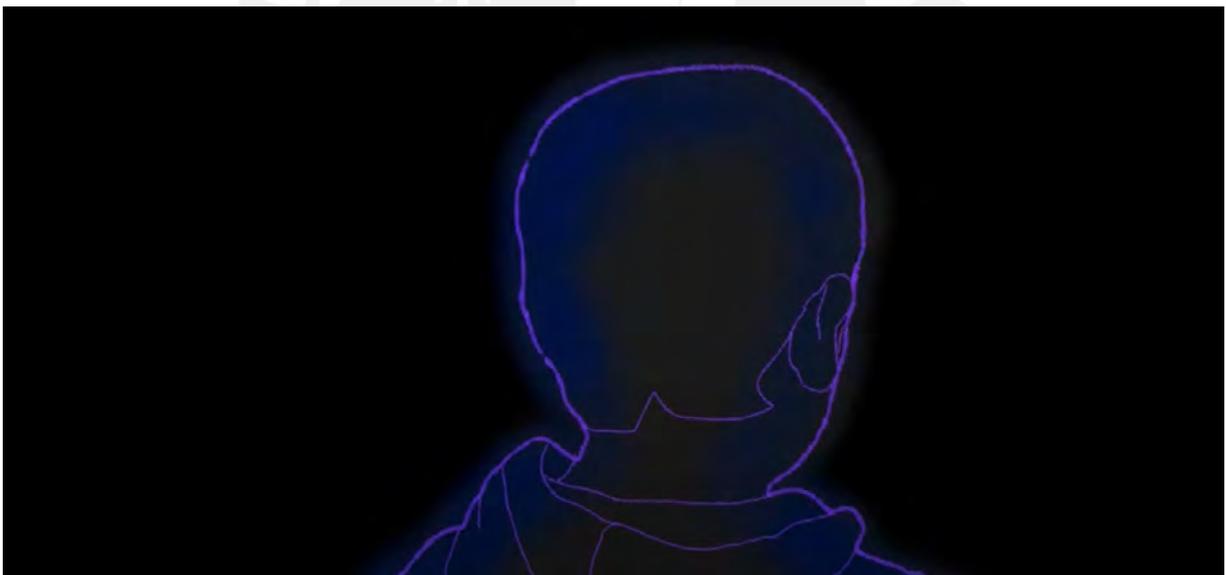
Una vez decidido esto, se procedió a plantear diferentes salidas para la realización práctica del proyecto. Tomando en cuenta la coyuntura atravesada, era imposible pensar en llevar a cabo un rodaje tradicional. De inicio se probó el método de la rotoscopia manual, como la salida más práctica ante la situación. Consiste en tomar un video como base sobre el cual se delinea frame por frame lo que se vea para generar un video en base a dibujos que se reproducen de manera seguida y rápida. Desde dirección, se dieron instrucciones para realizar diferentes pruebas de esta técnica por parte de todos los miembros del grupo de manera de estimar el tiempo que tomaba hacerlo y tener muestras del resultado que se obtendría. Algunos de los resultados de esta dinámica fueron los siguientes:

Título: Captura de pantalla de prueba de animación 1.



Fuente: Elaboración propia

Título: Captura de pantalla de prueba de animación 2.



Fuente: Elaboración propia

Como grupo hubo un consenso en que la técnica no resultó tan práctica como se esperaba en cuanto a tiempos, y el resultado podría mejorar. Es por ello que se planteó otra salida, que fue utilizar el material tal cual con efectos aplicados y máscaras en el personaje, de manera que pudiera dársele fondos diferentes de acuerdo a lo requerido. De esto también se llevaron a cabo pruebas, de las cuales se desprenden las siguientes imágenes:

Título: Captura de pantalla de prueba de animación 3



Fuente: Elaboración propia

Título: Captura de pantalla de prueba de animación 4



Fuente: Elaboración propia

Título: Captura de pantalla de prueba de animación 5



Fuente: Elaboración propia

Al decidir por este método de manera grupal y habiendo hecho las pruebas correspondientes, desde dirección se procedió a elaborar el storyboard base con el que se trabajaría para llevar a cabo el photoboard y guión técnico por parte del área de fotografía. En esta oportunidad, se implementaron las primeras versiones del personaje en el espacio en el que se desarrollaría la historia. Luego de hacer correcciones de estos últimos detalles se procedió a establecer junto con producción las fechas y planes de rodaje para los días de grabación que terminaron siendo cuatro.

La dirección que se llevó a cabo en estos días fue bastante interna y propia, puesto que el director contó consigo mismo para la interpretación del protagonista, 'Dante'. Toda la performance fue basada en el esquema de emociones previamente presentado, con el fin de que sean estas las que se evoquen en las diferentes escenas. Una vez se tuvo grabado todo el material, junto con las áreas a las que les correspondía el desarrollo visual del proyecto se filtraron las necesarias y útiles para empezar la etapa de post producción bajo la supervisión del director. Esto se realizó de la mano de la composición musical y sonora del cortometraje,

conforme iban saliendo las primeras versiones de cada escena hasta tener una final, tanto en video como en sonido.

5.4. Producción

5.4.1. Casting

Al surgir el problema de la pandemia y la posterior cuarentena obligatoria, no fue posible realizar la convocatoria de casting que se tenía planeada. Además, aún teniendo elegido a algún actor, no hubiese sido posible grabar junto a él en una locación. Ante dicha situación, se decidió que uno de los integrantes del grupo haría las veces de personaje con el fin de que él mismo se grabase realizando todas las acciones propuestas en el guión con ayuda de sus familiares.

5.4.2. Locaciones

Ante el contexto de pandemia, no fue posible hacer uso de las instalaciones de la universidad para las grabaciones, por lo que se decidió que uno de los miembros se grabe en su propia casa con ayuda de los equipos brindados por la universidad.

Se empleó una pantalla verde para la realización de los escenarios en postproducción, por lo que no fue necesario un espacio específico de la casa, sino un lugar adecuado para instalar la pantalla de croma y los equipos de grabación como las luces.

5.4.3. Desglose de presupuesto

A nivel de costo, el proyecto realizado no requirió de una inversión de gran escala, ya que el hecho de desarrollar los escenarios en post producción con la ayuda de un chroma, permitió que las herramientas para la realización del proyecto se limiten a los rubros de vestuario, utilería, equipos de chroma y transporte. Añadido a aquello, se consideró el costo de consumo de energía de la locación utilizada, la cual fue la casa de uno de los miembros del grupo.

Captura de Pantalla: Tabla de Presupuesto

PROYECTO "DANTE"						
Cod.	Item	Unidad	Cantidad	Costo Unitario	Costo Total en S/.	Total en soles
1	PRE-PRODUCCIÓN Y FINANCIAMIENTO					40
1.1	Investigación					0
1	Consultoría de guión	Paquete	1	0	0	0
2	Reuniones virtuales a través de plataforma Zoom	Meses	5	0	0	0
3	Asesoría con especialistas	Paquete	1	0	0	0
1.2	Equipo de Producción					0
1	Dirección	Meses	5	0	0	0
2	Producción	Meses	5	0	0	0
3	Asistencia de Producción	Meses	5	0	0	0
4	Director de Sonido	Meses	5	0	0	0
5	Dirección de Fotografía	Meses	5	0	0	0
6	Dirección de Arte	Meses	5	0	0	0
7	Dirección de animación	Meses	5	0	0	0
8	Asistentes de Animación	Meses	2	0	0	0
1.3	Personal Artístico					0
1	Protagonista (Martín Rengifo)	Días	4	0	0	0
1.4	Locaciones					0
1	Mini Estudio (en casa) - consumo de energía	Días	4	10	40	40
1.5	Equipo Técnico de Rodaje					0
1	Equipos - Área de fotografía	Días	4	0	0	0
2	Equipos - Área de Sonido	Días	4	0	0	0
3	Herramientas y necesidades de producción	Paquete	1	0	0	0
2	PRODUCCIÓN - RODAJE					221.2
2.1	Movilidad					0
1	Transporte (recojo de chroma)	Paquete	1	26.70	26.70	26.70
2	Seguridad durante el rodaje	Paquete	1	0	0	0
2.2	Arte					0
1	Utilería	Paquete	1	17.50	17.50	17.50
2	Indumentaria	Unidad	1	120	120	120
3	Otros costos (movilidad, lavandería)	Paquete	1	55	55	55
2.3	Catering					0
1	Alimentación	Días	4	0	0	0
2	Transporte	Días	4	0	0	0
2.4	Utensilios de seguridad					0
1	Pote grande alcohol en gel	Unidad	1	0	0	0
2	Alcohol en Spray	Unidad	1	0	0	0
3	Papel Toalla	Unidad	1	2	2	2
4	Jabón	Unidad	1	0	0	0
3	POST - PRODUCCIÓN					0
3.1	Diseño Sonoro	Meses	2	0	0	0
3.2	Alquiler de isla	Meses	1	0	0	0
					TOTAL (S/.)	261.2

Fuente: Elaboración propia

5.4.4. Plan de Realización

La elaboración de un plan de trabajo para el formato del proyecto fue un reto tanto en su momento de planteamiento como en la ejecución ya que fue la primera vez que el grupo realizó una producción que incluía un buen porcentaje de animación y que además, requería

que los miembros del grupo se distribuyan las tareas de manera estratégica para que se pudiese culminar los objetivos a tiempo.

En las siguientes capturas de pantalla, se puede observar un plan de trabajo que implica tres etapas. La primera consta de una etapa de desarrollo de la idea del proyecto, la cual se llevó a cabo tiempo antes de que el ciclo diera comienzo.

La segunda etapa abarca la pre producción del proyecto. En esta etapa, se desarrolló la estructura de la historia, los bocetos y diseños de los ambientes y personajes, el guión técnico, las coordinaciones necesarias para la adquisición de los recursos de grabación, entre otros.

La tercera etapa fue la de post producción, en la cual se tuvo que trabajar el material a la par que este era grabado. De esta manera, no se tuvo que esperar a que todas las escenas del proyecto estuviesen grabadas primero, sino que el trabajo de chromeo, colocación de ambientes, iluminación y efectos especiales, eran realizados conforme se disponía de un primer material.

Añadido a aquello, se establecieron plazos de tiempo tanto para las primeras versiones del material trabajado, como para las correcciones necesarias que se tuvieron que hacer.

El sonido, por otro lado, se diseñó y trabajó de manera lineal conforme iban saliendo las primeras versiones de las escenas.

Finalmente, la cuarta etapa involucró una propuesta de exhibición en Instagram, para la cual se tuvo que diseñar un recorrido de usuario, el contenido visual correspondiente y la ejecución de la propuesta con sus respectivas pruebas antes de obtener la versión final.



Figura 1: Exposición pasajes de luz de James Turrell (Museo Jumex, 2020)
Recuperado de <https://www.fundacionjumex.org/es/exposiciones/183-james-turrell-pasajes-de-luz>

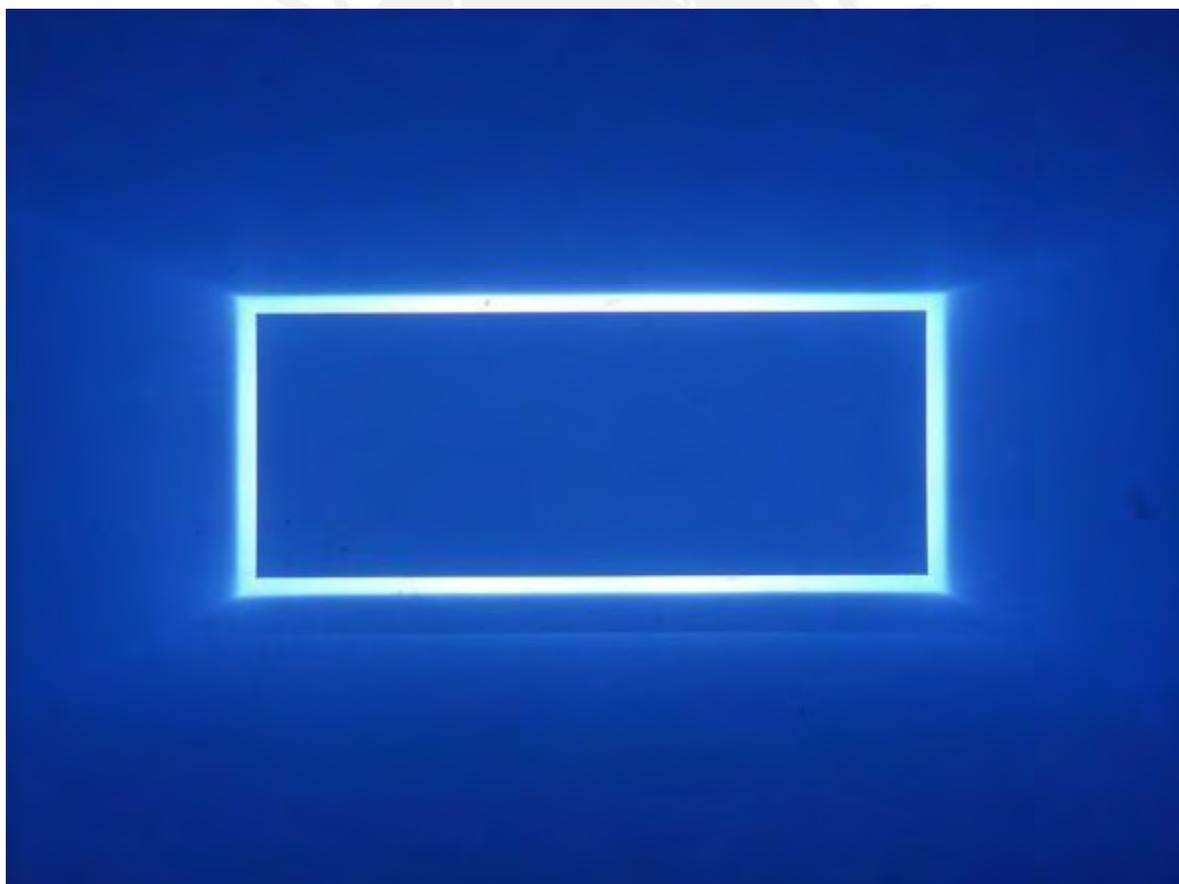


Figura 2: Exposición de James Turrell (Marisa Carrero, 2014)
Recuperado de <https://www.alejandradeargos.com/index.php/es/completas/32-artistas/365-james-turrell-biografia-obras-y-exposiciones>

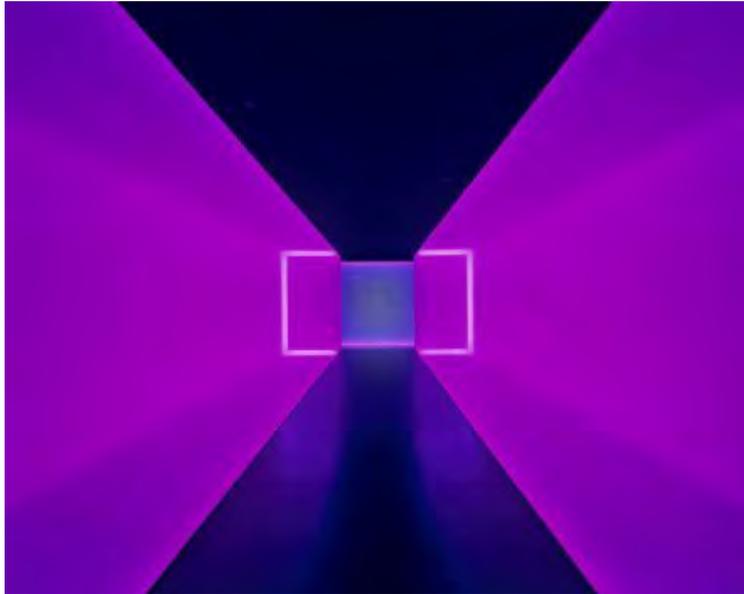


Figura 3: Exposición de James Turrell (Marisa Carrero, 2014)

Recuperado de

<https://www.alejandradeargos.com/index.php/es/completas/32-artistas/365-james-turrell-biografia-obras-y-exposiciones>

Las recién citadas obras de arte dieron un norte para la creación de las escenas número 1 y 5 del presente proyecto. De esta manera, se creó el universo etéreo requerido teniendo como base de la creación de los límites de un encuadre meramente a la luz y el color.

Otra de las razones por las que se escogió trabajar a partir de las obras de Turrell fue debido a sus estudios en filosofía, lo cual “[...] a menudo le lleva a citar la parábola de la cueva de Platón, como base para su percepción de las cosas a través de la luz: nuestros sentidos están limitados por nuestro entorno y nuestra cultura y nuestra realidad es la que nosotros creamos” (Carrero, 2014, s/p). Fue exactamente ello nuestro punto de inicio del presente proyecto: trabajar una autocrítica pero aplicada a las redes sociales. Por ello, para la tercera escena, la cual se divide en dos grandes partes, se tuvo como referencia visual las redes sociales, más específicamente Tinder e Instagram.

La escena 3.1, que corresponde al desarrollo de la plataforma tinder, constituyó todo un reto a nivel visual, esto debido a que se buscaba convertir una red social cuya esencia es meramente fotográfica hacia un espacio físico, cuya base sea la luz y color. Se rescataron dos características principales de la plataforma: la verticalidad de la presentación de sus usuarios y la predominancia del cuerpo humano. De esa manera, con colaboración de toda el área visual, se creó el espacio de la escena 3.1 (Figura x).

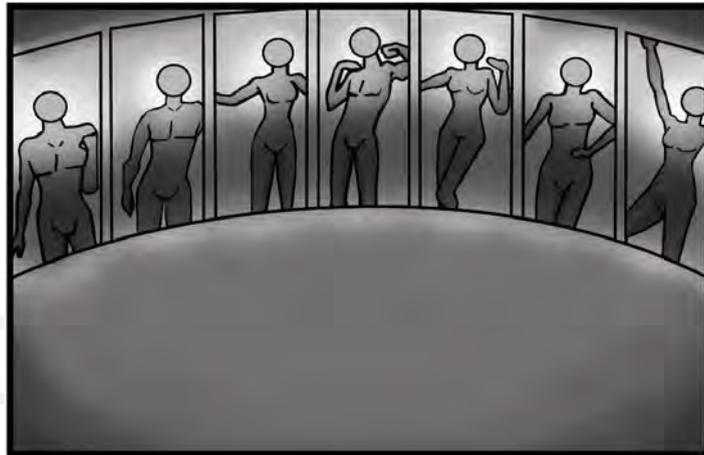


Figura 4: Storyboard Dante. Escena 3.1

Dicho ambiente se presenta como un lugar oscuro y meramente iluminado por las pantallas en las que aparecen los cuerpos a manera de escaparates. La luz que se utilizó para la escena es bastante dura, por lo que la presencia de límites de luz es bastante obvia y sobre todo la presencia de sombras definidas.

Para la escena 3.2 se pensó dar vida a la red social Instagram, la cual se caracteriza por ser la imagen viva de un mundo idílico, muchas veces hasta utópico. Ello trae como consecuencia que los usuarios de la plataforma generan principalmente envidia, un sentimiento bastante poderoso que trae consecuencias negativas.

Para la creación del espacio en cuestión se necesitó, de la misma manera que para el espacio anterior, trabajar un espacio regido por luces y color. Se rescató principalmente tres aspectos

de la plataforma: el uso de formas cuadradas, haciendo referencia al feed de Instagram; la presencia de situaciones que evocan felicidad en la vida de una persona, como lo son estar con tu familia, con tus amigos, con tu pareja, entre otros; y, finalmente, la presencia innumerable de apoyo social presente en los likes, y reacciones diversas particulares de la plataforma.

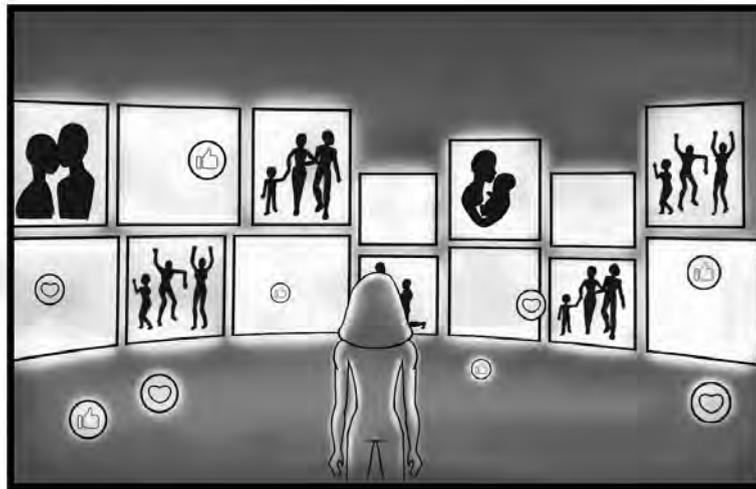


Figura 5: Storyboard Dante. Escena 3.2

Por otro lado, las escenas número 2 y número 4 corresponden a dos espacios de limbo. Dos espacios que tienen en común un momento de reflexión y descubrimiento del personaje. Para ello, se trabajó un espacio que acentuara la única presencia del personaje y sus pensamientos, lo cual se resolvió de la siguiente manera:



Figura 6: Storyboard Dante. Escena 2

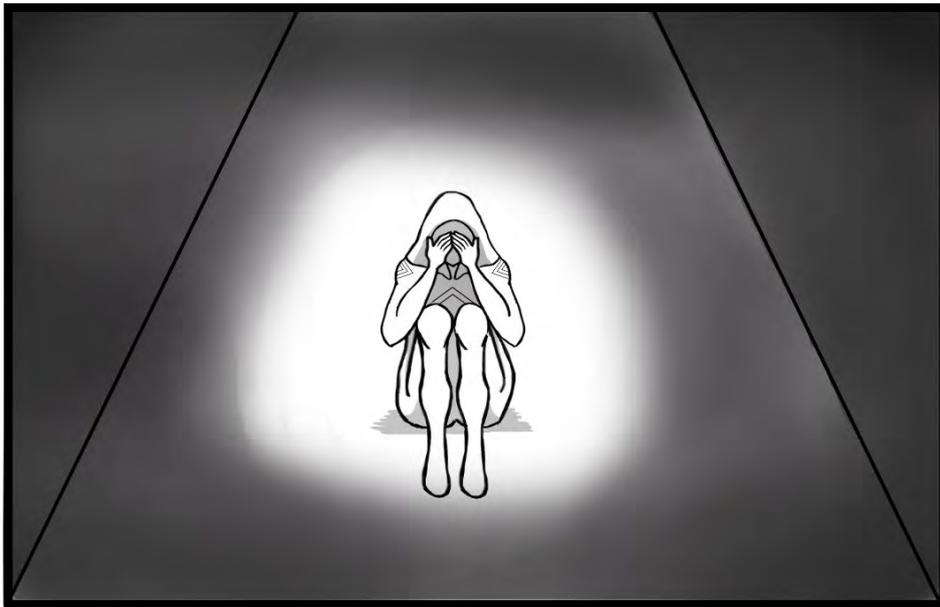


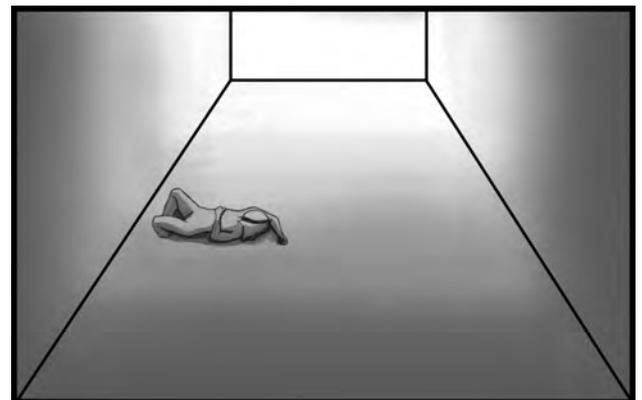
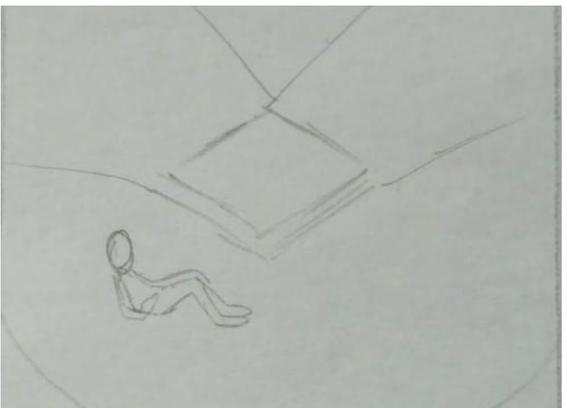
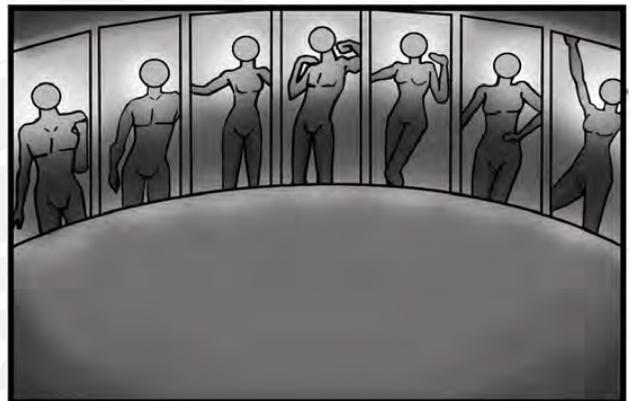
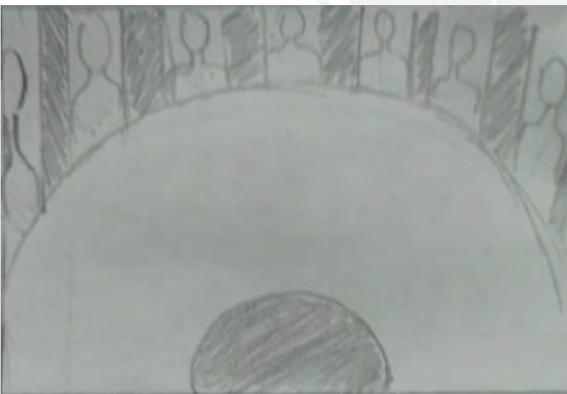
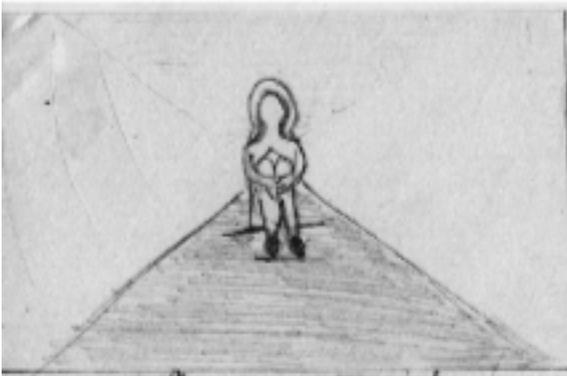
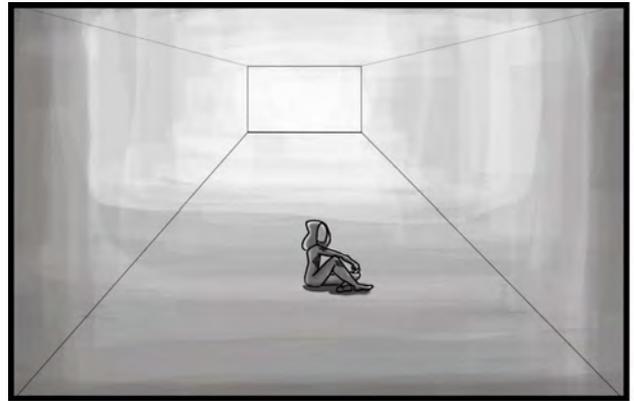
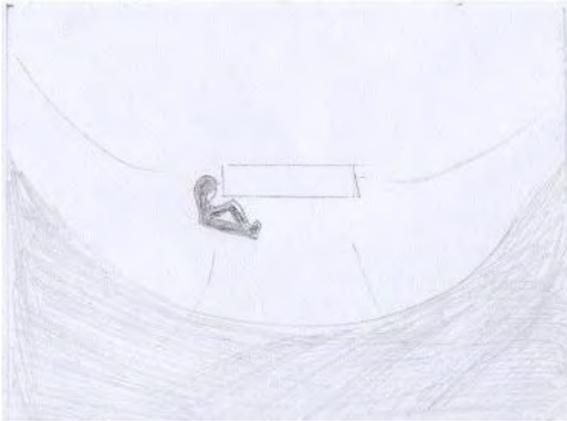
Figura 7: Storyboard Dante. Escena 4

Cabe resaltar que, el denominador común del presente cortometraje es el empleo de luz dura, la cual se utilizó bajo dos propósitos: en primer lugar, como límite de espacios en un encuadre y, en segundo lugar, como parte del concepto: personificación de las redes sociales como espacios que generan una sensación de encierro.

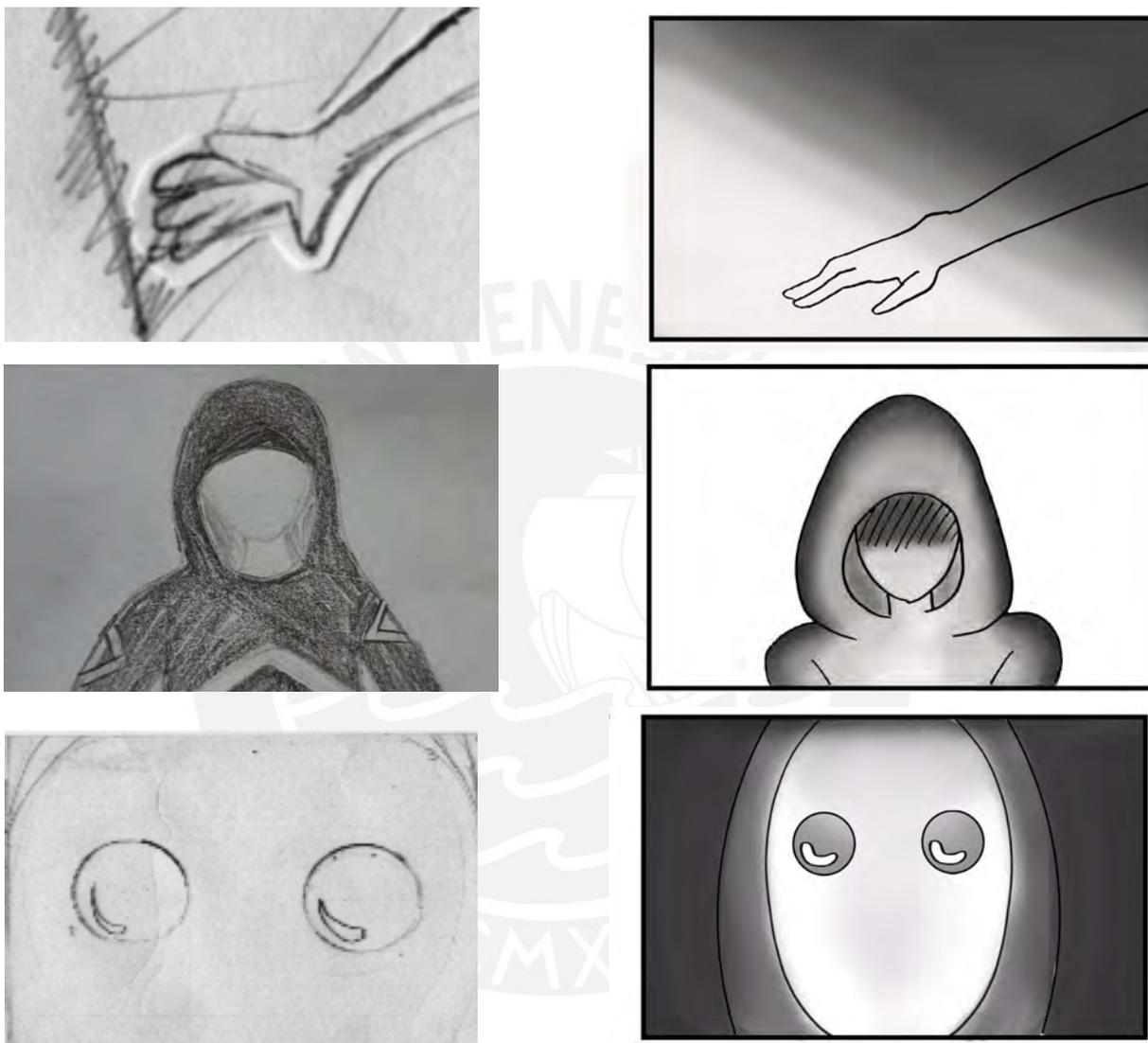
5.5.2. Storyboard y descripción de propuestas de planos

A partir de las referencias visuales descritas anteriormente, se procedió a trabajar el storyboard. El primer paso a seguir fue la realización de bocetos a lápiz con la finalidad de dar vida a cada una de las escenas propuestas. Posteriormente, el mencionado trabajo se digitaliza con el objetivo de visualizar a mayor detalle la composición de cada plano.

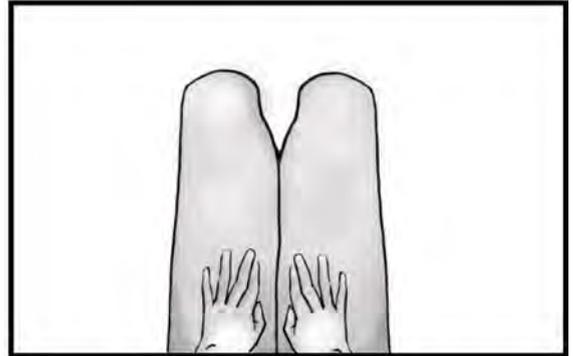
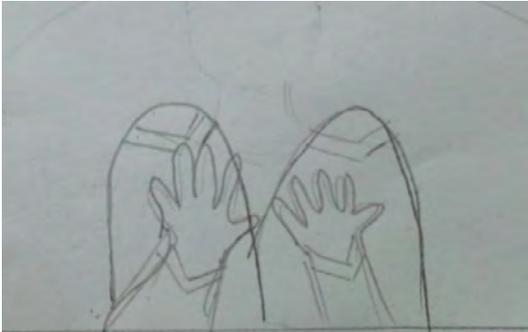
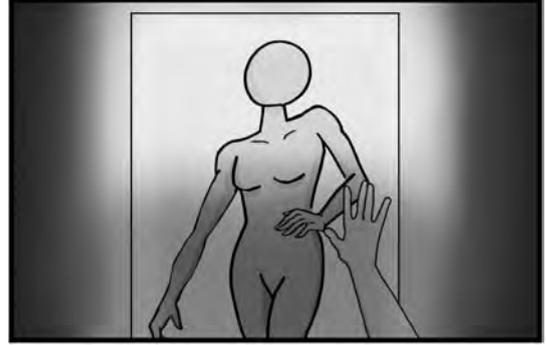
Se trabajó con diferentes tipos de planos. En primer lugar, para la contextualización del universo etéreo en el que se desarrollará toda la historia se propuso el uso de planos abiertos.



De la misma manera, se trabajó planos cerrados con el objetivo de la visualización de diversos detalles. Por ejemplo, para cubrir cómo las franjas de luz que tiene Dante en su cuerpo cambian de color según como se siente ante los acontecimientos que van sucediendo.



Adicionalmente a ello, se trabajó planos subjetivos, con la finalidad de introducir al espectador en la travesía que vive nuestro héroe.



5.5.3. Ejecución del proyecto

Después de todo el trabajo de pre producción, se procedió a la ejecución del proyecto. En consecuencia de la emergencia sanitaria que vivimos a nivel mundial, se propuso realizar la grabación en casa del director del presente proyecto: Martín Renjifo. Para el seteo y ejecución del área técnica se contó con ayuda de su familia, la cual fue guiada por los directores de área mediante videollamada.



Se vivió una experiencia bastante nueva, por lo que necesitó de varios días de rodaje intensivo con la finalidad de lograr la cuota de los planos previstos. Para lograr dicha meta, se tomaron diferentes decisiones con la finalidad de hacer más funcional la realización presencial del cortometraje.

En primera instancia, se decidió trabajar haciendo uso de una pantalla verde, esto debido a que la creación del ambiente etéreo se decidió crear en post producción, para posteriormente trabajar la animación de los mismos. Además, se tomó la decisión de trabajar sin movimientos de cámara y con un seteo de luces genérico que priorice la iluminación uniforme de la pantalla verde y del personaje principal.

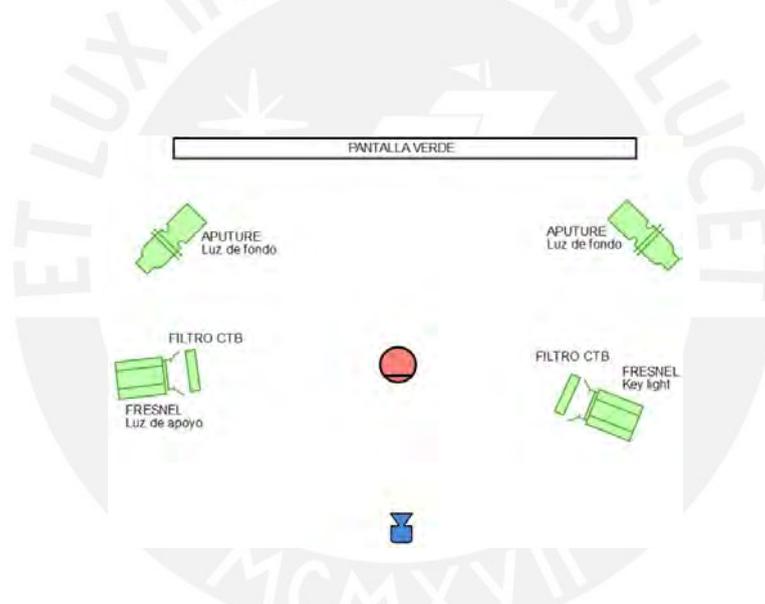


Figura 8: Esquema de luces general

De esa manera se trabajó y finalizó la realización de los planos necesarios.

5.6. Dirección de arte

La paleta de colores usada en el corto no fue escogida de manera aleatoria, sino que estuvo pensada para generar reacciones en el espectador. Cada escena muestra al protagonista enfrentarse a diferentes situaciones en las que buscamos que los espectadores se vean inmersos y entiendan lo que siente el protagonista.

Para justificar lo afirmado anteriormente, se puede citar el estudio de Díaz y Flores (2001), quienes al hablar de los colores, señalan que estos se clasifican taxonómicamente según la teoría de Albert Munsell en tinte, saturación y valor. Asimismo, todas estas variaciones están presentes en una rueda, la cual está compuesta por secciones separadas que representan las emociones humanas. Además, se realiza una subdivisión más en la que las emociones agradables se disponen en el semicírculo superior de la rueda, y las emociones desagradables en el semicírculo inferior. Para poner un ejemplo, los tonos rojos se encuentran en el semicírculo superior de la rueda y coinciden con las emociones de vigor y tensión, los amarillos con la alegría, los azules con el aburrimiento y los verdes con la calma y la certeza.

Al igual que los anteriores autores, Peláez, Gómez y Becerra (2016) plantean el uso de un círculo cromático, específicamente el círculo cromático de Geneva con el cual se puede medir las reacciones emocionales ante un estímulo de color. Según ellos, esto puede explicar por qué se rechazan determinadas situaciones u objetos dependiendo del color que es percibido por el individuo observante. Aunque según Eva Heller en su libro “Psicología del color”, al asociar los colores con emociones, algunos de estos pueden producir efectos, a menudo, contradictorios (como se citó en Bustos, 2012). Y el que por ejemplo se use un rojo para dar una connotación sugestiva, sensual o erótica, no quiere decir que no se pueda usar también para dar una sensación de violencia o brutalidad. Esto sucede así, porque en general los colores iguales se relacionan con sensaciones semejantes (Heller, como se citó en Bustos,

2012). Así también que si usas colores de tonos calidos como el rojo con el amarillo, o el naranja con el rojo darán una sensación o significado parecido. Así también si se usa colores muy aislados, pueden dar nuevas sensaciones, como usar rojo con violeta.

Para ejemplificar lo definido en los párrafos anteriores, en nuestro corto “Dante”, los colores elegidos para los espacios son el azul, el rojo con rosado y el violeta con amarillo. El azul corresponde con las emociones de reposo, tranquilidad, pero también aburrimiento que siente en personaje al verse inmerso en un mundo rutinario del que no puede escapar. El rojo y rosado, acompañan al personaje principal, cuando se encuentra en un espacio que busca seducirlo a que busque su placer. Por tanto, el rojo acompañado del rosa, le da una connotación más sensual al espacio en el que se encuentra. De ahí el otro espacio que resalta está con los colores de violeta y amarillo, porque representa un espacio que despierta la envidia y el deseo reprimido del personaje. El violeta, en general, se usa para dar un aire de misterio; sin embargo si el tono es más cercano al negro, da una impresión de que se trata de miseria y desesperación, que es lo que se quería dar a sentir al personaje. Además que el uso del amarillo, que representa una aparente luz y riqueza, también da significado de que es un ambiente donde abunda la envidia y la arrogancia. Al tratarse de un espacio que quiere sugerir la “vida de riqueza” que aparentan las redes sociales y que causa la envidia de quien los ve.

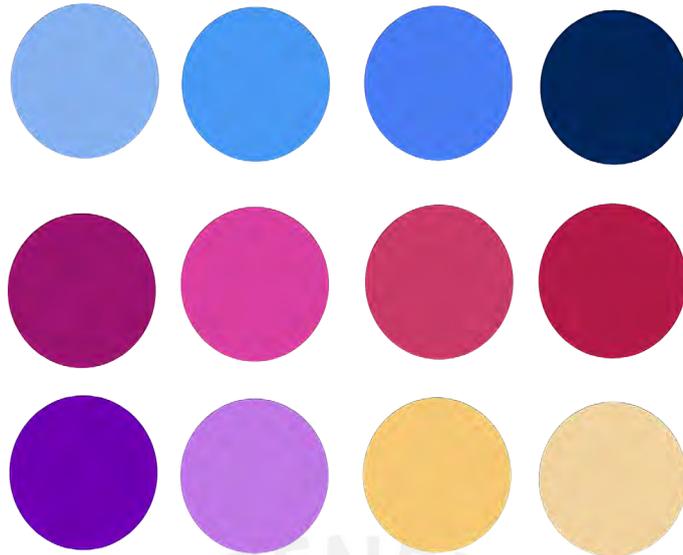


Figura 9. Paleta de colores general usada en "Dante"

Finalmente, el color que predomina en el traje del protagonista es el blanco, el cual se encuentra en el centro de la rueda cromática de las emociones y se refiere a la neutralidad. Esto coincide con la situación de nuestro personaje en su recorrido, pues no tiene una identidad definida aún y no se siente parte del lugar en donde se encuentra, pues siente que no encaja.

5.6.1. Diseño de personaje

Con respecto al diseño del personaje, se intentó que no tenga características físicas de género tan concisas, pues la idea del diseño es que cualquier espectador pueda identificarse con este. Al principio se quiso tener un diseño geométrico, que fuera dinámico y fácil de identificar para quien lo viera, pero debido a la complejidad de realización del dibujo, se optó por descartarlo.

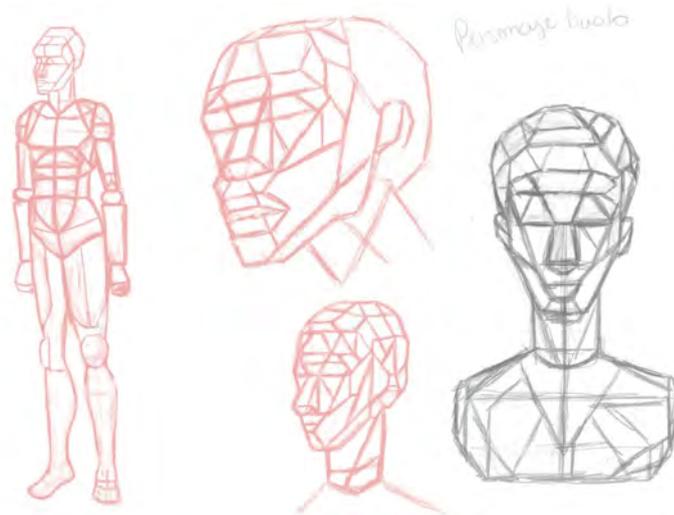


Figura 10. Boceto de diseño de personaje

Entonces se tomó la vía de conservar un modelo geométrico, pero que fuera más simplificado y sencillo para que diera la sensación de que pertenece a este mundo digital de redes. Así que se jugó con las formas rectas y geométricas para hacer una especie de humanoide. Aquí, se pensó que los colores que debía llevar el personaje tendrían que dar una sensación de “pureza”, por lo que se le dio una paleta de celestes y grises.

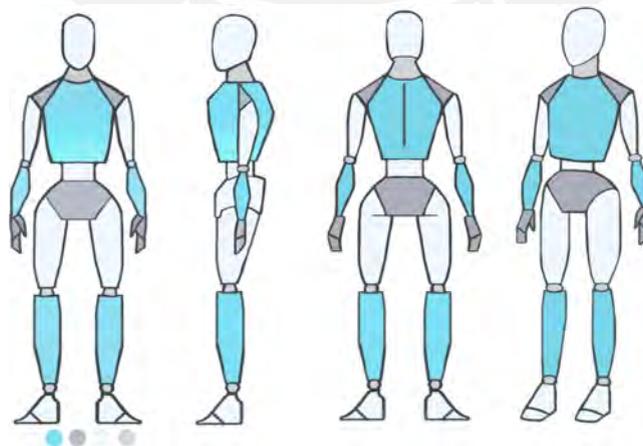


Figura 11. Segundo diseño de personaje

Finalmente se decidió que el personaje, no tendría que ser tan apegado a la rectitud, ya que daba la sensación de que fuera más un robot que una figura humana, por lo que se buscó hacer un diseño que se sienta cercano a una persona joven. Para esto se diseñó una figura humana que se sienta cercana a la época actual, por lo cual se le añadió una capucha y un traje enterizo en el cuerpo. Por otro lado, se agregó símbolos de rombos y líneas en el pecho. Estos representan la conexión a lo digital en el que está inmerso el personaje. Esto se decidió así, porque se quería relacionar con los diseños de las plataformas sociales, pues ahí se suele ver líneas rectas, formas rectangulares y en general un diseño bastante minimalista. El que se haya decidido que sea rombos y no cuadrados es también por el hecho de que se quería dar una apariencia que dé la impresión de que el personaje es parte de una “tribu”, que en este caso sería ser parte del mundo digital en el que vive y del cual es nativo.



Figura 12. Diseño final de personaje

5.6.2. Diseño de espacios

Para el diseño de los fondos y espacios en los que se encontraría el personaje, primero se planteó un mapa general de los dos principales espacios, de los cuales serían la base para los demás.

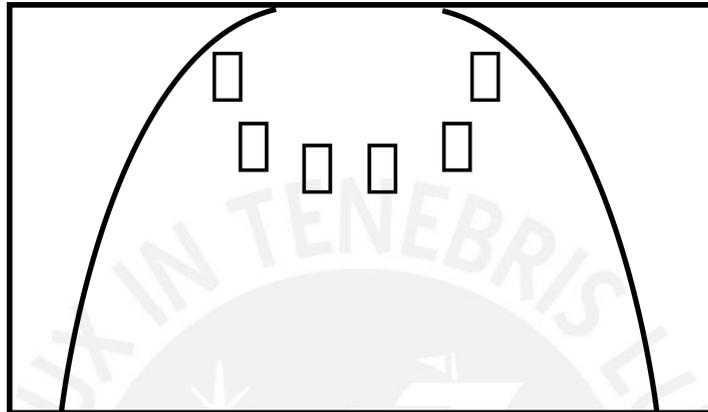


Figura 13. Plano 1 (Espacio origen o base)

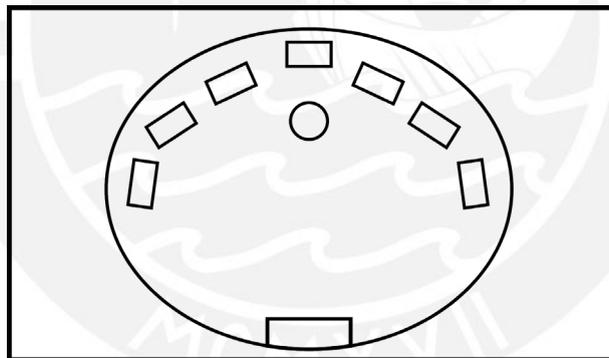


Figura 14. Plano 3.1 y 3.2 (Espacio de redes sociales)

A partir de estos mapas, se hizo más fácil poder saber cómo estarían distribuidos los elementos en cada espacio. Entonces se procedió a realizar la composición de los espacios, más las paletas de colores escogidas. Para el primer espacio, el azul sería el color que predominará, y solo la luz blanca sería lo que le diera la luminosidad de este. Así como las pantallas que también estarían para cambiar la iluminación del espacio.



Figura 15. Espacio base

Así como de otras pantallas que también estarían para cambiar la iluminación del espacio e interactuar con el personaje. Serían los únicos elementos tangibles que se pueda reconocer dentro de este enorme espacio infinito.



Figura 16. Espacio base

Para el espacio de la escena 2, en este caso , se buscó que se viera lo más vacío y oscuro posible, sin ningún elemento particular. Se concibió que sería como una representación de un “limbo y etéreo” para el personaje, donde este se sienta perdido. Y por eso tenía que ser un espacio, donde los límites se vean difusos o difuminados.



Figura 17. Espacio etéreo

Para el espacio de la escena 3.1, se buscaba representar las redes sociales de citas, por lo cual se puso elementos como cuerpos y luces que hagan parecer que se trata de una galería. Así como se siente, cuando entras a estas redes, que son básicamente una exposición de cuerpos para el consumo del usuario.



Figura 18. Espacio de redes de citas

Para la escena 3.2, se usó la misma base y lógica de la escena 3.1, pero en este caso se le dió una variación de que sean siluetas de escenas de vida cotidiana de personas que parezcan que disfrutan lo que tienen en sus vidas. La composición es también como una galería de exposición, pero en este caso, hay más luminosidad, por el hecho de que se quiere destacar

las escenas que tiene cada cuadro. Además de contar con elementos, como corazones y manos con el pulgar hacia arriba, en esferas que flotan alrededor del espacio para dar pistas al espectador de que el espacio intenta representar las redes sociales de fotos como instagram o facebook.



Figura 19. Espacio de cuadros

Para los dos últimos espacios se repiten las dos primeras escenas, por lo que es una variación de estas, con detalles a penas cambiados, porque se trata de que se vuelve a repetir todo lo contado como un bucle, que no tiene fin.

5.7. Post producción y montaje

Como se mencionó en el apartado de realización, el corto fue grabado en su totalidad mediante el uso de una pantalla de croma, sobre la cual el actor realizaba todas las acciones requeridas. Así, durante la post producción se colocó al personaje sobre los fondos generados en el programa After Effects, los cuales varían según la situación o el sentimiento que experimente el protagonista. Además de los fondos, los objetos que aparecen en pantalla con los cuales interactúa el personaje también fueron elaborados en el programa antes mencionado.

Por otro lado, la edición se realiza a manera de un montaje conceptual. Los fondos generados en post producción se complementan con la figura de Dante, el cual se presenta a manera de live action, evocando determinados valores y su respectiva progresión. Por ejemplo: noticias, creación de conceptos, material de archivo, etc.

Finalmente, es importante señalar que el ritmo de la edición va in crescendo, ya que en las escenas iniciales se puede ver la evocación de un nuevo conocimiento: el entrar a un mundo para luego explorarlo. Así, el ritmo de edición irá incrementando su rapidez conforme aumente la ansiedad del personaje al adentrarse y verse consumido por las redes sociales.

5.8. Diseño de sonido

El trabajo del sonido para un ambiente que no existe en la realidad, como es el caso de nuestros escenarios, trajo consigo pros y contras. Al ser un espacio que no existe y nadie sabe como suena nos dió la libertad de crear desde nuestra propia perspectiva todo el ambiente sonoro. Por otra parte, al ser un espacio enteramente digital tuvimos que prescindir de sonidos orgánicos en su mayoría y apoyarnos en sonidos digitales. Para poder lograr este cometido, contamos con el apoyo de un ingeniero de sonido que nos ayudó a crear toda la banda sonora desde 0. Es decir, nuestra banda sonora es original y compuesta especialmente para nuestra historia.

Quisimos dar un concepto romántico para nuestro cortometraje debido a que queremos mostrar al hombre como algo minúsculo, indefenso y, en este caso en particular, manipulable frente a su entorno. Para lograr esto planeamos usar sonidos graves y duraderos que demuestran la grandeza y amplitud del espacio, así como una reverberación al menos notable. Para mostrar la interacción y dependencia que hay entre Dante y su entorno quisimos usar escalas musicales para crear cierta armonía. Cada vez que Dante interactúa con un objeto de su entorno escucharemos un sonido.

Para generar mayor inmersión a nuestro corto decidimos no personificar a nuestro personaje, para lograr esto propusimos no mostrar su rostro y no darle diálogos. Por ese motivo nuestro cortometraje solo tiene sonido ambiental y música de la cual nos valimos para darle un toque bastante emocional.

Al momento de dar ritmo el sonido fue clave, nos propusimos a que la banda sonora vaya escalando en cuanto a intensidad acompañando de esta forma la curva dramática de nuestro corto. Manteniendo una curva a lo largo de la historia pero también teniendo su propia curva dramática en cada espacio, es decir en cada escena.

6. Sostenibilidad

6.1. Plan de distribución y difusión

Se han planeado tres medios por los cuales se distribuye el cortometraje. Uno de ellos son los festivales que aceptan en su competencia proyectos del género experimental o ficción tal cual. Además, se planteó el uso de las redes sociales como estrategia de difusión, ya que a través de ellas se puede ofrecer una forma interactiva y dinámica de visualizar el proyecto.

Finalmente, se plantea una instalación de videoarte en la cual se realizará una proyección que mantenga inmerso a los espectadores durante el visionado del mismo.

A continuación, se describe de manera más detallada cada estrategia de difusión para el proyecto.

A. Festivales

Existen diversos festivales que se celebran anualmente, los cuales aceptan en su competencia cortometrajes del género experimental y alternativo. A continuación, se presentan festivales nacionales e internacionales, donde es posible presentar el cortometraje para su exhibición o competencia.

a. Festival de Cine de Lima

Proponemos exhibir el corto en la Muestra Itinerante realizada en los meses de agosto. En esta, se presentan producciones nacionales e internacionales, de formato corto y largometraje, y de diversos géneros, tales como ficción, documental y animación.

Esta muestra es solo para la exhibición, no competitiva. Además, es de ingreso libre y se desarrolla en diversas salas de Lima, así como exhibiciones al aire libre y en sub sedes de provincias del Perú.

Enviar el corto a esta muestra, significa la posibilidad de aumentar su difusión entre el público cinéfilo o incluso, entre los especialistas que asistan a la muestra.

b. Shorts México/Festival Internacional de Cortometrajes de México

Shorts México es un festival cinematográfico que abre sus convocatorias en el mes de mayo y se realiza en septiembre. Es el festival más grande de América Latina y está especializado en cortometrajes. Es una plataforma que apoya y promueve expresiones creativas de cineastas emergentes y consolidados de todo el mundo.

En la categoría de competencia internacional se presentan proyectos de ficción, animación y documental. Por otro lado, en la categoría de muestra internacional se presentan categorías como LGTBQ+, kids, ecosHORTS, indigenous people, comedia, fantasía, sci fi y horror.

Este festival es ideal para la presentación del cortometraje, ya que recibe proyectos de cineastas en surgimiento.

c. Festival de Lima Alterna

Es un nuevo evento cinematográfico peruano de difusión de cine alternativo, independiente y de autor de todas partes del mundo. Cada septiembre invita al público limeño a descubrir el

panorama actual del cine a nivel global en las distintas vertientes cinematográficas que se vienen desarrollando.

“Dante” califica para este festival, ya que es un proyecto independiente, además de uno perteneciente al género alternativo.

d. Festival Frameline

Celebrado en San Francisco, EEUU este festival recibe aplicaciones en el mes de agosto para documental, narrativa, experimental, animación o proyectos episódicos acerca de personas LGBTQ+ y sus comunidades.

La fundación también busca traer proyectos a una nueva audiencia de bajos recursos. Con eso en mente, la fundación apoya principalmente las aplicaciones de mujeres, personas de color, personas transgénero, personas intersexuales, personas asexuales, personas no binarias, personas discapacitadas y otras personas o comunidades menos representadas.

El proyecto puede ser presentado a este festival, ya que recibe cortometrajes del género experimental.

B. Exhibición por Redes

Debido a que el público objetivo potencial del proyecto utiliza y se encuentra familiarizado con las redes sociales, se optó por desarrollar una forma más dinámica e interactiva para difundir el cortometraje haciendo uso de dichas plataformas. Para este propósito, se eligió a Instagram como plataforma para desarrollar la propuesta de difusión.

Instagram es una red social para contenidos mayormente visuales y generalmente usada como aplicativo para celular. Esta plataforma se caracteriza por basarse en imágenes atractivas (ya

sean fotografías o videos) que los usuarios producen y comparten. Además, posee herramientas dinámicas que permiten al usuario navegar a través de diferentes perfiles mientras sigue viendo contenido. Es por ello que escogemos dicha plataforma para exhibir el cortometraje de una manera dinámica.

Para lograr esta propuesta dinámica, se crearon 10 cuentas diferentes en Instagram, armadas de tal forma que una redirija al usuario a la otra en un orden determinado. Este orden está regido por instrucciones colocadas en cada post. Así, el cortometraje está dividido en cinco partes (cinco escenas), las cuales están distribuidas a través de estas cuentas, siguiendo el orden narrativo original trabajado para el proyecto.

El objetivo de esta dinámica es que el usuario siga un recorrido por medio de indicaciones las cuales lo conducen paso a paso a descubrir, sentir y visualizar escena por escena al igual que Dante, a quien la travesía que inicia lo lleva a experimentar diferentes emociones durante su recorrido.

Cabe resaltar que las cuentas que contengan videos de las escenas del proyecto tendrán una indicación previa antes de comenzar a visualizarlos.

El recorrido planteado en las diez cuentas de Instagram se estructura de la siguiente manera:

a. Primera Cuenta:

Nombre: @_bienvenido_usuario

Indicación del perfil: Desliza las imágenes y descubre la luz diferente.

Contenido: Se presentan seis imágenes iguales (luz blanca). Al entrar a cada una de ellas y deslizarlas, cinco de ellas tienen como imagen consecutiva una luz azul, pero solo una de ellas tiene como imagen consecutiva una luz verde.

Una vez visualizada la imagen de la luz verde, el usuario verá que esta tiene escrito la palabra "Tócame", y que en la descripción se indica: "anda a la cuenta etiquetada". De esta manera, el usuario debe de dirigirse a la cuenta que emerge cuando se toca la imagen de la luz verde: @en_serio_tocame

b. Segunda Cuenta:

Nombre: @en_serio_tocame

Contenido: Se presentan dos imágenes laterales negras, al medio el IGTV de la escena 1 del proyecto. La portada del video del medio es el rectángulo azul (pantalla) que vemos al inicio del corto.

Descripción del video: Al finalizar el video sigue el viaje en esta cuenta: @yo_se_lo_que_te_gusta

Indicación al inicio del video: Voltea tu celular de manera horizontal para que veas el video en pantalla completa. Ponte audífonos para una mejor experiencia.

Indicación en el final del video: "Te has quedado en la oscuridad, encuentra el resto del camino" (Fade out) "sigue el viaje en la cuenta etiquetada en la descripción de este video".

c. Tercera Cuenta:

Nombre: @yo_se_lo_que_te_gusta

Indicación del perfil: Aprieta la imagen que más te guste.

Contenido: Se presentan cinco imágenes de color entero (siguiendo una paleta de escala de grises) con descripciones que digan "esta no te gusta" y similares.; y última imagen de color rojo con una descripción que diga "esta sí me gusta, tócame y entra a la cuenta etiquetada".

El usuario debe de entrar a esta cuenta: @dejame_guiarte

d. Cuarta Cuenta:

Nombre: @dejame_guiarte

Contenido: Se presentan dos imágenes laterales negras y al medio el IGTV de la escena 2 del proyecto. La portada del video es una luz roja que viene de un lado (en referencia a la que llama la atención del personaje en la escena 2).

Descripción del video: Al finalizar el video sigue el viaje en esta cuenta: @hora_de_escojer

Indicación al inicio del video: Voltea tu celular de manera horizontal para que veas el video en pantalla completa. Ponte audífonos para una mejor experiencia.

Indicación en el final del video: “¿Qué es esa luz? Quiero ir a verla” (fade out) “sigue el viaje en la cuenta etiquetada en la descripción de este video”.

e. Quinta Cuenta:

Nombre: @hora_de_escojer

Indicación del perfil: Encuentra el cuerpo más atrayente.

Contenido: Seis imágenes con siluetas humanas en cada una. Cinco de ellas son “imperfectas” ya que en sus descripciones se apela a lo que carecen para ser bellos: “Este está gordo”, “esta no tiene busto”, “este es muy bajo”; mientras que una de las siluetas (la cual presentará unos tonos rojizos de fondo) tendrá como descripción “este es perfecto, tócalo”. Luego el usuario debe de ir a la cuenta que aparece tras tocarlo: @_dejate_llevar_

f. Sexta Cuenta:

Nombre: @_dejate_llevar_

Contenido: Se presentan dos imágenes laterales negras, al medio el IGTV de la escena 3.1 del

proyecto. La portada del video es un cuadro al medio con una paleta de colores seductores que sigue las tonalidades rojizas y fucsias.

Descripción del video: Al finalizar el video sigue el viaje en esta cuenta: @y_tu_quien_eres

Indicación al inicio del video: Voltea tu celular de manera horizontal para que veas el video en pantalla completa. Ponte audífonos para una mejor experiencia.

Indicación en el final del video: “¿Esto es un sueño? Me gustó...pero no parece real” (fade out) “sigue el viaje en la cuenta etiquetada en la descripción de este video”.

g. Séptima Cuenta:

Nombre: @_y_tu_quien_eres

Indicación del perfil: Aprieta la foto que no pertenece al grupo.

Contenido: Cinco imágenes de grupos de personas realizando diferentes actividades y una imagen en la que se ve a Dante solo. Esta última imagen lleva como descripción: ¿por qué sigues solo? Continúa por aquí: @estas_por_tu_cuenta

h. Octava Cuenta:

Nombre: @estas_por_tu_cuenta

Contenido: Se presentan dos imágenes laterales negras, al medio el IGTV de la escena 3.2 del proyecto. La portada del video es un emoticón de corazón que hace referencia a los íconos de corazón flotantes de las escena 3.2.

Descripción del video: Al finalizar el video sigue el viaje en esta cuenta: @ves_te_lo_dije

Indicación al inicio del video: Voltea tu celular de manera horizontal para que veas el video

en pantalla completa. Ponte audífonos para una mejor experiencia.

Indicación en el final del video: “Otra vez aquí ¿qué se supone que deba hacer? No tengo nada” (fade out) “sigue el viaje en la cuenta etiquetada en la descripción de este video”.

i. Novena Cuenta:

Nombre: @ves_te_lo_dije

Indicación del perfil: Desliza para encontrar la frase que te ayudará a continuar. No te dejes engañar.

Contenido: Se presentan seis imágenes deslizables con portadas de glitch, las imágenes consecutivas a estas son frases. Cinco de ellas se dirigen al usuario de manera despectiva y negativa, mientras que solo una de ella tiene un ojo en medio de la imagen y dice “¡Eres tú! Yo sí te quiero como eres”. El usuario debe leer la descripción que indica una nueva cuenta a seguir: @bienvenido_dante

j. Décima Cuenta:

Nombre: @bienvenido_dante

Indicación del perfil: Visualiza el video de esta cuenta y sigue indicaciones.

Contenido: Dos imágenes laterales negras y al medio el IGTV de la escena 4 y 5 del proyecto. La portada del video es un marco en forma de rombo que hace referencia al rombo del traje de Dante que aparece en la escena 5.

C. Instalación de Video Arte

Además de la distribución por redes y teniendo en cuenta el alcance del proyecto, se tiene pensada la preparación de un espacio de visionado sensorial, el tiene como objetivo el abandono de un visionado pasivo por parte de los usuarios. Para este espacio se empleará tanto material visual como sonoro para lograr que el espectador se sumerja en el mundo del

personaje principal. De esta manera, se busca hacer uso de equipos de sonido escondidos en un espacio (sala) cuadrangular, con una decoración correspondiente a la estética del proyecto (paredes negras y cuadros color neón en donde se reproducen las escenas del proyecto). El espectador debe de seguir una línea neón marcada en el piso y leer las reflexiones proyectadas en las paredes.

La implementación de este espacio está pensada para una ocasión posterior al estreno y exhibición del cortometraje en festivales; además que está planteada para ser realizada en diferentes espacios culturales de Lima mediante el seguimiento de un recorrido.

7. Reflexiones finales

Como se mencionó durante la investigación, con la realización de este proyecto, se busca concientizar a las personas sobre los efectos del uso de las redes sociales en el estado emocional o en el autoconcepto.

Creemos que hemos logrado este objetivo, ya que mostramos a un ser, el cual fue creado para representar a cualquiera de nosotros, experimentando y respondiendo a los contenidos que inundan las redes sociales.

Aunque ninguna persona haya pasado por una experiencia tan inmersiva como la de Dante, creemos que puede sentirse identificada con las reacciones y sensaciones que experimenta el personaje ante lo que ve en su recorrido. Así, al ver a Dante, los espectadores pueden recordar sus propias vivencias en las redes, así como lo que sintieron cuando navegaban por sus redes sociales y eran expuestos al contenido subido por otras personas, o a las noticias subidas en diferentes plataformas informativas.

Finalmente, puede que la experiencia de cada persona no sea la misma, ya que algunos se ven más afectados que otros por lo que encuentran en las redes. Sin embargo, consideramos que

todos hemos experimentado alguna vez algún tipo de sentimiento desagradable ante lo que encontramos publicado en las redes, lo cual puede hacer que nos cuestionemos o comparemos con los demás. Esto se vio complementado por la propuesta de exhibición digital por medio de la red social Instagram, mediante la cual los usuarios tomaron decisiones a las que se vio expuesto también el protagonista del proyecto. Dicha dinámica cumplió con aportar al logro de objetivos propuestos previos a la realización del trabajo.



Referencias bibliográficas

Carrero, Marisa (2014). James Turrell: biografía, obras y exposiciones. Alejandra de Argos.

Recuperado de

<https://www.alejandradeargos.com/index.php/es/completas/32-artistas/365-james-turrell-biografia-obras-y-exposiciones>

Cassany, D., & Ayala, G. (2008). Nativos e inmigrantes digitales en la escuela. *Participación educativa: revista del Consejo Escolar del Estado*. 2008; 9 (4): 57–75. Recuperado

de:

https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/21226/Cassany_PE_9.pdf?sequence=1

Del Río, J., Sábada, C., Bringué, X. (2010). Menores y redes ¿sociales?: de la amistad al cyberbullying. *Revista de Estudios de la Juventud*, 88, 115-129. Recuperado de:

<https://www.redalyc.org/pdf/798/79831197013.pdf>

Díaz, J. L., & Flores, E. (2001). La estructura de la emoción humana: Un modelo cromático del sistema afectivo. *Salud mental*, 24(4), 20-35. Recuperado de:

<https://www.medigraphic.com/pdfs/salmen/sam-2001/sam014c.pdf>

Gestión (2020). Conozca el comportamiento del consumo de cine de los peruanos. Lima, Perú. Recuperado de:

<https://gestion.pe/economia/empresas/conozca-el-comportamiento-del-consumo-de-cine-de-los-peruanos-noticia/?ref=gesr>

Hüt Herrera. H. (2012). Las redes sociales: una nueva herramienta de difusión. *Revista reflexiones*, 91(2).

Kantar IBOPE media (2020). Target group index. Lima, Perú. Recuperado de:

<https://kantariibopemedia.pe/>

Museo Jumex (2020). James Turrell Pasajes de Luz. Recuperado de

<https://www.fundacionjumex.org/es/exposiciones/183-james-turrell-pasajes-de-luz>

Odriozola, E. E. (2012). Factores de riesgo y factores de protección en la adicción a las

nuevas tecnologías y redes sociales en jóvenes y adolescentes. *Revista española de drogodependencias*, 4, 435-48. Recuperado de:

https://www.aesed.com/upload/files/vol-37/n-4/v37n4_5.pdf

Peláez, S. M., Gómez, P., & Becerra, M. A. (2016). Emociones cromáticas: Análisis de la percepción de color basado en emociones y su relación con el consumo de moda.

Anagramas-Rumbos y sentidos de la comunicación, 14(28), 83-96. Recuperado de:

<http://www.scielo.org.co/pdf/anqr/v14n28/v14n28a05.pdf>

Planas, E. (2020). Festival de Cine de Lima: 175 mil asistentes a las conferencias virtuales marcan un récord. *El Comercio*. Recuperado de:

<https://elcomercio.pe/luces/cine/festival-de-cine-de-lima-175-mil-asistentes-a-las-conferencias-virtuales-marcan-un-record-balance-marco-muhletaler-noticia/?ref=ecr>

Prieto Gutiérrez, J. J., & Moreno Cámara, A. (2015). Las Redes Sociales de Internet, ¿Una nueva adicción?. *Revista argentina de clínica psicológica*, 24(2), 149-156.

Recuperado de:

<https://eprints.ucm.es/37620/1/Las%20redes%20sociales%20de%20internet.%20Una%20nueva%20adicci%C3%B3n.pdf>

Puentes, A. P. R., & Parra, A. F. (2014). Relación entre el tiempo de uso de las redes sociales en internet y la salud mental en adolescentes colombianos. *Acta colombiana de*

psicología, 17(1), 131-140. Recuperado de:
<https://www.redalyc.org/pdf/798/79831197013.pdf>

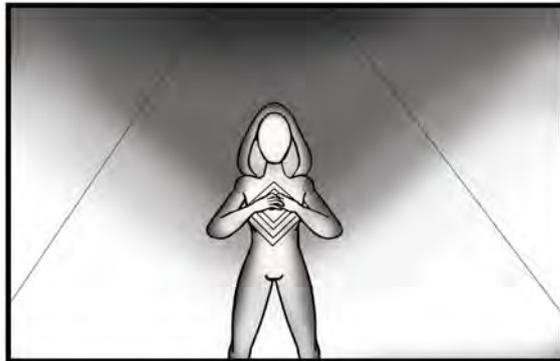
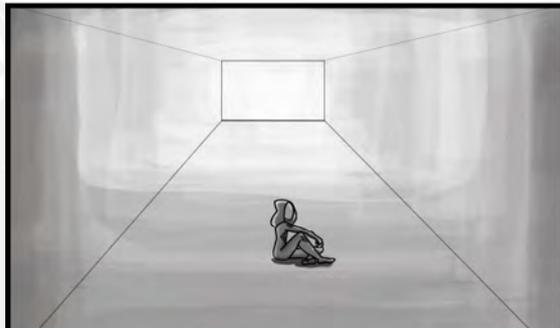
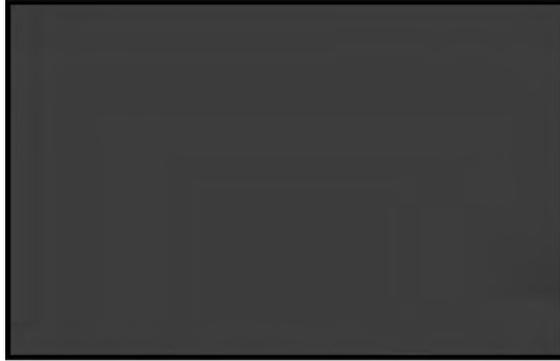
Rojo, G. B. (2012). Teorías del diseño gráfico. *México: Red tercer milenio SC*. Recuperado de: <http://up-rid2.up.ac.pa:8080/xmlui/handle/123456789/1978>

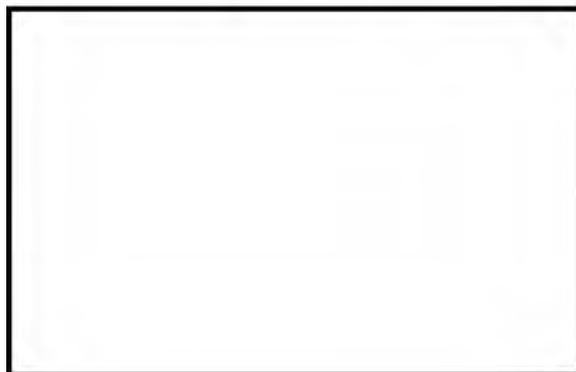
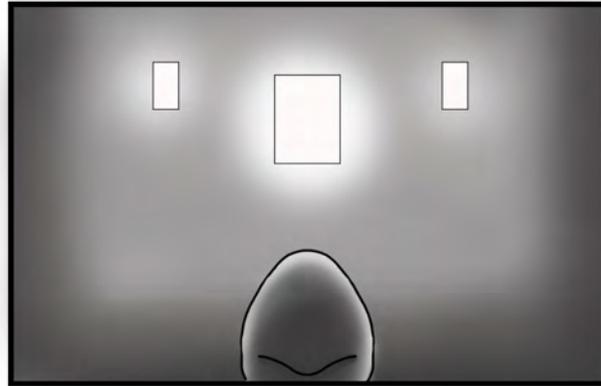
Viñas, P. F. (2009). Uso autoinformado de Internet en adolescentes: perfil psicológico de un uso elevado de la red. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, 9(1), 109-122. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/798/79831197013.pdf>



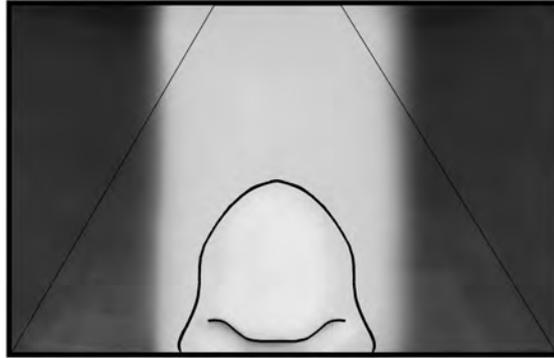
Anexos

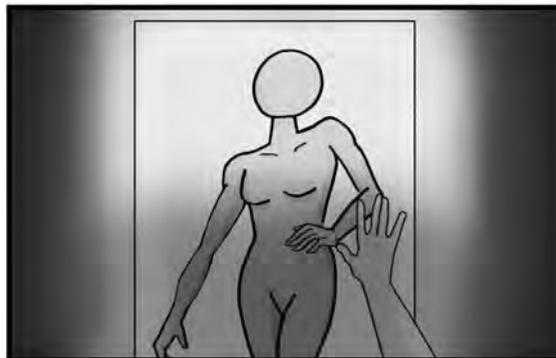
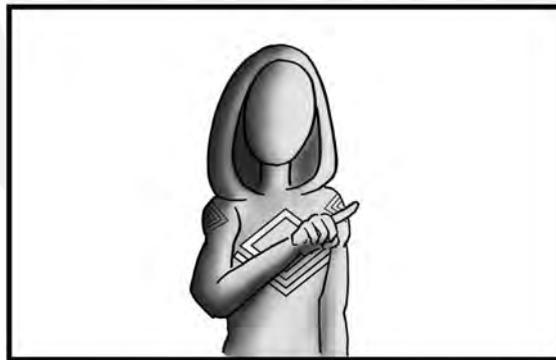
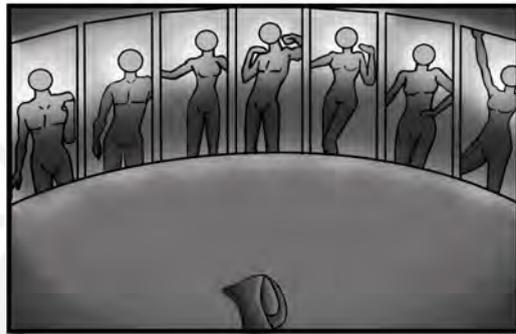
1. STORYBOARD

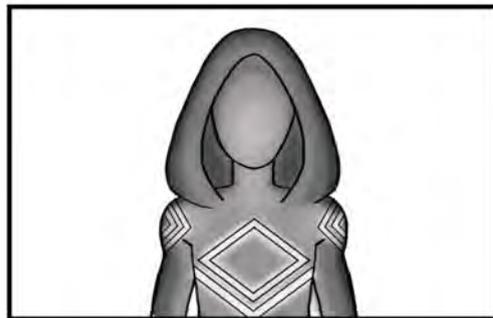
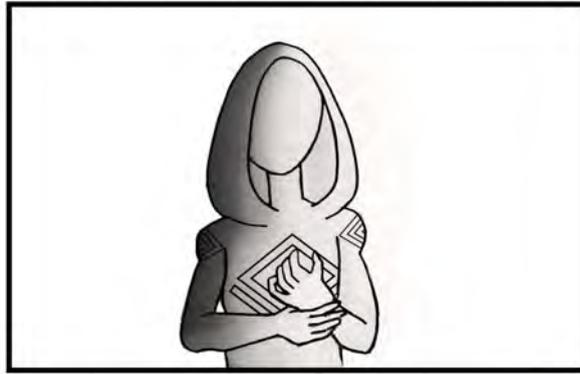


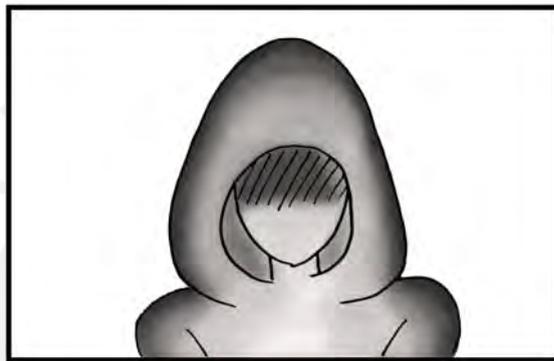


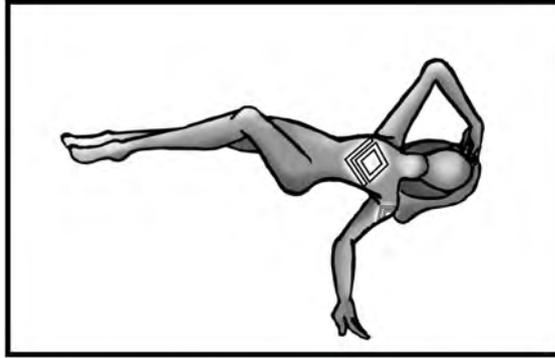
ET LUX

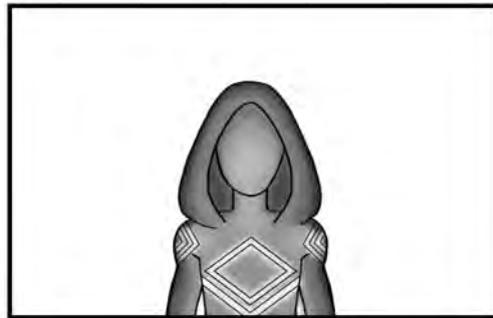
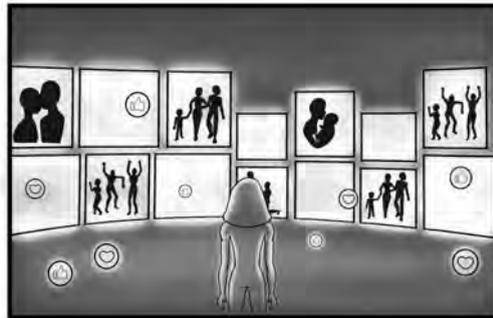
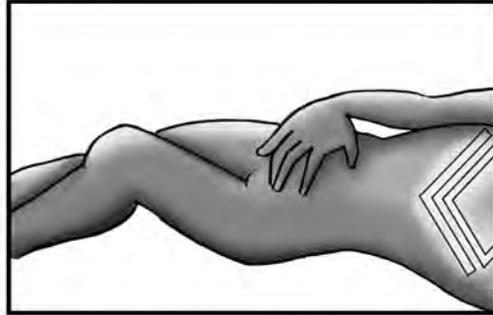


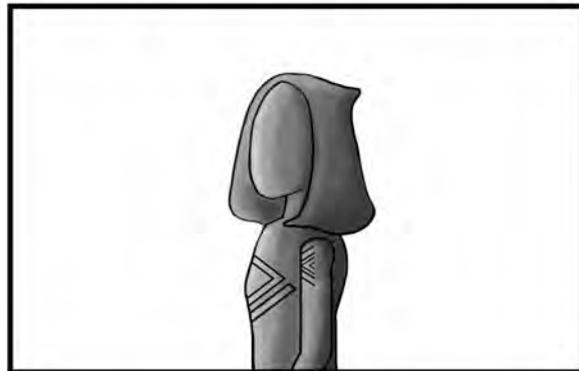
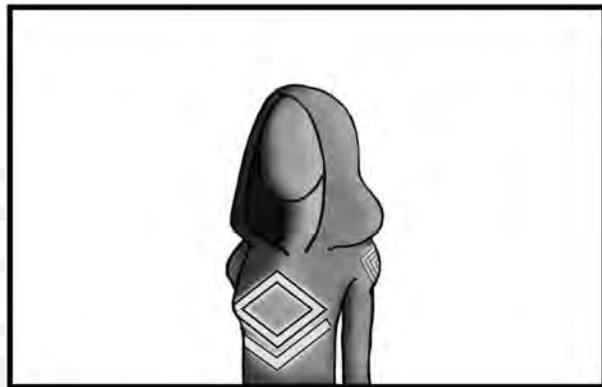
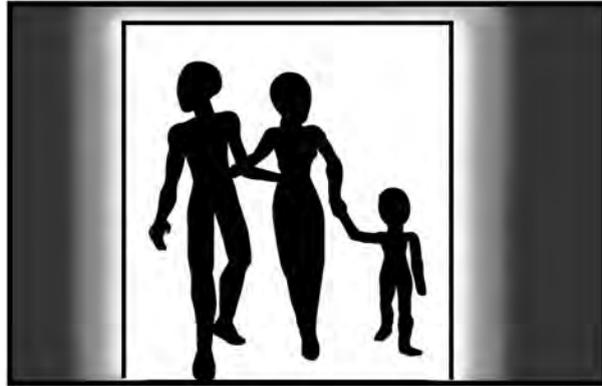


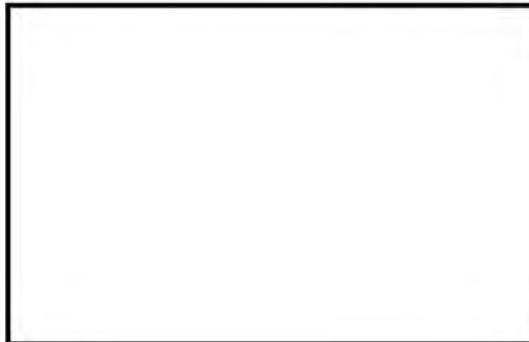
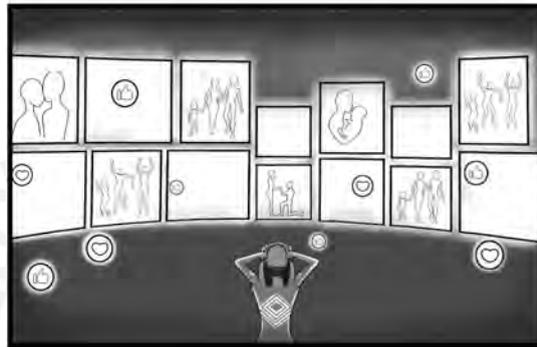
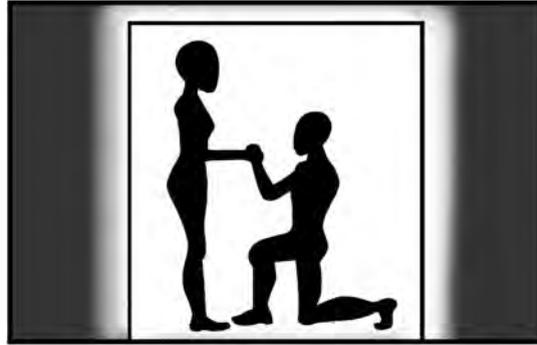


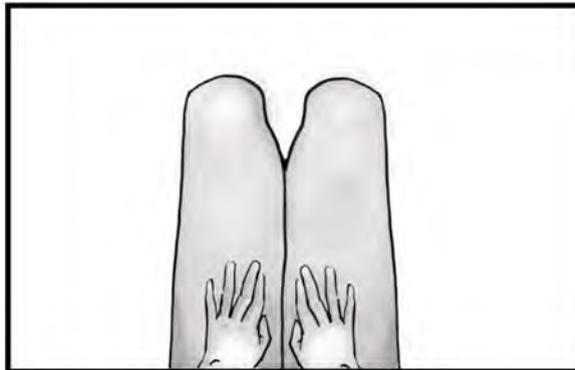
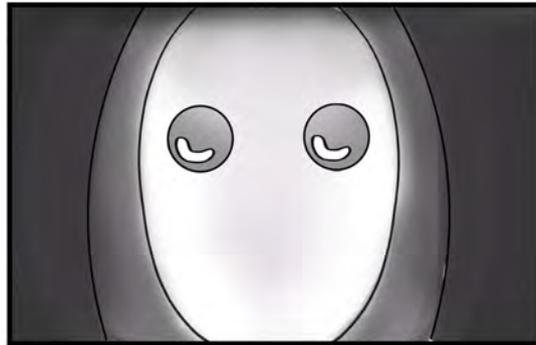
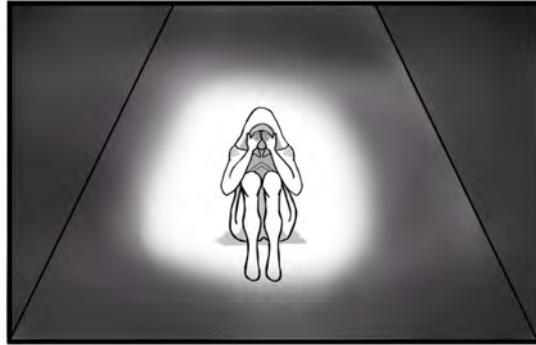


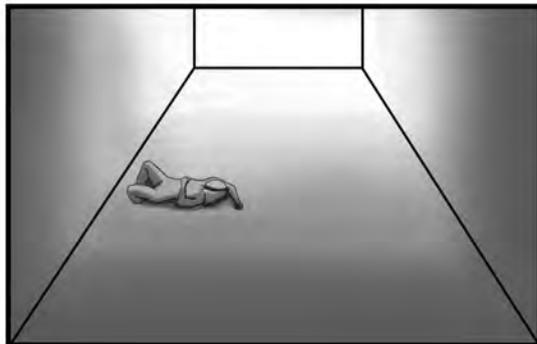
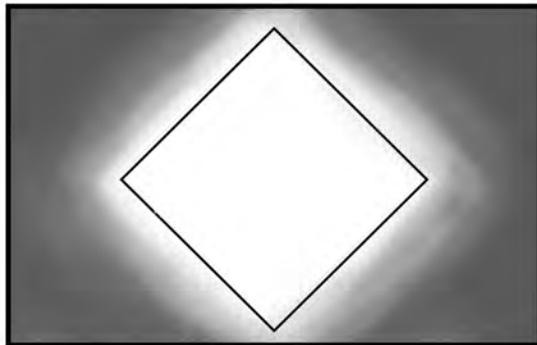
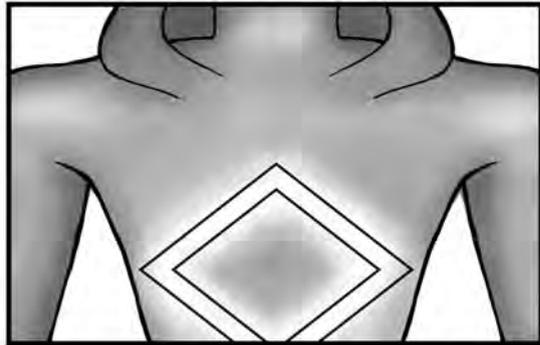












2. GUIÓN

ESC 1. INT. ZONA DE CONFORT

Se ve un espacio oscuro donde no se puede visualizar horizontes. Una luz lavanda/azulada comienza a emerger desde un punto en medio de este infinito. Conforme se va intensificando esta luz, va cobrando forma de una ventana y va iluminando a su vez la zona frente a ella. En esta, una silueta humanoide tirada en el piso se va revelando. Al recibir esta luz, DANTE comienza a reaccionar a esta y se levanta revelando su forma física. Dante camina lentamente en dirección a la ventana y nuevas luces de tonos lavanda comienzan a emerger de esta, presentándose frente a él. Conforme va interactuando con ellas, partes de su cuerpo adquieren esa tonalidad.

Mientras Dante sigue interactuando con las luces lavandas, una nueva luz verde disruptiva emerge de entre las demás para llegar hasta él.

Dante reacciona extrañado ante la presencia de este nuevo tipo de luz o contenido, mostrándose reacio ante ella (ya que es algo nuevo) pero a la vez intrigado por lo que ofrece. Decide entonces tocarla. Poco a poco, el verde invade los espacios que antes eran lavanda, incluyendo sus partes que estaban teñidas de ese color. Instintivamente, corre lejos de eso para evitar ser completamente pintado de ese color. Y sin darse cuenta, llega a un espacio vacío.

ESC.2. EXT. ESPACIO ETÉREO.

Dante se encuentra desorientado en el espacio etéreo. En eso, logra visualizar una luz color roja/lila a lo lejos. Emocionado, se acerca rápidamente hacia aquella luz.

ESC.3.1. INT. ESPACIO DE CUADROS.

La nueva habitación en la que entra Dante tiene cuadros distribuidos equitativamente, y en cada uno se encuentra una persona distinta. Dante se acerca curioso al que tiene más cerca, donde observa a la persona en el cuadro unos segundos y luego levanta su mano en dirección a esta. Las franjas de su muñeca comienzan a brillar y tornarse del mismo de color del marco del cuadro mediante que va acercando su mano, pero justo antes de llegar a tocar el cuadro el brillo de su franja se apaga. Dante detiene su acción cuando esto pasa, retira su mano y la examina. Luego, continúa su recorrido pasando por 2 cuadros más y al cuarto se detiene para repetir nuevamente la acción. Luego de obtener el mismo resultado, Dante continúa dirigiéndose hacia el fondo, donde ve un cuadro con una persona que le llama la atención. Sin embargo, al llegar y tratar de tocarlo, el brillo del personaje y

del marco se apagan. Ante esto, Dante detiene su acción bruscamente, mira hacia su muñeca y luego al personaje, luego vuelve a intentar tocar el cuadro obteniendo el mismo resultado. Al no conseguir su objetivo, baja la cabeza, se da la vuelta y regresa por el camino por donde vino. Sin embargo, el resto de cuadros comienzan a brillar intensamente captando la atención de Dante. Luego de unos segundos, lanza una última mirada al cuadro apagado detrás de él, y finalmente se dirige hacia los cuadros que lo atraen con su brillo. Estos lo tienen hipnotizado, logrando así que Dante inconscientemente se agache al piso para finalmente echarse y reaccionar ante las luces, haciendo movimientos sugestivos/sensuales acostado hasta quedarse profundamente dormido. Todo se oscurece.

ESC.3.2. INT. ESPACIO DE CUADROS

El espacio vuelve a irradiar luz y se ve a Dante que se levanta poco a poco en el mismo espacio, dándose cuenta que la atmósfera ha cambiado. Los colores morado y amarillo se han apropiado del lugar. En vez de los personajes dentro de los cuadros, ahora se encuentran imágenes que a simple vista no logra distinguir. Al acercarse, se da cuenta que son las fotos de personas exponiendo sus relaciones amicales y amorosas con otros. Esto lo lleva a sentir "envidia" hacia ellos, considerando que demuestran tener mucho más mientras que él sigue solo en ese espacio. No se ha vuelto uno de ellos, no tiene nada. Ve a la persona que tanto deseaba, pidiéndole matrimonio a otro. Esto lo lleva a experimentar una fuerte emoción que la expresa agitando los brazos y luego sosteniéndose la cabeza. Él ya no quiere ver más los cuadros así que se tapa el rostro y también los oídos. Al no poder resistir más, empieza a glitchear hasta que desaparecen tanto él como el espacio.

ESC.4. EXT. ESPACIO ETÉREO

Dante, en medio de la oscuridad, denota por sus movimientos cierta frustración hacia lo sucedido. Se pone las manos en el rostro y la cabeza por lo mismo. Se tapa dichas facciones, quedándose quieto, para luego retirar las manos lentamente y revelarse sus ojos. Se emociona al darse cuenta de lo que posee saltando, y con ello las luces de las franjas se iluminan gradualmente hasta llegar a un punto máximo que cubre el encuadre.

ESC 5. INT. ZONA DE DANTE

Un momento después, el espacio se ilumina intermitentemente por la luz que vimos apagarse hace un rato, hasta quedarse fija, pero esta vez en forma de rombo, la figura que tenía Dante en el pecho. Mientras que va alumbrando una nueva zona, se descubre un nuevo personaje siendo iluminado mientras que está echado.