

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



Abril

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

Presentado por:

Arias Andrade, Gisela Areli
Bravo Gonzalez, Maria Antonella
Dextre Sotelo, Juan Francisco
Infantas Loayza, Leo Amir
Reyes Saenz, Andrea Patricia

ASESORA:

Cruz Valencia, Romina

2020

“Abril”

Resumen

En el *fiction-liveaction-animated short film Abril* se aborda la historia de una joven artista universitaria que no puede terminar su autorretrato, reto que simboliza los dilemas personales que tiene la protagonista consigo misma. Por ello, en este cortometraje se explora desde y junto a ella su intimidad, acompañándola así en sus pensamientos, sueños y emociones. En el presente documento se aborda una investigación cuyos objetivos son explorar la intimidad emocional, vinculada al autoestima, de una joven artista universitaria; y crear una narrativa visual y sonora que haga partícipe al espectador del proceso del personaje a través del diálogo entre el live action y la animación. En ese sentido, se desarrollan los conceptos y temas tratados en el proyecto, así como también las propuestas por las áreas de dirección, fotografía, sonido, arte, animación y producción. Finalmente, se mencionan las reflexiones a partir del proceso y resultado final de *Abril*.

Abstract

This *fiction-liveaction-animated short film, Abril*, addresses the story of a young-artist college woman who can't finish her self portrait, a challenge that symbolizes her personal problems about herself. Thus, this project explores from and with Abril her intimacy, being with her in her thoughts, dreams and emotions. This work develops a research whose objectives are to explore the emotional intimacy, related to the self-esteem, of a young-artist college woman; and to create an audiovisual narrative that invites the audience to participate in the process of the character through the dialogue between the live-action and the animation. Hence, the concepts and topics related to the project, and the proposals of each audiovisual area are developed. Finally, the reflections from the process and the final result of *Abril* are also mentioned.

ÍNDICE

1. Objetivos del proyecto.....	1
2. Justificación o relevancia del proyecto.....	1
3. Investigación.....	2
3.1 Temas, conceptos, estilos y formatos.....	2
3.1.1 Historia de personaje en lo audiovisual.....	2
3.1.2 La juventud: relación con los padres y lo emocional... ..	5
3.1.3 La intimidad... ..	6
3.1.4 La feminidad en las mujeres protagonistas.....	7
3.1.5 La función del arte... ..	9
3.1.6 La animación.....	11
3.2 Referencias audiovisuales.....	12
3.2.1 Animación	13
4. Estrategia comunicacional: identificación de un público o audiencia.....	17
5. Realización.....	17
5.1 Sinopsis del proyecto audiovisual.....	17
5.2 Desarrollo del guión	20
5.2.1 Perfil de personajes.....	20
5.2.2 Descripción del universo.....	27
5.3 Dirección general.....	27
5.4 Producción	29
5.4.1 Casting.....	30
5.4.2 Locaciones.....	31
5.4.3 Desglose de presupuesto.....	32
5.4.4 Cronograma.....	33
5.5 Dirección de Fotografía.....	34
5.5.1 Live Action.....	34
5.5.1.1 Propuesta creativa Fotográfica y proceso creativo del Storyboard.....	34
5.5.1.2 Cámara.....	35
5.5.1.3 Iluminación.....	37

5.5.2 Sobre la grabación a distancia.....	38
5.5.3 Sobre unificar dos espacios y dos personas distintas.....	39
5.6 Dirección de Arte.....	40
5.6.1 Live Action.....	40
5.6.1.1 Escenario.....	40
5.6.1.2 Utilería.....	42
5.6.1.3 Vestuario y Maquillaje.....	44
5.6.2 Animación.....	45
5.7 Edición.....	46
5.8 Diseño de Sonido.....	48
5.8.1 Live Action.....	48
5.8.2 Animación.....	49
5.8.3 Grabación a distancia.....	50
5.8.4 Musicalización.....	50
5.9 Dirección de Animación.....	51
5.9.1 Tipo de animación.....	51
5.9.2 Dibujo de los personajes.....	53
5.9.3 Dibujo del fondo.....	57
5.9.4 El timing de la animación.....	58
5.9.5 La cámara y sus movimientos.....	59
5.9.6 Color de la animación.....	60
6. Sostenibilidad.....	61
6.1 Plan de distribución.....	61
7. Reflexiones finales.....	62
8. Referencias bibliográficas.....	64
9. Anexos.....	68

1. Objetivos del proyecto

- Explorar con detenimiento la intimidad emocional, vinculada al autoestima, de una joven artista universitaria.
- A nivel estético, crear un producto audiovisual que brinde una narrativa visual y sonora íntima y haga partícipe al espectador del proceso del personaje a través del diálogo entre el live action y la animación.

2. Justificación o relevancia del proyecto

Este proyecto nació a partir de las experiencias personales de los miembros del grupo como una manera de darle voz y canalizar sus conflictos emocionales a través de lo audiovisual. A causa de ello, desde un inicio, como grupo se coincidió en que se quería hablar sobre la salud mental y la importancia del trasfondo familiar en este campo.

Además se encontraron de gran relevancia dichos temas en el periodo universitario, pues es en este donde se da el fin de la adolescencia e inicio de la adultez, e influyen diversos factores como lo socioeconómico, el apoyo emocional familiar, las relaciones amicales, entre otros.

Asimismo, dado el contexto actual, se es consciente que el aislamiento social es un nuevo factor a considerar dentro de la salud mental y uno que inevitablemente ha influenciado en los proyectos audiovisuales realizados. Tanto el Ministerio de Salud del Perú como la OMS (Organización Mundial de la Salud) se han pronunciado respecto a la ansiedad y depresión, y, según la página oficial del Estado Peruano, las personas podrían llegar a presentar una ansiedad nociva. Por eso, actualmente, se ha incrementado la necesidad de acudir a consejería psicológica.

Finalmente, existen estudios que expresan la fuerte relación entre el estado emocional y el arte, siendo este último un canal para expresar el interior de una persona y un soporte. En este proyecto no solo la historia de la protagonista gira en torno a esto, sino que este cortometraje mismo sirve como medio de expresión de los integrantes del grupo.

3. Investigación

3.1 Temas, conceptos, estilos y formatos

3.1.1 Historia de personaje en lo audiovisual

El presente proyecto tiene como base audiovisual principal el uso del plano prolongado, en otras palabras, el cine contemplativo. Grace Santacruz, en su tesis “Los Fracasados”: la duración del plano como elemento central para contar una historia cotidiana”, menciona que este recurso permite un acercamiento narrativo más real al personaje y su historia (Santacruz 2015, p.02). Una de las características que este tipo de cine proporciona es el romper con las estructuras narrativas canónicas, haciendo que el resultado sea “un filme mucho más poético, una imagen que crea sensaciones y emociones a través de elementos muy bien ordenados, buscando otra manera de representar una historia a través de la puesta en escena y la foto” (Santacruz 2015, p.07). De esta manera, se busca una intención mucho más descriptiva, haciendo que la atención del público se centre en lo sensorial, en lo que llega a observar en la imagen, y, finalmente, generar una empatía con el personaje y sus vivencias.

Uno de los factores importantes en este tipo de cine es la realidad. Este busca un acercamiento personal al personaje, no tanto por el lado de la dramatización, sino por el lado de la cotidianeidad y lo observacional, ya que ahí recae la verdadera realidad, el verdadero vivir diario de las personas. Tal como menciona Santacruz en su tesis: “la realidad está hecha también de cosas y acciones ordinarias y pequeñas dignas de ser miradas” (Santacruz 2015, p.07). Entonces, es justamente en esa observación donde el espectador puede sentirse parte de lo que ve, potenciado también porque se trabaja en base a lo cotidiano, a lo que las personas pueden considerar como algo real. De esta manera, el acercamiento con el espacio y el personaje es mucho mayor.

Este tipo de cine busca una propuesta diferente. Muchas veces acostumbramos a percibir un cine cargado de planos, acciones y montaje, haciendo que todo pase

muy rápido, sin detenernos a observar el espacio cinematográfico (Santacruz 2015, p.08). El espectador, al poder detenerse a mirar lo que ocurre en el universo del personaje, aprende a comprenderlo y, de cierta manera, a percibir lo que siente.

Uno de los usos que se le puede dar a este tipo de cine es para la representación de problemáticas personales. El espectador puede o no haberlas experimentado, pero de cualquier forma, este tipo de cine las hace sentir reales, ya que cualquier persona puede llegar a experimentarlas. Santacruz menciona la siguiente:

“El cine contemplativo ha buscado todo el tiempo retratar historias con personajes que tengan los problemas reales que cualquier persona podría tener, acercando al espectador a esa realidad general y cotidiana, arriesgándose para ello a usar actores sin experiencia, llegando así a la «desdramatización», tratando de que el film esté lo más cerca de la vida ordinaria, usando gran cantidad de tiempos muertos y escenas de baja intensidad, para generar esta sensación de tiempo real y que el espectador logre “mirarla” y meterse en el universo físico y emocional del filme, o de momentos que no ocurren en la ficción estándar”.

Es así que el conflicto personal se potencia mediante el recurso contemplativo, pues el espectador llega a identificarse con ello. Es una manera diferente de empatizar con la propuesta visual. Así, se puede concluir que el objetivo principal del cine contemplativo es el acercamiento al personaje, su acción y su vivir; tratando de transmitir mediante el plano una sensación muy real.

Otro recurso importante en el presente proyecto, *Abril*, es la animación. Esta es utilizada para retratar el mundo interior de la protagonista. Micahel Rodríguez, en su tesis “Fundamentos conceptuales y tendencias gráficas en la animación de autor” menciona que “la animación deja de ser una técnica para convertirse en una forma compleja de expresión artística que involucra imágenes en movimiento, diferentes niveles de realidad y la creación de universos personales, y que funciona como herramienta de manifiesto social” (Rodríguez 2015, p.12). Partiendo de esta definición, se entiende a la animación como una forma de expresión personal, en la que puede representarse el universo interior del autor.

Otro factor importante al realizar animación es la imaginación. Este recurso es utilizado para poder viajar más allá de lo que puede ser representado en la vida real. Rodríguez afirma que a través de ella, el artista tiene la facultad de “proponer nuevas representaciones de la realidad al utilizar percepciones alternativas a las leyes de nuestro mundo ” (Rodríguez 2015, p.14). De esta forma, la animación permite una exploración completa, explicando y transmitiendo lo que está dentro de nuestra mente sin llegar a tener limitaciones.

Finalmente, en ciertas ocasiones, la animación también funciona como recurso narrativo que acompaña y va de la mano con el *liveaction*. Rodríguez afirma que “actualmente, las películas de acción real han incorporado secuencias animadas o efectos especiales en sus escenas y viceversa; por ende, la línea que diferencia la película animada de la película no animada ya no es tan clara, pues se integran y ya no hay disimilitud entre una y otra” (Rodríguez 2015, p.14). Así, muchas propuestas han generado una necesidad narrativa de juntarlos para enriquecer una historia. Además de ello, se ha conseguido una interacción que el espectador actual ha llegado a concebir como normal.

En relación al presente proyecto, la elección de estos recursos audiovisuales se debe a las necesidades planteadas desde su concepción: ser introspectivos en la vida y las emociones del personaje principal Abril. A ella se le acompaña en un pequeño fragmento de su vida, y por medio del tratamiento visual y sonoro, se logra esa empatía con lo que siente y vive. La sensación del paso del tiempo y lo costoso que es para el personaje permite una empatía hacia ella. Los planos largos permiten, además de un acercamiento, una comprensión del mundo y visión del personaje. Se le acompaña en sus acciones, en su arte y hasta en su pensamiento. Se brinda acceso a la mente del personaje a través de la animación, y esta no solo permite tener una libertad de expresión y representación del personaje, sino que permite que el espectador se adentre en el universo interior de Abril. Finalmente, dado todo lo mencionado, se consideró que este tipo de cine era el óptimo para construir al personaje de este proyecto como real a los ojos del espectador.

3.1.2 La juventud: relación con los padres y lo emocional

Para el desarrollo de la idea del proyecto, se exploraron estudios psicológicos que explican la importancia de la relación entre los padres y los hijos, entre las madres y sus hijas, entre las madres y sus hijos, y cómo influye crecer en un ambiente familiar denominado tóxico (Sabater 2019). Así mismo, se encontró la definición de madre ausente, que es un tipo de madre tóxica. La madre ausente se caracteriza por brindarle a sus hijos todo lo necesario económicamente, pero están ausentes en el aspecto emocional por diversas razones. Algunas de estas razones se relacionan a que la madre prioriza su cuidado y bienestar personal antes que el de sus hijos. Este tipo de relación puede causar en los hijos inseguridades que nos les permiten desarrollarse ni lograr objetivos personales, o que las inseguridades no les permiten estar conforme con nada, ni con ellos mismos (Sabater 2019).

Por otra parte, se ha hallado que la etapa universitaria es un momento determinante en la vida de todos los humanos: el fin de la adolescencia y el comienzo de la adultez. Es durante este proceso que el individuo no solo atraviesa por el estrés o presión académica, sino que “afrenta también cambios psicofisiológicos marcados, afrontes socio-existenciales complejos y hasta impredecibles” (Alarcón 2019, p.219). Así mismo, en dicha etapa hay factores que determinan su vivencia y actúan en la identidad o personalidad de la persona. Algunos de estos son el espacio de estudio, las relaciones amicales y familiares, y la situación socioeconómica (Alarcón 2019). Estos factores pueden verse afectados positiva o negativamente, por ejemplo, también pueden ser factores “de protección”, es decir, aquellos en los que el individuo se apoya para sobrellevar esta etapa, y dentro de estos, se destaca la función de la familia.

Además, durante esta etapa se intensifican los síntomas cognitivos y afectivos que pueda tener el individuo. Los cuadros de depresión y ansiedad son los más comunes en los universitarios y deben ser tratados (Alarcón 2019). Sin embargo, hay otro tipo de trastornos que también destacan en esta etapa como los trastornos adaptativos que “se caracterizan por el desarrollo de síntomas emocionales o conductuales clínicamente significativos en respuesta a un estresor psicosocial

identificable” (Micin y Bagladi 2011, p. 63). Asimismo, este trastorno suele darse a inicios de la etapa universitaria la cual implica un nuevo reto para los jóvenes en donde sienten estrés y presión por diversos motivos de la carrera, como el fracaso académico, y también por el contexto en el que esté viviendo esta etapa (Micin y Bagladi 2011).

3.1.3 La intimidad

El ambiente en el que se encuentra la protagonista de este proyecto es íntimo, no solo porque la historia se desarrolla en lugares donde evidentemente la protagonista está sola, como lo es su cuarto y el baño, sino porque los espectadores pueden ver sus pensamientos, las historias y lugares que va creando, los cuales en *Abril* se consideran el “verdadero” espacio donde la protagonista puede conectar con su intimidad.

Respecto al espacio físico, Santiago de Molina (2019) reflexiona sobre el rol y significado que en la actualidad poseen las paredes y las cortinas, y comenta que estas no son más que materiales que nos separan de otros evitando el tacto, pero que ya no encontramos en estos la privacidad y transparencia que antes simbolizaban.

Por otro lado, respecto al espacio mental, según Eunice Miranda Tapia (2015), la intimidad hace alusión a aquello más profundo de una persona relacionado a los pensamientos, sentimientos, creencias, entre otras cuestiones, mientras que la privacidad está relacionada con la mirada de otros. Sin embargo, ambos conceptos se relacionan con la discreción. Hay una constante protección de ambos conceptos. Por ello, el nivel de información que uno posea de otra persona define los vínculos que hay entre ellos.

Asimismo, la autora Celia Fernández comenta que la intimidad significa ser consciente de uno mismo, de lo físico y de lo mental, e implica la capacidad del ser humano de reservarse a sí mismo y alejarse de lo exterior, es decir, lo social y lo

público. Además, la autora añade que en esta acción uno busca atenderse y explorar *quién es*, proceso que nunca podrá ser pensado como concluido (2020).

La intimidad no solo involucra el lado personal, que una busca proteger e incluso esconder del público, sino también hay una necesidad de expresarla para entablar relaciones, vínculos y ser validados. Es por esto último que, sobre todo, durante la niñez, nuestro entorno afectivo condiciona la confianza en nosotros mismos: los padres son las figuras en las que el niño o niña se apoyan para crear dicha confianza (Fernández, 2020).

3.1.4 La feminidad en las mujeres protagonistas

La protagonista y personaje con mayor presencia física en gran parte del proyecto es efectivamente una mujer joven; y es una mujer a la que no solo el espectador acompaña en un espacio de intimidad física sino también emocional. Se le revela una presencia femenina peculiar para una protagonista, una que lucha con un conflicto interno latente que no pretende ser sexualizada, ni victimizada, ni presentada como una figura salvadora de alguien más ni esperando ser salvada por alguien. Es una imagen distinta a la mujer joven que en su intimidad suele ser mostrada con una feminidad sexualizada o con una emocionalidad propia de estereotipos asociados con la figura femenina.

María Castejón Leorza, concluye que, sobre las representaciones, los modelos y los estereotipos de la mujer, los mensajes que nos dan las pantallas están muy ligados con la construcción de género y los roles patriarcales de feminidad y masculinidad que desde una dimensión cultural asumimos como sociedad. (2004, p.308-p.311).

En una breve revisión sobre este vínculo entre la construcción sociocultural de la feminidad y los estereotipos que se refuerzan en el cine, Enrique Martínez-Salanova, concuerda que el cine y la televisión han reforzado y legitimado todo tipo de estereotipos, pero que estas representaciones también han ido evolucionando:

“En ocasiones la representan en papeles secundarios y tradicionales, anclados en el pasado, con los mismos roles que representó socialmente desde la antigüedad. Otras veces, cada vez más en el cine actual, sobre todo cuando hay cada vez más mujeres directoras de cine, el papel de la mujer va tomando otra importancia y el cine, con otra frecuencia, presenta a la sociedad una visión crítica de la mujer dependiente o la de mujeres con clara independencia, responsables y autoras, a la par del hombre, de los cambios que la sociedad necesita.” (2016, p.2)

Se solía construir la feminidad de la mujer basándose en estereotipos femeninos de pasividad, maternidad, sexualidad, entre otros. Sin embargo, efectivamente, en la actualidad, comparado con épocas anteriores, cada vez hay mayor presencia de figuras femeninas en un rol protagónico con características distintas a los estereotipos de género típicamente femeninos. Hoy en día existen mujeres protagonistas que han tomado roles fuertes, que incluso se pueden considerar agresivas y con otras características típicamente asociadas a los hombres (Taylor & Setters 2011, p.35), que cuestionan las representaciones clásicas de feminidad en la mujer.

Sin embargo, Abril, la protagonista de este proyecto, no se compone en su totalidad de la feminidad representada por los personajes femeninos antes mencionados. Por un lado, no es un personaje secundario pasivo que retoma conceptos clásicos de feminidad, pero tampoco busca ser una protagonista femenina que va a salvar el mundo con habilidades y rasgos típicamente vinculadas con lo masculino. Abril, juega con una feminidad en lo íntimo y en la modernidad de una joven quien no está aparentando ni desenvolviéndose en un contexto social donde las expectativas de género fluctúan y apremian, sino en la privacidad e intimidad de su habitación.

Finalmente, los cambios en la representación de la feminidad o la figura de la mujer en el cine no se pueden separar de una mayor presencia femenina en la producción audiovisual. Enrique Martínez menciona que el cine está respondiendo justamente a esto, y, además, cada vez con mayor énfasis, pues se descubren visiones que reflejan la situación actual de la mujer desde puntos de vista muy distintos con una

forma de plantearlas donde la mujer es cada vez más visible y responsable, en contraposición de la visión patriarcal aún predominante en la sociedad.

3.1.5 La función del arte

Por otro lado, el personaje protagónico de este cortometraje posee un vínculo con las artes. Ella es artista plástica y es mediante este arte por el cual ella expresa su interior. En el film, cada vez que ella se enfrenta a una situación compleja acude a su libreta de dibujos y es mediante los dibujos que hace que el espectador se entera sobre cómo se siente la protagonista. Por ello, es importante desarrollar el concepto de la función del arte como un canalizador de emociones.

La psicóloga española Valeria Sabater menciona que la creatividad es un vehículo para reestructurar el dolor y canalizar el sufrimiento. Ella considera que las terapias expresivas como la pintura, la escritura o la composición contribuyen a encontrarse con uno mismo y recuperar la estabilidad emocional. Para sostener su postura, utiliza el ejemplo de la pintora Frida KHALO, para quien la pintura era un canal para transformar su dolor en expresión artística. Ella misma explicó que pintaba autorretratos, ya que se sentía sola y buscaba reencontrarse con ella misma para explicarse cómo se sentía. Asimismo, la Sabater cita al escritor Richard Luecke, quien menciona que la creatividad no es un estado mental, sino que es un modo de expresión orientado a resolver problemas o satisfacer necesidades emocionales. Es ahí donde el dolor encuentra en el arte un medio para que la persona logre encontrarse a sí misma y atenderse (Sabater 2019).

De la misma manera, los investigadores Zorana Ivcevic, Jessica Hoffman y Marc Brackett mencionan la relevancia del nivel emocional en la fomentación de la creatividad. Ellos citan a Pablo Picasso, quien concebía al artista como un recipiente de emociones y un vehículo que transforma esas emociones en obras de arte tangibles. Ellos argumentan que las habilidades de inteligencia emocional son importantes a lo largo de un proceso creativo personal. Debe haber un equilibrio entre divagar y prestar atención a posibles ideas o fuentes de inspiración. Para ello, realizaron un gráfico, el cual explica el papel desempeñado por estas habilidades de

inteligencia emocional en el proceso creativo personal (Ivcevic, Hoffmann & Brackett, M 2014).



Figura 1: Modelo que representa el papel desempeñado por las habilidades de inteligencia emocional en el proceso creativo personal¹

También el educador Norman Duncan expone el vínculo entre el arte y las emociones. Él resalta la importancia de las emociones en el desarrollo humano y la efectividad del arte en el desarrollo personal y emocional. Para Duncan, el inconsciente trabaja mejor con los símbolos que con palabras razonadas. Por ello, el arte facilita el proceso de reflexión, ya que, a través de ella, se logra comunicar con mayor efectividad el inconsciente. Todo ello debido a que "...el origen de las artes se encuentra en el cúmulo de información que llega al cerebro desde el cuerpo, el movimiento, las hormonas, las necesidades,... cualquier símbolo expresado contiene valor porque aporta un significado en el proceso de búsqueda de satisfacción personal" (Duncan 2007).

Los autores mencionados anteriormente resaltan el vínculo que hay entre las emociones y el arte, ya sea que tomen las emociones como motivadores de la creación artística o el arte como un medio para canalizar las emociones. En el caso de Abril, el arte es un medio para que ella pueda expresar su interior como y también son las emociones las que le impulsan a crear: el dibujo.

¹ FUENTE: Ivcevic, Z., Hoffmann, J., Brackett, M., & Botín, F. (2014). Artes, emociones y creatividad. Artes y Emociones que potencian la creatividad, 9-23.

3.1.6 La animación

La animación, como tal, necesitó un proceso de investigación debido a que desde la posición del grupo como realizadores se carecía de conocimiento suficiente para adentrarse en este mundo. Pero fue necesario hacerlo ya que se consideró que la animación iba a formar parte fundamental del concepto y forma del cortometraje. Es por ello que se tuvo que realizar una investigación para entender de mejor manera la animación y sus formas.

Dentro de este proceso investigativo, es necesario resaltar la cualidad de la animación como un elemento que trasciende simplemente el entretenimiento y mercado comercial construido por Hollywood, específicamente Walt Disney. (Rodríguez, 2015). Esto significa que la animación es un elemento que no solamente se utiliza para entretener, sino que, en sí mismo, es capaz de construir conceptos y miradas diferentes y únicas sobre el mundo y su composición (Rodríguez, 2015). De esta manera la animación se aleja de un uso netamente para la comunidad infantil, por ende su construcción y conceptualización terminan dirigidas a la sociedad y al ser humano adulto y consciente. Es así que la animación tiene la capacidad de criticar y dar su punto de vista sobre un aspecto en particular, o sobre la sociedad en general (Rodríguez, 2015).

Entonces, para definir claramente qué es la animación para los integrantes de este proyecto, se recurrirá a las palabras mencionadas por Robert Seidel: “La animación despierta la imaginación y permite crear algo inverosímil entre fotogramas o formas que varían desafiando la percepción del tiempo y el espacio” (Selby, 2009, p.121). Sobre lo mencionado, lo que más llama la atención es la palabra imaginación e inverosímil. Ya que justamente la animación es la representación de algo no tangible e inexistente en la realidad. Para terminar de complementar esta definición, también es necesario considerar lo que, la directora de animación y documental, Mischa Kamp menciona:

“La animación es el método perfecto para recrear el mundo del animador a través de imágenes en movimiento producidas con técnica de dibujo y

modelaje. El proceso creativo debe dar como resultado el mundo imaginario del animador y su manera de percibir la realidad” (Selby 2009, p.35)

En base a ambos conceptos, y sobretodo el segundo, para el proyecto se consideró a la animación como un recurso mediante el cual se podría graficar el universo generado en la cabeza de nuestra personaje. De esta forma la animación permite manejar imágenes y símbolos más ricos que, en el live action, eran difíciles de lograr o incluso imposibles.

Por otro lado, era menester saber cuales eran los tipos de animación que existen y cómo es que cada uno funciona de manera particular. En base a esta incógnita se encontró que existen diversos tipos de animación, no solamente por el tipo de tratamiento, sino también por el tipo de trazo o material que se utilizó para llevarse a cabo. Es así que nos encontramos con una primera división sobre la animación: 2D, 3D, Stop Motion, Cut Out, Rotoscopia y Pixilation. Cada una de ellas con sus propios componentes y conceptos (Rodríguez, 2015). Y por otro lado también nos encontramos con una división en base a los elementos o materiales utilizados en el dibujo, sobretodo en los dibujos 2D a mano o en caso digital el tipo de trazo empleado (Rodríguez, 2015). Estos tipos de trazo y materiales, le brindan un concepto y una sensación particular a cada animación realizada (Rodríguez, 2015). Toda esta investigación, posteriormente, permitió aterrizar de mejor manera el tipo de animación a realizar.

3.2 Referencias audiovisuales

Las películas que influenciaron este proyecto fueron *Lost in Translation* (2003) de Sofia Coppola, *A Ghost Story* (2017) de David Lowery, *Frances Ha* (2013) de Noah Baumbach, y *Ladybird* (2017) de Greta Gerwig.

Por un lado, las dos primeras películas mencionadas inspiraron la estética visual de este proyecto. Sobre todo, la fotografía, el arte y la edición encontraron en estos ejemplos, referentes para entender el cine contemplativo.

Por otro lado, respecto a la temática, las dos últimas películas mencionadas son historias de personajes, como lo es este proyecto; asimismo, en ambos casos se exploran los procesos y tiempo de las protagonistas, quienes son mujeres que están culminando una etapa de sus vidas e iniciando otro. Durante dichos momentos, viven episodios donde se sienten estancadas, y otros en donde encuentran motivación; procesos íntimos que involucran su identidad, propósito y metas en la vida.

3.2.1 Animación

Para la animación se escogieron dos tipos de animación: La Rotoscopia y la animación 2D por capas. Para ello se consideraron ciertos referentes que se procederá a listar.

Respecto a la técnica que se implementó en una de las partes animadas del proyecto, la rotoscopia, uno de los referentes que se tuvo en cuenta es el video de "Take on Me" de A-ha, no solamente por el uso de la técnica, sino por la pertinencia del mismo. El videoclip combina el video real, con la rotoscopia. Nuestra propuesta de uso no va ligado únicamente al estilo visual de trabajar con esta técnica, sino también a lo que expresa y su intención emotiva. Michael Patterson, encargado de la animación del video, menciona lo siguiente:

Rotoscoping uses liveaction motion but my drawing style anyway was very loose and sketchy - no-one had really drawn anything like that style before," says Patterson, 53, now an animation lecturer at the University of Southern California (..) Rotoscope was usually done in a dry kind of way, very static or very sterile looking(...) But mine is more about just deriving the motion and creating a feeling of energy. (BBC, 2010).

El video pudo ser editado tal y como fue rodado, pero se optó por esta técnica. Como menciona Patterson, no se conformó con el estilo existente sino que lo modificó transmitiendo la idea de movimiento y sensación de energía. Eso mismo es lo que se trata de expresar mediante la animación en *Abril*. Así como el videoclip *Take on Me* funciona mucho mejor apelando a la imaginación usando esta técnica, la propuesta de este proyecto también apela a ello ya que comparten la misma idea

y dinámica. El hecho de usar esta técnica para los momentos en los que la historia busca adentrarse en la mente de nuestra protagonista nos permitirá empatizar y entender el contexto, para así poder hacerlo con ella.



Otro referente tomado para la parte de la rotoscopia es el dibujo animado de 1937: Blancanieves. Película realizada por Walt Disney, para la cual se usaron dibujos en 2D creados desde cero, pero que optó por el uso de la rotoscopia en el momento donde Blancanieves baila con los enanitos. Esta técnica fue empleada especialmente para poder replicar orgánicamente el movimiento que deberían tener los personajes en un baile, y utilizar esta técnica les facilitó la realización de esta escena al comprender mejor cómo es que deberían de moverse los cuerpos y ropas a lo largo del baile:



Técnica de rotoscopia utilizada en "Blanca nieves y los sietes enanitos" (1937)

Por otro lado, también se consideraron como referentes para la rotoscopia a dos películas del mismo director. Richard Linklater emplea este tipo de animación en las películas *Waking Life* (2001) y *Scanner Darkly* (2006). En ambas películas se recurre a este tipo de animación debido a que se busca plantear un dilema filosófico a lo largo de la historia (Varela, 2011). De hecho cada fragmento de *Waking Life* (2001) tiene un tipo de dibujo diferente ya que cada segmento fue entregado a dibujantes distintos (Varela, 2011). De esta manera se construye una narrativa única que junta no solo animación, sino espacios relativamente reales, lo cual nos permite sentir una mezcla entre realidad y fantasía, e incrementa aún más esta relación con los dilemas filosóficos (Valera, 2011).

Es por todas estas razones que se toma como referentes a estas películas, pues en *Abril* se busca entrar en el universo mental de la protagonista y compartir su visión del mundo. Asimismo, cabe mencionar que en el presente proyecto se optó por grabar con cámaras digitales los movimientos de los actores y todas las escenas, para luego, posteriormente realizarle el calcado de las imágenes por cada uno de los personajes y escenarios, cuadro a cuadro.



Fotograma "Waking Life" (2001)

Por otro lado, para la parte de animación en 2D, se tomó como referente principal a la serie animada *AVATAR: La leyenda de Aang* (2005). Específicamente se tomó como referente al tipo de animación realizada para contar la historia de la fundación de la ciudad de OmaShu (2005). Este fragmento pertenece al *Libro Tierra capítulo 22/65*. A lo largo de este breve fragmento, donde la serie deja su animación normal y pasa a un tipo de animación un poco más lenta, podemos observar que la animación ya no es cuadro por cuadro, sino son capas movidas enteramente, al igual que los personajes. Donde se da una sensación un poco más calmada y mucho más contemplativa a los momentos animados.

Asimismo, se observa que se busca crear una tridimensionalidad de movimiento o de términos en la animación, esto se logra colocando cada capa de dibujo más o menos cerca de la cámara. Posteriormente a dichas capas se les brinda un movimiento específico para develar o resaltar aspectos puntuales de dichos dibujos o encuadres.



Fotograma "AVATAR: La leyenda de Aang" (2005)

4. Estrategia comunicacional: identificación de un público o audiencia

Público objetivo: Jóvenes adultos entre la edad de 18 a 25 años que consuman contenido audiovisual independiente de formato contemplativo o cine de autor.

Tras varias conversaciones con la directora y demás miembros del grupo se concluyó que el presente proyecto, al tener un corte poco convencional para el público nacional, debe delimitar su público objetivo de acuerdo a sus hábitos de consumo, y esto también ayudará definir un plan de distribución del cortometraje.

Asimismo, el hecho de crear un personaje muy cercano a la edad del público objetivo permite un mejor entendimiento de la problemática presentada, la cual se ve influenciada no solo por el contexto actual, sino por el proceso del personaje mostrado a través de su intimidad que permite evidenciar las diferentes dificultades de desarrollo personal. Todas estas características pueden acercar al público objetivo y generar empatía con nuestro proyecto.

5. Realización

5.1 Sinopsis del proyecto audiovisual

Dentro de su pesadilla, Abril (22) desnuda está flotando relajada sobre el mar. Ella mueve sus extremidades con delicadeza disfrutando de cada roce con el agua. De repente un líquido negro empieza a pintar todo. Lo negro empieza aproximarse a Abril quien es cubierta por este lentamente, quedando así una silueta negra de ella. Abril despierta agitada de esa pesadilla. La madrugada transcurre y no puede conciliar el sueño. Finalmente se queda dormida cuando ya está casi de día.

Después de unas horas, el despertador la despierta, pero lo apaga y continúa durmiendo.

Más tarde Abril entra al baño, se despoja de sus prendas y se sumerge en la tina. Su mirada está perdida. Se recuesta y se hunde debajo del agua por unos momentos hasta que su madre llamándola desde afuera la “despierta” del momento.

Por la tarde, Abril, quien está en su cuarto, agarra un libro, y en medio de su cama destendida se dispone a leer. Sin embargo, su actividad es interrumpida por las notificaciones que le llegan al celular. Entonces, manda un mensaje de voz diciendo que no podrá conectarse con sus amigas más tarde. Termina de enviarlo, agarra su almohada y el libro, y se va hacia otro lado del cuarto. Las horas han pasado, y Abril está echada sobre su cama, ahora tendida, y mira hacia el caballete que está al lado. En este hay un boceto de un dibujo de una mujer sin rostro.

Abril camina con un folder hacia la pizarra de corcho que está cerca a su ventana, busca en el folder imágenes y escoge dos ojos dibujados con lápiz y los clava. Gira su mirada hacia la ventana y se observa un pequeño cuadro que tiene el dibujo a lápiz de una silueta femenina echada sobre el mar. Abril va hacia su mesa de noche, la cual está al lado de su cama y saca una pequeña libreta. Se echa y empieza a dibujar.

[Animación]

Abril de niña mira su reflejo sobre un lago, el lugar tiene montañas y vegetación. Luego está jugando con una mariposa, ríe. De repente mira preocupada hacia los lados. Aparece Abril del presente con la misma facción, pero ahora está en el desierto. Camina sola por el lugar, y en algún momento del camino se pone a llorar. Cuando cae la gota al suelo, salen raíces que decide seguir. Llega a un punto donde ya no sabe a donde ir y se detiene, todo desaparece menos ella y las raíces.

[Fin de la animación]

Abril se despierta y guarda su pequeña libreta. Se reincorpora y toma un poco de manzanilla de la taza que está sobre la mesa de noche. Agarra su celular y le responde a su papá quien, según la hora de su mensajería, él le había escrito por la mañana. Esa misma noche, Abril mira televisión con quien sería su madre. Apoya su cabeza sobre el hombre de esta.

Al día siguiente, Abril mira por la ventana de su cuarto cómo transcurren los carros. Después de unos segundos, mira hacia el espejo de piso que está cerca a dicha ventana, espejo que además está cubierto por dibujos que impiden mostrar el reflejo de Abril. Sin embargo, cuando Abril va hacia él, su teléfono suena, desviando del camino. Abril contesta y dice que hoy va a terminar eso que tiene pendiente.

Es de noche, Abril sentada en frente del caballete. Empieza a dibujar temerosamente. Completa los labios, nariz y cabello de lo que sería su autorretrato, guiándose de la foto que está pegada junto al boceto. Sin embargo, cuando quiere dibujar los ojos, no puede. Abandona la actividad y se dirige a su cama a dibujar nuevamente sobre su pequeña libreta.

[Animación]

Abril del presente está rodeada de un bosque lúgubre. Ingresa al bosque y se abraza así misma observando con detenimiento los grandes árboles. Camina sin destino aparente. Se encuentra con un charco, va hacia él, se arrodilla, ve el reflejo de los árboles, pero no el suyo.

[Fin de la animación]

Abril despierta agitada, sin embargo, se reincorpora y se levanta de su cama con decisión. Abril se sienta delante del autorretrato que dejó incompleto la noche anterior, y se dispone a dibujar. Pintar los trazos ya hechos y empieza a dibujar la mirada. Termina y lo observa con detenimiento. Deja sus materiales a un lado y se dirige al espejo. Intenta borrar los dibujos que este tiene pintado, pero se mancha más. Se detiene y va a buscar su pequeña libreta, luego se sienta en su escritorio y dibuja.

[Animación]

Abril del presente se aleja del bosque y camina en un lugar “vacío”. Su mirada está “enganchada” con algo y camina hacia aquello. Se acerca a un espejo similar al de su cuarto. Ella toca el espejo y su reflejo cambia a la silueta negra de su pesadilla. Abril mira fijamente la revelación. De repente cae una gota sobre este.

[Fin de la animación]

Cae una gota sobre el dibujo de una silueta negra plasmada sobre la libreta de Abril. Aparece por primera vez el rostro completo de Abril, quien está llorando.

5.2 Desarrollo del guión

5.2.1 Perfil de personajes

Protagonista

Personalidad

Identidad = Intelecto + Emociones

Bautismo

- *Abril*: tiene que ver con la apertura, la amplitud, la luz que viene del ensanchamiento, además, también puede significar la alegría de la primavera.

Biografía

Abril es una joven de clase media. Sus padres han tenido la solvencia económica para cubrir sus necesidades. Estudió en un colegio prestigioso y llevó diferentes talleres durante su niñez y adolescencia. Cuando ella tenía 10 años, sus padres se divorciaron, así que Abril se quedó a vivir con su madre, Carolina, y su papá, Javier, se mudó con su nueva pareja. Todos los fines de semana ella salía con su padre, mientras que de lunes a viernes su mamá se iba a trabajar la mayor parte del día y luego salía con sus amigas llegando en la noche. Por todo ello, durante su niñez, después del colegio Abril se iba a diferentes talleres y llegaba a dormir a su casa.

De adolescente se dio cuenta que quería seguir una carrera de artes. Entró a la universidad a los 17 años y al inicio de su segundo año decidió mudarse, porque no se llevaba muy bien con su madre y en la universidad se dio cuenta que una solución podría ser la independencia. Abril sentía que eran opuestas: nunca la vio como alguien en quien confiar, por eso mientras crecía, en vez de compartir con su mamá, se perdía en su arte y se guardaba sus dudas e inseguridades.

Al cabo de un año y medio de mudarse fuera de la casa de su mamá, Abril “toca fondo”: se siente estancada en lo emocional, en lo social y en lo laboral también por los dos factores anteriores. Ha perdido la poca comunicación que tenía con su padre y a su madre la veía solo en reuniones familiares, a las cuales Abril solo iba para encontrarse con su abuela (una de sus personas favoritas). Después de un periodo de incertidumbre, tristeza y desesperanza, Abril decide buscar ayuda psicológica para afrontar sus problemas.

Al principio, los primeros 2 meses de sesiones, ella estaba indispuesta a cumplir con lo que acordaba con su terapeuta. Pero después de ello, empezó aceptando la importancia de la relación con sus padres y como la mala relación con ellos estaba presente a pesar de que ella sentía que era una parte olvidada y “sin importancia”. Así, empezó buscando a su papá. Hablaron del vacío que dejó en ella cuando se divorció de su mamá. Ella le contó que llegó a sentir que lo odiaba, y que luego, por esto, no quiso comunicarse más con él, y que la destrozó que él tampoco la buscara.

Cuando empezó la pandemia, la madre de Abril decidió mudarse con ella. Durante el primer mes, su relación era fría y cortante. Abril sabía y se sentía más o menos preparada para empezar a solucionar la relación con su madre. Así que la cuarentena fue el último motivo para empezar a hacerlo.

Al igual que en la relación con su padre, Abril logra abrirse con su madre, quien intenta entenderla y perdonarse por haber estado físicamente presente pero ausente como compañera y realmente cuidar de ella.

Unos días más tarde de su reconciliación, Abril, a pesar de solucionar las relaciones más importantes para ella, sigue sintiéndose insatisfecha, como si algo le faltara.

Aspecto social

Abril tuvo dos relaciones sentimentales anteriormente. Su primer enamorado lo tuvo en el colegio cuando tenía 15 años. Esta relación solo duró 6 meses, ya que al salir de vacaciones se distanciaron. Sin embargo, a ella le gustaba hasta que salió del colegio.

Abril estuvo soltera hasta que cumplió 19 años y, en su facultad, conoció a Gabriel (22), quien sería su enamorado más adelante. Se conocieron en una fiesta a la cual su amiga Sandra (19) le había invitado. Ella no conocía a muchas personas y él se le acercó. Estuvieron saliendo por unos meses hasta que oficializaron su relación. Iban todo el tiempo a visitar a su abuela juntos. Era una de las pocas personas a quien ella le había contado sus sueños y miedos. Por acompañarlo, asistía a eventos sociales, a fiestas de la universidad, entre otros. Estuvieron juntos por 2 años. Cuando Gabriel termina la universidad, se le presenta la oportunidad de estudiar una especialización en el extranjero y termina con Abril. Ellos continúan siendo amigos, pero Abril siente que se ha quedado sola. Ya no frecuenta las reuniones sociales a las que iba antes con Gabriel, se ha aislado.

Su entorno social actual es su amiga de la universidad, Sandra. Ella sabe que Abril está llevando terapia más no sabe con exactitud por qué. Su terapeuta es la persona con quien más conversa y ahora con la pandemia aún más.

Aspecto psicológico

Abril es una persona insegura, sensible, poco sociable y empática. Cuando era pequeña, cada vez que tenía un problema, solía tratar de solucionarlo por sí misma. Esta actitud continuó hasta antes que empezó a ir al psicólogo. Aquí ha aprendido -y sigue en ello- a canalizar sus emociones. Por eso es que ahora ya no solo dibuja

cuando está inspirada y quiere diseñar alguna pieza de arte, sino cuando necesita canalizar su alegría, tristeza, preocupación y enojo.

Respecto a su inseguridad, esta también ha mejorado a partir de sus sesiones. Durante su adolescencia le era difícil darse un lugar para pensar en ella, en lo que sentía, en lo que pensaba, en lo que necesitaba, pues no se sentía merecedora de atención. Por el contrario, actualmente se permite sentir y reconocer sus problemas y sus logros.

Así mismo, durante las sesiones con el psicólogo, se planteó resolver la relación con sus padres, pues pensaba que esto era lo que la tenía “estancada”. Sin embargo, a pesar de haber solucionado la relación con su padre hace unos meses antes de la cuarentena, y con su madre hace unos días, Abril no se siente liberada, considera que aún hay algo pendiente para empezar un nuevo capítulo en su vida.

Característica dominante: Cerrada u orgullosa.

Sexo: Femenino

Edad: 22

Ocupación: Egresada de la carrera de Artes Plásticas PUCP.

Condiciones actuales: Vive en un departamento de Magdalena con su madre a causa de la pandemia.

Hábitos personales: Pintar y dibujar sobre cómo se siente.

Dónde creció: Con su papá y su mamá en un departamento en La Molina hasta que cumplió 10 años y sus padres se divorciaron. Ella se quedó a vivir sola con su mamá ahí. A inicios de su segundo año de universidad, se mudó sola en un departamento alquilado por sus padres.

Principales comportamientos sobre gente y eventos: No tiene muchos amigos, cuando asiste a eventos se aísla de la gente y no busca entablar nuevas relaciones.

Principales incidentes del pasado que influyen en su vida presente: El divorcio de sus padres, la etapa de adolescencia junto a su madre.

Cómo son sus padres:

- **Padre, Javier:** en su niñez, ella era muy cercana a su padre. Era quien la consentía y la sacaba a pasear constantemente hasta que tuvo otros hijos. Cuando crece, en su adolescencia, ella comienza a sentir rechazo hacia él porque considera que la abandonó y la dejó sola con su madre.
- **Madre, Carolina:** en su niñez, ella dependía de su madre en todo sentido y, a diferencia de su padre, era la imagen de disciplina y autoridad. Nunca llegaron a tener una relación de amistad, lo cual generó que en su adolescencia ambas se distanciaron. Sin embargo, ella siempre esperaba la aprobación de su madre en sus elecciones.

Su relación con otros miembros de la familia: En las reuniones familiares, no es el alma de la fiesta, trata de hacer pocos comentarios, evita los temas controversiales, no suele dar su punto de vista.

Lo que los demás piensan sobre ella: Que es una joven que sobresale en su carrera, pero inaccesible. La ven como una persona fría y desinteresada de los demás.

Lo que le gusta hacer en su tiempo libre: Pintar, dibujar, leer.

Lo que le apasiona: El arte.

Lo que quiere más que a nada: Ser aceptada por los demás.

Su mayor defecto: Su inseguridad.

Su punto fuerte: Sensibilidad.

Lo que ama de este personaje: Que a pesar de sus inseguridades, ha decidido enfrentar sus miedos buscando ayuda y es muy receptiva con los consejos.

Su lado idealista que llevará al personaje a enfrentarse a todo lo que

ama: Su esperanza en el futuro.

El secreto por ser revelado: Su inseguridad, que es ella quien debe aceptarse y perdonarse.

Actitudes y atributos intelectuales, mentales y de personalidad

Trasfondo educativo: Últimos ciclos de la carrera (PUCP)

Nivel de inteligencia: Alto

Experiencias de aprendizaje: El periodo que vive sola.

Metas a corto plazo en la vida del personaje: Encontrar una oportunidad para expresar su arte.

Metas a largo plazo en la vida del personaje: Sentirse bien con ella misma.

¿Cómo se ve el personaje a sí mismo? Se ve cohibida, aislada de todos.

¿Cómo cree que los demás perciben al personaje? Ella siente que es invisible para los demás.

¿Qué tan seguro de sí mismo es? Poco.

¿Le domina la lógica o el impulso o es alguna combinación de las dos? La lógica.

¿Qué avergonzaría más al personaje? Que la vean vulnerable.

Características emocionales

Fortalezas/Debilidades:

Fortalezas:

- Sensible
- Responsable
- Puntual
- Detallista
- Sabe escuchar

- Aplicada
- Creativa

Debilidades:

- Insegura
- Sobre exigente con ella misma.
- No es transparente con su entorno ni con ella misma.
- Se compara constantemente.
- Cortante

¿Introvertida o extrovertida? Introvertida.

¿Cómo lidia con el enojo? Se aleja de todos.

¿Con la tristeza? Se lo guarda para ella misma.

¿Con conflicto? Pretende que nada ha pasado.

¿Con los cambios? Episodios de ansiedad/lo habla con su terapeuta.

¿Con la pérdida? Cerrarse/ lo habla con su terapeuta.

¿Qué es lo que el personaje quiere de la vida? Sentir que tiene valor.

¿Qué le gustaría cambiar de su vida? El divorcio de sus padres.

¿Qué motiva al personaje? Vencer sus temores para lograr sus sueños.

¿A qué le teme el personaje? Fracaso.

¿Qué es lo que alegraría al personaje un día cualquiera? Una felicitación, palabras de afirmación.

¿Este personaje juzga a los demás? Sí.

¿Es generosa o tacaña? Generosa.

¿Es generalmente educada o grosera? Educada.

Características espirituales

¿El personaje cree en Dios? Por su familia, es católica, pero no practicante.

¿La religión o espiritualidad son parte de la vida del personaje? No.

Si es así, ¿cuál es el papel que juega? No juega ningún papel.

5.2.2 Descripción del universo

La historia se desarrolla en Lima del 2020. Contexto caracterizado por la pandemia del Covid 19 y donde se declaró cuarentena obligatoria.

El aislamiento y la cuarentena en la que se encuentra el mundo y el país, ha llevado a muchos no solo ha empezar ha hacer una reflexión interna sobre uno mismo y sus relaciones interpersonales, sino que en muchos adolescentes y jóvenes adultos la incertidumbre de la situación y del futuro ha generado niveles de ansiedad nociva. Ello ha hecho que muchos busquen acompañamiento psicológico, y en algunos casos empiecen a solucionar los conflictos internos e interpersonales familiares.

5.3 Dirección general

La dirección del proyecto siempre se basó en mostrar la intimidad del personaje. Una intimidad relacionada con las sensaciones, emociones y pensamientos de la protagonista Abril. Por un lado, se buscó naturalidad y honestidad en las acciones de Abril, por eso la dirección de la actriz estuvo basada en ello.

En el proyecto participaron dos actrices naturales, con una se trabajó a profundidad el personaje, ya que era la actriz natural que aparecería en gran porcentaje del proyecto, mientras que la otra actriz natural, solo estuvo presente en una escena como doble del cuerpo de la otra actriz. Sin embargo, con ambas se trabajó el personaje a distintos niveles, pues en un proyecto como este, cada movimiento de Abril es significativo.

Durante la creación del personaje fue necesario tener un primer momento donde se compartieran experiencias de las actrices como personas, permitiendo así a la dirección observar qué situaciones habían y compartían la actrices con Abril.

Después, hubo una etapa enfocada en crear memorias del personaje, para ello se trabajaron ejercicios basados en la exploración sensorial de objetos. La exploración sensorial fue un proceso relevante, pues permitió encontrar con qué sentido las actrices naturales podían conectar mejor con Abril: la música.

Después de esta etapa, se iniciaron los ensayos de las escenas del guión, los cuales estuvieron fragmentados en 1) lectura 2) comprensión del momento 3) proponer intenciones del personaje 4) relación del personaje con el espacio. Cabe señalar que los ensayos con cada actriz natural fueron por separado; asimismo, las experiencias que la dirección compartía con una, no eran comentadas con la otra. Lejos de crearse dos versiones distintas de Abril, hubo solo una con dos caminos distintos para llegar a ella.

Debido a que las actrices naturales fueron dos mujeres integrantes del grupo, este proceso de creación e interpretación del personaje sirvió para complementar la honestidad en sus trabajos por área: arte y fotografía.

Por otro lado, respecto a la propuesta visual, junto al área de fotografía se buscó la contemplación de los momentos; dejar un poco de lado el principio de que cada plano se rija según una nueva información, y más bien enfocarnos en buscar en cada plano el pasar del tiempo y el sentir del personaje. En este aspecto también fue importante que la propuesta de edición considere dicho objetivo en el ritmo del montaje.

El objetivo de la parte animada del proyecto es presentar como tal los pensamientos e ideas de la protagonista. Las animaciones son dibujos basados precisamente en el arte que realiza Abril, pues es la manera en como ella se comunica. Para la dirección de dichos dibujos primero se realizó un storyboard con el encargado del área para pensar en los planos.

La animación fue un mundo que primero se tuvo que comprender cómo funcionaba -pues tiene un lenguaje particular como lo tiene la fotografía del live action- para luego proponer. En este proceso se aprendió la importancia de economizar planos.

También fue un reto no pensar en los planos que usualmente se tienen en mente al grabar un producto netamente live action.

La intención de que todo se realice con la técnica de rotoscopia, como se hizo en la parte de la pesadilla, tuvo que ser descartada por los límites de tiempo y de recurso que teníamos para la producción del proyecto; sin embargo, no fue para mal: este hecho demostró la flexibilidad que posee la idea, y cómo esta se puede adaptar en distintos aspectos sin perder el objetivo de hacer una narración íntima.

Para la realización de la animación primero, se diseñó un storyboard; luego, se hizo el montaje de fotos de paisajes y personas, que después fueron derivados a una dibujante. La dirección a la dibujante fue encargada por la dirección general y por el área de animación. Por el lado de la dirección general, se transmitió la idea e intención de cada espacio y personaje. Esto último también fue transmitido al área de sonido, para así, conjuntamente, entender cómo sonarían estos momentos.

El sonido en este proyecto busca explorar lo realista y lo hiperrealista, destacando respiraciones, el tacto que la protagonista tiene con los objetos, el roce de su cuerpo y el sonido de sus pensamientos, para así aportar a la idea de que estamos acompañando a una joven en su “silencio”. Durante la creación sonora, fue interesante aprender a elegir qué se debía escuchar en cada plano. Se buscó dejar de lado lo sonoramente “obvio” y seleccionar sólo aquellos sonidos que intensifiquen el estado de la protagonista.

En síntesis, con cada área se realizó un análisis minucioso de la historia para que cada propuesta partiera y lograra un mismo objetivo: la contemplación de la intimidad de Abril evitando irrumpir su espacio y orden.

5.4. Producción

La producción del proyecto ha planteado un plan de trabajo para ser llevado a cabo de forma remota debido al contexto que estamos viviendo. Esto significó el uso de herramientas extras para llevar a cabo la realización del proyecto de manera que tuvimos que organizarnos de acuerdo los recursos conseguidos y siempre tratando

de que las demás áreas puedan lograr su objetivo de reflejar la intimidad de Abril. Para seguir con la naturalidad propuesta desde dirección para el proyecto y ser conscientes con las restricciones sanitarias por la pandemia se tomaron decisiones importantes en diferentes aspectos de la producción, principalmente en el casting y las locaciones.

5.4.1. Casting

El proceso de casting para la realización de este proyecto fue bastante limitada. No se hizo una convocatoria formal, se optó por hacer un llamado entre los miembros del grupo para poder encarnar el personaje. No obstante, para elegir a la persona se consideraron los siguientes aspectos.

Disponibilidad de tiempo

Era necesario que la persona que sea la actriz tenga tiempo para no solo las grabaciones, sino para las pruebas de cámara y ensayos junto a dirección. Si bien se estableció un plan de rodaje de una semana y media, éramos conscientes de la posibilidad de volver a grabar, por lo que se consideró una semana extra para ello.

Experiencia previa

Más que experiencia actuando, se necesitaba que la persona esté dispuesta a desenvolverse frente a la cámara y teniendo en cuenta lo vulnerable que se muestra el personaje, era necesario que la persona tenga la facilidad de expresar estas emociones a través de su cuerpo.

Espacio

La persona a encarnar a Abril debía tener un espacio que se asemeje a la habitación del personaje que planteó la dirección de arte, con la misma paleta de colores o lo más parecido. Además, de contar con ese espacio dentro de su casa a total disposición.

Precisamente este último aspecto fue lo que llevó a considerar a una actriz que sea el doble de cuerpo, para llevar a cabo las escenas de la bañera pues la actriz principal no contaba con ello en su casa. A pesar de que la actriz doble realizó dos

escenas, los criterios anteriormente mencionados debían ser aplicados de la misma manera.

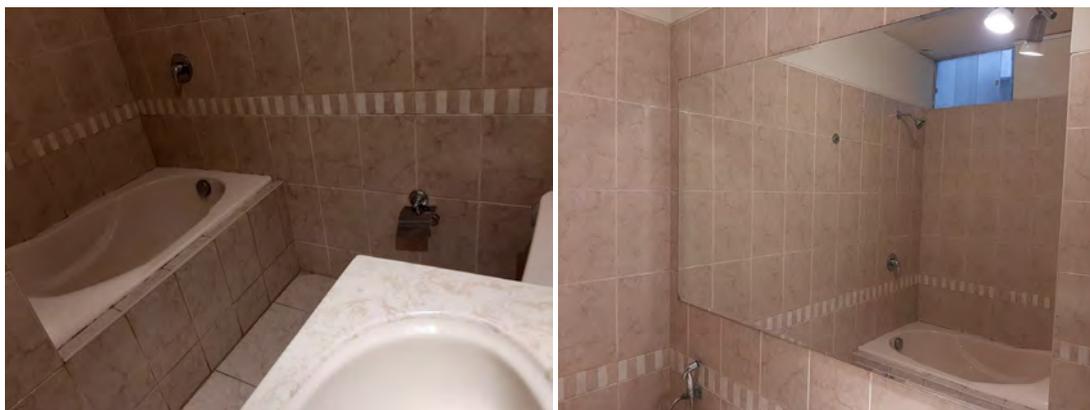
5.4.2. Locaciones

Parte de las limitaciones de la pandemia, era la imposibilidad de grabar en locaciones que no fueran nuestras casas. Por ello, las actrices tuvieron que adaptar sus habitaciones para que vayan de acorde a lo propuesto por la dirección de arte. La actriz principal tuvo que reacomodar su habitación principal para convertirla en la habitación de Abril, mientras que la actriz doble prestó su baño y su sala para dos escenas del proyecto.

Habitación Principal



Baño

**Sala**

5.4.3. Desglose de presupuesto

En un inicio se tuvo en consideración un rango de 200 a 300 soles por persona teniendo en cuenta la compra de wacoms, elementos para el arte y transporte. Al final, se obtuvo un gasto total de S/. 1497.81, o sea S/. 214.00 por integrante. El cuadro del desglose detallado, ubicado en el anexo 2, está dividido en gastos de equipos, arte, vestuario, transporte, dibujos de animación y musicalización.

5.4.4. Cronograma

Para llevar a cabo el proyecto se contó con 4 meses aproximadamente. Durante el primer mes se trabajó el guión y se recibieron asesorías para el área de animación y así poder definir el estilo adecuado a nuestros recursos y concepto de proyecto. Asimismo, se comenzó el proceso de construcción del personaje animado. Para el segundo mes, a pesar de seguir con algunos cambios en guión, ya existían escenas cerradas por lo que se comenzó a realizar los storyboards a la par; de la misma manera, se procedió a comenzar el proceso de videoboard para las secuencias de animación por rotoscopía. Para el final del mes ya se tenía listo el storyboard y photoboard de todas las escenas, al igual que el videoboard y su animatic, incluso durante la última semana del mes se dio inicio al rodaje. Hacia la primera semana del tercer mes ya se tenía el 80% del material de live action, por lo que las dos semanas siguientes se utilizó para regrabar algunas partes que no habían quedado bien o corregir algunos detalles. Precisamente, durante esa misma semana se contrató a una persona que nos ayude a dibujar los planos para la animación, pues el equipo de animación hizo un cambio en su técnica por la complejidad de esta misma.

A partir de ese momento, el objetivo principal era revisar los dibujos e animarlos una vez que estaban entregados, por otro lado, edición comenzó a realizar los primeros cortes de la parte del live action, este proceso se llevó a cabo durante todo ese mes y las escenas ya cerradas eran pasadas al área de sonido para que empiece con la sonorización. Para el último mes se envió el xml del corte final al área de fotografía para que realice la colorización y al área de sonido para la mezcla. Las últimas secuencias enviadas fueron las de animación pues fue un trabajo minucioso. Finalmente, tanto el área de fotografía y sonido enviaron sus partes completadas a edición para que se junten y se exporte todo el proyecto completo.

El cuadro detallado se puede encontrar en el anexo 3.

5.5 Dirección de fotografía

Desde la dirección de fotografía se ha participado en todas las etapas del proyecto, desde la preproducción hasta la postproducción, con la finalidad de proponer y hacer realidad una propuesta visual sólida a lo largo del cortometraje. Debido a las circunstancias en las que nos encontramos, todo el proceso se debió realizar a distancia. Lo cual implicó desafíos para todas las áreas, incluyendo el área de fotografía que normalmente cuenta no solo con dirección de fotografía, sino camarógrafo/a, gaffers y equipo para la puesta en escena de luces y demás equipo requerido. Asimismo, este cortometraje tiene la característica de tener una parte *live action* y una animada; si bien desde la fotografía el mayor involucramiento se tuvo en la parte del *live action*, pues en la forma de dividir el trabajo teníamos un director de animación, si hubo conversaciones sobre el estilo visual y la forma de unificar ambas partes. En los siguientes párrafos se detallará y explicará el proceso y los métodos que finalmente se terminaron aplicando para hacer posible este proyecto.

5.5.1. Liveaction

5.5.1.1. Propuesta creativa Fotográfica y proceso creativo del Storyboard

En la etapa de pre producción, además de las conversaciones creativas sobre el desarrollo del storyboard, se conversó sobre la propuesta de fotografía, que, por la sensación que se deseaba transmitir desde guión, lo que más resalta de la propuesta fotográfica son: la sensación de mirada, la estabilidad de los encuadres y el descubrimiento progresivo y cuidadoso del rostro de la protagonista. Esto se desarrolló en etapas, pues había que tener cuidado con los encuadres y el foco al querer poner en acción esta propuesta. Ello sin que resultara tedioso o repetitivo, ya que casi toda la historia se desarrolla en un mismo lugar con posibilidades de encuadres limitadas por espacio.

Storyboard



Luego, dibuja la boca, la nariz, pero cuando llega a los ojos se detiene.

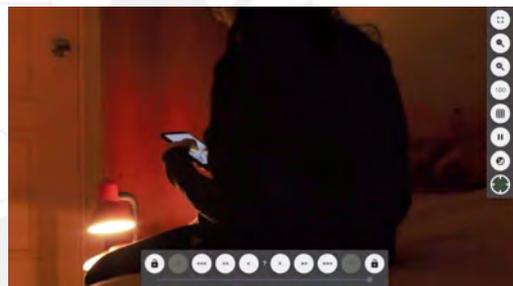
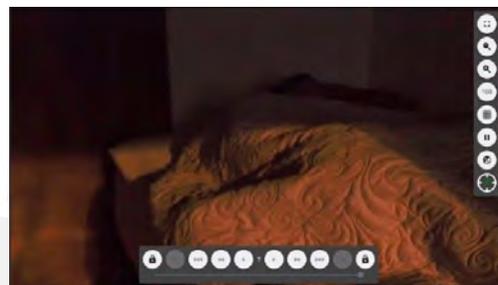
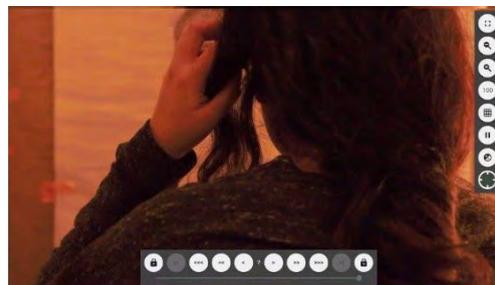


Abel cambia de posición, no se siente cómoda con ninguna. Los minutos pasan y vemos como la habitación se llena de luz. Abel se duerme.



Su lámpara está prendida y la taza que también está sobre su mesa de noche está llena de manzanilla caliente. Abel se incorpora y toma unos sorbos.

Photoboard



Así fue que se tuvo una pre producción cuidadosa, no solo con el desarrollo de una propuesta dibujada en Storyboard y luego puesta a prueba en un Photoboard, sino que también, gracias y debido a a las circunstancias, se debió hacer pruebas de cámara para facilitar el proceso de grabación mismo ya que sería la misma actriz quien manejaría la cámara. En los siguientes párrafos, se desarrollará a detalle la propuesta fotográfica.

5.5.1.2. Cámara

El punto de vista fue en tercera persona, sin embargo, fue cercano e íntimo. Pretendió ir adentrándose en el estado interno del personaje progresivamente con planos que no sólo sitúan en el espacio (primero), sino que progresivamente revelan

quién es este personaje al que inicialmente no se le ve el rostro; pero al que progresivamente los encuadres y la forma en la que le cae la luz permiten conocer un poco más y transmitir su estado de ánimo interno.

Es una mirada que le permite a los espectadores ser parte de un espacio íntimo sin pertenecer totalmente a este. Son testigos de las acciones de Abril en su intimidad sin entrometerlos en su espacio, pero con la cercanía suficiente para revelar cómo una persona actúa cuando está sola, no en presencia de una cámara ni actuando para ella. Esto se denota en las posiciones y encuadres de la cámara. Para contribuir a ello, conforme se progresa en su introspección, se juega con el enfoque o desenfoco de elementos y detalles; ya sea en ella misma o los elementos a su alrededor, pues las posiciones de cámara fueron pensadas cuidadosamente para ir revelando progresivamente el rostro y la identidad del personaje.



Asimismo, cabe mencionar que se optó por el uso de encuadres fijos y estables por dos motivos: el primero, por la aparente calma del personaje principal y la quietud de sus movimientos; el segundo, porque establecer la cámara en un lugar fijo permitía descubrir en el movimiento o no movimiento de la protagonista su mundo interior, y porque contribuye a la contemplación y sensación de mirada que se deseaba lograr. Por su parte, esta estabilidad genera un ligero contraste con el movimiento que se ve en las partes de secuencias animadas. Finalmente, también

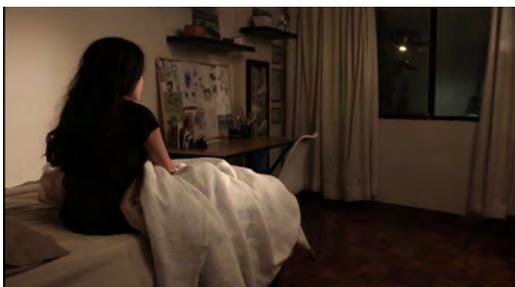
cabe mencionar que las decisiones tomadas desde el área de cámara se vieron influenciadas a partir de las necesidades de grabar a distancia.

5.5.1.3. Iluminación

Debido a las limitaciones técnicas y de espacio que se tenía, la mayor parte del cortometraje posee una iluminación natural, donde se utilizó reflectores, rebotadores y banderas para moldear la luz según nuestros propósitos. Asimismo, gracias al tiempo (aunque a distancia) que la cuarentena permitió pasar en la habitación donde se desarrolla el cortometraje, se pudo mapear mejor las horas y el tipo de luz que daba en el espacio donde se desarrolla gran parte de la historia, por lo que se tuvo en cuenta las horas en las necesitábamos grabar según la luz del día.

De manera global, el tono del cortometraje es ligeramente desaturado y poco contrastado, con el objetivo de contribuir al estado anímico de la protagonista y su carácter introspectivo. Dentro de las posibilidades se intentó evitar el uso de luces duras y contrastantes, así como de sombras definidas y duras. La imagen tiene cierta suavidad general sobre ella, evitando una imagen muy dura, marcada y texturizada. Sé está frente a un estado de ánimo que planteaba un acercamiento a la sensibilidad propia y también acorde a la personalidad insegura, sensible y empática de la protagonista.

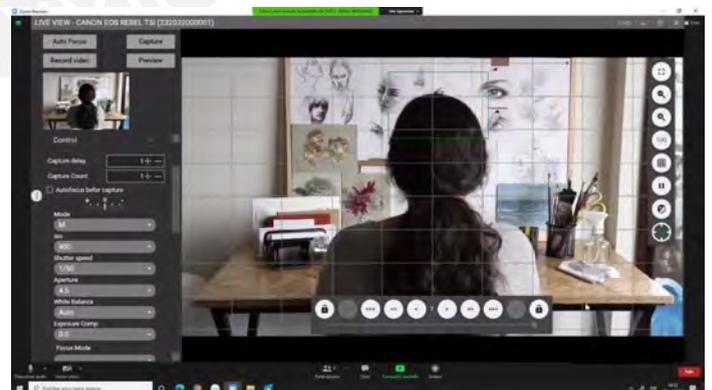
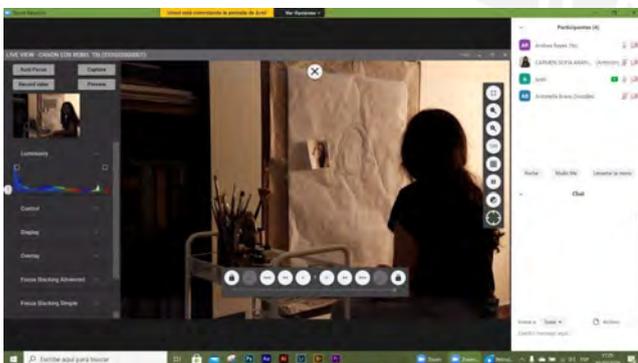
Debido a la calidad de imagen y el rango que brindaba la cámara utilizada, además de los problemas de ruido que en su mayor parte se intentaron solucionar dentro de las posibilidades del momento, los cambios realizados en la post producción de color fueron mínimos y muy cuidadosos ya que no se podía forzar mucho la imagen. Sin embargo, sí se realizó un trabajo de post producción para terminar de llegar al look antes descrito en la propuesta.



5.5.2. Sobre la grabación a distancia

Como ya se mencionó anteriormente, este cortometraje tuvo la necesidad de realizarse a distancia en su totalidad. En este caso, en la locación no se contó con ayuda externa para la puesta en escena, por lo que la actriz, que también cumple el rol de directora de arte, tuvo que cumplir la función de cámara y gaffer. En ese sentido, la actriz no solo recibía dirección y tiempo de ensayo con la directora, sino que también recibía dirección desde la dirección de fotografía y tiempo de ensayo para encuadrar cámara y probar luces.

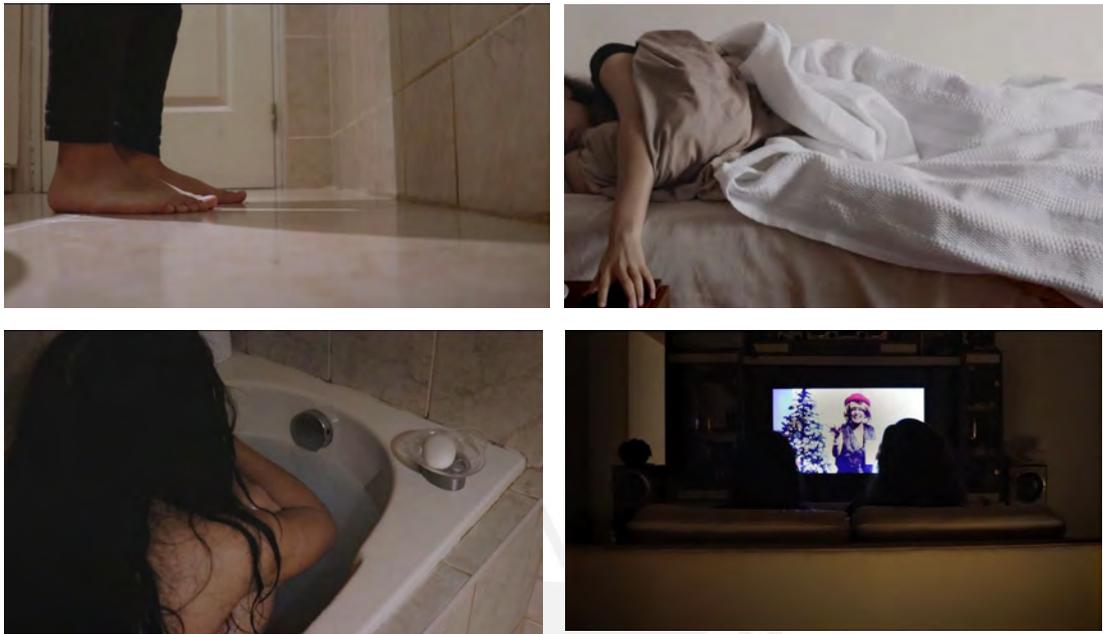
Para facilitar la carga que se iba a concentrar en una sola persona al momento de grabar se intentó encontrar una aplicación que permitiera controlar a distancia la cámara (entiéndase ISO, diafragma, obturación, verificar el balance de blancos y la exposición mediante fotómetro e histograma). Se encontró una denominada DigiCamControl. Sin embargo, inicialmente resultó complicado pues no se contaba con los implementos necesarios, como un cable para conectar la cámara a la computadora, y la conexión por Zoom. Si bien al compartir pantalla y solicitar el control remoto permitía controlar la cámara a distancia mediante la aplicación mencionada, el tema de la conexión y el corte de las sesiones cada 45 minutos hacía mucho más lento el proceso. Todo ello se logró solucionar con la llegada de equipos de la universidad, incluyendo un modem de internet para la actriz y el uso de una cuenta sin limite de tiempo en Zoom.



5.5.3. Sobre unificar dos espacios y dos personas distintas

Inicialmente, se realizaron pruebas de grabación para probar la viabilidad de juntar dos espacios distintos y buscar encuadres que ayuden tanto a unificar ambos espacios, como a dos personas distintas. Inicialmente se pretendía unir dos habitaciones distintas por lo que se hizo una comparación de ambos espacios en cuestión de luz y ambiente. De esta manera poder encontrar encuadres y horas en las que ambos espacios tengan mayor similitud visual y así crear un espacio armonioso. En las pruebas que se hicieron, funcionó muy bien, pero eventualmente descartamos la idea, pues ya no pareció necesaria en cuestiones de historia. Se quedó en unificar espacios distintos, pero sin fingir que eran uno mismo. Es decir, no pretender que dos habitaciones distintas eran una sola, pero sí usar una habitación, baño y sala distintos en hogares distintos y buscar que parezcan de un mismo hogar.

Una cuestión que sí se llegó a realizar es pretender que dos personas distintas eran una misma. Esto se dio, pues, como los espacios en los que se grabó estaban en casas distintas y no había posibilidad de reunión, la actriz que interpretó las escenas del baño y sala es distinta a la actriz que interpretó las escenas dentro de la habitación. Esto, además de la fuerte motivación en cuestión de historia, influyó en la propuesta de fotografía sobre mostrar y descubrir progresivamente el rostro de la actriz. Se buscaron encuadres e iluminación dentro de las posibilidades y dificultades de grabar en un baño sin ayuda física alguna, para unificar ambas actrices.



En conclusión, desde el área de fotografía se propuso y se trabajó en todas las etapas de la producción con las demás áreas. Se pensó en una propuesta que contribuya a la historia del personaje y a las emociones y sensaciones que se deseaba transmitir desde guion. Se trabajó con las limitaciones y las nuevas posibilidades que brindaba el contexto y la grabación a distancia, buscando y proponiendo soluciones que finalmente permitieron hacer realidad la propuesta fotográfica.

5.6. Dirección de arte

Con respecto a la dirección de arte, desde un inicio, se buscó reflejar la intimidad de Abril y su personalidad a través del espacio, los elementos que la rodeaban y lo que ella misma usaba. A continuación, se desarrolla cómo cada elemento de la dirección de arte ha contribuido a ello.

5.6.1. Live Action

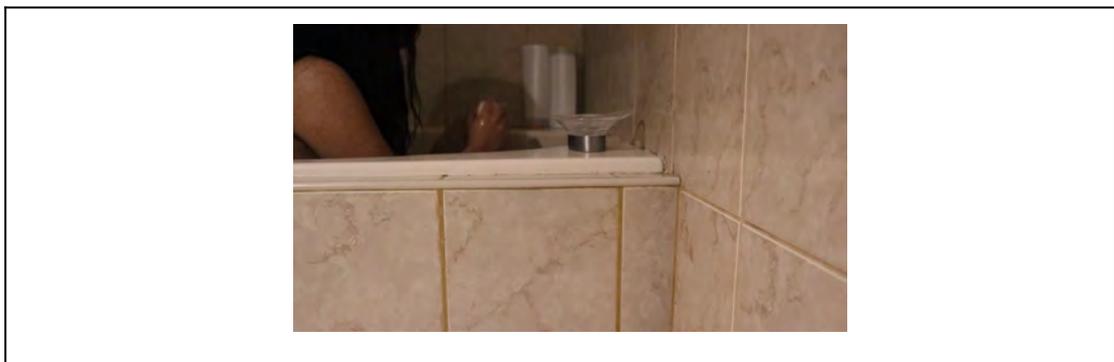
5.6.1.1. Escenario

Este es el lugar físico en donde se realizó toda la acción dramática. En este proyecto, se contaron con dos escenarios en el live action: la habitación de Abril y el

baño. Ambos eran lugares personales de la protagonista y debían reflejar la posición socioeconómica de ella, el cual era de una joven de clase media. Para el primer escenario, se adaptó la habitación de uno de los integrantes del equipo. La paleta de colores de este está conformada por el color marrón en distintas tonalidades y blanco. El color marrón, según el Dr. Martínez Canellas, se refiere al rechazo y a los conflictos de adaptación a un medio familiar y social. Él menciona que los niños con problemas familiares suelen dibujar casas, lo que simboliza la intimidad. Cuando la casa es dibujada sin puertas o ventanas estas se refieren a la falta de comunicación con el exterior (Canellas, 1979). En el caso del proyecto, el tener presente este color tuvo la intención de reflejar un espacio de intimidad, y conectar con la biografía familiar y social del personaje. Asimismo, se utiliza el blanco. El psicólogo francés Marc - Alain Descamps menciona que el blanco hace referencia a la paz y timidez (Rojas & Zambrano, 2009). Este color conectó a la personalidad introvertida de Abril. De esta manera, ambos colores reflejaron el espacio íntimo de Abril: un lugar personal. Esta paleta de colores también estuvo presente en la utilería.

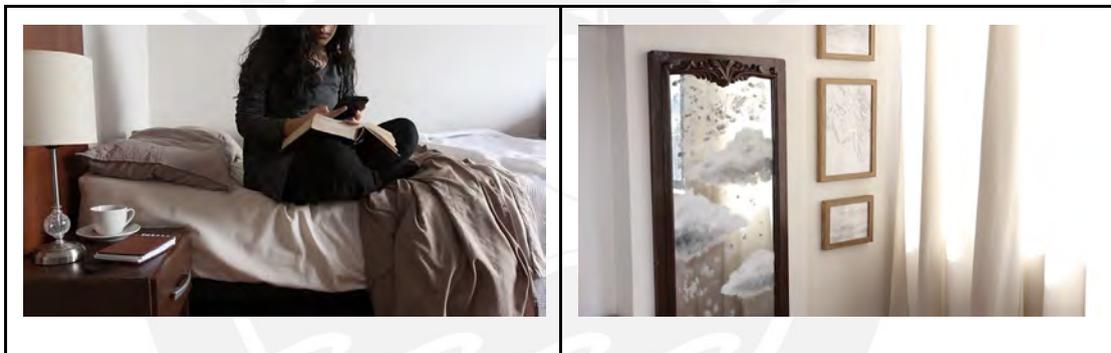


En el escenario 2: el baño, se eligió un baño que se acerque a la paleta de colores propuesta en el escenario anterior. En este caso, fue el beige. Otro criterio de elección fue que posea una tina, ya que era un requisito desde guion. Este escenario fue un espacio de intimidad, en el cual Abril no podía compartir con nadie. Su importancia viene en sí mismo, porque es un lugar personal.



5.6.1.2. Utilería

La utilería también contribuyó a contarnos tanto el interior como el exterior de Abril. Augusto Tamayo y Natalia Hendrix clasifican la utilería en dos: utilitaria y complementaria (Tamayo & Hendrickx, 2015). La primera es utilizada en la escena y algunas de ellas cumplen un rol importante en la escena. La segunda se refiere a la utilería que cumple con una función decorativa. En el primer escenario, estuvieron presentes ambos tipos. Con respecto a la paleta de colores empleada en la utilería de la habitación, esta se mantuvo igual a la misma que posee el escenario, reforzando esta idea de intimidad. Asimismo, muchos de los elementos de color marrón fueron de madera, lo cual informa al espectador sobre los gustos de Abril por lo natural y rústico.

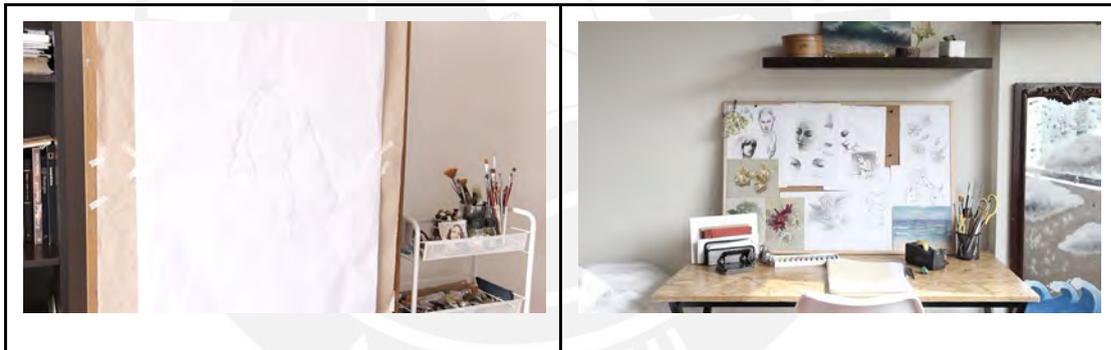


Cada uno de los elementos cumplieron una función específica en el proyecto. En el siguiente cuadro se clasificará la utilería de la habitación con respecto a la clasificación de Tamayo y Hendrickx. Asimismo, se subraya la utilería que tiene un significado especial en el proyecto.

Utilitaria	Complementaria
Caballote	Óleos
Escritorio	Pinceles
Lámpara	Corcho con dibujos
Carrito organizador	Accesorios de escritorio
Taza de manzanilla	Librero
<u>Espejo vertical</u>	Libros

<u>Cuadro de mujer desnuda</u> Celular Libro Recipiente de agua y trapo Folder con dibujos Lápices <u>Libreta de dibujos</u>	Cuadros decorativos Plantas
--	--------------------------------

Tanto la utilería utilitaria como complementaria cuentan sobre los intereses de Abril. A través de ellos el espectador conoce a qué se dedica ella, como el caballete, los pinceles, los óleos, el corcho con dibujos, entre otros. Como se mencionó anteriormente, gracias a ello también el espectador se entera de sus gustos, como su apego a lo natural. Eso se puede ver en sus cuadros de flores, el mar, el cielo y en las plantas.

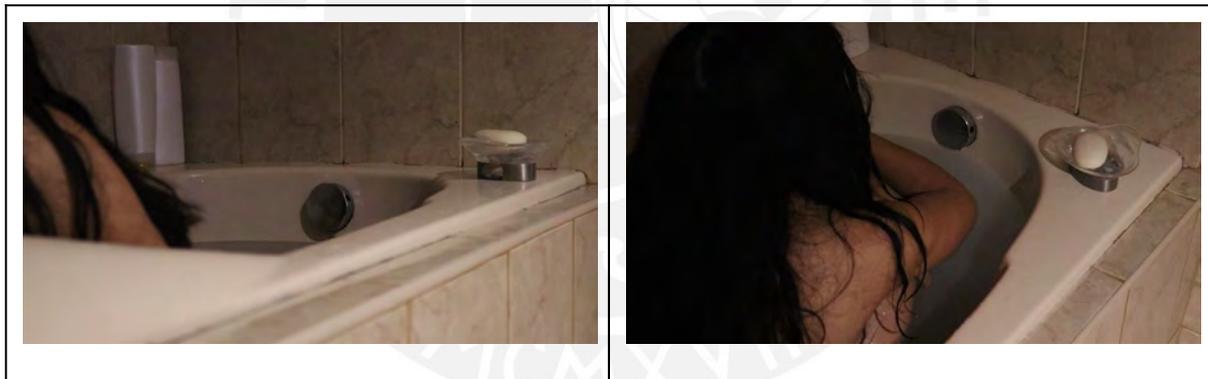


No obstante, hay algunos elementos que además de cumplir una función utilitaria o complementaria poseyeron un significado importante en la escena.

- **El espejo:** este elemento de la utilería fue indispensable en el proyecto, ya que Abril se enfrenta a su reflejo constantemente; en un inicio lo hace en la animación y, finalmente, también en el live action. Este tenía dibujos de nubes y olas, lo cual impedía su visión. La protagonista limpia estos dibujos, hechos por ella misma, para verse. Este momento en la escena fue un enfrentamiento para verse a ella misma.

- **La libreta:** este elemento fue la conexión entre el live action y la animación. Su tamaño (pequeño) está vinculado a ser de uso personal y secreto: íntimo. Es ahí donde Abril dibuja lo que siente en su interior.
- **Cuadro de la mujer desnuda:** este elemento conectó el live action con la pesadilla que tuvo en un inicio la protagonista. Asimismo, es este que la impulsa a dibujar por primera vez en el cortometraje, en su libreta, ya que recuerda su pesadilla.

Con respecto a la utilería del escenario dos, también hubo elementos de carácter utilitario como complementario. En este caso, no hubo utilería con un carácter especial. Todos los elementos de la utilería conservaron la siguiente paleta de colores:



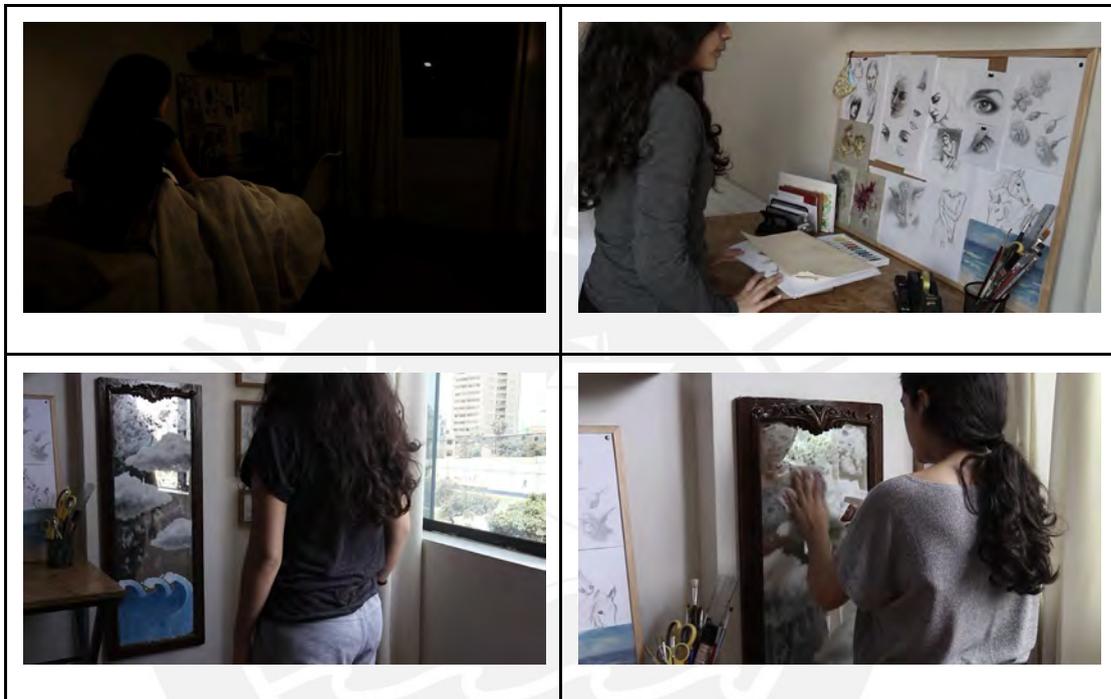
De la misma manera que el escenario y la utilería han contado sobre el personaje, el vestuario y el maquillaje relataron su estado interior.

5.6.1.3. Vestuario y maquillaje

A diferencia de los anteriores elementos del arte, el vestuario y el maquillaje relataron sobre el proceso evolutivo que presentó Abril. La paleta de colores empleada, en el vestuario, consta de grises. Según Tamayo y Hendricks, los grises hacen referencia a la transición y la melancolía (Tamayo & Hendrickx, 2015).



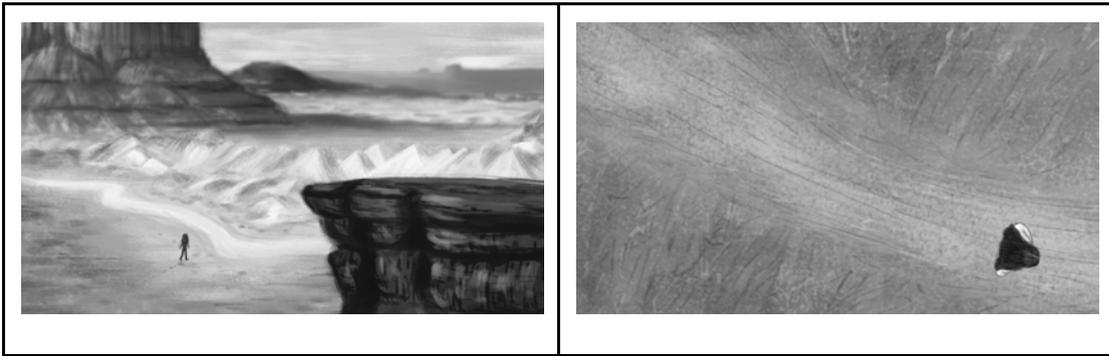
Abril se encuentra en un momento melancólico recordando etapas del pasado y tratando de avanzar. Esa búsqueda de encontrarse a ella misma se visualizó en el corto. En un inicio, Abril está vestida de color negro, el cual se refiere a la tristeza (Rojas & Zambrano, 2009). Cada vez que ella avanza y se enfrenta con su interior (la animación), lo negro se va volviendo gris y ese gris se va aclarando progresivamente.



No obstante, no llegó a utilizar ropa blanca, ya que Abril, en el cortometraje, no terminó su proceso. Con respecto al maquillaje, se usó un maquillaje natural. Se buscó transmitir realismo: una joven que vive el aislamiento social en casa.

5.6.2. Animación

La paleta de colores empleada, en la parte de animación, es la misma utilizada para el vestuario. Este último buscó reflejar el proceso interno del personaje. Otro factor con respecto a la elección de la paleta de colores es el material con el que Abril dibujó en su libreta.



Finalmente, todos los elementos de la dirección de arte buscaron transmitir el interior y el exterior de Abril. Nos relatan sus pasatiempos, sus gustos y su estado emocional.

5.7 Edición

En cuanto a la edición, la propuesta buscó seguir el estilo audiovisual planteado: la contemplación. El montaje es lento, contribuyendo a que el espectador se detenga a observar cada plano. Esta propuesta se mantiene constante a lo largo del cortometraje, incluso en las escenas con más dinamismo, ya que este se contrarresta con la acción del personaje, la cual es monótona y serena. La edición va de la mano con la puesta en escena.

Uno de los referentes para la edición es la película “Lost in Translation” de Sofía Coppola. En este film, los personajes principales pasan por una crisis de identidad, siendo el montaje, una de las herramientas para poder transmitir ello. Kike Mora, en su escrito “Lost in Translation”: Naufragios de la identidad posmoderna”, menciona que “(..)lo interesante es que la crisis de identidad que transitan los protagonistas no aparece sólo a nivel del relato sino que además toma cuerpo en construcción de imágenes puesta en escena y el montaje audiovisual” (Mora 2004, p.66). Otro asunto importante en la película es la fragmentariedad temporal, reflejadas por ejemplo en las bruscas elipsis temporales. Mora explica también que “esta fragmentación temporal se ve acompañada de una riquísima gama de recursos de planificación y montaje que acentúan las rupturas dentro del plano (..) que rompe la continuidad del tiempo y la homogeneidad del espacio para reflejar el estado emocional de los protagonistas” (Mora, 2004, p.67) De esta manera, la edición ayuda a que se concrete el objetivo de la película.

De forma similar, en el corto se utilizó esos recursos para poder transmitir el estado emocional en el que se encontraba Abril. La duración de cada plano está cuidadosamente controlada, de manera que no llegue al punto de resultar tediosa de visualizar. Dependiendo de la acción o lo que se muestre en el plano, este tuvo una duración pertinente. Esta propuesta genera una sensación inmersiva en la vida del personaje y lo que siente. Este tipo de ritmo colabora con la compañía cercana que llegamos a tener con Abril.

Existió también variedad en cuanto a las elipsis temporales. Se pueden observar en escenas donde la acción que realiza Abril es larga, de manera que se llega a comprender que es algo que le ha tomado tiempo realizar o afrontar. Por otro lado, las elipsis también se encuentran entre escenas, evidenciando el paso del tiempo, pasando por ejemplo de la tarde a la noche o incluso de un día a otro.

Conforme avanza el corto, el ritmo y la acción cambia sutilmente. No se hace más rápido pero si es más enérgico. Esto sucede para poder expresar el cambio de percepción que el personaje principal experimenta.

Un punto diferencial del cortometraje es haberle sumado el recurso de la animación. Parte de la propuesta de edición en cuanto a este fue marcar una diferencia clara con el live action, como dos espacios distintos, pero que pertenecen a un mismo universo. Esto se expresó mediante las transiciones hacia la animación. Cuando esto sucede, son los únicos momentos del corto en los que existe disolvencia. Anteriormente nunca se usó ese recurso, ni siquiera para las elipsis. Esto trata de evidenciar una inmersión dentro de los pensamientos y el mundo interno personal de Abril. Finalmente, cuando acaba cada secuencia de animación, se hizo un difuminado a negro, que expresa el cierre de ese estado mental, vuelta a la realidad y a la vez elipsis (ya que luego de las dos primeras animaciones existió un paso de tiempo).

De esta manera, la edición buscó generar esa cercanía e introspección que la historia y el personaje demandaban. Por medio del uso de los recursos anteriormente mencionados se logra entender el pesar y el estado emocional de

Abril.

5.8. Diseño de sonido

En el área de Dirección de sonido se realizó el cortometraje basándose en la creación de foleys en su totalidad y con la ayuda del uso de una biblioteca de sonidos de diferentes plataformas. Este proceso se decidió realizarlo de esta manera debido a la coyuntura que se vive actualmente, convirtiéndose un reto para esta área y el grupo en general. Tanto en la parte de live action como animación se buscó intensificar los sonidos con el fin de transmitir al espectador lo que la protagonista sentía.

5.8.1. Live action

En esta parte del proyecto, como se dijo anteriormente, se diseñó el sonido desde cero. Se trató de realizar los foleys de casi todo el cortometraje y durante la postproducción solo se intensificó los sonidos principales de la escena. Es decir, se juega con sonidos realistas e hiperrealistas; por ejemplo, el sonido de la respiración, los trazos al dibujar, los sorbos mientras ella toma el té, etc. Todo esto con el fin de mostrar al espectador la intimidad de Abril, el silencio que la envuelve en su habitación, y vincularnos con su sentir. El silencio jugó un rol importante en este cortometraje, principalmente en el live action, puesto que representa el caos interno de Abril, un personaje que se encuentra estancado emocional y socialmente, y que desea ser liberado.

Asimismo, se realizó la grabación de diferentes tipos de sonidos de ambiente para diferenciar el tiempo y el espacio. A pesar de encontrarse en el mismo lugar, existe una diferencia sonora que se puede evidenciar sobre todo en las primeras escenas donde se realizó jump cuts durante la noche (por momentos suenan grillos, en otros pájaros, pero sin llegar a la exageración). Estas grabaciones fueron realizadas en diferentes locaciones y enviadas por mensaje, ya que en el caso de la sonidista era difícil grabar un sonido de ambiente “limpio” por el lugar donde se ubica. Otra diferencia sonora fue cuando Abril cambia de espacio de su habitación al baño. Los sonidos contienen una reverberación más evidente. En esta escena también se usó

los sonidos de la pesadilla (cuando se encuentra debajo del agua) con el fin de relacionarlo con esta.

5.8.2. Animación

Para este cortometraje, se usó el sonido de los trazos realizados por Abril mientras dibujaba como manera de transición del live action - animación. Estos se van acentuando y en crescendo para luego transportarnos a la animación. Uno de los referentes de la sonorización para esta parte es la serie animada “AVATAR: La leyenda de Aang” (2005). En esta serie se puede observar como pasan de un tipo de animación a otro usando los sonidos de ambos ambientes y un efecto sonoro.



Animación 1

Dibujo sobre una roca dentro de una cueva
AVATAR: La leyenda de Aang (2005)



Animación 2

Espacio imaginado tras lo visto en la roca

Un punto diferencial es que en este cortometraje no se utilizó una canción ni una voz en off que acompañe a la animación, sino que se intensificaron los sonidos del espacio en donde se encuentra el personaje de Abril animado y conforme va avanzando la animación, se alteró su frecuencia. Lo que se buscó en esta parte de la animación fue transmitir al espectador cómo poco a poco Abril va siendo envuelta por el espacio en donde se encuentra. Por ejemplo, en la escena de la pesadilla, mientras Abril se va hundiendo en el fondo del mar, el sonido de este también se va profundizando junto con ella. Además, en esta escena se decidió usar sonidos de grabaciones ASMR de agua, puesto que al inicio ella se encuentra relajada flotando sobre esta y estos tipos de sonidos transmiten tranquilidad.

Por otro lado, en las otras escenas animadas se agregaron sonidos de pisadas, risas con un efecto hiperrealista y sonidos de planetas para intensificar la tensión sonora. Cabe resaltar que, a diferencia del silencio de la habitación durante el live action, en la animación se reforzó el sonido de los espacios. Esto fue para representar la manera en como Abril, al dibujar, puede canalizar sus emociones y pensamientos en sus dibujos.

5.8.3. Grabación a distancia

Durante la preproducción se realizaron pruebas para la elaboración de las voces de los personajes (la protagonista y su madre). Por motivos de la ubicación de la locación de los integrantes del grupo, ambos sonidos fueron realizados en un solo lugar para que el ruido externo sea el mismo. En el caso de la sonidista, al vivir en una zona muy transitada y no tener un espacio insonorizado, el proyecto fue un reto en la realización de los foleys. Es por esto que durante la postproducción se dividió en bloques para que de esta manera se vayan mostrando los avances y se realicen las respectivas correcciones en relación a la propuesta sonora y la nivelación de este.

5.8.4. Musicalización

Con respecto a la musicalización, se decidió no usar una banda sonora que acompañe a las acciones del personaje, sino que los sonidos reforzados mediante los foleys puedan transmitir por sí solos lo que la protagonista sentía. De esta manera el ambiente se convirtió en un lugar muy silencioso, en donde los sonidos más sutiles pueden percibirse y lo cual cambia en el final del cortometraje después del autodescubrimiento de Abril. Esto con el objetivo de romper lo visto anteriormente: el silencio y su contemplación. Además, la música que se planteó buscó representar el sentimiento de Abril, sobre todo, durante la última escena. Durante todo el cortometraje, Abril canaliza sus emociones a través de sus dibujos, pero finalmente logra dejar de interiorizarlas. Asimismo, la escena cierra con un final abierto, por esto la música también buscó transmitir el momento de reflexión respecto al futuro de Abril a partir del momento que acaba de vivir.

5.9 Dirección de animación

Desde la dirección de animación se buscó generar un producto animado capaz de transmitir emocionalmente y metafóricamente lo que el personaje podría estar pasando en ese momento. No solo dentro de la animación, sino también como reflejo de lo sucedido fuera de ella, es decir, en las escenas de Live Action. Se necesitaba generar con la animación un entendimiento de lo que nuestro personaje pasaba mentalmente. Esta construcción de la animación, como un reflejo de la vida real de nuestro personaje y como un espacio mental, nos obligó a tomar la decisión de realizar dos tipos de animación.

La realización de dos tipos de animación se generó a causa de que nuestro personaje tiene dos procesos emotivos y mentales diferentes. En la primera escena, que también es la primera escena de animación, nuestro personaje está teniendo una pesadilla; en cambio en las demás escenas animadas, nuestro personaje está teniendo pensamientos y emociones conscientes, sobre las cuales ella construye sus dibujos. Es por ello que se buscó realizar una diferenciación entre ambos momentos animados, lo cual nos llevó a la decisión de realizar dos técnicas diferentes: La Rotoscopia y la Animación por capas.

5.9.1. Tipo de animación

Se utilizó la Rotoscopia como el tipo de animación a usar en la primera escena animada: La Pesadilla. Pero esta rotoscopia tuvo una variación. Para ello es necesario, primero, definir qué es lo que significa Rotoscopia. Según Castro y Sánchez, la rotoscopía consiste en que el animador pueda calcar todos los cuadros de una acción previamente grabada, o en tal caso los fotogramas que considere pertinentes para considerarlos en su animación, y de esta manera poder tener una dinámica de movimiento más real en los personajes (1999). Así mismo también permite tener un dibujo más antropomórfico dentro de la animación.

Esto último mencionado genera la pregunta de por qué optar por la rotoscopía. La razón de ello es para poder obtener una sensación más realista del movimiento de los personajes animados. Pero también, y más importante, generará una unidad

entre los movimientos de la actriz en la vida real y los movimientos del personaje animado. Lo cual nos permitió sentir más claramente en esta escena como es que el personaje de Abril de verdad está sintiendo este momento y lo está sufriendo. A diferencia de las demás escenas animadas donde ella está completamente consciente de lo que está pasando, esta escena es un descontrol en su cabeza y en sus emociones.



Por otro lado, para las demás escenas de animación, se optó por realizar una animación por capas, donde el movimiento fuera mucho más lento y contemplativo, como se evidencia en la referencia brindada sobre la fundación de la ciudad de OmaShu (La leyenda de Aang, 2005). No existe un movimiento como tal de los personajes a diferencia de la rotoscopia, en donde es evidente que los personajes tienen movimientos naturales. La razón para esto es que acá se buscó generar una relación con la naturaleza dibujante de abril. Esto justamente porque es ella la que refleja sus emociones y pensamientos en sus dibujos.

Entonces, al ser momentos animados donde el personaje es completamente consciente de lo que sucede y son momentos que nacen a partir de sus trazos, se tuvieron que construir con una naturaleza estática. Esto quiere decir que los dibujos no se mueven tradicionalmente cuadro por cuadro, sino que cada elemento del espacio se ubica en una capa específica que es animada solo en movimiento desde After Effects.



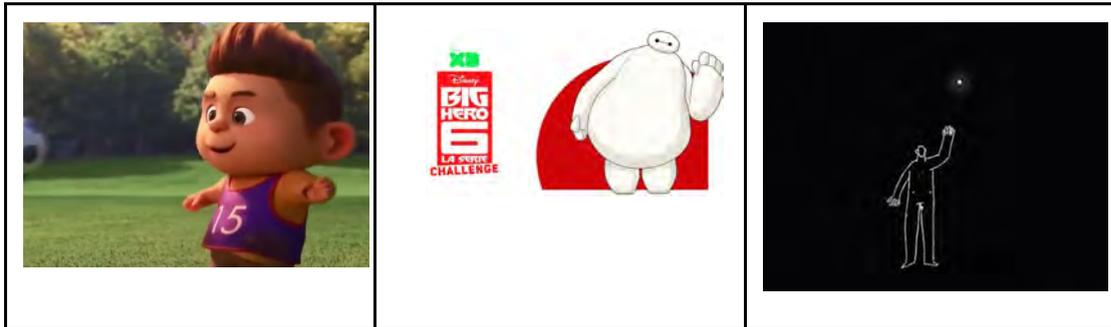
5.9.2. Dibujo de los personajes

El dibujo de los personajes tuvo todo un proceso, desde el comienzo del proyecto hasta la versión final presentada en el corte oficial. Esto se dio a causa del primitivo encuentro inicial con la animación por parte de los integrantes del proyecto. Llevó entender un tiempo cómo es que la animación tenía que madurar para llegar a transmitir correctamente lo que se deseaba. Es por esta razón que existieron diversas versiones de cómo es que se iba a construir visualmente al personaje de Abril. Para definir la forma física de los personajes dentro de la animación se utilizaron los conceptos aplicados dentro del libro realizado por Castro y Sánchez llamado *Dibujos Animados y Animación*. Dentro de este libro se especifica que es necesario tomar en cuenta la personalidad, las proporciones y los rasgos preconcebidos para el personaje (1999). Es decir que se creó una imagen mental de cómo es que podría verse el personaje de Abril. Con ello también se definen, posteriormente, la edad, sexo, si es agradable o desagradable, etc (Castro y Sánchez, 1999). Esto último no fue pensado posteriormente, sino que ya era una construcción preconcebida en base a que el personaje en el live action es mujer, y era necesario que exista esta correlación visual para entender que ambos personajes eran la misma.

Así mismo es necesario mencionar que se partió de una estructura base para el personaje y su anatomía. De esta manera, cuando se realizaron los diversos dibujos del personaje a animar, se evitó que existieran estas diferencias entre los dibujantes o entre dibujo y dibujo (Castro y Sánchez, 1999). Por otro lado, se tomó como base de expresiones emocionales las 4 gestualidades principales: Alegría, serenidad, miedo y enojo (Castro y Sánchez, 1999). Estas emociones fueron representadas en el rostro del personaje, sobretodo en los ojos; así como también en la corporalidad y la postura.

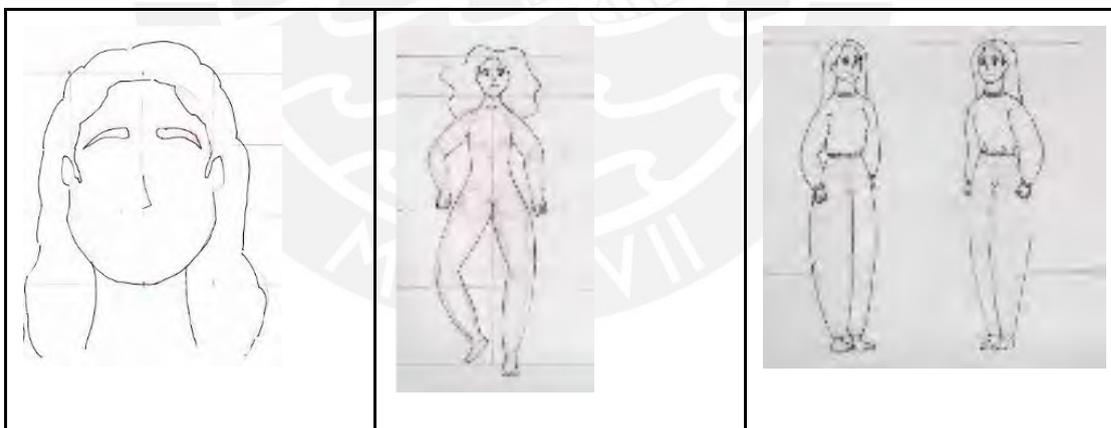
Tomando todos estos aspectos en cuenta, en un primer momento se concluyó que el personaje no debía de tener una forma humana definida. Ya que el personaje se encontraba en un espacio mental y etéreo, se consideró por necesario desligar, en gran parte, el estilo de dibujo del realismo. Es así que se optó por el uso de las curvas y las formas ovaladas como las formas geométricas que le darán vida a nuestro personaje animado. Esto debido a que las curvas representan delicadeza, pero a la vez movimiento, cambio de dirección y cierre (Millán, 2007). Dichos elementos eran fundamentales para representar el estado mental del personaje, quien se encuentra en un viaje de reconciliación consigo misma y de constantes cambios emocionales respecto a su entorno. Su mente aún se encuentra en un estado delicado pero que, finalmente, llegará a un cierre. De esta manera se intentaba generar un contraste con la realidad y las formas más rectas y duras que existen entorno de ella.

Para la realización inicial del personaje se tomaron como referencia diversos tipos de dibujo con un estilo poco antropomorfo de los personajes, pero basados en seres humanos y en curvas. Los referentes escogidos son Bao (Domee Shi, 2018), Big Hero 6 (Don Hall y Chris Williams, 2014) y "Anxiety Empire" (Alessandro Novelli, 2020):



Como se observa, los personajes cuentan con una anatomía no antropomorfa y con un uso de las curvas muy marcadas. El principal referente de dibujo para este primer estilo era “Anxiety Empire” debido a que visualmente coincide con la emoción que el proyecto buscaba construir.

A partir de estos referentes es que se construyeron las primeras versiones. En un primer momento las versiones iniciales del personaje eran las siguientes. Aquí se puede evidenciar el marcado uso de las curvas, así como la figura antropomorfa no humana del personaje.



Posteriormente a esta versión, el proyecto se encontró con limitantes de tiempo y algunas dificultades en cuestión de recursos. Es por ello que se repensó la animación para poder realizar una propuesta dentro de las posibilidades del proyecto, así como una mejora en el significado que esta podía brindar dentro del corto. Este nuevo estilo significó un mayor acercamiento a una corporeidad humana, menos curva y un poco más realista. Esto, sobre todo, para generar una relación más cercana animación-live action. De esta manera sería más cómodo para

el espectador generar esta conexión y entender cómo el personaje animado representaba a Abril. Los bocetos presentados como opción para esta nueva versión de Abril fueron un poco más realistas de lo que se deseaba.



Con esta idea en mente se conversó con una dibujante para que ella estuviera a cargo de los dibujos finales en la animación por capas y de esa manera conseguir un resultado visual óptimo. Por el lado de la rotoscopia, se buscó replicar la propuesta brindada por la dibujante en la animación por capas. En base a lo conversado, la dibujante mandó una primera propuesta, dicha propuesta era demasiado realista para lo que se buscaba.



Como se observa, el rostro es demasiado realista, lo que convertía la animación en algo muy cercano al live action. Por ende, no se iba a sentir lo suficiente la naturaleza mental e imaginativa de las escena dibujadas. Por esta razón, se optó por modificar la versión física de Abril a un punto medio entre lo animado y lo real. Esto para poder mantener una relación más clara entre animación y live action, pero

sin perder lo mental en el dibujo. Es así que se llegó a la versión final del personaje de Abril.



Como se observa en esta, que es la versión final, el personaje mantiene una corporalidad bastante humana, pero aún así con un trazo que se siente fluido y curvo, lo que le da este carácter animado. Se consideró que esta versión era la más adecuada y que mantenía el balance correcto respecto a lo que se deseaba comunicar. Es esta última versión la que se intentó replicar en la rotoscopia a cargo de los miembros del grupo.

5.9.3. Dibujo del fondo

El fondo como tal tiene la función de ambientar al personaje en un escenario determinado e indicar al espectador dónde está sucediendo una acción (Castro y Sánchez, 1999). Dichos fondos deben de estar en el mismo estilo de dibujo y la misma emoción que carga el personaje. Es así que, debido a que la animación es una representación gráfica de la mente del personaje, se construyó su entorno como un espacio continuamente cambiante. Es decir, los espacios en cada escena animada cambian y no son iguales al de la escena siguiente. Esto se realizó principalmente por dos motivos. El principal, mencionado líneas arriba, la característica mental e imaginaria de los espacios; y por otro lado, se utilizaron estos espacios como un potenciador de las emociones del personaje. Cada espacio estuvo construido de manera que representen una emoción y un estado de ánimo para el personaje.

Un ejemplo claro de ello es cuando se observa la escena 15, donde se encuentra en un bosque lúgubre y carente de cielo. Este espacio intenta recalcar que el personaje se encuentra en un estado de incertidumbre, miedo y vulnerabilidad, ya que es durante este momento que el personaje se encuentra en un dilema sobre si misma en la vida real. Tiene miedo a enfrentar lo que la aqueja. De esta manera, el espacio graficado brinda una escena más oscura que las demás, con un gesto un poco más triste y doloroso en el personaje. De esta manera, todos los demás espacios se construyeron de esa forma, en la búsqueda de la metáfora emotiva.



Como se observa en los cuadros rescatados de la animación, el espacio no está delimitado por un lugar en específico, sino que son diversos. En la primera imagen se cuenta con un desierto, en la segunda con el bosque lúgubre y finalmente con un espacio vacío. Los elementos presentes son usados para contribuir con la emoción y las sensaciones que se busca transmitir en la secuencia animada.

5.9.4. El timing de la animación

Es importante entender de qué manera es que la animación se desarrolló en el espacio y el tiempo con el que se contó. En la realidad, el actor es el que le da el timing a lo visto en pantalla en base a sus movimientos y a su forma de actuar (Castro y Sánchez, 1999). Así mismo determina las emociones que el personaje carga, las cuales definirán el tono de la escena. En la animación, por el contrario, no se cuenta con un ser humano que brinde esto (Castro y Sánchez, 1999). Si bien el proyecto usó rotoscopia, esta solo fue utilizada al inicio y para tener una referencia natural del movimiento, más no una determinación del tiempo en el cual se dio esta acción. El espacio y el tiempo fueron determinados por los dibujantes de la escena, así como la emoción que se buscaba brindar al espectador desde el guión. Esto se

aplicó también a la animación por capas, pero en este caso el ritmo fue brindado por el editor desde el proceso de animación en el programa de After Effects.

En ambos casos el ritmo es parecido, pero con una ligera variante. En el caso de la rotoscopia, en un principio se tiene un timing lento y calmado. Pero a medida que avanza, el timing empieza a incrementarse, a volverse un poco más caótico. Esto con la razón de crear un ambiente de angustia y de incertidumbre, ya que nos encontramos en una pesadilla.

En el caso de la animación por capas, se optó por un timing un poco más lento, pausado y calmado. Esto con el fin de poder transmitir al espectador de mejor manera la sensación de tristeza y agobio que el personaje estaba sintiendo. Sobre todo porque era un espacio mental el que se buscaba representar dentro de esta animación. Si bien existieron momentos tensos y de caos dentro de la cabeza del personaje, el timing del personaje animado y de los objetos dentro del espacio de animación no fueron veloces ni abalanzados. En este caso es así ya que Abril está consciente de sus emociones y de lo que pasa en su mente, a diferencia de la pesadilla.

5.9.5. La cámara y sus movimientos

En la animación no existe una cámara física que se vaya a utilizar, solo existe el cuadro dibujado que en secuencia con los demás generan la sensación de movimiento de los dibujos. Es decir que el punto de vista de la cámara se plantea desde el dibujo, así como la distancia focal y la profundidad de campo que tendrá (Castro y Sánchez, 1999).

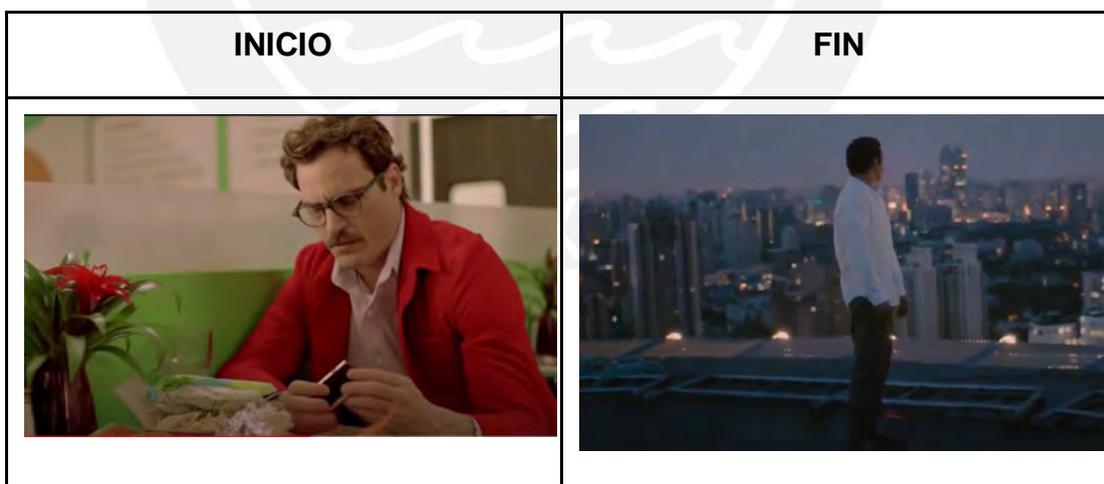
Desde la dirección de animación, dirección de foto y dirección general se planteó que el punto de vista de la “cámara animada” fueran siempre planos abiertos o enteros, con breves momentos de planos un poco más cerrados. Con ello se buscaba generar la sensación de un espacio infinito, vacío y cambiante, planteando así la naturaleza mental del espacio. Por otro lado la “cámara” jamás se desligó de ver al personaje de Abril, principalmente para reforzar la idea de que lo que se ve son los pensamientos del personaje, así como sus sueños. Se podría decir que existieron momentos donde sí hubo un movimiento de cámara, ya que en la

animación por capas se hizo el uso de la cámara virtual de After effects, con lo que se daban pequeños paneos, travellings y zoom in y out para darle más dinamismo a lo visto en pantalla; y de la misma manera potenciar la sensación que se buscaba transmitir.

Todo ello junto dio una mirada mucho más personal e íntima del estado mental del personaje, pero sin desligarse de la representación del espacio como un espacio mental.

5.9.6. Color de la animación

A lo largo de las secuencias de animación se observa un uso de la escala de grises, dicha escala de grises se trabajó para expresar la evolución emocional y mental del personaje. Para ello se tomó como referencia la película “*Her*” (Spike Jonze, 2018). En esta película se observa una progresión en el color de la vestimenta del personaje. En un comienzo el personaje viste de colores saturados y variados, lo que representa su inmadurez emocional. Posteriormente, la película concluye con el personaje vestido de colores monocromáticos en escala de grises, lo que representa su evolución a una madurez emocional.



De la misma manera, como en la película, el cortometraje jugó con los colores en la animación. Pero en este caso, solamente se utilizó una escala de grises para representar la evolución del personaje. A diferencia de la película tomada como referente, en la animación no existe una evolución progresiva del color, sino que los colores funcionan como contrapunto. Es decir, que cada color representa un estado

mental y emocional contrario al otro. Por un lado tenemos al color blanco (tanto en el personaje como en los espacios donde se encuentra) que simboliza la estabilidad y control que el personaje tiene sobre la situación. En el caso del color negro, simboliza la desestabilidad y caos presente en la mente y emociones de nuestro personaje. Este contraste permite entender visualmente el estado en el que se encuentra Abril, así como el proceso, final enfrentamiento y relativa solución de su conflicto.



6. Sostenibilidad

6.1. Plan de distribución

Se considera que el plan de distribución del cortometraje debe ser enviado principalmente a festivales universitarios, nacionales como internacionales pues el tema central puede ser entendido en cualquier lugar, y así generar mayor difusión del proyecto audiovisual. Se ha tratado de generar un trayecto tentativo de distribución que se espera se consolide.

- Premios Comunica: Es importante consolidar una buena base para la difusión del cortometraje, empezando en la propia facultad y llegar a las personas de esta misma comunidad.
- Festival de cine Universitario Render: Este festival brinda dos opciones, una es la competencia nacional de cortometrajes y otra es la exhibición de cortos desde el confinamiento.
- Festival de cine de Lima PUCP "Zona Joven": A través de este festival se pasará de una difusión interna en la comunidad universitaria PUCP a las

demás universidades donde se podrá conseguir mayor atención por parte del público universitario limeño.

- Festival Transcinema: De esta manera, se consolidará la exhibición del cortometraje en festivales de Lima
- Cortos Ipe: Mediante este medio se obtendrá una difusión a nivel nacional.
- Festival de cine universitario EUREKA: Organizado en la ciudad de Bogotá, este festival de cortometrajes permitirá abrirnos paso a nivel latinoamérica y empezar con la exhibición internacional.
- Festival Internacional de Cine en Guadalajara: De esta manera se expandiría la difusión a América Latina.
- Festival de San Sebastián: Este festival se lleva a cabo en España, de manera que se buscará tener un recorrido iberoamericano.

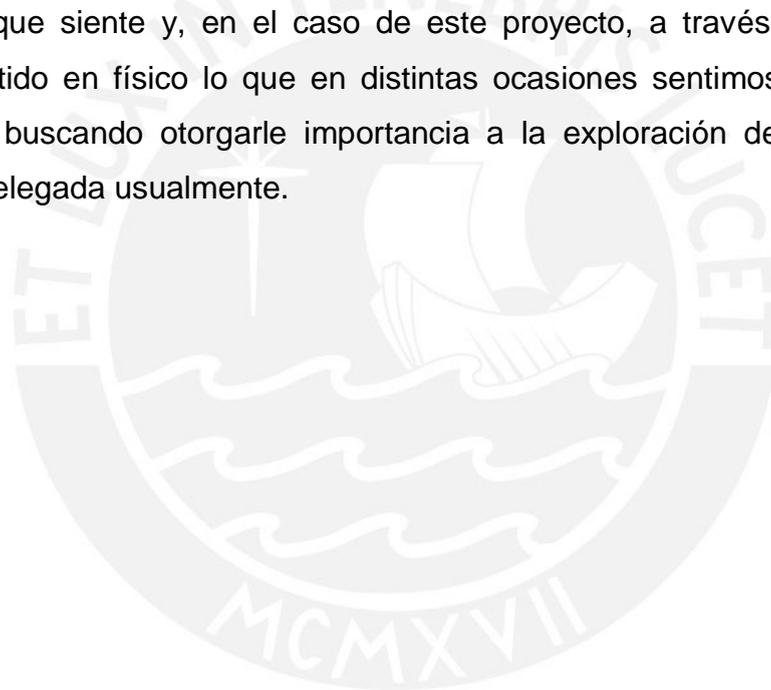
7. Reflexiones finales

Esta temporada de aislamiento social debido a la pandemia nos ha otorgado un espacio para detenernos y brindarle mayor atención a las emociones. Dentro de este contexto nace la obra audiovisual *Abril*, la cual, de la misma manera, se detiene a explorar el aspecto interno de la protagonista. Esta intimidad no es observada desde una perspectiva sexual, sino de autoconocimiento y autoestima. El corto cumple con su objetivo de enfocarse con mayor énfasis en las emociones del personaje. En la historia, la protagonista no realiza acciones trascendentales, pero se resalta la importancia de lo cotidiano y lo personal. La interacción con otros personajes es mínima, mientras que constantemente la vemos a ella sola e interactuando con el dibujo como un canalizador y soporte de lo que siente.

Asimismo, el lenguaje audiovisual contribuye a esta propuesta a través de la dirección, la fotografía, el arte, el sonido, la edición y la animación. Desde la fotografía y la edición, el proyecto se realizó bajo una estética de cine contemplativo,

la cual invita al espectador a observar el plano por un tiempo más prolongado de lo convencional y le permite detenerse a visualizar cada detalle. En este sentido, la dirección de arte cuenta con un papel importante al tener que contar el estado del personaje con cada uno de sus elementos. Sonoramente, se buscó dejar de lado lo “obvio” y seleccionar sólo aquellos sonidos que intensifiquen el estado de la protagonista, contribuyendo a un estilo íntimo. Por otro lado, la animación nos permite explorar y visualizar los pensamientos, ideas y sentimientos del personaje relacionado al concepto de intimidad.

Finalmente, hemos entendido la importancia del arte como una herramienta para expresar las emociones y el interior. Nuestra protagonista, a través de sus dibujos, manifiesta lo que siente y, en el caso de este proyecto, a través de él nosotros hemos convertido en físico lo que en distintas ocasiones sentimos como jóvenes universitarios, buscando otorgarle importancia a la exploración de la intimidad y salud mental relegada usualmente.



8. Referencias bibliográficas

- Alarcón, R. D. (2020). La Salud Mental de los estudiantes universitarios. *Revista Medica Herediana*, 30(4), 219-221. <https://doi.org/10.20453/rmh.v30i4.3655>
- Cañellas, A. M. (1979). Psicología del color. *Maina*, 35-37. <https://www.raco.cat/index.php/Maina/article/download/104120/148287>
- Castejón Leorza, M. (2004). Mujeres y Cine. Las fuentes cinematográficas para el avance de la historia de las mujeres. *Berceo*, Num. 147, 303-327. ISSN 0210-8550
- Castro, K., & Sánchez, J. (1999). Dibujos animados y animación. Ediciones Ciespal.
- Conli, R., Reed, K., Lasseter, J., Hall, D., & Williams, Ch. (2014) Big Hero 6 [Grandes Héroe] [Película]. Walt Disney Pictures; Walt Disney Animation Studios
- Duncan, N. (2007). Trabajar con las Emociones en Arteterapia. *Arteterapia. Papeles de arteterapia y educación artística para la inclusión social*, 2, 39-49.
- De Molina, S. (2019). Intimidad perdida. Paredes y cortinas en la reconstrucción de la privacidad contemporánea. *Revista Indexada de Textos Académicos*. (12), 74-81. <http://ojs.redfundamentos.com/index.php/rita/article/view/445/391>
- Ellison, M., Landay, V. & Jonze, S.,(2013) Her [Ella] [Película] Annapurna Pictures
- Fernández, C. (2020). Intimidad y relato de infancia. *Signa*. (29), 81-101. http://web.b.ebscohost.com.ezproxybib.pucp.edu.pe:2048/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=1&sid=6ef7ff46-0745-41df-9562-9adb7fa2e1ae%40pdc-v-sessmg_r05

- Hand, D., Cottrell, W., Jackson, W., Morey, L., Pearce, P., Sharpsteen, B. & Disney, W. (1937) Snow white and the seven dwarfs [Blanca y los siete enanitos] [Película]. Walt Disney Pictures; The Walt Disney Company.
- Ivcevic, Z., Hoffmann, J., Brackett, M., & Botín, F. (2014). Artes, emociones y creatividad. *Artes y Emociones que potencian la creatividad*, 9-23.
- Martínez-Salanova, E. (2016). La mujer en el cine: de objeto sexual a necesaria protagonista de cambios sociales. *AULARIA El País De Las Aulas, Volumen 1*, 1-10. ISSN: 2253-7937
- Millán, J. (2007). El significado de Líneas Diagonales y Curvas en el Lenguaje Visual: Composición, conceptos básicos. Recuperado de: <https://www.dzoom.org.es/lineas-diagonales-mejorando-tu-composicion-fotografica/>
- Miranda, T. (2015). De la intimidad al relato de las emociones. Definiciones y aproximaciones teóricas sobre la exhibición del yo. *Atrio*. (21), 150-161. <https://www.upo.es/revistas/index.php/atricio/article/view/2582>
- Mora, E. (2004). 'Lost in Translation': Naufragios de la identidad posmoderna.. *Revista de Pensamiento y Cultura*, 26, 125. 2020, De www.academia.edu Base de datos. https://www.academia.edu/37316961/Lost_in_Translation_Naufragios_de_la_identidad_posmoderna
- Neiman-Cobb, B., & Shi, D. (2018) Bao [Bao] [Cortometraje] Walt Disney Pictures; Estudios de animación de Pixar
- Novelli, A. (director). (2020). Anxiety Empire [Animación]. España.: New Gold.
- Rodríguez, M. (2015). Fundamentos conceptuales y tendencias gráficas en la animación de autor. (Tesis para optar el Título de Licenciado en Arte con mención en Diseño Gráfico que presenta el Bachiller). PUCP, Perú.

http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/6228/RODRIGUEZ_TINCOPA_MICHAEL_ANIMACION_AUTOR.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Rojas, L. & Zambrano, L. (2009) El vestuario como símbolo en el cine. Caso: The Fifth Element. Tesis de Licenciatura. Universidad Católica Andrés Bello. Facultad de Humanidades y Educación. Escuela de comunicación social. Menciones: Artes audiovisuales y comunicaciones publicitarias. Recuperado de: <http://biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAR5517.pdf>

Sabater, V. (2019). Cuando la educación hace daño: madres tóxicas. Recuperado de:

<https://lamenteesmaravillosa.com/cuando-la-educacion-hace-dano-madres-toxicas/>

Santacruz, G., (2015). “Los Fracasados”: La duración del plano como elemento central para contar una historia cotidiana. (Tesis previa a la obtención del título de licenciada en cine y audiovisuales). Universidad de Cuenca, Ecuador.

<https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/24137/1/Tesis.pdf>

Selby, A., (2009). “Animación: Nuevos proyectos y procesos creativos” Barcelona: Parramón Ediciones.

Micin, S. y Bagladi, V. (2011). Salud Mental en Estudiantes Universitarios: Incidencia de Psicopatología y Antecedentes de Conducta Suicida en Población que Acude a un Servicio de Salud Estudiantil. *Terapia psicológica*, 29(1), 53-64. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-48082011000100006>

Tamayo, S. R. A., & Hendrickx, N. (2015). La dirección de arte en el cine peruano. Lima: Universidad de Lima. Fondo Editorial.

Taylor, L., & Setters, T. (2011). Watching Aggressive, Attractive, Female

Protagonists Shapes Gender Roles for Women Among Male and Female Undergraduate Viewers. *Sex Roles*, 65(1-2), 35-46. doi: 10.1007/s11199-011-9960-1

Valera, F. (2012). Análisis semiótico del filme *Waking Life*: resultados finales. *Nexus Comunicación*.



9. Anexos

Anexo 1: Guión

Abril

Escrito por Arelí Arias y Antonella Bravo González

[inicio de animación tipo A: rotoscopía]

ESC 1: EXT. PESADILLA. DÍA

Abril (22) está echada sobre agua. Ella mueve sus extremidades lentamente generando vibraciones en el agua. Un líquido negro espeso sale del centro de su cuerpo y empieza a consumir el agua y todo se vuelve oscuro. Sus movimientos empiezan a tornarse tiesos y su cuerpo se contrae a ella misma. Lentamente, su cuerpo entero es cubierto por este líquido.

[fin de animación tipo A: rotoscopía]

ESC 2: INT. CUARTO. DÍA

Abril está echada entre sus sábanas mirando al techo. Se sienta y mira a su alrededor, como cerciorándose de estar despierta. Todo sigue oscuro, son las 4 de la mañana. Abril cambia de posición, no se siente cómoda con ninguna. Los minutos pasan y vemos como la habitación se llena de luz. Abril se duerme.

ESC 3: INT. CUARTO. DÍA

Cuando termina de amanecer, el sonido del despertador de su celular la despierta. Son las 8 de la mañana. Lo apaga sin mirar y se queda mirando el techo de su cuarto unos segundos. Al lado de su cama hay una mesa de noche. En ella, se encuentra su celular, una lámpara color beige claro, una taza vacía con restos de manzanilla, y un cuaderno mediano guinda. Su habitación es mediana, las paredes son de color claro y, en ellas, se encuentran colgados algunos de sus bocetos, dibujos y fotografías. También hay un caballete en donde está el boceto incompleto de un retrato (no está el rostro ni cabello), en una esquina del papel está una pequeña foto retrato colgada con cinta adhesiva la cual impide ver el rostro. Luego está la ventana. Al lado de esta, hay un espejo que tiene por todos lados diseños hechos con pintura. Abril se tapa por completo con sus sábanas.

ESC 4: INT. BAÑO. DÍA

Abril entra al baño que está dentro de su cuarto y se despoja de sus prendas dejándolas en el piso. Ve cómo la tina se llena de agua. Abril está sentada en posición fetal y su

respiración retumba en el espacio. Abril agarra un jabón y empieza a frotarlo en las piernas y en los brazos con concentración. Se detiene y abre la perilla. El agua cae sobre su cabeza y finalmente la hunde por completo en la tina. Después de unos segundos se escucha el sonido de alguien tocando una puerta mientras ella sigue sumergida.

MAMÁ

(VOZ EN OFF)

(se escucha distorsionado)

Abril... ya llegaron tus oleos

Abril se sienta en la tina.

MAMÁ

(VOZ EN OFF)

(se escucha con claridad)

hija, ya llegaron tus oleos.

ABRIL

(reincorporándose)

Ya... gracias.

ESC 5: INT. CUARTO. DÍA

Es el medio día, Abril está sentada en la orilla de su cama, sobre sus piernas está su laptop y un pequeño cuaderno. Activa la opción para mandar audio desde WhatsApp en su celular y deja este sobre su cama.

ABRIL

(voz en OFF)

Hola ...

Abril cancela el audio.

ABRIL

(voz en OFF)

Hola ... pucha, no hoy tampoco podré conectarme con ustedes en la tarde. Lo siento, en serio. Trataré de entrar la próxima.

ESC 6: INT. CUARTO. DÍA

Son las 4pm, Abril está echada en su cama mirando al techo con sus pies recostados en la pared. Ella voltea su mirada hacia el caballete que está frente a su cama.

ESC 7: INT. CUARTO. DÍA

Son las 6 de la tarde. Abril tiene la foto de una flor, va hacia su pizarra de corcho que está cerca a la ventana, y la clava. Las paredes son de color claro y , en ellas, se encuentran colgados algunos de sus bocetos, dibujos y fotografías. Después de clavar la fotografía, Abril mira hacia su ventana y fija su atención en uno de los bocetos: es un dibujo de una silueta femenina tirada sobre el agua. Con decisión, se dirige hacia su mesa de noche y agarra el cuaderno guinda y un lápiz. Se echa boca abajo sobre su cama y empieza a dibujar. En un momento, se detiene y, con el lápiz en la mano, retrocede las páginas hasta encontrarse con un dibujo de ella misma con 5 años.

[inicio animación tipo B]

ESC 8: EXT. CAMPO. DÍA

Abril (8) está en un campo arrodillada a la orilla de un lago y ve su reflejo en el agua. En sus pies, hay raíces. Luego, Abril está jugando con una mariposa, debajo de sus pies hay raíces. Después, Abril mira hacia los lados tristemente, como buscando algo.

ESC 9: EXT. DESIERTO. DÍA

Abril (22) camina en el desierto sola, no hay raíces debajo de sus pies. Luego, se pone a llorar. Una lágrima cae al suelo y aparecen raíces que la guían.

Las sigue y en el final del camino se sorprende ante algo que no vemos.

[fin animación tipo B]

ESC 10: INT. CUARTO. NOCHE

Ya es de noche. Abril está recostada sobre su cuaderno guinda donde vemos dibujada la última escena de la animación. Se despierta, y escucha como cierran la puerta de su cuarto. Su lámpara está prendida y la taza que también está sobre su mesa de noche está llena de manzanilla caliente. Abril se incorpora y toma unos sorbos. Desbloquea su celular que también está en la mesa de noche y abre el chat con su papá, el último mensaje es de él: "Hija, te estoy enviando acuarelas, me avisas si llega todo bien" (hora: 10:00 am). Ella escribe: "Todo bien. Gracias papá" (hora: 8:00 pm)

ESC 11: INT. SALA. NOCHE

Abril y su mamá están sentadas en un sofá largo viendo un *late night show* sabatino. Abril la mira con detenimiento.

ESC 12: INT. CUARTO. DÍA

Abril camina hacia su ventana, la vemos pasar delante de un espejo manchado que está colgado en su pared. Ella voltea a verse, pero suena su celular y se dirige a contestar.

ABRIL

(Voz en off)

Hola, creo que hoy lo termino...

ESC 13: INT. BAÑO. DÍA

Abril está debajo de la ducha lavándose la cabeza.

ESC 14: INT. CUARTO. NOCHE

Abril se sienta frente a su caballete, mira en dirección a la foto de la esquina, toca su cabello y empieza a dibujar el cabello en el retrato que está en el caballete. Luego, dibuja la boca, la nariz, pero cuando llega a los ojos se detiene. Abril se echa sobre su cama, agarra el cuaderno guinda que está a los pies, y empieza a dibujar.

[inicio animación tipo B]

ESC 15: EXT. CAMINO DE ÁRBOLES SECOS. DÍA

Abril (22) ve un camino de árboles secos que forman una especie de túnel. Se aproxima, y entra a dicho camino. Hay mucha neblina y el viento se escucha fuerte. A la mitad del camino Abril mira hacia atrás y se abraza, pero sigue su camino. Ve un charco en medio del camino, intenta ver su reflejo pero no lo consigue.

[fin animación tipo B]

ESC 16: INT. CUARTO. DÍA

Abril está sobre su cama boca arriba y su respiración retumba en el espacio. Se sienta, se reincorpora, y se ata el cabello. Se para y tiende su cama.

ESC 17: INT. CUARTO. DÍA

Abril está sentada frente a su caballete. Dibuja los ojos en el retrato. Cuando termina se queda viéndolo. Deja su lápiz a un lado y se dirige a la ventana. Se queda mirando hacia

afuera. Abril va en dirección al espejo, se empina, agarra utensilios de limpieza (spray y franela) y empieza a limpiar el espejo. El espejo se mancha más porque se corre la pintura.

ESC 18: INT. CUARTO. DÍA

Abril se sienta en su escritorio, el cual está pegado a su ventana. Sobre este está el cuaderno guinda y el lápiz que ha estado usando. Se pone sus audífonos y empieza a dibujar.

[inicio animación tipo B]

ESC 19: INT. ESPACIO DEL ESPEJO. DÍA - 8

Abril (22) sale del camino de árboles secos, se aleja y se dirige hacia un lugar donde no hay nada más que un espejo, se acerca a él. Ve su reflejo. Toca el espejo, pero ahora en el reflejo su cuerpo está manchado de tinta negra como en su pesadilla. Lo mira asombrada. Luego, caen gotas de agua solo sobre el cuerpo del reflejo.

[fin animación tipo B]

ESC 20: INT. CUARTO. DÍA

Se ve el papel mojado donde está el dibujo de la silueta femenina desnuda cubierta de tinta negra de su pesadilla. Aparece por primera vez el rostro completo de Abril quien termina de secarse las lágrimas.

FIN

Anexo 2: Desglose de Presupuesto

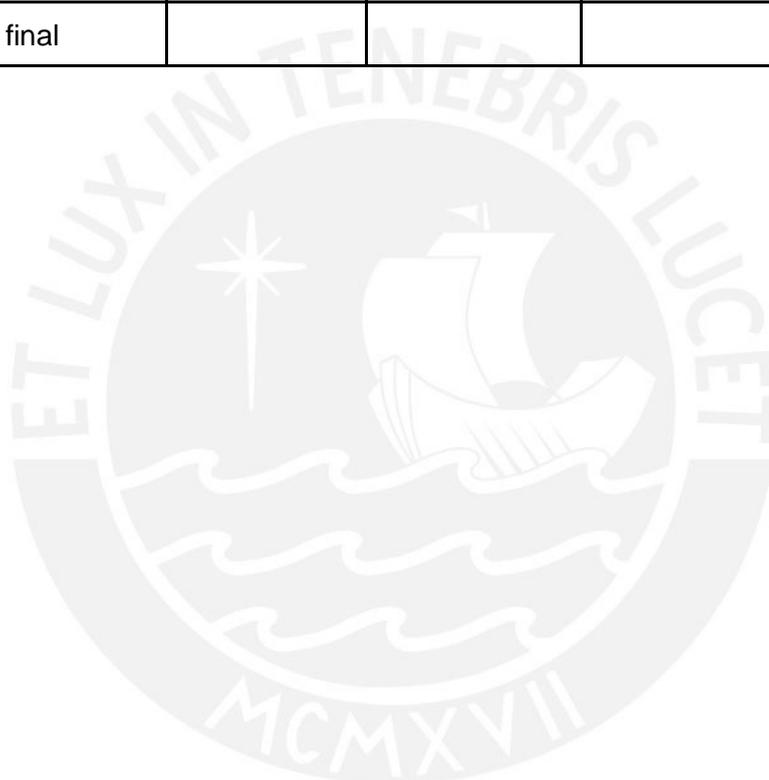
Cant	Objeto	Precio unit	Precio total
Equipos			
2	Wacom	200/192.32	392.32
Arte			
1	Tabla de madera	30.00	30.00
4 obj	Materiales de acabado	29.40	29.40
1	Marco de madera mediano	7.90	7.90
2	Marco de madera peque	5.90	11.80
1	Pegamento para pared	14.90	14.90
1	Mesa de noche	89.90	89.90
1	Lámpara	39.90	39.90
1	Bolsa de jabón	9.90	9.90
2	Tarros de leche	3.20	6.40
1	Manzanilla	1.00	1.00
1	Libreta	7.00	7.00
1	Detergente	1.00	1.00
1	Témpera Negra	5.00	5.00
1	Témpera Blanca	4.50	4.50
1	Alcohol	9.50	9.50
5	Papelógrafos	0.60	3.00
1	Cinta	2.10	2.10
Vestuario			
1	Polo gris + envío	29.84	29.84
1	Cubrecaama + envío	58.95	58.95
1	Cubrepezón + envío	32.00	32.00
1	Cinta (nexcare)	8.00	8.00
Transporte			
1	Courier wacom	6.50	6.50
2	Gasolina (ida y vuelta)	30.00	60.00
1	Taxi muebles	7.00	7.00
Dibujos			
-	Dibujos Live Action	50.00	50.00

29	Dibujo Animación	20 x dibujo	580.00
TOTAL			1497.81

Anexo 3: Cuadro de cronograma

Setiembre (semanas)				
Actividad	1	2	3	4
Investigación				
Escribir guión				
Propuestas por área				
Diseño de personajes				
Pruebas de cámara				
Storyboard				
Videoboard				
Octubre (semanas)				
Cerrar guión				
Storyboard de Animación				
Photoboard Live Action				
Animatic (rotoscopía)				
Rotoscopía				
Dibujos para animación				
Rodaje				
Noviembre (semanas)				
Dibujos para animación				
Rodaje				
Rotoscopía				
Animación				
Edición				

Sonorización				
Diciembre (semanas)				
Animación				
Edición				
Rotoscopía				
Sonorización				
Colorización				
Trabajo para Bachiller				
Entrega final				



Anexo 4: Afiches Tentativos

ABRIL

ESCRITO POR ARELÍ ARIAS Y ANTONELLA BRAVO GONZÁLEZ

PRODUCCIÓN Carmen Arango DIRECCIÓN Antonella Bravo González DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA Andrea Reyes
DIRECCIÓN DE ARTE Arelí Arias DIRECTOR DE ANIMACIÓN Leo Infantas
DISEÑO Y MEZCLA DE SONIDO Brenda Emily EDICIÓN Juan Dextre



ABRIL

ESCRITO POR ARELÍ ARIAS Y ANTONELLA BRAVO GONZÁLEZ

PRODUCCIÓN Carmen Arango DIRECCIÓN Antonella Bravo González DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA Andrea Reyes
DIRECCIÓN DE ARTE Arelí Arias DIRECTOR DE ANIMACIÓN Leo Infantas
DISEÑO Y MEZCLA DE SONIDO Brenda Emily EDICIÓN Juan Dextré

Anexo 5: Autorizaciones de Imagen

- Arellí Arias

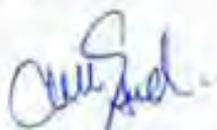
AUTORIZACIÓN PARA USO DE IMAGEN

Yo, Gisela Arellí Arias Andrade, identificado con DNI N° 71888803,
con domicilio en Av. Prolongación Iquitos 2066 - Lince, provincia y
departamento de Lima, autorizo a la Pontificia Universidad Católica del
Perú, en adelante la PUCP, identificada con RUC N° 20155945860, con domicilio en Av.
Universitaria 1801, distrito de San Miguel, provincia y departamento de Lima, y a
Carmen Sofía Arango Ramírez (20140858); Juan Francisco Dextre Sotelo (20151784);
Leo Amir Infantas Loayza (20151423); María Antonella Bravo González (20150023);
Gisela Arellí Arias Andrade (20152030); Andrea Patricia Reyes Sáenz (20150716);
Brenda Emily Puertas Román (20132830), en adelante los COPRODUCTORES para
que puedan usar en todo el mundo y por tiempo indefinido, de modo gratuito y libre de
regalías, las secuencias de video que incluyen mi imagen y que se hayan grabado e
incorporado en la obra audiovisual "Abril", de titularidad de los COPRODUCTORES.

Asimismo, otorgo mi consentimiento para que los COPRODUCTORES puedan
reproducir, comunicar al público, distribuir, poner a disposición y modificar las referidas
secuencias de video que incluyen mi imagen, en todo el mundo y por tiempo indefinido,
de modo gratuito y libre de regalías.

Por otra parte, reconozco no estar vinculado a ningún contrato exclusivo con terceros
sobre la utilización de mi imagen o mi nombre.

El presente Instrumento se extiende en dos (2) ejemplares en la ciudad de Lima, el 17
de diciembre del 2020.



Sr. Gisela Arellí Arias Andrade
DNI N° 71888803

- Andrea Reyes

AUTORIZACIÓN PARA USO DE IMAGEN

Yo, Andrea Patricia Reyes Sáenz, identificado con DNI N° 72619950, con domicilio en Tr. Oceanos Armas 206 Depto 301 - Surco, provincia y departamento de Lima, autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Perú, en adelante la PUCP, identificada con RUC N° 20155945860, con domicilio en Av. Universitaria 1801, distrito de San Miguel, provincia y departamento de Lima, y a Carmen Sofía Arango Ramírez (20140858); Juan Francisco Dextre Sotelo (20151784); Leo Amir Infantas Loayza (20151423); María Antonella Bravo González (20150023); Gisela Areli Arias Andrade (20152030); Andrea Patricia Reyes Sáenz (20150716); Brenda Emily Puertas Román (20132830), en adelante los COPRODUCTORES para que puedan usar en todo el mundo y por tiempo indefinido, de modo gratuito y libre de regalías, las secuencias de video que incluyen mi imagen y que se hayan grabado e incorporado en la obra audiovisual "Abril", de titularidad de los COPRODUCTORES.

Asimismo, otorgo mi consentimiento para que los COPRODUCTORES puedan reproducir, comunicar al público, distribuir, poner a disposición y modificar las referidas secuencias de video que incluyen mi imagen, en todo el mundo y por tiempo indefinido, de modo gratuito y libre de regalías.

Por otra parte, reconozco no estar vinculado a ningún contrato exclusivo con terceros sobre la utilización de mi imagen o mi nombre.

El presente Instrumento se extiende en dos (2) ejemplares en la ciudad de Lima, el 19 de diciembre del 2020.


 Sr. Andrea Patricia Reyes Sáenz
 DNI N° 72619950

- Patricia Saenz

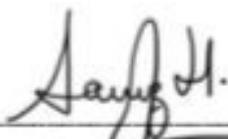
AUTORIZACIÓN PARA USO DE IMAGEN

Yo, Patricia Saenz Herrera, identificado con DNI N° 08602390, con domicilio en Océano Ártico 206 dpto.301 - Surco, provincia y departamento de Lima, autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Perú, en adelante la PUCP, identificada con RUC N° 20155945860, con domicilio en Av. Universitaria 1801, distrito de San Miguel, provincia y departamento de Lima, y a Carmen Sofia Arango Ramirez (20140858); Juan Francisco Dextre Sotelo (20151784); Leo Amir Infantas Loayza (20151423); Maria Antonella Bravo González (20150023); Gisela Arellí Arias Andrade (20152030); Andrea Patricia Reyes Sáenz (20150716); Brenda Emily Puertas Román (20132830), en adelante los COPRODUCTORES para que puedan usar en todo el mundo y por tiempo indefinido, de modo gratuito y libre de regalías, las secuencias de video que incluyen mi imagen y que se hayan grabado e incorporado en la obra audiovisual "Abril", de titularidad de los COPRODUCTORES.

Asimismo, otorgo mi consentimiento para que los COPRODUCTORES puedan reproducir, comunicar al público, distribuir, poner a disposición y modificar las referidas secuencias de video que incluyen mi imagen, en todo el mundo y por tiempo indefinido, de modo gratuito y libre de regalías.

Por otra parte, reconozco no estar vinculado a ningún contrato exclusivo con terceros sobre la utilización de mi imagen o mi nombre.

El presente Instrumento se extiende en dos (2) ejemplares en la ciudad de Lima, el 17 de diciembre del 2020.



Sr. Patricia Saenz Herrera
DNI N° 08602390

- Cecilia González

AUTORIZACIÓN PARA USO DE IMAGEN

Yo, Maria Cecilia González Franco, identificado con DNI N° 09075500, con domicilio en Av. Rafael Escardó 585, Maranga – San Miguel, provincia y departamento de Lima, autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Perú, en adelante la PUCP, identificada con RUC N° 20155945860, con domicilio en Av. Universitaria 1801, distrito de San Miguel, provincia y departamento de Lima, y a Carmen Sofía Arango Ramírez (20140858); Juan Francisco Dextre Sotelo (20151784); Leo Amir Infantas Loayza (20151423); María Antonella Bravo González (20150023); Gisela Areli Arias Andrade (20152030); Andrea Patricia Reyes Sáenz (20150716); Brenda Emily Puertas Román (20132830), en adelante los COPRODUCTORES para que puedan usar en todo el mundo y por tiempo indefinido, de modo gratuito y libre de regalías, las secuencias de video que incluyen mi voz y que se hayan grabado e incorporado en la obra audiovisual "Abril", de titularidad de los COPRODUCTORES.

Asimismo, otorgo mi consentimiento para que los COPRODUCTORES puedan reproducir, comunicar al público, distribuir, poner a disposición y modificar las referidas secuencias de video que incluyen mi voz, en todo el mundo y por tiempo indefinido, de modo gratuito y libre de regalías.

Por otra parte, reconozco no estar vinculado a ningún contrato exclusivo con terceros sobre la utilización de mi imagen o mi nombre.

El presente Instrumento se extiende en dos (2) ejemplares en la ciudad de Lima, el 19 de diciembre del 2020.

Sra. Cecilia González

DNI N° 09075500

Anexo 6: Autorización del uso del programa “La noche empieza con Connie”

Declaración jurada y autorización

Por medio de la presente, nosotros, Annie Yamile Mendoza Carrasco (20145687); Aida Lucia Castillo Lagos (20150980); Janice Gabriela Palomino Durand (20130948); Mariana Fanny Caballero Flores(20141155); Susana Isabel Vega Lopez (20140928); Rocio Carolina Cántaro Ponte (20142713); Sofia Alessandra Chavez León (20150258); Carmen Sofia Arango Ramirez (20140858); Juan Francisco Dextre Sotelo (20151784); Leo Amir Infantas Loayza (20151423); María Antonella Bravo Gonzalez (20150023); Gisela Areli Arias Andrade (20152030), declaramos ser autores de los derechos patrimoniales del proyecto audiovisual “La noche empieza con Connie”, en adelante LA OBRA.

En virtud de los derechos que ostento, según lo señalado en el párrafo anterior, y en pleno uso de mis facultades, autorizo, de manera gratuita y libre de regalías a Carmen Sofia Arango Ramirez (20140858); Juan Francisco Dextre Sotelo (20151784); Leo Amir Infantas Loayza (20151423); María Antonella Bravo Gonzalez (20150023); Gisela Areli Arias Andrade (20152030); Andrea Patricia Reyes Saenz (20150716); Brenda Emily Puertas Roman (20132830), en adelante los PRODUCTORES para que, como parte de las actividades académicas del curso “Proyecto de Comunicación Audiovisual” que forma parte de la Especialidad de Comunicación Audiovisual de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la Universidad, puedan elaborar una obra audiovisual y realizar su posterior difusión, el cual incluirá LA OBRA o la versión transformada de LA OBRA (en adelante LA OBRA DERIVADA), la cual será entregada en formato mp4 para tal fin a las persona(s) mencionada(s) anteriormente.

Dicha autorización contempla las facultades para reproducir, comunicar al público, poner a disposición y sincronizar LA OBRA o LA OBRA DERIVADA a fin de realizar la obra audiovisual denominada “Abril”, que será de titularidad de LOS COPRODUCTORES, el cual será difundido, en el Perú y en el extranjero, por el tiempo y veces que consideren necesario, a través de los medios que convengan, y que podrá participar en diversos concursos y festivales.

Asimismo, declaramos ser los productores del video “La noche empieza con Connie”, donde se ha fijado LA OBRA o LA OBRA DERIVADA, y en virtud de los derechos que ostento autorizo a LOS COPRODUCTORES a que puedan reproducir, comunicar al público, poner a disposición e incluir el mencionado video en una obra audiovisual, en el Perú y en el extranjero, por el tiempo y veces que considere necesarias, de manera gratuita y libre de regalías, con la finalidad de que LOS COPRODUCTORES puedan realizar la obra audiovisual y efectuar su posterior difusión.

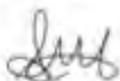
Concedemos las presentes autorizaciones a condición que se cumpla con efectuar la debida mención de nuestros nombres en calidad de autores y ejecutantes, y productores fonográficos, consignando los créditos y la correspondiente referencia.

Lima, 03 de diciembre del 2020.



Antonella Bravo González

DNI N° 75959585



Annie Mendoza Carrasco

DNI N° 73197334



Carmen Arango Ramirez

DNI N° 70657116



Mariana Caballero Flores

DNI N° 73053392



Rodó Cántaro Pinte

DNI N° 76380745



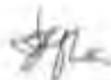
Leo Infantas Loayza

DNI N° 73930889



Susana Vega López

DNI N° 71819901



Sofía Chávez León

DNI N° 72956455



Jarice Palomino Durand

DNI N° 73048277



Aida Castillo Lagos

DNI N° 71693691



Juan Dextre Sotelo

DNI N° 71207925



Areli Arias Andrade

DNI N° 71888803

Anexo 7: Autorizaciones de los participantes en “La noche empieza con Connie”

AUTORIZACIÓN PARA USO DE IMAGEN

Yo, Constanza Chaparro Dulanto, identificado con DNI N° 41716233, con domicilio en José Gabriel Chariarse 224 Miraflores, provincia Lima y departamento de Lima, autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Perú, en adelante la PUCP, identificada con RUC N° 20155945860, con domicilio en Av. Universitaria 1801, distrito de San Miguel, provincia y departamento de Lima, y a Carmen Sofía Arango Ramírez (20140856); Juan Francisco Dextre Sotelo (20151784); Leo Amir Infantas Loayza (20151423); María Antonella Bravo González (20150023); Gisela Areli Arias Andrade (20152030); Andrea Patricia Reyes-Sáenz (20150716); Branda Emily Puertas Román (20132830), en adelante los COPRODUCTORES para que puedan usar en todo el mundo y por tiempo indefinido, de modo gratuito y libre de regalías, las secuencias de video que incluyen mi imagen y que se hayan grabado en la obra audiovisual “La noche empieza con Connie” e incorporado en la obra audiovisual “Abril”, de titularidad de los COPRODUCTORES.

Asimismo, otorgo mi consentimiento para que los COPRODUCTORES puedan reproducir, comunicar al público, distribuir, poner a disposición y modificar las referidas secuencias de video que incluyen mi imagen, en todo el mundo y por tiempo indefinido, de modo gratuito y libre de regalías.

Por otra parte, reconozco no estar vinculado a ningún contrato exclusivo con terceros sobre la utilización de mi imagen o mi nombre.

El presente Instrumento se extiende en dos (2) ejemplares en la ciudad de Lima, el 17 de diciembre del 2020.

Constanza

Sr. Constanza Chaparro Dulanto

DNI N° 41716233

AUTORIZACIÓN PARA USO DE IMAGEN

Yo, Giselle Collao Urteaga identificado con DNI N° 40823135, con domicilio en Calle Salaverry 164 dpto. 101 Arboleda de Maranga, San Miguel, provincia y departamento de Lima, autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Perú, en adelante la PUCP, identificada con RUC N° 20155945860, con domicilio en Av. Universitaria 1501, distrito de San Miguel, provincia y departamento de Lima, y a Carmen Sofía Arango Ramírez (20140858); Juan Francisco Dextre Sotelo (20151784); Leo Amir Infantas Loayza (20151423); María Antonella Bravo González (20150023); Gisela Arell Anas Andrade (20152030); Andrea Patricia Reyes Sáenz (20150716); Brenda Emily Puertas Román (20132830), en adelante los COPRODUCTORES para que puedan usar en todo el mundo y por tiempo indefinido, de modo gratuito y libre de regalías, las secuencias de video que incluyen mi imagen y que se hayan grabado en la obra audiovisual "La noche empieza con Connie" e incorporado en la obra audiovisual "Abril", de titularidad de los COPRODUCTORES.

Asimismo, otorgo mi consentimiento para que los COPRODUCTORES puedan reproducir, comunicar al público, distribuir, poner a disposición y modificar las referidas secuencias de video que incluyen mi imagen, en todo el mundo y por tiempo indefinido, de modo gratuito y libre de regalías.

Por otra parte, reconozco no estar vinculado a ningún contrato exclusivo con terceros sobre la utilización de mi imagen o mi nombre.

El presente instrumento se extiende en dos (2) ejemplares en la ciudad de Lima, el 19 de diciembre del 2020.



Sr. Giselle Collao Urteaga

DNI N° 40823135

MCMXVII

AUTORIZACIÓN PARA USO DE IMAGEN

Yo, Gabriela Villalobos Lizárraga, identificado con DNI N° 42243965, con domicilio en Av. Gerona 143 Surquillo, provincia Lima y departamento de Lima, autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Perú, en adelante la PUCP, identificada con RUC N° 20155845860, con domicilio en Av. Universitaria 1801, distrito de San Miguel, provincia y departamento de Lima, y a Carmen Sofía Arango Ramírez (20140858); Juan Francisco Dextre Sotelo (20151784); Leo Amir Infantas Loayza (20151423); María Antonella Bravo González (20150023); Gisela Arell Arias Andrade (20152030); Andrea Patricia Reyes Sáenz (20150716); Brenda Emily Puertas Román (20132830), en adelante los COPRODUCTORES para que puedan usar en todo el mundo y por tiempo indefinido, de modo gratuito y libre de regalías, las secuencias de video que incluyen mi imagen y que se hayan grabado en la obra audiovisual "La noche empieza con Connie" e incorporado en la obra audiovisual "Abril", de titularidad de los COPRODUCTORES.

Asimismo, otorgo mi consentimiento para que los COPRODUCTORES puedan reproducir, comunicar al público, distribuir, poner a disposición y modificar las referidas secuencias de video que incluyen mi imagen, en todo el mundo y por tiempo indefinido, de modo gratuito y libre de regalías.

Por otra parte, reconozco no estar vinculado a ningún contrato exclusivo con terceros sobre la utilización de mi imagen o mi nombre.

El presente Instrumento se extiende en dos (2) ejemplares en la ciudad de Lima, el 17 de diciembre del 2020.



Sr. Gabriela Villalobos Lizárraga

DNI N° 42243965

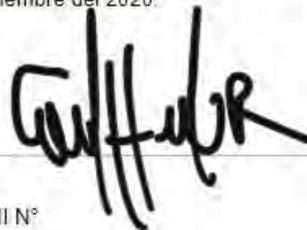
AUTORIZACIÓN PARA USO DE IMAGEN

Yo, CALEB JOSUE HORNA RAMIREZ, identificado con DNI N° 71746654 con domicilio en CALLE SATURNO 106 SALAMANCA, provincia y departamento de LIMA autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Perú, en adelante la PUCP, identificada con RUC N° 20155945860, con domicilio en Av. Universitaria 1801, distrito de San Miguel, provincia y departamento de Lima, y a Carmen Sofía Arango Ramírez (20140858); Juan Francisco Dextre Sotelo (20151784); Leo Amir Infantas Loayza (20151423); María Antonella Bravo González (20150023); Gisela Arellano Arias Andrade (20152030); Andrea Patricia Reyes Sáenz (20150716); Brenda Emily Puertas Román (20132830), en adelante los COPRODUCTORES para que puedan usar en todo el mundo y por tiempo indefinido, de modo gratuito y libre de regalías, las secuencias de video que incluyen mi imagen y que se hayan grabado en la obra audiovisual "La noche empieza con Connie" e incorporado en la obra audiovisual "Abril", de titularidad de los COPRODUCTORES.

Asimismo, otorgo mi consentimiento para que los COPRODUCTORES puedan reproducir, comunicar al público, distribuir, poner a disposición y modificar las referidas secuencias de video que incluyen mi imagen, en todo el mundo y por tiempo indefinido, de modo gratuito y libre de regalías.

Por otra parte, reconozco no estar vinculado a ningún contrato exclusivo con terceros sobre la utilización de mi imagen o mi nombre.

El presente Instrumento se extiende en dos (2) ejemplares en la ciudad de Lima, el 17 de diciembre del 2020.



Sr.

DNI N°

71746654

I

AUTORIZACIÓN PARA USO DE IMAGEN

Yo, Gerson Daniel Morales Aguilar, identificado con DNI N° 48460186, con domicilio en Calle Cristóbal de Mena 126 – San Miguel, provincia y departamento de Lima, autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Perú, en adelante la PUCP, identificada con RUC N° 20155945860, con domicilio en Av. Universitaria 1801, distrito de San Miguel, provincia y departamento de Lima, y a Carmen Sofía Arango Ramírez (20140858); Juan Francisco Dextre Sotelo (20151784); Leo Amír Infantas Loayza (20151423); María Antonella Bravo González (20150023); Gisela Areli Arias Andrade (20152030); Andrea Patricia Reyes Sáenz (20150716); Brenda Emily Puertes Román (20132830), en adelante los COPRODUCTORES para que puedan usar en todo el mundo y por tiempo indefinido, de modo gratuito y libre de regalías, las secuencias de video que incluyen mi imagen y que se hayan grabado en la obra audiovisual "La noche empieza con Connie" e incorporado en la obra audiovisual "Abril", de titularidad de los COPRODUCTORES.

Asimismo, otorgo mi consentimiento para que los COPRODUCTORES puedan reproducir, comunicar al público, distribuir, poner a disposición y modificar las referidas secuencias de video que incluyen mi imagen, en todo el mundo y por tiempo indefinido, de modo gratuito y libre de regalías.

Por otra parte, reconozco no estar vinculado a ningún contrato exclusivo con terceros sobre la utilización de mi imagen o mi nombre.

El presente Instrumento se extiende en dos (2) ejemplares en la ciudad de Lima, el 17 de diciembre del 2020.



Sr. Gerson Daniel Morales Aguilar
DNI N° 48460186



AUTORIZACIÓN PARA USO DE IMAGEN

Yo, Luis Carlos Cruz Correa, identificado con DNI N° 74318679, con domicilio en Av. Arequipa 1388, dpto. 1004-Lince, provincia y departamento de Lima, autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Perú, en adelante la PUCP, identificada con RUC N° 20155945860, con domicilio en Av. Universitaria 1801, distrito de San Miguel, provincia y departamento de Lima, y a Carmen Sofía Arango Ramírez (20140658); Juan Francisco Dekre Soleto (20151784); Leo Amir Infantas Loayza (20151423); María Antonella Bravo González (20150023); Gisela Arell Arias Andrade (20152030); Andrea Patricia Reyes Sáenz (20150716); Brenda Emily Puertas Román (20132830), en adelante los COPRODUCTORES para que puedan usar en todo el mundo y por tiempo indefinido, de modo gratuito y libre de regalías, las secuencias de video que incluyen mi imagen y que se hayan grabado en la obra audiovisual "La noche empieza con Connie" e incorporado en la obra audiovisual "Abril", de titularidad de los COPRODUCTORES.

Asimismo, otorgo mi consentimiento para que los COPRODUCTORES puedan reproducir, comunicar al público, distribuir, poner a disposición y modificar las referidas secuencias de video que incluyen mi imagen, en todo el mundo y por tiempo indefinido, de modo gratuito y libre de regalías.

Por otra parte, reconozco no estar vinculado a ningún contrato exclusivo con terceros sobre la utilización de mi imagen o mi nombre.

El presente Instrumento se extiende en dos (2) ejemplares en la ciudad de Lima, el 17 de diciembre del 2020.



Sr. Luis Cruz Correa
DNI N° 74318679



AUTORIZACIÓN PARA USO DE IMAGEN

Yo, Bryan Manuel Garcia Navarro, identificado con DNI N° 75381767, con domicilio en Mz. B Lote 27 Urb. "Las Terrazas" S.M.P, provincia y departamento de Lima, autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Perú, en adelante la PUCP, identificada con RUC N° 20155945860, con domicilio en Av. Universitaria 1801, distrito de San Miguel, provincia y departamento de Lima, y a Carmen Sofia Arango Ramirez (20140858); Juan Francisco Dextre Sotelo (20151784); Leo Amir Infantas Loayza (20151423); Maria Antonella Bravo González (20150023); Gisela Areli Arias Andrade (20152030); Andrea Patricia Reyes Sáenz (20150716); Brenda Emily Puertas Román (20132830), en adelante los COPRODUCTORES para que puedan usar en todo el mundo y por tiempo indefinido, de modo gratuito y libre de regalías, las secuencias de video que incluyen mi imagen y que se hayan grabado en la obra audiovisual "La noche empieza con Connie" e incorporado en la obra audiovisual "Abril", de titularidad de los COPRODUCTORES.

Asimismo, otorgo mi consentimiento para que los COPRODUCTORES puedan reproducir, comunicar al público, distribuir, poner a disposición y modificar las referidas secuencias de video que incluyen mi imagen, en todo el mundo y por tiempo indefinido, de modo gratuito y libre de regalías.

Por otra parte, reconozco no estar vinculado a ningún contrato exclusivo con terceros sobre la utilización de mi imagen o mi nombre.

El presente Instrumento se extiende en dos (2) ejemplares en la ciudad de Lima, el 17 de diciembre del 2020.

Sr. Bryan García
DNI N° 75381767



Anexo 8: Derechos de uso de dibujos**AUTORIZACIÓN PARA USO DE DIBUJOS**

Yo, Romina Marisa Otriano Medina, identificada con DNI N° 76334923, con domicilio en Jr. Corbeta La Unión #150 Dpto G-201 Surco, provincia y departamento de Lima, autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Perú, en adelante la PUCP, identificada con RUC N° 20155945860, con domicilio en Av. Universitaria 1801, distrito de San Miguel, provincia y departamento de Lima, y a Carmen Sofia Arango Ramirez (20140858); Juan Francisco Dextre Sotelo (20151784); Leo Amir Infantas Loayza (20151423); María Antonella Bravo Gonzalez (20150023); Gisela Areli Arias Andrade (20152030); Andrea Patricia Reyes Saenz (20150716); Brenda Emily Puertas Roman (20132830), en adelante los COPRODUCTORES para que puedan usar en todo el mundo y por tiempo indefinido, de modo gratuito y libre de regalías, las secuencias de video que incluyen mis dibujos y que se hayan incorporado en la obra audiovisual consistente en el cortometraje "Abril", de titularidad de los COPRODUCTORES.

Asimismo, otorgo mi consentimiento para que los COPRODUCTORES puedan reproducir, comunicar al público, distribuir, poner a disposición y modificar las referidas secuencias de video que incluyen mis dibujos, en todo el mundo y por tiempo indefinido, de modo gratuito y libre de regalías.

Por otra parte, reconozco no estar vinculado a ningún contrato exclusivo con terceros sobre la utilización de mis dibujos.

El presente Instrumento se extiende en dos (2) ejemplares en la ciudad de Lima, el 28 de noviembre del 2020.



Srta. Romina Marisa Otriano Medina

DNI N° 76334923