

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL PERÚ**

FACULTAD DE CIENCIAS Y ARTES DE LA COMUNICACIÓN



A lo Warhol

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

Esteban Daniel Chiri Vargas

Marcelo Alejandro Galindo Ruiz Bravo

Gonzalo Tadeo Checa Ormeño

Jahaira Marisol Chavez Pereyra

Asesora:

Romina Cruz Valencia

Lima, 2021

Resumen

El presente trabajo contiene el proceso de realización del cortometraje "A lo Warhol", proyecto realizado por cuatro estudiantes de la carrera de Comunicación Audiovisual que, inspirados por la coyuntura y su experiencia como estudiantes durante la pandemia de la COVID-19, narra bajo el formato de falso documental una comedia sobre cuatro estudiantes de cine que tienen la misión de realizar un proyecto final pero no logran ponerse de acuerdo ni llevarse bien entre ellos. Este corto que, debido a las limitaciones impuestas por la universidad en vista de la pandemia, es protagonizado por los mismos estudiantes que escribieron, dirigieron y editaron el proyecto; está inspirado en su experiencia como estudiantes de audiovisual y estudiantes de clases remotas y tiene como finalidad tanto ser una herramienta por la cual los alumnos pueden hacer catarsis de su situación, como criticar los métodos de la universidad y la idiosincrasia de los alumnos de la facultad. El resultado final tiene como inspiración distintos falsos documentales como *What We Do In The Shadows*, y *The Office*. Este formato permite manejar un estilo unificado a pesar de grabar en distintas locaciones y requiere una iluminación que se vea natural, lo que se traduce en menor producción de iluminación.

Palabras clave: Falso documental, COVID 19, Comunicación Audiovisual, Clases remotas, Cortometraje, Comedia, Sátira.

Abstract

This work contains the process of making of the short film "A lo Warhol", a project carried out by four students of Audiovisual Communication who, inspired by their situation and their experience as students during the COVID-19 pandemic, narrates under the mockumentary format a comedy about four film students who have to make a final project but cannot agree or get along with each other. This short that, due to the limitations imposed by the university, in view of the pandemic, is carried out by the same students who wrote, directed and edited the project; Is inspired by their experience as audiovisual students taking remote classes and its purpose is both to be a tool by which students can make catharsis of their situation, as well as to criticize the methods of the university and the idiosyncrasies of the students of the faculty. The final result is inspired by various mockumentary documentaries such as *What We Do In The Shadows*, and *The Office*. This format allows a unified style to be managed despite recording in different locations and requires lighting that looks natural, which translates into less lighting production.

Keywords: Mockumentary, COVID 19, Audiovisual Communication, Remote Classes, Short Film, Comedy, Satire.

ÍNDICE

1. Título del Proyecto	1
2. Resumen	1
3. Objetivos del Proyecto	1
4. Justificación o relevancia del proyecto	1
5. Investigación	2
5.1 Temas, conceptos, estilos, formatos, etc.	2
5.2 Referencias audiovisuales	2
6. Estrategia comunicacional: análisis e identificación de un público o audiencia	2
7. Realización	2
7.1 Sinopsis	2
7.2 Desarrollo del guión	3
7.2.1 perfil de personajes	3
7.2.1.1 Bruno Roca-Feller	3
7.2.1.2 Gonzalo Romero Miroquesada	3
7.2.1.3 Cristina Dávila	3
7.2.1.4 André Godard	3
7.2.2. Descripción del universo	3
7.3 Dirección general	4
7.4 Producción	4
7.4.1 Casting	4
7.4.2 Locaciones	4
7.4.3 Desglose de Presupuesto	4
7.4.4 Cronograma	5
7.4.5 Dirección de Fotografía	6
7.4.6 Dirección de arte	9
7.4.7 Edición	12
7.4.8 Diseño de Sonido	12
8. Sostenibilidad	12
8.1 Plan de distribución	12
9. Reflexiones Finales	

1. Título del proyecto

A lo Warhol

2. Resumen (se adjunta guía) 1

4 estudiantes de la facultad de Ciencias y Artes de la comunicación están por empezar un nuevo ciclo en el que tienen mucha expectativa por hacer grandes proyectos, sin embargo, la pandemia frustra sus deseos y se ven obligados a filmar un corto desde casa y con muchas limitaciones. Cada uno de ellos, tiene una idea distinta de cómo debería ser el proyecto y entre idas y vueltas, André, el cinéfilo pretencioso del grupo, decide escribir un guión por su cuenta y enviarlo, creyendo ser el único capaz de realizar un trabajo decente. Esto molesta mucho al grupo y terminan entrampados en una pelea de egos. Finalmente, logran resolver sus problemas y terminan reconociendo los puntos fuertes del otro.

3. Objetivos del proyecto

Nuestra finalidad es expresar, desahogar y comprender la frustración de los alumnos demuestra facultad debido a la virtualidad por la pandemia, que generaron muchas limitaciones, sintiéndose más en cursos como este. Además de eso es hacer de esta situación una comedia, poder reír en medio de un contexto limitado a nivel mundial.

4. Justificación o relevancia del proyecto

Como grupo, creemos que nuestro trabajo es relevante para la coyuntura, porque es una manera de poner sobre la mesa, a manera de sátira, los problemas que trajo la pandemia para los alumnos de audiovisual. Una forma de documentar las cosas que sentíamos y sentían los demás alumnos, en relación a la realización del proyecto más importante de la carrera y el último ciclo de la universidad.

Por último, consideramos que la realización de este proyecto fue relevante, porque fue un reto para todos tanto a nivel técnico como artístico. Cada integrante del grupo tuvo que aprender de todo un poco (luces, cámara, arte, entre otros) para poder grabar su parte del trabajo. En ese sentido, fue un aprendizaje para todos y nos demostró que estamos en una carrera que puede pasar por cambios y que es necesario estar preparados para adaptarse a las nuevas herramientas y tecnologías.

5. Investigación

5.1 Temas, conceptos, estilos, formatos, etc.

El proyecto está directamente inspirado en el formato “mockumentary” o falso documental y el género comedia. Para esto, tomamos como referencia tanto falsos documentales como documentales.

5.2. Referencias audiovisuales.

Entre nuestras referencias se encuentran:

- What We Do in The Shadows (2014)
- The Thin Blue Line (1988)
- Catfish (2012-presente)
- The Office (U.S) (2005-2013)

Estas referencias nos han ayudado al momento de decidir el ritmo, la estética, los movimiento de cámara, los cortes, la composición, y las delimitaciones del género.

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

La estrategia utilizada en este proyecto fue intentar conectar con una audiencia que se encuentra inmersa en una realidad igual a la nuestra. Es el caso de miles de estudiantes a nivel nacional que debido a la pandemia les ha tocado tener que cursar su último ciclo universitario desde la virtualidad junto con lo que esto implica.

En nuestra situación la realidad es que existieron muchas limitaciones por parte de la universidad que afectaron de manera muy significativa las ideas que presentamos como posibles proyectos y es el malestar que otros estudiantes también manifestaron.

Sin embargo, nosotros como grupo intentamos darle un enfoque satírico y cómico a la situación y en lugar de ser representado como algo negativo, fue representado con humor. Esto fue pensando con la intención de no crear un círculo de negatividad sobre la actual situación de la pandemia, si no para poder ver esta situación tan particular de manera positiva.

7. Realización

7.1 Sinopsis del proyecto audiovisual

Un grupo de 4 estudiantes de la carrera de Cine intentan lidiar con las limitaciones impuestas por su universidad para su proyecto final del curso al igual que con las diferencias notorias entre cada uno de ellos, teniendo cada uno distintos objetivos.

7.2 Desarrollo del guión

7.2.1 perfil de personajes

7.2.1.1 Bruno Roca-Feller (Marcelo): Bruno es un inversor principiante de criptomonedas, pero que alucina ser un profesional. Tiene un canal de youtube en el que sube tips y vende programas de inversión para principiantes, pero están lejos de ser útiles para alguien; sin embargo es optimista de la vida y las inversiones y considera que en algún momento los métodos que utiliza van a dar frutos. Dentro del corto, cumple la función del “*comic relief*” y además, es quien siempre impulsa la rentabilización del dinero.

7.2.1.2 Gonzalo Romero Miroquesada es un joven estudiante universitario de comunicaciones. vive en una casa acomodada con su mamá y su papá es un adinerado empresario que vive en el exterior.

La relación de Gonzalo con su papá no es buena y esto le afecta en gran manera. Es una persona sobria y antipática pero muy sumisa cuando tiene que entablar una conversación con su papá.

El principal objetivo de este personaje es poder lograr que su papá se sienta orgulloso de él pero siempre encuentra muchos obstáculos en el camino.

7.2.1.3 Cristina Dávila es una joven *influencer*, ama las redes sociales, ama verse bien siempre. Utiliza siempre maquillaje, siempre está fashion. Es una chica que le encanta aparentar, es superficial y le gusta mucho lo comercial. Su sueño frustrado es ser actriz debido a un trauma de niña con su padre. Dentro de esta historia ella cumple el rol de antagonista directa con Andre, ya que sus personalidades chocan directamente, así que gracias a ella existe un conflicto.

7.2.1.4 André Goddard es un joven estudiante de cine cuyo amor por el cine es su mayor rasgo de personalidad. Es pedante y pretencioso, se cree superior al resto de su equipo y quiere que se haga sólo lo que él quiere y hará todo lo que esté en sus manos para lograrlo.

7.2.2 Descripción del universo

El universo de este proyecto audiovisual se sitúa en la realidad de 4 estudiantes que se encuentran cursando el último ciclo de su carrera universitaria. Limitados por la virtualidad y por la misma universidad, se frustran todas las ideas que habían pensado por mucho tiempo y son obligados a pensar en cómo realizar un proyecto digno de ser el último proyecto de sus carreras desde dentro del hogar de los 4 integrantes.

7.3 Dirección general

La dirección general consistió en mantener la idea de naturalidad de personajes mientras que construimos una ficción creíble para el público. Los personajes debían entender que la actitud era parte fundamental del trabajo, que esta debía ser exagerada y mantener ese mismo estilo a lo largo del cortometraje para construir los personajes de una manera veraz. Del mismo modo, cada personaje debía representarse tanto en vestuario como en lenguaje y expresiones faciales.

7.4 Producción

7.4.1 casting

Debido a las limitaciones impuestas por la universidad y las implicaciones que resultan al contratar actores terceros debido a la pandemia por el Sars-Cov19, consideramos que era mejor si actuáramos nosotros mismos, empleando un personaje ficticio cada uno que también representaría las motivaciones y frustraciones de un estudiante en plena pandemia que necesita acabar un curso de naturaleza más presencial. Los personajes secundarios también han sido parte de nuestras familias, y amistades cercanas lo cual ha hecho más sencillo el proceso de casting, siempre teniendo en cuenta las restricciones por el covid, y priorizando las grabaciones a distancia.

7.4.2 locaciones

Debido a las limitaciones impuestas por la misma universidad, que dictan que los proyectos debían ser grabados enteramente desde dentro de las casas de los integrantes del grupo y que no se permitía la interacción de los integrantes de manera física, solamente virtual, las locaciones que utilizamos fueron los hogares de los 4 integrantes del presente grupo.

7.4.3 desglose de presupuesto

El presupuesto para el corto fue mínimo, dado que la mayoría de la utilería y elementos extras que se utilizaron pertenecían a los integrantes del grupo. El único gasto que tuvimos fue el pago de una actriz de 60 soles y 45 soles que sirvieron para cubrir gastos de movilidad.

S/. 60 → Actriz.

S/. 45 → Movilidad.

7.4.4 cronograma

Semana 1 y 2	Cada integrante del grupo presentaba posibles ideas del corto.
Semana 3 y 4	Conversar y elegir la mejor idea entre las propuestas.
Semana 5 y 6	Desarrollo del guión
Semana 7 y 8	Desarrollo de guión
Semana 9 y 10	desarrollo de guión corregido
Semana 11 y 12	grabaciones por separado
Semana 13 y 14	grabaciones/ edición corte grueso
Semana 15 y 16	edición corte fino, musicalización, colorización.

7.4.5 Dirección de fotografía

Se utilizaron luces prestadas por la misma universidad. Cada uno elige dos luces Arri de 650w para así poder tener un set de puesta de luces básica: dos laterales, con difusores.

Las tomas son al estilo de cámara en mano, simulando un documental, y en las partes de las entrevistas son en cámara fija.

Las tomas tienen una iluminación muy casera, para simular el estilo documental.

Para la de Cristina, en las tomas de cámara fija, la iluminación es bastante alta para que se vea una fotografía vivida con los colores resaltantes. Se ilumina con una pequeña luz led los objetos del fondo para que resalten al centro de la toma. En la derecha de la toma se encuentra Cristina, el color fuerte de sus vestimenta llama mucho la atención. Asimismo se utiliza el plano medio ya que solo se necesita verla conversando y notar un poco su vestimenta. Los colores de estos planos son rosas, fucsias, neón, siempre cálidos y vivos debido al tipo de personaje. Las tomas son de alta profundidad de campo para que así se note más el ambiente del personaje.

Se utiliza un aro de luz led fría para iluminar el rostro de manera difuminada, estos aros de led son muy populares actualmente para las personas que utilizan muchos las apps de redes sociales, pues son perfectas para iluminar el rostro. Una luz back cálida para dar un contraste y separarla del fondo además de darle esta sensación de ser una persona "importante", una "estrella", ya que le forma como una sombra de luz cálida en el cabello.



Para las demás escenas hechas con cámara en mano la iluminación es muy básica, y pretende ser natural, que no se note que hay una puesta de iluminación pero que apoye a que se vea bien la escena. Siempre se ha utilizado una luz arri 650w con filtro CTB y difusor.





Solo en la primera escena no se utilizó ninguna luz, solo la luz natural de la ventana, perfecta para la escena del amanecer.



Para la iluminación de los ambientes donde se encuentra el personaje de Gonzalo se utilizó principalmente luz natural pero con un refuerzo de una luz de 650w con un difusor para que parezca una lámpara de techo.



Se intentó recrear la luz que se obtiene al atardecer utilizando dos luces de 650w con difusores para que sea difuminada y no hayan puntos de luz dura ya que se trata de un espacio al aire libre.



Para André se utilizó tanto luz natural, como una luz Arri de 650. El mayor trabajo, se aplicó en post, donde se redujo la saturación y se subió la calidez de la imagen, para simular sutilmente un efecto de película antigua.



7.4.6 Dirección de arte

CRISTINA

Cada uno tuvo que utilizar dentro de sus locaciones propias elementos y ambientes que reflejen el personaje de cada uno tanto como vestuario, maquillaje, objetos, habitaciones

Para Cristina (Jahaira), el arte era más colorido, "pop", debido a su personalidad "influencer" y que le encanta todo lo *fashion*, le encanta lucirse, siempre vestir bien y que llame la atención.



Como se ve en la imagen, los colores resaltan mucho: neón, fucsia, rosados, el maquillaje. Además, en el fondo se pueden notar objetos de limpieza facial y maquillaje que representan la personalidad o los intereses de este personaje *fashionista* y muy preocupada por su imagen.

GONZALO:

El arte del personaje de Gonzalo estuvo inspirado en un estilo Preppy, estilo que utilizan con bastante frecuencia las personas que pertenecen a una fraternidad universitaria. Se caracteriza por el uso de pantalones de colores claros o vivos y polo piqué.

El uso de espacios grandes y abiertos representan la amplitud de la casa Gonzalo y se hace evidente que es una persona que viene de una familia adinerada. También la decoración del espacio con adornos modernos y colores claros.

ANDRÉ:

André es un amante de las películas antiguas y asegura que no ve películas a color, por lo que para su vestuario sea exclusivamente monocromático.





A pesar de que inicialmente se tenía pensado que sus espacios sean monocromáticos también, en la realidad resultó ser una propuesta impráctica, y sus espacios si bien están llenos de color, los elementos que lo rodean van de acuerdo a su personaje.



7.4.7 Edición

El proceso de edición fue crucial para definir el ritmo del proyecto, que al ser de tono cómico requirió de un ritmo veloz que no daba espacio virtualmente para silencios entre escenas. Para lograr esto, usualmente se inicia la siguiente escena con el audio antes de cambiar la imagen.

Para hacerlo más dinámico, nos inspiramos en falsos documentales como “What We Do in the Shadows” e intercalamos las escenas de entrevistas con imágenes que mostraban lo que se estaba narrando.

El mayor reto en el proceso de edición fue definitivamente las escenas de videollamadas, ya que a pesar de habernos juntado a grabar las escenas todos, se tuvo que corregir la sincronización de la conversación y para disimular los cortes se aplicaron efectos de glitch, y cambios de tamaño y posición.

Por último, para la colorización se modificó la saturación y la temperatura de las imágenes dependiendo de los personajes para darle un estilo particular a cada uno que vaya de acuerdo con sus personajes.

7.4.8 Diseño de sonido

Debido al formato que estábamos manejando, decidimos que el sonido suene natural y sea casi completamente diegético con excepciones muy puntuales. Para la grabación de audio, grabamos con nuestros celulares y en edición se sincronizó con el video. Para algunas escenas que quedaban un poco vacías, añadimos música de forma diegética. Las voces en off fueron grabadas posteriormente y añadidas en producción. Para marcar una diferencia entre las escenas de videollamada y las escenas en la vida presencial, se añadió un efecto de paso alto a los audios de la videollamada para simular la voz a través de un micrófono.

8. Sostenibilidad

8.1 Plan de distribución

Debido a la duración de este proyecto consideramos que una plataforma que puede favorecer a la distribución es youtube. En youtube se exhiben videos que cuentan con una duración similar. También es útil para la distribución del proyecto debido a que es fácil compartir videos por redes sociales permitiendo que más personas lo vean y lo compartan, alcanzando una mayor audiencia

9. Reflexiones finales

A manera de cierre, podemos concluir como grupo que la situación en la que nos encontramos actualmente ha afectado de manera significativa la forma en la que se realizan los rodajes en el presente. Al iniciar el ciclo nos sentimos sumamente frustrados como grupo de no poder hacer realidad muchas de las ideas que teníamos cada uno desde nuestro primer ciclo, pero en realidad esta frustración y las limitaciones nos ayudaron a tener que enfocar toda esa frustración hacia una idea que sea realizable y que no exceda las limitaciones de la universidad. nos obligó a pensar “fuera de la caja”.

NOTA: cada integrante del grupo deberá responder las siguientes preguntas

Jahaira:

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

No he tenido un área específica pues el trabajo fue repartido por igual debido a que cada uno debía grabar las escenas de su personaje: ser tu propia directora, actriz, cámara.

Es por eso que teníamos que poner en práctica lo aprendido de cada área en la facultad. utilizar las luces, setear la cámara, acomodar el arte y la composición, entrar en personaje. Cuando necesité que alguien más me grabara, tuve que pedir el apoyo de mi madre. En ese caso, tuve que indicarle siempre cómo utilizar la cámara y el resultado fue exitoso.

2.- ¿Cuáles fueron mis aportes?

Aporte en la construcción inicial del guión, en la construcción de mi personaje, mi actuación, y mis propias escenas realizadas. También en las ideas creativas para la historia.

Marcelo:

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

Dada la coyuntura, no hubo puestos fijos, ya que todos cumplíamos la labor de filmar, ser productor, arte y demás. De igual forma, tuve que pensar cómo plasmar el arte de mi personaje para que esta reflejara quién era mi personaje, asimismo, el vestuario del personaje que reflejara la verdadera personalidad. Finalmente, la luz un poco más fría para dar a entender un intento de mundo ejecutivo.

2.- ¿Cuáles fueron mis aportes?

Mi aporte al trabajo fue pensar el inicio de la idea, la construcción de mi propio personaje y filmar mis propias escenas. También algunos gags interesantes tanto de mi personajes como los demás.

Gonzalo:

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

Debido a que no hemos tenido la oportunidad de grabar de manera presencial con todos los integrantes del grupo hemos tenido que cada uno hacer un poco de todas las áreas. Tener que trabajar de manera remota con un equipo que intenta grabar un proyecto en distintas locaciones y lograr que guarde coherencia y sentido es todo un reto. El reto fue crear conjuntamente con mis compañeros una atmósfera que por más que fuese distinta, se sienta que se puede mezclar y crear un nuevo relato.

2.- ¿Cuáles fueron mis aportes?

El aporte más grande que he tenido en este proyecto ha sido la construcción del personaje de Gonzalo. Muchos de estos rasgos fueron exagerados de mis propias vivencias para lograr integrarse con el humor del cortometraje.

Esteban

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

Desde guión, lo que hice fue unificar todas las ideas y avances que entre todos habíamos creado y darle coherencia narrativa, respetando las ideas y creaciones planteadas previamente en reuniones grupales. Desde edición, se decidió elegir un ritmo rápido que era lo que el género exigía.

2.- ¿Cuáles fueron mis aportes?

Tanto en guión como en edición creo que el mayor aporte fue brindar el tono y ritmo al corto. En edición se unificaron todos los videos para darles la uniformidad propia de un corto grabado por la misma persona, y a la vez se editó la imagen para darle individualidad a cada personaje.