

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL PERÚ**

FACULTAD DE CIENCIAS Y ARTES DE LA COMUNICACIÓN



La resocialización: Una mirada desde el arte, la producción y la fotografía en el cortometraje modus operandi

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

Marcela Jimena Saman Diaz

David Albert Alva Zarate

Antony Alexis Sermeño Neyra

Paul Alexander Saavedra Roca

Dessire de Jesus Ganoza Gonzales

Asesores:

Velazquez Nuñez, Sofia Alejandra

Portugal Teillier, Jose Adrian

Lima, 2022

Resumen

En el presente cortometraje, titulado *Modus Operandi*, se muestran las distintas dificultades que conlleva la reinserción social para un ex presidiario, así como el dilema moral al que se enfrenta el protagonista, por lo que, se verá presionado a decidir entre actuar de manera correcta o regresar al mundo de la criminalidad para conseguir sus sueños y metas. Este fenómeno es conocido como la reincidencia. Cabe resaltar que, en la mayoría de casos, no se debe a un crudo deseo por delinquir, sino a factores sociales que limitan las opciones de los ex convictos para desarrollarse y construir un futuro mejor. Diversos productos audiovisuales han abordado previamente esta temática; sin embargo, nuestra intención es ahondar específicamente en la vida después de la estadía en la cárcel y el motivo por el que algunos se ven con la necesidad de regresar al pasado delictivo. Este trabajo de investigación realiza un análisis respecto a la dirección de arte, producción y dirección de fotografía ejecutados en el presente proyecto. De este modo, se busca estudiar y examinar el empleo de tonalidades cálidas, frías y oscuras como un instrumento para la representación del estado psicológico de los personajes; además de indicar el ritmo con el cual fue conformado cada plano y describir cómo la narración, en conjunto con el uso de una iluminación específica, produce la tensión que ha sido planteada para esta historia. Además, se narra a detalle el proceso de pre-producción y producción en el que se desarrolló el proyecto *Modus Operandi*.

Palabras clave: modus operandi, reinserción social, resocialización, dirección de arte, producción, fotografía, cortometraje

Abstract

In this short film, entitled *Modus Operandi*, the different difficulties that social reintegration entails for a former prisoner are shown, as well as the moral dilemma that the protagonist faces, for which he will be pressured to decide between acting correctly or return to the world of crime to achieve their dreams and goals. This phenomenon is known as recurrence. It should be noted that, in most cases, it is not due to a crude desire to commit a crime, but to social factors that limit the options of ex-convicts to develop and build a better future. Various audiovisual products have previously addressed this issue; however, our intention is to delve specifically into life after prison and why some find it necessary to return to the criminal past. This research work carries out an analysis regarding the art direction, production and direction of photography executed in this project. In this way, it seeks to study and examine the use of warm, cold and dark tones as an instrument for the representation of the psychological state of the characters; In addition to indicating the rhythm with which each shot was formed and describing how the narration, together with the use of specific lighting, produces the tension that has been proposed for this story. In addition, the pre-production and production process in which the *Modus Operandi* project was developed is narrated in detail.

Keywords: modus operandi, social reintegration, resocialization, art direction, production, photography, short film

Índice

1. Objetivos del proyecto	1
2. Justificación o relevancia del proyecto	1
3. Investigación	2
3.1. Temas, conceptos, estilos, formatos, etc	2
3.2. Referencias audiovisuales	3
4. Estrategia comunicacional: análisis e identificación de un público o audiencia	6
5. Realización o ejecución	6
5.1. Sinopsis del proyecto audiovisual	6
5.2. Desarrollo del guión	6
5.2.1. Perfil de personajes	6
5.3. Producción	8
5.3.1. Casting	8
5.3.2. Locaciones	9
5.3.3. Desglose de presupuesto	11
5.3.4. Cronograma	11
5.4. Dirección de fotografía	12
5.5. Dirección de arte	18
6. Sostenibilidad	22
6.1. Plan de distribución y difusión	22
7. Reflexiones finales	23
8. Referencias bibliográficas	24
9. Anexos	25

1. Objetivos del proyecto

- El objetivo principal del proyecto es mostrar el tema de la reinserción social a través de la fotografía y la dirección de arte.
- Los objetivos secundarios a nivel visual son:
 - A. Analizar cómo el uso de tonalidades cálidas, frías y oscuras es un instrumento para representar los sentimientos de nuestro protagonista
 - B. Indicar el ritmo con el cual fue conformado cada plano para lograr la intensidad buscada
 - C. Describir el uso de iluminación como un factor de narración
- Los objetivos secundarios a nivel producción son:
 - A. Describir el proceso de pre-producción a nivel de arte, fotografía y dirección

2. Justificación o relevancia del proyecto

A nivel social, el tema de la reinserción o resocialización es poco comprendido por la sociedad, ya que es más común el interés de apartar o excluir a los ex convictos de la ciudadanía. De este modo, no reciben las mismas oportunidades para formar parte de la comunidad en la que viven. Es así que, de manera grupal, se decidió explorar esta realidad social, la cual no nos es ajena, en el presente cortometraje.

Diversos productos audiovisuales han abordado previamente esta temática; sin embargo, nuestra intención es ahondar específicamente en la vida después de la estadía en la cárcel y el motivo por el que algunos se ven con la necesidad de regresar al pasado delictivo.

No solo buscamos dar a conocer una historia cruda y realista, sino también demostrar cómo el uso del lenguaje audiovisual puede ayudar a desarrollar este relato por medio de la dirección de arte y fotografía.

3. Investigación

3.1. Temas, conceptos, estilos, formatos

Los temas que aborda este producto audiovisual son la reinserción social de los ex convictos, la percepción de la sociedad frente a los ex presidiarios, la falta de oportunidades laborales para los ex reos. El protagonista de nuestro cortometraje es Jorge quien recientemente acaba de salir de prisión e intenta adaptarse a la sociedad trabajando en un colegio como personal de limpieza. Él intenta llevar una vida al margen de la violencia para evitar caer nuevamente preso. Es así que podemos ver, en un primer momento, como nuestro protagonista intenta superar su pasado e insertarse en la sociedad.

Jorge viene desarrollando una pasión por el dibujo y la pintura e intenta aprender continuamente en el colegio en el que trabaja, sin embargo los problemas en los que se verá envuelto Jorge vendrán de dos personas a las que él estima mucho, por un lado la profesora de arte del colegio en el que trabaja, quien le pedirá que cometa un delito a cambio de un mejor futuro laboral y de su amigo Omar quien, al igual que el también es un ex convicto pero a diferencia de Jorge continúa por el mal camino, dedicándose a cobrar deudas de terceros. De esta manera mostramos cómo la sociedad y el entorno juega un papel importante dentro del proceso de reinserción en la vida de los ex convictos. Con ello no intentamos hacer una alegoría de la vida criminal, sino evidenciar una realidad social en la que él sigue siendo señalado como un delincuente a pesar de haber cumplido una condena.

3.2 Referencias audiovisuales

1. Perdida



Título original: Gone Girl

Año: 2014

Dirección: David Fincher

Guión: Gillian Schieber Flynn

En su quinto aniversario de boda, Nick Dunne se percató que Amy, su esposa, ha desaparecido misteriosamente. Las fuerzas policiales, la presión mediática y la gente de su comunidad en los suburbios empiezan a cuestionarse si Nick asesinó a su mujer.

2. Misterio



Año: 2005

Dirección: Jorge Carmona

Guión: Aldo Miyashiro

Percy es un humilde joven de clase media y fanático del Club Universitario de Deportes. Un día, en un bar, Percy y su amigo “Caradura” conocen a otros hinchas de la “U”. Pronto, inician un nuevo rumbo en sus vidas, especialmente Percy, quien se deja llevar por el mundo del alcohol y las drogas.

La serie peruana Misterio es una importante referencia en cuanto a vestuario y caracterización de personajes, puesto que se utilizaron las vestimentas de los personajes marginados que se dedican a la delincuencia como una guía para confeccionar el estilo de Jorge y, sobre todo, de Omar. Por lo tanto, busca ser realista de acuerdo al contexto social en el que se ubican nuestros personajes.

3. El dormitorio de Arles

Año: 1888

Autor: Van Gogh

Con respecto a los tonos, desde la propuesta de arte optamos por la paleta de colores del cuadro de Vincent Van Gogh. En el cuadro podemos apreciar el uso de los colores fríos y cálidos.



Sugerimos usar los colores fríos para los ambientes del colegio y los cálidos para los de la habitación de Jorge. Al igual que en la pintura estos colores proponen un ambiente interno - anímico para la vida de Jorge, quien constantemente cambia de entorno entre el colegio y su habitación. Además, se hizo uso del color rojo a lo largo del cortometraje para evidenciar los momentos de conductas agresivas o malévolas.

Otro recurso visual que se extrajo del cuadro fue el recurso de las líneas las cuales enmarcan, notoriamente, los objetos los separan uno de otros marcando, de este modo, la autonomía de cada objeto con el entorno. El uso de las líneas se trabajó desde el color en el cortometraje.



Como podemos ver en los frames extraídos del corto, por un lado desde una mirada de los matices azules Jorge es un elemento más del encuadre. Mientras que en su habitación su personalidad expresada por medio del color adquiere presencia, pues las líneas son más marcadas debido a los contrastes evidentes del color. Sosteniendo así como funciona el entorno o la locación para Jorge en lugar que no es su habitación.

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

Modus operandi tiene como público objetivo a los jóvenes y adultos entre los 20 y 35 años, puesto que se trata de un material hecho para una audiencia madura que identifica y tiene interés de ahondar en la problemática desarrollada en el cortometraje. No obstante, no se limita a este rango.

5. Realización o ejecución

5.1. Sinopsis del proyecto audiovisual

Jorge, un ex-convicto de 30 años, es conserje de un colegio público limeño que, en sus ratos libres, se dedica a dibujar y expresarse mediante este arte con el cual generó una conexión en prisión. Aspira desarrollar y evolucionar profesionalmente, pero no cuenta con muchas oportunidades laborales. Su decadente amistad con Omar, quien acaba de salir de la cárcel, se ve expuesta en los distintos propósitos de vida que ambos tienen, ya que mientras que su amigo sigue atrapado en la vida delictiva, Jorge está en camino a reformarse definitivamente. Sin embargo, esta intención se verá afectada por la crucial propuesta de María, profesora de arte de la misma escuela donde este trabaja. Entonces, Jorge, situado en un dilema, deberá decidir qué tanto está dispuesto a sacrificar por su futuro y ganas de superación personal.

5.2. Perfil de personaje

La creación del perfil de **Jorge**, el protagonista de *Modus Operandis*, comprendió un proceso de constantes transformaciones.

Jorge es un hombre con una gran pasión por el arte del dibujo. Se caracteriza por ser una persona creativa, de buen carácter e introvertida con poca seguridad en sí mismo. De la mano de estas cualidades, es también un ser impulsivo que se deja llevar por sus emociones, perdiendo la

prudencia cuando él considera que es provocado o justificado. Estuvo en la cárcel tras asesinar a una persona que violentó a su madre. A pesar de que demuestra haberse reformado, este crimen lo persigue en todas las facetas de su entorno. Fácilmente intimidado (ya sea por su “amigo” Omar o por un posible fracaso profesional), Jorge no vive, sino sobrevive. Su vida ha estado marcada por escasas oportunidades laborales y un bajo nivel socioeconómico. Con ganas de superación, se desempeña como trabajador de limpieza en un colegio público de Lima.

Los personajes secundarios del presente proyecto audiovisual son **Omar** y **María**.

Omar es un hombre con liderazgo y seguro de sí mismo que posee mucha picardía y astucia. Al borde de la soberbia y altanería. Tiende a imponerse y aprovecharse de su amigo Jorge, a quien considera inferior. Ambos se conocieron en la cárcel, por lo que, también posee un historial delictivo, con la diferencia que Omar es una persona conflictiva y agresiva que ha hecho del crimen un hábito, el cual no solo le otorga placer, sino que, desde su perspectiva, es el mecanismo más sencillo para progresar. En este sentido, no tiene planeado reinsertarse en la sociedad. En cambio, sigue atrapado en el mundo del crimen y de las drogas, aunque el paso de los años le ha enseñado a cometer sus delitos con algo más de cautela.

María es una mujer franca, despierta y protectora, o “de armas tomar”. Es, asimismo, profesora de arte en el colegio donde Jorge trabaja. Por lo tanto, mediante la docencia, desarrolla sus habilidades artísticas. Su puesto en la escuela configura una compleja relación de poder entre ella y Jorge, donde esta se encuentra en un rol más dominante. Además, para María, es importante cuidar y velar por el bienestar de su familia. Cuando esta se ve amenazada por Omar, recurre a Jorge, tomando provecho de su autoridad, así como de su poder de convencimiento y de la afinidad entre los dos.

5.3 Producción

5.3.1. Casting

El proceso del casting tuvo en consideración lo que sostiene León. Se debe ser muy específico en los avisos con los datos que se requieren: escribir la palabra “Casting” al inicio para atraer la atención de las personas, colocar el tipo de trabajo audiovisual (cortometraje, medimetro, largometraje, etc.), el nombre de la casa de estudios a la que pertenecen los estudiantes, especificaciones de tipo físicas (género, edad, complexión), lugar donde se realizará el casting, fecha y hora en la que se realizará el proceso de casting (2005: 23-24).

A partir de esto, se diseñaron avisos virtuales con los requerimientos para los tres personajes y fueron publicados en páginas y grupos de actores del medio social Facebook. [Figura 1.] [Figura 2.] [Figura 3.]



[Figura 1.]



[Figura 2.]



[Figura 3.]

Durante el proceso de casting, se mantuvo una comunicación constante con el director, Adrián Sánchez. Luego, recibimos datos de los actores que acudieron a la convocatoria y se procedió a organizarlos de acuerdo a su horario disponible. Asimismo, se consideró el casting virtual para los actores que no pudieran acudir a los dos días que se habían propuesto en un inicio. Finalmente, se escogió a los tres actores que, a criterio de los integrantes del grupo que

estuvieron presentes en el casting, mejor interpretaron a sus personajes y realizaron las acciones que se les pedían.

Paulo Albuquerque, el actor escogido para interpretar a Jorge durante el casting [Figura 4.] y

Darling Cavero, el actor escogido para interpretar a Jorge durante el casting [Figura 5.]



[Figura 4.]



[Figura 5.]

5.3.2. Locación

La idea inicial del proyecto era una historia en la que no se trataba el tema de la reinserción, aunque el personaje principal seguía siendo un ex-convicto que va a enfrentarse a un dilema. A medida que avanzaba el ciclo y con las observaciones de nuestros asesores, la historia mejoraba y cambiaba constantemente. Cuando se llegó al punto en que la trama iba a girar en torno a tres personajes y que iba a desarrollarse en tres locaciones diferentes, se inició el proceso de casting y se conversó con el grupo sobre los espacios con los que cada integrante contaba para el rodaje.

Por un lado, se consiguió las tres locaciones que se necesitaban para los tres días de rodaje que se habían propuesto. Nuestro director de Fotografía, David Alva, contaba con dos locaciones que se podían adaptar para dos escenarios de la trama. El primero, un cuarto para la habitación

de Jorge [Figura 6.], en donde interactúa con Omar y se muestra el inminente peligro que representa Omar al seguir delinquiendo y llevando sus problemas a Jorge.



[Figura 6.]

Segundo, el terreno abandonado [Figura 7.], que sirve como escenario para el momento en donde Jorge se junta con Omar para esperar a un hombre al cual van a asesinar. Pero, finalmente, es donde Jorge apuñala a Omar.



[Figura 7.]

Tercero, nuestro director de Arte, Anthony Sermeño, consiguió un colegio [Figura 8.] disponible para el rodaje un fin de semana en el que no hayan clases. Dentro de este espacio, se utilizaron dos salones para las interacciones entre María y Jorge; y es en uno de ellos en donde María le ofrece a Jorge su ayuda para obtener la posición de asistente de Arte a cambio

de que Jorge asesine a Omar.



[Figura 8.]

5.3.3. Desglose de presupuesto

La realización de este proyecto tuvo diversos gastos, el cual fue la remuneración a los actores, compra de objetos para dirección de arte y vestuario, movilidad ya que eran en 3 lugares distintos: Elmer Faucett, Chorrillos y Oquendo; además de gastos extras como alimentación. Por otro lado, también contamos con seguridad ya que hubo escenas que se grabaron en exterior y de noche, a nivel de equipo tuvimos que contar con el alquiler de luces y sonido ya que no se nos facilitó la adquisición de estos equipos por parte de la facultad. En total se tuvo un gasto de S/. 4 339,10 [Anexo 1.]

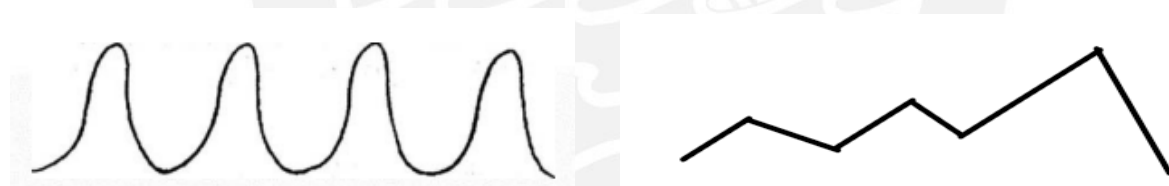
5.3.4. Cronograma

El proyecto se inició el 21 de marzo del 2022 y se tenía previsto un cronograma de 16 semanas, culminando su entrega final el 3 de julio del 2022. Se contó con tres días de grabación que fueron el 10, 11 y 12 de julio por lo que desde el área de producción se decidió grabar un día en cada lugar para ahorrar el tema de movilidad. [Anexo 2]

5.4. Dirección de Fotografía

La dirección de fotografía se realizó bajo cuatro puntos importantes en este apartado: Ritmo, Iluminación, Planos y Cámara. La comunicación con el director fue importante para saber qué ritmo quería mostrar en el proyecto. Desde ese punto, se conversó con el área de producción y dirección para saber las locaciones tentativas y conocer cómo se podría iluminar esos espacios. Después de ello, se pudo saber qué planos podrían ser interesantes para la narrativa del cortometraje y, por último, con qué cámaras disponíamos y cuál sería el óptimo.

Con respecto al ritmo, el proyecto consta de un personaje con un anhelo, vivir del dibujo. Sin embargo, no lo es, pero se da la oportunidad para llegar a serlo. El lograr el objetivo lo obligaría a cometer una acción que no desea. Este vaivén llevó a que el ritmo dentro del cortometraje pueda darse de diferentes maneras. Por ejemplo, ser lento y rápido como una onda [imagen A] o que empiece lento y vaya intensificándose [imagen B], (Block, 2008).



[Imagen A]

[Imagen B]

Debido a que una escena iba a estar fragmentada en todo el proyecto, es que se decidió que el ritmo vaya intensificándose y termine con un clímax, que es la resolución del conflicto. Ahora bien, esto es con respecto al ritmo de todas las escenas en su conjunto. Entender el ritmo y la narrativa del proyecto, llevó a que se pueda entender el ritmo dentro de las escenas y de los planos dentro de cada escena.

El ritmo de los planos que conformaban la escena es relevante para mostrar, arbitrariamente, qué queremos mostrar al espectador. De esta manera es que se decidió que sean pocos planos continuos y más bien sean fragmentados, este último para mostrar afinidad o contraste. Cuando se muestran varios planos en la escena se tiene más control de la situación ya que la acción que se está desarrollando dentro de esta puede detenerse o cortarse, a comparación de un plano continuo. Por este motivo, lograr el contraste entre personajes como Jorge y Omar, resultó mejor con planos fragmentados debido a la intención del director; o afinidad, como Jorge y María, la profesora.

Con respecto a planos, además de ser fragmentados, se decidió que se utilice en mayor medida los planos estáticos por dos motivos: para la intención que se quiere mostrar al espectador y por el tipo de cámara. En primer lugar, para la intención del cortometraje, con respecto a cámara, se requería de ciertos elementos como estabilizador, lentes con enfoques manuales, control de enfoque y asistente de cámara, para una correcta grabación. Debido a ello, a los recursos limitados que se tuvo, debimos saber cómo proyectar la intención que se quiere mostrar dentro de la escena y de cada plano. De aquí el segundo lugar, el movimiento dentro del encuadre, objetos, mostrará la intención o acción del plano y de la escena, y no el movimiento de cámara.

Todo ello, tanto planos y ritmo, juegan un rol importante en lo que se quiere mostrar. Al haber planos estáticos y, por consiguiente, que el movimiento sea dado por los objetos dentro del encuadre, permite que el ritmo sea dado por estos objetos. Por ejemplo, si Jorge está solo en casa con un plano medio, podemos notar que el ritmo es lento, ya que no hay otros objetos moviéndose. [imagen C]



[imagen C]

Para que el ritmo en esa imagen pueda ser rápido, se tendría que hacer un primerísimo primer plano de los objetos que sostiene Jorge, además del movimiento rápido de estos. Que, por arbitrariedad e intención del cortometraje, no era esa la idea.

Los planos que se utilizaron en este cortometraje, fueron variados, desde planos generales hasta planos detalles, ya sea para mostrar el espacio donde se desarrollaba la acción hasta para mostrar ciertos elementos dentro de la escena que resultaban relevantes dentro de la narración de la historia, además de la luz.

La iluminación tiene varios puntos a señalar, tales como la luz natural y artificial; la intención de la narración en cada locación; y qué equipos se utilizó para el desarrollo de esta. Con respecto a la luz natural y artificial, se tuvo que hacer un scouting para saber cuánta luz natural entraba en los diferentes lugares y cómo ayudaría en la iluminación de los planos. El proyecto contó con 3 locaciones, un cuarto, dos salones de un colegio y un terreno baldío.

Para el cuarto, la luz natural entraba por una ventana, pero no era lo suficientemente fuerte ya que Lima en estación de invierno suele estar nublado, además la luz de día cambiaba con el pasar de las horas. Por tal motivo se decidió falsear la luz natural que entraba por la ventana por una luz artificial, que más adelante detallaré las herramientas, para que podamos grabar incluso

de noche. Se colocó otra luz desde un ángulo de 45° con respecto a la luz principal para iluminar otros términos, además del personaje principal.

Mientras se grababan las escenas en esta locación hubo la duda de iluminar zonas donde la luz artificial no llegaba, para iluminar el rostro de los personajes. En este caso, como director de fotografía, decidí que no se ilumine la cara del personaje, ya que iluminar espacios donde antes no estaba iluminado, mostraría dos puntos; que se quitara fuerza a la escena, si un personaje sale de su zona iluminada y pasa a otra no iluminada es una intención relevante para la historia que se está contando en este proyecto; el raccord de luz no sería perfecto.

Para el colegio hubo dos espacios, uno iluminado de manera natural u otro artificial. Se decidió que uno esté iluminado naturalmente por tres motivos; la luz que incidía llenaba todo el salón; la grabación en ese espacio solo iba a durar un par de horas; y por último, la narración visual del cortometraje no requería que esté iluminado de tal forma que haya sombras duras, como si fue la otra locación. Como detallé en el párrafo anterior, la estación de invierno en Lima, al ser gris, genera una luz suave, sin sombras marcadas, la cual se decidió usar.

Para el otro espacio sí se decidió usar luz artificial por dos motivos; el tiempo de grabación iba a ser hasta 8 o 9pm, y los planos eran de día según el guion; y en esta escena sí era necesario el uso de sombras duras, para mostrar la intención de la narración del proyecto. Aquí se utilizaron tres luces, una principal, otra detrás de la puerta del salón y una de relleno que se apuntó en el techo del espacio. Además, se tuvo que tapar otras ventanas con tela negra para que la luz natural no incida en el salón. En este lugar se decidió por luz dura para marcar las sombras y con una temperatura de 4500k. Se decidió esta temperatura porque en un principio esta escena iba a ser de corte onírico, y se consideró que fue el óptimo para la escena y los propósitos de la narración.

Para la última locación, que era en un terreno y de noche, se intentó falsear la luz del poste que alumbraba ese lugar. La luz del poste era baja para el desarrollo de la escena y se necesitó luz artificial. Por tal motivo, se hizo uso de solo una luz y un rebotador. La temperatura fue de 3000k con un difusor para que la luz sea suave. Este criterio se dio porque los planos que se iban a grabar aquí solo se iban a tomar de un solo lado, es decir, solo era un plano general, planos medios y primeros planos, no iba a ver planos contraplanos.

La decisión de que no haya contraplanos fue porque habríamos tenido que alejar la luz principal para que no se note en el encuadre. Realizar ese tipo de trabajos hubiera resultado complejo para los recursos limitados que se tuvo. Se tendría que colocar una luz mucho más fuerte para llenar ese espacio, además de tener un c-stand de mayor altitud. Fue relevante como se dijo en párrafos anteriores, conocer la locación y las herramientas que se iban a trabajar.

Con respecto a las luces utilizadas en el cortometraje estas fueron un Godox ML-60, la cual sirvió para ser de luz de apoyo en el cuarto de Jorge, para iluminar la entrada de la puerta en el colegio, y hacer de luz principal en la última locación. Otra luz que se utilizó fue el Godox SL200ii, el cual se utilizó para la luz principal del cuarto de Jorge y luz principal en el salón del colegio. Y por último una luz led simple de tungsteno, que se usó para rellenar el espacio dentro del salón, apuntando hacia el techo.

La cámara y los planos se relacionan entre sí, así que en estos párrafos solo se detallará aspectos técnicos y aspectos que no fueron explicados en los planos. A continuación, se detallará las herramientas que se usaron y cómo estas jugaron un rol en la elección de planos, profundidad de campo, etc.

Se hizo uso de la cámara Sony Alpha a6400, ya que era la mejor cámara que se tenía a disposición del grupo y un Sony Alpha A7II, para grabar planos de apoyo. Se usaron los lentes

16-50mm, 55-210mm, 50mm T1.8, todos de la marca Sony y un Rokinon 85mm T1.5 Cine DS. Se decidió usar la a6400 sobre la a7II ya que esta última no graba en 4k y porque no tiene perfiles de imagen en archivo logarítmico, como si tiene la a6400. Tener un perfil de imagen más plano, ayuda a la colorización a editar mejor el color de las escenas.

Para planos generales se utilizó el 16mm o 18mm con $f/6.3$ de diafragma para que muchos de los objetos que han estado en el cuadro estuvieran enfocados. En este punto hubo una complicación, y es que la cámara a6400 es APSC, es decir, el 16mm en esta cámara no es 16, sino 24mm. Por tanto, un 50mm aumentará su valor a 75mm más o menos. Esto puede resultar incómodo ya que tendríamos que dar pasos más atrás del objeto a enfocar o del encuadre, y si no hay un espacio, relativamente, grande, pues puede causar problemas. En un principio se quiso grabar los primeros planos con el lente Rokinon 85mm, pero en la cámara APSC se daría un 130mm, la cual nos hubiera llevado a dar varios pasos hacia atrás, y que, en ciertos espacios como el cuarto de Jorge, no era posible hacerlo. Por ello, se hizo uso del lente 50mm con un diafragma a grabar de $f/2.8$. Se decidió usar este lente y no el 16-50mm porque el diafragma de este lente no es tan abierto como el lente 50mm que tiene una apertura de 1.8.

Es aquí donde entra la profundidad de campo, tener a disposición un lente luminoso permitió que juegue a favor de la narración del proyecto. No es simplemente, desenfocar lo que no está en término del personaje, sino que hay existen varios puntos de la narración donde los personajes tienen un conflicto interno, mostrar este conflicto interno se acentúa mejor cuando solo mostramos a nuestro personaje, sin que haya otros objetos que compitan con él dentro del encuadre. Además, al grabar con un 50mm y 75mm estos planos, mostraríamos muy pocos detalles del espacio donde se encuentra nuestro personaje, a diferencia de grabar con un 24mm.

Por tanto, el ritmo, planos, iluminación y cámara, fueron relevantes para poder llevar a cabo la intención del cortometraje. Cada punto expuesto dialoga constantemente con los demás puntos

el cual nos permite entender y potenciar ciertos aspectos que consideramos mostrar a la audiencia.

5.5. Dirección de arte

El cortometraje contó con tres locaciones: el colegio [imagen D] donde trabaja el protagonista, la habitación [imagen E] de Jorge y el descampado [imagen F] donde ocurre el desenlace o revelación. Desde el área de diseño de producción o dirección de arte, una vez que se realizó el scouting o visita de las locaciones se trabajó junto al guión en mesa y se planteó el uso de tres tonos diferentes para los espacios. Siendo estos los tonos azules, cálidos y negros u oscuros



[imagen D]

[imagen E]

[imagen F]

El empleo del color azul sirvió para dar atisbos de tranquilidad y expresar al mundo por su pasión de Jorge, sobre todo cuando se sumerge en su pasión por el dibujo. Él aprende y practica en sus tiempos libres a dibujar mientras trabaja en el colegio. El matiz azul es un tono frío, distante e interno, esos son los sentimientos que vemos en Jorge cuando dibuja, él encuentra en el arte su escape de la realidad, pero a medida que se desarrolla la historia este matiz se verá afectado por otras tonalidades como veremos más adelante.

Los tonos cálidos expresados en la habitación de Jorge representan una zona segura. Jorge en su habitación puede bajar la guardia, tomarse una pausa. En las paredes notamos parte de su trabajo, ya que se logra ver dibujos hechos a lápiz donde se expresa todo el conflicto que ha vivido. Él se caracteriza por ser una personalidad tranquila a primera vista, sin embargo a

medida que se desarrolla la historia notaremos esconde una personalidad peligrosa que saldrá a la luz para poder lograr sus objetivos.

Los colores oscuros presentes en la tercera locación expresan el mundo interno que define a Jorge como una persona peligrosa. Esta personalidad sale a la luz en la oscuridad. Ya que es durante la noche donde podemos ver el verdadero rostro de Jorge, su modo de operar, de hacer daño.

Estas tres locaciones y los temas que aborda el guión se condensaron mediante el color para poder reforzar los temas de las escenas.

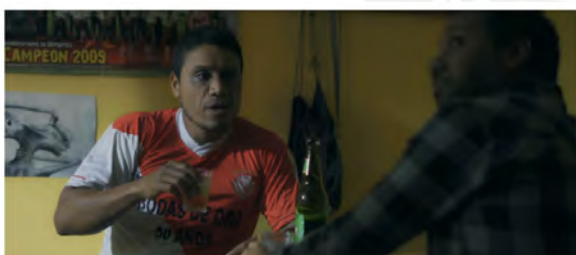
Por otro lado, tenemos la presencia de los tonos rojos como elemento que evidencia el peligro en el cortometraje. [imagen G][imagen H][imagen I][imagen J]



[imagen G]



[imagen H]



[imagen I]



[imagen J]

Este color se trabajó desde arte y vestuario, la presencia de este color expresa el peligro que existe en las escenas. Así en una toma inicial podemos ver como el color rojo está presente en

elementos externos como los papelógrafos o pintura. A medida que avanza el cortometraje vemos la presencia de este color en la ropa de los actores: Jorge y Omar.

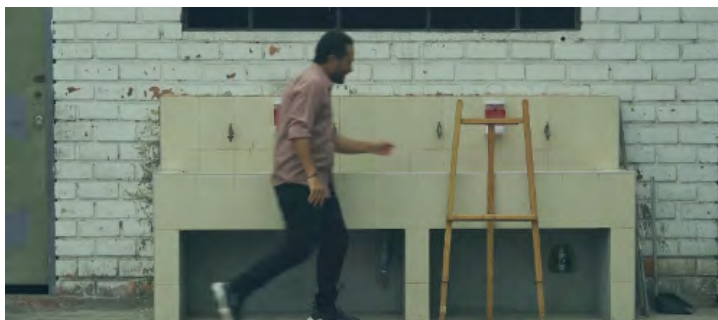
En un primer momento es Omar quien lleva el tono rojo [imagen K] por lo que representa en la escena sin embargo más adelante veremos este color en la casaca de Jorge quien asesinara a Omar. Mostrando así a través del color quien es el que domina la escena en términos de peligro y agresividad.



[imagen K]

En el frame vemos como Omar llega apresurado a la casa de Jorge y saca la droga que tiene en el bolsillo el encendedor y la polera que lleva Omar son de colores rojos para reforzar el peligro que representa en la escena.

Con respecto a la último plano la del lavadero [imagen L] en el que aparece Jorge antes de que lo llamen para que entre a dictar sus clases



[imagen L]

El lavadero cumple un símbolo de nuevo comienzo, en el plano inicial de esta última escena vemos a Jorge lavándose las manos donde se evidencia una tempera de color roja que se diluye en sus manos por el drenar del agua, expiando así sus culpas y saliendo materializando su nuevo comienzo. Posteriormente vemos el plano de Jorge caminando por delante de un lavadero. Él lleva su trípode de arte y sale del cuadro vemos el lavadero por unos segundos y pasamos a pantalla negra.

Con respecto a post se trabajó junto a colorización y se buscó acercarnos a tonos similares a los de la película *Gone Girl* [imagen M] para las escenas de la habitación de Jorge [imagen N]. La cual tiene las siguientes tonalidades



[imagen M]



[imagen N]

Sin embargo, con respecto a las escenas del colegio se reforzaron más los tonos fríos.

4. Sostenibilidad

6.1 Plan de distribución y difusión:

El plan de distribución del cortometraje Modus operandi se basa en la distribución en espacios educativos como los cineclubes y centros culturales universitarios: Cineclub Letras PUCP, Cineclub Arte y Diseño PUCP, Cineclub ULima, entre otros. Ya que consideramos que puede ser de ayuda como fuente de aprendizaje y no solo como un producto de entretenimiento. Por ese mismo motivo se considera dar libre acceso al corto, es decir hacerlo público en las diferentes redes sociales.

Luego de evaluar el comportamiento y las impresiones de la audiencia, se consideraría la posibilidad de una segunda etapa de distribución a nivel internacional optando por la inscripción a festivales universitarios y de cortometrajes.

5. Reflexiones Finales

El proyecto final *Modus Operandi* tuvo un proceso muy satisfactorio e interesante para cada miembro del grupo. A nivel de objetivos visuales, se logró cumplir lo que se planteó a pesar de no contar con los equipos necesarios. Por otro lado, consideramos que se pudo obtener un mejor resultado si es que se hubiese contado con más tiempo en la parte de post producción.

Si bien algo que nos jugó en contra es que parece que la historia está corriendo por el tiempo que se le dio, consideramos que no solo fue la falta de drama para ralentizar la historia sino también la falta de tiempo en el rodaje.



6. Referencias bibliográficas

Block, B. (2008). *Narrativa visual: creación de estructuras visuales para cine, vídeo y medios digitales*.

León, M. (2005). *Instrumento sencillo para la elaboración y ejecución de castings para proyectos audiovisuales de corte estudiantil*.



