

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL PERÚ**

FACULTAD DE CIENCIAS Y ARTES DE LA COMUNICACIÓN



El cortometraje de ficción “Falso despertar”: de la idea a la realización

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

**Alexandra Gayoso Mesta
Bruno Alberto Luna Llanos
David Jesus Barreto Burgos
Bryan Shilton Loayza Paredes
Miguel Angel Gonzalez Cornejo**

Asesora:

Romina Cruz Valencia

Lima, 2022

RESUMEN

El presente trabajo busca analizar los alcances narrativos, conceptuales y audiovisuales del cortometraje Falso Despertar, el cual fue coproducido con la Pontificia Universidad Católica del Perú en el año 2022. Este cortometraje se basa en el viaje onírico que atraviesa Felipe, un joven que padece una condición que le impide soñar desde hace mucho tiempo. El camino que recorre el personaje lo termina arrojando a una serie de sueños que presentarán elementos que representan algunos de sus pensamientos y preocupaciones, lo cual lo hará – a la fuerza – atravesar un proceso de autodescubrimiento. Este cortometraje tiene como fin, plantear a los espectadores el ejercicio de observar nuestros sueños e identificar los elementos que hay en ellos y que nos invitan a conocernos mejor. Consideramos que este proyecto puede calar en aquellos que se den la oportunidad de explorar en el mundo onírico y encontrar en él algunos elementos que nos ayuden a relacionarnos con el mundo de una manera más sensitiva y a la vez, conocer aspectos de nosotros mismos que desconocíamos.

Palabras clave: sueños, autodescubrimiento, onírico, exploración.

ABSTRACT

The present work looks for to analyze the narrative, conceptual and audiovisual scope of the short film Falso Despertar, which was co-produced with the Pontificia Universidad Católica del Perú in 2022. This short film is based on the dreamlike journey that Felipe, a young man suffering from a condition that prevents him from dreaming for a long time. The path that the character recovers ends up throwing him into a series of dreams that manifest elements that represent some of his thoughts and suspicions, which will force him to go through a process of self-discovery. This short film aims to present viewers with the exercise of observing our dreams and identifying the elements that are in them and that invite us to get to know ourselves better. We believe that this project can permeate those who give themselves the opportunity to explore the dream world and find in it some elements that help us relate to the world in a more sensitive way and, at the same time, discover aspects of ourselves that we did not know.

Keywords: dreams, self-discovery, oneiric, exploration.

1. Objetivo del proyecto.....	1
2. Justificación.....	1
3. Investigación.....	2
3.1. Temas, conceptos, estilo, formato, etc.....	2
3.2. Referencias audiovisuales.....	4
4. Estrategia comunicacional: análisis e identificación de un público o audiencia.....	6
5. Realización.....	7
5.1. Sinopsis del proyecto.....	7
5.2. Desarrollo del guion.....	10
5.2.1. Perfil del personaje.....	10
5.2.2. Descripción del Universo.....	13
6. Dirección general.....	14
7. Producción.....	16
7.1. Casting.....	18
7.2. Locaciones.....	20
7.3. Desglose de presupuesto.....	23
7.4. Cronograma.....	25
8. Dirección de arte.....	30
8.1. Personajes.....	31
8.2. Escenarios.....	36
9. Edición.....	39
9.1. Proceso.....	39
9.2. Referencias.....	41
10. Diseño sonoro.....	42
10.1. Musicalización.....	47

11. Sostenibilidad.....	49
11.1. Plan de distribución.....	49
12. Reflexiones finales.....	51
13. Referencias bibliográficas.....	52
14. Anexos.....	53
Anexo 1: Guion literario.....	53



1. OBJETIVOS DEL PROYECTO

El presente proyecto tiene como objetivo mostrar el proceso de creación del cortometraje, desde la idea hasta la realización y post producción. En tal sentido, se propone describir el proceso de producción de “Falso despertar”, así como también los aciertos, desaciertos y aprendizajes durante el tiempo de investigación, planteamiento, realización y post producción del mismo.

2. JUSTIFICACIÓN

El mundo de los sueños resulta fascinante para quien intente contemplarlo. Históricamente se ha intentado descifrarlo y por más avances que la ciencia nos haya permitido, podemos sentir que aún no los conocemos del todo. Hay teorías que intentan comprender su funcionamiento, el origen y función de sus elementos o la actividad cerebral detrás de ellos. Estos esfuerzos nos han acercado a una comprensión que solo se ve potenciada por nuestra propia experiencia. Culturalmente, los sueños han cumplido un papel muy importante en la vida de los seres humanos y, curiosamente, están presentes en la iconografía de distintas civilizaciones a lo largo del mundo. En los sueños muchas veces se reflejan pensamientos o preocupaciones que tenemos a lo largo del día y, en ese sentido, podemos conocer mucho sobre nosotros mismos a través de ellos. Por tales motivos, entendemos que hablar de los sueños es hablar sobre algo muy humano y que nos permite realizar el valioso ejercicio de auto descubrimos.

Para nosotros, emprender un proyecto de esta naturaleza, implicó hacer el esfuerzo de observar nuestros sueños para poder plasmar nuestros descubrimientos en la historia. Consideramos que las semanas de investigación que formaron parte de la preproducción del proyecto, nos sirvieron para explorar un mundo al que a veces damos por sentado pero que sin embargo puede representar un gran proceso de aprendizaje. Justamente por tal motivo, quisimos presentar al protagonista como una persona cuyo conflicto es su imposibilidad para soñar, pues creemos

que muchas veces existe poca valoración de esta capacidad que tenemos los seres humanos. Hay personas que sueñan mucho, hay otras que sueñan poco o casi nunca. Lo cierto es que son pocas las personas valoran la posibilidad de soñar y son pocas también las que le dedican un tiempo de sus días a recordarlos e intentar comprenderlos. Dicha actividad puede resultar muy enriquecedora y puede ayudarnos a entender mejor algunos de nuestros pensamientos, temores, inseguridades e intereses. Como en otros aspectos de la vida, a veces no nos detenemos a pensar en lo que tenemos hasta que ya lo hemos perdido y el mundo de los sueños no es una excepción.

El objetivo del proyecto era finalmente ese: invitar a los espectadores a observar sus sueños y a través de ellos, generar un cambio en la forma en la que se vinculan con ellos y su entorno.

3. INVESTIGACIÓN

3.1. TEMAS, CONCEPTOS, ESTILOS, FORMATOS, ETC.

Este proyecto aborda los alcances, límites y complejidades del mundo de los sueños a través de la experiencia de un joven que ha perdido la capacidad de soñar. Este personaje, llamado Felipe, logrará acceder a esta experiencia a través de un elemento fantástico enfrentándose a elementos y situaciones de tensión y oscuridad. Estos elementos y dinámicas con los que entrará en contacto dentro de su sueño son producto de sus propios pensamientos y lo arrojarán a un viaje onírico del cual le costará escapar, pero que generarán en él un aprendizaje. El viaje del personaje comienza en un punto de normalidad y cotidianidad pues es un trabajador común al cual le encomiendan una misión laboral importante pero simple: entregar unos documentos. En el camino, sin embargo, esta situación inicial de aparente normalidad se irá tornando extraña en la medida en la que el protagonista se entregue al viaje. Los sueños, en general, son una fuente de conocimiento importante y el plantear una historia que gire en torno a ellos representa para nosotros un esfuerzo por aproximarnos a lo desconocido y, al mismo tiempo, a nuestras vulnerabilidades como seres humanos. El tema de los sueños, si bien es amplio, nos permite

desde sus múltiples aristas enfocarnos en los aspectos que consideramos más pertinentes. En nuestro caso, nos importa enfocarnos en el valor de la capacidad humana de soñar, las características de las dinámicas oníricas y la representatividad dentro de ellos.

Uno de los temas secundarios que se abordan en el cortometraje es la relación que existe entre los seres humanos y sus deseos, especialmente sobre cómo en ocasiones no dimensionamos lo que queremos y cómo nos supera cuando lo tenemos. En este caso, nuestro protagonista anhela genuinamente poder tener sueños, una capacidad que parece haber perdido del todo. El poder conseguir soñar nuevamente lo ilusiona y lo empuja a buscar distintas soluciones por mucho tiempo. A través del azar, llegará a una situación que le permitirá acceder a una solución mágica. Esta mezcla de realidad y fantasía en una misma historia, busca como refugio el realismo mágico, acercándose a él a través de unas características más importantes: la normalización de situaciones mágicas. Como señala María Ramírez Ferreira, “lo mágico nace de la realidad y se introduce de manera natural en ella, los contextos y/o personajes ordinarios conviven con normalidad con elementos y acontecimientos maravillosos” (2007, p. 15). En el caso de nuestra historia, Felipe llega a una tienda esotérica llena de pócimas que brindan mágicas e inmediatas soluciones a problemas de distinta índole. Lejos de extrañarse, el personaje asimilará como real (o probable) la eficacia de la pócima, siendo su único impedimento para adquirirla su falta de dinero.

Referencia:



Fire walk with me (1992), película dirigida por David Lynch, es una de las referencias más importantes que dieron forma a nuestra historia. Partiendo del hecho de que dicha película, así como todo el universo del que forma parte (*Twin Peaks*) tienen los sueños como uno de los ejes más importantes. La forma en que Lynch los aborda, resaltando su complejidad y utilizándolos para resolver el crimen de una joven, fueron una visión que quisimos incorporar a nuestro cortometraje. Básicamente proponemos una idea similar: los sueños son interpretables y pueden arrojarnos mucha información que desconocemos de nosotros mismos.

Por otro lado, aprovechan la dualidad mundo real – mundo onírico para desafiar al espectador y generarle dudas respecto a si lo que está viendo puede estar sucediendo realmente o forma parte de un sueño. En una escena de la película se utiliza una cámara de vigilancia como un elemento que une ambos mundos y le permite al protagonista (Agent Cooper), establecer ciertas conclusiones de cara a sus superiores.

Así como esta, *Mulholland Drive* del mismo director, también maneja el mismo código y coloca al mundo onírico como uno que puede – por momentos – incorporar al mundo real y tergiversarlo hasta hacer perder al espectador la ilación de lo que es o no coherente. Lo cierto es, que podemos permitirnos muchas licencias al hablar sobre los sueños justamente por la complejidad que presentan, y esa idea es la que hemos querido incorporar como referencia para el proyecto desde un primer momento.

3.2. REFERENCIAS AUDIOVISUALES

Las principales referencias audiovisuales para el proyecto “Falso despertar” son las siguientes:

Matrix (1999) y *Mulholland Drive* (2001)

Cada una de las películas ayuda a construir una escena del proyecto. *Matrix* (1999) nos presenta a Neo en su área de trabajo donde es infeliz, tiene una vida monótona y siente un ambiente tóxico a pesar de no presentar una interacción entre él y los personajes secundarios de su entorno. Esto se refuerza con el color verde en la colorización de la escena provocando un ambiente asfixiante y pesado.

En nuestro mundo real, entendemos que si esa iluminación fuera real sería incómoda para realizar trabajos de manera efectiva y al ser muy tenue provoca un sobre esfuerzo.



Fuente: *Matrix* (1999)

Para nuestro proyecto, esta referencia fue precisa, pues nuestro personaje principal también lidia con un ambiente laboral tóxico. Este tono verdoso solo se hace presente en ese espacio específico.

En el caso de *Mulholland Drive* (2001) la escena del teatro también ayuda a entender cómo el color provoca sensaciones de incomodidad y extrañeza. Pues gracias a estos elementos de color podemos entender que no estamos en el mundo real sin necesidad de ser tan explícitos.

Durante la escena del teatro, los rostros de todos los personajes secundarios son recortados a propósito para crear –en cierta forma- una tensión o un desconcierto de no saber si el espacio es real o quimérico.



Nuestro proyecto trató de replicar estos elementos: el color para aterrizar de alguna manera “lo extraño” (acompañado de planos aberrantes) y el ocultarles el rostro a los personajes complementarios de las butacas.

En *Falso despertar*, lo importante es el espacio y cómo nuestro personaje se desarrolla a través de su viaje en cada uno de ellos. En la oficina es un ser débil y sometido, que se siente pequeño en presencia de su jefe; mientras que otros espacios como la calle o el teatro permiten que pueda moverse libremente, que explore, busque. Lo vuelve un personaje más activo y que se deja guiar por los elementos que va encontrando.

4. ESTRATEGIA COMUNICACIONAL: ANÁLISIS E IDENTIFICACIÓN DE UN PÚBLICO O AUDIENCIA

Una historia como esta apunta al público en general, pues consideramos que el mundo de los sueños no es ajeno a nadie indistintamente de si se tratase de una persona joven, adulta o anciana. Creemos que los niños serían el único público que podríamos excluir teniendo en cuenta que su visión del mundo aún es naturalmente pequeña y pueden tener problemas para

interpretar o digerir una historia como esta. Teniendo en cuenta que existen secuencias que buscan alterar la comodidad o tranquilidad de los espectadores, creemos que podrían existir casos de niños que puedan angustiarse con las mismas.

Creemos también que este cortometraje puede ser dirigido a cualquier persona independientemente de su género, raza o religión, ya que ninguno de estos factores imposibilita a alguien de ver o vincularse con un proyecto como este. Lo que sí consideramos importante es que las y los espectadores puedan mostrar una apertura para invertir su tiempo en una historia que quizás se aleje de lo comercial. Para nosotros es importante introducirnos a un mundo y a una temática no convencional pues consideramos que ese camino puede conducirnos a nuevas formas de entendimiento y en ese sentido sirvan para relacionarnos con el mundo, con los demás y con nosotros mismos.

5. REALIZACIÓN

5.1. SINOPSIS DEL PROYECTO AUDIOVISUAL

Felipe es un joven que trabaja de lunes a sábado en una oficina, prácticamente todo el día. Pertenece a una población que necesita trabajar diariamente bajo presión y que no puede darse el lujo de renunciar pues necesita el salario para vivir. Una mañana mientras duerme en el escritorio de su trabajo es despertado por su jefe, el señor Ramírez, quien le dice que no puede estar durmiendo en horas de trabajo. Añade que entiende por lo que está pasando, pero que no puede destinar horas laborales para resolverlo. Felipe le da la razón y luego recibe unos documentos del señor Ramírez, quien comienza a explicarle por qué es tan importante que los lleve a donde los tiene que llevar. Felipe se distrae y no escucha la relevancia de la tarea, pues se detiene observando sus audífonos, una mancha en el saco de su jefe y finalmente un reloj. Cuando termina la explicación, el señor Ramírez le da un papel con la dirección a la que tiene que llevar esos documentos y le advierte que no podrá seguir cubriéndolo con sus superiores si sigue fallando. Felipe le pide que no se preocupe y le asegura que saldrá en ese mismo momento.

Felipe comienza a caminar por las calles de la ciudad hasta que da con la dirección. Resulta ser una tienda esotérica a la cual ingresa lentamente y observando todos los artículos que tiene en sus vitrinas. De un segundo a otro, aparece la vendedora Madame Etat, quien se encuentra sentada en una silla. Le pregunta qué se le ofrece y Felipe le dice que lo han enviado a entregar unos documentos. La señora le indica que debe haberse confundido, pero le propone que aproveche que está ahí para adquirir alguno de sus productos. Felipe declina gentilmente pues dice no tener dinero y comienza a retirarse, pero Madame intenta detenerlo diciéndole que él debe tener algún problema muy importante para él que esté intentando resolver. Le pregunta si es dinero o amor, pero Felipe parece no estar interesado. Finalmente, justo cuando Felipe está por salir de la tienda, Madame le pregunta sobre los sueños. Esto capta la atención de Felipe quien se detiene por completo. Madame añade que el soñar es importante, pues nos libera y nos introduce a un mundo más interesante que este. Felipe le dice que no lo sabe pues hace muchos años que no puede soñar. Al escuchar eso, Madame se pone de pie y abre uno de los cajones diciéndole que tiene algo que lo puede ayudar, sacando en ese momento una pócima morada en un pequeño recipiente de vidrio.

Felipe llega a un parque y se sienta para tomar un breve descanso. Luego de acomodar sus cosas a un costado mete la mano a su bolsillo encontrando la pócima que le dio Madame. La observa y decide probarla, luego toma sus cosas y retoma su camino. Vemos a Felipe caminar por una calle, luego por otra. Parece estar un poco perdido. Corre, gira, vuelve sobre sus pasos. No sabe a dónde se dirige, no se ubica. Comienza a correr con un poco de desesperación, se frena en una esquina intentando descifrar por qué camino seguir. De pronto, Felipe aparece en un auditorio, hay algunas personas sentadas en la butaca. En la tarima hay una suerte de conferencista quien da la bienvenida al público mientras Felipe encuentra un asiento. El conferencista comienza a decirle al público que ha ocurrido un crimen, que alguien agarró los cuchillos que estaban sobre la mesa. Añade que los están buscando, y que los van a encontrar.

Luego se comienza a dirigir a Felipe y le pregunta por los papeles. Felipe no comprende que está pasando y se queda en silencio mientras mira a su alrededor. El conferencista insiste y le vuelve a preguntar por los papeles, esta vez con más intensidad. Felipe se pone nervioso y le dice no tenerlos, luego se para y comienza a irse del auditorio por la puerta que ingresó. Al cruzar los telones de la entrada aparece repentinamente por el lado de la tarima, justo al costado del conferencista. El conferencista lo queda mirando y Felipe, asustado, intenta gritar. No se escucha nada, Felipe no tiene voz.

Vemos a Felipe huir nuevamente, esta vez subiendo unas escaleras. Llega a un cuarto de control en el cual hay una pantalla que llama su atención. En la pantalla se proyecta un video que graba, en directo, una cámara de seguridad ubicada en el auditorio del que acaba de huir. En dicha cámara se enfoca el escenario del auditorio, en el cual logra ver al conferencista parado justo frente a él. Ambos se miran, luego miran hacia la cámara. Felipe se siente descubierto y aterrado cierra los ojos con todas sus fuerzas. Despierta repentinamente en la tranquilidad de su habitación. Es de noche, Felipe cree que ha sido solo un mal sueño. Comienza a escucharse un sonido metálico, como de objetos chocando entre sí, afuera de su habitación. Felipe se pone de pie y sale de su cuarto, dirigiéndose a su sala. Al llegar, ve que, sobre la mesa de su sala, que tiembla descontroladamente, hay una gran cantidad de cuchillos que chocan entre sí generando un sonido abrumador e incómodo. Felipe intenta huir, pero al girar se da cuenta que está en la oficina de su jefe, el señor Ramírez. Felipe se mira y nota que está en pijama, el ambiente es oscuro, pero ahí está su jefe, sentado en su escritorio. El señor Ramírez lo mira y le pregunta qué ha hecho. Felipe no entiende, pero su jefe insiste, luego comienza a reír diabólicamente causándole pánico. Felipe quiere salir de la oficina, pero su jefe se para y comienza a seguirlo con una actitud desafiante. Felipe tropieza y cae de espaldas al piso, solo para despertar en ese instante en una silla en la tienda esotérica. Madame lo mira, emocionada, y le pregunta qué le pareció la experiencia. Felipe, molesto y asustado, se pone de pie rápidamente y le pregunta

qué ha sido todo eso. Madame le dice que él le dijo que quería probar la pócima y Felipe decide huir del lugar. Cuando se va, Madame abre una pequeña caja de madera en la cual hay muchos recipientes de vidrio vacíos que tienen letras escritas en la tapa. Agarra la pócima vacía que dejó Felipe y le escribe una letra F en la tapa, la pone junto a las demás y cierra la caja.

5.2. DESARROLLO DEL GUIÓN

5.2.1. PERFIL DE PERSONAJES

Felipe

Edad: 30 -35 años.

Contextura: Delgado

Altura: 1.70

Tez: -

Otras características: Cabello negro.



CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS Y SOCIOECONÓMICAS

Felipe es un hombre independiente, vive solo en un departamento que heredó de la familia de su madre. Trabaja de 8 am a 6 pm, de lunes a sábados, en una empresa de seguros recibiendo un sueldo mínimo. Todos los días se levanta temprano, sin entusiasmo, para ir a trabajar. Desayuna en un puesto de emoliente que queda cerca a su casa y toma el transporte público en el mismo paradero siempre, en el que normalmente le toca ir parado todo el camino. En la oficina, tiene un escritorio personal con una computadora no muy moderna en la que, en algunos ratos libres, busca información sobre cómo poder soñar. Felipe no puede soñar desde hace más de 20 años, la última vez que lo hizo fue de niño cuando aún vivía con sus padres. En su sueño, sus padres compartían con él un día de campo con un clima soleado. En aquellos días sus padres atravesaban una crisis matrimonial, que los llevaría a divorciarse al poco tiempo. Unos años más tarde, su madre fallecería y su padre se iría a vivir al extranjero.

Felipe es una persona que parece haber perdido el gusto por vivir. No ha sido una persona con una educación privilegiada y, por ende, está estancado en su posición laboral actual. No tiene tiempo, ni ganas de buscarse algo mejor, pues duda que lo encuentre. Se considera una persona introvertida, casi no tiene amigos y no sale mucho. Usa la mayor parte de su poco tiempo libre para intentar solucionar la condición que padece: lee artículos en internet, recortes de revistas, documentales, entrevistas, blogs con dietas y consejos para poder soñar; sin embargo, nada le funciona. No tiene aspiraciones más allá de conseguir soñar de nuevo, sobre todo porque le causa frustración el no poder disfrutar de los sueños como todas las demás personas, además de que lo idealiza porque el sueño que tuvo de niño fue un sueño agradable.

Es una persona correcta y trabajadora. Es respetuoso con la gente que lo rodea y sabe qué corresponde decir en cada situación. Es, sin embargo, una persona también muy impulsiva en el sentido que puede tomar decisiones importantes de un momento a otro, incluso poniendo cosas en peligro. Detesta su trabajo, pero no puede darse el lujo de renunciar, la figura de su jefe representa su figura paterna, es alguien que le exige constantemente.

Madame État

Edad: 50 - 60 años.

Contextura: Gruesa

Altura: 1.60

Tez: -

Otras características: Cabello largo, ojos grandes, nariz grande, algunas arrugas.



CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS Y SOCIOECONÓMICAS

Madame Etat es la dueña de la misteriosa tienda esotérica a la que acuden Felipe y, previamente, Javier. Es una señora cuya edad es difícil de determinar y que aparenta tener ascendencia foránea (quizás hija de italianos). Tiene voz y mirada profunda. Es una mujer que cuesta descifrar, cuando habla no se sabe qué intenciones tiene, si es una buena o mala persona. Lo que sí es visible, es su pasión por su tienda, por el esoterismo y su interés por los males de la gente, aunque no necesariamente en el sentido empático. Tiene un estilo de maquillaje que pareciera de inicios del siglo pasado, lo cual despierta la incertidumbre de si realmente es una persona real o si se trata de una presencia paranormal. En general, no se sabe mucho de su vida, solo se le ve en su misteriosa tienda la cual existe - al parecer - solo en función de las necesidades de los dos personajes de la historia.

Conferencista

Edad: 50.

Contextura: Gruesa

Altura: 1.70 - 1.80

Tez: -

Otras características: Candado, cabello corto (bien peinado).

Vestimenta formal.



CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS Y SOCIOECONÓMICAS

El Conferencista es un tipo con mucho conocimiento (no necesariamente comprobado o comprobable) sobre su materia, y es justamente esto lo que lo hace ser soberbio. Sabe perfectamente que, en sus charlas, sobre el escenario, tiene absoluto poder sobre su audiencia e intenta siempre ser percibido como un gran expositor. Habla con mucha verosimilitud y su manejo del público es como el de un catedrático, le gusta hacer que la gente que lo escucha participe, siempre y cuando no lo cuestionen. Asume muchos compromisos en su día a día, los

cuales se desconocen, pero que lo hacen estar constantemente apurado una vez que acaban sus presentaciones. Es emotivo y sabe cómo modular su voz para causar determinadas impresiones en su público.

Jefe

Edad: 50.

Contextura: Normal

Altura: 1.70

Tez: -

Otras características: Canoso, Vestimenta formal. Poco pelo

(opcional)



CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS Y SOCIOECONÓMICAS

El sr. Ramírez es el jefe de Felipe. Es un hombre casado y con hijos. Ha trabajado duro toda su vida para poder tener el cargo que ahora ostenta. Como parte de su trabajo gerencial, está constantemente dirigiendo, gestionando y delegando. No es un mal jefe, pero sí presiona para que las cosas que tienen que hacer, se hagan. Es comprensivo, pero también tiene límites. Lo más importante para él es que el trabajo se haga y se haga bien. No abusa de su poder y suele buscar el diálogo para solucionar los problemas que se presenten en la oficina. Lleva 3 años siendo el jefe de Felipe y en ese tiempo ha encontrado en él un trabajador honrado, pero distraído y a veces ineficiente. Es paciente con él, pero sabe también que no puede seguir permitiéndole fallas pues se verá obligado a despedirlo.

5.2.2. DESCRIPCIÓN DEL UNIVERSO

El lugar donde se desarrolla esta historia es la ciudad de Lima, en Perú, en una época en la que no existe el COVID y todas las actividades se realizan con normalidad. Es una época económicamente difícil que obliga a personas como Felipe, a conformarse con un trabajo explotador, con condiciones laborales difíciles como largos horarios, presión, etc. Personas

como Felipe, no pueden darse el lujo de renunciar pues en la calle no hay trabajo y él particularmente carece de las herramientas suficientes como para competir por trabajos importantes. La historia se desarrolla en una Lima que no se detiene: hay mucho tránsito vehicular y peatonal por las calles, la gente siempre tiene una misión por delante. Es un universo en el que también existen tiendas esotéricas con pócimas que brindan soluciones reales a los problemas de la gente común y corriente.

6. DIRECCIÓN GENERAL

Desde el área de Dirección, la propuesta giró a buscar interpretaciones naturales que pudieran dotar de verosimilitud la historia. Al comenzar en un contexto de normalidad (la historia inicia con el protagonista en su ambiente de trabajo), la propuesta de esta área se basó en transmitir la idea de que esta podía ser una historia completamente normal: una persona normal, con una vida normal, afrontando una situación laboral cotidiana. Incluso, la forma en la que el protagonista se vincula con su jefe, y la forma en la que su jefe lo trata, se basan en la búsqueda de la mayor normalidad posible. Más adelante, conforme fueron apareciendo nuevos personajes, la dinámica desde el área de dirección tuvo un giro importante. En relación al personaje de Madame, buscamos que su interpretación represente un equilibrio entre lo místico y lo ordinario. Por un lado, queríamos que se transmitiera la idea de que podía tratarse de una vendedora común y corriente; sin embargo, también la dirección estuvo enfocada en dejar ciertas pistas que pudieran interpretarse posteriormente como parte de una ficción dentro de la ficción. Es decir, el personaje de Madame representa de alguna manera el portal entre el mundo real y el mundo fantástico- onírico y en ese sentido queríamos que la actriz pudiera transmitir esta dualidad para despertar el interés y la intriga entre los espectadores.

Una vez que inicia la parte onírica, la dirección hacia Felipe, el protagonista, tuvo un giro importante. Si bien la propuesta era que se deje llevar por el mundo onírico y su dinámica tan

particular (llena de momentos confusos, cambios repentinos de locaciones, caminos sin salida, sonidos abrumadores y personajes oscuros), también consideramos importante que mantuviera una esencia realista en el sentido que se permitiera a sí mismo cuestionarse sobre lo que le estaba pasando. La idea era que los espectadores pudieran sentir a través de él la confusión y creciente desesperación por estar en un mundo onírico del cual no pudiera escapar a voluntad. Por otro lado, la aparición (y reaparición) de algunos personajes en este nuevo código estuvo marcada por la representación. En este nuevo espacio onírico el conferencista y el jefe debían representar algo para Felipe: sus miedos, sus preocupaciones, sus pensamientos, etc. En esa línea, buscamos que ambos personajes fueran marcadamente particulares. En el caso del señor Ramírez, el jefe de Felipe, la idea era darle un giro distinto respecto a su versión en el mundo real. Esto significaba que su actitud hacia Felipe y su expresión corporal iban a variar drásticamente para representar un peligro inminente para él. Por otro lado, en el caso del conferencista, este aparece por primera vez y por lo tanto no se alcanza a descifrar quién representa en el mundo real para Felipe. Puede tratarse de un amigo, de un hermano, un compañero de trabajo o incluso de su padre. Lo cierto es, que incluso esa representación humana puede hacer referencia a otra persona muy distinta en términos de género o edad, por ejemplo. La idea con la dirección en el caso de este personaje era desafiar a Felipe y enfrentarlo con su misión: la entrega de los documentos. Este elemento no representa un detalle menor, pues son los documentos aquello que de alguna manera u otra ata a Felipe al mundo real.

Regresando al personaje principal, es importante destacar que a lo largo del cortometraje se apostó por un estilo de dirección basado en la sutileza. Tuvimos la convicción de que para transmitir lo que queríamos transmitir era necesario acercarnos al espectador y poder establecer puentes de identificación basados en miradas sinceras, en silencios reveladores y gestos en ocasiones más internos que externos. Esta propuesta toma como referencia lo que sostiene la catedrática Mónica Discépola:

El cine como lenguaje permite, a través del primer plano, prescindir de las “declaraciones”, los ademanes exagerados, lo que lleva a la sutileza del rostro y la mirada toda fuerza comunicativa. La emoción en el cine es, muchas veces, la austeridad de los gestos, la intensidad de una mirada. (2007, p.5)

El cine, como señala, nos posibilita aprovechar sus recursos para no tener que recurrir a interpretaciones exageradas. En nuestro caso creíamos que justamente el desafío estaba en intentar que los espectadores pudieran identificarse con el personaje y con la historia no solo a través del conflicto sino también de una interpretación cuyos matices se basen en la sutileza. Este detalle tiene mucho que ver con la forma en la que expresamos nuestras emociones en la vida real, en la que normalmente las emociones más sinceras no se encuentran en la superficie, sino que se manifiestan hacia adentro y si son externalizadas son muy ligeramente.

7. PRODUCCIÓN

Desde las primeras reuniones para afinar la propuesta de proyecto, uno de los principales retos fue investigar y conocer más acerca del mundo de los sueños y cómo el soñar era parte del día a día del ser humano. Es por ello que el equipo realizador se abocó durante las primeras semanas de trabajo al proceso de investigación que sería la base para poder llevar a cabo este proyecto. Mientras se realizaba esta búsqueda de información, el proceso creativo continuaba y conforme iba tomando forma la idea principal, se escribía el guión y las propuestas de cada una de las áreas.

Dirección general hizo un bosquejo bastante claro de los espacios y personajes que se requerían para el cortometraje, y de acuerdo a esto, dirección de arte realizó la propuesta con la que, posteriormente, se realizaría el casting y scouting necesarios. Ambos procesos se dieron en simultáneo a la escritura de guión y se les otorgó algunas semanas para encontrar las mejores opciones.

El cronograma de trabajo propuesto para el desarrollo del proyecto fue el siguiente:

PLAN DE TRABAJO - FALSO DESPERTAR	
21 de Marzo - 25 de Marzo	SEMANA 1
	Definir el género y el formato del proyecto. Delimitar la idea principal.
28 de Marzo - 1 de Abril	SEMANA 2
	Investigación sobre los sueños y el mundo onírico
	Definir roles del equipo realizador Charla sobre TIB y primera asesoría individual
4 de Abril - 8 de Abril	SEMANA 3
	Búsqueda y visionado de referencias visuales sobre los sueños y sobre la temática escogida Segunda asesoría individual
11 de Abril - 15 de Abril	SEMANA 4
	Revisión de la propuesta y posibles finales Delimitar personajes principales y secundarios
18 de Abril - 22 de Abril	SEMANA 5
	Referencias estéticas y visuales Propuesta de dirección de fotografía y arte
25 de Abril - 29 de Abril	SEMANA 6
	Corrección de la propuesta
	Investigación sobre el tema
	Primer scouting locaciones Revisar propuesta de arte, foto y audio
2 de Mayo - 6 de Mayo	SEMANA 7
	Perfil de personajes principales
	Segundo scouting locaciones Clase maestra
9 de Mayo - 13 de Mayo	SEMANA 8
	Publicación de casting
	Primera versión de escaleta y guión Recepción de CVs y realización del primer casting presencial
16 de Mayo - 20 de Mayo	SEMANA 9
	Segunda versión de guión
	Clase maestra Análisis de los actores pre seleccionados
23 de Mayo - 27 de Mayo	SEMANA 10
	Replanteamiento de la historia
	Selección de locaciones y generar los permisos
	Tercera versión del guión
	Publicación del segundo casting (virtual), recepción de videos y selección Entrega de lista de equipos

	Avance semanal de propuestas por áreas
31 de Mayo - 3 de Junio	SEMANA 11
	Selección del reparto de actores completo
	Versión final del guión y de las propuestas por área
	Definir y gestionar requerimientos de producción de cada área
	Lectura de guión con el actor principal
	Entrega de direcciones exactas de locaciones
	Ultimar detalles y gestiones finales
6 de Junio - 10 de Junio	SEMANA 12
	Grabación
13 de Junio - 1 de Julio	SEMANA 13, 14 y 15
	Edición y post producción de audio y video
4 de Julio - 8 de Julio	SEMANA 16
	Entrega final de proyectos, TIB y presentación final

7.1. CASTING

Para buscar al reparto completo de actores, se publicaron dos convocatorias mediante redes sociales. En la primera convocatoria, se solicitaron actores y actrices para el personaje principal: Felipe, y para el personaje de Madame Etat. En esta publicación se indicó que el casting sería de forma presencial y este se llevó a cabo el 22 de mayo. En esta fecha se presentaron 5 actores que audicionaron para el papel de Felipe. El director buscaba que quien interpretara a este personaje fuera alguien con características físicas muy específicas: no ser alto, tez trigueña y pelo corto. Por ello, después conocer a los postulantes, seleccionó a 3 candidatos que cumplían con dichas características. Sin embargo, cuando se realizó el contacto para concretar la participación, 2 de ellos no pudieron aceptar por temas de tiempo y compromisos previamente adquiridos. Finalmente, quien se quedó con el papel de Felipe fue Enrique Nieto, actor de 31 años y egresado de la escuela Aranwa.

En el caso de las actrices que audicionaron para el personaje de Madame Etat, solo fueron 2. Cuando se contactó con una de ellas, indicó que por temas de tiempo no podía realizar el casting ni virtual ni presencial, por lo que quedó descartada del proceso. Por otra parte, la segunda actriz que envió su currículum para este personaje, Silvia Valencia, indicó que por el actual

contexto de pandemia no podía realizar el casting de forma presencial, pero que tenía toda la disposición para audicionar vía Zoom. Por consiguiente, su casting se realizó el día lunes 23 de mayo, y ante la excelente interpretación y lectura del guión, se confirmó al momento su participación en el proyecto.

En la segunda convocatoria, se solicitaron actores para los personajes del jefe y del conferencista. En esta publicación se indicó que el casting sería de forma virtual, y este se llevó a cabo el 28 de mayo. Los actores que postularon para el personaje del jefe fueron 3; sin embargo, según sus características físicas y lectura e interpretación del guión, solo uno logró convencer al director. Eduardo Miasta, actor de 46 con amplia experiencia en televisión nacional obtuvo el papel.

En el caso del conferencista, solo postularon 2 actores, de los cuales, después de audicionar virtualmente, se seleccionó a Javier Mendoza, actor de 38 años, que cumplió con todos los requerimientos de dirección general y dirección de arte.

Enrique Nieto (Felipe)



Silvia Valencia (Madame Etat)



Javier Mendoza (Conferencista)

Eduardo Miasta (Jefe)

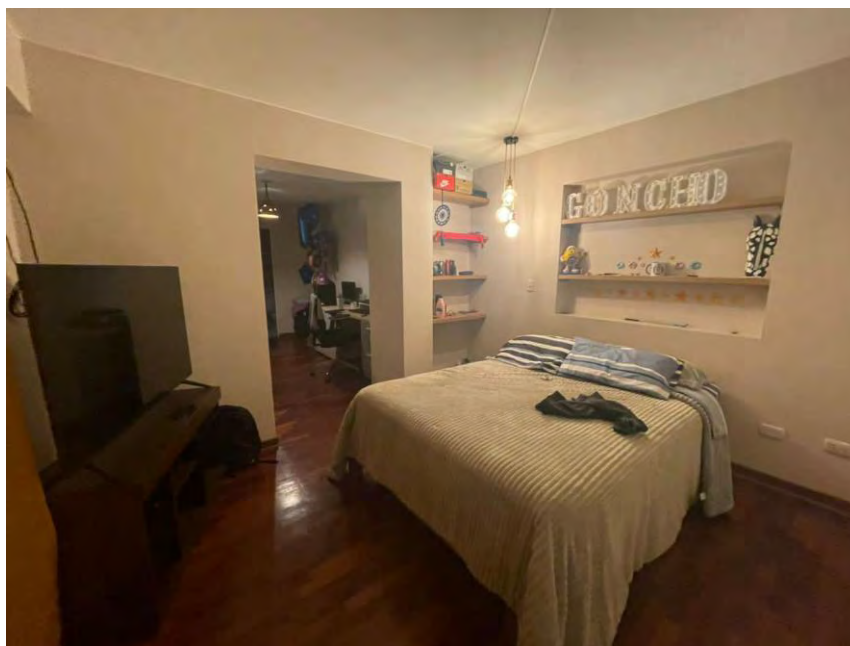


7.2. LOCACIONES

Para realizar este proyecto, se necesitaron locaciones en interior y exterior. En cuanto a las de interior, se tuvo la casa Felipe, su oficina, el auditorio y la tienda esotérica. Desde dirección de arte se hizo una propuesta bastante atractiva en cuanto a estas locaciones, y se dedicaron 2 semanas a realizar el scouting de las mismas.

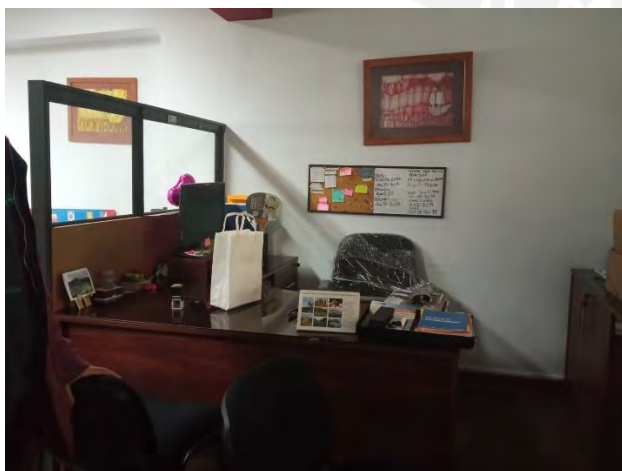
En cuanto a la casa de Felipe, la locación estuvo ubicada en el departamento del director en Barranco, en el cual su room mate prestó su habitación para realizar ahí el rodaje. Al ser un cuarto de verdad, solo se tuvo que complementar la propuesta con algunos elementos de arte que enriquecieran la atmósfera.

Habitación Felipe



En cuanto a la oficina de Felipe, se solicitó permiso para grabar en las oficinas de la Dirección Académica de Relaciones Institucionales (DARI) de la universidad. La cual, después de una semana de haber gestionado la autorización, dio luz verde para realizar el rodaje en sus instalaciones. El reto más grande en esta locación fue cuidar todo el inmobiliario del espacio y dejarlo todo en perfecto estado, ya que es una oficina en funciones, pero que, por el actual contexto de Pandemia, está vacía.

Oficina Felipe



Un auditorio fue otro de los espacios requeridos para la realización del cortometraje. En este caso, se solicitó permiso para grabar en el auditorio del departamento académico de

Humanidades PUCP, quienes muy gentilmente brindaron las facilidades necesarias para el día del rodaje y permitieron que se visitara el espacio días antes de la grabación para tener más claro el espacio de tiro de cámara.

Auditorio de Humanidades



La locación que fue uno de los retos más grandes en cuanto a producción, fue la tienda esotérica. Esta locación estuvo ubicada en el pasaje “El Suche” en el distrito de Miraflores. El scouting para este espacio fue el que tomó más tiempo, alrededor de 3 semanas, y tuvo el presupuesto más alto de todo el proyecto. Gestionar con la dueña de la tienda de antigüedades el permiso para grabar en este local, tomó aproximadamente 4 visitas al mismo y varios correos de por medio. Finalmente, y después de todo un proceso de negociación, se logró contratar el espacio a cambio de una cifra económica y la premisa de colocar el logo de la tienda en los agradecimientos finales del cortometraje.

Tienda Esotérica



7.3. DESGLOCE DE PRESUPUESTO

Conforme iba avanzando la pre producción del proyecto, se optó por tener un presupuesto de s/400 por persona, tomando en cuenta todos los gastos de actores, locaciones y arte por los 4 días de grabación. Sin embargo, en los días de rodaje, surgieron algunos gastos que no se tenían contemplados y que aumentaron la cuota de cada integrante del grupo. Al final, se obtuvo un gasto de **s/2166**, es decir, **s/ 433.20** por persona.

PRESUPUESTO				
ÍTEM	UNIDAD	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL
ACTORES				s/ 780
Felipe	Días	4	s/ 90	s/ 360
Madame Etat	Días	1	s/150	s/150
Dr. Paz	Días	1	s/ 120	s/ 120
Sr. Ramírez	Días	1	s/ 150	s/150
EQUIPO				s/300

Sonidista	Días	4	s/75	s/300
ALMUERZOS				s/ 328
Almuerzo 1	Personas	11	s/ 7.5	s/ 82.5
Almuerzo 2	Personas	11	s/ 7.5	s/ 82.5
Almuerzo 3	Personas	11	s/ 7.5	s/ 82.5
Almuerzo 4	Personas	11	s/ 7.5	s/ 82.5
LOCACIÓN				s/ 400
Alquiler	Tienda esotérica			s/400
ARTE				s/ 100.5
Pomitos de vidrio	Docena	1 y 1/2	-	s/ 30
Bebidas de colores	-	-	-	s/ 14
Cartas Tarot	-	-	-	s/. 15
Hilo de pescar	-	1	-	s/ 3.5
Impresiones cuarto	UNIDAD	-	-	s/ 38
COMIDA Y BEBIDA				s/ 132
Panes	-	20	s/ 0.30	s/ 6
Embutidos	-	250gr	-	s/ 6
Azúcar	-	1/2 kg	-	s/ 2
Café	Sobre	1	s/ 6	s/ 6
Té	Caja	1	s/ 3	s/ 3
Coca Cola	Botella 3l	2	s/ 12.50	s/ 25
Inca Kola	Botella 1.5lt	3	s/ 7	s/ 21
Coca Cola	Botella 2.25lt	3	s/ 9	s/ 27
Galletas (2 pqts por día)	Paquete	8	s/ 4.50	s/ 36
PRODUCCIÓN				s/ 125.5
Impresiones	Hojas	-	-	s/ 15.30
Papel toalla	Unidad	1	s/ 3	s/ 3
Vasos de tecnopor	Unidad	50	-	s/ 14
Cucharitas	Paquete	1	s/ 3	s/ 3
Bolsas para panes	Paquete	1	s/ 1.20	s/ 1.20
Rappi	Viajes	2	-	s/ 22.10
Taxis almuerzo	Viajes	4	-	s/ 38.90
Taxis disco duro	Viajes	2	-	s/ 17
Estacionamiento Miraflores	-	-	-	s/ 11
TOTAL				s/ 2166
CADA UNO				433.20

7.4. CRONOGRAMA

El rodaje se realizó durante 4 días. Estos fueron el lunes 6, miércoles 8, jueves 9 y viernes 10 de junio, organizando las escenas y planos a grabar de la siguiente manera:

PLAN DE RODAJE - CORTOMETRAJE FINAL (DÍA 1) - LUNES 06 DE JUNIO DEL 2022

Hora	Locación	Escena	Plano	Elementos requeridos/Especificaciones	Duración
7:50	PUCP	Citación equipo			
08:00 - 08:40	Servicios internos	Recepción y revisión de equipos			
8:40 - 10:00		Traslado a locación: Av. San Martín 625 - Barranco			
10:00 - 11:00	Casa Felipe	Ubicación y armado de equipos			
11:00 - 11:30	Cuarto Felipe	1	1	Plano busto / Sin movimiento	30 MIN
11:30 - 12:00	Cuarto Felipe	1	2	Detalle / Sin movimiento	30 MIN
12:00 - 13:00	Detalle del cuarto de Felipe a la sala	2	secuencia	Medio / Secuencia	1 HR
13:00 - 13:30	Sala / Mesa	3	1	Contra picado aberrante / Zoom	30 MIN
13:30 - 14:30	Mesa	3	2	Cenital/Picado - Zoom	1 HR
14:30 - 15:10	ALMUERZO				40 MIN
15:10 - 16:10	Sala a puerta	4	secuencia	Medio / Secuencia	1 HR
16:10 - 16:25	Cuarto Felipe	1		Cenital / Frontal	15 MIN
16:25 - 16:40	Cuarto Felipe	1			15 MIN
16:40 - 17:20		Recoger equipos y desmontar			
17:20 - 18:00		Traslado de locación a PUCP			
18:10 - 19:00	Servicios internos	Entrega y verificación de equipos			
19:00	FIN DEL PRIMER DÍA DE RODAJE				

PLAN DE RODAJE - CORTOMETRAJE FINAL (DÍA 2) - MIÉRCOLES 08 DE JUNIO DEL 2022

Hora	Locación	Escena	Plano	Elementos requeridos/Especificaciones	Duración
7:50	PUCP	Citación equipo			
08:00 - 08:40	Servicios internos	Recepción y revisión de equipos			
8:40 - 8:55		Traslado a locación: Oficina DARI - Segundo piso librería PUCP			
8:55 - 9:25		Ubicación y armado de equipos			
09:25 - 09:35	Oficina Felipe	1	1	Medio	10 MIN
09:35 - 09:45	Jefe frente a oficina	1	2	Medio contra picado /dolly toalla	10 MIN
09:45 - 09:55	Oficina Felipe	1	3	general lateral	10 MIN
09:55 - 10:15	Oficina Felipe	1*	4	medio / dolly zoom	20 MIN
10:15 - 10:25	Cajón	1	5	picado	10 MIN
10:25 - 10:35	Boca de jefe	1	extra1	detalle	10 MIN
10:35 - 10:45	mancha en la ropa	1	extra2	detalle	10 MIN
10:45 - 10:55	Oficina jefe	2	1	americano / pollo movimiento	10 MIN
10:55 - 11:05	Mesa jefe	2	2	aberrante / hasta pararse	10 MIN
11:05 - 11:15	Felipe cara	2	3	aberrante medio	10 MIN
11:15 - 11:45	de puerta a pasadizo	2*	4	medio / secuencia hasta que cae de espaldas	30 MIN
11:45 - 12:15	de puerta a pasadizo	2*	5	medio / secuencia hasta que cae de espaldas	30 MIN
12:15 - 12:45	Levantar equipos y ordenar locación				30 MIN
12:45 - 13:00	Traslado a segunda locación: Auditorio de Humanidades				15 MIN
13:00 - 13:30	Almuerzo				30 MIN
13:30 - 13:50	Auditorio	3	1	medio / Secuencia con él hasta sentarse	20 MIN
13:50 - 14:10	Butaca	3	2	medio / no hay	20 MIN
14:10 - 14:30	escenario	3	3	general / no hay	20 MIN
14:30 - 14:50	Auditorio	3	4	medio / secuencia con él hasta cortina de perfil	20 MIN

14:50 - 15:10		3	5	Secuencia sale de la puerta de atrás del escenario perfil hasta estar detrás de él hasta escaleras	20 MIN
15:10 - 15:30	cuarto de cámaras	3	6	Felipe ve las cámaras hasta cerrar los ojos	20 MIN
15:30 - 15:50	pantalla de cámara	3	7	Felipe haciendo de conferencista	20 MIN
15:50 - 16:10	cara Felipe	3	8	Cerrar ojos	20 MIN
16:10 - 16:40		Recoger equipos y desmontar			
16:40 - 16:50		Traslado a servicios internos			
16:50 - 17:10	Servicios internos	Entrega y verificación de equipos			
17:10	FIN DEL SEGUNDO DÍA DE RODAJE				



PLAN DE RODAJE - CORTOMETRAJE FINAL (DÍA 3) - JUEVES 09 DE JUNIO DEL 2022
--

Hora	Locación	Escena	Plano	Elementos requeridos/Especificaciones	Duración
12:00	PUCP	Citación equipo			
12:00 - 12:20	Servicios internos	Recepción y revisión de equipos			
12:20 - 12:40		Subir equipos al bus			
12:40 - 13:20		Almuerzo			
13:20 - 14:00		Traslado a locación: Av La Paz - Miraflores			
14:00 - 14:40		Ubicación y armado de equipos			40 MIN
14:40 - 14:56	Tienda esotérica por fuera	3	1	Plano general / conjunto	16 MIN
14:56 - 15:12	Tienda esotérica	4	1	Plano americano	16 MIN
15:12 - 15:28	Tienda esotérica	4	2	Plano secuencia / travelling izq a der	16 MIN
15:28 - 15:44	Tienda esotérica	4	3	Plano busto (Felipe)	16 MIN
15:44 - 16:00	Tienda esotérica	4	4	Plano busto (Madame)	16 MIN
16:00 - 16:16	Tienda esotérica	4	5	Plano detalle	16 MIN
16:16 - 16:32	Tienda esotérica	4	6	Primer Plano (Felipe)	16 MIN
16:32 - 16:48	Tienda esotérica	4	7	Plano detalle	16 MIN
16:48 - 17:04	Tienda esotérica	4	8	Plano conjunto	16 MIN
17:04 - 17:20	Tienda esotérica	10	1	Caida (Movimiento pollo)	16 MIN
17:20 - 17:36	Tienda esotérica	10	2	Plano medio (Madame)	16 MIN
17:36 - 17:52	Tienda esotérica	10	3	Plano Medio contrapicado (Felipe)	16 MIN
17:52 - 18:08	Tienda esotérica	10	4	Plano detalle	16 MIN
18:08 - 18:40	Recojo y guardado de equipos				32 MIN
18:40 - 19:20	Traslado de regreso a PUCP				
19:20 - 19:40	Servicios internos	Entrega y revisión de equipos			20 MIN
19:40	FIN DEL TERCER DÍA DE RODAJE				

PLAN DE RODAJE - CORTOMETRAJE FINAL (DÍA 4) - VIERNES 10 DE JUNIO DEL 2022

Hora	Locación	Escena	Plano	Elementos requeridos/Especificaciones	Duración
7:50	PUCP	Citación equipo			
08:00 - 08:20	Servicios internos	Recepción y revisión de equipos			
08:20 - 08:50		Traslado a locación: Parque "Los héroes" - Cruce de la Av. Sol Oeste con Av. San Martín			
08:50 - 09:30		Ubicación y armado de equipos			
09:30 - 09:45	Exterior calle	Búsqueda	1	Plano General	15 MIN
09:45 - 10:00	Exterior calle	Pérdida	1	Plano conjunto	15 MIN
10:00 - 10:15	Exterior calle	Pérdida	2	Plano medio	15 MIN
10:15 - 10:30	Exterior calle	Sueño	1	Plano General	15 MIN
10:30 - 10:45	Exterior calle	Sueño	2	Plano General	15 MIN
10:45 - 11:00	Parque	Banca	1	Plano conjunto	15 MIN
11:00 - 11:15	Parque	Pócima	1	Plano conjunto	15 MIN
11:15 - 11:25	Parque	Pócima	2	Plano detalle	10 MIN
11:25 - 11:40	Parque	Salida	1	Plano conjunto	15 MIN
11:40 - 12:00		Recoger equipos y desmontar			
12:00 - 12:40		Traslado de locación a PUCP			
12:40 - 13:10	Servicios internos	Entrega y verificación de equipos			
13:10	FIN DEL RODAJE				

Desde el área de producción, considero que uno de los principales aprendizajes que deja la realización de este proyecto es la importancia de estar en continua comunicación con el director y el director de arte, escuchar sus propuestas y requerimientos, y ser lo más realista posible en cuanto a las posibilidades que se tienen para cumplir con dichos pedidos.

Por otro lado, realizar una buena pre producción del proyecto, permite que cualquier inconveniente o impase que surja durante el rodaje del mismo, pueda ser solucionado prontamente, sin afectar todo el desarrollo del producto audiovisual. Es por ello que, dedicarle el tiempo necesario a revisar todos y cada uno de los requerimientos de producción de las distintas áreas es sumamente importante.

Por último, siempre se debe estar abierto y receptivo a que las coordinaciones con los actores o permisos de locación, no resulten como producción lo plantea. En caso esto suceda, se debe buscar la mejor solución dentro de las posibilidades económicas y de equipo realizador, para que el proyecto no se vea afectado y se pueda contar la historia de la mejor manera posible.

8. DIRECCIÓN DE ARTE

La historia tuvo una serie de cambios a lo largo de la pre-producción; por ello, tanto el perfil de los personajes como su paleta de colores, vestimenta, etc., también mutó de acuerdo a las necesidades del cortometraje. En su mayoría, los personajes masculinos, comparten una paleta de colores similar debido al juego que deseábamos tener entre la realidad y el sueño, así que teníamos que mantener una similitud para confundir al espectador; aunque también existían ligeros cambios o agregados en detalles y/o accesorios que caracterizaban a cada personaje. Asimismo, también se mantuvo una paleta similar por la iluminación que jugaría con las tonalidades frías, azules.

Sin embargo, la idea era clara: se quería transmitir una sensación, idea, mensaje, en los colores, y también utilizar los colores del entorno como “idea de espacio”, para hacerlo lo más cercano

a lo que el director quería proyectar. El color no es siempre protagonista o parte del protagonista, si no también cumple un rol de recreación de espacio, fidelidad al entorno expuesto.

“El color puede ser el mensaje, parte del mensaje o hacer bonito. El director de arte decide.”.

(Eduardo Oejo, 1998, p. 102).

8.1. PERSONAJES

Felipe

En su inicio, el personaje de Felipe era de una persona cansada de la monotonía de su vida debido a su condición de no poder soñar. Su personalidad era de un ser cansado y aburrido. Entonces, su esencia debía corresponder a esas sensaciones.

Se optó por usar una paleta de colores fríos en la ropa de Felipe, tanto en su outfit de oficinista como en su pijama.



Su traje de oficina queríamos que sea lo más habitual posible; clásico: Camisa blanca, pantalón negro, corbata negra y, posiblemente, un chaleco gris.

Conforme la historia iba tomando diferentes matices, la propuesta inicial también cambió. De ser un ser humano un tanto aburrido, pasó a convertirse en una persona esperanzada por resolver su problema, pecando incluso de despreocupado en su trabajo. La versión final de Felipe era de una persona que vivía su día a día, de una manera monótona, pero que intentaba conseguir lo

que deseaba. A veces ese afán lo llevaba a atrasarse en su trabajo (que se veía reflejado en su habitación y oficina). Queríamos que el nuevo Felipe ya no proyectara el aura de tristeza o aburrimiento; si no el de una persona común y corriente que anhelaba algo. Queríamos evocar sensaciones de monotonía y neutralidad, incluso de vacío (gracias al blanco), como si algo le faltase.

“Los colores, por sus características, pueden comunicar a la psiquis sensaciones de calma, tensión, alegría, violencia, suscitando estados de ánimos complejos y cambiantes. Una de las más evidentes es la sensación producida por el blanco asociada a la pureza, al infinito, al vacío” (Augusto Tamayo, 2015, p.64).



Si bien se mantuvo la paleta de colores para su traje de oficina (el clásico), optamos por agregar una corbata con pequeños diseños y quitarle el suéter. Esto para hacerlo más amigable a la vista y, además, mantuvimos a Felipe todo el cortometraje sin su saco (aunque lo llevase en la mano), para que el blanco siempre esté presente.

Jefe

El jefe de Felipe, representaba la figura de autoridad, clase, status. Debía diferenciarse del resto, claramente. Se optó porque su traje sea de color azul por dos razones: La primera, debido a que resaltaba por sobre todos los otros colores, además de evocar esa sensación de autoridad, elegancia, status. Y, segundo, porque el color azul también carga con una sensación de empatía y amistad, lo que crea una armonía con el personaje debido a su personalidad comprensiva.

“El azul es el color más nombrado en relación con la simpatía, la armonía, la amistad y la confianza. El azul es el color de todas las buenas cualidades que se acreditan con el tiempo, de todos los buenos sentimientos que no están dominados por la simple pasión, sino que se basan en la comprensión recíproca” (Eva Heller, 2013, p.23).



Se coincidió en que su traje y corbata debían hacer juego, y el azul era perfecto para resaltar su status. También se mantuvo la idea de que el jefe tenga el traje abrochado, para aumentar la sensación de autoridad y firmeza en contraste con Felipe que estuvo siempre sin saco. Se le agregó un reloj plateado brillante para complementar su vestimenta. Además, este azul, en la escena de la oficina del jefe, contrastaba perfectamente con el rojo de la pared, lo que generaría un contraste y una extrañeza, que era justamente lo que se quería transmitir.

Conferencista

La imagen del Doctor Paz era de un señor que había dedicado su vida a estudiar los sueños (que no es tema muy común). Alguien que había investigado muchísimo sobre el tópico y que se dedicaba a dar conferencias con respecto a ello. Podría decirse que incluso era alguien “no normal”. Y, justo estas cualidades, eran las que se deseaba transmitir a través de su forma de vestir y sus accesorios. Se optó por una paleta de colores que puedan, fácilmente, mezclarse con el entorno y/o oscurecerse para la facilidad en la propuesta de foto.



Se utilizó, tanto en su camisa como en su traje, y hasta ligeramente en su cabello, colores de tonalidades grises. Este color juega perfectamente con las sensaciones de desesperación, miedo, nerviosismo, etc., que se expuso en la escena. Este personaje representaba una gran parte de la “pesadilla” de Felipe, al ser el primero en enfrentarlo y presionarlo.

“Gris es el color de todas las miserias que acaban con la alegría de vivir. El gris es el color del mal tiempo. El gris es insensible; no es ni blanco ni negro, ni sí ni no. Igual que destruye los colores, destruye también los sentimientos. Por eso produce horror.” (Eva Heller, 2013, p. 272)

En adición a todo lo mencionado, también se le caracterizó con una corbata roja que va en juego con las cortinas grandes. El rojo, como se mencionará más adelante cuando se hable del escenario del jefe, es símbolo de peligro.

Madame Etat

Madame debía representar diferentes cosas. Tanto misticidad, enigma y esperanza. Ella era la persona que “ayudaría” a Felipe a lograr su objetivo de poder soñar. Por lo tanto, al estar asociada a las artes místicas, brujería, o similares, se debía resaltar ello en el color y en las formas.

Se investigó sobre las vestimentas típicas de un “esotérico” para crear el atuendo de este personaje. En un inicio, se deseaba que tanto su maquillaje, caracterización, y vestimenta sea impactante, muy visual, pero, luego de la evolución del guión, se optó por un atuendo más sutil, que no caiga en el estereotipo y, tampoco, revele su identidad o intenciones.



El principal color que se quiso resaltar sobre el personaje era el morado. No que acaparase toda su ropa, si no que esté presente en lo fundamental. Por ello, se decidió que utilizara una especie de pañuelo, algo similar a lo que usan los miembros de la iglesia. Se optó por ese color, además

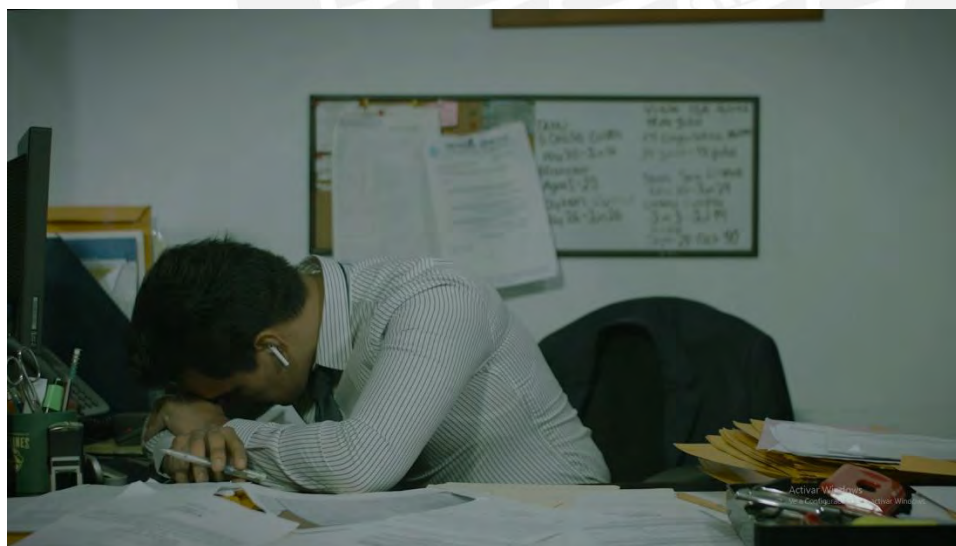
del negro en su ropa y las líneas blancas, porque es el color ligado, la mayoría de veces, a lo místico, mitológico, magia, y similares.

“El violeta es el color de la magia. Inconscientemente se piensa en la “magia negra” y solo acompañado del violeta el negro se vuelve mágico y misterioso. ¿Cómo viste un brujo? “Lleva una túnica morada”, responde casi todo el mundo espontáneamente. Las brujas malas van de violeta, y las brujas buenas de lila.” (Eva Heller, 2013, p. 201).

En su ropa, se decidió que debía utilizar un color negro con diferentes formas en él, como se aprecia en la imagen. Estas formas, en sinergia con todos los objetos del escenario, nos daba la sensación de extrañeza, rareza, misterio. Las diversas formas y líneas no permitían entender a ciencia cierta quién era exactamente. Implícitamente, era como una vorágine.

8.2. ESCENARIOS

Oficina de Felipe



Gracias al scouting y al trabajo de producción, la locación de la oficina fue acorde a las necesidades de dirección. El escenario contaba con computadora, útiles como lapicero, resaltador, tijeras, etc., una pequeña pizarra, entre otras cosas. Para agregar un mensaje implícito sobre el estado “desordenado” de Felipe y su falta de responsabilidad en el trabajo, se incluyeron

folders manila, sobres, hojas en la pizarra, escritos, papeles, etc., por toda la mesa, incluso apilados unos sobre otros. El objetivo era que se viese un desorden en la mesa por los trabajos pendientes que tiene Felipe y cómo es que, a pesar de esa condición, su jefe aun así lo comprende.

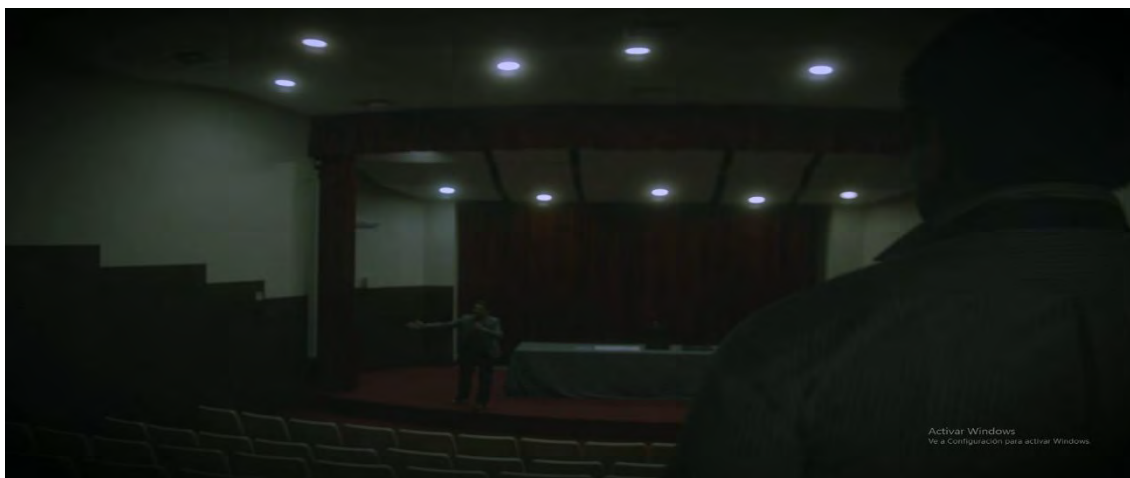
Cuarto de Felipe



Al tratarse de un espacio íntimo, se optó por ambientar con objetos relacionados a su objetivo principal, su meta, su anhelo: el poder soñar. Por ello, se colocaron diversos posters relacionados a los sueños. Autores como Sigmund Freud, “el significado de los sueños”, Sófoles Dans, “Onironautica: Manual de exploración onírica y sueños lúcidos”, libros, entre otros. También se pegaron en una pequeña pizarra noticias sobre los sueños y fotos de imágenes relacionadas a ello.

Por otro lado, para acentuar aún más la “carga” de su trabajo, y su irresponsabilidad o “falta de sentido profesional para cumplir con sus obligaciones”, también se pusieron sobres, hojas, etc., en sus repisas.

Conferencia



Para el escenario de la conferencia, que es parte del sueño y el primer síntoma de peligro, se utilizó una locación amplia, profunda y donde el rojo sea bastante notorio ya que este color, usualmente, está ligado a la sensación de peligro. También se optó porque esté vacío para agregar misterio y rareza a lo acontecido ya que el conferencista está hablándole a la nada.

Oficina del jefe



Finalmente, para este escenario, además de los objetos clásicos como diplomas, adornos, laptop, papeles, etc., lo que se quería resaltar, junto a la propuesta de fotografía, era un contraste entre el estado inicial del jefe (pasivo, comprensible) y el nuevo estado del señor Ramirez (iracundo, loco, irracional). Gracias al rojo de la pared, esto pudo crear esa sensación de peligro extremo,

de nervios por lo que está por suceder. La fuente de luz acentuó aún más esto. Además, en contraste con el azul, crea una imagen extraña, es como si ambos colores contrastasen perfectamente. El azul característico de su personalidad amable, comprensible, y el rojo por su locura y peligro. Esto se acrecienta más con el acting cuando sus dos personalidades entran en acción.

“Los colores cálidos suscitan sensaciones de intensidad, vigor, emotividad, pasión, calor, sensualidad, impulsividad, actividad y, por lo tanto, también de riesgo. El rojo y el amarillo son, tal vez, los colores con más intensas asociaciones sensoriales y emotivas del espectro de colores... Su presencia excita y estimula el sistema nervioso” (Augusto Tamayo, 2015, p.64)

9. EDICIÓN

En este apartado, se contemplarán subdivisiones importantes: a) proceso y b) definición de estilo. En el apartado de proceso se describirá todo lo que fue tomado en cuenta como aditamento y/o herramienta para la realización de la edición hasta su culminación. En el segundo apartado, se tomaron en cuenta todas las referencias audiovisuales que han calado en la manera de modificar cada corte de la edición, además de las decisiones para el mismo.

9.1. PROCESO

Si bien la edición fue planteada para la semana 13 hasta la semana 15, esta fue planeada desde casi la culminación del guion y modificada hasta el final del rodaje. Cuando se empezó a crear el guion, la edición se estaba planeando para tener en cuenta planos contemplativos y con cortes lentos en la edición que le den un ambiente onírico. Sin embargo, a medida que fue variando el guion se vio necesario hacer lo opuesto: cortes rápidos y con planos que poco a poco vayan cerrándose en relación a la intensidad de las escenas. Al llegar los días de rodaje y presenciar lo frenético de las escenas, con cortes agresivos entre escena y escena, se pudo dar por sentada

la idea final: Una edición que vaya progresando en la velocidad de sus cortes a medida que la intensidad de la escena lo requiera. En ese sentido, la edición se planteó en gran medida a que el personaje represente los cortes en sus propios movimientos, los cuales, en muchas ocasiones son bruscos y sin una dirección indicada; Además, las transiciones desde cámara facilitaban estos cambios de plano y locación.

Inmediatamente después del rodaje, se puso en marcha el plan de edición de las tres próximas semanas:

Semana 1	Semana 2	Semana 3
<ul style="list-style-type: none"> • Revisión y • Orden de planos. • Emparejamiento de Audios y videos • Preparación de equipos y espacio en disco para edición 	<ul style="list-style-type: none"> • Inicío de Edición. • Limpieza de audio • Búsqueda y adición de SFX. • Finalización de corte Grueso 	<ul style="list-style-type: none"> • Primer corte fino • Adición de música • Inicio de post-producción de video • Corte Final y adición de musicalización

En la primera semana, se tuvo como objetivo preparar las dos próximas semanas y que estas sean lo más fluidas posibles en cuanto a flujo de trabajo. La semana dos fue la que más horas se otorgó al trabajo de edición. Y, por último, la tercera semana fue usada para afinar detalles y contemplar nuevas posibilidades dentro del corte.

A pesar de que estas tres semanas fueron contempladas y planeadas de tal forma que dé pie a un flujo de edición sin mayor complicación, siempre es recomendable adicionar, al menos, una

semana de edición más. Esto para poder hacer el trabajo más holgado y dar pie a muchos otros cortes y afinaciones en la edición y a la post-producción.

9.2. REFERENCIAS

Tras culminado el guión, en primera instancia, se tomó referencias de montaje de películas de terror como *It Capítulo Dos* (2017), dirigida por Andres Muschietti y el montaje de la serie de televisión *Dark* (2017) dirigida por Baran bo Odar y Jantje Friese. Sin embargo, al ser historias netamente de terror y suspenso, se remarca un "timing" progresivo en la edición. Es decir, el montaje está hecho de tal forma que los tiempos en los planos van reduciéndose para causar una impresión en el espectador a medida que la escena va incrementando su tensión. Sin embargo, después del rodaje, al ver que no contábamos con demasiados planos que ayuden a esta idea inicial, se procuró mantener la tensión en la edición con planos largos y hasta contemplativos del que hacer de los personajes. Es así como les damos prioridad y a sus facciones para que, junto a la música, estos calen en el espectador. Por lo que, más que lograr un miedo, lo que se buscaba era incertidumbre y tensión en el espectador. Pequeños insertos de la mirada del personaje principal fueron de gran ayuda para ejemplificar su estado anímico: perdido y curioso; lo cual, a medida que va avanzando el corto, se pierden y, al contrario, entramos a planos más sugestivos y abiertos de miradas hacia él que lo cuestionan y aturden.

En ese sentido, se resolvió la edición de manera que los planos sean largos y el corte sea abrupto. Esto ayudó que miradas, acciones y expresiones resalten y que se puedan percibir como pieza medular en la tensión de las escenas. Además, esta decisión de corte se inspiró en el mismo hecho de "soñar" que se discutió para la realización del guion: soñar como un sinfín de acontecimientos que pasan, pero que, cuando uno trata de contarlo o recordarlo ya despierto, lo racionaliza y deja de lado muchos otros sucesos en él. Por lo que en la edición se trató de resaltar

aquellos pequeños detalles en el encuadre que finalmente no aportan a la línea de tiempo de la historia, sino al concepto de estar soñando. Ejemplo de ello son las pocas personas que están en la escena del auditorio que, como si fuesen títeres, se mantienen atentos a lo que el conferencista expone. Estas personas no tienen un valor esencial en el desarrollo de las acciones, sino que son aditamentos casi fortuitos, no pensados que acompañan a los sueños.

10. DISEÑO SONORO

En cuanto al diseño de sonido, se tuvo como primer objetivo, reconocer los personajes y escenarios donde se desenvolvería el cortometraje. Cada uno de ellos tenía una personalidad y características propias que se iba a abarcar desde el diseño sonoro para darle verosimilitud a cada una de las escenas.

En el caso de los personajes, teníamos a Felipe, personaje principal con algo de desmotivación y preocupado por su problema con el sueño. Esto se asoció con sonidos calmados y poco estruendosos. Mientras que en el caso de Madame Etat, al ser el personaje mágico de la historia y con aura esotérica, se le asoció con sonidos mágicos y siniestros. En cuanto al jefe, lo que se buscó era darle un aire de superioridad en el primer momento del cortometraje para lo cual solo se utilizó su voz y el ambiente de la oficina; y para el caso del conferencista, como su escena es parte del uno de los sueños de Felipe, se optó por tener la voz distorsionada en una mínima medida.

En cuanto a los escenarios:

- a. Oficina Felipe/Casa Felipe: Al ser ambientes concurridos, se plantearon diseños en segundo plano según lo visto en cada plano. Es decir, al estar la oficina en un espacio cerrado que no mostraba tener una cercanía con el exterior, solo se buscó registrar el ambiente propio de este espacio.
- b. Tienda Esotérica: A diferencia, tal vez de un ambiente más común como una casa o una

oficina, esta tienda se planteó como un espacio sombrío y con efectos sonoros más oscuros. En este caso se buscó que prime el diálogo y de esta manera, tener los efectos siniestros en segundo plano.

- c. Parque/Calle: Aquí se buscó básicamente respetar los ambientes propios de la zona exterior donde se realizó el rodaje, registrando sonido de ambiente y salvaje para luego ser trabajado en edición.
- d. Auditorio: Aquí se tuvo en cuenta el pequeño eco que tuvieron tener las voces de manera natural y dependiendo del plano, aumentar o disminuir este con los equipos de registro o en postproducción.

A continuación, se mencionará algunos de los efectos y/o recursos sonoros que se plantearon para el diseño de sonido de este proyecto.

Silencio y explosión

1. INT. OFICINA FELIPE. DIA

Felipe está durmiendo en su escritorio, el cual está lleno de folders y papeles. Lo vemos con una toalla en la frente, recostado en su silla. De pronto, aparece su jefe por la puerta.

SR. RAMIREZ

Felipe...¿se puede saber qué carajo estás haciendo?

Esta escena fue el inicio y al mismo tiempo la representación del problema directamente, entonces lo que se buscó fue representar la falta de sueño con un silencio absoluto con fondo del ambiente imperceptible en segundo plano para que al momento en el que el Sr. Ramirez hablase, se escuche poco a poco hasta que su voz entre en primer plano junto con un efecto de sonido de corte veloz (swoosh Low). Esto generó que se rompa la representación sonora de la falta de sueños que el personaje tiene.

Referencia de silencio: <https://www.youtube.com/watch?v=1wWruE9nXP0>

Referencia de swoosh low: <https://www.youtube.com/watch?v=8nE070-S4uQ>
<https://www.youtube.com/watch?v=0BxOOWOTbsU>

Referencia de sonido swoosh para cada supuesto despertar y luego el despertar verdadero
<https://www.youtube.com/watch?v=c4gwt0Y6ZOs>

Transiciones de interior exterior

3. INT. TIENDA ESOTERICA. NOCHE

Felipe ingresa lentamente, la puerta estaba junta.

FELIPE

¿Hola?

Felipe no obtiene respuesta, así que sigue caminando mientras examina toda la interesante parafernalia de la tienda: lámparas, espejos, esculturas, pomos de vidrio de distinto tamaño, etc. Se queda mirando atentamente un adorno, casi hipnotizado.

Para resaltar este cambio de ambiente visual tuvo que haber también un cambio de ambiente sonoro. Es por esto que, del ambiente exterior ruidoso, pasamos a un ambiente muy silencioso acompañado de ambiente musical de fondo. Pero entre ambos ambientes, se planteó que se escuche un ruido de estruendo. Luego, solo se escucharía la música y muy apenas el ambiente exterior.

Referencia de ruido potente: <https://www.youtube.com/watch?v=29NhidO3jK0>

Estas son algunas referencias de ruidos que pueden ir en segundo plano que se plantearon en la pre producción <https://www.youtube.com/watch?v=k2jBXbOmR5k>

Reverb

5. EXT. CALLE. DIA

Felipe comienza a caminar por una calle, luego por otra, desorientado. Camina sin rumbo, sintiéndose como en una especie de laberinto. Mira hacia todos lados, no se ubica, se siente confundido. Por ratos vuelve a pasar por una calle que ya recorrió antes. No ve pasar gente, ni carros. Felipe camina con el papel en la mano.

Para la escena del inicio del sueño se planteó diferenciar de la realidad sonora mediante reverb controlado de los objetos que aparecen en video: Carros pasando, ladridos de perro todo con cierto Reverb controlado acompañado de música que irá en aumento de impacto a medida que avancen las escenas hasta que despierte.

6. INT. AUDITORIO. DIA

Felipe ingresa al auditorio con el folder bajo el brazo y el papel en la mano. Mientras va bajando las escaleras laterales en dirección a los asientos, lo vemos observando al conferencista, el Dr. Paz, quien ya está exponiendo. Felipe encuentra un asiento libre y se acomoda en él.

DR. PAZ

El 67% de los hombres sueña con otros hombres, mientras que las mujeres sueñan con ambos sexos casi por igual. Los niños por ejemplo, sueñan más con animales que los adultos. De hecho, la mayoría de sueños vienen de recuerdos de la vida consciente. Los niños sueñan más con los animales probablemente porque su día a día está lleno de ellos, peluches, juguetes, dibujos animados, etc. Mientras que los hombres sueñan más con otros hombres porque son su principal amenaza cuando están despiertos.

En esta escena, a diferencia del exterior, el reverb excesivo de las calles y los autos para totalmente y se genera un nuevo silencio. Pero es un nuevo silencio acompañado del Rev de la sala misma porque está en un auditorio. Se escucha solamente la voz del conferencista muy claramente y fuerte como si estuviera solo en su mente.

A medida que se vaya acercando, el reverb de la voz del conferencista aumenta claramente y llega a ser aturdidor.

Desde este diálogo es donde tenemos la voz del conferencista en primer plano y con mucho rev como si estuviera en la mente de Felipe y la voz de Felipe muy clara y sin Rev.

8. INT. SALA FELIPE. DIA

Felipe camina hacia su sala, mientras la luz de la sala se prende y apaga. Llega a su sala y la luz se queda prendida. Al acercarse a su mesa ve varios cubiertos sobre ella que comienzan a temblar sin parar generando un sonido fuerte e incómodo. Felipe se queda mirando los cubiertos temblar, luego decide correr hacia su cuarto.

Aquí se buscó aplicar el silencio para el espectador y aplicar un silencio absoluto donde Felipe intenta hablar, pero ni el espectador lo puede oír.

9. INT. OFICINA FELIPE. DIA

Felipe entra corriendo a la oficina de su jefe, está en pijama. El señor Ramírez lo mira y se comienza a reír como un desquiciado.

El señor Ramírez se pone de pie desafiante. Felipe se mira así mismo en pijama y sale de la oficina de su jefe desconcertado. Felipe comienza a retroceder por el pasillo de la oficina, el señor Ramírez camina lentamente hacia él. Felipe se cae y se mira las manos llenas de sangre.

SR. RAMIREZ

¿Qué hiciste Felipe?

Felipe se asusta. Una mano agarra a Felipe por el hombro. Felipe gira la cabeza aterrado.

Esta escena es luego del sonido incómodo pero el espectador se dará cuenta que sigue en el sueño. Aquí nuevamente regresamos al Rev con algo de Delay en la voz del jefe.

Sonido ensordecedor

¿Felipe, trajiste los papeles?

Felipe busca el folder que tenía en la mano hasta hace un momento y no lo encuentra. Lo comienza a buscar un poco avergonzado.

FELIPE

Felipe intenta hablar y no le sale la voz. Intenta nuevamente, esta vez comienza a gritar pero sigue sin escucharse nada. El Dr. Paz mira a Felipe con cierta desaprobación. Inmediatamente cambia la gesticulación en su rostro para esbozar una sonrisa siniestra.

En esta esta escena aparentemente Felipe ya despertó, por lo que se buscaba que el ambiente sea silencioso para que se explote el sonido fuerte e incómodo. Este sonido puede ser un tono agudo entre los 2000 a los 5000 hertz. (sonido sensible para el ser humano no abusar porque puede ser muy fastidioso). que va en aumento conforme pasa la escena hasta que va hacia su cuarto.

Referencia: https://www.youtube.com/watch?v=_z3IrmnentM

Durante el desarrollo del rodaje, hubo muchos momentos en los que se necesitaron wildtracks, esto con la finalidad de tener las mejores condiciones de audio en cuanto a limpieza y término, de cada uno de los personajes, a pesar de que no iban a tener sincronización ya que no tenían aparición en pantalla.

Cuando existía mucho ruido externo (de la calle, los autos, etcétera) se priorizaba registrar roomtones para que luego estos pudieran servir como corrección del ambiente de sonido directo en post producción.

Uno de los aprendizajes sobre todo durante el último día de grabación en el cual se rodó en exteriores es que, mientras no haya diálogos, el ruido no controlado de los exteriores, se puede manejar con mayor facilidad, ya que no interrumpen con los textos de los actores y se tiene como resultado un ambiente propio del espacio pero que no interfiere con los diálogos en directo.

10.1. MUSICALIZACIÓN

Para el desarrollo de la creación musical se tomó en cuenta tres puntos esenciales: a) Herramientas, b) el proceso y c) las referencias musicales. Delimitar las herramientas (software y hardware) para la realización de piezas musicales fue lo primero que se planeó. En ese sentido, la grabación como tal se hizo en *Q. Base*, un software que amolda y ordena las pistas de sonido

en relación con un video superpuesto. Posteriormente fue importante la búsqueda de instrumentos virtuales en la plataforma de *Analog Lab 5.0* como también el uso de controladores físicos de sonido como *Arturia Minilab*. Por lo que una computadora y audifonos que aguanten niveles de frecuencia de sonido en alta calidad era lo indispensable para poder crear los sonidos planteados. En ese sentido, se creó una lista de los sonidos principales que se escogieron para la creación musical:

- *Serious Secuence* (oscilador), ayudaba a dar frecuencias agudas.
- *Sintetizadores*, usados para los bajos y para remarcar el ambiente tenso
- *Octavador*, para reafirmar partes de tensión
- *Modulador*, usado en toda la creación musical para subir o bajar timbres y agudizar las piezas.
- *Sonidos incidentales*, para dar un ambiente abstracto, onírico.

En evidencia, esta selección de software y sonidos no hubiese sido posible sin antes revisar muy bien el guion y discutir puntos clave de estilo con el director. De esta manera permaneció la idea de un ambiente cinematográfico de tensión de los años 80's; del cual teníamos referencia directa de *Stranger Things* (), y *Dark* (2017). Esta idea inicial se tuvo posteriormente que empatar con el corte grueso mandado desde el área de edición. Y formular los ritmos, acordes y ritmo de la música respecto a los cortes. En ese sentido, hubo un dialogo directo con el área de edición para poder formular cortes que vayan en relación con una música extra diegética. Finalmente, los conceptos de tensión y angustia en la vida de una persona con dificultades es lo que termino de cerrar la idea para empezar la creación.

Una vez que la idea empató con la edición y la visión del director se procedió a identificar estos sentimientos mencionados y, de esta manera, hallar elementos que podían recrearlos. Los sintetizadores o instrumentos no orgánicos eran clave para la creación, ya que se buscaba algo

que acompañaba al personaje que no era algo humano, que sea algo extraño dentro de su día a día. Prevalció entonces el sonido digital.

Cuando finalmente se seleccionaron los efectos y sonidos se experimentó con ellos en tonalidades menores y séptimas que en la teoría musical siempre refieren a melancolía y tristeza. Por lo que se empezó a probar entre escalas más graves para arropar el metraje. Posteriormente se agregaron los sonidos incidentales, ruidos o acentos paneados para dar una sensación de pérdida mayor. Todo fue hecho con este mismo procedimiento excepto la parte melódica inmediatamente después que Felipe toma la pócima, la cual fue planteada desde una base rítmica inicial y arropada con efectos posteriormente.

A la postre, las referencias, además de las acotadas desde dirección y edición, fueron principalmente la música de Giorgio Moroder con Duft Punk en su canción llamada *Giorgio* junto con la canción *Strangers* del grupo *Rustbell*. Estas canciones incluían en su composición el uso de sintetizadores, rápidos y con una sensación clara de persecución.

11. SOSTENIBILIDAD

11.1. PLAN DE DISTRIBUCIÓN

Para la distribución de nuestro cortometraje, primero optaremos por postularlo a diferentes festivales de cortos universitarios tanto nacionales como internacionales. Esto con la finalidad de darle mayor difusión al producto audiovisual y que llegue a más espectadores. Además, reforzar este movimiento en festivales con las redes sociales del cortometraje, en la cual se mostrarán pequeños fragmentos del corto y publicaciones ligadas con la temática del mismo, que puedan generar intriga o expectativa en el espectador.

Estas son algunas opciones de festivales a los cuales postular:

CORTOS DE VISTA – FESTIVAL INTERNACIONAL DE CORTOMETRAJES UNIVERSITARIOS

La inscripción para este festival es gratuita y estará habilitada hasta el 20 de agosto del presente año. Al postular nuestro corto, se tiene la opción de obtener mayor difusión del mismo a nivel nacional.

CINESTESIA – FESTIVAL DE CORTOS UNIVERSITARIOS

Este festival de cortometrajes universitarios que se desarrolla en la ciudad de Bogotá, permitiría que el corto se expanda a nivel internacional y comience a participar en otros foros y festivales similares. La inscripción a este festival también es gratuita y estará habilitada hasta el 31 de setiembre del 2022.

FESTIVAL DE CINE UNIVERSITARIO RENDER

Este festival que se desarrolla en nuestro país cuenta con 3 categorías de participación: ficción, no ficción y experimental. Este corto entraría en la categoría de ficción, y al participar, sería una gran plataforma de exhibición y difusión. La inscripción es gratuita y la fecha límite es el 31 de octubre.

FESTIVAL CINEMATOGRAFICO INTERNACIONAL DEL URUGUAY

En el caso de este festival, la inscripción también es gratuita, sin embargo, se tendría que esperar hasta el otro año para poder participar ya que la edición 2022 se llevó a cabo en abril. La

categoría a la que se postularía sería la de “Competencia internacional de cortometrajes”. De esta forma, también se ampliaría la difusión y exhibición de nuestro proyecto.

Además de la postulación a festivales como estos, también se plantea inscribir al cortometraje a los premios “Comunica” que organiza la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la PUCP. De esta manera, el corto se haría más conocido dentro de la facultad y la comunidad universitaria.

12. REFLEXIONES FINALES

La planificación y realización de este proyecto ha supuesto para nuestro equipo un desafío enorme pero satisfactorio. Desde la etapa de pre producción hemos evaluado los distintos caminos narrativos que podía tomar nuestra historia, pero siempre con la convicción de realizar un cortometraje que aborde el tema de los sueños. Para nosotros soñar, tal como lo menciona Madame Etat en una de las escenas, representa una herramienta de liberación y nos introduce a un mundo más interesante que este. Un mundo en el que todo es posible y en el que todo puede también ser confuso. Sin embargo, dentro de esa confusión, nos permite explorar entre sus elementos la representación de muchos de nuestros temores, preocupaciones e ideas en general. Como equipo, quisimos emprender este proyecto por el interés que nos une detrás de este tema. Intercambiando experiencias, visiones e interpretaciones de nuestros sueños nos hemos también fortalecido como equipo lo cual resulta crucial para sacar adelante trabajos de esta magnitud. El compromiso con hablar de los sueños en una época en la que lo natural es dejarlos de lado, hace relevante la realización de un proyecto como este y nos invita a seguir reflexionando sobre aquellas cosas de la vida que no terminamos por comprender del todo. Al detenernos en nuestros sueños, estamos dándole una oportunidad a una forma distinta de conocernos y conocer mejor el mundo en el que vivimos.

13. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Discépolo, M. (2007). *La dirección de actores en cine*. Argentina.

<https://aguasfuerte.files.wordpress.com/2010/08/10-discepolo.pdf>

Heller, E. (2013). *Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. (1° edición). Barcelona: Gustavo Gili.

<http://blog.pucp.edu.pe/blog/stein/wp-content/uploads/sites/734/2019/02/Psicologia-del-color.pdf>

Oejo, E. (1998). *Dirección de Arte. La cara oculta de la imagen publicitaria*. Madrid: Eresma & Celeste Ediciones.

Tamayo, A. y Hendrickx, N. (2015). *La dirección de arte en el cine peruano*. (1° edición). Lima: Fondo editorial.

Ramirez, M. (2007) . *La identidad latinoamericana y el realismo mágico*. [Doble Grado en Relaciones Internacionales y en Traducción e Interpretación, Universidad Pontificia de Comillas]. Repositorio Comillas <http://hdl.handle.net/11531/21624>

14. ANEXOS

ANEXO 1: GUIÓN LITERARIO DEL PROYECTO

1.INT. CUARTO FELIPE. DIA

Vemos a Felipe despertar en su cama.

TÍTULO

1. INT. OFICINA FELIPE. DIA

Felipe está durmiendo en su escritorio, el cual está lleno de folders y papeles. Lo vemos con una toalla en la nuca, recostado sobre su escritorio. Escucha un mantra a través de sus audífonos, música que se detiene cuando un folder golpea su mesa. Es el Sr. Ramírez, su jefe.

SR. RAMIREZ

Felipe. ¡Felipe!

Felipe despierta de golpe, un poco avergonzado. Se quita los audífonos y se acomoda bien en su silla

SR. RAMIREZ

Felipe... no jodas pues. Son las 11 de la mañana.
No te pases.

Felipe evita hacer contacto visual, se le ve bajoneado. El jefe de Felipe lo mira, se toma unos segundos para responder.

SR. RAMIREZ

Mira... yo entiendo que este tema te tenga jodido. Pero tienes quedear de utilizar las horas del trabajo para resolverlo. A lo mejor mientrasmenos lo pienses, mejor te va.

FELIPE

Sí... no sé por qué pierdo mi tiempo.

Felipe tira la toalla a un costado. Se distrae mirando algunas cosas de su escritorio, dejando de escuchar a su jefe por un

momento. De pronto, vuelve a prestarle atención.

SR. RAMIREZ

(decepcionado)

Por eso necesito que vayas a entregar estos documentos.

Lo necesito para hoy, Felipe.

El señor Ramírez le deja el folder en su escritorio y le entrega un pequeño papel con una dirección.

SR. RAMIREZ

Aquí está la dirección. Por favor no me falles con esto. No sé cuántas veces más podré cubrirte con los de arriba.

FELIPE

No se preocupe, Sr. Ramírez salgo ahorita.

El señor Ramírez se acerca a la puerta de su oficina, pero antes de entrar vuelve a dirigirse a Felipe.

SR. RAMIREZ

Sabes que te estimo Felipe, pero si me fallas con esto creo que ya no habrán más oportunidades para ti.

El Sr. Ramírez se retira. Felipe coge su mouse y cierra una ventana. Antes de ponerse de pie, guarda sus audífonos en uno de sus cajones, el cual al abrirlo deja ver un libro sobre los sueños. Cierra el cajón, toma el folder, el papel con la dirección, agarra su saco y sale.

1.EXT. TIENDA ESOTERICA. DIA

Felipe llega a la dirección que le da su jefe y confirma que es el número correcto. Ve una puerta medio abierta y decide entrar.

2. INT. TIENDA ESOTERICA. NOCHE

Felipe ingresa lentamente, la puerta estaba junta.

FELIPE

¿Hola?

Felipe no obtiene respuesta, así que sigue caminando mientras examina toda la interesante parafernalia de la tienda: lámparas, espejos, esculturas, pomos de vidrio de distinto tamaño, etc. Se queda mirando atentamente un adorno, casi hipnotizado.

MADAME ÉTAT

¿Qué se te ofrece?

La voz de la mujer lo asusta. Ella está sentada en diagonal a él, y por la oscuridad de esa parte de la tienda no había notado su presencia. Felipe da un par de pasos hacia ella.

FELIPE

Buenas. Me dieron esta dirección.
Me enviaron para entregarestos papeles.

MADAME ÉTAT

Me parece que te has confundido.

Madame État se pone de pie y camina hacia su mostrador. Felipe se dirige nuevamente hacia la señora.

FELIPE

Si, disculpe. Deben haberme puesto mal la dirección.

Felipe saca su celular con la intención de llamar a su jefe mientras posiciona su cuerpo como para retirarse.

MADAME ÉTAT

No...espera. Ya que estas aquí, ¿no te interesa adquirir algún producto?

FELIPE

Mire señora, la verdad no he traído plata. Además, tengo un encargo importante que hacer. Con su permiso...

MADAME ÉTAT

No es casualidad que hayas llegado a mi tienda. ¿Lo sabes, no? Tú tienes un problema que te mortifica desde hace mucho.

Hay algo en tu vida que no tienes y deseas con todas tus fuerzas. Dinero, ¿de repente?

Felipe comienza a irse.

MADAME ÉTAT

No.. ya sé. Buscas el amor. La mujer que amas no te corresponde. Tengo pócimas para el amor ah.

FELIPE

No señora. Ya tengo que irme.

Felipe ha llegado al umbral de la puerta, está a punto de salir de la tienda.

MADAME ÉTAT

¿Qué me dices de los sueños?

Felipe se detiene.

MADAME ÉTAT

Los sueños son importantes. Nos liberan, nos introducen a un mundo más interesante que este ¿No crees?

Felipe voltea.

FELIPE

No lo sé. No puedo soñar
hacemuchos años.

MADAME ÉTAT

Creo tener algo que te puede ayudar.

Madame saca, de un compartimiento de un mueble, una pequeña caja de madera. Saca un pequeño pomo de vidrio de ella y se lo muestra a Felipe quien se acerca.

MADAME ÉTAT

Esta es mi pócima de los sueños, es
la última que me queda.
¿No te interesa adquirirla?

Felipe toma la pócima de las manos de Madame y comienza a mirarla fascinado.

FELIPE

¿Esto funciona? Llevo años
intentando de todo. Quisiera
llevármela pero... como le digo,
no he traído plata.

MADAME ÉTAT

No hace falta. Algo me dice que
la necesitas así que... te la
regalo.

FELIPE

¿Me la va a regalar de verdad?
Pero ni me conoce.

MADAME ÉTAT

Considéralo tu día de suerte.

Felipe se dispone a retirarse, aún sin saber a ciencia cierta por qué esta señora le está regalando la pócima.

MADAME ÉTAT

Me olvidaba. Cuando tomes la pócima,
asegúrate de que
sea justo antes de dormir. No
vayas a tomarla si vas a estar despierto.

FELIPE

¿Y eso por qué?

MADAME ÉTAT

Digamos que...puede ser peligroso.

3. EXT. PARQUE. DIA

Felipe camina comienza a caminar hasta llegar a un parque. Toma asiento en una banca y mira su reloj. De pronto, saca de su bolsillo la pócima que le dió la señora y comienza a mirarla. Felipe la abre y toma un sorbo. Felipe hace un gesto de asco, la cierra y la guarda en su bolsillo. Mueve la cabeza ligeramente como desaprobándola, se para, agarra el folder y se va.

4. EXT. CALLE. DIA

Felipe comienza a caminar por una calle, luego por otra, desorientado. Camina sin rumbo, sintiéndose como en una especie de laberinto. Mira hacia todos lados, no se ubica, se siente confundido. Por ratos vuelve a pasar por una calle que ya recorrió antes. No ve pasar gente, ni carros. Felipe camina con el papel en la mano.

5. INT. AUDITORIO. DIA

Felipe ingresa al auditorio con el folder bajo el brazo y el papel en la mano. Mientras va bajando las escaleras laterales en dirección a los asientos, lo vemos observando al conferencista, el Dr. Paz, quien ya está exponiendo. Felipe encuentra un asiento libre y se acomoda en él.

DR. PAZ

Buenas noches estimados espectadores.
Ha ocurrido un crimen. Ha ocurrido un crimen.
Alguien ha utilizado los cuchillos
que dejaron sobre la mesa. Nos están buscando. Nos
van a encontrar. Va a ocurrir un crimen.

El conferencista ve a Felipe entre el público y se dirige a él.

DR. PAZ

¿Felipe, trajiste los papeles?

Felipe busca el folder que tenía en la mano hasta hace un momento y no lo encuentra. Lo comienza a buscar un poco avergonzado.

DR. PAZ

Felipe, los papeles...

FELIPE

No los tengo, no sé donde están.

DR. PAZ

Felipe, necesitamos los papeles.

Felipe se para e intenta irse. Al salir del auditorio, aparece de pronto saliendo por el escenario. Vuelve a ver al conferencista, esta vez más cerca. El Dr. Paz voltea hacia él lentamente.

DR. PAZ

¿dónde están los papeles?

Felipe intenta hablar y no le sale la voz. Intenta nuevamente, esta vez comienza a gritar pero sigue sin escucharse nada. El Dr. Paz mira a Felipe con cierta desaprobación. Inmediatamente cambia la gesticulación en su rostro para esbozar una sonrisa siniestra.

DR. PAZ

Te lo advertimos Felipe, no hay cómo despertar.

6. INT. CASA FELIPE. DIA

Felipe despierta, está en su cama. Cree que por fin ha podido despertar. Camina lentamente hasta salir de su habitación.

7. INT. SALA FELIPE. DIA

Felipe camina hacia su sala, mientras la luz de la sala se prende y apaga. Llega a su sala y la luz se queda prendida. Al acercarse a su mesa ve varios cubiertos sobre ella que comienzan a temblar sin parar generando un sonido fuerte e incómodo. Felipe se queda mirando los cubiertos temblar, luego decide correr hacia su cuarto.

8. INT. OFICINA FELIPE. DIA

Felipe entra corriendo a la oficina de su jefe, está en pijama. El señor Ramírez lo mira y se comienza a reír como un desquiciado.

El señor Ramírez se pone de pie desafiante. Felipe se mira así mismo en pijama y sale de la oficina de su jefe desconcertado. Felipe comienza a retroceder por el pasillo de la oficina, el señor Ramírez camina lentamente hacia él. Felipe se cae y se mira las manos llenas de sangre.

SR. RAMIREZ

¿Qué hiciste Felipe?

Felipe se asusta. Una mano agarra a Felipe por el hombro. Felipe gira la cabeza aterrado.

9. INT. TIENDA ESOTERICA. DIA

Una mano agarra a Felipe por el hombro, es Madame État. Felipe está recostado en una especie de camilla, acaba de despertarse. Se pone de pie rápidamente, asustado y se mira las manos para comprobar si tienen sangre.

MADAME ÉTAT

(emocionada)

¿Y? ¿Qué te pareció?

Felipe mira a Madame, quien sostiene en su mano la pócima roja, como enseñándosela.

FELIPE

¿Qué chucha fue eso?
¿Qué mierda acaba de pasar?

MADAME ÉTAT

(emocionada)

Me dijiste que querías
probarla, ¿no lo recuerdas?

Felipe se levanta y se aleja de Madame. Abre la puerta de la tienda y se va. Madame se queda con la pócima en la mano, sonriendo. Madame cierra la pócima y en la tapa escribe con un plumón la letra F. Luego abre una pequeña caja, en la que vemos decenas de pócimas exactamente iguales, todas con una letra distinta escrita sobre la tapa. Madame guarda la pócima y cierra la caja.

