

Universidad de Lima
Facultad de Comunicación
Carrera de Comunicación



T R A U M A. UNA EXPERIENCIA DE REALIZACIÓN EN TIEMPOS DE AISLAMIENTO SOCIAL

Trabajo de Suficiencia Profesional para optar el Título Profesional de Licenciado en
Comunicación

Sebastian Plasencia Gutierrez

Código 20152549

Asesor

Giancarlo Cappello Flores

Lima, Perú
Octubre de 2020



**T R A U M A. UNA EXPERIENCIA DE
REALIZACIÓN EN TIEMPOS DE
AISLAMIENTO SOCIAL**



PROTAGONIZADO POR
MÁXIMO PLASENCIA

ESCRITO Y DIRIGIDO POR
SEBASTIÁN PLASENCIA

T R A V M A

UN CORTOMETRAJE DE RENDERVERSE

ÍNDICE

RESUMEN.....	7
INTRODUCCIÓN.....	8
1. ANTECEDENTES DEL TRABAJO	13
1.1 Antecedentes del director	13
1.2 Motivación e intención	16
1.3 Contexto y antecedentes audiovisuales.....	17
1.4 Objetivos	21
2. REALIZACIÓN Y SUSTENTACIÓN.....	23
2.1 Plan de producción:.....	23
2.1.1 Desarrollo de la idea.....	23
2.2 Preproducción.....	29
2.2.1 Elaboración del guion	29
2.2.3 Elección del <i>casting</i>	32
2.2.3 Preproducción de las distintas áreas	32
2.3 Realización	39
2.3.1 Día 1	39
2.3.2 Día 2	42
2.4 Posproducción.....	44
2.4.1 Edición.....	44
2.4.2 Diseño sonoro y musicalización	46
2.4.3 Colorización.....	48
2.5 Estreno previo al concurso.....	49
2.6 Presupuesto.....	49
2.6.1 Presupuesto real del producto.....	50
2.6.2 Presupuesto en estándar profesional	50
2.6.3 Presupuesto ideal.....	50

2.7 Público Objetivo	51
3. LOGROS Y RESULTADOS	55
3.1 Resultados del concurso	55
4. LECCIONES APRENDIDAS.....	57
4.1 Aprendizaje.....	57
4.2 Conclusiones	58
REFERENCIAS	60
ANEXOS.....	63

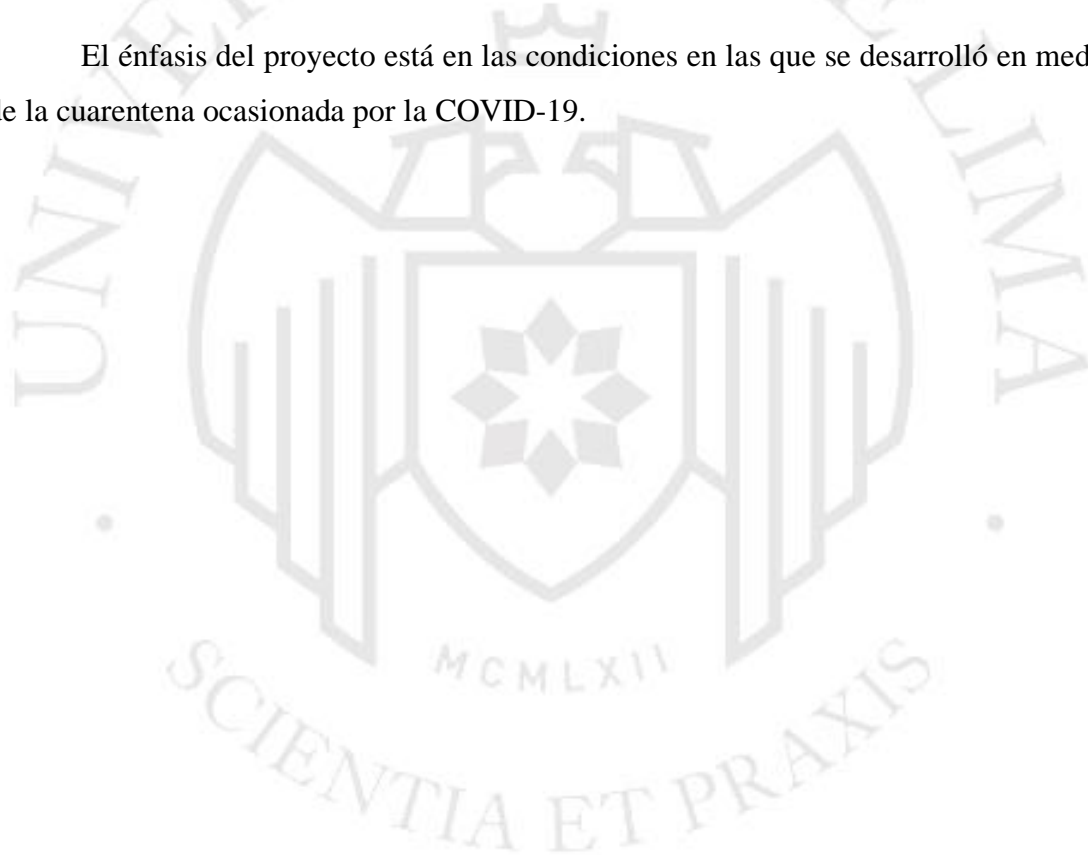


RESUMEN

El presente trabajo de suficiencia profesional describe el proceso de realización del cortometraje T R A U M A, desde la concepción del guion, la ejecución del rodaje y el proceso de posproducción hasta el plan de distribución.

T R A U M A se realizó con el objetivo de participar en los concursos CREA Festo 2020 organizado por la Universidad de Lima, así como el Concurso de Cortometrajes de Cinemark. El objetivo fue realizar un cortometraje de terror que utilizase la cocina como elemento importante dentro de la historia, así como contar una buena historia en un máximo de 3 minutos.

El énfasis del proyecto está en las condiciones en las que se desarrolló en medio de la cuarentena ocasionada por la COVID-19.



INTRODUCCIÓN

El lunes 16 de marzo del 2020 se dictaminó en Perú el “aislamiento social obligatorio (cuarentena), por las graves circunstancias que afectan la vida de la Nación a consecuencia del brote del COVID-19” (Decreto Supremo N.º 044-2020-PCM, 2020), así como el estado de Emergencia debido a la pandemia desatada por la COVID-19 (Organización Mundial de la Salud, 2020).

Diferentes industrias y empresas se paralizaron, entre ellas, la producción audiovisual en el Perú, específicamente, el cine. Después de meses de congelamiento, algunas industrias –como las de los sectores de energía y minas, agricultura, tiendas en general, construcción, manufactura, servicios de mudanza, albergues, hostales, edición de libros, producción, posproducción y distribución de películas y programas televisivos, bibliotecas, gestión de museos, reparación de computadoras, alquiler de equipo deportivo, restaurantes, transporte interprovincial, entre otros– fueron retomando de a pocos en lo que se conoce como la fase 3 de la reactivación económica (Confiep, 2020). Todo ello siguiendo los protocolos de seguridad establecidos por el Minsa. Sin embargo, aún no se ha vuelto a grabar películas.

Yo aún no he realizado mi primera película, pero sí grabo de 1 a 2 cortometrajes anualmente. Desde que vi *The Mummy* de Stephen Sommers, decidí que quería ser director y, algún día, llegar al Óscar. Quizás pueda sonar inalcanzable, pero es mi motivación, y cada día intento estar más cerca de la meta. Sin embargo, cuando la pandemia llegó al Perú, la diversión que tenía al pensar en una historia y grabarla con amigos se vio afectada.

Pensé, como muchos, que todo acabaría pronto; no obstante, el creciente número de infectados y muertos por coronavirus –que al 12 de septiembre del 2020 ascendía a 722 832 casos infectados y 30 526 fallecidos (Minsa, 2020)– convirtió al Perú en el país con la mayor tasa de mortalidad en el mundo por número de habitantes (“Perú pasa a ser el país con la mayor mortalidad del mundo por el COVID-19”, 2020) y esa posibilidad se veía más y más lejana.

Durante la cuarentena surgió algo que llamó mi atención: las obras de teatro y series virtuales grabadas durante el confinamiento, sin contacto entre las personas. A través de una cámara web, se cuenta una historia en un plano continuo. Como su nombre lo corrobora, es teatro, pero virtual –realizado desde la comodidad del hogar–. Ejemplos de ello son *Una noche con Grotowski* del director Gonzalo Ladines y *Ausente*, dirigida por Ernesto Barraza Eléspuru. Ambas propuestas tuvieron una realización virtual, incluyendo reuniones, ensayos y puesta en escena, siempre respetando el distanciamiento social.

Las series virtuales siguen el mismo esquema mencionado. Se utiliza la vía digital mediante una webcam y los sucesos ocurren durante una videollamada. Se tienen las mismas limitaciones que en las obras de teatro virtual, con la diferencia que no se emiten en vivo, por lo que el resultado final sea superior técnicamente gracias a la edición del contenido. Ejemplos de estas series web son *Miitiin* de Daniel Martín Rodríguez o *Leo en el espacio* de Renato Medina-Vasallo.

Otro ejemplo de una producción realizada en el confinamiento fue *Hipoxemia* del director Martín Casapía. Este cortometraje, protagonizado por Javier Valdez y Alessandra Fuller, narra la historia de un padre intentado conseguir, mediante llamadas, mensajes y videollamadas, un balón de oxígeno para su hija, bachiller de Medicina, quien se ha contagiado de COVID-19, luego de ir a como voluntaria al hospital de Iquitos para apoyar con los pacientes. Este planteamiento narrativo, en mi opinión, tiene como referencia la película *Searching* de Aneesh Chaganty, película que está contada en su totalidad a través de la vista de un monitor de computadora y utiliza recursos como mensajes de texto, notas, *e-mails*, fotografías y videollamadas para su narrativa. A diferencia de *Searching*, el cortometraje *Hipoxemia*, a mi modo de ver, aunque tenía una alta calidad de realización y de posproducción, la historia y las actuaciones dejaron mucho que desear.

Si bien estas eran alternativas que permitían a los realizadores y actores seguir contando historias, nunca me sentí atraído de utilizar esta técnica. De hecho, rechazaba y sigo rechazando la idea de grabar una historia a través de una videollamada, pues no existe la posibilidad de utilizar diferentes encuadres cinematográficos para contar la historia. Aunque, haya un trabajo de posproducción adecuado, el encuadre siempre será el mismo, un plano fijo a la mitad de la pantalla. Los actores pueden levantar la *webcam* y moverla alrededor para dar la sensación de variación en el encuadre, así como cambiar

ellos de lugar mediante un *blocking* para plantear un ritmo y valor de plano distinto, pero esto no reemplaza la posibilidad de utilizar un lente distinto para contar los diferentes momentos de la historia.

La necesidad de grabar y contar una historia crecía cada vez más. Por ello, al inicio de la cuarentena realicé un pequeño *spot* de 1 minuto, utilizando al segundo de mis hermanos, Sergio, como protagonista, y a mi hermano menor, Adrián, y a mi papá, Máximo, como asistentes de iluminación. Así nació *Yo me quedo en casa*, un *spot* donde se narra lo que podría haber pasado en un futuro si no se respetaba la cuarentena. Todo fue grabado en mi departamento utilizando las herramientas que tenía. Para nuestra sorpresa, el *spot* logró más de 20 000 visitas en Facebook y ganó un premio internacional en el concurso “Yo filmo en casa” de la Escuela Nacional de Cine de Colombia, y también fue parte de la Selección Oficial del Festival de Cine en Cuarentena de Perú, así como del 12th International Inter University Short Film Festival. Teniendo esto como punto de partida y primera experiencia grabando en casa, me sentía con la necesidad y las ganas de contar una historia de ficción con un inicio, un nudo y un desenlace más claros, y que me permita utilizar al máximo mis habilidades de director en la narrativa.

Es así que tuve conocimiento de dos concursos que terminaron de motivarme. El primero fue el Concurso de Cortometrajes, organizado por Cinemark, que consistía en presentar un cortometraje de terror con temática libre y con una duración máxima de 3 minutos. El segundo fue un concurso organizado por la Universidad de Lima llamado CREA Fest donde se tenía que utilizar la cocina como un espacio narrativo. Decidí postular a ambos. Uno de los primeros retos que se presentaron fue decidir quién iba a actuar: ¿mi papá o mi hermano? En un comienzo quería usar a Sergio como actor principal, pero no lo veía tan motivado, además que tampoco se me ocurría una historia interesante que se desligara de las típicas historias de demonios y posesiones que se tiene en el cine peruano, como, por ejemplo, *Cementerio general*, *La entidad*, *Secreto Matusita* y *No estamos solos*. Mi intención era ir por algo más psicológico y sutil, inspirado en el trabajo de Robert Eggers específicamente *The Witch* y en *The Lighthouse*.

Finalmente, decidí tener a mi papá como protagonista. En mi familia nadie tiene formación actoral; de hecho, mi papá es ingeniero de sistemas. Sabía que iba a ser un reto dirigirlo y lograr lo que necesitaba; sin embargo, él puso todo de su parte y confió en mí para todo el proceso. Después de tres semanas y estar a pocos días de la fecha límite para el concurso de Cinemark, terminamos el cortometraje y lo enviamos a ambos concursos.

Unas semanas después, nos dieron la noticia que habíamos logrado el primer puesto en el CREA Fest, mientras que en el concurso de Cinemark obtuvimos el tercer lugar. Comprobamos que sí es posible contar historias convincentes y de calidad, utilizando todas las herramientas narrativas y cinematográficas de las producciones de gran escala con una sola persona en el equipo técnico. T R A U M A fue un punto de inicio para inspirarme a mí y a otras personas a hacer producciones audiovisuales, y así, cumplir el objetivo final del proyecto: seguir contando historias cinematográficas.

En el primer capítulo se desarrollan los antecedentes de la historia: una retrospectiva de cómo llegamos al contexto de T R A U M A. Este capítulo se divide en explicar la motivación, intención, contexto, antecedentes audiovisuales y los objetivos. Explicaré por qué la elección de esta historia me permitió trabajar en mis habilidades de director y guionista. En el segundo capítulo, se tratará sobre la realización y sustentación, que engloba el subcapítulo en el que se explica y describe el plan de producción y el desarrollo de la idea; el subcapítulo de la preproducción, en el que se aborda la elaboración del guion, el *casting*, la preproducción de las distintas áreas; el subcapítulo de la realización, separados en el Día 1 y el Día 2; el subcapítulo de la posproducción; el subcapítulo del estreno y del presupuesto. Explicaré la importancia que tuvo para mí seguir contando historias en un contexto donde la pandemia ocasionada por el COVID-19 imposibilita juntarse con otras personas. Detallaré el trabajo que implicó este cortometraje para llegar a ser un producto con buena calidad técnica capaz de ganar dos premios en dos concursos distintos. En los capítulos 3 y 4, se habla de los logros y resultados, así como de las lecciones aprendidas, en lo concerniente a futuros proyectos.

MATERIAL #1: Cortometraje *Trauma*

UBICACIÓN: <https://youtu.be/u98TFMFSVW4>

MATERIAL #2: Fotoboard *Trauma*

UBICACIÓN:

<https://drive.google.com/file/d/19a13hapJI4HRv9Kj0Ey89YCIAWUW4R-/view?usp=sharing>

MATERIAL #3: Videoboard *Trauma*

UBICACIÓN:

https://drive.google.com/file/d/1bWmjlaPTmdwTpJcWXytfSF_6_FoCT5ep/view?usp=sharing



1. ANTECEDENTES DEL TRABAJO

1.1 Antecedentes del director

Muchas carreras en el mundo del cine comienzan con la fascinación por películas clásicas como *Cinema Paradiso* o *El ciudadano Kane*. La mía se inició con *The Mummy*. Sí, la película protagonizada por Brendan Fraser. Tengo recuerdos de haberla visto con mi papá cuando yo aún era un niño. Mi siguiente recuerdo relacionado con el cine fue ver la ceremonia de los premios Óscar por Frecuencia Latina junto con la antesala de la alfombra roja y recordar lo mucho que quería estar ahí. Con los años, llegó la vida real, mis gustos cambiaron y decidí estudiar otra carrera: Medicina. Toda la primaria y casi toda la secundaria estaba decidido a ser médico, específicamente, cirujano. ¿En qué me iba a especializar? No lo sabía. Solo tenía en cuenta que me gustaba ver operaciones quirúrgicas en la entonces no tan conocida *web* llamada YouTube.

Yo estudié en el colegio peruano-alemán Alexander von Humboldt, el cual me permitió darme cuenta que realmente no quería ser médico. En cuarto de secundaria, nos llevaron a hacer un *Praktikum* para conocer las carreras que habíamos escogido y así confirmar si habíamos acertado con nuestra elección o, por el contrario, nos habíamos equivocado. En mi caso, tras haber tenido una semana de experiencias médicas visitando salas de operaciones, consultorios, clínicas y hospitales, me convencí que aquello no era lo mío.

Ahora, una gran pregunta surgía de golpe: ¿qué carrera estudiaré? Siempre me atrajo todo lo relacionado con el arte; me gustaba dibujar y tocar instrumentos. ¿Podría estudiar diseño gráfico? Sí, tal vez. ¿Música? Quizás. ¿Comunicaciones? (¿Qué es eso?).

Efectivamente, no tenía los conocimientos necesarios sobre qué implicaba esa carrera, pero, tras un test vocacional, di por sentado que esa era la profesión que reunía mis gustos y preferencias.

Asimismo, tarde o temprano, tendría que resolver otra cuestión: ¿me quedaría en Perú o iría a continuar mis estudios en Alemania? Hasta ese momento, que cursaba el quinto año de secundaria, quería viajar a Alemania.

En el colegio Humboldt puede optarse por la graduación con el bachillerato alemán, también conocido como Abitur. Para ello, se debe hacer un año extra de estudios, como un sexto de secundaria. Así, al final del Abitur, nuestra profesora de inglés, Frau Schaeffer, nos dejó un trabajo creativo: podíamos hacer una pancarta explicando los temas del curso o un video. Elegí sin dudar la realización de un video.

Con otros cinco amigos filmamos un pequeño cortometraje al estilo Tarantino: una historia dividida en cuatro partes y contada en desorden con la intención de que el espectador las una. Yo escribí el guion, hice las grabaciones y descargué el *software* Sony Vegas para editar el video. Recuerdo las horas que pasé aprendiendo su funcionamiento, ya que no es un programa sencillo. Aunque en secundaria ya había creado un canal de YouTube llamado “SPlasens”, donde hacía videoblogs, ahora el proceso era más exigente. ¿Puedo decir que ese canal marcó mi rumbo en el mundo audiovisual? Pues no. Los videos eran terribles, aunque, vistos en retrospectiva, sí que me divertía haciéndolos y han quedado como un archivo y recuerdo de mi adolescencia.

Regresando al cortometraje a lo Tarantino, tras una semana de tutoriales y muchas horas de renderizado en mi laptop Dell, producimos un video al que llamamos *M.A.C.S.* (Mass Media, American Dream, Consumerism and Sweatshops), que ganó el premio del público y mejor idea. Ese pequeño gran logro fue lo que despertó en mí la chispa de dedicarme al género audiovisual y de quedarme en el Perú para aprender y perfeccionar mis habilidades en mi idioma materno.

Antes de ingresar a la universidad, ya estaba en mí la chispa de dedicarme a otros proyectos audiovisuales. Ese verano del 2015 vendí mi batería acústica y me compré mi primera cámara: una Canon Rebel T5i. Con esa pequeña DSLR grabé dos cortometrajes con mis amigos del colegio. El primero se llamó *Entre-Lazados*, el cual cuenta la historia de Archie, un joven adulto que no puede amarrar los pasadores de su zapatilla izquierda porque el calzado no lo deja, y el segundo, *Visto*, que narra la historia de un joven adulto que es dejado en “visto” por una chica que conoce y busca en tres amigos consejos sobre cómo proceder con su vida. ¿Por qué estos cortos fueron importantes para mi carrera? Porque salieron en *El placer de los ojos*.

Recuerdo haber mandado con timidez ambos proyectos al profesor Ricardo Bedoya con el fin de ver qué pensaba. Ese domingo, sentado en mi escritorio mientras estudiaba filosofía, mi vida cambió, ya que me llegó un mensaje que decía lo siguiente:

“Me encantaría pasar tus cortos en mi programa *El placer de los ojos*. [...] Fluyen, como se dice en *Visto*”. Llamé a mi mamá, a mi papá y a mis hermanos para contarles la noticia con lágrimas de felicidad en los ojos. Ahí fue donde lo sentí. Mi decisión de quedarme en el Perú fue la correcta. El cine era lo mío, yo tenía un futuro.

Y llegué a la Universidad de Lima. Y no me detuve. Conocí a varios amigos comunicadores que compartían el mismo sueño de contar historias. Nos juntamos para ello e incluso nos pusimos un nombre: 43 Milímetros. Mínimo, hacíamos dos cortos al año, simplemente porque nos gustaba. Yo me ocupaba de la dirección y de los guiones, y si bien el proceso de realización es largo y tedioso, cuando ves el producto final con tu grupo de trabajo o con los amigos, es un disfrute que no tiene precio. Tuvimos la oportunidad de ganar, en el 2016, un premio internacional en México con *Superhéroe*, nuestro cortometraje de un minuto sobre el abuso infantil. Al año siguiente, 2017, realizamos un medimetraje llamado *Nervosa*, el cual tardó casi dos meses en grabarse y financiamos con un *crowdfunding* en Indiegogo y demoró casi medio año en editarse. El resultado fue 36 minutos de película con la finalidad de dar una voz a aquellas personas que tienen bulimia o anorexia. Lo subimos a YouTube y en un año tuvo un millón de visitas en el canal de 43 Milímetros, sin embargo, el canal fue *hackeado* y se perdió el contenido. Fue vuelto a crear y hoy en día, a diciembre de 2020, tiene más de 45 000 reproducciones.

A lo largo de mi carrera universitaria, he dirigido más de 15 cortometrajes, sin contar los trabajos para algunos cursos específicos. Más de 15 ideas realizadas que nacieron en mi mente y que quería compartir con mi equipo y con el mundo. No lo hacíamos por ganar un premio, sino por la diversión y por el aprendizaje. Los premios y los festivales vinieron cuando tuvieron que venir. Si hay algo de lo que me enorgullece es haber sido conocido en la universidad como “la persona que hace cortos”, porque ese fui yo, la persona que hacía cortos. Nunca dejé de contar mis historias y de seguir mejorando en mi profesión.

Es así que este proyecto cobra vida. Con la necesidad y las ganas de seguir contando historias. De seguir creando. Me encanta escribir y dirigir. La sensación que existe al ver tu producto finalizado, de hacer realidad la idea que tienes en la cabeza y verla plasmada en la pantalla es algo inexplicable. Y eso es lo que quiero compartir con otras personas. Si alguien tiene una idea, por más que el contexto limite, esto no debe evitar que hagamos lo que nos gusta y seguir practicando, aprendiendo y triunfando.

Parafraseando al director Robert Rodríguez, uno comienza a ser cineasta desde el momento que coge una cámara y graba algo, y yo creo que uno deja de serlo cuando ya no hace proyectos. He ahí el espíritu del cine independiente. Del querer contar historias que nazcan del corazón. Del cine que se quiere hacer solo porque nace de lo más profundo del alma y del incesante deseo de contar historias. Y no tengo intención alguna de detenerme.

1.2 Motivación e intención

La intención del proyecto fue realizar una historia de alta calidad durante el confinamiento por COVID-19 teniendo solo los elementos y el equipo existente en casa. Al mismo tiempo, pretendió ser una demostración, no solo para mí, sino también para otras personas interesadas en el cine y en hacer cine de que se puede hacer un producto audiovisual de calidad y ganador de un concurso en las condiciones mencionadas.

Mi misión con T R A U M A fue generar un cortometraje que utilice recursos sutiles del terror, sin revelar qué está pasando en un solo vistazo. Fue tener a un espectador atento que pueda leer la información que se está brindando por partes, así como ser capaz de hilar la historia, teniendo como meta la generación de un producto de alta calidad hecho desde casa. Este cortometraje buscó probar que se puede lograr una calidad audiovisual profesional sin tener equipos caros y está dirigido a todos sin excepción, pero sobre todo a jóvenes y adultos interesados en un terror más subjetivo.

T R A U M A tuvo la proyección a futuro de demostrar que todos somos capaces de crear historias buenas si es que se tiene el conocimiento y la preparación adecuada. Quería mostrar que uno tiene que trabajar con las limitaciones que una situación como el confinamiento por una pandemia te fuerza a estar, y saber aprovecharlas y usarlas para su beneficio, transmitiendo así un mensaje inspirador a otros y futuros cineastas.

1.3 Contexto y antecedentes audiovisuales

Hacer cine tiene diferentes formas. Están las grandes producciones con los grandes estudios que gastan miles de millones de dólares para hacer la nueva *Avengers* o la nueva *Star Wars*. Luego están las producciones independientes que van a Sundance, Tribeca o Cannes, cuyos presupuestos están entre 1 a 5 millones de dólares. Finalmente, tenemos a todas las demás, que caben en diversas categorías. Una de ellas es el “cine de guerrilla”, el cual es una forma de grabar de manera pública sin los permisos correspondientes en las locaciones (Kroll, 2013) y con los menores recursos posibles.

En una publicación del *New York Times* de septiembre de 1994, Janet Maslin comenta sobre Ed Wood que fue –según ella– un cineasta de guerrilla, que hacía cine con quienes tenía alrededor y con lo que tenía a su alcance, recaudando fondos de donde pudiera e incluso llegando a robar un pulpo para una escena con Bela Lugosi. Años más tarde, en una publicación recuperada de *Filmmaker Magazine* del 12 de septiembre de 2020, Peter Broderick escribe acerca de tres cineastas que en 1992 pudieron hacer películas excepcionales con menos de lo que cuesta hacer un cortometraje mediocre. Estos 3 cineastas eran Nick Gómez con *Laws of gravity* (US\$ 38 000), Robert Rodríguez con *El Mariachi* (US\$ 7225) y Gregg Araki con *The living end* (US\$ 22 769).

La forma en la que Rodríguez desarrolló su película es la que me llama más la atención. En el artículo se comenta que él intentó recaudar US\$ 12 000, pero solo llegó a US\$ 9000, US\$ 3000 de los cuales los consiguió al ser un sujeto de prueba para una droga que reduce el colesterol. Asimismo, utilizó ahorros propios y su amigo Carlos Gallardo vendió unos terrenos para poder recaudar más dinero. Otro aspecto importante fue que realizó un listado de cosas que tenía antes de escribir el guion. Y, pensando en lo que tenía que realizar, hizo el guion con poco diálogo. Incluso su forma de grabar era utilizando una toma por plano para no gastar la poca cantidad de rollo de celuloide que tenía. Un ejemplo de cómo los recursos condicionan y fuerzan la historia.

Este espíritu de hacer cine sin tener los permisos y con lo que se tiene a la mano, es lo que encapsula al “cine de guerrilla”, un cine que busca contar historias sin importar los obstáculos. Un cine para aquellos que realmente quieren expresarse con la cámara y contar sus propias historias a través de las imágenes. Un ejemplo de este espíritu es representado por Eduardo Quispe, un cineasta peruano cuyas películas se pueden ver gratuitamente en YouTube. Puede apreciarse que los medios con los cuales se realizan

las películas no son profesionales. Parecen hechos con una *handycam* y son realizados con ayuda de amigos y familiares que aparecen en los agradecimientos finales de las películas. Incluso, no tienen un título como tal, sino que hay una enumeración del 1 al 6. Se grabó en Lima con el uso de las personas del entorno como extras, probablemente, sin que estos sepan que estarían saliendo en una película. Para mí, es uno de los máximos representantes del hacer cine por el amor al cine, con un estilo de guerrilla absoluto.

Sin embargo, el “cine de guerrilla” no es el único movimiento que encapsula las ganas de cineastas por hacer películas. En 1995, los cineastas Lars von Trier y Thomas Vinterberg, luego de leer una proclamación y tirar unos panfletos al aire, promulgaron el “Dogma 95” (Gottberg, 2007).

“Dogma 95” es un conjunto de reglas precisas para los cineastas que buscan estar en contra del ilusionismo y la trivialidad de Hollywood. Las reglas que los cineastas deben cumplir son las siguientes:

- 1) El rodaje debe realizarse en escenarios auténticos. Los accesorios y decorados no pueden ser introducidos (si un accesorio en particular es necesario para la historia, será preciso encontrarlo en el escenario original en el que se realizará el rodaje)
- 2) El sonido no debe ser producido separadamente de las imágenes, ni viceversa. (No se puede utilizar música, salvo que esta esté presente en la escena en la que se rueda).
- 3) La cámara debe sostenerse en la mano. Cualquier movimiento o inmovilidad logrado con la mano están autorizados. (La película no debe desarrollarse dónde la cámara se encuentra ubicada: sino que la filmación se llevará a cabo donde la escena tiene lugar).
- 4) La película tiene que ser en color. La iluminación especial no es aceptada. (Si hay poca luz, la escena debe ser cortada, o bien se puede montar sólo una luz sobre la cámara).
- 5) Los trucajes y filtros están prohibidos.
- 6) La película no debe contener ninguna acción superficial. (Los muertos, las armas, etc., no se utilizarán).
- 7) Los cambios temporales y geográficos están prohibidos. (Es decir, que la película sucede aquí y ahora).
- 8) Las películas de género no se aceptan.
- 9) El formato de la película debe ser en 35 mm.

10) El director no debe aparecer en los créditos (Gottberg, 2007).

Si bien estas reglas del “Dogma 95” nacieron como un movimiento contra Hollywood, sientan las bases para realizar películas con bajo presupuesto. Al no tener que preocuparse por el trabajo de posproducción ni por el equipo de iluminación, el costo se disminuye considerablemente. Además, el grabar el sonido directamente en espacios reales con los objetos de la locación, evitan que se tenga que hacer doblaje en la edición, así como tener que pagar alquiler y permisos por las locaciones.

Ambos movimientos nacieron de una necesidad, pero son utilizados para el mismo fin: contar historias. Y, sentado en sus bases, esas historias no requieren una gran cantidad de dinero, lo cual permite que otras personas, ajenas a los estudios y a las grandes producciones, puedan hacer sus propias películas. Además, en los dos casos vemos cómo los utensilios condicionan a la historia. El “cómo” influye en el resultado.

Aunque, a veces, el tener las ganas de hacer algo, puede terminar con un resultado opuesto al deseado. Ya lo mencionan Rosario Luna y García García (2012) en su artículo sobre la influencia del “Dogma 95” en el cine argentino con la llegada del cine digital:

Nos encontramos hasta aquí con un escenario integrado por un conjunto de jóvenes saliendo de las escuelas de cine ávidos por contar sus primeras historias, una tecnología que permite sortear los canales de producción tradicional abaratando costos y finalmente con la puesta en valor y discusión de las narraciones que tienen trascendencia en el mercado audiovisual internacional bajo el “Dogma 95”. Estos componentes, entre otros, dieron paso a un nuevo modelo de producción, que podríamos llamar “de bajísimo presupuesto”. La faz negativa de esta práctica es que condicionó una manera de concebir los proyectos y de concretarlos, caracterizada las más de las veces por la improvisación y la desvalorización del trabajo profesional. (p. 876)

Otro aspecto importante para hacer cine es entender el género desde el cual se va a narrar una historia. En sus inicios, solo existían el drama y la comedia, pero, con el tiempo nuevos géneros fueron naciendo: ciencia ficción, *western*, musicales, etc. En el caso de mi cortometraje, el género que más interesa es el terror. Priyambodho y Suwito (2020) escriben en su introducción –citando a Strinati y Mukhid y a Pratista– que el terror es un género que resalta el miedo y la sensación de depresión causada por factores internos y

externos. Ofrece representaciones imaginarias de los humanos en la cara de lo desconocido y conecta los elementos que hacen a una cultura, como los mitos, folclor o leyendas alrededor de una sociedad. El temor interno es simbolizado por un demonio, fantasma, demonio o *alien*, y ese conflicto entre el humano y lo extraño es lo que se representa como lo dramático.

A lo largo de la historia del cine, diferentes cineastas han realizado diferentes interpretaciones del hombre *versus* lo sobrenatural. Desde un monstruo en *Nosferatu* de Friedrich Wilhelm Murnau en 1922 con el expresionismo alemán hasta el demonio poseyendo a una niña en *El exorcista* de William Friedkin en 1973, el terror ha tenido muchas facetas: pasando por los ochenta con el subgénero *slasher*, con personajes como Freddy Krueger, Jason Voorhees o Michael Myers, hasta llegar a la década del 2000 con películas como *El conjuro* (dirigida por James Wan) o *Annabelle* (dirigida por John R. Leonetti). Sin embargo, es en esta última década que ha existido un *boom* de películas de terror gracias al éxito de *El conjuro* y de *Actividad paranormal* (dirigida por Oren Peli). Esta última película fue realizada con un presupuesto de US\$ 15 000 y recaudó US\$ 193 400 000, con lo que se convirtió en un *blockbuster* y abrió una ventana para diferentes cineastas que quieran comenzar su carrera en el género. Esta ha sido un claro ejemplo de cine independiente, la cual, con un bajo presupuesto, ha logrado una recaudación gigantesca. De la misma manera que *Blair Witch Project* de Eduardo Sánchez y Daniel Myrick, que fue grabada con una *handycam* en el bosque porque era lo que se tenía a la mano.

El problema en el género reside en que varias de las películas que se han realizado, a pesar de tener una buena calidad técnica (en algunos casos) no tienen buena calidad narrativa. La trama está plagada por personajes planos que son atacados por entidades sobrenaturales, que, al entrar a una casa embrujada o por interactuar con algún elemento sobrenatural, tal es el caso de *La llorona* (dirigida por Michael Chaves) o de *Cementerio general* (dirigida por Dorian Fernández-Moris) o incluso *La entidad* de Sandro Ventura Mantilla.

Es así que, a fines de la década del 2010, cineastas como Ari Aster (*Hereditary* y *Midsommar*) y Robert Eggers (*The witch* y *The lighthouse*) imprimen personajes conflictuados no por un elemento sobrenatural que los acecha, sino por las acciones que ellos mismos comenten contra sus seres queridos, su familia. En sus películas vemos personajes que están atormentados por todo lo que han pasado y vemos cómo el elemento sobrenatural aporta una capa más de significado y de terror a la película, pero no es el

foco del miedo. El miedo está en lo que las personas hacen, en los actos mismos contra otras personas, no en la entidad en sí misma.

Estas películas presentan personajes tridimensionales que van decayendo en la locura por sus actos propios o por lo que experimentan con las personas a su alrededor. Asimismo, no generan miedo a través de *jumpscare*s innecesarios, sino que van narrando con la cámara y con el sonido y música, generando así tensión a lo largo de toda la película. La presencia y yuxtaposición con el silencio juega un rol muy importante ya que aporta a la sensación de inquietud y la constante pregunta “¿ahora... qué va a pasar?”.

1.4 Objetivos

Toda mi carrera la he dedicado a contar historias. Ya sea que nacieran de mí mismo o que hayan sido ideas de mis amigos que juntos desarrollamos, siempre las llevamos a cabo. Terminé la universidad, comencé a trabajar y estaba ansioso por el siguiente proyecto de cortometraje con todo mi grupo, sin embargo, llegó la pandemia a Perú y paralizó todo. ¿Cuál era el plan ahora? ¿Cuándo se podría volver a grabar? ¿Cuándo volvería a dirigir? Eran preguntas que rondaban mi mente.

Durante los primeros días de la cuarentena me animé a realizar un pequeño *spot* en casa, que no demorase mucho en grabar ni editar. Algo que me quitara el “bichito” de coger mi cámara, armar unas luces y contar una historia. Francamente, no pensé que disfrutaría tanto de esa experiencia, ni que la satisfacción de haber contado una historia se fuera tan pronto, para dejar paso a unas nuevas ansias de seguir plasmando proyectos.

Con ese primer exitoso experimento pude confirmar que sí se podía contar historias de calidad dentro de casa y por cuenta propia. Aunque no haya estado con mi equipo de siempre, igual me mantenía en contacto, les contaba mis ideas y recibía su *feedback*. Ahora era momento de hacer otro proyecto, pero... ¿qué contar? ¿Con qué desafiarme ahora? La respuesta vino en forma de dos concursos de cortometrajes, que incluso me daban el género, el tiempo y la locación. Ahí sabía que podía probarme a mí mismo y a otras personas que se puede hacer contenido de calidad capaz de ganar galardones a nivel nacional. El primer concurso fue el Concurso de Cortometrajes CREA Fest organizado por la Universidad de Lima, en el cual se debía utilizar la cocina como

un elemento dentro de la narración; y el segundo, el Concurso de Cortometrajes de Cinemark, donde el género era terror con un máximo de 3 minutos.

Por el lado personal, quería probar mis habilidades como “hombre-orquesta”. Probarme que soy capaz de entender y dominar todas las áreas de la producción de un producto audiovisual. Quería sentirme capaz de hacerlo e, incluso, ganar.

Con todo esto en mente, me puse manos a la obra. Sin embargo, debía cumplir con los parámetros y tenía grandes retos que asumir. En primer lugar, porque no tenía un gran equipo de iluminación para lograr efectos atmosféricos terroríficos. Normalmente, en las producciones de terror se requiere una gran cantidad de luces para lograr que la imagen se vea bien durante la noche, y yo solo contaba con un *softbox* y tres focos de 200 watts. En segundo lugar, no tenía actores profesionales con quienes trabajar. Mis actores eran los miembros de mi familia, entonces tenía que ajustar mi historia a cosas que ellos pudieran lograr, así como encontrar el método de dirección adecuado. Por último, estaba la limitación del tiempo. Tres minutos son muy cortos para lograr que una historia psicológica se logre entender en todos sus aspectos, por ende, había que ser muy preciso con lo que se contaba, en qué momento y cómo se hacía.

Las bases estaban dadas y el reto establecido: ganar ambas competencias. El reloj comenzó a correr y ya no había vuelta atrás. Tenía que demostrarme a mí mismo y al jurado responsable de cada concurso que mi trabajo era de calidad y que se podía contar una historia emocionante, interesante y de calidad profesional desde casa.

2. REALIZACIÓN Y SUSTENTACIÓN

2.1 Plan de producción

2.1.1 Desarrollo de la idea

Cuando uno está sentado en una butaca del cine viendo una película, llega a olvidarse del resto del mundo, de las preocupaciones, de los problemas y centra toda su atención en la historia. Eso es lo que se conoce como un *cambio déictico* (Hamby, A., Brinberg, D., y Jaccard, J., 2016). Esto no ocurre solo con las películas, sino con las historias en general. Es la capacidad de absorción que tiene el espectador, el oyente o el lector. El paso que hay en la perspectiva propia del mundo hacia la perspectiva del yo-narrativo (tanto en primera o tercera persona) que está en un tiempo y espacio diferente. Los autores citan a Csikszentmihalyi y su concepto de *flow* –un estado donde los individuos se concentran tanto en lo que están realizando que pierden la noción de sí mismos y de su alrededor–. Es interesante ya que no es un estado que solo ocurra cuando se está experimentando historias, sino que es una experiencia en general. Esto es algo que tenía en mente para el cortometraje: lograr que el espectador se concentre netamente en la historia sin distraerse para que la pueda experimentar en su totalidad. ¿Cómo lograrlo?

Un gran punto a favor es lograr la verosimilitud. Hamby, Bringber y Jaccard comentan lo siguiente: “The likelihood a story receiver will shift into a narrative world is enhanced to the extent she perceives it to exhibit verisimilitude with the real world” (p. 5). Ello implica que la historia puede desarrollarse en cualquier parte del mundo o del universo, pero debe ser creíble dentro de su propio mundo. La verosimilitud implica que algo es creíble, no que algo sea verdad. Siempre y cuando las acciones sean creíbles por la audiencia se podrá lograr el cambio déictico. Con la conexión en la historia llega la emoción, la experiencia de ser tocado por esta (Hamby, Shawver y Moreau, 2019). Para lograr este objetivo es necesario tener una motivación fuerte que haga arrancar la narrativa y la meta central del personaje. Tenemos a Luke Skywalker queriendo detener a Darth Vader, a Frodo Baggins queriendo llevar el anillo a Mordor y a Iron Man queriendo detener a Thanos. Tres personajes con tres metas fuertes y claras, sin embargo,

no conectamos con ellas por lo que quieren lograr, sino con su *por qué* (Hamby, Shawver y Moreau, 2019).

En su estudio, los autores demuestran que el compromiso, específicamente el compromiso emocional es afectado por la motivación detrás del objetivo. Es la misma razón por la cual la meta o el objetivo de un personaje puede ser exactamente el mismo que el de otro en una historia distinta (por ejemplo: obtener a la chica), pero es su viaje y su descubrimiento lo que va a hacer la historia única, diferente y emotiva. Estos elementos son importantes porque sientan la base para tener una historia que conecte con la audiencia. Tener una meta y una motivación fuerte serán cruciales en la elaboración del guion. Asimismo, la capacidad de crear verosimilitud dentro de la historia, así como lograr el *cambio déictico* en el espectador son dos factores y puntos clave a lograr como director y guionista.

A diferencia de otras veces donde uno tiene una idea y luego va amoldando esa idea a las cosas que tiene, la experiencia de estar en pleno aislamiento social me hizo pensar al revés, y tal como en el “cine de guerrilla” y en el “Dogma 95” tenía que comenzar por las cosas que ya tenía en mi casa y sobre eso, desarrollar la idea.

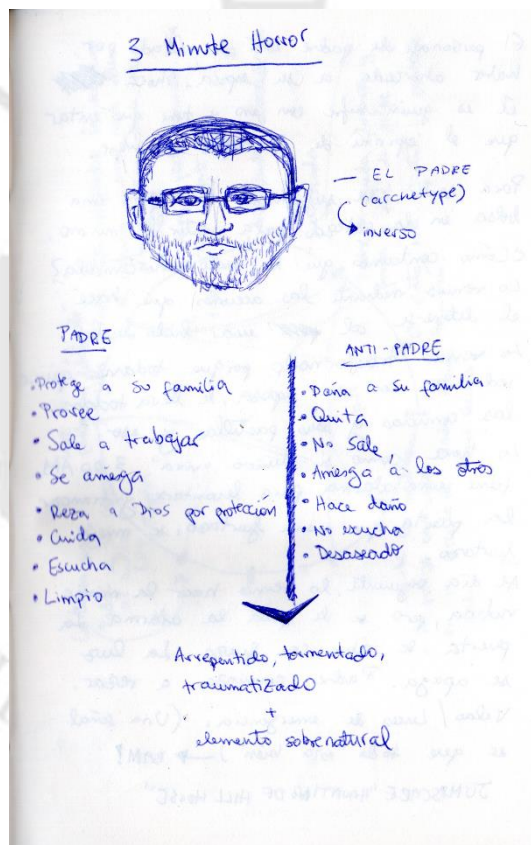
En una primera instancia había considerado que mi hermano, Sergio, fuera el protagonista. Me había gustado mucho trabajar con él en el proyecto anterior –*Yo Me quedo en casa*– y creía que podía dirigirlo de tal manera que se lograra un resultado óptimo. Fue en ese momento donde experimenté el famoso bloqueo y dije “no sé de qué escribir”. ¿Qué era lo que tenía a la mano? Un departamento, cocina, cuartos, guitarras, muchos Funko Pops, computadoras, *laptops*, un papá, una mamá y dos hermanos. Sobre eso tenía que elaborar una historia de terror coherente con un protagonista de 21 años. A mi mente solo venían imágenes de las cosas que no quería hacer: posesiones, casas endemoniadas y rituales satánicos. No quería ir por ese camino porque ya ha sido tocado bastante en el cine nacional comercial, y tampoco tenía el equipo para lograr efectos terroríficos elaborados y de calidad.

De pronto, un día vi a mi papá con una ligera barba. Él estaba sentado, viendo tele y me hizo acordar a Joaquin Phoenix en *You were never really here*, una película cuyo protagonista está traumatado desde la infancia y se asfixia con bolsas para poder sentirse mejor. Esa imagen visual se quedó conmigo durante días. Lo pensé bastante antes de preguntarle a mi papá, un ingeniero de sistemas, si quería actuar en un corto de terror. Así, un día, durante el desayuno le hice la pregunta. Grande fue mi sorpresa cuando

accedió de buena manera. Antes de levantarme, le pedí un último favor: “Lo olvidaba, tampoco te afeites durante tres semanas. Gracias.”

Esas tres semanas fueron muy complicadas. Nuevamente el “no sé qué escribir” regresaba a mi mente. A la tercera semana de pensar y darle vueltas a varias ideas, decidí ir por partes y dividir mis ideas. Sentía que ya lo había dejado “cocinar” el tiempo suficiente en mi mente y en mi subconsciente, así que opté por plasmarlo en el papel. Siempre he funcionado con imágenes, así que hice un pequeño retrato de mi papá con barba y le puse un nombre “El Padre”. Quería partir de un arquetipo, el cual es un patrón fundamental psicológico dentro de una persona, es el rol esencial que alguien juega en la sociedad (Truby, 2007)

Figura 2.1. Planteamiento de la idea inicial



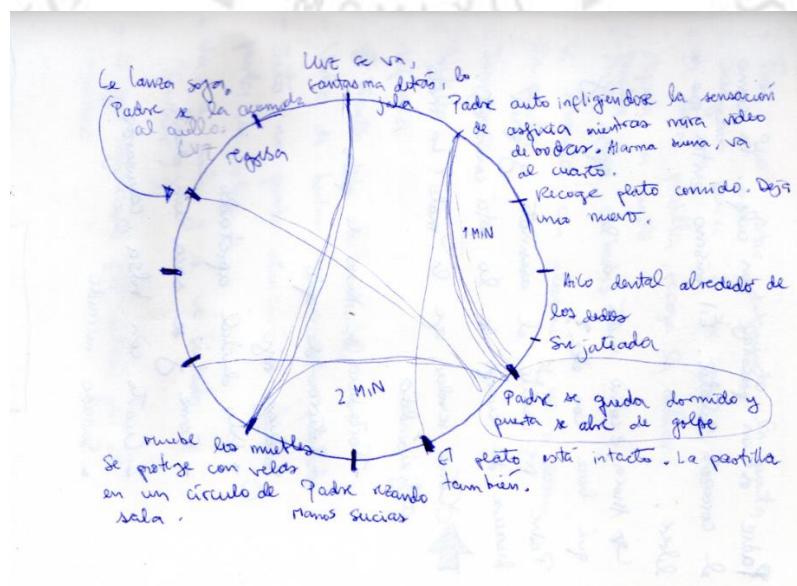
¿Cómo es un padre? Es protector, provee para su familia, sale a trabajar, cuida, escucha y está limpio. La imagen que yo quería crear era la de un “Antipadre”. Tomé todas esas características positivas y las invertí. El “Antipadre” es una figura que daña a su familia, quita, no sale de la casa, hiere, no escucha y es desaseado. Todo esto contribuye a la imagen de un personaje arrepentido, atormentado y traumatizado. En una

primera instancia, quería tomar todo eso y agregarle un ligero elemento sobrenatural. Para poder tener una base sólida sobre la cual ampliar lo paranormal.

Con todo eso en mente, pasé a la segunda fase del desarrollo de la idea: el *storyclock*. Esta es una herramienta que descubrí por parte de Seth Worley, un director de cortometrajes, así como creador de contenido en la productora Red Giant. Esta herramienta tiene la forma de un reloj con manecillas, donde cada hora representa un momento dentro de la historia. Así, de manera visual uno puede “ver” cuánto tiempo ha transcurrido desde el primer evento en el número 1 del reloj, hasta el evento final en el número 12. Para poder plasmar lo que tenía en la cabeza, tomé tres elementos que Fernando Marín (2011) respecto a la idea y su relación con el arte oriental: sencillez, desapego y sobriedad.

La sencillez sería de vital importancia ya que no tenía mucho tiempo para contar la historia. Como regla del concurso de Cinemark, el corto no podía durar más de tres minutos, lo cual me impedía escribir una historia larga y compleja, sino compleja pero sencilla, con acontecimientos simples pero que sinteticen ideas mucho más complejas. El desapego permite tener claridad y neutralidad con las ideas. La capacidad de “no enamorarse” de ellas es importante, ya que siempre se va a estar en constante cambio. Entonces, afrontar la idea como una que va a cambiar en el futuro fue sumamente importante. Finalmente, la sobriedad al plantear la idea me ayudó a no recargar todo con excesivos detalles o verborrea innecesaria para la historia y me permitió ser claro en las situaciones.

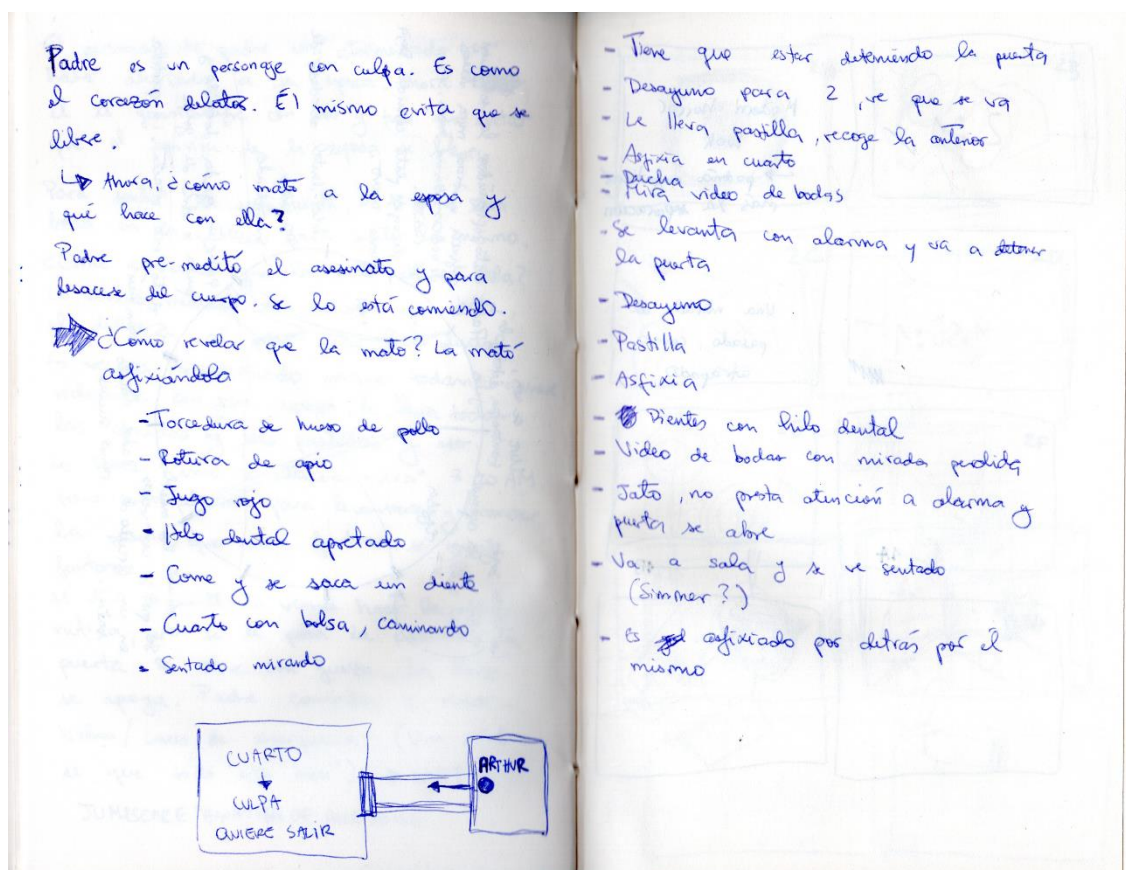
Figura 2.2. *Storyclock* de la idea



Después de organizar mis pensamientos y cómo es que creía que iba a ir la historia, decidí escribirlo en forma de una sinopsis corta, donde describo los acontecimientos que suceden y veo cómo se van intercalando y mezclando unos con otros, lo que John Truby describe como *plot*. Así me permite tener una noción rápida de los acontecimientos que suceden y cómo esos acontecimientos son presentados a la audiencia. Mi proceso para escribir la sinopsis se divide en dos: organización con guiones y una sinopsis en prosa.

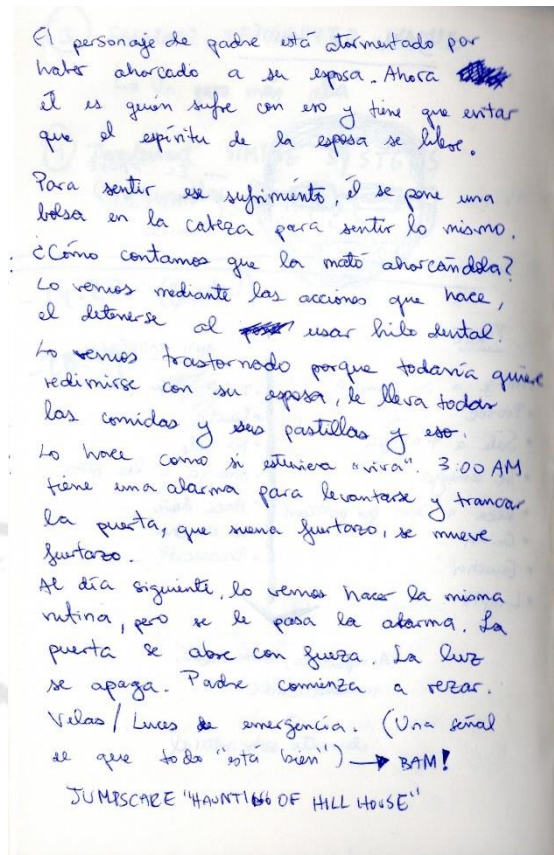
En la primera parte, en la que se hace la organización con guiones, escribo la idea y las preguntas que tengo sobre la historia y las que deberán ser resueltas. Luego, escribo una serie de acontecimientos que suceden o que creo que deberán formar parte de la historia. No todas llegan a ser elegidas. En este momento también me ponía a pensar en qué cosas mi papá podría hacer y qué cosas no. Como no voy a trabajar con un actor profesional, debía tomar en cuenta el rango de emociones que mi papá podía expresar. Otro elemento importante de esta parte es la propuesta utilizando dibujos, ya que me permite tener una noción física de cómo y dónde sucede la historia, lo cual es importante para este proyecto, pues todo sucedía en una sola locación.

Figura 2.3. Organización de ideas: “lluvia de ideas como listado”



Una vez puesto todo en viñetas, es momento de pasar a un texto en prosa. En el texto me permito ser libre y hacer preguntas. Es un documento que otra persona no va a leer. Utilizo líneas de diálogos, onomatopeyas, palabras en inglés, etc. Todo aquello que me permita tener una imagen más clara de lo que está sucediendo en la historia es importante. Es hasta este momento que termino de escribir en el papel. Soy un fiel creyente en la tangibilidad de las cosas: me gusta mover, tachar, borrar y escribir por encima. Esa es una facilidad que una computadora no brinda. Además, siento que me permite tener una mejor conexión con la historia y con lo que está sucediendo.

Figura 2.4. Sinopsis inicial del proyecto



El personaje de padre está atormentado por haber ahorcado a su esposa. Ahora ~~él~~ él es quien sufre con eso y tiene que entrar que el espíritu de la esposa se libere.

Para sentir ese sufrimiento, él se pone una bolsa en la cabeza para sentir lo mismo.

¿Cómo contamos que la mató ahorcándola? Lo vemos mediante las acciones que hace, el detenerse al ~~usar~~ usar hilo dental.

Lo vemos trastornado porque todavía quiere redimirse con su esposa, le lleva todas las comidas y esas pastillas y eso.

Lo hace como si estuviera «viva». 3:00 AM tiene una alarma para levantarse y trancar la puerta, que nunca funciona, se mueve fuerte.

Al día siguiente, lo vemos hacer la misma rutina, pero se le pasa la alarma. La puerta se abre con fuerza. La luz se apaga. Padre comienza a rezar.

Velas/Luces de emergencia. (Una señal se que todo «está bien») → BAM!

JUMISCARE "HAUNTING OF HILL HOUSE"

2.2 Producción

2.2.1 Elaboración del guion

Siempre he sido una persona pragmática y ordenada para escribir. No soy de las que suelen sentarse y se dejan llevar por la historia –como Charlie Kauffman–, de hecho, soy todo lo contrario. Me gusta partir de ideas y conceptos que ya he elaborado para no enfrentarme a la página en blanco. Con todo eso en mente elaboré una pequeña *logline* (Snyder, 2005), donde presentaba quién es el protagonista, contra quien se enfrenta y qué es lo que está en juego, para tener claro el norte donde me dirigía. Mi *logline* inicial era la siguiente: “Arthur, un hombre atormentado de 50 años, debe evitar que se abra la puerta de una habitación donde se esconde una entidad peligrosa que quiere vengarse de él”.

Así pude iniciar con la primera versión del guion. Era un guion de dos páginas y media con escenarios recurrentes. La historia se centraba en Arthur, “Padre” en el guion, y en cómo lidiaba con el trauma de haber asfixiado a muerte a su esposa; por eso, él se asfixiaba a sí mismo con una bolsa de plástico, para sentir lo que su difunta esposa sintió. Y, cada noche, se levanta a las 3 de la madrugada para encerrar al espíritu de su mujer que aún permanece en el cuarto y quiere cobrar venganza. El planteamiento inicial era jugar con la rutina dentro de los espacios comunes, tal como en el cine de guerrilla, utilizando las cosas que encontraba por mi casa.

El hecho de crear una rutina para el personaje y mostrarlo me permitía presentarlo con acciones cotidianas realizadas de una manera tosca o diferente, para así mostrar su estado mental. Por ejemplo, escribir “Padre rompe delicadamente los huevos y los fríe en una sartén” es muy distinto a escribir “los huevos se rompen contra la mesa, los vemos explotar en un vaso y ser batidos fuertemente”. De esa forma, las pequeñas acciones cotidianas del protagonista tomaban una carga mayor. También me permitían aludir a la causa de la muerte de la esposa sin revelarlo completamente. Una escena, que al comienzo me pareció importante, contenía al protagonista en el baño utilizando hilo dental para limpiarse los dientes, pero apretando el hilo fuertemente. Asimismo, la rutina era parte del conflicto que el protagonista sentía, ya que, al estar traumatizado por este evento, Padre realiza las tareas domésticas para su difunta esposa, como si estuviese viva, como prepararle el desayuno o llevarle sus medicamentos.

Cada noche, a las 3 de la mañana, Padre se levantaba y forcejeaba con la puerta donde estaba el espíritu de su esposa que buscaba venganza, sin embargo, una noche se queda dormido y tiene que hacer un ritual para prevenir ser atacado. Acciones como coger una vela, organizar los muebles de la sala y dibujar un círculo de sal, vinieron a mi mente dentro del imaginario que uno tiene cuando ve películas de terror. Es en este momento donde la historia tenía su clímax, el enfrentamiento del hombre contra el monstruo en la casa (Snyder, 2005). Finalmente, como en toda buena historia de terror, el televisor se prendía y reproducía el video de bodas de Padre con su difunta esposa, y, detrás suyo, una mano negra aparecía y lo jalaba hacia la oscuridad. Terminando así con un susto.

Después de darle un par de días para que la historia respire me di cuenta de algo importante: esta no era la historia que yo quería contar. Yo quería una historia centrada en la psiquis de un personaje atormentado y que todo se sienta real, no como una historia de demonios o posesiones. Entonces, decidí darle un giro a varios elementos dentro de la narrativa.

Ya lo dice Krysty Wilson-Cairns, coguionista de “1917”: “Mucho escribir es estar equivocado. El truco para ser un buen guionista es ser un terrible escritor al comienzo y solo seguir hasta que lo arreglas”, por eso, lo más importante en esta reescritura del guion era lo que Weiland (2016) llama *ghost* en su libro *Creating character arcs*. Este término alude a algo que el protagonista hizo en el pasado y lo atormenta. Esto está muy unido con “*la mentira*”, la cual es una creencia que el personaje tiene. En este caso, el *ghost* del personaje de Padre es haber matado a su esposa. Eso lo atormenta constantemente. Y su mentira es: “esconder los secretos y tormentos está bien y uno puede vivir con eso”. Poco a poco la historia iba girando más en torno al personaje y la trama se iba desarrollando a partir de él, más que poner hechos que pudieran verse bien al ser grabados. Otra fuente de inspiración fue el cuento de Edgar Allan Poe *El corazón delator*, ya que al igual que el protagonista es atormentado por el sonido de un corazón queriendo salir, Padre es atormentado por una puerta que se quiere abrir cada noche, solo que, en vez de tener encerrado al espíritu de su mujer, esa puerta contiene a su propia culpa.

También había que tener en cuenta los conceptos de *need* y *desire* (Truby, 2007), los cuales aluden al cambio interno que necesita el protagonista para vivir en paz y al objetivo concreto del protagonista en la historia, respectivamente. El *need* de mi personaje era aceptar su culpa, pero eso es algo que él no quiere. Padre tenía que ser responsable de todos los actos que cometió y no reprimirlos en su mente y seguir haciendo como si su esposa aún estuviese viva. Y el *desire* de Padre era mantener la puerta cerrada y evitar que se abra a toda costa. Ambos términos juegan en yuxtaposición uno del otro, lo cual permite crear tensión, ya que mientras se quiera alcanzar el *desire*, el personaje va a seguir teniendo su *need*. Sabiendo eso, el personaje de Padre debía perder su *desire* al final, es decir, la puerta del cuarto debía abrirse, para que él pueda obtener ese *need* interno que no quiere aceptar al comienzo: aceptar la culpa de todo lo que pasó.

Así, escribir el final se volvió bastante sencillo. Yo sabía que, al ser un cortometraje de terror, tenía que jugar con las reglas del género. En este caso, quería acabar en alto, con un susto final antes de los créditos y tener todas las otras escenas como creadoras y catalizadoras de suspenso. Era ir revelando de a pocos la historia para, finalmente, sorprender al espectador. Es así que, en el final de la nueva historia, la puerta que Padre tan insistentemente quiere mantener cerrada se abre y él se asusta. Es su subconsciente saliendo de su prisión. La imagen de su difunta esposa se le manifiesta en la sala con una bolsa en la cabeza, haciendo alusión a cómo es que él la mató, y finalmente, un segundo Padre se manifiesta detrás del primero, con una bolsa que coloca

sobre la cabeza del protagonista, terminando así con su vida y con el corto. Con este final se mostraba cómo la culpa de una persona cuando está escondida y reprimida, termina por dañar a uno mismo y llevarlo hasta los extremos.

Para mí, escribir es reescribir. Me tomó bastante tiempo en la elaboración de mis ideas porque creo que es un paso fundamental para que el producto quede bien. Si una historia no es coherente, nada lo va a poder salvar. Aquí es donde el *desapego* de Fernando Marín toma mucha importancia porque hay que ser capaces de cambiar nuestras historias y el rumbo cuando algo no está funcionando. Y, después de mucho trabajo, se tuvo un guion sólido listo para grabar.

2.2.2 Elección del *casting*

En una producción convencional, primero se escribe la historia, luego se ve el *casting*. En mi caso, al no poder tener acceso a actores profesionales tenía que hacerla al estilo guerrilla y trabajar con los miembros de mi familia: mi papá y mi mamá. Ambos serían mis actores. Desde el comienzo y planteamiento de la historia ya los tenía en mente y escribía para ellos.

Mi papá accedió rápidamente; mi mamá, no tanto. Pero luego de comentarle de que su aparición sería breve aceptó. Lo que me gustaba de tener a mi papá como protagonista era poder involucrarlo en lo que a mí me gusta hacer: contar historias con la cámara. Esa principal elección y ese grado de confianza que tenemos el uno con el otro fue vital para poder llevar un buen rodaje y que él se creyera el personaje. La relación actor-director ya la tenía a mi favor.

2.2.3 Preproducción de las distintas áreas

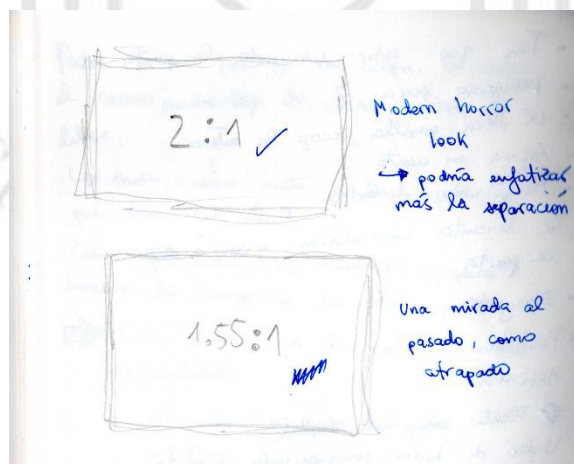
En el desarrollo de un producto audiovisual, cada área es manejada por distintas personas, sin embargo, dado el contexto en el que se desarrolló el cortometraje, yo tuve que cumplir con todas esas funciones. Prácticamente, haciendo de “hombre-orquesta”. En este momento, todo lo elegido fue tomando como base lo que tenía, es decir, el resultado final estuvo condicionado por los utensilios utilizados, no al revés como generalmente se hace.

2.2.3.1 Dirección

En mi proceso de preproducción como director, lo primero que hago es elegir cómo quiero contar la historia. Qué formato va a tener, cómo se va a sentir. Lo que sabía desde un comienzo es que debía tener un ritmo lento, pausado, y momentos rápidos con cortes bruscos que generen exaltación en el espectador. Tenía un desafío, ya que era importante meterme en la mente del personaje y con eso, comunicar al espectador. En primer lugar, decidí que todo sería contado desde el punto de vista del personaje de Padre, tanto sonora, como visualmente. Ello implicaba entender cómo se siente y qué está experimentando Padre en un momento específico de la historia.

En segundo lugar, lo que tenía que hacer era delimitar cómo sería contadas las partes reales vs. las partes mentales del personaje. El corto tiene dos niveles de realidad, la mañana y parte de la noche, que suceden en la vida real, y la noche, que sucede en la mente del protagonista. En una primera instancia tenía pensado en grabar con una relación de aspecto de 2:1 las partes reales, porque es un *aspect ratio* que está siendo utilizado cada vez más y me gusta mucho cómo brinda un aspecto cinematográfico sin tener que usar lentes anamórficos, y usar 1.55:1 para las partes mentales u oníricas, ya que el encuadre se cerraría, creando una sensación de ingreso a la mente del protagonista.

Figura 2.5 Propuesta de *aspect ratio* inicial



Sin embargo, esta decisión tenía un problema, ya que al pasar de 2:1 a 1.55:1 se recortaría mucho la imagen porque no se está iniciando con un lienzo completo, como por ejemplo en 16:9. Después de pensar unos días, opté por grabar el corto usando un

aspect ratio de 1.85:1 para las partes reales, y achicarlo a 2:1 para las partes mentales. Así, no estaría perdiendo tanta imagen y me permitía obtener el mismo resultado.

El siguiente punto de mi proceso fue dibujar todos los planos que tenía en mi cabeza. Siempre he dibujado mis propios *storyboards* porque me permiten tener una imagen más clara de lo que tengo en mente. Es como reproducir la película en mi cabeza y puedo ver qué funciona y qué no. Esto no significa que todo lo que dibujo vaya a quedar, pero es un primer acercamiento. En este punto, yo aún pensaba que grabaría utilizando los *aspect ratios* anteriores.

Figura 2.6. Storyboard inicial 1/3

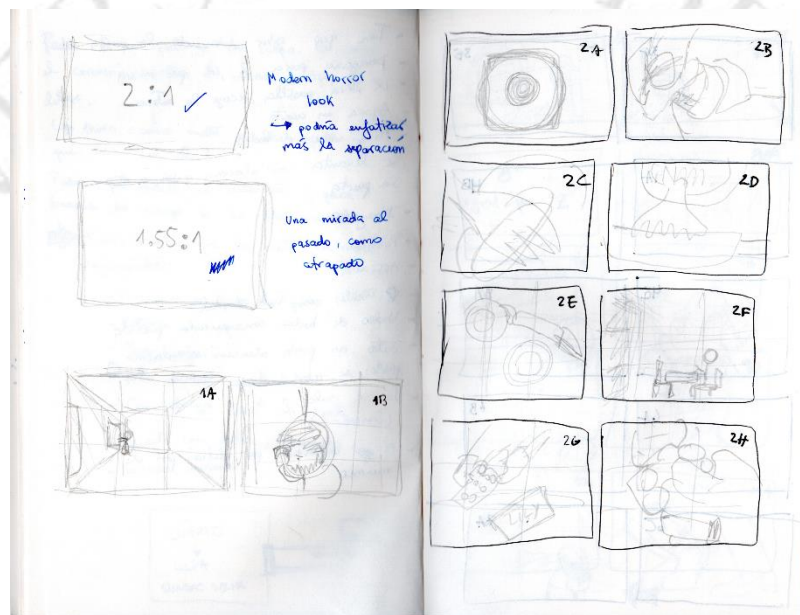


Figura 2.7. Storyboard inicial 2/3

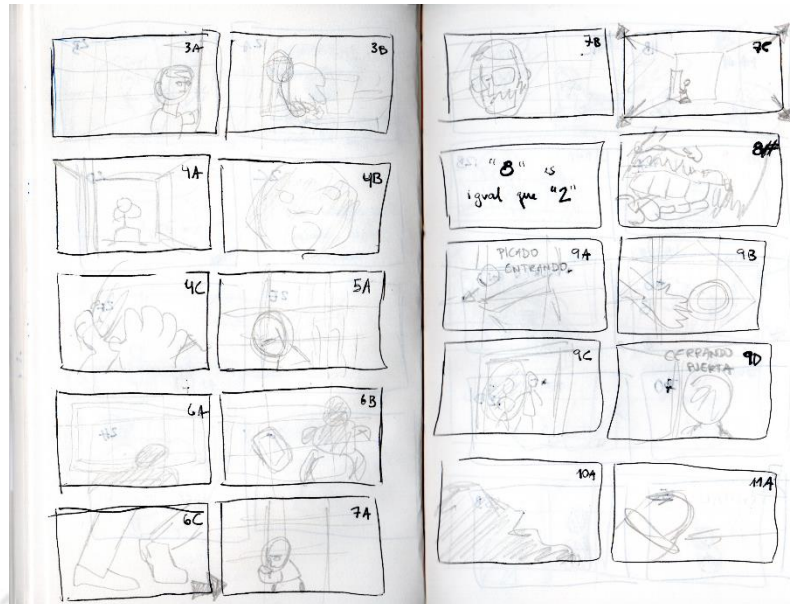
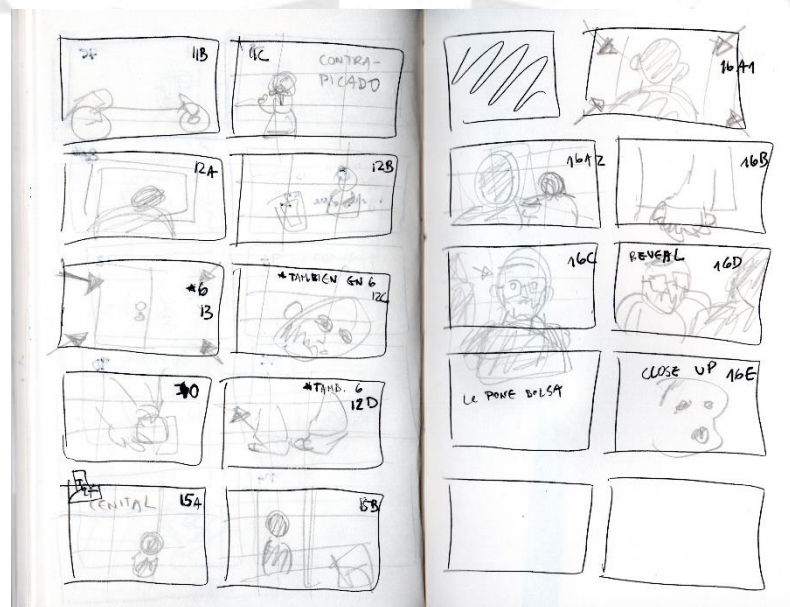
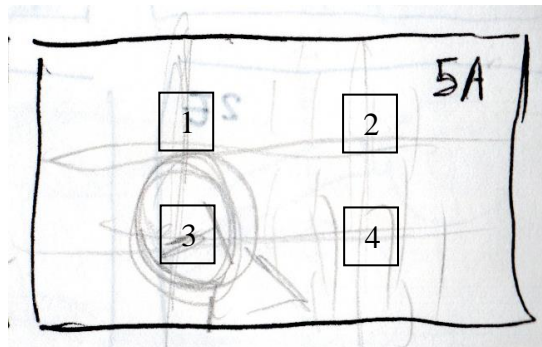


Figura 2.8. Storyboard inicial 3/3



Algo que si creía crucial era “aplastar” al protagonista contra el encuadre en todo momento. Ubicarlo en los cuadrantes inferiores del encuadre. Ello sumaba a la sensación de pesadez y angustia que el personaje estaba ocurriendo. En la Figura 2.9 podemos ver una representación. La idea consiste en colocar al personaje en los puntos 3 y 4 luego de dibujar un cuadrante de la regla de tercios. De esa forma, contrario a la regla de sentirse placentero cuando se ubica a una persona en los puntos 1 y 2, ocurre el efecto opuesto, generando tensión en la imagen. Ya lo dice Ron Howard, que como directores es importante conocer a nuestros actores para poder dirigirlos mejor.

Figura 2.9. Dibujo 5A del Storyboard



Otro aspecto importante de este punto al momento de la preproducción fue una conversación pequeña que tuve con mi papá para que entrase en personaje. Yo sabía que debía jalar de emociones y situaciones que él ha vivido para poder sacar una performance sincera y verosímil. Es así que en esta conversación le pedí dos cosas: la primera fue que confiara en mí. Necesitaba que confiase en mí para dejarse guiar en lo que le iba a pedir y que no se sienta cohibido de expresar sus emociones. Y la segunda, que jugara con sus recuerdos de cuando se ha sentido molesto, triste o solo. Eso es importante ya que son emociones humanas que todos hemos pasado, y recordar esos momentos ayudan a una mejor performance.

La última pieza en mi preparación para contar la historia fue realizar un *animatic*, es decir una edición del corto con fotografías o con dibujos. Le pedí a mi hermano Sergio que fuera mi personaje durante un rato mientras tomaba las fotos. Así surgió un *fotoboard*. Luego edité las fotos como si fuera un video utilizando Adobe Premiere Pro. Ello me permitía tener una sensación más exacta de cuánto debía durar cada plano y saber si lo que estaba haciendo era lo correcto, tanto en acciones como en puesta de cámara. Este es un paso adicional, no muchos lo hacen por un tema de tiempo y presupuesto, pero yo tenía el tiempo y no tenía que gastar ni un centavo. Por suerte, el resultado fue satisfactorio y el *animatic* terminó de resolver mis dudas respecto al tiempo del corto. Todo estaba bien encaminado.

2.2.3.2 Dirección de fotografía

Habiendo definido los planos que iba a grabar, ahora me tocaba ver qué lentes utilizar y cómo iluminar. Yo tengo una cámara Sony A7III junto con el lente Sony 28-70 mm y el lente Sony 50 mm f/ 1.8. Sabía que el lente 50 mm sería el que más me iba a ayudar, ya que me permitía un mayor ingreso de luz sin tener que forzar mucho la imagen. Desde un comienzo sabía que grabaría en 4K y en un perfil de color *flat* para poder tener un mejor manejo de color en posproducción. Si no hubiera tenido estos equipos, no hubiese podido obtener el look final que deseaba y me hubiera tenido que adaptar y cambiar.

Ahora el mayor reto era planear cómo es que iba a iluminar. Para las escenas de día sabía que podía hacerlas con luz natural, cerrando la cortina para controlar el ingreso de luz y moldearla a mi gusto. Pero, de noche, era donde estaba el mayor reto. La única luz con la que contaba era un *softbox* con 4 focos ahorradores blancos que compré en el 2015. Esa luz me daría una temperatura de color blanca poniendo mi balance de blancos en 5600 K, así que supe que cuando grabara, debía bajarlo a 4800-5000 K para jugar con tonos más azules.

Otra fuente de iluminación fue la pantalla donde se reproduce el video de bodas. Tenía que tenerlo preparado para la grabación. Es así que durante el tiempo de preproducción cogí el video de bodas de mis padres y lo edité en una secuencia aparte, lo cual me permitía agregarle un efecto titilante. De esa manera, cuando la luz de la pantalla rebotase en el personaje, la luz no estaría estática, sino que tendría dinamismo. Si bien el resultado es una luz no muy fuerte, el grabar con la Sony A7III me permitió elevar el ISO bastante y como tiene un sensor *full frame*, la imagen no salía ruidosa.

Finalmente, toda la fotografía y el planeamiento de esta se basó bajo el concepto de ser “una historia de fantasmas”. Había escuchado a Mario Bassino en una entrevista con Micaela Cahuaranga hablar sobre su proceso junto a Héctor Gálvez en la película *NN*, y él comentó que la película estaba hecha bajo el concepto de “una historia de fantasmas”. Eso influyó mucho en su –y en mi– puesta de cámara e iluminación, ya que sus imágenes eran lentas, contemplativas, con movimientos ligeros, y lleno de sombras y contraluces.

2.2.3.3 Dirección de arte

En esta parte, Lars von Trier y Vinterberg estarían orgullosos ya que cumplí a la perfección el primer punto del “Dogma 95”. En primer lugar, en cuanto a dirección de arte y paleta de colores sabía que tenía que trabajar en conjunto con la fotografía para cambiar un poco el color de mi casa. Mi sala es mayormente blanca, sin embargo, tengo cortinas beige, que, al entrar el sol, hacen que la sala tenga un color más amarillento. Eso era importante para los espacios. Y, de noche, al ser blanca, permitía el rebote de la luz blanca, que en la cámara se veía azul. Con eso en mente, fue una preocupación menos.

Segundo, la utilería que iba a utilizar ya la tenía. Desde la concepción del guion todo lo que ponía sabía que era algún elemento de mi casa para no tener que preocuparme por conseguir o comprar algo. Lo mismo con el maquillaje. Yo no sé maquillar, entonces, desde el guion no incluí ninguna escena que necesitase algún maquillaje de efectos especiales o incluso sangre. Todo sería logrado orgánicamente.

Finalmente, para el vestuario todo cuadró como por arte de magia. Un día me levanté para desayunar y vi a mi papá usando una casaca grisácea vieja junto con un pantalón negro percutido. “Ese es el vestuario que usaremos” le dije. Así que lo guardamos y lo separamos para usarlo el día del rodaje. La sobriedad de los colores iba perfecta con el estado mental del personaje, y que esté viejo y percutido era un reflejo de su estilo de vida. En la vida real, esa es la ropa que utiliza mi papá para trapear el baño.

2.2.3.4 Sonido

En el ámbito sonoro ya tenía claro que gran parte del trabajo se daría en la posproducción, muy distinto a los seguidores del “Dogma 95”. Desde un comienzo el guion no tenía ningún diálogo ya que considero que decir un texto y que se sienta verosímil es complicado. Y, tomando en cuenta que mi papá no es actor, no quería tomar ese riesgo de que suene falso o muy teatral.

Con eso en mente, lo único que tenía que hacer era preparar mi micrófono unidireccional FOX para el día del rodaje y pedirle a mi familia que haga silencio mientras grabábamos. Teniendo ese audio como base de referencia para pisadas o algunos sonidos, mi trabajo en posproducción de audio sería menor y mucho más rápido.

2.3 Realización

2.3.1 Día 1

Decidí dividir el rodaje en dos días, o más precisamente, una noche y una mañana. Como no tenía muchas escenas, pero sí bastantes planos, era lo óptimo. En esa primera noche grabamos todas las escenas que eran de noche en la historia. Al haber llegado con tanta preparación previa el rodaje fue bastante sencillo. Era replicar lo que había hecho con mi hermano, solo poniendo las luces y la cámara en la posición correcta. Si bien no tenía un plan de rodaje como tal, ordené el rodaje para comenzar con lo que yo creía lo más difícil y terminar con lo más fácil. Y, al medio iría improvisando para ver cómo nos íbamos adecuando y pedirle a mi familia que vaya desocupando los espacios que se convertirían en los sets de grabación.

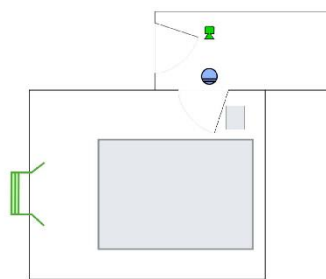
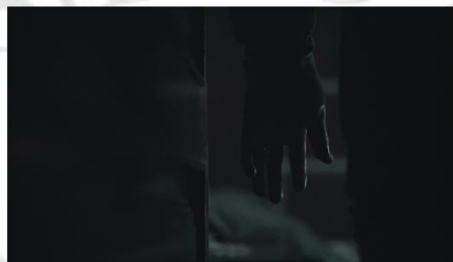
La primera escena que grabamos fue la escena de la asfixia con la bolsa. Ahí fueron cuatro planos. Yo estaba nervioso en ese momento porque necesitaba que la bolsa se pegue completamente a la cara de mi papá para que el efecto y la imagen termine de plasmarse bien. No sabía si él estaría de acuerdo o si tendría miedo de ahogarse. Para mi sorpresa, esa fue de las escenas donde más nos divertimos y que más rápido salió. Mientras grabábamos me comentó que, cuando niño, él jugaba con sus amigos a ponerse bolsas en la cabeza y ver quién aguantaba más la respiración.

La siguiente parte que grabamos fueron todas las escenas donde el personaje de Padre tenía que evitar que la puerta del cuarto se abra. Aquí puse en práctica algo que Judith Weston comenta en su libro *Directing actors: creating memorable performances for film and television* (1996): el utilizar tareas físicas. Esto permite al actor concentrarse en lo que está haciendo realmente en vez de pretender hacerlo, ya que cuando un actor se concentra en una tarea física permite transmitir la sensación real de la escena. Así que le pedí a Sergio que se pusiera del otro lado de la puerta y evitara con todas sus fuerzas que mi papá la abra. El truco fue un éxito. Ambos estaban haciendo un esfuerzo grande y se notaba completamente en la cámara. Lo único es que en esta parte había que tomar el cansancio en cuenta y descansar entre tomas, pero, aparte de eso todo funcionó estupendamente.

Para todos los planos que mostraban el interior del cuarto, mi reto era iluminarlo sin que se viera falso. Primero coloqué el *softbox* frente a la ventana, pero entraba mucha luz. Si le bajaba la apertura en la cámara tampoco se veía verosímil. Así que tuve la idea

de colocar las cortinas delante del *softbox* para cortar la luz y que solo entre por una pequeña ranura. La idea cuadró perfecto. Sin embargo, no había mucho contraste de color. Por suerte, mis papás tienen velas “falsas” en su cuarto, las cuales se prenden con pilas. Prendí las 2 que estaban ahí y listo. El encuadre quedaba perfecto y había un contraste de color agradable a la vista. Ya solo quedaban 2 locaciones para terminar la noche: la sala y el baño.

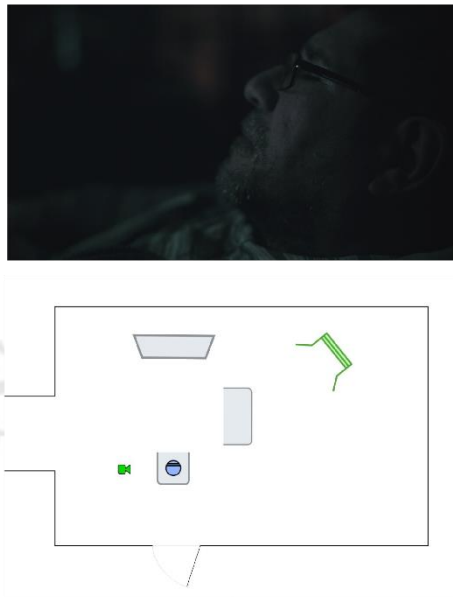
Figura 2.10. Fotograma 1 y planta de iluminación. Escena 15: INT. CUARTO DE ESPOSA. NOCHE



Nota: Lente 50 mm. El rectángulo de la izquierda representa el *softbox*, el punto azul el personaje principal y la figura verde con forma de cámara es la Sony A7III.

En la sala utilicé el televisor de 50 pulgadas que tenemos como fuente principal de iluminación en varios momentos. Todos los planos y situaciones funcionaron bien hasta que llegó el momento de grabar el plano del celular, el cual debía prenderse como alarma para despertar al personaje de Padre y que vaya a evitar que la puerta se abra. Acá hubo varias complicaciones: la alarma no cuadraba bien, y, encima, no se vía bien el encuadré que imaginé. Además, cuando estaba a mitad de la toma me di cuenta que ese plano cambiaba la historia y hacía que lo que sucediera ya no ocurriese en su cabeza, sino en la vida real. Luego de un intento más, lo terminé desechando. Esa fue la primera de dos modificaciones que tuvo el guion mientras estaba grabando.

Figura 2.11. Fotograma 2 y planta de iluminación. Escena 6: INT. SALA. NOCHE



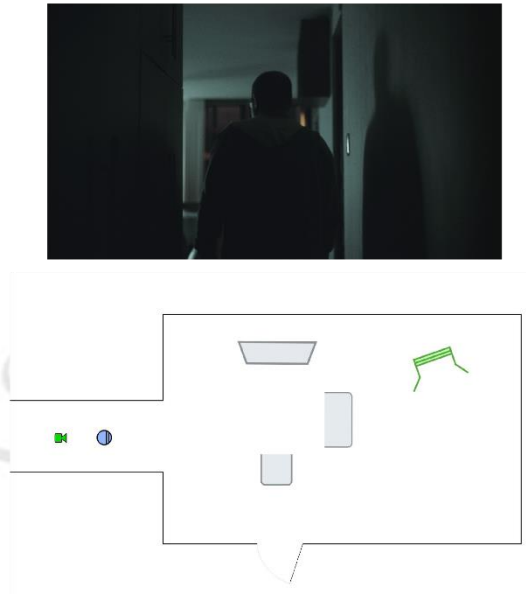
Nota: Lente 50 mm

Figura 2.12. Fotograma 3 y planta de iluminación. Escena 12: INT. SALA. NOCHE



Nota: Lente 50 mm

Figura 2.12. Fotograma 4 y Planta de iluminación. Escena 16: INT. SALA. NOCHE



Nota: Lente 28-70 mm

La última escena que grabamos en la sala fue la 16. Hasta ese momento el rodaje estaba yendo de la mejor manera. Lo único malo es que era la 1 de la madrugada y aún me faltaba los planos del baño. Yo pensaba no grabarlos y eliminarlos por un tema de cansancio, ya que nos teníamos que levantar temprano al día siguiente, pero mi papá insistió en hacerlos, ya que de todas maneras se iba a bañar. Cogimos la cámara, grabamos los dos planos que faltaban y terminamos el primer día del rodaje.

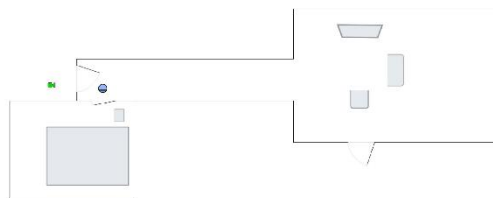
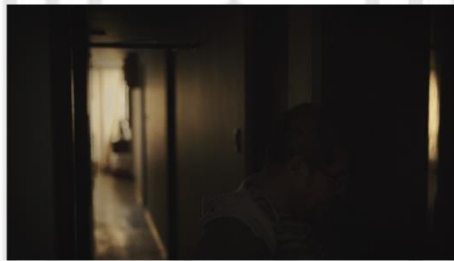
2.3.2 Día 2

El segundo día lo iniciamos a las 8 de la mañana. Tengo que admitir que quería comenzar más temprano, pero me quedé dormido. Nos levantamos temprano y comenzamos con la escena de la cocina, donde Padre preparaba su desayuno. Comenzamos con los *close-ups* y después abrimos al plano más abierto. Lo hice así porque me pareció más ordenado ir de lo más pequeño a lo más grande. Si hubiera sido otra escena con otra persona, lo hubiera hecho al revés, por un tema de iluminación, pero yo no tenía que preocuparme de eso. De esa manera, la utilería no solo se veía bien en la cámara, sino que también era parte de nuestro desayuno (a eso sí que lo llamo cine de

guerrilla). Cuando terminamos con la cocina, pasamos a grabar las escenas del pasadizo. El principal problema ahí es que entraba mucha luz por la ventana de mi sala, por suerte, tenemos una cortina que solo tuve correr y listo. El resultado quedaba muchísimo mejor, ya que brindaba un color amarillento a todo el ambiente.

Otro problema que surgió fue que mi hermano menor, Adrián, estaba en clases virtuales, entonces su audio se escuchaba a través del micrófono. Ya de por sí sabía que esa escena debía tener una posproducción sonora con *foleys*. Por suerte, no dañó la parte donde abre la puerta, ya que eso hubiera sido más complicado de hacer que los pasos. En ese momento me gustó mucho cómo se veía la imagen de mi papá caminando por el pasillo ya que seguía el concepto de “una historia de fantasma” al pasar de fuera de foco a foco, y viceversa. Es así que grabe un poco más de lo planeado pensando que podría utilizarlo en edición.

Figura 2.13. Fotograma 5 y Planta de iluminación. Escena 3: INT. CUARTO DE ESPOSA. DÍA



Nota: Lente 28-70 mm

Terminamos todas las tomas del pasadizo y solo quedaban las del cuarto de la esposa. Dentro entraba mucha luz, así que apliqué el mismo truco de la cortina. En este punto, ya no faltaba nada para terminar con todo el rodaje y, por suerte, todo estaba saliendo de maravilla. Después de todas esas horas quedé gratamente sorprendido con la

actuación de mi papá, quien lo hizo excelente. Un aspecto importante para tratar de convencer una buena actuación fue que usé bastantes detalles. Eso me permitía hacerlo actuar con diferentes partes del cuerpo una a la vez, en vez de tener la corporalidad de todo.

Grabamos el último plano y listo. Corte y queda. Yo estaba un poco cansado mentalmente pero mi papá no. De hecho, para él ser actor terminó siendo una experiencia un poco “aburrida” ya que “no hacen mucho los actores, más es el tiempo que tienen que esperar a que esté listo todo”. Y con esa broma final, dimos fin al rodaje de T R A U M A.

2.4 Posproducción

2.4.1 Edición

Este fue el momento más adrenalínico de todos. Estaba muy cerca de la fecha límite para el concurso de Cinemark cuando terminé de grabar. Solo me quedaban dos días para editar y terminar con todo el proceso de posproducción. Yo sabía que sí podía hacerlo, pero que iba a demandar bastante trabajo y horas de sueño.

Inmediatamente terminado el rodaje coloqué las memorias en mi computadora y pasé todo el material. No había tenido un script durante el rodaje, pero sabía en mi cabeza qué tomas habían quedado y cuáles no, por eso era imperativo comenzar a editar lo más pronto posible con toda esa información aún fresco.

Gracias al *animatic* que ya había hecho, sabía que ritmo debía tener. Desde un comienzo planteé una historia con un ritmo lento y pausado, pero que no caiga en el aburrimiento, con cortes bruscos de un momento a otro. La única parte donde todo se volvería ligeramente más rápido es al momento de mostrar la rutina por segunda vez, ya que ya lo hemos visto. De esta manera, el espectador no se aburriría y entendería lo que está sucediendo en la historia, asimismo, el ritmo pausado y lento ayudaría a la generación de la atmósfera de suspenso.

Lo primero que hice fue colocar todo mi material en una secuencia inicial, la cual siempre llamo *Selects*. A partir de esa primera secuencia, elijo y marco cuales son los clips y las partes que me gustan más. Luego de que realicé ese ejercicio, creé otra secuencia, pero esta vez titulada TRAUMA V001. Cuando uno está editando, siempre saldrán nuevas y mejores versiones, por eso es importante no ser destructivo al momento

de tener los cortes. Esta primera versión –llamada corte grueso– tenía una duración de cinco minutos. No le di mucha importancia porque sabía que lo podía recortar aún más. Pero mi principal problema fue cuando me di cuenta que lo máximo que podía cortarlo era hasta los 3 minutos con 30 segundos.

Me tomó unas tres versiones lograr que el corte estuviera en los tres minutos exactos del corte fino. Para lograr eso tuve que acortar los créditos, así como parte de la escena inicial. Ahora el principal enfoque estaba en dar el suficiente tiempo al inicio, así como al medio y al final. Yo sabía que para que el final lograra el impacto que debería tener, tenía que durar aproximadamente un minuto. Lo siguiente fue acortar toda la primera parte a esos dos primeros minutos. Ver el ritmo necesario para jugar con tensión y liberación fue clave. Finalmente, luego de un par de horas de probar cortes, lo logré.

Algo que debía pensar era como abordar el tema del *aspect ratio*. Primero pensé en utilizar una secuencia con las dimensiones correctas para que tenga un 1.85:1, sin embargo, eso no se iba a visualizar bien cuando se suba a YouTube, ya que la relación de aspecto óptima ahí es de 16:9. Entonces, mi segunda idea fue utilizar imágenes en PNG con bordes negros que permitieran crear la relación de aspecto 1.85:1 y 2:1 dentro de una secuencia de 16:9.

Figura 2.14. Letterbox de 1.85:1



Figura 2.15. Letterbox de 2:1



Finalmente, la decisión más adecuada para el proyecto era utilizar el efecto de recorte y animarlo de tal manera que la transición entre una relación de aspecto con la otra sea lo más fluido posible. Aparte, si utilizaba los archivos PNG se iba a complicar el proceso de colorización en DaVinci Resolve.

Yo me considero un editor bastante rápido. Después de más de 5 años trabajando como editor profesional, cortar un proyecto que yo dirigí y planeé solo resultó bastante sencillo. A las 2 p. m. del segundo día de rodaje ya tenía listo el corte final y en muy buen estado.

2.4.2 Diseño sonoro y musicalización

El cine es un medio audiovisual y, para mí, el sonido –especialmente en el terror– es lo que permite transmitir completamente la visión del director. Una vez escuché que se puede tener una imagen mala, pero con buen sonido y el espectador lo podrá ver, sin embargo, si ocurre lo contrario, el espectador no tendrá ganas de verlo. Por esas razones, tener un sonido bueno era crucial.

Lo que sabía desde un inicio es que el ritmo sonoro debía ser oscilante, es decir, debía tener momento donde el diseño sonoro y la presencia musical estuviera presentes, y momentos donde no, y el silencio cobrase protagonismo. Este contraste entre sonidos fuertes y silencio también genera tensión y aporta a la visión general del cortometraje.

Lo que yo quería con mi diseño sonoro era lograr atmósferas en base a la mezcla de diferentes sonidos. Primero, utilicé la librería de sonidos gratuita de www.freesound.org para encontrar bases sonoras que sirvieran de pegamento para toda

la construcción. Estas bases son conocidas como *drone sound* y son un sonido oscilante que provee una atmósfera terrorífica. Sobre eso, había que construir con otros elementos como los famosos *risers*, los cuales son sonidos que van aumentando en volumen hasta llegar a un clímax y luego hay silencio. La combinación de ambos generaba la atmósfera perfecta para las partes con sonido y se contraponían muy bien con el silencio.

Luego, dentro de la creación de atmósfera y tensión sonora utilicé también lo que se conoce como *infrasound* que es un sonido de baja frecuencia casi imperceptible, pero que aporta mucho cuando se está reproduciendo con parlantes a la sensación de terror en una persona. Fue utilizado en la película *Irreversible* de Gaspar Noé y yo lo he venido utilizando en diferentes cortometrajes para distintos momentos de tensión. A mi parecer, le termina de dar un pegamento sonoro que unifica todo lo que se está creando.

Posteriormente, había que jugar con los volúmenes de los sonidos ya existentes en la imagen. Por ejemplo, en la cocina, la licuadora, los huevos y los platos debían sonar fuerte e incomodar y sorprender al espectador. Todos estos elementos aportan a manera de construcción de atmósfera, y, al subirles el volumen, los estamos sacando de su contexto natural de objetos y utilizaría para darles un valor narrativo dentro de toda la historia.

Asimismo, al tener este juego de realidades superpuestas, hubo dos efectos sonoros que se volvieron muy importantes para terminar de meternos en la mente del protagonista: la reverberación y el paso bajo. El paso bajo es un efecto que elimina las frecuencias altas de un sonido haciendo que parezca como si se escuchase detrás de una puerta o debajo del agua, mientras que la reverberación hace un efecto como si fuera un eco de la cueva y estira el final de las palabras. Con la mezcla de ambos efectos en diferentes momentos, como por ejemplo cuando Padre se queda dormido y escucha la televisión o cuando escucha los gritos ahogados de su difunta esposa, terminamos de meternos en la mente de este personaje y experimentamos el mundo como él lo está experimentando.

Para mí era importante que el cortometraje, a nivel musical, no tuviera una melodía definida. No quería tener un tema como *jaws* o como Mike Myers en *Halloween*, por el contrario, quería crear un ambiente musical en base a texturas y sonidos. Algo más envolvente y propio de la mente del protagonista.

Finalmente, la mezcla sonora también la realicé yo. De manera manual, iba bajando y subiendo el volumen sonido por sonido para ver qué se priorizaba y en qué momento. Yo no tengo parlantes en mi computadora, por eso, estuve muy atento con mis

audífonos y trataba de prestar atención a todos los detalles para que se pueda escuchar de la mejor calidad posible en todos los dispositivos.

Así, con todos los elementos mencionados anteriormente, pude lograr y meterme aún más en la historia y comunicar lo que estaba pasando el personaje de Padre sin tener que mostrarlo explícitamente.

2.4.3 Colorización

Teniendo todos los pasos anteriores listos, era momento de entrar en la colorización, la cual yo mismo hice. Para este momento eran las 6 p. m. del día 2 del rodaje del corto. No era la primera vez que grababa con la Sony A7III en Slog-2, ni la primera vez que colorizaba utilizando el *software* DaVinci Resolve.

Cuando estaba grabando era consciente que con el perfil de color de Slog-2 se debía sobreexponer ligeramente la imagen en uno o dos *stops* de luz. Lamentablemente no lo hice en todos los planos ya que no contaba con mucha luz, especialmente para las escenas de noche. Es por eso que cuando llegó el momento de colorizar, inicialmente, algunas tomas se veían con ruido debido a la baja cantidad de luz en el sensor.

Sin embargo, una vez que apliqué la conversión de color inicial para pasar de Slog-2 a REC 709, el cual es un perfil de color estándar en celulares, monitores y televisores, noté que la imagen se veía bastante bien. Lo único que tuve que hacer fue levantar la iluminación en algunas tomas y con eso fue suficiente.

Con esta primera capa de corrección de color lista, podía pasar a la siguiente etapa y las más creativa en el uso del color: la colorización. La importancia del uso del color y elegir el tono adecuado recae en que este tiene hasta tres funciones en el cine: la informativa, una función vinculada con su presencia dentro del encuadre y composición y una función expresiva (Bedoya y León Frías, 2003). Por eso, lo que yo buscaba nuevamente era el contraste. Quería que las escenas durante la noche tuvieran un tono frío tirando a lo verdoso, muy inspirado en la película *Hereditary* de Ari Aster, cuyos colores nocturnos son muy modernos y permiten tener una atmósfera de peligro constante; mientras que el día lo quería con tonalidades cálidas y ligeramente desaturadas. No era un día donde estaba bien, sino donde todo estaba apagado y triste.

Una vez terminado ese proceso realicé un *render* como formato XML en 1920 x 1080 de tal manera que pudiera terminar la exportación final en

Adobe Premiere Pro. Importé los archivos, coloqué el efecto de recorte donde necesitaba ser aplicado y finalmente, exporté mi cortometraje con la extensión .mp4 y el códec H.264.

Yo tengo una computadora poderosa capaz de aguantar el peso y proceso de estos archivos; si no la hubiera tenido, mi flujo de trabajo hubiera tenido que cambiar y adaptarme a otros procesos, por ejemplo, colorizar directamente en Adobe Premiere Pro.

2.5 Estreno previo al concurso

Ya que los concursos en los que quería participar con el cortometraje no requerían exclusividad, decidí estrenar el cortometraje a través de mis redes sociales en Facebook y en Instagram al día siguiente de haberlo terminado. Es así que el domingo 21 de junio del 2020 a las 7 p. m. lo publiqué en honor al Día del Padre.

No lo había promocionado por ningún lado, de hecho, tampoco tenía en mente publicarlo, pero ese día me animé. Quería celebrar el corto que habíamos hecho y que otras personas vean el buen trabajo que realizó mi papá. La reacción fue completamente positiva tanto en Instagram como en Facebook, y yo quedé sorprendido y feliz.

El cortometraje alcanzó 500 reproducciones en Facebook y más de 1000 en Instagram. Asimismo, recibía mensajes y comentarios de diferentes personas felicitándonos por el buen resultado y la alta calidad del producto y preguntándome cómo es que había hecho para hacer que mi papá actuara tan bien. Ahí fue donde me di cuenta que uno de mis objetivos se había cumplido.

Le había demostrado a mis amigos, seguidores y colegas que es posible tener un producto de alta calidad si sabes utilizar las herramientas que se tienen alrededor.

2.6 Presupuesto

Al momento de realizar el cortometraje, no realicé ningún gasto monetario, pero sí horas-hombre. Es así que estoy planteando tres diferentes presupuestos para tres casos distintos. El precio del dólar en el presupuesto es $US\$ 1 = S/ 3,57$

2.6.1 Presupuesto real del producto

Este es el presupuesto real de lo que gasté durante la producción de todo el cortometraje.

Figura 2.16. Presupuesto real

TRAUMA - PRESUPUESTO REAL									
COD	ITEM	UNIDAD	CANTIDAD	COSTO POR UNIDAD	COSTO TOAL	TOTAL ITEM	PRECIO EN SOLES	PRECIO EN DÓLARES	
1	PRODUCCIÓN						S/ 11.10	\$ 3.11	
1.1	AUMENTACIÓN					S/ 11.10			
1.1.1	1 Docena de huevos	Unidad	1	S/ 7.90	S/ 7.90				
1.1.2	1 cartón de leche	Unidad	1	S/ 3.20	S/ 3.20				
2	TOTAL						S/ 11.10	\$ 3.11	

2.6.2 Presupuesto en estándar profesional

Este es el presupuesto de lo que costaría realizar este mismo producto en el mundo profesional, contando y valorizando el tiempo y los equipos.

Figura 2.17. Presupuesto estándar profesional

TRAUMA - PRESUPUESTO ESTÁNDAR PROFESIONAL									
COD	ITEM	UNIDAD	CANTIDAD	COSTO POR UNIDAD	COSTO TOAL	TOTAL ITEM	PRECIO EN SOLES	PRECIO EN DÓLARES	
1	PRE PRODUCCIÓN						S/ 2,000.00	\$ 560.22	
1.1	Desarrollo de Idea					S/ 2,000.00			
1.1.1	Guionista	Paquete	1	S/ 1,200.00	S/ 1,200.00				
2	PRODUCCIÓN						S/ 5,300.00	\$ 1,484.59	
2.1	CREW					S/ 2,000.00			
2.1.1.1	Director, Director de Fotografía, Director de Arte y Sonidista	Paquete	1	S/ 2,000.00	S/ 2,000.00				
2.2	CAST					S/ 950.00			
2.2.1	Protagonico: Padre	Paquete	1	S/ 800.00	S/ 800.00				
2.2.2	Secundario: Madre	Dias	1	S/ 150.00	S/ 150.00				
2.3	ALQUILER DE EQUIPOS					S/ 1,000.00			
2.3.1	Alquiler de micrófono	Paquete	1	S/ 100.00	S/ 100.00				
2.3.1	Alquiler de luces, cámaras, lentes y accesorios	Paquete	1	S/ 1,000.00	S/ 1,000.00				
2.4	MATERIALES DE ARTE					S/ 50.00			
2.4.1	Vestuario	Paquete	1	S/ 50.00	S/ 50.00				
2.6	LOCACIONES					S/ 1,200.00			
2.6.1	Alquiler de locaciones	Dias	2	S/ 600.00	S/ 1,200.00				
2.7	LOGÍSTICA					S/ 100.00			
2.7.5	Alimentación	Dias	2	S/ 50.00	S/ 100.00				
3	POST PRODUCTION						S/ 2,000.00	\$ 560.22	
3.1	EDICIÓN Y POST-PRODUCCIÓN					S/ 2,000.00			
3.1.1	Trabajo de Post-Producción	Paquete	1	S/ 2,000.00	S/ 2,000.00				
5	TOTAL						S/ 9,300.00	\$ 2,605.04	

2.6.3 Presupuesto ideal

Este es el presupuesto de lo que costaría realizar el cortometraje en dos días de rodaje y en el caso de tener un equipo profesional, actores, alquiler de equipos y toda la logística implicada en el desarrollo, incluyendo los protocolos de seguridad por la pandemia de la COVID-19.

Figura 2.18. Presupuesto ideal

TRAUMA - PRESUPUESTO IDEAL									
COD	ITEM	UNIDAD	CANTIDAD	COSTO POR UNIDAD	COSTO TOTAL	TOTAL ITEM	PRECIO EN SOLES	PRECIO EN DÓLARES	
1	PRE PRODUCCIÓN						S/ 2,600.00	\$ 728.28	
1.1	Producción					S/ 2,000.00			
1.1.1	Productor	Paquete	1	S/ 2,000.00	S/ 2,000.00				
1.2	Ensayo					S/ 300.00			
1.2.1	Maquillaje, vestuario y pruebas de cámara	Semanas	1	S/ 300.00	S/ 300.00				
1.3	Logística					S/ 300.00			
1.3.1	Transporte de personas	Paquete	1	S/ 300.00	S/ 300.00				
2	PRODUCCIÓN						S/ 35,100.00	\$ 9,831.93	
2.1	CREW								
2.1.1	Equipo de Dirección					S/ 7,100.00			
2.1.1.1	Director/Guionista	Paquete	1	S/ 4,500.00	S/ 4,500.00				
2.1.1.2	Asistente de dirección	Paquete	1	S/ 1,000.00	S/ 1,000.00				
2.1.1.3	Continuista (Script)	Días	2	S/ 500.00	S/ 1,000.00				
2.1.1.4	Making Of	Días	2	S/ 300.00	S/ 600.00				
2.1.2	Equipo de Producción					S/ 3,700.00			
2.1.2.1	Productor	Paquete	1	S/ 2,500.00	S/ 2,500.00				
2.1.2.2	Asistente de producción	Paquete	1	S/ 1,200.00	S/ 1,200.00				
2.1.3	Departamento de Fotografía					S/ 4,000.00			
2.1.3.1	Director de Fotografía	Paquete	1	S/ 3,000.00	S/ 3,000.00				
2.1.3.2	Primer Asistente de Cámara	Días	2	S/ 500.00	S/ 1,000.00				
2.1.4	Departamento de Arte					S/ 3,800.00			
2.1.4.1	Director de Arte/Productor de Arte	Paquete	1	S/ 3,000.00	S/ 3,000.00				
2.1.4.2	Asistente de Arte	Paquete	1	S/ 800.00	S/ 800.00				
2.1.5	Departamento de Sonido					S/ 2,000.00			
2.1.5.1	Sonidista	Días	2	S/ 700.00	S/ 1,400.00				
2.1.5.2	Microfonista	Días	2	S/ 300.00	S/ 600.00				
2.2	CAST					S/ 950.00			
2.2.1	Protagónico: Padre	Paquete	1	S/ 800.00	S/ 800.00				
2.2.2	Secundario: Madre	Días	1	S/ 150.00	S/ 150.00				
2.3	ALQUILER DE EQUIPOS					S/ 3,240.00			
2.3.1	Alquiler de grabadora, micrófonos, audífonos	Paquete	1	S/ 720.00	S/ 720.00				
2.3.2	Alquiler de luces, cámaras, lentes y accesorios	Paquete	1	S/ 3,240.00	S/ 3,240.00				
2.4	MATERIALES DE ARTE					S/ 2,250.00			
2.4.1	Compras de alquileres de ambientación y utilería	Paquete	1	S/ 800.00	S/ 800.00				
2.4.2	Compras de alquileres de vestuario	Paquete	1	S/ 1,200.00	S/ 1,200.00				
2.4.3	Compras y alquileres de maquillaje	Paquete	1	S/ 250.00	S/ 250.00				
2.5	LOCACIONES					S/ 1,800.00			
2.5.1	Alquiler de locaciones	Días	3	S/ 600.00	S/ 1,800.00				
2.6	LOGÍSTICA					S/ 6,260.00			
2.6.1	Transporte luces y cámara	Días	2	S/ 100.00	S/ 200.00				
2.6.2	Transporte de producción, elenco	Días	2	S/ 330.00	S/ 660.00				
2.6.3	Radios	Días	2	S/ 200.00	S/ 400.00				
2.6.4	Enfermería y primeros auxilios, protocolo COVID	Paquete	1	S/ 1,500.00	S/ 1,500.00				
2.6.5	Alimentación	Días	2	S/ 1,500.00	S/ 3,000.00				
2.6.6	Compras de producción	Paquete	1	S/ 500.00	S/ 500.00				
3	POST PRODUCTION						S/ 2,500.00	\$ 700.28	
3.1	EDICIÓN					S/ 1,500.00			
3.1.1	Editor	Paquete	1	S/ 1,500.00	S/ 1,500.00				
3.2	MÚSICA					S/ 1,000.00			
3.2.1	Compositor	Paquete	1	S/ 1,000.00	S/ 1,000.00				
5	TOTAL						S/ 40,200.00	\$ 11,260.50	

2.7 Público Objetivo

Cuando hacemos un producto audiovisual, esperamos que una persona lo vea. No lo escribimos para guardarlo en un clóset y no mostrárselo a nadie. En el caso de mi cortometraje, hay que tomar en cuenta 2 públicos objetivos.

El primero, es parte de lo que se conoce como las 3 audiencias de Matamoros (De Lucas Sánchez, 2014). Aquí tenemos como primera audiencia a la industria y sus principales agentes (distribuidores, salas de exhibición, administraciones públicas, etc.), al consumidor final, quien ve el cine como un negocio al cual dedicar tiempo y dinero, y finalmente a los agentes que hacen llegar la película a las otras 2 audiencias (prensa, líderes de opinión y festivales). Debido a que el cortometraje tenía la intención de

competir en dos concursos, el primer público objetivo sería el tercero: el jurado del concurso de Cinemark y del CREA Fest.

Llevando nuestro público objetivo, utilizando la segmentación propuesta por Kotler (Kermally, 2003), logramos definir y acotar al segundo público objetivo en las variables geográficas, demográficas, comportamiento del consumidor, rasgos psicológicos y factores económicos (Peiró, 2017). En la variable geográfica, tenemos una segmentación global ya que el cortometraje fue colgado en redes sociales. Sin embargo, si acotamos aún más este factor, podemos darnos cuenta, gracias a las estadísticas de mi perfil de Instagram, que mi audiencia mayormente está en Perú, México y Colombia.

Figura 2.19. Estadísticas de audiencia en Instagram



Nota: Sacado de la página de Instagram Sebastián Plasencia (@sebas.plas) el 2 de Febrero de 2021

Para la variable demográfica opté por una edad de 15 a 30 años. Este rango de edad está basado en un estudio publicado en el Canada Media Fund en el 2016 para el marketing de la película de terror *It Follows*, donde se menciona que la edad para el público de terror es mayormente entre 15 a 24 años. Continuando con esta variable, tenemos el sexo, en este caso: hombres y mujeres. Esta decisión está basada en un estudio realizado por Movio y publicado en la web de Variety en el 2018, donde se menciona que el público que asiste a películas de terror paranormales y del tipo *blockbuster* es casi 50-50 entre hombres y mujeres, mientras que las películas de terror con ciencia ficción, como

Annihilation, tienen un público mayoritariamente masculino. Ya que mi película encaja mejor como una película de terror paranormal, esta decisión me parece la acertada.

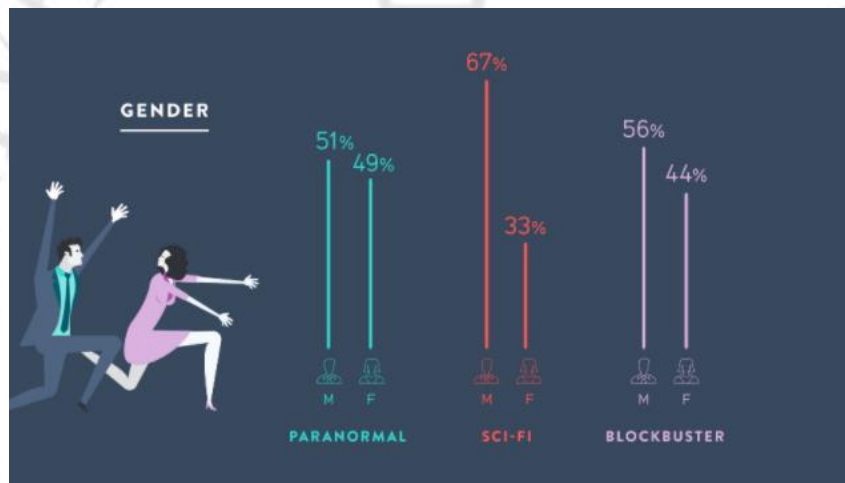
Figura 2.20. Audiencia típica de películas de terror

TYPICAL HORROR TARGETING

The typical target audience for horror is the group of 15- to 24-year olds and mostly male. Given that the main characters in *It Follows* have similar ages, the initial tactics were simply to follow a tried-and-tested pattern: we set the targeting and basic age categories (as above) and identified a series of movies with which to compare the film.

Nota: Sacado de la página web de Canada Media Fund

Figura 2.21. Distribución del género en las películas de terror



Nota: Sacado de la página web de Variety

Para definir el comportamiento del consumidor, partí nuevamente de la tesis de marketing cinematográfico, donde se cita al autor Herlina, quien comenta que hay 2 tipos de consumidores: el consumidor de cine y el consumidor de lugar (De Lucas Sánchez, 2014). El primero es un apasionado por el cine, que busca valores técnicos y artísticos; mientras que el segundo solo acude al cine por una experiencia, como una actividad de ocio. En este caso, el consumidor de cine es el adecuado, ya que es alguien informado y que busca dar su opinión después del visionado. Partiendo de este comportamiento, podemos definir los rasgos psicológicos: personas con personalidad crítica y analítica, cinéfilos apasionados y dedicados a comentar y a vivir las películas.

Finalmente, en el factor económico se debe tomar en cuenta que las personas deben tener acceso a internet. En un estudio de Ipsos y publicado en El Comercio (2019)

se menciona que el 84% de los peruanos en zona urbana ya tienen un smartphone. Este dato es importante ya que en el estudio de Ipsos del 2020 sobre los hábitos y usos del smartphone, se establece que el 45% de peruanos con smartphones lo utilizan para ver videos series y películas. Entonces, el smartphone va a ser un medio importante donde los usuarios verán el contenido. Con el estudio publicado en El Comercio (2019), podemos acotar aún más el público objetivo en base a sus segmentos económicos, ya que en los NSE A, B y C hay un uso del 98%, 97% y 90% del smartphone, lo cual es más de 20% de diferencia con el NSE D, y más de 30% de diferencia con el NSE E.

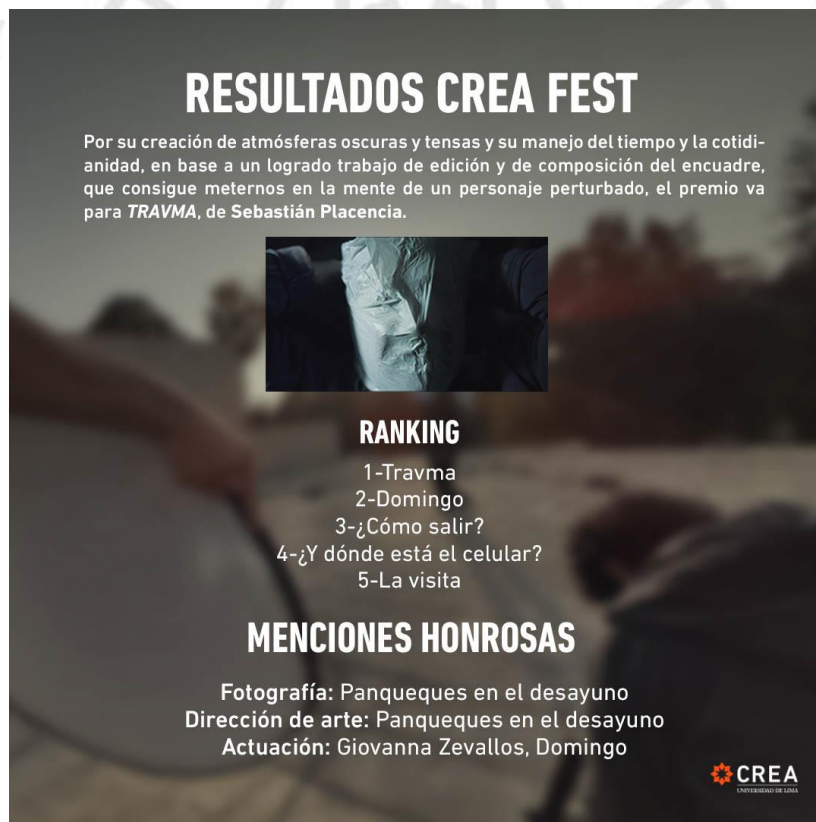


3. LOGROS Y RESULTADOS

3.1 Resultados del concurso


El 17 de julio del 2020 se realizó la premiación del CREA Fest. Esta fue a través de una reunión de Zoom donde hubo un conversatorio y, posteriormente, se dio la premiación. Ese día T R A U M A –o TRAVMA, como dice en el título del póster– se coronó con el primer puesto del concurso, cuyo premio consistió en el uso del estudio de CREA durante dos días, así como la cámara de cine, equipos de luces y sonido, lo cual estará vigente durante los primeros seis meses del 2021.

Figura 3.1. Resultado del CREA Fest



RESULTADOS CREA FEST

Por su creación de atmósferas oscuras y tensas y su manejo del tiempo y la cotidianidad, en base a un logrado trabajo de edición y de composición del encuadre, que consigue meternos en la mente de un personaje perturbado, el premio va para *TRAVMA*, de Sebastián Placencia.



RANKING

- 1-Travma
- 2-Domingo
- 3-¿Cómo salir?
- 4-¿Y dónde está el celular?
- 5-La visita

MENCIONES HONROSAS

Fotografía: Panqueques en el desayuno
Dirección de arte: Panqueques en el desayuno
Actuación: Giovanna Zevallos, Domingo

CREA
UNIVERSIDAD DE LIMA

Nota: Sacado de la página de Facebook de CREA Ulma

Casi un mes más tarde, el 15 de agosto del 2020, se dio a conocer los ganadores del Concurso de Cortometrajes de Cinemark a través de una transmisión en vivo por Instagram. En ese concurso T R A U M A se llevó el tercer lugar, cuyo premio consistió

en una pasantía en Big Bang Films, así como entradas para Cinemark cuando la situación en Perú se normalice.

Figura 3.2. Resultado del Concurso de Cortometrajes de Cinemark y Big Bang Films



Nota: Sacado de la página de Instagram de Cinemark.

Si bien no gané el primer puesto en el concurso de Cinemark, me quedé muy contento por haber obtenido premios en ambos concursos. Esa es una gran validación para mí y para mi trabajo como director de que puedo contar historias con los recursos limitados que tengo a la mano.

4. LECCIONES APRENDIDAS

4.1 Aprendizaje

Cuando comencé con la realización de este proyecto, sabía que tendría varios retos en el camino, y que no sería fácil, sin embargo, los pude superar. Pero, si tuviera que realizar el cortometraje de nuevo y no tuviera el límite de tiempo de tres minutos haría algunas cosas diferentes.

En primer lugar, aumentaría la duración del cortometraje de tres a un máximo de cinco minutos. Creo que funciona bastante bien con esa duración de tres, pero por momentos siento que el ritmo es muy acelerado y no se deja transmitir bien todas las sensaciones de suspenso que debería. Asimismo, le pediría ayuda a algún editor que conozca para que me dé su opinión respecto al corte o incluso se anime a editarlo.

La edición de un proyecto es algo que sí se puede realizar de manera remota dentro del aislamiento social obligatorio, por lo tanto, lo veo como una posibilidad para futuros proyectos. Así se podría tener una perspectiva diferente con respecto al trabajo. Lo mismo ocurre con el caso del diseño de sonido, musicalización y colorización. Estos son cargos que se pueden desarrollar sin tener que estar presente en un mismo lugar. Sin embargo, al tener el *deadline* del concurso no podía esperar ni depender de otra persona.

En segundo lugar, si tuviera más presupuesto aumentaría los movimientos de cámara. En la historia, solo hay una y es un seguimiento que le hacemos al protagonista previo al descubrimiento de su fallecida esposa, pero si hubiera tenido presupuesto para comprar un estabilizador *gimbal*, lo hubiera utilizado en momentos claves para contrastar con la cámara fija de todo el cortometraje y hacer énfasis en momentos de tensión específicos.

Adicionalmente, si tuviera más recursos podría lograr una calidad mayor. No estoy diciendo que la calidad del corto sea mala, sino, que con más dinero se puede invertir en mayores equipos técnicos, mayor cantidad de luces y un equipo humano. Dentro del margen de la pandemia de la COVID-19, asumir un rodaje con las medidas de sanidad necesarias para que todo se lleve a cabo sería extremadamente costoso en el margen de una producción de guerrilla. Sin embargo, cuando se tiene un presupuesto mayor, eso cabe dentro de las posibilidades.

Ello permitiría tener un trabajo en equipo mucho mayor, y explorar otras aristas que un director de fotografía y una directora de arte pueden traer a la mesa. El cine es un trabajo en conjunto, donde varias cabezas piensan mejor que una, pero siempre manteniendo el norte propuesto por el director.

A nivel narrativo, agregaría una o dos escenas que nos permitan acercarnos más al personaje de Arthur y verlo más vulnerable. Podría ser tejiendo, regando las plantas, tomando un vaso de leche o pintando. Luego de escribirlas, las grabaría y vería si me calzan en el espacio de 3 minutos del cortometraje. Si no hubiera tiempo, las eliminaría, pero si pudiera aumentar la duración a 5 minutos, definitivamente las añadiría.

Finalmente, grabaría con actores profesionales. Mi padre no es actor y no hizo un mal trabajo, pero me limitó con la forma en la que lo tenía que grabar. Mis encuadres tenían que demostrar que puede actuar, y tampoco podía hacer que hable sino se perdía la ilusión. El trabajo con un actor profesional me permitiría tener expresiones sutiles para la cámara, así como diálogos bien expuestos que terminarían de elevar la calidad del cortometraje.

4.2 Conclusiones

T R A U M A me ha brindado una gran enseñanza tanto en lo personal como en lo profesional. En el ámbito personal me quedo con la satisfacción de haber trabajado con mi familia en lo que más me gusta y el saber que puedo contar con ellos para futuros proyectos. Mientras que en el ámbito profesional puedo decir que soy capaz de realizar una producción audiovisual de calidad profesional reconocida por profesionales del campo por cuenta propia y con los escasos recursos que tengo a la mano.

Yo sé que el cine es un trabajo en equipo. Lo he sabido durante los cinco años que vengo realizando cortometrajes. Por eso tenía dudas y miedo inicial de fallar o que mis ideas no pudieran ser bien plasmadas o que el producto no tuviese una alta calidad. Pero no fue así. Por el contrario, fue un reto que asumí y pude probarme que todos mis conocimientos son capaces de juntarse para producir una obra audiovisual.

El mayor aprendizaje que me llevo es que no debemos dejar de hacer lo que nos gusta a pesar de las situaciones que nos rodean, siguiendo el mismo espíritu que impulsó los movimientos del “cine de guerrilla” y el “Dogma 95”. Si bien la pandemia de la COVID-19 generó una situación donde no nos podíamos ver, no debe significar que

dejemos de contar historias. Cada quien encuentra su modo de contar. Algunas personas se sienten cómodas contando historias a través de videollamadas, otros con microteatro, yo las cuento con un cortometraje totalmente hecho en casa que no tiene nada que envidiar a otras producciones que he hecho con mi equipo. Lo más importante es saber qué herramientas se tienen y cómo sacarle el jugo a todo. Si uno no tiene una cámara y solo tiene un celular, lo importante es ver cómo ese celular me va a ayudar a contar la historia que quiero contar. La mayor satisfacción que me pude haber llevado fue realizar este cortometraje junto con mi familia, a pesar de las circunstancias y que, aun así, se haya llevado dos premios. En una circunstancia similar, sí volvería a trabajar con ellos.

Una situación tan particular como la pandemia, me ha permitido reflexionar y preguntarme hasta qué punto se puede seguir creando productos de buena calidad. La respuesta la encuentro en el *hardware* (los equipos técnicos que se usen para grabar y editar), el *software mental* (el conocimiento para usar esos equipos, así como la experiencia y el talento) y el equipo. Con equipo me refiero tanto a los actores, como al equipo detrás de cámaras y de posproducción. Si bien no existe la posibilidad de estar en una misma locación, se podría coordinar mediante videollamadas las preguntas y las decisiones en rodaje, así como el trabajo de edición, sonorización y musicalización. Esos 3 factores en conjunto van a delimitar qué tan bueno es un producto.

El proyecto ha dejado en mí el deseo de seguir contando historias desde mi casa y también ir preparando las nuevas que pienso contar una vez que sea seguro regresar a los rodajes. Si algo tengo claro es que T R A U M A no es el corto que define mi carrera, sino uno de los muchos que la componen. Uno deja de ser un cineasta cuando deja de hacer cine, y la verdad, es que no tengo intención alguna de parar.

REFERENCIAS

- Bedoya, R. y León Frías, I. (2003). *Ojos bien abiertos. El lenguaje de las imágenes en movimiento*. Fondo Editorial de la Universidad de Lima.
- Broderick, P. (s. f.). *The ABC's Of No-Budget Filmmaking*. Filmmaker Magazine. Recuperado el 12 de septiembre de 2020, de https://filmmakermagazine.com/archives/issues/winter1993/abc_no_budget.php
- Canada Media Fund. (3 de mayo de 2016). *KNOW THY AUDIENCE: MARKETING THE HORROR FILM IT FOLLOWS*. <https://cmf-fmc.ca/now-next/articles/know-thy-audience-marketing-the-horror-film-it-follows/#:~:text=The%20typical%20target%20audience%20for,year%20olds%20and%20mostly%20male>.
- Confiep. (10 de julio de 2020). *Fase 3 de la reactivación económica: ¿qué actividades se permiten desde hoy y cuáles deben esperar?* <https://www.confiep.org.pe/noticias/fase-3-de-la-reactivacion-economica-que-actividades-se-permiten-desde-hoy-y-cuales-deben-esperar/#:~:text=Decreto%20supremo%20que%20aprueba%20la,la%20reanudaci%C3%B3n%20de%20actividades%20econ%C3%B3micas>.
- De Lucas Sánchez, D. (2014). *El Marketing Cinematográfico*. [Tesis de Doble Grado en Administración y Dirección de Empresas y en Derecho, Universidad Pontificia Comillas]. Repositorio institucional de la Universidad Pontificia Comillas. <https://repositorio.comillas.edu/xmlui/bitstream/handle/11531/281/TFG000328.pdf?sequence=1>
- Decreto Supremo N.º 044-2020-PCM. Decreto Supremo que declara Estado de Emergencia Nacional por las graves circunstancias que afectan la vida de la Nación a consecuencia del brote del COVID-19. (15 de marzo 2020). <https://busquedas.elperuano.pe/normaslegales/decreto-supremo-que-declara-estado-de-emergencia-nacional-po-decreto-supremo-n-044-2020-pcm-1864948-2/>
- El Comercio. (18 de noviembre de 2019). *El smartphone consolida su avance*. https://www.ipsos.com/sites/default/files/ct/publication/documents/2019-11/elcomercio_2019-11-18_04_2.pdf
- Gottberg, L. D. (2007). Un nuevo dogma, Viejas reminiscencias: Dogma 95 y el cine latinoamericano (“Fuckland” y “Residencia”). *Espéculo. Revista de estudios literarios*, 36, julio-octubre, año XII. Universidad Complutense de Madrid. <http://www.ucm.es/info/especulo/numero36/dogmala.html>
- Hamby, A., Brinberg, D., y Jaccard, J. (2018). A Conceptual Framework of Narrative Persuasion. *Journal of Media Psychology*, 30, 113-124. <http://dx.doi.org/10.1027/1864-1105/a000187>
- Hamby, A., Shawver, Z., y Moreau, P. (2019). How character goal pursuit “moves” audiences to share meaningful stories. *Media Psychology*, 23(3), 317-341. <https://doi.org/10.1080/15213269.2019.1601569>

- IPSOS. (26 de marzo de 2020). *Hábitos, usos y actitudes hacia el smartphone*.
<https://www.ipsos.com/es-pe/habitos-usos-y-actitudes-hacia-el-smartphone>
- Kermally, S. (2003). CHAPTER FIVE: Philip Kotler. In *Gurus on Marketing* (pp. 73–87). Thorogood Publishing Ltd.
<http://web.b.ebscohost.com/ehost/detail/detail?vid=1&sid=5ea535ba-aeab-483b-a2ac-2eb9efda121b%40pdc-v-sessmgr03&bdata=Jmxhbmc9ZXMmc2l0ZT1laG9zdC1saXZl#AN=22386352&db=bth>
- Kroll, N. (2013). *Shooting Guerilla Style (At Your Own Risk): The 8 Tips You Need to Know*. IndieWire. <https://www.indiewire.com/2013/10/shooting-guerilla-style-at-your-own-risk-the-8-tips-you-need-to-know-34063/>
- Marín, F. (2011). *Cómo escribir el guión de un cortometraje: guía para crear tu propio corto*. Alba Editorial.
- Maslin, J. (1994). *FILM FESTIVAL REVIEW; Ode to a Director Who Dared to Be Dreadful*. The New York Times. <https://www.nytimes.com/1994/09/23/movies/film-festival-review-ode-to-a-director-who-dared-to-be-dreadful.html>
- Minsa. (12 de septiembre de 2020) *Sala Situacional COVID-19 Perú*.
https://covid19.minsa.gob.pe/sala_situacional.asp
- Organización Mundial de la Salud (2020). *Preguntas y respuestas sobre la enfermedad por coronavirus (COVID-19)*. <https://www.who.int/es/emergencias/diseases/novel-coronavirus-2019/advice-for-public/q-a-coronaviruses>
- Peiró, R. (2017). *Público objetivo*. Economipedia
<https://economipedia.com/definiciones/publico-objetivo.html#:~:text=Los%20expertos%20en%20el%20C3%A1mbito,que%20la%20empresa%20decide%20servir.&text=Estas%20personas%20constituyen%20el%20p%C3%ABlico%20objetivo%20del%20mensaje>.
- Perú pasa a ser el país con la mayor mortalidad del mundo por el COVID-19. (26 de agosto de 2020). *Diario Gestión*. <https://gestion.pe/peru/peru-pasa-a-ser-el-pais-con-la-mayor-mortalidad-del-mundo-por-la-covid-19-noticia/>
- Priyambodho, B. A. y Suwito, K. A. (2020). Deconstructive Reading of Indonesian Contemporary Horror Film Texts. *Talent Development y Excellence*, 12(2), 199-205.
<https://www.iratde.com/index.php/jtde/article/view/171>
- Rosalio Luna, M. y García, M. (2012). Influencia del Dogma 95 en las narraciones del cine argentino. *Revista Comunicación*, 10 (1), 871-879.
http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n10/mesa4/069.Influencia_del_Dogma_95_en_las_narraciones_del_cine_argentino.pdf
- Rubin, R. (25 de octubre de 2018). *Diverse Audiences Are Driving the Horror Box Office Boom*. Variety. <https://variety.com/2018/film/box-office/horror-movies-study-1202994407/>

Snyder, B. (2005). *Save the cat! The Las Book on Screenwriting You'll Ever Need*. Sheridan Books.

Truby, J. (2007). *The anatomy of story: 22 steps to becoming a master storyteller*. Faber and Faber, Inc.

Weiland, K. M. (2016). *Creating character arcs. the masterful author's guide to uniting story structure, plot and character development*. PenForASword.





ANEXOS

ANEXO 1: Guion

PANTALLA NEGRA; SE ESCUCHA A UNA MUJER ASFIXIÁNDOSE

1	EXT. CUARTO DE ESPOSA. NOCHE	1
	ARTHUR (55) - un hombre de barba y lentes - coge con fuerza la perilla de la puerta y evita con todas sus fuerzas que se abra. Se mantiene ahí. Le cuesta.	
2	INT. COCINA. DÍA	2
	Un cenital de la licuadora con un jugo rojizo. Los huevos se rompen contra la mesa, los vemos explotar en un vaso y ser batidos fuertemente. Son vertidos sin delicadez en una sartén. Un omelette.	
	Arthur sirve un plato para él y otro al frente suyo. Come en silencio. De pronto, se queda mirando el espacio vacío que está delante de sí. Levanta la cabeza un poco, mirando hacia la puerta.	
	Las manos de Arthur abren un pastillero que lee Lily. Coge una pastilla y la corta con sus manos. En su mano izquierda lleva un anillo de matrimonio.	
3	INT. CUARTO DE ESPOSA. DÍA	3
	La puerta se abre, Arthur se deja ver. Entra y saca una pastilla intacta con un vaso de agua. Lo cambia con uno nuevo. Desde la puerta, mira hacia el cuarto. Sale.	
4	INT. ALMACÉN. DÍA	4
	En un cuarto rodeado de cosas, Arthur está sentado al medio. Tiene una bolsa de plástico en su cabeza. La aprieta con sus manos contra su rostro.	
5	INT. DUCHA. NOCHE	5
	La cabeza de Arthur reposa contra el cristal. El agua cae. Su mirada, fija en un punto.	
6	INT. SALA. NOCHE	6
	Arthur está dormido sobre el sillón mientras mira un video de bodas. De pronto, a través de la mesa de vidrio vemos una alarma en un celular que marca las 04:15 AM. Él se levanta después de un momento y corre hacia...	
7	EXT. CUARTO DE ESPOSA. NOCHE	7
	Llega y coge con fuerza la perilla de la puerta y evita con	

todas sus fuerzas que se abra.

- 8 INT. COCINA. DÍA 8
- Cenital de la licuadora. Huevos contra la mesa. Explosión en vaso. Fuerte batido. Un omelette. Dos platos servidos.
- Come en silencio. Mira al frente, luego al marco de la puerta.
- Arthur separa una pastilla del blíster con sus dientes.
- 9 INT. CUARTO DE ESPOSA. DÍA 9
- Arthur entra y cambia el vaso de agua viejo por uno nuevo, así como la pastilla. Desde su posición, mira el cuarto, luego hacia un cuadro con dos personas en el día de su boda. Vemos su reflejo en la imagen.
- 10 INT. ALMACÉN. DÍA 10
- La cara de Arthur siendo asfixiada por la bolsa de plástico.
- 11 INT. BAÑO. DÍA 11
- Las manos de Arthur estrangulan el hilo dental. Sus dedos están hinchados. Arthur se queda mirando fijamente. Él aprieta los dientes. Suelta el hilo. Sus manos tiemblan.
- 12 INT. SALA. NOCHE 12
- Arthur, dormido en el sillón. En la tele, un video de bodas. La alarma sobre la mesa de vidrio comienza a sonar. Arthur no despierta.
- 13 EXT. CUARTO DE ESPOSA. NOCHE - INTERCORTE 13
- La puerta tiembla fuertemente.
- 14 INT. SALA. NOCHE 14
- Arthur no se levanta, el celular continúa sonando. Él no se levanta. De pronto, la puerta se abre con fuerza. Arthur se levanta y corre hacia el cuarto.
- 15 INT. CUARTO DE ESPOSA. NOCHE 15
- Llega. Dentro... no hay nadie. El video de bodas comienza a sonar más fuerte. Arthur mira hacia la sala.

16 INT. SALA. NOCHE

16

Arthur camina por el pasadizo y llega. Hay una mujer sentada. Solo vemos su silueta. Arthur se detiene y la rodea. Se queda mirándola, anonadado.

De pronto, detrás suyo, desde la oscuridad un segundo Arthur aparece y rápidamente le coloca una bolsa de plástico sobre la cabeza.

Un último aliento de Arthur.

PANTALLA NEGRA; SE ESCUCHA EL SONIDO DE UN HOMBRE ASFIXIÁNDOSE.

ANEXO 2: Banner



ANEXO 3: Resultados en plataformas

Detalles de la publicación

Sebastián Plasencia - Director de Cine & Audiovisual publicó un video en la lista de reproducción **Cortometrajes**.
Publicado por Sebastian Plasencia · 21 de junio · Público

Hoy es el día del padre, y qué mejor forma de celebrarlo que con un corto protagonizado por mi papá.

Él no es actor, pero se esforzó para actuar y hacerlo lo mejor posible. Las palabras para elogiar su esfuerzo y dedicación no son suficientes. Estoy inmensamente agradecido y contento con el resultado. Lo único a lo que puedo anhelar en el futuro es ser tan buen padre como lo eres tú, papá.

Te quiero, viejito. Eres lo máximo ❤️... [Ver más](#)

Rendimiento de tu publicación

920	Personas alcanzadas	
11	Me gusta, comentarios y veces que se compartió	
4	Compartido	
237	Clics en publicaciones	
73	5	159
Clics para reproducir	Clics en el enlace	Clics de otro tipo
COMENTARIOS NEGATIVOS		
0	Ocultar todas las publicaciones	
0	Reportar como spam	
0	Ya no me gusta esta página	
11	Me gusta, comentarios y veces que se compartió	
4	Compartido	
DISTRIBUCIÓN DE CONTENIDO DE MARCA Ver desglose		
920	920	0
Alcance total	Alcance orgánico	Alcance pagado
1208	1208	0
Impresiones totales	Impresiones orgánicas	Impresiones pagadas

37 reacciones 14 comentarios 10 veces compartido

[Me gusta](#) [Comentar](#) [Compartir](#)

SEBAS.PLAS
Publicaciones

sebas.plas



Ver estadísticas Promocionar

1,308 reproducciones · Les gusta a frankweniger y rodrigopdev

sebas.plas T R A V M A - Cortometraje · Recomendado ver con audífonos y concentrado 🎧

Hoy es el día del padre, y qué mejor forma de celebrarlo que con un corto protagonizado por mi papá.

Estadísticas de publicaciones

142 32 22 21

19 1,487
Visitas al perfil Alcance

Interacciones ⓘ

20
Acciones realizadas desde esta publicación

Visitas al perfil 19
Respuestas 1

Descubrimiento ⓘ

1,487
Cuentas alcanzadas
El 15 % de las cuentas no seguían a sebas.plas

Seguimientos	1
Alcance	1,487
Impresiones	2,010
Del inicio	1,240
Del perfil	424
De hashtags	12
De otro origen	334

Aquí es donde más se vio tu publicación. La mayoría de las impresiones que obtuvo provienen de Inicio, Perfil y Hashtags.

ANEXO 4: Press Kit

Sinopsis en español

Una noche, la vida de un hombre atormentado se pondrá de cabeza.

Sinopsis en inglés

One night, the world of a tormented man will turn upside down.

Ficha Artística

Protagonista	Padre	Máximo Plasencia Ezaine
Secundario	Esposa	Liliana Gutiérrez Gallardo

Ficha técnica

Director	Sebastián Plasencia Gutiérrez
Productor General	Sebastián Plasencia Gutiérrez
Guionista	Sebastián Plasencia Gutiérrez
Director de Fotografía	Sebastián Plasencia Gutiérrez
Director de Arte	Sebastián Plasencia Gutiérrez
Post producción de sonido	Sebastián Plasencia Gutiérrez
Musicalización & SFX	Freesound y Artlist
Edición	Sebastián Plasencia Gutiérrez

Datos técnicos

Duración	00:03:00
Formato de reproducción	Full HD
Sonido	Estéreo
Fecha de estreno	21 de junio del 2020
País de producción	Perú
Lenguaje	Español
Subtítulos	-
Cámara utilizada	Sony A7III

Link del cortometraje

Facebook	https://www.facebook.com/109355226427828/videos/305039024003086
YouTube	https://youtu.be/u98TFMFSVW4
Instagram	https://www.instagram.com/p/CBt9_NlpZZg/