

Universidad de Lima  
Facultad de Comunicación  
Carrera de Comunicación



# **REALIZACIÓN DEL VIDEOARTE “CANCIÓN DE PÚAS” COMO UNA EXPERIENCIA EN TORNO A LA HIPOACUSIA**

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

**Abril Iberico Mevius**

**Código 20160714**

**Asesor**

Ana Caroline Cruz Valencia

Lima – Perú

Enero de 2022





**REALIZACIÓN DEL VIDEOARTE  
“CANCIÓN DE PÚAS” COMO UNA  
EXPERIENCIA EN TORNO A LA  
HIPOACUSIA**

# TABLA DE CONTENIDO

<b>RESUMEN</b> .....	<b>1</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>2</b>
<b>CAPÍTULO I: PRESENTACIÓN</b> .....	<b>3</b>
1.1 Material #1: Canción de púas - videoarte .....	5
1.2 Material #2: Canción de púas - subtítulo al inglés .....	5
1.3 Material #3: Press Kit en castellano .....	5
1.4 Material #4: Press Kit en inglés .....	5
<b>CAPÍTULO II: ANTECEDENTES</b> .....	<b>6</b>
2.1 Motivación .....	6
2.2. El problema de la hipoacusia .....	6
2.3. Antecedentes locales .....	8
2.4. Exploración temática .....	9
2.5. Otras experiencias artísticas.....	10
2.6. Objetivos .....	11
2.7. Casos referenciales .....	12
2.8 Público objetivo .....	17
<b>CAPÍTULO III: FUNDAMENTACIÓN PROFESIONAL</b> .....	<b>18</b>
3.1. Conceptualización del proyecto .....	18
3.2. Tratamiento audiovisual .....	19
3.3. Recursos técnicos.....	23
3.4. Rodaje y postproducción .....	24
3.5. Logros y resultados obtenidos .....	29
3.6. Presupuesto .....	32

3.7. Plan de difusión .....	33
3.8. Selección en festivales .....	34
<b>CAPÍTULO IV: LECCIONES APRENDIDAS.....</b>	<b>37</b>
<b>REFERENCIAS.....</b>	<b>41</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>43</b>



## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 3. 1. Circuito de festivales .....	33
--	----



# ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 2. 1. Fugue .....	13
Figura 2. 2. Ritual .....	13
Figura 2. 3. Ritual .....	14
Figura 2. 4. Grosse Fatigue .....	14
Figura 2. 5. Bugatti .....	15
Figura 2. 6. Bugatti .....	15
Figura 2. 7. Untitled.....	16
Figura 2. 8. Untitled.....	16
Figura 3. 1. Myopia Fest.....	34
Figura 3. 2. Myopia Fest: selección oficial.....	35
Figura 3. 3. Selección oficial .....	36

## ÍNDICE DE ANEXOS

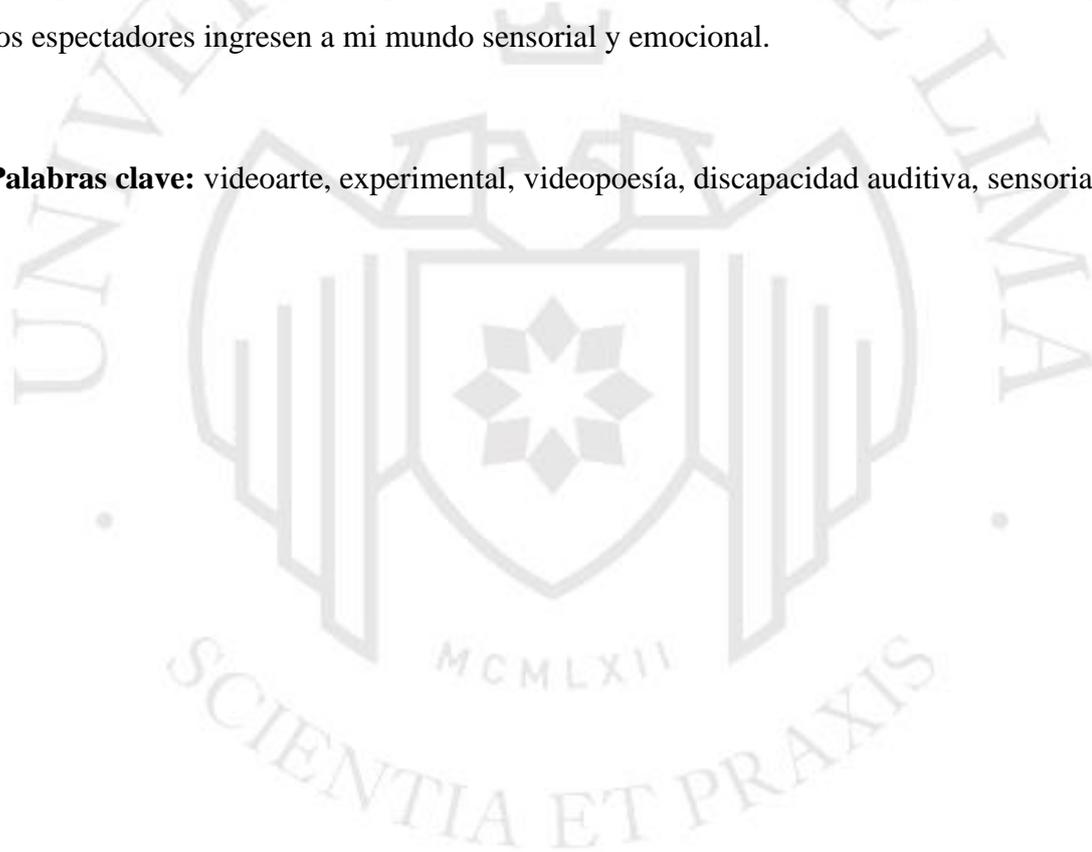
Anexo 1: Presupuesto tentativo .....	44
Anexo 2: Comentarios de expertos .....	46
Anexo 3: Cronograma de postulación .....	52



## RESUMEN

*Canción de páas* es un videoarte creado a partir de mi experiencia como una persona con discapacidad auditiva. Este proyecto se enfoca en las dificultades sensoriales que conlleva la hipoacusia o pérdida de la audición a partir de imágenes descontextualizadas utilizadas para representar los sonidos, así como la carencia de estos. Este videoarte produce múltiples estímulos como resultado de la mezcla entre palabras recitadas, imágenes estáticas o en movimiento y capas de sonido. Estos acentúan cómo es mi percepción sensitiva como una persona con discapacidad auditiva con el propósito de que los espectadores ingresen a mi mundo y emocional.

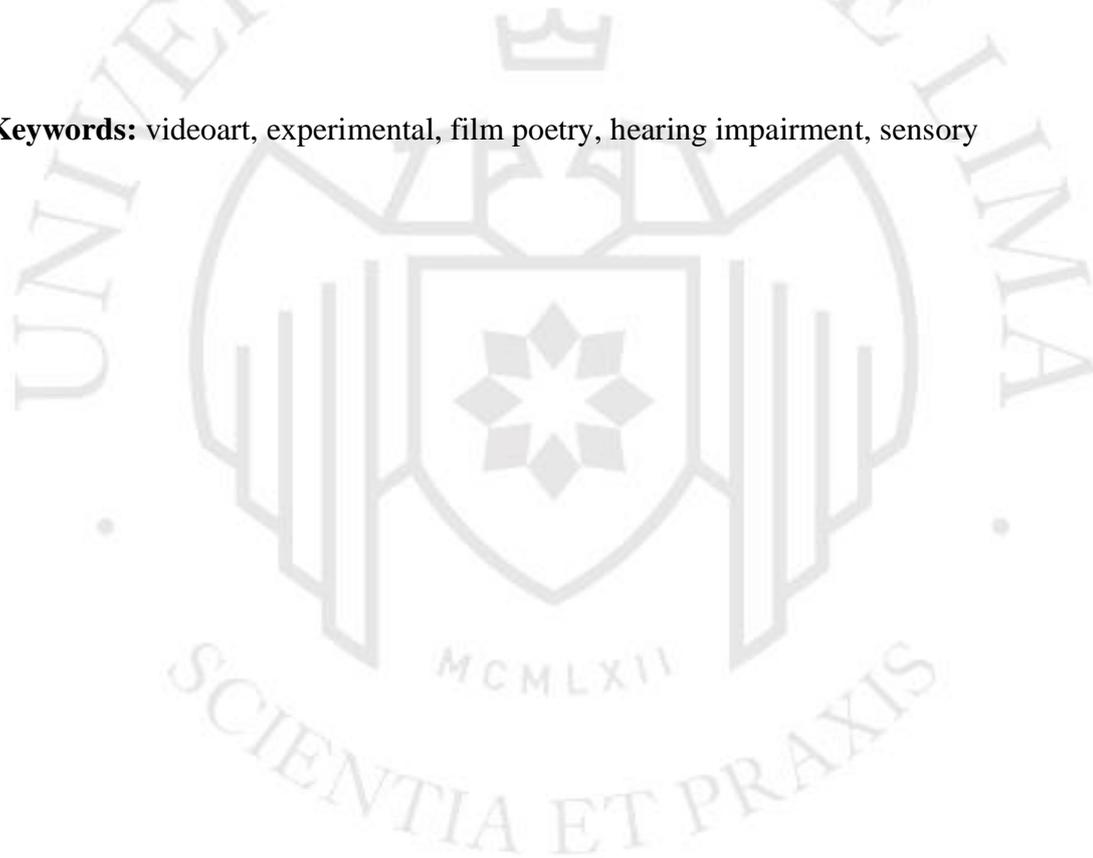
**Palabras clave:** videoarte, experimental, videopoesía, discapacidad auditiva, sensorial



## ABSTRACT

*Canción de Púas* is a video art created from my experience as a person with hearing impairment. This project focuses on the sensory difficulties associated with hearing loss with decontextualized images to represent sounds, as well as the lack of these. This video art produces multiple stimuli as a result of the mixture between recited words, static or moving images and layers of sound. These accentuate what my sensory perception is like as a person with hearing impairment in order for the viewers to enter my sensory and emotional world.

**Keywords:** videoart, experimental, film poetry, hearing impairment, sensory



# CAPÍTULO I: PRESENTACIÓN

*Canción de púas* es un videoarte donde predomina la sensorialidad al cruzar la barrera entre el silencio y el ruido. El proyecto surge a partir de una motivación personal, cuyo fin es expresar mi mundo interno y percepción como una persona con discapacidad auditiva.

Según cifras de la Organización Mundial de Salud (OMS), más del 5% de la población del mundo padece de pérdida de la audición discapacitante. (2021, párr. 1). Esta implica que una persona tiene dificultades para oír, pero no es necesario que utilice audífonos o implantes cocleares. Asimismo, de acuerdo a un informe del Consejo Nacional para la Integración de la Persona con Discapacidad (2016) sobre la situación de las personas con discapacidad auditiva en el Perú, se estima que el 1.8% de la población total tiene algún tipo de sordera. Cabe destacar que la causa principal mencionada es por la edad avanzada (párr. 2). Sin embargo, la mayoría de personas que presentan limitaciones auditivas son jóvenes entre 18 y 29 años (23%), seguidos por niños y adolescentes (21.7%), y adultos mayores (20.9%). (párr. 3). También es necesario enfatizar que un 49.6% tiene limitaciones en condiciones de grave moderado, mientras que solo el 4.4% tiene sordera total (2016, sección III, párr. 1).

Actualmente, existen pocas propuestas audiovisuales que aborden las discapacidades como temática principal y, sobre todo, hay pocos proyectos que se centren específicamente en las experiencias de las personas con hipoacusia o sordera. La mayoría de piezas artísticas o documentales que abarcan este tema se centran en personas con sordera total y esta experiencia suele ser representada mediante una edición sonora totalmente silenciosa. Al representarse la sordera parcial, esta es relacionada directamente con personas de la tercera edad, lo cual impide tener una visión más amplia sobre esta condición en grupos de otras edades.

De este modo, se ha podido percibir que hay una perspectiva muy estrecha hacia lo que implican las discapacidades auditivas al solo ser consideradas cuando se trata de personas de la tercera edad o personas con sordera total. No se toma en cuenta las experiencias y vivencias de otros sectores de la población, quienes incluso representan

un mayor porcentaje de acuerdo a las cifras mencionadas anteriormente. Por lo tanto, este proyecto se centra en mostrar otra forma de percibir el entorno desde mi vivencia como una persona joven con hipoacusia. Se busca que los espectadores puedan aproximarse a una experiencia sensorial, donde se oscila entre los silencios y los ruidos.

La condición de la hipoacusia implica que una persona no puede percibir frecuencias agudas y tampoco tiene la capacidad de discernir los sonidos. Asimismo, es necesario utilizar audífonos que alcen el volumen de todas las frecuencias altas para no tener dificultades en la comunicación. No obstante, estos sonidos pueden tornarse incómodos, tomando en cuenta que la persona solo está acostumbrada a las frecuencias graves y los volúmenes bajos. De esta manera, *Canción de púas* representa la experiencia de no oír, pero también muestra cómo es oír de una forma exagerada, tomando como referencia la percepción con los audífonos.

Como parte de los objetivos, cabe enfatizar que este es un trabajo meramente expresivo y se pretende apelar a las emociones y las sensaciones que surgen. La prioridad no es crear una narrativa o una historia convencional que pueda ser comprendida secuencialmente una vez que alguien ve el video. Con este videoarte se busca encontrar un lenguaje expresivo donde se puedan articular varios tipos de arte desde una manera interdisciplinaria a partir de la fusión entre la poesía, la fotografía, la música experimental y el audiovisual.

La prioridad de la propuesta es conseguir que los espectadores tengan una experiencia inmersiva, donde reciban múltiples sensaciones y estímulos a través de distintos sentidos. Cabe destacar que hay un mayor énfasis en la elaboración del diseño sonoro para así construir atmósferas que puedan apelar también a las emociones. Especialmente, para generar fastidio ante la cantidad de capas de sonido que se acumulan a lo largo del videoarte.

Además, parto solo de mi propia vivencia con la hipoacusia. Por lo tanto, no se busca representar la experiencia particular de otras personas con discapacidad auditiva, puesto que cada una puede ser distinta a otra. Sin embargo, sí busco compartir esta forma de percibir el entorno para que haya una mayor aproximación a lo que implica esta condición.

### **1.1 Material #1: “Canción de púas” - videoarte**

Ubicación: <https://vimeo.com/651145912>

Contraseña: canciondepuas

### **1.2 Material #2: “Canción de púas” - subtulado al inglés**

Ubicación: <https://vimeo.com/651150000>

Contraseña: canciondepuas

### **1.3 Material #3: *Press Kit* en castellano**

Este contiene una *storyline*, una declaración de artista (equivalente a una sinopsis), un poster, ficha técnica, 3 *stills* del video, retrato y breve biografía de la directora.

Ubicación: <https://n9.cl/cn6v2>

### **1.4 Material #4: *Press Kit* en inglés**

Este contiene una *storyline*, una declaración de artista (equivalente a una sinopsis), un poster, ficha técnica, 3 *stills* del video, retrato y breve biografía de la directora.

Ubicación: <https://n9.cl/03sw1>

## CAPÍTULO II: ANTECEDENTES

### 2.1 Motivación

A los 15 años, me enteré que había nacido con pérdida de la capacidad auditiva. Al inicio, evité darle importancia al tema. Sin embargo, entendí lo que significaba una vez que empecé a utilizar audífonos en mi primer año de universidad y sentí la enorme diferencia entre habitar un mundo silencioso en contraposición a uno con ruidos.

Durante ese primer año, llevé el curso de Arte y Cultura, donde debíamos realizar una obra de arte sobre algún sentimiento como proyecto final. Escogí la frustración y realicé un videoarte acerca de mi pérdida de la audición y lo que implicaba oír nuevos sonidos con los audífonos. El videoarte impactó a mis compañeros, pero yo no contaba con los conocimientos técnicos que me llevaran a sentir que este era un proyecto finalizado. A lo largo de la carrera, este ha sido un tema muy presente y las ansias por completar el proyecto han permanecido como una constante.

Eventualmente, el concepto de este ha ido evolucionando, pues mi percepción de lo que implica oír y no oír también ha cambiado ahora que usar audífonos no es más un evento nuevo en mi vida. No obstante, la frustración continúa siendo un tema recurrente cada cierto tiempo. De este modo, recién me sentí preparada para volver a representarla en el curso de Géneros Fotográficos como proyecto final en el penúltimo ciclo y posteriormente, decidí desarrollarlo más en el curso de Trabajo Profesional II.

### 2.2. El problema de la hipoacusia

Es necesario explicar qué es la hipoacusia y qué repercusiones genera para así entender las motivaciones del proyecto. De acuerdo a un artículo del Consejo Nacional de Fomento Educativo de México (2010), la pérdida de la audición se caracteriza por la dificultad para captar los estímulos provenientes de distintas fuentes sonoras. Es así como “[...] la persona afectada no sólo escucha menos, sino que percibe el sonido de forma irregular y distorsionada, lo que limita sus posibilidades para procesar debidamente la información auditiva de acuerdo con el tipo y grado de pérdida auditiva.” (Consejo Nacional de Fomento Educativo, 2010, pp. 17-18).

Existen distintas clasificaciones de la pérdida auditiva. Este proyecto se basa específicamente en la neurosensorial. Esta implica que hay un daño en el nervio auditivo, el cual conecta la información que recibe el oído con el cerebro. Este tipo de pérdida se caracteriza por no conseguir distinguir distintas frecuencias, de modo que las consonantes se confunden, no se perciben sonidos con timbres agudos como el canto de pájaros o ruidos metálicos, y tampoco se comprenden susurros o conversaciones en las que las voces son suaves. Además, se presentan mayores dificultades de comprensión del lenguaje cuando hay ambientes ruidosos (Consejo Nacional de Fomento Educativo, 2010, pp. 18-19). De este modo, en espacios con múltiples sonidos hay una mayor dificultad para diferenciarlos y estos se terminan transformando en ruido.

Para evitar situaciones como las anteriores, uno puede recurrir al uso de audífonos. Estos permiten subirle el volumen a las frecuencias agudas e intermedias en caso de ser una hipoacusia moderada (como es mi caso). Sin embargo, estos pueden abrumar a quienes no estén acostumbrados a utilizarlos, puesto que, de pronto, perciben múltiples sonidos y frecuencias que parecían inexistentes anteriormente. Por ello, la presencia de frecuencias altas puede generar confusión y fastidio, consiguiendo que la persona utilice los audífonos con menor frecuencia o que evite usarlos en diversos espacios. Por ejemplo, en una cocina con sonidos metálicos o en una avenida con ruidos de frenos y bocinas.

Por otro lado, cabe destacar que mis motivaciones nacen a partir de un interés por expresar cómo es el no percibir ciertos sonidos y la frustración que esto conlleva. Por ello, es necesario contextualizar en qué estado se encuentra la situación anímica de las personas con discapacidad auditiva. De esta manera, se podrá entender la raíz de lo que busco expresar en este video.

En cuanto al efecto que tiene la pérdida auditiva en los trastornos psicológicos, según un estudio de Fellingner, Holzinger, Gerich y Goldberg (2007) a personas con distintos grados de audición, aquellos que tienen limitaciones auditivas tienden a aislarse y presentar más problemas de comunicación que las personas totalmente sordas, ya que se encuentran en un entorno en donde las personas tienen una audición regular. Esto causa que alguien con sordera sienta exclusión y aislamiento al no calzar con la mayoría de personas con quienes se rodea (pp. 243-244).

Asimismo, de acuerdo a los resultados, no adquieren más ansiedad que las personas con una pérdida total de la audición. Sin embargo, muestran índices altos de depresión e ideación paranoica. Según los porcentajes, presentan un grado de satisfacción inferior que las personas con audición normal y las personas totalmente sordas. (Fellinger, Holzinger, Gerich y Goldberg, 2007, p. 244)

Para complementar la información anterior, un estudio de Brown y Cornes (2015) se enfocó específicamente en jóvenes con sordera. De acuerdo a los resultados, ellos son más propensos a padecer niveles más altos de retracción y depresión en comparación a las personas que tienen una audición promedio. No obstante, se enfatizó que esto se debe a la falta de comunicación. Es por eso que aquellos con sordera, quienes sí están en constante comunicación con sus padres o amistades, no tendrían niveles tan altos de depresión o sentimientos de aislamiento (p. 76).

### **2.3. Antecedentes locales**

Para entender las referencias visuales y por qué se optó por utilizar este medio de expresión, es necesario hacer una revisión del contexto en el que se encuentra. Por lo tanto, se hará un recuento de la historia del videoarte y el video experimental en Perú y su evolución en las últimas décadas. Además, es imprescindible saber cuál es su estado actual a nivel local y cuántos abordan las discapacidades como temática principal en sus proyectos audiovisuales.

En el Perú, el videoarte ha pasado por varias etapas. De acuerdo a un ensayo escrito por José Carlos Mariátegui (2003) en la revista de Alta Tecnología Andina (ATA), el surgimiento de los videos experimentales en Perú inicia en los años 70s, a partir de la llegada de la televisión y el *video tape* en la década anterior. Entre los artistas más destacados, se encuentran Francisco Mariotti, Alfonso Castrillón y Rafael Hastings, quienes exploran con medios mixtos (pp. 10-11). Sin embargo, pocos artistas incursionaron en este medio y recién en los noventas surge una segunda ola, que implicó la aparición de un movimiento de videoartistas peruanos y festivales de video experimental (Mariátegui, 2003, p.13). De acuerdo a una publicación de ATA (2010), este grupo de artistas se caracterizó por su participación en festivales de videoarte y electrónica, mientras que la tercera ola de videoartistas, a inicios del siglo XXI, empieza

a vincularse más a las artes visuales. Es así como se incorporan a bienales internacionales y exhibiciones de arte contemporáneo (párr. 3-4).

En los últimos 10 años, han surgido más incentivos que permitieron un mayor desarrollo del videoarte en Perú. De acuerdo a Villacorta y Jara (2018), es necesario destacar la incorporación de la categoría “experimental” en concursos de cine como el Festival Lima Independiente, el Festival Internacional Transcinema e, incluso, el Festival de Cine de Lima. Además, destaca que el surgimiento de la DAFO (Dirección del Audiovisual, la Fonografía y los Nuevos Medios) en 2013 ha permitido incrementar la producción a partir del financiamiento que brinda (p. 96).

En adición, Hernández Calvo (2018), menciona que el refuerzo de la escena artística se debe al surgimiento de nuevos espacios de exposición de videoinstalaciones como el Museo de Arte Contemporáneo y el museo MATE en el 2012. También, comenta sobre otros espacios como LimaPhoto, que surge en el 2010, y la inauguración de las ferias de arte ParC y Art Lima en el 2013 (p. 275). Sin embargo, en el caso de las videoinstalaciones, comenta que aún no se puede considerar que exista un *boom* en este medio. Esto puesto que estas no son fáciles de desarrollar, además de que solo los artistas con reconocimiento y una trayectoria artística avanzada consiguen exponer en dichos espacios (p. 277).

De este modo, se puede afirmar que el estado actual del videoarte, tanto en festivales de cine como en videoinstalaciones, continúa en crecimiento. No obstante, aún hace falta democratizar dicho medio en caso de querer presentarlo en exposiciones.

#### **2.4. Exploración temática**

Asimismo, analizando el panorama actual, hay una escasa representación de las diferentes discapacidades existentes en los medios artísticos. En el caso en que sea el eje central de un proyecto, la discapacidad auditiva no suele ser plasmada en otro tipo de proyectos que no sean fotografía o cine documental.

Entre los proyectos audiovisuales más destacados se encuentra la película documental “Moonlight Sonata: Deafness in Three Movements” (2019) de Irene Taylor Brodsky, donde el protagonista es un niño sordo que adquiere audición parcial con la ayuda de audífonos después de una operación. A pesar de pertenecer a un género totalmente distinto al de mi proyecto, cabe destacar que la temática abordada se asemeja

a la mía, tomando en cuenta que la premisa muestra cómo es vivir entre el ruido y el silencio. Además, esta propuesta es distintiva, puesto que representa la sordera parcial en un protagonista menor, en vez de relacionarla con los adultos de la tercera edad, una característica muy frecuente en proyectos audiovisuales.

Otro ejemplo es la película de ficción “Sound of Metal” (2019) de Darius Marder. La premisa es sobre un baterista que se está volviendo sordo y cuestiona si debería usar audífonos o aceptar la sordera. Lo que más destaca es la mezcla de sonido, donde los sonidos imitan la percepción del protagonista. De este modo, se puede apreciar un cambio brusco entre su percepción con sordera y su percepción con audífonos, consiguiendo así que los espectadores tengan una experiencia similar a la del protagonista.

En cuanto a los proyectos que abarcan la discapacidad como temática experimental, hay un par que llaman la atención por su abordaje abstracto. En primer lugar, se encuentra “Semiotización Múltiple” (2016) de José Morillo. Este es un documental corto, donde el director comparte su experiencia como una persona que padece de esclerosis múltiple y utiliza imágenes descontextualizadas para generar un lenguaje más poético y personal. En segundo lugar, se encuentra “::: (signo generador)” (2010) de Adriana Ugarte. En este breve documental se relata la experiencia de las personas con discapacidad visual utilizando imágenes desenfocadas para que los espectadores entiendan su percepción. Asimismo, se explora con el uso de ruidos que permiten generar incomodidad y que uno se adentre a su experiencia sensorial.

## **2.5. Otras experiencias artísticas**

Existen varias propuestas de arte que tienen lineamientos similares con mi proyecto experimental. Estas brindan espacios inmersivos, en donde se prioriza el brindar sensaciones y estímulos a partir de la mezcla entre múltiples disciplinas. Un ejemplo de esto son las obras de teatro del grupo Yuyachkani, el cual se caracteriza por sus proyectos experimentales. Algunas de sus obras destacan por no tener butacas. El público ingresa a un espacio rodeado de múltiples objetos que se pueden tocar, sonidos, música en vivo y olores, como en el caso de “Discurso de promoción” (2017) y “Sin Título - técnica mixta” (2004), e incluso, comparten comida como en la obra “Cartas a Chimbote” (2015). Además, los actores van rotando de espacios, mientras recitan sus líneas y los espectadores deben permanecer atentos para evitar obstaculizarlos. De este modo, se crea

una atmósfera rodeada de múltiples estímulos que permiten despertar los sentidos y en la que los espectadores reciben una experiencia única.

Asimismo, existen otras propuestas semejantes, pero desde otro tipo de disciplina: la instalación artística. Esta destaca por su carácter interactivo e implica la intervención de un espacio para crear una atmósfera que brinde una vivencia diferente para quienes participan en la presentación. También se apela a la percepción sensorial de todos los sentidos y se busca que los espectadores interactúen con el espacio construido. Además, cabe destacar que son proyectos conceptuales y se suelen entender al leer la declaración de artista, donde se explica la obra con más detalle.

Los proyectos que más se relacionan al videoarte propuesto son las instalaciones sonoras. Estas construyen ambientes a partir de sonidos que provienen de parlantes ubicados en distintos puntos de una sala para generar una atmósfera envolvente y más realista. Un ejemplo de esto son los proyectos de Janet Cardiff y George Bures Miller, quienes juegan mucho con la ubicación de cada sonido en un espacio en particular. Esto se puede apreciar en la instalación sonora “Osaka Symphony” (2018). En esta, se le entregan audífonos a los visitantes, quienes escuchan diversos ruidos conforme se mueven por un pasadizo. Lo interesante es que solo pueden oírlos dependiendo del lugar donde se encuentren. De este modo, se genera un espacio inmersivo, donde deben estar atentos a cada estímulo que se topa en su camino.

También, tienen otras instalaciones con varios objetos desperdigados que interactúan con el público. Este es el caso de “The Dark Pool” (1995). En esta, los visitantes ingresan a una habitación con antigüedades y pueden percibir sonidos provenientes de algunos objetos. Por ejemplo, si se acercan a una máquina de escribir, escuchan las teclas nítidamente. De esta manera, se crea una atmósfera inmersiva que involucra los sentidos de la vista, el tacto, la escucha e, incluso, el olfato.

## **2.6. Objetivos**

Mi objetivo general es comunicar la condición de hipoacusia y visibilizarla desde un enfoque artístico y expresivo.

Por lo tanto, el primer objetivo es brindar una experiencia inmersiva que aluda a la percepción sensorial de los espectadores a partir de estímulos visuales y sonoros que los transporten al sentir de una persona con hipoacusia.

El segundo objetivo es generar una atmósfera poética, en donde lo percibido por un sentido pueda ser representado para ser percibido por otro. Es decir, se busca estimular a los espectadores y que así imaginen ciertos sonidos a partir de las imágenes y las palabras que van apareciendo, y viceversa. En este caso, es muy importante priorizar el diseño sonoro y complementarlo con imágenes que puedan aproximarse a una representación de los sonidos y la carencia de estos.

El tercer objetivo es encontrar un lenguaje expresivo interdisciplinario a partir de la articulación entre la poesía, la fotografía, el audiovisual y la música experimental. Esto implica construir nuevos significados en base a la dialéctica entre las imágenes, los sonidos y las palabras recitadas.

Por último, el cuarto objetivo es generar incomodidad en los espectadores, quienes se verían expuestos a experimentar mi percepción sensorial cuando no oigo y cuando utilizo audífonos. De este modo, el objetivo no es que entiendan de una forma narrativa de qué trata el video. Lo importante es generar múltiples sensaciones físicas y afectivas en los espectadores para que se aproximen más a las propias vivencias sensoriales de una persona con hipoacusia.

## **2.7. Casos referenciales**

Entre las referencias artísticas utilizadas se encuentran los videos experimentales que tienen un enfoque conceptual, donde se prioriza la sensorialidad. Por ello, no se toman en cuenta los proyectos que tienen una propuesta narrativa con un personaje definido.

### **2.7.1 Videos experimentales de Joseph Bernard**

Bernard es un director de cortometrajes experimentales de los 70s y 80s. En sus videos, explora las combinaciones de colores e imágenes desenfocadas en movimiento, cuya función es generar una mayor emotividad, sensorialidad y confusión en los espectadores.

- Fugue (1981)

Se tomó este videoarte como referencia puesto que emplea imágenes descontextualizadas con desenfocos y colores entreverados. Considero que su propuesta visual puede calzar con la mía, debido a la sensorialidad que

transmite. Además, si tomo sus desenfoces como propuesta, estos podrían representar cómo es la confusión al no distinguir ciertos sonidos.

**Figura 2. 1.**

*Fugue*



- Ritual (1979)

Otro ejemplo del mismo director es “Ritual”, el cual presenta un ritmo de edición veloz. Este permite captar la atención de los espectadores, quienes deben permanecer atentos a todas las imágenes fugaces que aparecen, desaparecen y se superponen. Sus cortometrajes son un referente para jugar con la edición y, sobre todo, para intentar representar los sonidos desde imágenes más abstractas y conceptuales.

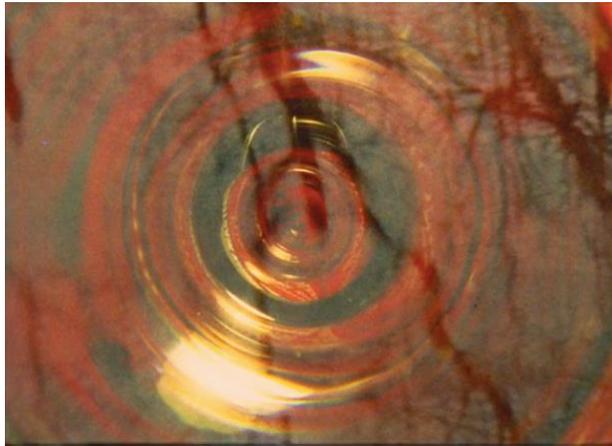
**Figura 2. 2.**

*Ritual*



**Figura 2. 3.**

*Ritual*



### **2.7.2 Grosse Fatigue (2013) de Camille Henrot**

Este video es otro referente en cuanto al uso de trípticos y dípticos en movimiento, donde imágenes muy distintas interactúan y se van descontextualizando. Me parece interesante cómo se van acumulando distintos videos, generando así nuevas significaciones. Asimismo, el uso de videos como fondo de pantalla, los cuales se complementan con las imágenes de distintos tamaños que van apareciendo, me permite tener ideas sobre cómo podría presentar mi propio video.

**Figura 2. 4.**

*Grosse Fatigue*



### 2.7.3. Videoclip Bugatti (2014) de Tiga

Figura 2. 5.

*Bugatti*



Figura 2. 6.

*Bugatti*



Los videos de Tiga suelen estar cargados de imágenes sensoriales y surreales que generan incomodidad mediante la intervención de los bodegones.

Este videoclip influye en mi proyecto en base al ritmo de edición y cómo el estado de los objetos va evolucionando hasta volverse cada vez más caótico. De este modo, las acciones involucradas con los objetos inician de una forma repetitiva y monótona al inicio del video. Sin embargo, los planos son de menor duración, una vez que el video va avanzando. Después, los objetos empiezan a colapsar en el sentido de que se chorrean vasos, se caen objetos que inicialmente lucían estables, etc. Es así como el espectador se engancha con el ritmo de edición y las imágenes adquieren un rol más impactante. En adición, me interesó el uso de bodegones que se mueven dentro del encuadre, pero en planos estáticos. Sin embargo, el exceso de colores de este video no coincide con mi propuesta visual, puesto que planeo utilizar tonalidades más oscuras y frías.

#### 2.7.4 Videos y fotografías de Visan Stefan

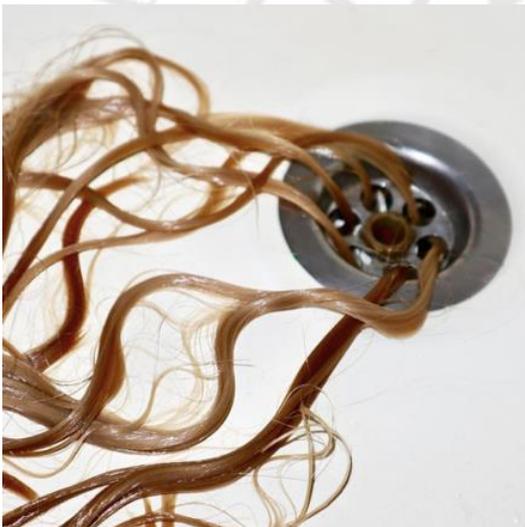
**Figura 2. 7.**

*Untitled*



**Figura 2. 8.**

*Untitled*



Las fotografías y videos de Visan Stefan son otro referente en cuanto a la creación de imágenes de un carácter más surreal al descontextualizar los objetos que se van juntando. Cabe destacar que estas cumplen un rol importante cuando se trata de generar cierta incomodidad en su público. Además, no utiliza movimientos de cámara y los movimientos dentro de los encuadres suelen ser muy sutiles. Por ello, su trabajo me inspira a darle un mayor protagonismo a determinados objetos que, al juntarse, puedan elaborar nuevos significados y generar sensaciones de incomodidad en los espectadores.

## 2.8 Público objetivo

*Canción de Púas* está dirigido a mujeres y hombres, quienes se interesen por el cine de carácter experimental y el arte conceptual. El público proviene de dos vertientes. Por un lado, frecuentan festivales de cine, donde existe la categoría de “cortometrajes experimentales”. Entre los festivales locales con esta sección, se encuentra el Festival de Cine Al Este, el Festival Lima Independiente, el Festival Internacional Transcinema, el Festival Hecho por Mujeres y el Festival de Cine de Lima.

Por otro lado, el público también está conformado por los asistentes a exposiciones de arte y quienes se interesen por las artes visuales como la fotografía y por propuestas innovadoras como las instalaciones. Entre los espacios que podrían frecuentar, se encuentra el Museo de Arte Contemporáneo, el MATE, distintas galerías de artistas emergentes como las de Monumental Callao y Fisura Galería, espacios culturales alternativos como Casa Bagre y ferias de arte como Art Lima, PARC y LimaPhoto.

De este modo, ambos tipos de público tienen como punto de convergencia el interés por propuestas distintas, donde se brinde una experiencia que prioriza la sensorialidad antes que las narrativas convencionales.

## **CAPÍTULO III: FUNDAMENTACIÓN PROFESIONAL**

### **3.1. Conceptualización del proyecto**

Con este proyecto, busco construir una experiencia sensorial y emocional en los espectadores a partir de la combinación de múltiples lenguajes y estímulos, basándome en mi percepción como una persona con discapacidad auditiva. En este caso, he partido desde mi experiencia personal para compartir cómo es mi percepción sensorial de los estímulos que me rodean, no perteneciendo al grupo de personas que oyen frecuencias normales ni al grupo de personas con sordera total.

Para entender la base del proyecto, es necesario mencionar que nací con hipoacusia, pero me enteré de esto durante la adolescencia. Por lo tanto, yo no fui consciente de todos los sonidos que no había sido capaz de escuchar por tantos años.

Cabe también recordar que la hipoacusia es un tipo de sordera que implica no poder oír frecuencias altas y tampoco permite distinguir sonidos, cuando hay algún otro ruido de fondo. Por ejemplo, si alguien habla y hay música de fondo o un motor encendido, es difícil entender lo que dice.

Posteriormente, en mi primer año de universidad, empecé a utilizar audífonos para mejorar esas condiciones y recién logré percibir sonidos agudos por primera vez. A partir de estas experiencias, surge la idea de crear un proyecto que retrate la frustración que sentí durante esos años al no comprender lo que sucedía a mi alrededor y de pronto, haber experimentado un cambio tan abrupto en mi percepción. De este modo, elegí esta idea para un proyecto de un curso que llevé en segundo ciclo y realicé un video experimental.

La premisa del videoarte partía de la frustración de no escuchar como las demás personas. Sin embargo, yo no contaba con los conocimientos técnicos que permitieran sentirme totalmente orgullosa del proyecto y después del curso, no ahondé más en el tema. Después de 4 años, para un curso de fotografía, decidí retomar nuevamente la misma premisa y adaptar el proyecto para el curso de Trabajo Profesional II. Esta vez, mi intención era representar mi sentir sin audífonos en contraposición a mi experiencia utilizándolos.

Por ello, me centro en reproducir múltiples sensaciones relacionadas a ambas experiencias con los sonidos. Por un lado, están la monotonía, el aislamiento y la incertidumbre, cuando se trata de no oír y, por otro lado, la confusión, la frustración y el agobio, cuando se trata de oír.

### **3.2. Tratamiento audiovisual**

#### Propuesta de dirección

Al ser un videoarte de un corte más sensorial, no se ha definido un guion estructurado por escenas y tampoco se ofrece una narrativa secuencial o convencional. Este proyecto ha sido planteado desde una conjugación entre estímulos visuales y sonoros para reproducir las sensaciones cuando se oye o no se oye. Por lo tanto, se ha construido una propuesta experimental que apela a la sensorialidad.

En *Canción de púas* se ha priorizado la construcción del diseño sonoro, el cual recrea múltiples atmósferas inmersivas donde uno puede imaginar espacios distintos a lo visto en imágenes. En cuanto a estas, he optado por crear bodegones en movimiento y autorretratos. A partir de la combinación de distintos objetos que no suelen tener una relación entre sí, se genera un ambiente más surreal y sensorial. Además, estos se complementan con las palabras recitadas para generar nuevos significados. Es así como busco jugar con la dialéctica de las imágenes y las palabras para que los espectadores se adentren a un espacio más sensorial, que reproduzca mi percepción como una persona con discapacidad auditiva. También, se ha buscado representar los sonidos desde lo visual para construir un lenguaje más metafórico y poético a partir de la combinación entre lo visto y lo escuchado. De este modo, la combinación entre las palabras recitadas y las imágenes permite complementar los sonidos para acercarse al concepto de escucha y no escucha.

#### Propuesta de fotografía

El tratamiento de la imagen juega un rol muy importante para transmitir una experiencia sensorial en los espectadores. Para comenzar, se utilizó un *aspect ratio* de 4:3. Opté por este formato, porque inicialmente había planteado colocar múltiples imágenes como dípticos y trípticos en la pantalla, y un aspect ratio más alargado no hubiera permitido

aprovechar el espacio de las zonas superiores e inferiores de la pantalla. Además, *Canción de púas* transmite una sensación de aislamiento y agobio. De este modo, con un formato cerrado como el 4:3 se podría reforzar la sensación de agobio e incomodidad ante la acumulación de tantas imágenes en un espacio pequeño.

*Canción de púas* tiene un uso variado del color. En términos generales, este videoarte presenta una colorización fría. El acto de oír se distingue por sus imágenes coloridas y saturadas, mientras que la ausencia de sonidos se puede percibir al ser complementada con imágenes con poco color y una predominancia de negros, grises, blancos y tonalidades azulinas.

Mi intención es que los sonidos también puedan ser representados en los colores. En este caso, los colores serían un equivalente a los sonidos agudos. Por lo tanto, la ausencia de colores representa la carencia de estas frecuencias. Acá, se busca transmitir monotonía y un ambiente cada vez más sombrío ante la imposibilidad de la escucha. Por ello, las tonalidades frías permiten reforzar esto. Asimismo, las imágenes se presentan en clave baja y hay carencia de luz por las mismas razones mencionadas anteriormente. En adición a esto, los tonos desaturados permiten generar una sensación más desesperanzada que surge ante el aislamiento que se busca reflejar en el video.

Cuando se incrementan las capas de sonido, el objetivo es generar una acumulación de estímulos en los espectadores para que se sientan tensos y más agobiados. Por ello mismo, los colores son más saturados y se presentan en la mayoría de imágenes de fondo.

Cabe destacar que a lo largo del video hay planos fijos de los objetos con un fondo negro. Mi intención era descontextualizarlos con un fondo monocromático. Elegí el negro para reforzar el ambiente sombrío. Esto se complementa con la iluminación, donde la mayoría de imágenes están en clave baja. Solo las imágenes coloridas, que representan sonidos están en clave alta como la escarcha y los vasos del inicio. Las sombras y la presencia de más oscuridad permiten adentrarse al mundo interno del personaje, donde las emociones son más tristes y tétricas.

Adicionalmente, la mayoría de las imágenes en *Canción de púas* son fotografías o planos fijos. He evitado realizar movimientos de cámara, puesto que podría ser un distractor y mi intención era darles protagonismo a los objetos descontextualizados. Por ello, los movimientos se encuentran dentro de los planos. Solo hay presencia de

movimiento de cámara en planos en donde solo se ven texturas que se mueven. Este sería el caso de un video de agua con burbujas y otro de líneas horizontales que van bajando. Acá sí se hace una excepción, puesto que el desplazamiento permite apreciar esas texturas con mayor detalle. Además, al no haber objetos o personas en esos encuadres, este movimiento no sería un distractor.

Asimismo, la mayoría son planos detalle para que el espectador conecte más con las sensaciones que los objetos pueden generar. Como, por ejemplo, al arrugar un papel o una bolsa. En cuanto a las fotografías a la protagonista, todos son planos medios o planos busto. El objetivo es generar cercanía y que puedan empatizar más.

Por último, se intentó que yo siempre permanezca oculta detrás de algún objeto, una imagen superpuesta o con un desenfoco para representar todo lo que no puedo percibir. De este modo, no se consigue visualizarme nítidamente de la misma forma en la que yo no consigo percibir mi entorno.

#### Propuesta de sonido

Tomando en cuenta que todo el proyecto gira en torno al acto de oír o no oír, este es el punto más importante en *Canción de púas*. Por ello, se planteó experimentar con las distintas frecuencias de audio.

El acto de oír debe tener sonidos agudos y metálicos. Por otro lado, el no oír debe tener sonidos graves, ambientales y ruido blanco. He querido utilizar varios sonidos ambientales para opacar otros sonidos o imágenes que no serían silenciosas. Esto permite representar cómo se siente no percibir nítidamente lo que se oye en el entorno. Para reforzar la confusión, se colocaron ruidos y sonidos que no siempre calcen con lo que se ve en pantalla. Esto permite que los espectadores puedan construir múltiples interpretaciones de lo que han ido percibiendo. Por ejemplo, el uso del sonido del mar permite ocultar los sonidos agudos y que uno interprete que así se siente el no percibir o distinguir sonoramente lo que se encuentra en el entorno. En otras palabras, oír con hipoacusia es como vivir debajo del agua. Además, con este recurso se busca generar sensaciones disonantes.

En adición, se buscó música experimental. Esta se debe asemejar a los sonidos ambientales y debe marcar un ritmo que se vaya acelerando a lo largo del video. Esto permite construir una mayor tensión y refuerza el in crescendo que se debe detener

bruscamente cuando aparece una pantalla negra al final del video. Es en esta sección en donde nuevamente se debe colocar el ruido blanco para jugar con la idea de oír y no oír.

Asimismo, busco experimentar con el ruido. Por ello, es necesario contar con sonidos que generen incomodidad, como el de un taladro o el de una bolsa de plástico arrugándose.

Aparte de las capas, se optó por añadir palabras recitadas que permitan crear nuevas imágenes mentales. Con estas, se busca generar un ritmo de edición que se acelere gradualmente para que los espectadores conecten con la experiencia de sentir cómo la angustia y la confusión se van incrementando. Se podría decir que *Canción de púas* también calza en la categoría de la videopoesía. Sin embargo, las palabras buscan complementar lo visto en pantalla y generar nuevas significaciones en vez de ser el punto de partida de donde provengan las imágenes.

Cabe destacar que no se planteó grabar sonido directo, puesto que los sonidos ambientales y los efectos de sonido que se utilizaron se pudieron encontrar en repositorios y bibliotecas de audio. Solo las palabras recitadas fueron grabadas por mí misma.

### Propuesta de edición

Por la cualidad experimental del proyecto, se buscó explorar con dípticos y trípticos en la pantalla. Tomando en cuenta que a nivel sonoro se van acumulando capas, también es necesario hacer lo mismo visualmente.

Además, estas imágenes deben tener distintos tamaños para generar la impresión de que algunas son más ruidosas que otras y nuevamente, recargar al público. Se ha optado por crear estos cuadros de imágenes de distintos tamaños para representar los múltiples estímulos sonoros que aparecen.

Asimismo, se planteó que el ritmo de edición vaya en un in crescendo. De este modo, los primeros minutos deben tener planos de larga duración, los cuales permitan que uno se adentre lentamente a mi mundo interior. Esto refuerza nuevamente la monotonía que lleva al aislamiento.

### 3.3. Recursos técnicos

*Canción de púas* fue elaborado durante la pandemia por COVID-19 entre el 2020 y el 2021. Esto generó limitaciones, puesto que no podía salir de mi casa y solo podía utilizar aquello que se encontraba dentro de ella. Por lo tanto, me adapté a las circunstancias con mis propios métodos de grabación.

#### Cámara

Tomando en cuenta lo mencionado anteriormente, me vi obligada a utilizar mi propia cámara. En este caso, se contó con una cámara Canon Rebel T5i. Esta permitió grabar videos de 1920x1080p y hacer fotos con reducción del ruido, en caso de encontrarse en condiciones con poca luz.

Lo favorable de esta cámara fue la pantalla retráctil. Esta permitió realizar los autorretratos con mayor facilidad. Cabe destacar que no tenía un disparador remoto. Por lo tanto, utilicé el temporizador de la cámara. Asimismo, para enfocarme debía hacer mi propio blocking y marcar el suelo con *masking tape*. Después, colocaba un objeto sobre la cinta adhesiva y le hacía el enfoque con la cámara para, posteriormente, removerlo, apretar el temporizador y colocarme en su posición.

#### Lentes

Se utilizó un lente de 55-250 mm. Tomando en cuenta que no tenía lentes con diafragmas muy abiertos como para generar una menor profundidad de campo, utilicé un teleobjetivo que permitiera conseguir un efecto similar. Quería que las imágenes tengan poca profundidad de campo, puesto que así podría descontextualizar los objetos y conseguir que el fondo no tenga protagonismo al estar desenfocado. Además, la tela negra de fondo tenía arrugas y era tornasolada. De este modo, al estar desenfocada, no se percibían esos detalles. Del mismo modo, con el teleobjetivo podía realizar retratos que no distorsionaran al personaje retratado, a diferencia de un lente angular.

### Equipos y accesorios de iluminación

Al no contar con los recursos necesarios, utilicé lámparas de escritorio y focos en sockets contruidos a mano. Para conseguir que estén a distintas alturas, estos fueron colocados en sillas e incluso, se utilizó un atril de micrófono para pegar uno de ellos. Los focos variaban en intensidad y tenían luz fría. Utilicé de 15w, 23w y 42w. Cuando había poca luz en el entorno se utilizó el de 42w. Los de menor potencia sirvieron como *back light*, mientras que el de 42w funcionó como *key light*. A este se le colocó una tela blanca adelante que sirviera como difusor, puesto que el papel mantequilla no era suficiente para evitar que haya sombras muy marcadas. Para complementar la iluminación y evitar sombras duras, utilicé un par de espejos y un rebotador. Todo esto me permitió armar mi propio set casero de iluminación.

Cabe destacar que también hubo complicaciones para conseguir que esta iluminación fuera favorable, puesto que los focos generaban una luz muy dura, a diferencia de una pantalla LED o un *softbox*. De este modo, tuve que alejar las fuentes de luz de los espacios en donde se grababa para que no haya tantas sombras por todos lados. Esto generó que varios videos estuvieran ligeramente subexpuestos. Por ello, al editar era necesario subir los valores de exposición.

### Sonido

Al no tener una grabadora de audio, utilicé mi celular para grabar el poema recitado. Asimismo, coloqué una tela delgada con huecos al frente de mi boca para evitar que se marquen tanto las “p” y las “s” al hablar. Esto se utilizó en reemplazo de un micrófono con antipop. El resto de sonidos fueron obtenidos de bibliotecas de audio.

### **3.4. Rodaje y postproducción**

El proceso de producción de imágenes y videos, y edición comenzó a finales de octubre en 2020 y duró 8 semanas. El proyecto se inició en el curso de Géneros fotográficos y recibí asesorías semanales por la profesora Ana Lía Orézzoli.

Posteriormente, he contado con el *feedback* de Caroline Cruz, Raúl Santivañez y Carolina Cardich para ampliar más mi visión y entender otras formas de percibir mi videoarte. A partir de acá, todo el proyecto fue un trabajo de exploración y

descubrimiento, donde la producción de imágenes y la edición se realizaron en simultáneo. Esto me permitió evaluar qué imágenes no funcionaban al momento de darle una cohesión a todo el proyecto.

### Construcción de imágenes

Tal como se mencionó anteriormente, el proceso de elaboración de imágenes se realizó en paralelo a la edición. Esto permitió decidir qué se podía ir descartando. Para seleccionar los elementos que protagonizarían cada plano, fue necesario realizar varios mapas conceptuales y lluvias de ideas. Al inicio, estructuré el video en 3 partes: la escucha normal, la no escucha basada en la sordera, y la escucha exagerada basada en la experiencia con audífonos. Es así como elaboré listas de objetos y sonidos que se pudieran relacionar con cada una de estas experiencias.

De este modo, podía asociar el no oír con colocar una flauta en una pecera en alusión a los agudos que se dejan de percibir debajo del agua o cuando pensaba en sonidos graves como el de la cuerda de un bajo eléctrico. Para la transición entre la escucha normal y la sordera, pensé en una caracola. Esta siempre se relaciona con el acto de oír. Por ello, quise juntarla con una venda, puesto que esta representa la discapacidad. De este modo, al taponear la caracola con la venda, jugaba con la idea de dejar de oír a causa de esta condición.

En cambio, cuando se trataba de la escucha exagerada, pensé en todos los sonidos que más me incomodan cuando utilizo los audífonos. Entre ellos, cualquier sonido de timbre metálico o agudo como el de un xilófono, un triángulo, una bolsa o papel que se arruga, un taladro, entre otros más. Además, indagué en más imágenes relacionadas a este tipo de escucha, pero desde un rol más metafórico. Por ello, coloqué un video de clavos en mi oreja.

También, pensé en imágenes relacionadas al agua, puesto que oír sin audífonos produce una sensación muy similar a la de estar debajo de esta. Esto se debe a que solo se oyen sonidos graves y las voces parecen apagadas. Es así como surge la pecera y los vasos de agua.

Al final, durante la edición, opté por no darle una narrativa ni una estructura propiamente dicha al videoarte para priorizar la sensorialidad. Sobre todo, tomando en cuenta que todas las imágenes propuestas se prestan a la libre interpretación y que, por lo

tanto, hubiera sido muy complicado que todos los espectadores tuvieran una misma lectura de un proyecto tan abstracto y conceptual. Además, la riqueza del proyecto se encuentra precisamente en las múltiples interpretaciones y lecturas que pueda tener cada imagen en conjunto a sonidos y palabras recitadas en particular. Sin embargo, comenzar con esta estructura de tres etapas fue necesario para obtener ideas, producir imágenes y construir metáforas.

### Grabación

Al ser un proyecto de bajo presupuesto sin la oportunidad de salir de mi casa, me adapté a lo que se encontraba en mi entorno. De este modo, ambienté mi cuarto como si fuera un estudio de fotografía. Para conseguirlo, utilicé una tela negra tornasolada de 2x3 metros y la pegué a la pared. Cabe destacar que no contaba con mucho espacio en la habitación y debía utilizar el lente teleobjetivo con una longitud focal larga. Por lo tanto, tenía que salir del cuarto y fotografiar desde afuera. En otra circunstancia, debía colgar objetos al techo con cinta adhesiva y grabarlos con velocidad, puesto que se despegaban. Este es el caso de un autorretrato, donde sostengo un teléfono de cabeza.

### Edición

Todo el proyecto fue editado con el programa Adobe Premiere. La primera versión del video duraba 3:45 minutos. Al inicio, el proyecto no contaba con poesía. A partir de los consejos que recibí, incorporé palabras recitadas y estas consiguieron generar un ritmo en el videoarte. También realicé una versión con palabras escritas, pero esta no calzaba bien con la propuesta.

Con el paso de las semanas, el proyecto ha pasado por un proceso de elaboración de nuevos contenidos y de una constante depuración de imágenes. Este es el caso de imágenes de focos, unas manos que empujan una pared y otras imágenes que tenían una iluminación muy plana. Esto fue recomendado por Raúl Santivañez, profesor de cursos de postproducción, quien comentó que estas rompían la sensorialidad y la cohesión con las demás imágenes.

La música experimental y el ritmo con el que se recitaron las palabras fueron esenciales para realizar los cortes. Tomando en cuenta las pautas definidas en la propuesta

de edición, el ritmo fue en un in crescendo a partir del uso de planos de larga duración al inicio y otros de corta duración al final del videoarte.

En adición, se colocaron transiciones entre las imágenes en los bloques iniciales por recomendación de algunos profesores de edición. Sin embargo, para el bloque final hubo cortes secos para generar un mayor impacto y acelerar el ritmo. Esto permitió incrementar la confusión y que el público no consiga captar todo lo que aparece en pantalla.

También, se optó por utilizar disolvencias al superponer algunos videos con fotografías. Esto permitió generar un ritmo más lento y asemejarse a la forma en la que se mezclan los sonidos. Cabe recordar que lo hipoacusia implica no distinguir todos los estímulos sonoros, puesto que se tornan muy similares al solo poder percibir los sonidos graves. Por ello, se buscó generar esta dificultad para discernir, pero partiendo en la acumulación de capas de imágenes.

Por último, se optó por colocar un fondo blanco para representar la escucha y la idea de que todo está iluminado. En cambio, se utiliza un fondo negro para reproducir la ausencia del sonido y, por lo tanto, de lo visual. Esto simboliza la carencia de sonidos, al percibir que todo lo anterior se apaga. Además, hay distintos videos con colores saturados que cubren toda la pantalla. Esto remite a los sonidos que serían abrumadores para el espectador.

En abril del 2021, opté por tener un mínimo de 5 minutos de duración, lo cual me forzó a crear un gran número de imágenes nuevas. Sin embargo, después de conversar con varios profesores, se acortó la duración ya que se empezó a perder el rol orgánico del video ante la acumulación de ideas, pues no calzaban con la propuesta. Aún así, después de depurar planos y alargar la duración de otros, se llegó a una duración cercana a los 5 minutos.

### Sonorización

El proceso de sonorización se realizó en varias etapas. Al inicio, el video fue editado solo con una composición musical experimental de fondo. En esta, los volúmenes se iban incrementando para generar una atmósfera cargada y de tensión. Sin embargo, al no tener los derechos de autor de la canción, esta se tuvo que eliminar. Por lo tanto, utilicé más sonidos ambientales. En esta primera versión, aún no se incorporó el poema.

La segunda versión tenía más estímulos sonoros. Se agregaron sonidos en particular que calzaran con cada imagen y se buscó música experimental, en donde el ritmo se vaya acelerando y más instrumentos se vayan incorporando. Después se optó por colocar más sonidos que no calzaran con lo que se veía en pantalla y se agregaron las palabras recitadas. Estas permitieron generar el ritmo del video y se adaptaron a algunas imágenes para así complementar su significado. Además, fueron grabadas con un iPhone. Se grabaron múltiples veces, porque la pronunciación no permitía que algunas palabras suenen nítidamente. Por ello, también utilicé la herramienta pluma en Premiere para subirle el volumen a algunas sílabas para que las palabras suenen en un volumen parejo.

También, cabe resaltar que todos los sonidos añadidos fueron obtenidos de librerías de sonido como Freesound.org. Además, las composiciones musicales fueron adquiridas en la página Free Music Archive y contacté a un músico llamado Daniel Birch para confirmar que me cediera los derechos de las canciones.

Posteriormente, se empezó a pulir el sonido. En esta etapa, se utilizaron disolvencias de audio, paneos y el ecualizador. Los paneos permitieron desorientar al público. Además, coloqué algunos ruidos blancos y *room tones* en un lado de los parlantes y en el otro colocaba sonidos específicos de los objetos vistos en pantalla. Esto permitía que se percibiera como si los espectadores no escucharan por una oreja. Las disolvencias contribuyeron a que la entrada de la música experimental no se perciba de una forma brusca. Sin embargo, también se utilizaron cortes repentinos en el audio, seguidos de algún sonido ambiental en volumen bajo para que se juegue con el concepto de escuchar y no escuchar en cuestión de segundos.

Por otro lado, el ecualizador permitió que algunos sonidos ambientales fueran más graves. Utilicé ese recurso específicamente a mitad del video, cuando mi objetivo era generar la sensación de aislamiento y de no escucha. Por lo tanto, bajé todas las frecuencias altas. Sin embargo, al final del video alcé las frecuencias altas para generar más fastidio con los sonidos agudos. Especialmente, empleé este recurso para los ruidos metálicos y la bolsa de plástico arrugándose.

Para esta etapa también incrementé una gran cantidad de capas. Ahí, coloqué múltiples composiciones experimentales, sonidos ambientales y ruidos específicos, como el de una hornilla, una licuadora, una bolsa, ollas cayendo y un vaso rompiéndose, entre otros.

### Colorización

La colorización fue la última etapa a trabajar. Acá, se optó por enfriar la temperatura de los planos que se veían amarillentos. También, se arreglaron algunos errores en cuanto a la exposición de algunas imágenes, puesto que lucían muy oscuras.

### **3.5. Logros y resultados obtenidos**

#### Validación con especialistas

Para tener una visión más amplia de este proyecto, busqué el feedback de artistas de diversas disciplinas. Entre ellos, se encuentran los siguientes:

- Alonzo Costa, pintor y coordinador de la especialidad de pintura en la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP).
- Andrés León Geyer, artista en nuevos medios, magíster en filosofía, materias secundarias de teatrología y musicología, y doctor en filosofía.
- Adolfo Cárdenas Rodríguez, pintor y docente de la Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Mijail Mitrovic Pease, magíster en antropología y curador e investigador en temas de historia y arte contemporáneo.
- Caroline Cruz Valencia, magíster en estudios culturales, cantautora, compositora, artista visual y docente en la Universidad de Lima.
- Gabriel Alayza, ilustrador y docente de la PUCP, el Centro de la Imagen y Corriente Alterna Escuela de Arte y Diseño.
- Enrique García (Beó), poeta, magíster en comunicaciones, artista audiovisual y director del festival de cine y video con dispositivos móviles Ojo Móvil Fest.
- Rosa María Oliart, comunicadora audiovisual especializada en el área de sonido en productos audiovisuales, magíster en estudios culturales y docente.
- Angie Bonino, artista e investigadora multidisciplinaria, curadora y precursora del videoarte de la década de los 90.

- Joseph Bernard, artista multimedia norteamericano especializado en cine experimental y docente de Bellas Artes en el College for Creative Studies en Detroit.

Respondiendo a mis dos primeros objetivos en torno a la creación de una experiencia inmersiva, lo que más se resaltó, precisamente, fue la experiencia sensorial. Angie Bonino preguntó si pensaba convertir este proyecto en una videoinstalación, puesto que le llamó la atención que el trabajo sonoro sea tan inmersivo. Esto también concuerda con el feedback de Gabriel Alayza, quien destacó la edición, pero también mencionó que sería interesante ver el proyecto descompuesto en múltiples pantallas en una sala, para envolver incluso más a los espectadores.

Además, quienes le dieron una mayor lectura fueron aquellos que se dedican a las artes audiovisuales, puesto que entendieron que se quería representar el vacío, la angustia y la incertidumbre. Considero esto como un cumplimiento del objetivo general, dado que sí llegaron a comprender las emociones que buscaba comunicar y no solo se centraron en el valor sensorial de esta propuesta. Joseph Bernard, por ejemplo, mencionó que las palabras recitadas (o poema) tienen una intensidad que toca profundamente y estas permiten identificar la angustia que intento transmitir.

Respondiendo al tercer objetivo, que va en relación a la creación de un lenguaje interdisciplinario donde se construyen nuevos significados a partir de la dialéctica entre lo visual, los ambientes sonoros y las palabras recitadas, los demás artistas visuales destacaron también la importancia del diseño sonoro. También resaltaron que el sonido tenía más peso que lo visual.

Una gran mayoría concordó con que se consiguió generar atmósferas a través del sonido y que este cumple con su función. Rosa María Oliart destacó que la integración entre los efectos sonoros y los efectos musicales funciona, así como la creación de atmósferas y la ausencia de sonidos. Asimismo mencionó que, desde un punto de vista técnico, hay una correcta elección de los sonidos y efectos musicales, la composición y la mezcla sonora. Aún así, otros especialistas sugirieron que se podría explorar más con los sonidos ambientales para construir paisajes sonoros y jugar, incluso más, con los silencios y los vacíos.

La mayoría percibió que la imagen más impactante era la de la caracola y que esta podría representar todo el concepto del proyecto debido a su valor simbólico. Además,

Andrés León Geyer complementó que valoró el hilo conductor que se creaba con la presencia del agua como una metáfora para el no escuchar. Esta es una característica que también les llamó la atención a otros artistas visuales más fue algo de lo que yo no era totalmente consciente. Sin embargo, fue interesante que otros encuentren una asociación entre dichos elementos para complementar el concepto.

A Enrique García también le llamó la atención el video de los clavos en la oreja y le pareció la imagen más contundente y representativa. Esta información fue muy útil, puesto que me llevó a reconsiderar el poster que podría colocar en el Press Kit para capturar la atención de los espectadores. De este modo, será necesario agregar la imagen de la caracola y la de la oreja.

Otro punto a destacar en torno a mi tercer objetivo fue la locución. Estas palabras recitadas fueron lo primero que destacaron los artistas al visualizar el videoarte y mencionaron que la locución era clara y que calzaba bien con el tono del video. Además, algunos agregaron que interpretaban este proyecto como videopoesía. Esto me pareció interesante, puesto que yo no consideraba mi narración de palabras como un poema.

Después de enseñarle el proyecto a varios docentes de la facultad de Comunicación de la Universidad de Lima y otros artistas, entendí que esa era la lectura de mi locución por el valor metafórico que tenía cada palabra. Asimismo, conseguí reafirmar esa idea, después de que mi proyecto sea seleccionado en la convocatoria de un festival de videopoesía en Irlanda.

Respondiendo al cuarto objetivo, cabe destacar que a todos les pareció un proyecto de un tono cercano a lo disruptivo, precisamente, por la cantidad de estímulos que incomodan al final del video. Incluso, un par de artistas visuales sugirieron quitar algunos elementos, puesto que se sentía todo muy sobrecargado de imágenes. Enrique García comentó que podría omitir las imágenes que no aludan a texturas sonoras, mientras que Gabriel Alayza mencionó que se podía identificar un exceso de ideas en simultáneo, lo cual podía ser perjudicial al momento de crear un lenguaje poético.

De este modo, quité un par de planos que consideré innecesarios en cuanto a la creación de texturas. Sin embargo, discrepé con la idea de quitar más contenidos, ya que, precisamente, ese es el objetivo que busco conseguir. Se buscaba generar incomodidad y una sobrecarga de estímulos en los espectadores.

Además, algunos mencionaron que les gustó la idea de las imágenes borrosas. Esto fue comentado por Andrés León Geyer, quien destacó el valor metafórico de esa propuesta. También, comentó que el uso de dípticos y trípticos era muy útil para representar la sobrecarga de estímulos. No obstante, sí mencionó que podría intentar difuminar algunos bordes de los cuadros, y generar más superposiciones entre las imágenes como para que se fusionen. Esto también coincidió con el feedback de Angie Bonino, quien mencionó que podría difuminar algunos bordes de los cuadros.

Por último, como balance general, se puede concluir que el videoarte cumplió con los objetivos. Sobre todo, al transmitir experiencias sensoriales variadas a través de los distintos lenguajes y estímulos. Sin embargo, hubo comentarios en cuanto al contenido, particularmente el visual, que permitieron reconsiderar la importancia de algunos planos. Especialmente, por mezclar tantas imágenes distintas que podían confundir a los espectadores y alejarlos del hilo conductor de la pieza audiovisual.

Asimismo, ciertas posturas fueron muy variadas a nivel técnico. Por ejemplo, algunos comentaron que la mezcla sonora era compleja y tenía suficientes capas sonoras, mientras que otros mencionaron que podría añadir más. Además, algunos expertos dijeron que los dípticos calzaban con la propuesta, mientras que otros consideraban que era mejor recurrir más a las superposiciones con imágenes difuminadas y transparencias. De este modo, fue necesario seleccionar y priorizar solo los comentarios que calzaran más con la propuesta.

### **3.6. Presupuesto**

Es necesario destacar que este fue un proyecto autogestionado y de bajo presupuesto, ya que fue realizado durante el contexto de la COVID-19 y eso no permitió que pueda grabar en otros espacios aparte de mi hogar. Por ello mismo, se ahorró bastante dinero en la utilería y se adaptó mi habitación como si fuera un estudio. Es así como utilicé una tela negra pegada a la pared y focos como equipos de iluminación. Además, grabé con mis propios equipos, los cuales no eran precisamente idóneos para realizar un producto totalmente profesional. Esto se debe a que la resolución máxima de los videos era de 1920x1080p.

Hubiera preferido elaborar un proyecto más profesional con mejores recursos técnicos y un estudio para así tener un producto de mejor calidad, que pueda ser

distribuido en festivales de un nivel superior, puesto que algunos piden videos con una resolución en 4K o el envío de un DCP. Sin embargo, también cabe resaltar que, al tener tantas limitaciones, conseguí adaptarme a aquello que se encontraba en mi hogar y esto me permitió valorar el rol significativo que cumple cada área durante la elaboración de un proyecto audiovisual.

### 3.7. Plan de difusión

Para promocionar el proyecto, se diseñó un Press Kit que consiguiera plasmar el concepto de *Canción de púas*. El objetivo de este es enviarlo a festivales junto con el videoarte. Ahí, se incluyó un poster y la portada del video que se encontraría en Vimeo, cuando este sea publicado. Además, se encuentran los siguientes puntos dentro del mismo: una biografía de la directora con una fotografía suya, una storyline, una ficha técnica y una declaración de artista, que explica todo el proyecto en tres párrafos.

También se elaboró un plan de difusión en festivales internacionales y nacionales. Tomando en cuenta que este es un proyecto muy abstracto y conceptual, se optó por seleccionar festivales de videoarte, videopoesía y cortometrajes experimentales. Las plataformas que se utilizaron para encontrar estos festivales fueron Festhome, Filmfreeway, Magmart, Visualcontainer.tv y Moving Poems. Cabe destacar que tanto el videoarte como el Press Kit tienen una versión en inglés, puesto que es un requisito en los festivales internacionales. En el caso de *Canción de púas*, el poema no ha sido doblado, pero sí cuenta con subtítulos en inglés.

En la siguiente tabla, se ve un ejemplo de los festivales a considerar. Además, la mayoría tiene más de dos ediciones desarrollando el festival.

**Tabla 3. 1.**

*Circuito de festivales*

Festival	País	Nro. de ediciones	Categoría
<b>International Videopoetry Festival Athens</b>	Grecia	10 años	videopoesía
<b>Festival Transterritorial de Cine Underground</b>	Argentina	17 años	videoarte

(continúa)

<b>Interface Videoart Festival</b>	Croacia	12 años	videoarte
<b>Ó Bheal International Poetry Film Competition</b>	Irlanda	11 años	videopoesía
<b>Festival de videoarte Proyector</b>	España	13 años	videoarte
<b>Cadence Videopoetry Festival</b>	EEUU	5 años	videopoesía
<b>Bogotá Experimental Film Festival</b>	Colombia	7 años	experimental
<b>BIDEODROMO International Experimental Film and Video Festival</b>	España	10 años	videoarte

Fuente: Elaboración propia

Asimismo, se ha creado una tabla con las fechas límites para postular a los festivales. En esta grilla de distribución se ha tomado en cuenta el envío del videoarte a varios festivales entre el 2021 y el 2022.

### 3.8. Selección en festivales

*Canción de púas* ha ingresado a dos festivales. Este se encontró en la primera edición del “Myopia Fest: Festival de video experimental”, el cual se dio a cabo en Casa Fugaz de Monumental Callao entre el 16 de octubre y el 14 de noviembre del 2021.

**Figura 3. 1.**

*Myopia Fest*



**MYOPIA**  
**El festival de videoarte Latinoamericano llega a Monumental Callao con más de 30 artistas**  
**Piso 4, Casa Figaz**  
 Sótano 1 y Galería 1969 presentan "MYOPIA", un festival de videoarte y nuevos medios en el que participan más de 30 artistas interdisciplinarios de latinoamérica con diversos proyectos instalativos desde este sábado 16 de Octubre hasta el domingo 14 de Noviembre en Monumental Callao

*Nota.* Captura de pantalla de la página web de *Monumental Callao*. (<https://www.monumentalcallao.com/programaci%C3%B3n>).

**Figura 3. 2.**

*Myopia Fest: selección oficial*



*Nota.* Publicación de Instagram de 1969 galería, 2021 (<https://www.instagram.com/p/CU6SvVwANeJ/>).

Asimismo, el videoarte se encuentra en la selección oficial del Ó Bhéal's 9th International Poetry-Film Competition, que se presentó el 28 de noviembre de 2021 en Cork, Irlanda. La selección tiene videopoemas pertenecientes a 13 países, de los cuales solo dos se encuentran en Latinoamérica y entre estos, *Canción de púas*. El proyecto fue presentado en formato presencial en Nano Nagle Place en la ciudad de Cork y en formato online simultáneamente.

**Figura 3. 3.**

*Selección oficial*

	<p><b>Barbed Song</b> (4:51)</p> <p>Poem: Barbed Song / Canción de púas</p> <p>Abril Iberico Mevius</p> <p>Synopsis - There is a world of sounds and another of silence. Without headphones, silence wraps me in a blanket of spikes, and with headphones the noise haunts me. Where do I belong if I can partially hear?</p>
<p>Director: Abril Iberico Mevius (Perú)</p>	

*Nota.* Captura de pantalla de la página web de Ó Bhéal's International Poetry-Film Competition, 2021 (<https://www.obheal.ie/blog/competition-poetry-film/poetry-film-shortlist-2021/>).



## CAPÍTULO IV: LECCIONES APRENDIDAS

Después de desarrollar *Canción de páas* por tanto tiempo, es necesario repasar las distintas etapas que acompañaron mi proceso y reflexionar en los aciertos y desaciertos de este proyecto.

Debido a las circunstancias del aislamiento social, fue complicado adaptarse con los recursos que tenía a mi disposición. Sin embargo, esta experiencia me permitió valorar más el rol que cumple cada área durante el desarrollo de un proyecto audiovisual. Esto se debe, sobre todo, al haber grabado todo el proyecto sin ayuda de nadie y el haber podido desenvolverme en múltiples áreas.

En adición, cabe recordar que todo el proyecto tenía un presupuesto muy bajo. Esta fue una de las limitaciones principales al desarrollarlo, puesto que no contaba con equipos profesionales para el rodaje. Por ello, donde tuve más dificultades fue en la iluminación de planos, ya que contaba con equipos caseros. Hubo errores en la exposición de algunas imágenes que se encontraban muy oscuras y otras que tenían sombras muy marcadas en múltiples direcciones. Sin embargo, esto se pudo corregir durante el proceso de colorización y no repercutió tanto en el producto final. Además, conseguí formas innovadoras para iluminar. Sobre todo, al utilizar sockets propios con focos que encontraba en otros ambientes de la casa y al utilizar múltiples soportes para estos.

Aún así, hubiera sido más útil tener mi propio kit de iluminación. De este modo, hubiera podido regular la potencia de la luz y decidir si quería una iluminación concentrada o más difusa. Al haberme tenido que adaptar a mis circunstancias, no tenía la posibilidad de decidir todos los esquemas de luz en su totalidad, puesto que solo contaba con focos con una iluminación dispersa y de poca potencia. De este modo, la posibilidad de usar luz más difusa, dispersa o concentrada fue uno de los factores que más se descuidó y que hubiera reforzado mi proyecto en lo conceptual, si se hubiera empleado adecuadamente.

Otra desventaja de tener un bajo presupuesto fue no conseguir las posibilidades de grabar con una cámara profesional y distintos accesorios. Por eso, una de mis

limitaciones fue el uso de lentes poco luminosos, donde no hay un diafragma lo suficientemente abierto. Por lo tanto, eso también perjudicó la iluminación de los planos.

También cabe destacar que hubiera ahorrado bastante tiempo durante el rodaje si es que hubiera contado con equipos profesionales y un estudio. Al tener que ingeniármelas con lo que tenía en casa, este no pudo ser optimizado. Especialmente, cuando debía pegar una tela negra en la pared o sockets en superficies altas. Es por esta razón que este proceso hubiera sido más práctico y rápido si es que hubiera utilizado un estudio y un portafondos.

Del mismo modo, *Canción de páas* me permitió reflexionar sobre lo necesario que es establecer un plan de rodaje con fechas límite para realizarlo. Con este proyecto he invertido aproximadamente 6 meses y es un tiempo que se podría haber manejado mejor si es que hubiera tenido claro desde el comienzo aquello que quería grabar. Por ello, para una próxima vez, sería imprescindible establecer un tiempo límite para la realización de la preproducción, donde las propuestas por área sean sólidas y no requieran de más modificaciones.

Después de elaborar este proyecto, he aprendido del tiempo lo siguiente. Crear un guion técnico hubiera sido útil para definir con mayor precisión el número de planos a realizar. En retrospectiva, viendo los resultados obtenidos y revisando la cantidad de planos e imágenes que se encuentran en mi proyecto, considero que hubiera sido ideal tener dos días de rodaje y un par de semanas para la edición para así no alargar tanto el proceso y no perder el tiempo que se podría haber empleado para postular a festivales.

Por ello, hubiera preferido recurrir a un equipo de trabajo, contar con un presupuesto más alto y establecer fechas exactas dentro del plan de rodaje, puesto que el tiempo también significó un costo. Además, es necesario recordar que todo director debe confiar en los integrantes de cada área asignada. De este modo, los tiempos de realización se hubieran acertado al contar con más apoyo. Sobre todo, si contrataba una persona encargada de la edición y otra para la mezcla de sonido, puesto que este fue el proceso que me tomó más tiempo.

Durante el desarrollo del proyecto, recopilé varios aprendizajes. En primer lugar, fue necesario entender cómo funciona el proceso de adquisición de derechos de autor para piezas musicales. Por meses utilicé diversas composiciones como base para definir el ritmo en mi proyecto. Sin embargo, tuve dificultades en contactar al compositor y esto

me obligó a cambiar toda la música. A partir de eso, todo el video se desestructuró y volví a replantear el proyecto con composiciones sin derechos de autor en caso de no tener fines de lucro.

Asimismo, al volver a construir el proyecto con la nueva música, me percaté que había editado todo el proyecto en una secuencia equivocada. Mi cámara graba en 1920 x 1080p y al momento de adaptar dicha resolución al aspect ratio en 4:3, cometí un error en el cálculo y mi video se encontraba en 720p. De este modo, descubrí que había exportado incorrectamente el video, durante los meses anteriores. Esto podría haber sido bastante perjudicial, pues la mayoría de festivales acepta una resolución en HD como mínimo y mis versiones se encontraban en SD. Sin embargo, se logró corregir a tiempo y antes de postular a convocatorias.

Encargarme de la mezcla de sonido fue un desafío, tomando en cuenta mis propias limitaciones al no tener la capacidad auditiva que la de los demás. Sin embargo, preferí encargarme de esa área, porque solo yo hubiera podido encarnar mejor mi propia percepción a partir de mis carencias, consiguiendo así crear una obra más personal y honesta.

Cabe destacar que para mí es tan normal no escuchar frecuencias agudas como para el resto lo es oírlos. Por lo tanto, al inicio no consideré que estuviera realizando un proceso que se encontrara fuera de mis capacidades. Jamás me debatí o cuestioné que yo no pudiera realizar el diseño sonoro y desde el comienzo del proyecto tenía claro que me encargaría de eso. Por lo tanto, al elaborar la mezcla sonora, en parte tenía como intención mostrar que tener una discapacidad auditiva no implica necesariamente que no se pueda editar el sonido, puesto que, en mi caso, conseguí lograrlo con mis propios recursos y bastante flexibilidad. En este caso, la tecnología de aplicaciones como Premiere jugó un rol importante, puesto que permitió suplir las carencias auditivas a través de lo visual. Esto no hubiera sido posible si no contara con este tipo de medios.

Es por esta razón que es necesario enfatizar que mi experiencia editando el sonido fue peculiar, tomando en cuenta que hay sonidos que casi no puedo percibir. Es así como opté por editar algunos en base a lo que podía observar. De esta manera, al regular los volúmenes de algunos *foleys* en Premiere, debía ver la barra de decibeles y revisar las curvas en cada pista de audio. Esto sucedía con los sonidos de timbres específicos como, por ejemplo, los ruidos metálicos, el papel arrugándose y los de la bolsa de plástico. La

barra de decibeles fue muy útil, sobre todo, para no colocar sonidos muy altos y para regular que un sonido no opaque al otro por completo. Por ello, debía estar atenta a que ningún foley llegara al color rojo, pues era mi única forma de medir que los volúmenes eran de intensidad más alta de lo que percibía.

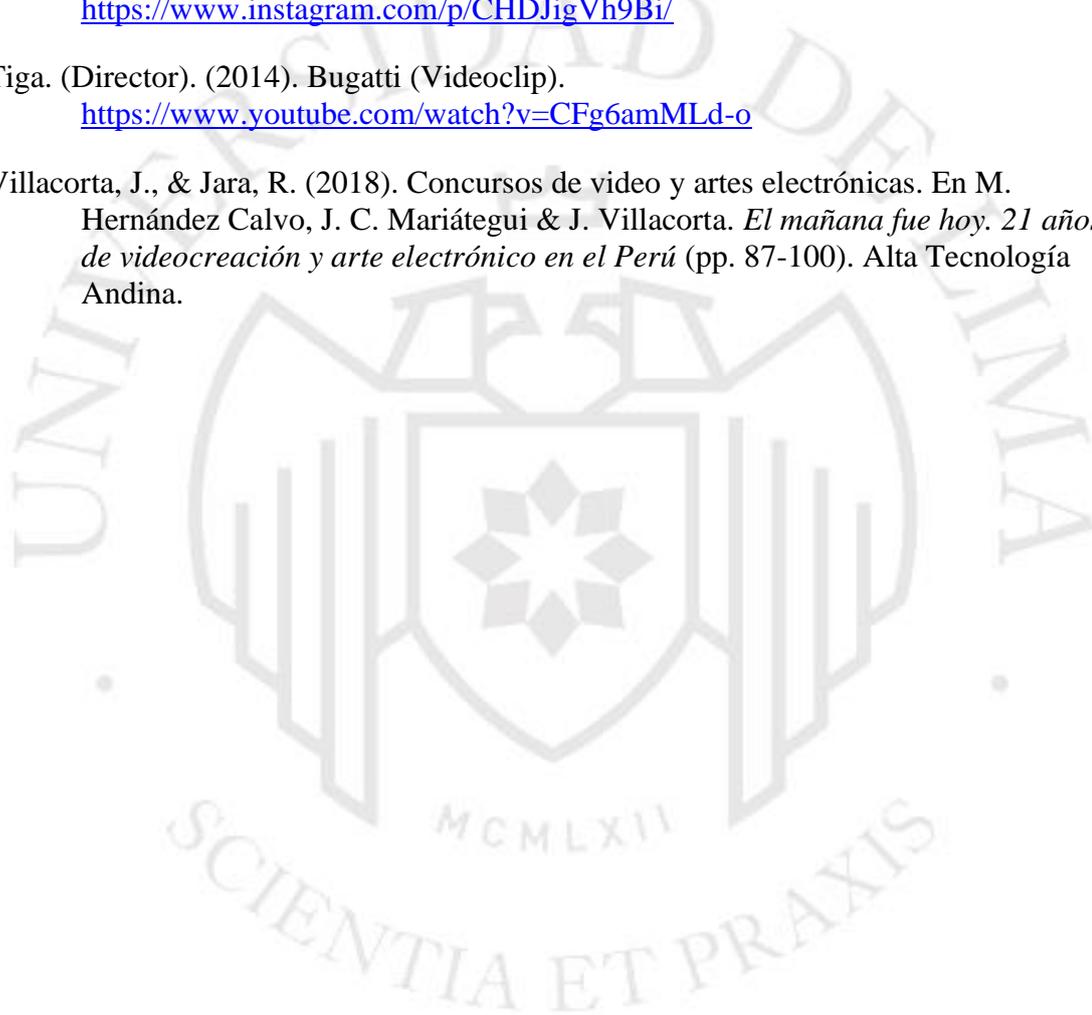
Además, me preocupaba que mi locución del poema no se pudiera entender, puesto que tuve problemas pronunciando algunas palabras y al editar en Premiere, no podía escuchar ciertas consonantes. Por ello, solo revisaba las curvas y verificaba dónde alzar el volumen. Aún así, conté con el apoyo de mis familiares, a quienes les consultaba si escuchaba correctamente lo que iba editando.



## REFERENCIAS

- Alta Tecnología Andina. (2010, 21 de julio). *Pantallas del Video Arte Peruano*.  
<http://ata.org.pe/2010/07/21/pantallas-del-video-arte-peruano/>
- Bernard, J. (Director). (1979). *Ritual* (Cortometraje). <https://vimeo.com/138576042>
- Bernard, J. (Director). (1981). *Fugue* (Cortometraje). <https://vimeo.com/68912498>
- Brown, P. M. y Cornes, A. (2015). Mental Health of Deaf and Hard-of-Hearing Adolescents: What the Students Say. *The Journal of Deaf Studies and Deaf Education*. <https://doi.org/10.1093/deafed/enu031>
- Cardiff, J. & Bures Miller, G. (1995). *The Dark Pool*. [Instalación]. K21 Kunstsammlung NRW, Düsseldorf, Germany.  
<https://www.youtube.com/watch?v=lrAd23GIBCQ&t=33s>
- Cardiff, J. & Bures Miller, G. (2018). *Osaka Symphony*. [Instalación]. The National Museum of Art, Osaka, Japón.  
<https://www.youtube.com/watch?v=ujBg33fCLZE>
- Consejo Nacional de Fomento Educativo. (2010). *Discapacidad auditiva. Guía didáctica para la inclusión en educación inicial y básica*.  
<https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/106806/discapacidad-auditiva.pdf>
- Consejo Nacional para la Integración de la Persona con Discapacidad. (2016). *Informe Temático N° 5. "Situación de las Personas con Discapacidad Auditiva en el Perú"*. <https://www.conadisperu.gob.pe/observatorio/estadisticas/informe-tematico-n-5-situacion-de-las-personas-con-discapacidad-auditiva-en-el-peru/>
- Fellinger, J., Holzinger, D., Gerich, J., & Goldberg, D. (2007). Mental distress and quality of life in the hard of hearing. *Acta Psychiatrica Scandinavica*, 115(3), 243–245. <https://doi.org/10.1111/j.1600-0447.2006.00976.x>
- Henrot, C. (Director). (2013) *Grosse Fatigue* (Cortometraje). MoMa.  
<https://vimeo.com/86174818>
- Hernández Calvo, M. (2018). Las trayectorias mixtas de las videoinstalaciones. En M. Hernández Calvo, J. C. Mariátegui & J. Villacorta. *El mañana fue hoy. 21 años de videocreación y arte electrónico en el Perú* (pp. 269-278). Alta Tecnología Andina.
- Mariátegui, J. C. (2008). Días de videoarte. Una intensa década de videoarte en el Perú. En L. Baigorri. *Video en Latinoamérica. Una historia crítica* (pp. 1-11). Brumaria. <http://videoarde.net/pdf/mariategui.pdf>

- Mariátegui, J. C. (Ed.). (2003). *Perú/video/arte/electrónico. Memorias del festival internacional de video/arte/electrónica*. Alta Tecnología Andina  
<https://issuu.com/atacultural/docs/completo>
- Organización Mundial de la Salud. (2021, 2 de marzo). *Sordera y pérdida de la audición*. <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/deafness-and-hearing-loss>
- Stefan, V. [@visanstefan]. (15 de abril de 2020). Untitled. [Fotografía]. Instagram.  
[https://www.instagram.com/p/B\\_A9RT9hAqD/](https://www.instagram.com/p/B_A9RT9hAqD/)
- Stefan, V. [@visanstefan]. (2020, 1 de noviembre). Untitled. [Fotografía]. Instagram.  
<https://www.instagram.com/p/CHDJigVh9Bi/>
- Tiga. (Director). (2014). Bugatti (Videoclip).  
<https://www.youtube.com/watch?v=CFg6amMLd-o>
- Villacorta, J., & Jara, R. (2018). Concursos de video y artes electrónicas. En M. Hernández Calvo, J. C. Mariátegui & J. Villacorta. *El mañana fue hoy. 21 años de videocreación y arte electrónico en el Perú* (pp. 87-100). Alta Tecnología Andina.





**ANEXOS**

## Anexo 1: Presupuesto tentativo

Presupuesto profesional								
Bajo el supuesto de grabar 1 día y medio y hacer fotos el medio día restante. 12 horas por día								
COD.	Ítem	Unidad	Cantidad	Costo Unitario	Costo Total Soles (S/)	Total del proyecto por ítem Soles (S/)	Subtotales en Soles (S/)	Total en Dólares(\$)
<b>1</b>	<b>PRE PRODUCCIÓN</b>						<b>3250</b>	
<b>1.1</b>	<b>PRODUCCIÓN</b>					<b>800</b>		-
1.1.1	Productor general	paquete	1	800	800			
1.1.2								
<b>1.2</b>	<b>GUIÓN, DIRECCIÓN Y JEFES DE ÁREA</b>					<b>2450</b>		-
1.2.1	Guionista	paquete	1	400	400			
1.2.2	Director/a	paquete	1	700	700			
1.2.3	Director/a de fotografía	paquete	1	500	500			
1.2.4	Director/a de arte	paquete	1	500	500			
1.2.5	Productor/a de arte	paquete	1	350	350			
<b>2</b>	<b>PRODUCCIÓN</b>						<b>9870</b>	
<b>2.1</b>	<b>PERSONAL DIRECCIÓN</b>					<b>800</b>		-
2.1.1	Director/a	paquete	1	800	800			
<b>2.2</b>	<b>PERSONAL PRODUCCIÓN</b>					<b>800</b>		-
2.2.1	Productor/a General	paquete	1	800	800			
<b>2.3</b>	<b>PERSONAL DEPARTAMENTO DE FOTOGRAFÍA</b>					<b>1590</b>		-
2.3.1	Director/a de fotografía (y cámara)	paquete	1	500	500			
2.3.2	Asistente de iluminación	días	2	200	400			
2.3.3	Fotógrafo/a de estudio	foto	6	115	690			x foto son 30 dólares
<b>2.4</b>	<b>PERSONAL DEPARTAMENTO DE ARTE</b>					<b>500</b>		-
2.4.1	Director/a de arte	paquete	1	500	500			
<b>2.5</b>	<b>EQUIPO DE RODAJE, ACCESORIOS Y MATERIALES</b>					<b>1690</b>		-
2.5.1	Cámara y óptica	paquete	2	270	540			
2.5.2	Paquete de luces y accesorios	paquete	2	400	800			
2.5.3	Discos duros u otros medios de almacenamiento	paquete	1	350	350			
<b>2.6</b>	<b>MATERIALES DE ARTE, ESCENOGRAFÍA, UTILERÍA</b>					<b>750</b>		-
2.6.1	Ambientación	paquete	1	550	550			
2.6.2	Utilería	paquete	1	200	200			
<b>2.7</b>	<b>LOCACIONES</b>					<b>2180</b>		-
2.7.1	Estudio (12 h x día)	hora	24	100	2180			
<b>2.8</b>	<b>LOGÍSTICA</b>					<b>1560</b>		-
2.8.1	Transporte personas y carga terrestre	días	2	200	400			
2.8.2	Botiquín primeros auxilios	días	2	80	160			
2.8.3	Seguridad	días	2	300	300			
2.8.4	Catering (almuerzo y cafetería)	días	2	350	700			

<b>3</b>	<b>POST PRODUCCIÓN</b>						<b>1490</b>	
3.1	<b>EDICIÓN</b>					500	-	
3.1.1	Montaje con isla de edición propia	paquete	1	500	500			
3.2	<b>FINALIZACIÓN</b>					240	-	
3.2.1	Colorización	paquete	1	200	200			
3.2.2	Subtitulación con traducción	paquete	1	40	40			
3.3	<b>SONIDO</b>					750	-	
3.3.1	Mezcla de sonido con foleys incluidos	paquete	1	750	750			200 dólares
3.4	<b>MÚSICA</b>					0	-	
3.4.1	Música sin Copyright	unidad	5	0	0			
<b>4</b>	<b>DISTRIBUCIÓN</b>						<b>270</b>	
						270		
4.1	Envío a festivales	unidad	10	27 soles	270			7 dólares x festival aprox.
<b>5</b>	<b>EMERGENCIAS</b>						<b>1000</b>	
						1000		
5.1	Emergencias			1000	1000			
<b>6</b>	<b>TOTAL</b>						<b>15880</b>	-



## Anexo 2: Comentarios de expertos

**Alonzo Costa – 23 de junio del 2021**

**Pintor y coordinador de la especialidad de pintura en la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP).**

**Alonzo:** Es un buen trabajo, más que abstracto transita entre las lógicas del dadaísmo y el surrealismo. Lo que yo recomendaría para verlo y apreciarlo en su verdadera dimensión no es en la pantalla de un celular o en el de una computadora. Este video debe de verse proyectado en una pared con una medida por encima de la escala humana en total oscuridad para no tener ningún elemento circundante de contaminación visual, ya que la fusión de lo visual, lo sonoro (música y voz) requieren de un silencio de elementos y de una oscuridad total. Sólo te haría dos preguntas, al inicio cuando aparecen los dos vasos, parecen dos fotografías pegadas sobre un papel blanco en formato Word. En el mundo del arte es inevitable las asociaciones con elementos de nuestro entorno diario, después sigue otra imagen también con fondo blanco y después de esa imagen todo es con fondo negro, cuéntame tu intención, puedo suponer que es parte del concepto de una ruptura. luego cuando finaliza el video el desenlace es corto y muy abrupto, esto es totalmente intencionado, ya me contarás, y nuevamente te felicito porque me encantó. También considero que el tono y la dicción de tu voz ha sido adecuada.

**Abril:** En cuanto al inicio, mi intención era representar la idea de escuchar cuando aparecen los colores y la pantalla en blanco, y la idea de no escuchar una vez que todo eso se corta abruptamente y el resto del vídeo tiene tonalidades oscuras y la pantalla en negro. Igual, todavía estoy considerando quitar la pantalla en blanco, porque a más personas les llamó la atención eso. Y bueno, el final también es abrupto con la intención de dejar a los espectadores con un nudo en la garganta. Es como atiborrarlos de estímulos y de pronto quitárselos abruptamente para que entiendan cómo es la frustración que conlleva no oír.

**Alonzo:** Es que el fondo blanco le da límites y márgenes espaciales y ves imagen y fondo de manera simultánea, en cambio cuando es negro invade el espacio y no se percibe fondo de apoyo.

**Andrés León Geyer – 23 de junio del 2021**

**Artista en nuevos medios, magister en filosofía, materias secundarias de teatrología y musicología, y doctor en filosofía.**

Me parece bonito e interesante el video, me gustó verlo. Hay muchas metáforas visuales, imágenes que me parecen originales, sugerentes digamos, ¿no? Relaciones y también nexos entre ideas. Por ejemplo, el teléfono de cable, el hilo que va debajo del agua y también metáforas que vuelven a aparecer de manera que pueda asociarlas como el vaso que se llena. También me gustó por ejemplo el montaje menudo, las sutilezas, o sea cuando no se ven cosas; lo que no se ve completo. Por ejemplo, cuando no se ve la cara, pero se intuye una cara que no se ve. También, en el manejo de los encuadres, en muchos momentos donde por ejemplo veo un cuadro al lado de otro cuadrado de imagen que complementa al anterior, como el del hilo que va. Muchas tomas me parecen muy bonitas.

Si busco huecos, no huecos, pero cosas que se podrían, en mi estética o mis gustos, complementarse, sería, por un lado, soltar el cuadrado del encuadre. O sea, cuando pones imágenes, siempre están en rectángulos o en cuadrados y no se difuminan o se rompen los bordes de la imagen excepto en el momento en que está todo negro y aparece a la mano a la derecha la mano en el libro. Entonces, no veo un cuadrado, sino la imagen, digamos, está fundida con el fondo. Entonces, en ese sentido, el uso de transparencias a la hora de poner imágenes, por ejemplo también el taladro. Pero usar el canal alpha para poner imágenes sobre un fondo ya existente en vez de insertar siempre el cuadrado delimitado sería algo interesante para mí.

Por otro lado, también pienso que el audio podría jugar con... yo creo que estaría interesante variar, hacer un paisaje sonoro, jugar con la composición sonora de paisaje y misterio, ¿no?; multiposiciones, capas de sonido que bien pueden también dar a entender la pérdida del oído. Por ejemplo, quitar, o sea con el audio también se puede abstraer, negar, causar vacíos, silencios y la sensación de que te quitan el oír. O sea, no solo stereo y superposiciones y capas de sonido y jugar con derecha izquierda, en uno hay y en otro, no. También esta sensación de vacíos forzados para dar una sensación.

**Adolfo Cárdenas Rodríguez – 24 de junio del 2021**

**Pintor y docente de la Pontificia Universidad Católica del Perú.**

Lo interpreto como un clip experimental o videopoesía donde las imágenes y acciones tratan de representar simbólicamente lo narrado o partes de la misma (voz en off). Hay encuadres que aparecen a lo largo del clip en varios formatos que se amplían y reducen que en mi opinión distraen y dispersa un poco la lectura visual del contenido, quizás mantener solo algunas y usarlas estratégicamente para potenciar mas la atmosfera de vacío, angustia o incertidumbre que genera el film.

Algunas imágenes son interesantes como la caja de cartón y los elementos que aparecen en su interior (en movimiento lento) por la textura de los materiales que expresa mas poéticamente lo citado.

Algunas imágenes que no entendí muy bien fueron las cuerdas del bajo y la pistola eléctrica que son imágenes más estáticas que no interactúan y de encuadres reducidos, si se trata de destacar visualmente la textura de una imagen con un fin simbólico el encuadre en vez de reducirse debería mas bien ampliarse. La música y sonidos de fondo cumplen bien su función.

**Rosa María Oliart – 12 de enero del 2022**

**Comunicadora audiovisual especializada en el área de sonido en productos audiovisuales, magíster en estudios culturales y docente.**

Te felicito, pues es una hermosa exploración. Lo más valioso es que, desde el punto de vista estético, la forma surge del contenido y a su vez gravita sobre éste. Funciona muy bien la integración entre los efectos sonoros y los efectos musicales, así como la creación de atmósferas y la ausencia de sonidos. El texto (poético) también es un valioso aporte en torno a la reflexión sobre la discapacidad auditiva. Desde lo técnico me parece está muy bien grabada y dirigida la locución. Muy buena la elección y/o creación de los sonidos y efectos musicales, la edición/composición y la mezcla.

**Gabriel Alayza – 24 de junio del 2021**

**Ilustrador y docente de la PUCP, el Centro de la Imagen y Corriente Alterna Escuela de Arte y Diseño.**

Primero, me parece que como edición es pulido; como imágenes, limpio. Hay una prolijidad visual que me parece bacán. Siempre se busca en el tipo de trabajo que estás proponiendo. Por otro lado, tengo algunas críticas, unas observaciones. Siento que pones un montón de contenidos en un solo video, como que se vuelve una cosa muy saturada y llena de ideas y el tipo de lenguaje que estás usando es muy poético, es bien metafórico. Por momentos, siento que el texto, es decir, la voz no necesariamente está construido de manera correlativa a las imágenes. Por momentos, siento que hay algunas disonancias y creo que tiene que ver con que estás manejando un montón de contenidos a la vez y los tienes propuestos todos como una gran masa de ideas, ¿no? Y claro, te van llevando a una emoción. Finalmente, yo creo que a lo que está apelando es una emoción que va por encima de toda esta masa de ideas. Por momentos, siento que siendo más potente tu habilidad de lo visual y la limpieza en lo visual, yo siento que es una pieza que se podría partir como en muchas piezas visuales más cortas, más sencillas y que vayan más al punto de la metáfora. O sea, haciendo un poco el paralelo, es como escribir un poema de 6 páginas que, si lo divides y lo partes en pedacitos, podría ser un poema entero. Yo creo que va por ahí. Esa es mi mirada del trabajo. Me parece bacán, sobre todo, porque es difícil hacer un trabajo de edición limpio. Algunas cositas de sonido: se traslapan sonidos con voz, pero me parece que son cosas menores. Me parece que es más como ese volumen de información que yo dividiría en partes para darle la genuina importancia que cada una de las metáforas, tanto visuales como verbales, en realidad tienen.

**Mijail Mitrovic Pease – 24 de junio del 2021**

**Magíster en antropología y curador e investigador en temas de historia y arte contemporáneo.**

Muy bacán. tiene imágenes muy logradas. sería interesante ver cómo se podría incorporar el texto en la propia composición de la imagen, conforme va recitándolo. Ayudaría a asentar mejor el vínculo poema-imagen. Pero nada, ¡muy bien!

**Enrique García (Beó) – 26 de junio del 2021**

**Poeta, magíster en comunicaciones, artista audiovisual y director del festival de cine y video con dispositivos móviles Ojo Móvil Fest.**

- El título le parece poético.
- Hay imágenes poderosas: clavos en la oreja.
- Sugiere que debería crear más imágenes que transmitan la idea de los sonidos agudos. Por ejemplo, agujas. “Sonidos que hincan y fastidian”.
- Podría aprovechar más la caracola y replicarla más. “En la poesía, las sensaciones se repiten. Por eso, repetir más la caracola podría servir”.
- Identifica que el video transmite cierta tensión, incertidumbre y miedo.
- Intentar que se sienta que vibran más las cuerdas del bajo eléctrico o que suene otra cosa. “La imagen imanta el sonido”.
- Percibe que el sonido tortura. Dice que podría aprovecharlo incluso más.
- Le gusta la idea del vaso en la oreja.
- Todas las imágenes deberían llevar a la idea de la canción de púas. Hay algunas imágenes que no lo remiten. Quitaría las manos sobre el vidrio e intentaría crear más imágenes que generen texturas sonoras, como las gotas del vaso.
- Podría aprovechar la textura de la venda a nivel sonoro.
- Antes de incluir la venda dentro de la caracola, podría haber un sonido que se vaya volviendo grave y más bajo. De este modo, que al inicio no haya un corte brusco a negro. En vez de eso, mezclar la carencia de sonido con la venda en la caracola.
- El leitmotiv del video es la caracola. Esa es la esencia del video.

**Angie Bonino – 4 de julio del 2021**

**Artista e investigadora multidisciplinaria, curadora y precursora del videoarte de la década de los 90.**

- Le gusta que el sonido sea envolvente. Los sonidos están bien trabajados. Podría convertirse en una instalación sonora.
- Hay varios elementos. Sin embargo, hay un equilibrio entre el sonido y lo visual.
- Podría probar difuminando los bordes de los cuadros.
- Es un proyecto bastante performático.

**Joseph Bernard – 20 de enero del 2022**

**Artista multimedia norteamericano especializado en cine experimental y docente de Bellas Artes en el College for Creative Studies en Detroit.**

Your video poem leaves me in a state of suspended silence. I embrace the very quiet you've come to fear, but then my diminishment isn't yet severe, and the 'muffle' has come late in life. The depiction of your anguish (through this poem) has a poignancy that touches deeply. This *Barbed Song* of yours stands beyond criticism. I admire each aspect of sight, sound and editing for the clarity you've achieved. Your finesse with movement, light and color resonates masterfully. I offer my very extended appreciation for the opportunity of viewing this work.

*Traducción al español*

Tu videopoema me deja en un estado de silencio suspendido. Acojo el mismo silencio que has llegado a temer, pero mi disminución aún no es severa, y mi ensordecimiento ha llegado tarde en la vida. La representación de tu angustia (a través de este poema) tiene una intensidad que toca profundamente. Esta canción de púas tuya está más allá de toda crítica. Admiro cada aspecto de la vista, el sonido y la edición por la claridad que has logrado. Tu delicadeza con el movimiento, la luz y el color resuenan con maestría. Ofrezco mi más extenso agradecimiento por la oportunidad de ver esta obra.

## Anexo 3: Cronograma de postulación

Acá se encuentran los festivales y las fechas límite de cada convocatoria.

En orden para postular:									
#	Nombre	Lugar	Nro. de ediciones	Categoría	Fechas para postular	Tarifa	Link	Fecha de notificación	Seleccionado/ Rechazado
1	CODEC Festival Internacional de Cine Experimental y Video	México	6 años	videoarte	8 diciembre 2020 - 30 noviembre 2021	10 dólares	<a href="https://filmfreeway.com/CODECFestival">https://filmfreeway.com/CODECFestival</a>	30 noviembre 2021	
2	Transient Visions: Festival of the Moving Image	EEUU	9 años	videoarte	- 15 julio 2021	10 dólares	<a href="https://filmfreeway.com/TransientVisions">https://filmfreeway.com/TransientVisions</a>	15 septiembre	
3	Festival Transterritorial de Cine Underground	Argentina	17 años	videoarte	1 enero - 20 agosto 2021	6 dólares	<a href="https://filmfreeway.com/FestivaldeCineUnderground">https://filmfreeway.com/FestivaldeCineUnderground</a>	19 noviembre	
4	Ó Bheal International Poetry Film Competition	Irlanda	11 años	videopoesía	1 mayo - 31 agosto 2021	gratis	<a href="https://www.obheal.ie/blog/competition-poetry-film/">https://www.obheal.ie/blog/competition-poetry-film/</a>	octubre	
5	International Videopoetry Festival Athens	Grecia	10 años	videopoesía	6 junio 2021 - 10 marzo 2022	7 dólares	<a href="https://filmfreeway.com/InternationalVideoPoetryFestivalAthens">https://filmfreeway.com/InternationalVideoPoetryFestivalAthens</a>	10 abril 2022	
6	Festival de videoarte Proyector	España	13 años	videoarte	julio - 30 noviembre 2021	gratis	<a href="https://proyector.info/">https://proyector.info/</a>	-	
7	Myopia Fest: Festival de Video Experimental	Perú	1 año	videoarte	agosto - 4 septiembre 2021	gratis	<a href="https://www.instagram.com/p/CSpzNu4rm8/">https://www.instagram.com/p/CSpzNu4rm8/</a>	septiembre	
8	Athens Digital Arts Festival (ADAF)	Grecia	17 años	videoarte	- 26 agosto 2021	gratis	<a href="https://filmfreeway.com/adafgreece">https://filmfreeway.com/adafgreece</a>	septiembre	
9	Video Art Festival Turku (VAFT)	Finlandia	1 año	videoarte	15 septiembre - 15 octubre	gratis	<a href="https://www.videoartfestivalturku.com/open-call">https://www.videoartfestivalturku.com/open-call</a>	febrero	
10	Videoformes	Francia	25 años	videoarte	1 octubre - 2 noviembre 2021	gratis	<a href="https://videoformes.com/festival-2021/?lang=en">https://videoformes.com/festival-2021/?lang=en</a>	enero	
11	Interface Video Art Festival	Croacia	12 años	videoarte	26 octubre - 20 noviembre 2021	gratis	<a href="http://interface-festival.com/">http://interface-festival.com/</a>	diciembre	
12	Weimar Poetry Film Award	Alemania	6 años	videopoesía	1 noviembre 2021 - 30 mayo 2022	5 dólares	<a href="https://filmfreeway.com/weimarpotryfilmaward?utm_campaign=Submission+Button&amp;utm_medium=External&amp;utm_source=Submission+Button">https://filmfreeway.com/weimarpotryfilmaward?utm_campaign=Submission+Button&amp;utm_medium=External&amp;utm_source=Submission+Button</a>	25 marzo 2022	
13	FUSE Film Under Severe Experiment	Croacia	5 años	video experimental	1 noviembre 2021 - 31 enero 2022	gratis	<a href="https://filmfreeway.com/FUSE-FilmUnderSevereExperiment">https://filmfreeway.com/FUSE-FilmUnderSevereExperiment</a>	1 abril	
14	Cadence Videopoetry Festival	EEUU	5 años	videopoesía	1 diciembre 2021 - 1 marzo 2022	7 dólares	<a href="https://filmfreeway.com/CadenceVideoPoetryFestival">https://filmfreeway.com/CadenceVideoPoetryFestival</a>	1 abril 2022	
15	Bogotá Experimental Film Festival Cineautopsia	Colombia	7 años	Cine Experimental	1 enero - 15 abril 2022	gratis	<a href="https://filmfreeway.com/bogotaexp">https://filmfreeway.com/bogotaexp</a>	10 julio 2022	
16	International Moving Film Festival	Irán	14 años	videoarte	5 enero 2022 - 31 mayo 2022	6 dólares	<a href="https://filmfreeway.com/internationalmovingfilmfestival">https://filmfreeway.com/internationalmovingfilmfestival</a>	-	
17	Experimental Superstars	Serbia	6 años	experimental	1 febrero - 31 julio 2022	1 - 5 dólares	<a href="https://filmfreeway.com/ExperimentalSuperstars">https://filmfreeway.com/ExperimentalSuperstars</a>	30 septiembre 2022	
18	BIDEODROMO International Experimental Film and Video Festival	España	10 años	videoarte	10 febrero - 30 abril 2022	8 dólares	<a href="https://filmfreeway.com/BIDEODROMOInternationalExperimentalFilmandVideoFestival">https://filmfreeway.com/BIDEODROMOInternationalExperimentalFilmandVideoFestival</a>	-	
19	Seize the Film (Uhvati) Films about disability	Serbia	19 años	Libre	15 febrero - 1 mayo 2022	gratis	<a href="https://filmfreeway.com/seizethefilm">https://filmfreeway.com/seizethefilm</a>	-	
20	Art All Night - Trenton	EEUU	9 años	experimental	10 marzo - 21 mayo 2022	gratis	<a href="https://filmfreeway.com/ArtAllNightTrenton">https://filmfreeway.com/ArtAllNightTrenton</a>	-	
21	Pleasure Dome	Canadá	30 años	experimental short works	11 marzo - 9 abril 2022	2 dólares	<a href="https://filmfreeway.com/PleasureDome">https://filmfreeway.com/PleasureDome</a>	1 septiembre 2022	
22	PICKNIC FILM FESTIVAL: Festival Internacional de Cine de Santander	España	12 años	Mejor video creación	15 marzo - 15 abril 2022	gratis	<a href="http://www.picknicfestival.com/">http://www.picknicfestival.com/</a>	-	