

Universidad de Lima
Facultad de Comunicación
Carrera de Comunicación



Cortometraje Documental: Fotogramas Solitarios

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

Diego Martín Oblitas Novoa

Código 20161009

Asesor

Raúl Santivañez Díaz

Lima – Perú
Noviembre del 2023





**Cortometraje Documental:
Fotogramas Solitarios**

TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN	5
ABSTRACT	6
1. PRESENTACIÓN	7
1.1 Presentación general.....	7
1.2 Objetivos.....	10
1.3 Breve descripción de los materiales finales producidos.....	10
2. ANTECEDENTES	12
2.1 Análisis del contexto.....	12
2.2 Casos referenciales que influyeron en la elaboración del proyecto.....	13
2.3 Perfil del Grupo Objetivo	14
3. FUNDAMENTACIÓN PROFESIONAL	16
3.1 Primeros pasos.. ..	16
3.2 Construcción del personaje.....	16
3.3 Guion.....	18
3.4 Dirección de fotografía.....	19
3.5 Dirección de arte.....	22
3.6 Diseño sonoro y Musicalización.....	24
3.7 Producción.....	25
3.8 Preproducción.....	26
3.9 Rodaje.....	29
3.10 Posproducción.....	31
3.11 Distribución.....	32
4. LECCIONES APRENDIDAS	34
4.1 Lo aprendido en Preproducción.....	34
4.2 Lo aprendido en el 1er día de rodaje.....	34
4.3 Lo aprendido en el 2do y 3er día de rodaje.....	35
4.4 Lo aprendido en Posproducción.....	35
4.5 Lo aprendido en mis áreas específicas.....	36
4.6 Cumplimiento de los objetivos.....	37
REFERENCIAS	40
ANEXOS	42

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1: Análisis de la Primera validación.....	43
Anexo 2: Selección Competencia Oficial Semana del Cine.....	44
Anexo 3: Correo invitación al conversatorio Semana del Cine.....	45



RESUMEN

Este proyecto tiene como objetivo representar artísticamente, a través de un cortometraje de ficción, el impacto psicoemocional provocado por la soledad durante el confinamiento debido al COVID-19, así como explorar cómo este factor desencadenó el trastorno del estado anímico conocido como depresión clínica.

Las consecuencias sociales derivadas del COVID-19, como el estrés psicosocial, el temor al contagio, el estigma hacia las personas infectadas, los problemas económicos y la adopción de hábitos poco saludables (mayor uso de pantallas, trastornos del sueño, malos hábitos alimenticios) evidenciadas por Balluerka (2020), se manifestaron en Gabriel, nuestro protagonista. Este joven, sensible, artístico y solitario, cuya condición médica lo califica como Persona Altamente Sensible (PAS), se vio profundamente afectado.

Gabriel atraviesa un estado de depresión al estar separado de su familia y amigos, encontrando refugio en la fotografía, lo que le proporciona un atisbo de felicidad. Sin embargo, su situación se agrava cuando recibe la noticia de que su abuelo está en la Unidad de Cuidados Intensivos (UCI) tras contraer COVID-19.

Durante 41 minutos del cortometraje, se explorará la vida de Gabriel durante la pandemia, inmerso en una profunda soledad y depresión que experimentaron, en mayor o menor medida, muchos peruanos y personas alrededor del mundo.

Palabras clave:

Cortometraje, Pandemia, Cine Independiente, Ficción, Cine de Autor

ABSTRACT

This project aims to artistically portray, through a short fiction film, the psychoemotional impact caused by loneliness during the COVID-19 lockdown, and how this led to the diagnosis of clinical depression.

The social repercussions brought about by COVID-19, as evidenced by Balluerka (2020), such as psychosocial stress, fear of contagion, rejection of infected individuals, economic problems, and the adoption of unhealthy habits (increased screen time, irregular sleep patterns, poor eating habits), were reflected in Gabriel, our protagonist. A young, sensitive, artistic, and solitary individual, whose medical condition defines him as a Highly Sensitive Person (HSP).

Gabriel experiences a state of depression as he is separated from his family and friends, seeking perfect refuge in photography, which leads him to a state of happiness. However, his situation worsens when he receives the news that his grandfather is in the Intensive Care Unit (ICU) infected with COVID-19.

For 41 minutes of the short film, Gabriel's life during the pandemic will be narrated, immersed in a loneliness and depression that many Peruvians and people around the world experienced in equal or similar situations."

Keywords:

Short Film, Pandemic, Independent Film, Fiction, Art Cinema

1. PRESENTACIÓN

1.1 Presentación general:

El trabajo consiste en un cortometraje peruano de ficción, utilizando el arte en el sentido de mimesis o imitación de la vida, como lo establece Aristóteles en la "Poética", para retratar los problemas psicosociales provocados por la soledad, los cuales desencadenan en depresión clínica, presentes en una sociedad en el contexto del COVID-19.

Se entiende como cortometraje, según David Bordwell, a todo formato cinematográfico diseñado para crear una respuesta emocional intensa o un efecto visual sorprendente en un breve período de tiempo.

Tom Gunning define al cortometraje como un formato que ofrece una rica reserva de imágenes y formas cinematográficas experimentales, así como una narrativa visual.

Richard Raskin comenta que el cortometraje de ficción ofrece una oportunidad única para los cineastas emergentes para experimentar con la forma y la narrativa sin los compromisos financieros y logísticos asociados con las características.

Ricardo Bedoya considera al cortometraje de ficción como un modo de realización o formato cinematográfico en el cual se cuenta una pequeña historia o se presenta una situación o un documental. Es una forma de narración breve, sintética y esquemática, la cual tiene objetivos variados, como obtener beneficios monetarios, presentarse como cineasta, prepararse para un largometraje, entre otros.

La historia tiene como protagonista a "Gabriel", un joven que atraviesa un cuadro depresivo, diagnosticado como Persona Altamente Sensible (PAS). Según Elaine N. Aron, este rasgo neurológico se describe como altamente creativo, intuitivo, empático, que aprecia la belleza y lo espiritual y filosófico más que lo material.

Se establecieron tres rasgos inherentes por Brigitte Küster, del Instituto de Alta Sensibilidad en Suiza: - zona de confort reducida, - rápida sobreestimulación sensorial y - una larga resonancia de los estímulos e informaciones en su interior (Pardo, 2018).

Para ambos especialistas, la soledad es un tema delicado, que afecta en mayor grado a las personas de Alta Sensibilidad, desde un simple comentario inocente, hasta una frase mal expresada.

También, se abordó el hecho de que a causa del COVID-19, muchas personas en el Perú se vieron en la situación de vivir solos, distanciados de su familia o con un familiar contagiado, en UCI y/o fallecido.

Según el reporte estadístico del Instituto Nacional de Salud y Centro Nacional de Epidemiología, Prevención y Control de Enfermedades (2021), Perú fue uno de los países más afectados por el COVID-19, por ello también abordamos las deficiencias que ha tenido el estado en su control.

Además, el fuerte impulso a la digitalización que generó la pandemia, según el Observatorio CAF del Ecosistema Digital (2020), en los hogares latinoamericanos tuvo una incidencia del 78,78% en una constante y creciente conectividad y uso de internet.

En el papel de cocreador del proyecto, mi percepción fue encontrar esta forma de expresión para transmitir un mensaje, como indica Tamayo (2016) sobre la ficción al servicio de llenar la carencia de conocimiento, que realiza una representación aproximada de las cosas, con la capacidad de revelar las verdades relativas (pág. 15).

"Fotogramas Solitarios" (2021) muestra parte de la realidad del contexto que afrontaron algunas familias durante la pandemia en la ciudad de Lima, en el lapso de los años 2020 y 2021, desde la visión de un personaje altamente sensible, Gabriel, quien alejado de su madre, abuelo y amigos que viven en provincia, afronta la soledad de estar en la capital, viéndose obligado a usar la tecnología para obtener algo de compañía, a pesar de oponerse a la digitalización, y entrando en un cuadro de depresión clínica al enterarse del internamiento en UCI de su abuelo, a causa del COVID-19.

De manera narrativa y audiovisual se abordan los siguientes aspectos:

El guion presenta una narrativa lineal, familiar para la audiencia y atractiva, al tratar los temas de soledad, depresión y muerte a lo largo de los días del protagonista.

La estructura del argumento sigue el modelo aristotélico de tres actos. En el primero, se establece la introducción del protagonista, su entorno y sus conflictos iniciales. El segundo acto desarrolla la confrontación, donde los conflictos internos se amplifican y hay una creciente tensión dramática. Finalmente, el tercer acto ofrece la resolución, dejando espacio para la interpretación del espectador.

El cortometraje se basa en las características del cine de autor según Bill Nichols, que incluyen una trama episódica, enfoque en sentimientos y exploración emocional, estilo notable centrado en estados mentales internos, dudas e incertidumbres en los personajes y un final abierto.

Se pueden observar influencias del neorrealismo italiano, como el enfoque realista de la vida cotidiana durante la pandemia, el uso de locaciones reales y actores no profesionales para autenticidad, y un estilo cinematográfico sobrio y sin adornos.

La dirección de fotografía adopta un enfoque contemplativo con planos largos y abiertos, mostrando la soledad del personaje en su entorno. Se utiliza iluminación en clave baja para resaltar la sensación de aislamiento, tanto visual como emocionalmente.

La paleta de colores busca transmitir la falta de felicidad en la vida del protagonista, utilizando tonos fríos y opacos para el ambiente. El arte se caracteriza por su simplicidad, reflejando la vida solitaria y aislada del protagonista.

El sonido juega un papel importante, ya que los diálogos son escasos. El diseño sonoro crea atmósferas de soledad y vacío, con sonidos ambientales que resaltan la ausencia de compañía. La música, especialmente en el cuarto oscuro, busca evocar sentimientos de disfrute, nostalgia y tristeza.

1.2 Objetivos:

1.2.1 Objetivo General

- Presentarme como nuevo cineasta a un público peruano y expresar artísticamente mis ideas, emociones y visiones a través de un medio audiovisual.

1.2.2 Objetivos específicos

- Transmitir, mediante un cortometraje de tipo ficción, una sensación de soledad y desaliento, que invite a la reflexión del público que lo vea.
- Plasmar en mi pieza audiovisual, mediante una visión artística, los acontecimientos y repercusiones que pudo originar el COVID-19 en mi círculo cercano.
- Transmitir, mediante un cortometraje de tipo ficción, una sensación de soledad y desaliento, que invite a la reflexión del público que lo vea.
- Participar en la selección oficial de un festival de cine.

1.3 Breve descripción de los materiales finales producidos:

1.1 Material #1: Cortometraje

Ubicación: <https://youtu.be/o9QeVoSbAdo>

1.2 Material #2: Sinopsis de venta y Sinopsis argumental

Ubicación: <https://cutt.ly/BnRSuFc>

1.3 Material #3: Perfil del personaje

Ubicación: <https://cutt.ly/PnRSr3H>

1.4 Material #4: Escaleta

Ubicación: <https://cutt.ly/snKOP6p>

1.5 Material #5: Guion

Ubicación: <https://cutt.ly/jnU3xTn>

1.6 Material #6: Propuesta fotográfica

Ubicación: <https://cutt.ly/NnRA6lY>

1.7 Material #7: Guion Técnico

Ubicación: <https://cutt.ly/WnU3pwV>

1.8 Material #8: Storyboard y Animatic

Ubicación: <https://cutt.ly/inIrhvo>



2. ANTECEDENTES

Mirar una imagen es, en general, reconocer en ella algo del mundo (Aumont, 1983), como menciona el autor Jacques Aumont en su libro "Estética Cinematográfica". Aumont sugiere que el cine es un reflejo de la realidad, intenta abordar una conciencia colectiva que percibe como verosímil lo que se proyecta en la pantalla grande. Los espectadores comprenden que están viendo ficción, pero la aceptan de igual manera y reflexionan a partir de ella.

Existen grados de semejanza que distinguen, por ejemplo, lo ficcional de lo no ficcional, así como el reconocimiento de la realidad, como se intentó mostrar en este cortometraje, expresando artísticamente la experiencia vivida durante la pandemia.

2.1 Análisis del contexto:

La coyuntura social del 2020 estuvo marcada por la pandemia del COVID-19, que según el Ministerio del Interior (2020, párr. 3), generó efectos psicológicos adversos como depresión, ira, confusión, estrés postraumático y soledad.

El uso de la tecnología también ha mostrado efectos psicológicos adversos, como revela un estudio de la Universidad de Navarra en España, citado en el portal web de La Vanguardia (2020). El aumento del uso de la tecnología con fines de ocio y entretenimiento se relaciona con una disminución en los niveles de bienestar entre aquellos que la utilizan para evadir problemas, entretenerse o informarse sobre el COVID-19 (párr. 6-8).

En cuanto al ámbito de la salud, el informe "Control en la pandemia por el COVID-19" de la Contraloría General de la República, citado en La República (2021), evidencia deficiencias por parte del estado peruano en áreas como el abastecimiento de oxígeno medicinal, la vacunación y la transparencia en los reportes de contagios. Además, el informe "Vulnerabilidad, más allá de la pobreza" del Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (2020) señala la centralización de la salud pública en Lima

Metropolitana y las principales ciudades del país, manifestada en la infraestructura, el presupuesto y la disponibilidad de médicos (pág. 27).

Se observó un aumento en el uso de la tecnología debido a la necesidad de continuar con las actividades cotidianas, lo que generó la virtualización del estudio, el trabajo y las reuniones sociales debido a las medidas de inmovilización social y la prohibición de reuniones y eventos masivos establecidos en el Estado de Emergencia y la cuarentena obligatoria adoptadas por el estado peruano desde marzo de 2020 con el primer Decreto Supremo (N° 044-2020-PCM).

2.2 Casos referenciales que influyeron en la elaboración del proyecto:

1. Película: “They Live” – Dirección: John Carpenter

Se rescata el mensaje principal: los seres humanos estamos adormecidos por la tecnología y los medios de comunicación actuales.

2. Película: “Good Time: Viviendo al límite” - Dirección: Benny y Josh Safdie

La película destaca por su fotografía, creada por Sean Price Williams, que nos sumerge en las calles de Nueva York de manera oscura y dramática. Esta fotografía nos sirve de referencia para elaborar la estética visual del cortometraje, adoptando una tonalidad similar y utilizando los primeros planos que emplean para sumergir al espectador en el estado anímico de los personajes.

3. Película: “Kiss me deadly” - Dirección: Robert Aldrich

La película destaca por su notable iluminación, especialmente en muchas de sus escenas, que logran un efecto de claroscuro en los planos y una iluminación particular en las tomas en las que el personaje se encuentra solo y reflexionando sobre la vida.

4. Corto: “Estoy Bien” – Dirección: Anishell Freundt.

El cortometraje aborda la perspectiva de una persona que experimenta depresión y se sumerge en el uso de dispositivos móviles como una forma de mantenerse conectado en línea, en lugar de enfrentar la situación que atraviesa el personaje, hasta el desenlace final.

5. Corto: “Cuánto. Más allá del dinero”. – Dirección: Kike Maíllo

El cortometraje presenta un enfoque futurista que aborda la temática de la venta de recuerdos únicos por parte de individuos a empresas poderosas. A través de esta trama, se reflexiona sobre la monetización de las experiencias personales y el valor singular que estas poseen.

2.3 Perfil del grupo objetivo:

Nos dirigimos principalmente a un sector joven y joven adulto de 20-30 años de edad, que vean películas y cortometrajes por festivales y en línea, quienes pueden identificarse con la edad del personaje.

Para entender mejor el grupo al que apuntamos, según IPSOS (2020), en base al perfil de los jóvenes peruanos, se estimó que 6.3 millones en el 2020, representaba el 24% del Perú Urbano. La edad promedio es de 28 años, la mitad de los adultos jóvenes vive en un hogar nuclear. Los más jóvenes complementarían el trabajo con los estudios.

En su gran mayoría estudian en institutos de educación superior, universidades privadas o públicas. Los jóvenes adultos están expuestos a medios tradicionales y digitales, siendo los canales nacionales y redes sociales los que más frecuentan.

Casi la totalidad de adultos jóvenes cuenta con un teléfono celular, en su mayoría *smartphone*. Son internautas, usuarios de redes sociales y la cuarta parte compradores en línea.

Al pasar los años, 4 de cada 10 jóvenes de 21 a 35 años se denominan más hogareños. Son usuarios de audífonos y auriculares, suelen usarlos y cuando lo hacen es para ingresar a YouTube o escuchar música ya descargada.

Usualmente, suelen vivir aún con sus padres y hermanos en un hogar nuclear, a diferencia de nuestro protagonista. Los jóvenes peruanos también son estudiantes o tienen intención de llevar estudios superiores. Menos de la mitad está trabajando y sería trabajador dependiente.

Con todo lo mencionado anteriormente, reafirmamos que esta propuesta está dirigida a un sector joven y joven adulto de 20-30 años de edad, que vean películas y cortometrajes a través de festivales y en línea, que podrían identificarse con la edad del personaje, que tiene 22 años y empatizar.

Consideramos que el receptor principal de nuestro cortometraje es cinéfilo, quien conoce la parte técnica y teórica del desarrollo de un film y sabe definir y diferenciar los distintos géneros que existen en el medio. Además, al finalizar la película, suele comentar o criticar lo visto en pantalla grande.

Los cinéfilos se consideran amantes o apasionados por el cine. Ellos sienten una atracción especial por ver películas, es algo que los deleita y más que entretenerlos buscan un análisis en profundidad en las áreas que envuelven la película, como lo son la dirección; dirección de arte; dirección de foto, el sonido, entre otras características particulares que acompañan a la película.

De la misma forma, el cortometraje está dirigido indirectamente a aquellas personas consideradas cineastas o críticos de cine, cuyas personas se dedican a generar películas o contenidos audiovisuales variados en el mercado. Dentro de este grupo de personas podemos encontrar directores, directores de fotografía, directores de arte, sonidistas, productores, entre otros cargos que se dedican a la realización audiovisual.

En nuestros receptores indirectos encontramos a los denominados críticos de cine. Estas personas son quienes se dedican al análisis y evaluación de los diferentes productos audiovisuales que se encuentran en el mercado audiovisual.

En el grupo de los críticos encontramos también a los críticos académicos, quienes se han especializado en la teoría cinematográfica, y por otro lado encontramos a los críticos periodistas, quienes se dedican a publicar en periódicos, revistas y otros medios de comunicación un análisis menos académico de lo que podríamos encontrar en revistas especializadas de cine o textos académicos.

3. FUNDAMENTACIÓN PROFESIONAL

3.1. Primeros pasos

En el año 2019, comenzamos este proyecto en pareja, con planificación para rodar a principios del 2020. Sin embargo, la pandemia del Covid-19 nos obligó a hacer una pausa forzada. Retomamos el proyecto en 2021, enfrentando ciertas restricciones que nos impidieron llevar a cabo el guion inicial para el curso de Trabajo Profesional I.

Nos vimos obligados a adaptar la historia al contexto actual, recurriendo frecuentemente a la tecnología. A pesar de ello, esta situación nos brindó nuevas perspectivas, como el encierro y aislamiento experimentado a nivel mundial durante más de un año. Nos hizo reflexionar sobre la importancia del contacto humano y nos sensibilizó ante la realidad de las personas que viven solas y separadas de sus seres queridos debido a las medidas de prevención.

Decidimos reflejar este nuevo contexto en el cortometraje, modificando gran parte del guion original, pero conservando la esencia del personaje principal, sus emociones, sus pasiones y su amor por la fotografía analógica, así como su sensibilidad e inadaptación a la sociedad.

Así surgió la historia de Fotogramas Solitarios, una reflexión sobre cómo nuestro personaje principal se sentiría en el contexto del 2020-2021, explorando temas como la depresión y la ilusión de conexión que ofrece la digitalización. Esta historia satisfizo nuestra necesidad de expresión y nos permitió crear un mensaje que consideramos importante y que queríamos transmitir.

3.2. Construcción del personaje

La creación del personaje principal, inicialmente llamado Seiko y finalmente transformado en Gabriel, reflejaba cierto paralelismo con mis propias emociones y mi perspectiva de la vida. Gabriel es caracterizado como una Persona Altamente Sensible que siente que no encaja en una sociedad moderna altamente digitalizada, inmediata y

tecnológica. Este proceso de creación del personaje se vio influenciado por los acontecimientos del año 2020, marcado por la irrupción del COVID-19.

Tanto mi experiencia personal como los eventos que ocurrían a mi alrededor me llevaron a pensar que podía crear un personaje ficticio que reflejara tanto mi estado psicoemocional como el sentir de muchas personas que estaban enfrentando el confinamiento, el distanciamiento y otras situaciones difíciles.

En este sentido, el protagonista se convirtió en un vivo reflejo de la realidad del 2020, convirtiendo el cortometraje en una pieza con trasfondo social al estilo del Neorealismo Italiano. Se retrataron situaciones por las que pasé yo y personas cercanas durante el COVID-19, acercándonos a una realidad palpable e incluso utilizando escenarios auténticos como parte de la narración, sin recurrir a escenarios ficticios como suelen hacer algunas grandes producciones cinematográficas.

Durante el desarrollo del cortometraje, nos esforzamos por mantener una fidelidad a la realidad para proyectar las sensaciones, vivencias y emociones de innumerables personas a nivel nacional y mundial. De esta manera, mi historia se basa en hechos reales y retrata lo que las personas vivieron durante el COVID-19, utilizando una historia ficticia para relatar esos momentos.

Como afirma Chatman en su obra "Historia y discurso", todo relato se basa en un "qué" (contenido semántico o historia) y un "cómo" (trazos formales y estéticos o discurso), lo que revela la inseparable dicotomía entre ambos elementos, los cuales, en una visión ecléctica u holística, adquieren mayor significado a partir de su unión, que la simple suma de sus partes individuales podría ofrecer.

Según Daniela Fiorini en su texto "Diseño audiovisual, representación e interpretación en el género documental", el problema de lo real, su representación e interpretación, se abordan desde una perspectiva semiótica, que ofrece un marco para analizar las imágenes y sonidos que tienen una naturaleza indicial. Fiorini también destaca la importancia de la relación entre el audiovisual y los hechos reales en los que se basa, así como la construcción de un efecto de verdad, ya que "la afirmación de veracidad es el *quid pro quo* de todo documental" (Plantinga, 2007: 52).

3.3 Guion

El guion fue estructurado tomando en cuenta la forma aristotélica de tres actos, adoptando las características del cine de autor según Bill Nichols, donde las acciones no configuran y conducen a acciones posteriores y las escenas no suceden de una manera que sugiera causalidad. Las acciones no funcionan como causa de acciones o eventos posteriores. Se buscaba plasmar artísticamente lo que vivió mi círculo cercano durante la pandemia del 2020-2021.

Asimismo, se buscó reflejar y personificar en Gabriel la desesperación que muchas personas vivieron durante el COVID-19, explorando un desenlace abierto a la interpretación de los espectadores y contando una historia melancólica de superación personal, tal como lo hacen películas influenciadas por el Neorrealismo Italiano como *Martin Eden* (2019) o *La quimera* (2023).

Es importante destacar que, aunque no se muestre explícitamente en el cortometraje ni se describa en el guion, el principal antagonista de esta historia es el COVID-19, un enemigo invisible. Similar a lo representado en la película de Francisco Lombardi, *La boca del lobo* (1988), donde el enemigo invisible son los terroristas que atormentan al pueblo de Socos, en Ayacucho, y aunque causan muertes y destrucción, nunca son mostrados durante todo el filme.

En mi cortometraje, el COVID-19 provoca aislamiento, depresión, muerte, encierro y desesperación, pero nunca es visualizado ni evidenciado directamente; solo se perciben sus efectos y consecuencias en el estado mental de mi protagonista.

3.4. Dirección de Fotografía

En cuanto a la dirección de fotografía, el cortometraje se enfoca en ser contemplativo y en que la narrativa cuente con planos de larga duración, donde la imagen contribuya a generar un cierto ambiente de soledad y a evocar emociones. Se optó por una iluminación en clave baja en la mayor parte del filme, con una marcada presencia de sombras y negros para transmitir la sensación de soledad que experimenta nuestro protagonista dentro de los espacios de su hogar. Los espacios vacíos y oscuros contribuyeron a crear esa atmósfera melancólica.

Figura 3.4.1:

Still de *The God Father: Part II* (1974) // Still de *Fotogramas Solitarios* (2021)



Nota. De *The God Father: Part II*, por Shotdeck, (s.f.). (<https://shotdeck.com/browse/stills>)

Las tomas de larga duración fueron inspiradas en parte por la película "Tommaso" (2019), dirigida por el cineasta estadounidense Abel Ferrara. Esta obra autobiográfica, protagonizada por el actor Willem Dafoe, utiliza planos continuos y de larga duración que comienzan en planos conjuntos muy abiertos y terminan en primeros planos muy cerrados, acercándose a las situaciones de intimidad vividas por el director en la vida real y que quiso plasmar en su largometraje.

Al igual que Abel Ferrara, asumí una búsqueda de estilo a través del ensayo y error, probando movimientos de cámara que pudieran funcionar en el cortometraje, sin adherirme a un estilo estético determinado. En su cine, brilló la improvisación y la experimentación entre escena y escena por igual, aspectos que valoro de manera inusual y genuina en su cinematografía.

Para las tomas en exteriores, se seleccionaron momentos en los que el clima favoreciera una iluminación en clave baja, con poca luz solar directa, aprovechando el invierno limeño, las nubes y la neblina para generar sombras suaves en el entorno y en Gabriel. Asimismo, se optó por una paleta de colores fríos tanto en exteriores como en algunos interiores, reflejando la falta de felicidad en la vida de Gabriel.

Otra fuente de inspiración fue la película "Manchester by the Sea" (2016) de Kenneth Lonergan, cuyos exteriores, muy similares en iluminación a Lima, sirvieron como referencia para evocar emociones nostálgicas en el cortometraje.

Figura 3.4.2:

Still de *Manchester by the sea* (2016) // Still de *Fotogramas Solitarios* (2021)



Nota. De *Manchester by the sea*, por Shotdeck, (s.f.). (<https://shotdeck.com/browse/stills>)

Optamos por utilizar principalmente lentes angulares y normales, que oscilan entre los 18 mm y 50 mm, con el propósito de mostrar a nuestro personaje Gabriel en proporción reducida en relación con su entorno en planos conjuntos o generales. "Fallen Angels" (1995), una película de Wong Kar-Wai, sirvió como punto de inspiración para escenas en las que buscamos darle un tratamiento de intimidad y soledad a la imagen.

Figura 3.4.3:

Still de *Fallen Angels* (1995) // Still de *Fotogramas Solitarios* (2021)



Nota. De *Fallen Angels*, por Shotdeck, (s.f.). (<https://shotdeck.com/browse/stills>)

En las escenas donde Gabriel está en la calle, pero sin la compañía de otra persona, lo mostramos en planos generales, solo. Cuando encuentra un espacio de conexión con su entorno, lo encuadramos en primeros planos para evocar un sentimiento de aprisionamiento interno, tal como lo hace Wong Kar-Wai en algunas de sus películas. En ellas, sus personajes se presentan en primeros planos para transmitir encierro e intimidad, sugiriendo que el personaje está reflexionando o atravesando un momento interior complejo.

Figura 3.4.4:

Still de *Fallen Angels* (1995) // Still de *Fotogramas Solitarios* (2021)



Nota. De *Fallen Angels*, por Shotdeck, (s.f.). (<https://shotdeck.com/browse/stills>)

Finalmente, cabe destacar que, dentro de los espacios del hogar, además de mostrar su soledad mediante planos abiertos, se utilizan ciertos objetos o estructuras del hogar para encerrar a Gabriel dentro de sus habitaciones. Este enfoque se ilustra en el ejemplo presentado al comienzo de esta sección de Dirección de Fotografía.

3.5. Dirección de Arte

Dentro de la Dirección de Arte, se buscó transmitir la personalidad de Gabriel, quien es ajeno a la tecnología moderna y se inclina hacia el uso de artefactos menos avanzados tecnológicamente y más analógicos, principalmente su cámara analógica. A través de esta cámara, Gabriel retrata su perspectiva del mundo.

Figura 3.5.1:

Still de *Fotogramas Solitarios* (2021)

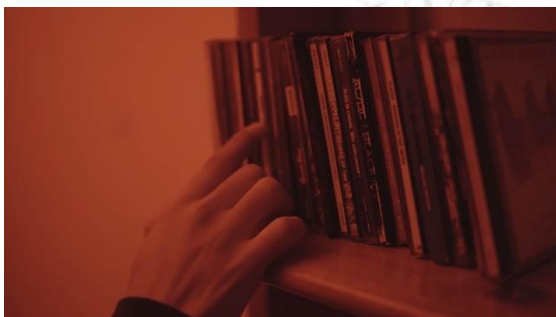


Nota. Frame del cortometraje *Fotogramas Solitarios* (2021)

Como vemos en las escenas del cuarto oscuro, Gabriel utiliza un Walkman para escuchar música mientras revela sus fotografías, en donde, escuchando sus discos favoritos, se sumerge en un proceso que toma tiempo, lejos de la inmediatez que tanto odia.

Figura 3.5.2:

Still de *Fotogramas Solitarios* (2021)



Nota. Frame del cortometraje *Fotogramas Solitarios* (2021)

El arte buscó representar en los ambientes que estos se vean vacíos y sin muchas cosas, con la finalidad de incrementar la soledad que se buscó en el cortometraje, hasta en los mismos espacios del hogar.

Figura 3.5.3:

Still de *Fotogramas Solitarios* (2021)



Nota. Frame del cortometraje *Fotogramas Solitarios* (2021)

Se trabaja también una psicología de colores primarios dentro de los objetos de la casa y en su vestimenta, la cual por momentos es también monótona, sin mucha vida, colores opacos.

Figura 3.5.4:

Still de *Fotogramas Solitarios* (2021)



Nota. Frame del cortometraje *Fotogramas Solitarios* (2021)

3.6. Diseño Sonoro y Musicalización

Con respecto al diseño sonoro, este fue una pieza fundamental para el cortometraje debido a la escasez de diálogos durante la mayor parte del film. La dirección de fotografía, la dirección de arte y el sonido debían unirse para crear un ambiente estéticamente melancólico que evocara sentimientos de tristeza o depresión en el espectador a partir de la imagen que estaban viendo.

El diseño sonoro se enfocó principalmente en resaltar lo que Gabriel, debido a su completa soledad por el confinamiento, lograba escuchar tanto en los exteriores como en los interiores de su hogar. Detalles exteriores como los sonidos de las sirenas de ambulancias, las aves de la ciudad y los pocos autos pasando por las calles acompañan a nuestro protagonista durante su aislamiento en casa.

Del mismo modo, quisimos que Gabriel y el espectador también experimentaran el meticuloso sonido que podría hacer una casa silenciosa, evitando que se percibieran los espacios vacíos. Sonidos como el de una bombilla, el del refrigerador de la cocina y el ambiente de cada espacio en general fueron destacados.

El sonido desempeñó un papel fundamental para resaltar la soledad de nuestro personaje, ya que un ambiente nunca es completamente silencioso; siempre hay ruidos que pasan desapercibidos en el hogar, especialmente cuando uno se encuentra completamente solo.

Una parte crucial del cortometraje fue la musicalización que quisimos incorporar, una especie de "leitmotiv" que acompañara al personaje en sus momentos de tristeza o desolación. Para esto, me inspiré en la música del compositor y pianista italiano Ludovico Einaudi, conocido por su trabajo en películas como "Mommy" (2004), "This is England" (2006), "Intouchables" (2010) y "I'm Still Here" (2010). La mayor influencia provino principalmente del álbum "Una Mattina", resaltando el triste sonido de las notas del piano y el violín.

Las películas que cuentan con la música de Ludovico Einaudi evocan una amplia gama de sentimientos, como tristeza, nostalgia y melancolía. Estos momentos conflictivos, acompañados de las notas del piano y el violín, generan el ambiente necesario para que

el espectador se sumerja en la imagen y los dilemas planteados, lo que finalmente lo lleva a la reflexión. Algunas de las canciones que inspiraron la banda sonora de "Fotogramas Solitarios" incluyen: "Fly", "Una mattina", "Experience", "Due Tramonti", "Fuori dal mondo", "Dietro Casa" y "Nuvole Bianche".

En el cuarto oscuro, su refugio de la realidad, fue crucial crear una sensación de comodidad y tranquilidad para Gabriel, reforzando el sentimiento de disfrute al revelar sus fotografías y manipular sus objetos.

Dentro de esta habitación, los sonidos producidos por la manipulación de los aparatos y objetos nos sumergieron en la profundidad de sus pensamientos, convirtiéndose en una música que nos transportó a las sensaciones del personaje. Esta propuesta fue sugerida por el sonidista.

Un momento destacado del film en términos de sonoridad se presenta en una escena callejera, cuando Gabriel camina por el distrito de Miraflores y se ve abrumado por el tráfico y la multitud.

El diseño sonoro envolvente en esta escena hace referencia a la canción "On the Run" de Pink Floyd, creando un momento único en el cortometraje.

El objetivo era que los sonidos del entorno y el caos de la calle, junto con la imagen, evocaran mentalmente lo que Gabriel estaría sintiendo en ese momento. Los paneos sonoros fueron fundamentales para transmitir ese desorden mental en la escena.

3.7. Producción

Durante la producción del proyecto, al desarrollar la historia y seleccionar las locaciones, lo primero que coordinamos con la productora fue la búsqueda de los lugares de filmación. Debido a las restricciones por la pandemia del COVID-19 y las limitaciones en la ciudad, como la capacidad reducida de ciertos lugares o el uso obligatorio de mascarillas, decidimos grabar en exteriores con un equipo reducido y lo necesario en cada área, con el actor en la locación.

Para las escenas en interiores, principalmente en el departamento de Gabriel y sus habitaciones, optamos por grabar en mi casa y en la de la productora, donde teníamos un mayor control y podíamos contar con el equipo completo sin problemas ni restricciones.

En cuanto al presupuesto del proyecto, se realizó con recursos limitados, alcanzando una inversión de S/1,500.00 soles entre el codirector y yo. Gran parte del presupuesto se destinó al pago del actor, reservando una parte para el catering durante el rodaje, la seguridad en los días de filmación en exteriores, el alquiler del equipo de sonido y el transporte del equipo en general.

Este trabajo se llevó a cabo de manera colaborativa, con compañeros cercanos de la universidad ocupando diversos roles, y cada uno aportó sus equipos para llevar a cabo la realización del cortometraje.

3.8. Preproducción

La reestructuración inició cuando comprendimos que la historia original sería imposible de rodar en nuestra nueva realidad. Esta narraba la sociedad desde la perspectiva de nuestro personaje, lo cual requería, en 2019, multitudes, espacios públicos concurridos, y lugares cerrados llenos de gente, escenarios inviables debido al riesgo de contagio y las restricciones de confinamiento en 2020 y 2021, años en que se llevó a cabo el rodaje.

A lo largo de diversas reflexiones y debates, buscamos preservar la esencia de la propuesta original y finalmente aceptamos adaptar la historia. Celebramos numerosas reuniones virtuales, dadas las circunstancias. Aprendimos a gestionar nuestro tiempo y a buscar soluciones para dar forma a una nueva historia que se convertiría en el inicio de algo mucho más significativo.

Exploramos diversas alternativas para abordar los problemas que afectaban nuestro entorno social. Nuestro personaje principal original, Seiko, era una persona sensible que no encajaba en una sociedad inmediata y tecnológica, pero tenía la libertad de moverse y explorar la ciudad en busca de la fotografía perfecta, lo que le proporcionaba cierta paz.

Esto nos llevó a reflexionar sobre cómo se sentiría Seiko si experimentara lo mismo que nosotros. Nos dimos cuenta de que nuestro personaje estaría pasándola muy mal y reveló una verdad oculta: a pesar de estar conectados virtualmente, nos sentíamos solos. Faltaba la calidez, la sensación de tener a alguien cerca, o algo tan simple como la brisa del mar. Todas esas sensaciones, esas personas, ya no estaban ahí contigo; el contacto humano se había perdido enormemente.

Tuvimos amigos que no solo estaban aislados por la pandemia junto con sus familias, sino también aquellos que vivían completamente solos, especialmente los que eran de provincia. Pensamos en todo este sector que no había tenido contacto humano y comenzamos a crear la historia de nuestro personaje actual. Era Seiko en esencia, pero algo diferente porque había experimentado todo este contexto de la pandemia durante un año y había evolucionado.

Con un nuevo nombre, nació Gabriel, una Persona Altamente Sensible (PAS, un diagnóstico psicológico clínico), artístico y que ya rechazaba a la sociedad moderna antes de encontrarse en un contexto marcado por el COVID-19.

Queríamos transmitir la depresión clínica, un factor que, en nuestra investigación, descubrimos que afectaba especialmente a una persona PAS como Gabriel. Vimos que el aspecto psico-emocional de las personas era algo muy descuidado, y nos pareció que debíamos hacer algo para concientizar a la comunidad.

Una vez establecido lo que queríamos transmitir y nuestro objetivo, comenzamos la creación del guion. Tomamos experiencias propias y situaciones imaginarias. Después de varias correcciones, creamos un guion final oficial.

Para comprender las emociones y sentimientos que la historia lograba transmitir y ver qué aspectos podrían mejorarse, enviamos el guion a personas que representaban a nuestro público objetivo y a asesores de guion. Tras recibir sus comentarios (Anexo 1), decidimos reevaluar varios puntos del guion.

El primero fue la escena inicial. Sintetizamos y le dimos más importancia a los diálogos del psicoterapeuta, lo que nos permitió acortar una primera escena repetitiva y expresar de manera más natural los pensamientos de Gabriel.

El segundo punto que modificamos fueron las acciones de Gabriel. Si bien se expresaba la depresión de Gabriel de manera sutil, entendimos que si sus acciones y la manera en que las mostrábamos visualmente eran más contundentes, Gabriel cobraría un matiz más interesante. Decidimos enfocarnos en su postura, actos desesperados y pensamientos más emotivos, acorde con ser una Persona Altamente Sensible.

El tercer punto que reconsideramos fue el uso de la tecnología. Nos pareció interesante que estuviéramos olvidando que, si bien Gabriel se oponía al uso de la tecnología, en el contexto en el que se encontraba, era la única manera de poder estar conectado y, por ende, sentirse menos solo.

Entendiendo cómo reaccionaría Gabriel, decidimos que usaría las redes sociales, aunque de manera desgana, porque el sentimiento de soledad representaba una dolencia mayor que superaba sus principios en contra de la digitalización.

Los ajustes anteriores contribuyeron a crear una segunda versión final del guion. Repetimos el proceso de validación con el guion y también creamos un animatic (Material #7) que incluía música, voces y el storyboard basado en el guion técnico.

En general, los nuevos cambios que realizamos fueron mínimos, como ajustes en los diálogos entre la madre y Gabriel en la escena 10, algunas ideas audiovisuales para la escena de Lucas (amigo de Gabriel) y la adición de planos cercanos para captar la emoción del actor.

Debido al aumento de los contagios por COVID-19 en 2021, no era recomendable reunir a muchas personas en un mismo espacio. Como toda producción audiovisual, esta necesitaba un equipo, así que tuvimos que buscar a las personas mínimas indicadas y de confianza que pudieran apoyar en las diferentes áreas del proyecto (producción, dirección de fotografía, dirección de arte, diseño sonoro).

Los alineamos con el proyecto, y reflejar confianza en ellos y buscar un compromiso recíproco implicó un trabajo de comunicación constante y reuniones virtuales frecuentes.

Para la selección del actor protagonista, realizamos una búsqueda en línea. Publicamos en grupos de Facebook las características que estábamos buscando y recibimos varias propuestas. Les pedimos a los candidatos que enviaran un video como audición interpretando la escena 2 de nuestro guion, y luego analizamos y descartamos.

Finalmente, seleccionamos a 5 finalistas a quienes les pedimos una audición virtual en vivo interpretando una nueva escena de gran peso dramático. Los guiamos para evaluar su respuesta a las indicaciones y ver cuánto podían capturar la esencia de Gabriel.

Finalmente encontramos a nuestro elenco ideal, coincidimos de inmediato y una vez confirmado, iniciamos el trabajo de dirección. Desglosamos todas las escenas del guion con el actor, detallando acciones, actividades, objetivos e interpretando las emociones de nuestros personajes.

Realizamos un repaso junto al actor de las escenas más importantes del guion para asegurarnos de que comprendiera completamente al personaje y lo estudiara a fondo. El desafío fue llevar a cabo todo esto a distancia, marcando pautas y acciones del cortometraje de manera virtual.

El actor mostró un buen entendimiento de la historia y se identificó con el personaje. Lo guiábamos en las partes donde no comprendía completamente al personaje, resolvíamos dudas y juntos explorábamos la psicología de Gabriel.

3.9. Rodaje

Iniciamos el primer día de rodaje, que fue en exteriores, contando con un miembro de seguridad para proteger los equipos y nosotros ante cualquier eventualidad. Fue un año difícil debido a la coyuntura socioeconómica.

El reto principal durante el rodaje fue resolver problemas de comunicación. El sonidista tuvo inconvenientes con una tarjeta SD, y encontrar una de reemplazo era urgente,

especialmente estando en la Costa Verde como primera locación. Resolvimos rápidamente la situación pidiendo un servicio de mensajería para que recoja una tarjeta SD del departamento de mi padre.

Para el próximo rodaje nos aseguramos de tener no solo una tarjeta SD de repuesto, sino cuatro, para prevenir cualquier eventualidad. También llevamos muchas pilas, alrededor de 16, para el equipo de sonido, ya que la batería se agotó rápidamente al terminar la primera escena. Tuvimos que esperar 20 minutos para que las baterías se recargasen lo suficiente y poder grabar las siguientes escenas. Además, compramos cuatro baterías adicionales mientras las otras se estaban cargando, todo el mismo día en exteriores.

En el segundo día de rodaje, el más importante y prolongado, filmamos durante 12 horas seguidas, desde las 8 a.m. hasta las 8 p.m., con un descanso para el almuerzo y terminando antes del toque de queda a las 9 p.m. Todo el equipo llegó temprano a las 7 a.m. para evitar contratiempos. El actor llegó a las 7:30 a.m. y comenzamos exactamente a las 8 a.m.

La productora fue clave para mantenernos al tanto del plan de rodaje y siempre buscaba formas de adelantarnos a la hora y, si era posible, ganar más tiempo cuando nos retrasábamos.

Fue crucial escuchar al equipo, considerar propuestas y encontrar soluciones para salir de situaciones difíciles sin perder mucho tiempo. En su mayoría, las soluciones implicaban evitar planos innecesarios o cubrir la escena con menos planos. Incluso realizamos algunos planos secuencia, lo que añadió cierto estilo estético al cortometraje y aplicamos la técnica de ensayo y error.

Escuchar las propuestas del actor también fue muy útil. Un equipo alineado con el proyecto, con experiencia y profesionalismo, nos ayudó a salir de apuros varias veces y a tomar decisiones inteligentes e inmediatas con calma y comunicación efectiva.

Ser directos también fue clave. Si algo no funcionaba o no encajaba con la idea estética que teníamos, lo discutíamos con el director de fotografía o el departamento de arte,

quienes estaban abiertos a escucharnos y fluían con nuestras peticiones, incluso si a veces eran tediosas.

Es importante destacar que inicialmente el trabajo iba a ser de menor duración, pero nos dimos cuenta durante la posproducción que la sensación artística que queríamos lograr con el cortometraje no sería suficiente. Por eso, optamos por dejar las escenas más largas y contemplativas.

3.10. Posproducción

En lo que respecta a la etapa de posproducción, la primera etapa implicó la edición de las imágenes grabadas durante la fase de rodaje. Esto incluyó la selección de las tomas adecuadas, la selección del sonido directo correspondiente a cada toma final, el ensamblaje de las escenas en orden secuencial y la creación de la estructura narrativa del cortometraje.

En segundo lugar, se realizó la etapa de Sonido, Diseño Sonoro y Musicalización. Esta etapa implicó la mezcla y la sincronización de efectos de sonido, diálogos y música para crear una experiencia de audio cohesiva y envolvente. Asimismo, se agregaron efectos de sonido especiales y se creó la atmósfera sonora deseada para cada escena. Esto incluyó la creación de efectos de ambiente y sonidos de fondo para mejorar la narrativa visual.

En tercer lugar, se realizó la corrección de color, en el que se ajustó el color y la apariencia visual de las imágenes para lograr un aspecto coherente y estilizado. Esto incluyó la corrección de tonos, la mejora del contraste y la saturación, y la creación de estilos visuales específicos.

Finalmente, se agregaron los créditos y los agradecimientos necesarios de las personas involucradas en el proyecto. Los créditos incluyeron el nombre de los actores, equipo de producción, agradecimientos y cualquier información adicional relevante.

Una vez completadas todas las etapas de posproducción, el cortometraje se exportó en el formato necesario para fines de distribución y proyección. Este fue el formato H.264, el

cual es un formato de codificación de vídeo para grabar y distribuir señales de video Full HD y audio.

3.11. Distribución

Al finalizar la etapa de posproducción y con fines de distribución del cortometraje, se crearon los materiales de distribución necesarios, como la ficha técnica, un afiche promocional, la sinopsis y un tráiler del cortometraje.

Luego, se revisaron las convocatorias en la página de la DAFO (Dirección del Audiovisual, la Fonografía y los nuevos medios), en la sección de Festivales, para determinar en cuál el cortometraje podía participar y si aún estaban abiertas las inscripciones.

Se postuló al Festival Internacional de Cine de Viña del Mar, al 36° Festival Internacional de Cine de Mar del Plata y al 36° Festival del Cinema Latino Americano di Trieste, entre otros. Estos festivales fueron escogidos por su amplia variedad y su promoción de la actividad cinematográfica en todas sus formas.

Además, como aún era alumno de la Universidad de Lima, se identificó la oportunidad de postular al Festival de la Semana del Cine de la Universidad de Lima y se envió la solicitud.

Se decidió distribuir el cortometraje a través de festivales porque representan un circuito válido y alternativo al comercial. Participar en festivales ofrece visibilidad, reconocimiento, oportunidades de networking, colaboración y retroalimentación. Además, existe la posibilidad de recibir premios y reconocimientos que pueden impulsar la carrera de nuevos cineastas.

Roger Ebert, crítico cinematográfico, destacó que los festivales de cine son vitrinas del cine contemporáneo, donde se pueden descubrir nuevas voces y visiones.

Peter Biskind, ex jefe de redacción de la revista Premiere y ex director de American Film, señaló que los festivales de cine son fundamentales para la vida del cine independiente,

ya que brindan un espacio para que las películas sean vistas, discutidas, vendidas e incluso descubiertas.

Laura Poitras, documentalista y productora de cine, mencionó que presentar su película en festivales fue una experiencia transformadora, ya que recibió retroalimentación valiosa de la audiencia y estableció conexiones importantes en la industria.



4. LECCIONES APRENDIDAS

4.1. Lo aprendido en preproducción:

La creación de una nueva historia es un proceso complicado que combina lo artístico con lo metódico, aprendido a través de conceptos narrativos, géneros e influencias cinematográficas. Redactar una historia puede ser personal y difícil, especialmente si hay dos guionistas involucrados.

Desde el principio, comprendimos que la sinceridad era fundamental para integrar mejor las ideas y lograr un mayor entendimiento. Debíamos comprender completamente al otro, sus dudas, gustos y lo que aportaba a la historia.

Fuimos receptivos y comprensivos con las ideas de cada uno, utilizando la técnica de improvisación teatral desarrollada por Keith Johnstone, llamada "Sí, y...". Esta técnica nos permitió entender las ideas del otro como valiosas y agregarles algo, fomentando la creatividad objetiva.

Finalmente, entendimos que era importante adoptar una actitud receptiva y crítica ante los consejos y opiniones sobre el guión provenientes de nuestro público objetivo y asesores. Esto nos permitió identificar los puntos débiles del cortometraje y mejorarlos en lugar de defenderlos sin fundamentos.

La actitud crítica también fue fundamental, ya que nos ayudó a filtrar ideas entre las opiniones de distintas personas. Aunque las opiniones tenían la intención de ayudar, a veces no encajaban con el concepto propio de nuestro proyecto. En última instancia, nuestra opinión fue decisiva teniendo en cuenta el feedback recibido.

4.2. Lo aprendido en el 1er día de rodaje:

En un principio, nos olvidamos una tarjeta SD para el equipo de sonido, por lo que tuvimos que solicitar a un servicio de mensajería que nos trajera una desde la casa de mi padre. Este incidente nos hizo conscientes de la importancia de tener tarjetas SD adicionales en reserva.

Además, nos dimos cuenta de la necesidad de comprar más pilas, ya que se agotaron las del sonidista y tuvimos que esperar 20 minutos a que se cargaran para continuar grabando.

Durante la escena 9, en una zona de Barranco, estuvimos a punto de ser víctimas de un intento de robo mientras nos preparábamos para realizar un Plano Conjunto. La rápida intervención de la seguridad que habíamos contratado impidió el incidente, pero nos aconsejaron cancelar la actividad y alejarnos rápidamente del lugar en nuestro vehículo.

Decidimos retomar estas secuencias más adelante, contando nuevamente con seguridad, pero utilizando una cámara más sencilla, ya que inicialmente estábamos utilizando una BlackMagic Pocket con monitor. Esta experiencia nos enseñó que es indispensable contar con servicios de seguridad para realizar grabaciones en exteriores de manera segura.

4.3. Lo aprendido en el 2do y 3er día de rodaje:

El buen ambiente laboral desempeñó un papel determinante en la dinámica de rodaje, ya que contribuyó a que el equipo trabajara con pasión en el proyecto audiovisual.

El aprendizaje principal que obtuvimos fue la importancia de saber escuchar, tomar decisiones con rapidez y brindarnos apoyo mutuo entre las diferentes áreas. En resumen, el trabajo en equipo siempre resulta efectivo. Este aspecto fue fundamental durante el tercer y último día de rodaje, cuando retomamos las escenas exteriores que no habíamos podido grabar en el primer día.

Las secuencias se llevaron a cabo de manera ágil y la química entre el actor, el director y el equipo ya estaba muy desarrollada, lo que facilitó la finalización del proyecto. Es importante destacar que la comunicación asertiva fue clave para el éxito del trabajo en equipo.

4.4. Lo aprendido en posproducción:

Para la posproducción, aprendimos la importancia de ser ordenados y avanzar con organización y tiempo en todas las etapas, incluyendo el diseño sonoro, la musicalización y la colorización del cortometraje.

Fue fundamental hacer un plan detallado de posproducción y trabajar en colaboración con un profesional en audio. De esta manera, el sonidista pudo comprender la visión del director y aplicarla al tratamiento sonoro del proyecto, además de proponer elementos que enriquecieran el diseño sonoro de manera coherente con la narrativa.

La edición del color representó un desafío, especialmente por el formato Blackmagic Raw en 4k y la duración extensa del cortometraje. Descubrimos que utilizar un programa nativo de color como Davinci Resolve era la opción más adecuada. Además, adoptamos el estándar "Academy Color Encoding System (ACES)", promovido por "The Academy of Motion Picture Arts and Sciences (AMPAS)", lo cual garantizaba la calidad y la fidelidad del color en diferentes plataformas y dispositivos.

El proceso de colorización fue complejo, pero la utilización del sistema "ACES" nos brindó un mayor rango de manejo de luces y sombras, permitiéndonos obtener resultados visuales de alta calidad.

Aprendimos la importancia de establecer un calendario para cumplir con los plazos de las diferentes etapas de posproducción, desde el corte inicial hasta la colorización y el diseño de sonido y música. Esto nos permitió avanzar de manera eficiente y cumplir con los requisitos de concursos y festivales de cine.

4.5 Lo aprendido en mis áreas específicas

Como director del proyecto, adquirí importantes lecciones y habilidades que contribuyeron al éxito del cortometraje:

Mantener una correcta organización y tener una visión clara del proyecto desde el principio fue fundamental. Esto permitió alinear las diferentes áreas del proyecto y mantener una representación coherente ante el público objetivo.

La comunicación fluida dentro del equipo fue clave para mantener la armonía y coordinación durante todo el proceso. Realizar reuniones regulares permitió evaluar avances y resolver cualquier problema de manera oportuna.

Tener una visión clara de los planos y la narrativa fue esencial durante el rodaje. Esto permitió improvisar cuando fue necesario sin perder de vista el objetivo final del proyecto.

Aprender a guiar a los actores de manera efectiva, buscando persuadir emociones en lugar de dar instrucciones directas, contribuyó a obtener actuaciones más naturales y auténticas.

Estar abierto a diferentes posibilidades y experimentar durante el proceso de creación del cortometraje permitió enriquecer la visión inicial y encontrar nuevas ideas creativas.

Aprender a manejar el tiempo de manera efectiva y establecer prioridades en la postproducción fue crucial para cumplir con los plazos y obtener un resultado final de calidad.

Identificar las necesidades y limitaciones del proyecto, como la falta de personal o equipos de iluminación, ayudó a tomar decisiones adecuadas para superar los desafíos y lograr un resultado positivo.

En resumen, dirigir un proyecto audiovisual implicó una combinación de habilidades de organización, comunicación, creatividad y adaptabilidad, que fueron fundamentales para llevar el cortometraje a la pantalla con éxito.

4.6. Cumplimiento de los objetivos

Dentro de los objetivos, el principal fue presentarme como nuevo cineasta a un público peruano y expresar artísticamente mis ideas, emociones y visiones a través de un medio audiovisual.

Este se logró al participar en la 7ma edición de la Semana del Cine de la Universidad de Lima, en donde 300 personas vieron mi obra audiovisual, cantidad máxima de reproducciones que el festival brindaba a cada pieza audiovisual en su formato virtual.

Según la información obtenida por comentarios del público después del estreno en la 7ma edición de la Semana del Cine de la Universidad de Lima, el personaje de Gabriel llegó a generar empatía con muchas personas que vieron el cortometraje. De este modo, se logró transmitir, mediante un cortometraje de tipo ficción, una sensación de soledad y desaliento, que invite a la reflexión del público que lo vea.

La historia generó emociones tristes y se sintió lo que se veía en los noticieros y lo que pasaba la sociedad en aquel entonces durante el año 2020, generando una conexión con el público. La soledad y depresión de Gabriel sí generó reflexión en quienes vieron el producto final.

En relación con el objetivo de plasmar en mi pieza audiovisual, mediante una visión artística, los acontecimientos y repercusiones que pudo originar el COVID-19 en mi círculo cercano, se logró creando una realidad cinematográfica construida y estilizada por medio de mi visión y las decisiones estéticas y narrativas que le brindé junto a mi equipo técnico.

Finalmente, participar en la selección oficial de un festival de cine, en este caso, en la 7ma edición de la Semana del Cine de la Universidad de Lima, me abrió puertas también a ser parte del conversatorio de la selección oficial del concurso de cine peruano, en donde muchas personas que lo vieron se interesaron en el trasfondo de la película y lo que se quiso retratar, realizando diversas preguntas acordes al tema.

El conversatorio llamado “Conversatorios entre cines y cineastas” se realizó virtualmente el 17 de noviembre del 2021 y se transmitió vía Zoom. Se trató de una serie de encuentros y diálogos con los cineastas peruanos cuyas películas formaron parte de la selección oficial del Concurso de Cine Peruano que fue organizado por la Facultad de Comunicación de nuestra casa de estudio, dentro de esta el cortometraje *Fotogramas Solitarios* (2021). La mesa fue titulada “Cuidados intensivos: haciendo cine en pandemia”, en donde compartí mesa con Manuel Eyzaguirre, coproductor de “Querido” y Walter Manrique Cervantes, director de “El TikTok de Ale”. El moderador fue Rodrigo Bedoya.

La sumilla del conversatorio fue la siguiente: Uno de los sectores más golpeados por la pandemia ha sido el cine. Con salas cerradas por largos meses, protocolos sanitarios que impedían la filmación de películas durante un buen tiempo y una economía colapsada, los cineastas peruanos buscaron las formas posibles para seguir haciendo cine. ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué cambios debieron incorporar en sus procesos? ¿Qué vislumbran en el mediano y largo plazo en el campo de la producción de películas en el Perú y en el modelo de negocios que venían utilizando?

Fue una conversación muy interesante en donde los otros dos directores también compartieron sus vivencias de grabación durante la pandemia, en donde se aplicaron métodos no convencionales de grabación y formatos más enfocados en la visualización del producto final en la pantalla chica (Computadoras o TV).

Dentro de mis respuestas comenté que mi cortometraje fue realizado en situaciones complicadas de pandemia, en donde fue un poco al estilo de cine independiente, contando con un grupo pequeño de personas en donde todos se apoyaban mutuamente y a pesar del cargo asignado también complementaban a las otras áreas. Así mismo, en el proceso se utilizaron equipos mínimos y los necesarios para una grabación cinematográfica, sonido e iluminación para poder contar la historia. Lo que vislumbre en el campo de la producción de películas en el Perú fue que ahora se pueden realizar productos audiovisuales en muchos formatos.

REFERENCIAS

- Balluerka, N. (2020). Las consecuencias psicológicas de la COVID-19 y el confinamiento. Recuperado de https://www.ub.edu/web/ub/ca/menu_eines/noticies/docs/Consecuencias_psicologicas_COVID-19.pdf
- Ministerio del Interior. (2020). La salud mental después de la COVID-19. Recuperado de <https://www.gob.pe/institucion/saludpol/noticias/302237-la-salud-mental-despues-de-la-covid-19>
- Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD). (2020). “Vulnerabilidad, más allá de la pobreza”. Recuperado de <https://drive.google.com/file/d/1UjGPru6cJlvD7klUma2gmMY6idm5x61m/view?usp=sharing>
- García, J. (22 de septiembre de 2020). La exposición a pantallas superó las 9 horas diarias durante el confinamiento. La Vanguardia. Recuperado de <https://www.lavanguardia.com/vida/20200922/483628969417/exposicion-tecnologia-confinamiento.html>
- Contraloría señala deficiencias en primer año de lucha contra la COVID-19. (13 de mayo de 2021). La República. Recuperado de <https://larepublica.pe/sociedad/2021/05/13/contraloria-senala-deficiencias-en-primer-ano-de-lucha-contra-la-covid-19/?ref=Ire>
- Llerena, R. & Sanchez, C. (2020). Emergencia, gestión, vulnerabilidad y respuestas frente al impacto de la pandemia COVID-19 en el Perú. Recuperado de <https://preprints.scielo.org/index.php/scielo/preprint/view/94/>
- Padilla, P., Cardenas, B., & Cabrera, M. (2020). Impacto del COVID-19 en las enfermedades hepáticas y la salud pública en el Perú. Revista de gastroenterología del Perú, 40(2). Recuperado de http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S1022-51292020000200162&script=sci_arttext&tlng=pt
- Huaman, J. (2021). Impacto económico y social de la covid-19 en el Perú. Revista de Ciencia e Investigación en Defensa - CAEN, 2(1). Recuperado de <http://recide.caen.edu.pe/index.php/Recide/article/view/49>
- Katz, R., Jung, J. Callorda, F. (2020). El estado de la digitalización de América Latina frente a la pandemia del COVID-19. Recuperado de <https://scioteca.caf.com/handle/123456789/1540>
- Rubio, M. (2018). Importancia del manejo emocional para una vida amena. Gestión Competitividad E Innovación, 6(1), 44-57. Recuperado de <https://pca.edu.co/editorial/revistas/index.php/gci/article/view/38>
- Bordwell, D. (1991). Making Meaning: Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema. Harvard University Press.

Gunning, T. (1986). The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde. *Wide Angle*, 8(3-4).

Raskin, R. (1998). *A Critical Cinema 3: Interviews with Independent Filmmakers*. University of California Press.

Aumont, Jacques. (1996). *Estética Cinematográfica*.

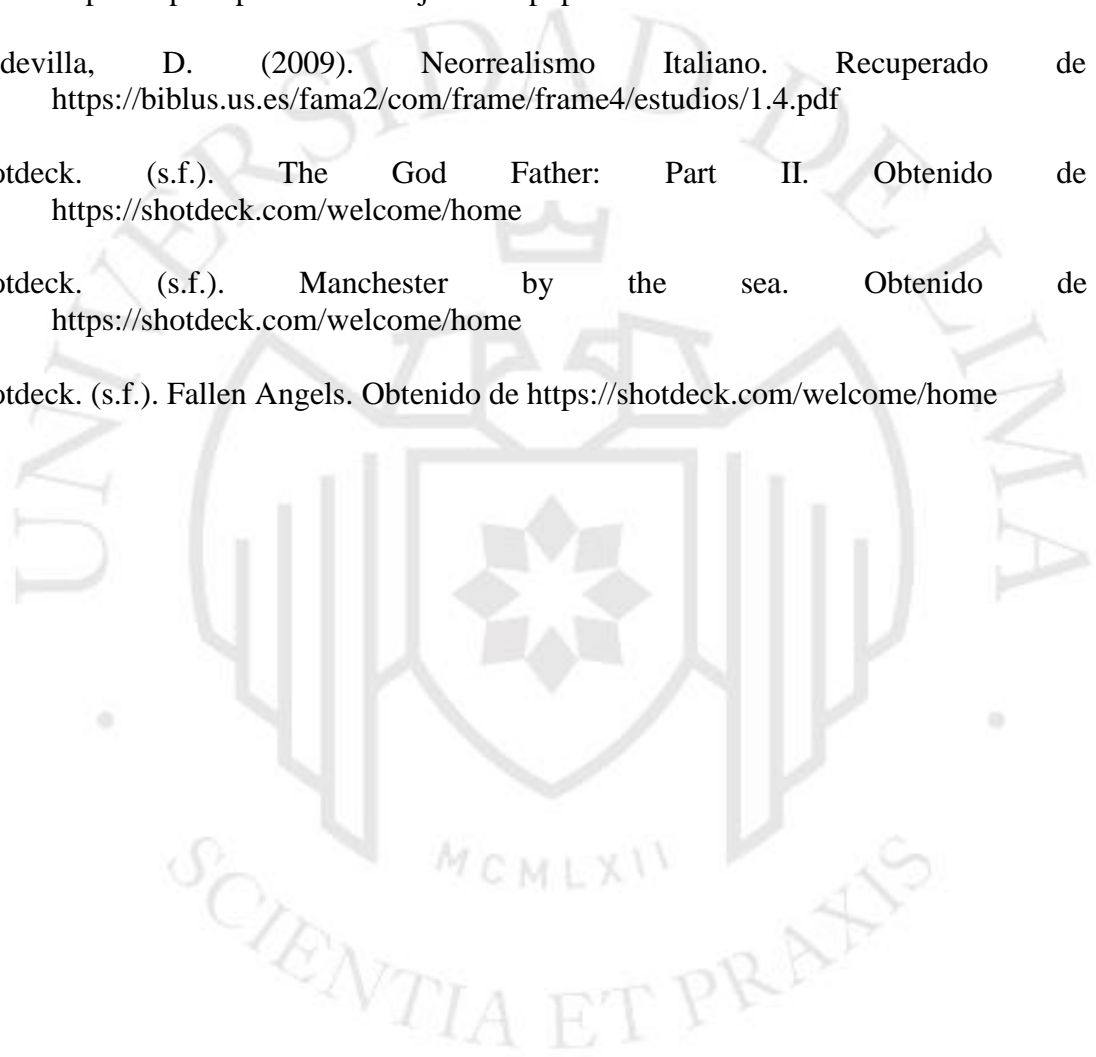
Fiorini, D. (2023). Diseño Audiovisual, representación e interpretación en el género documental. Recuperado de <https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/cdc/article/view/9789/16515>

Caldevilla, D. (2009). Neorrealismo Italiano. Recuperado de <https://biblus.us.es/fama2/com/frame/frame4/estudios/1.4.pdf>

Shotdeck. (s.f.). The God Father: Part II. Obtenido de <https://shotdeck.com/welcome/home>

Shotdeck. (s.f.). Manchester by the sea. Obtenido de <https://shotdeck.com/welcome/home>

Shotdeck. (s.f.). Fallen Angels. Obtenido de <https://shotdeck.com/welcome/home>



ANEXOS

Enlace de 1er feedback de Expertos y Público Objetivo en base a primera versión del guion "Fotogramas Solitarios".

Link: <https://cutt.ly/2nILjPe>

Enlace de 2do feedback de Expertos y Público Objetivo en base a segunda versión del guion "Fotogramas Solitarios" y realización de animatics. Link:

<https://drive.google.com/file/d/1Mt8ZgCgOa961OpmYTx1MxH2EekDnt8WS/view?usp=sharing>

Procesos de trabajo con equipo, actor y guion de desglose del director. Link:

https://docs.google.com/document/d/192TvHgdSkGxDrFFLIVkrYppgXGR6grk3gsMZ8s4_a-Y/edit?usp=sharing

Videos de casting para la elección del protagonista. Link:

<https://drive.google.com/drive/folders/1YlnTCvovh6d5Dq44hJzqG1fPgMI9V4C?usp=sharing>

Videos de casting final para la elección del protagonista. Link:

<https://drive.google.com/drive/folders/17v5OLPTgshdDowCGZOiCIWbq7WhUPxW2?usp=sharing>

Repaso del desglose de guion con el actor elegido. Link:

<https://drive.google.com/file/d/1gjEZ0RLDTOWCjBRAkTG31haLiIoYLSp5/view?usp=sharing>

Fotografías del rodaje. Link:

<https://drive.google.com/drive/folders/1mNVIusmH2GxmkBobDZPoWbawN7IayuWq?usp=sharing>

Anexo 1: Análisis de la 1ra Validación de Guion

Información obtenida de los asesores de guion:

El personaje de Gabriel es empático y las situaciones por las que atraviesa generan identificación en los lectores. Se entiende la soledad y depresión que se busca retratar en el cortometraje.

La depresión por la que pasa Gabriel se muestra, pero hay más situaciones que se pueden aprovechar como la tecnología como medio de mantenerse conectado a pesar de ser impersonal. Se puede mostrar mejor la depresión que atraviesa mediante acciones. Es recomendable revisar las cuestiones técnicas en el guion, las cuestiones que se van a hacer en edición es mejor eliminarlas, explicar mejor con acciones algunas partes muy literarias.

Expresar claramente el objetivo del personaje. El lenguaje audiovisual va a ser muy importante en este guion para representar la soledad.

Información obtenida del público objetivo:

El personaje de Gabriel genera empatía, su historia genera emociones tristes y se siente la cotidianidad en el corto, hasta puede llegar a ser desesperanzador. Algunos expresaron que es un tema con el que muchos pueden empatizar en estos tiempos.

Se entiende la soledad y depresión que atraviesa Gabriel. Sienten que en general el guion está bien escrito, pero la parte del inicio genera dudas, sobre todo los diálogos del psicoterapeuta que en algunos miembros del público objetivo no llegó a convencer.

El simbolismo del final se llega a entender, varios miembros del público objetivo expresaron que el arrojar la cámara al mar lo entienden como la rendición de Gabriel ante lo sucedido, incluso algunos entendían el final abierto como que el personaje iba a optar por el suicidio arrojándose al mar. Algunos comentarios para mejorar fueron establecer mejor el objetivo del personaje y hacer a la historia más personal, aprovechar mejor la relación con el abuelo, revisar algunos aspectos técnicos, cuidar las actuaciones cuando se grabe, y si podemos agregar una escena onírica (sueño).

Anexo 2: Selección Competencia Oficial de la 7º Edición de la Semana del Cine



**Estimado
Diego Oblitas**

Nos es muy grato felicitarlo e informarle que su película "Fotogramas solitarios" ha sido elegida para ser parte de la Selección Oficial del Concurso de Cine Peruano de la Universidad de Lima, organizado por la Facultad de Comunicación de nuestra casa de estudio.

La exhibición se realizará del 12 al 20 de noviembre del 2021 en el marco de la séptima edición de la Semana del Cine.

Atentamente,



**RICARDO BEDOYA WILSON
Director de la Semana del Cine**

Anexo 3: Correo de invitación al conversatorio Entre cines y cineastas - Semana del Cine

Conversatorios Entre cines y cineastas - Semana del cine Recibidos x



Concurso Semana del Cine <Concursosemanadelcine@ulima.edu.pe>
para mí

vie, 22 oct 2021, 13:43 ☆ ☺ ↶ ⋮

Estimados Diego y Brad:

Espero que se encuentren bien.

Les escribo para comentarles que en el marco de la séptima edición de la Semana del Cine de la Universidad de Lima llevaremos a cabo un segmento llamado "Conversatorios Entre cines y cineastas". Se trata de una serie de encuentros y diálogos con los cineastas peruanos cuyas películas forman parte de la selección oficial del Concurso de Cine Peruano que fue organizado por la Facultad de Comunicación de nuestra casa de estudio.

Por tanto, nos complacería poder contar con uno de ustedes, como directores de "Fotogramas solitarios", en la mesa titulada "Cuidados intensivos: haciendo cine en pandemia".

La sumilla del conversatorio es la siguiente: Uno de los sectores más golpeados por la pandemia ha sido el cine. Con salas cerradas por largos meses, protocolos sanitarios que impedían la filmación de películas durante un buen tiempo y una economía colapsada, los cineastas peruanos buscaron las formas posibles para seguir haciendo cine. ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué cambios debieron incorporar en sus procesos? ¿Qué vislumbran en el mediano y largo plazo en el campo de la producción de películas en el Perú y en el modelo de negocios que venían utilizando?

El conversatorio se llevará a cabo el Miércoles 17 de noviembre, de 11:00 am. a 1:00pm, y se transmitirá vía ZOOM.

De aceptar participar en el conversatorio, les pedimos que nos indiquen quién de ustedes podrá acompañarnos. Luego nos comunicaremos para brindarle algunas precisiones sobre la dinámica.

De antemano les agradecemos su consideración.

A la espera de su grata respuesta,

Un cordial saludo,

Alejandra Jáuregui R.
Comisión Semana del Cine
Universidad de Lima



Inf Turnitin

ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

8%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.semanadelcine.ulima.edu.pe Internet Source	2%
2	repositorio.ulima.edu.pe Internet Source	1%
3	hdl.handle.net Internet Source	1%
4	virtual.urbe.edu Internet Source	<1%
5	dspace.palermo.edu Internet Source	<1%
6	www.scribd.com Internet Source	<1%
7	silo.tips Internet Source	<1%
8	Submitted to Aliat Universidades Student Paper	<1%
9	Submitted to Universidad de Lima Student Paper	<1%

10	repository.unad.edu.co Internet Source	<1 %
11	Submitted to Corporación Universitaria del Caribe Student Paper	<1 %
12	www.coursehero.com Internet Source	<1 %
13	www.incaa.gov.ar Internet Source	<1 %
14	Submitted to Colegio Salcantay Student Paper	<1 %
15	Submitted to Infile Student Paper	<1 %
16	docplayer.es Internet Source	<1 %
17	jalayo.blogspot.com Internet Source	<1 %
18	oxfordbusinessgroup.com Internet Source	<1 %
19	www.grafiati.com Internet Source	<1 %
20	www.rte.espol.edu.ec Internet Source	<1 %
21	dadun.unav.edu	

Internet Source

<1 %

22

es.vietnamplus.vn

Internet Source

<1 %

23

www.semana.com

Internet Source

<1 %

24

revistas.pucp.edu.pe

Internet Source

<1 %

25

www.naaas.org

Internet Source

<1 %

26

www.oki.com

Internet Source

<1 %

27

www.scielo.org.pe

Internet Source

<1 %

28

www.udep.edu.pe

Internet Source

<1 %

29

catalonica.bnc.cat

Internet Source

<1 %

30

polodelconocimiento.com

Internet Source

<1 %

31

repositorio.uwiener.edu.pe

Internet Source

<1 %

32

www.alca-ftaa.org

Internet Source

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On