

Universidad de Lima
Facultad de Comunicación
Carrera de Comunicación



**CRUZAR EL UMBRAL: EXPLORACIONES
DE LA MEMORIA Y LA IDENTIDAD A
TRAVÉS DEL VIDEOARTE
EXPERIMENTAL**

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

Maria Jose Diaz Avila

Código 20192695

Asesor

Ángel Ricardo Vizcarra Cabrera

Lima – Perú
Septiembre de 2025





TABLA DE CONTENIDO

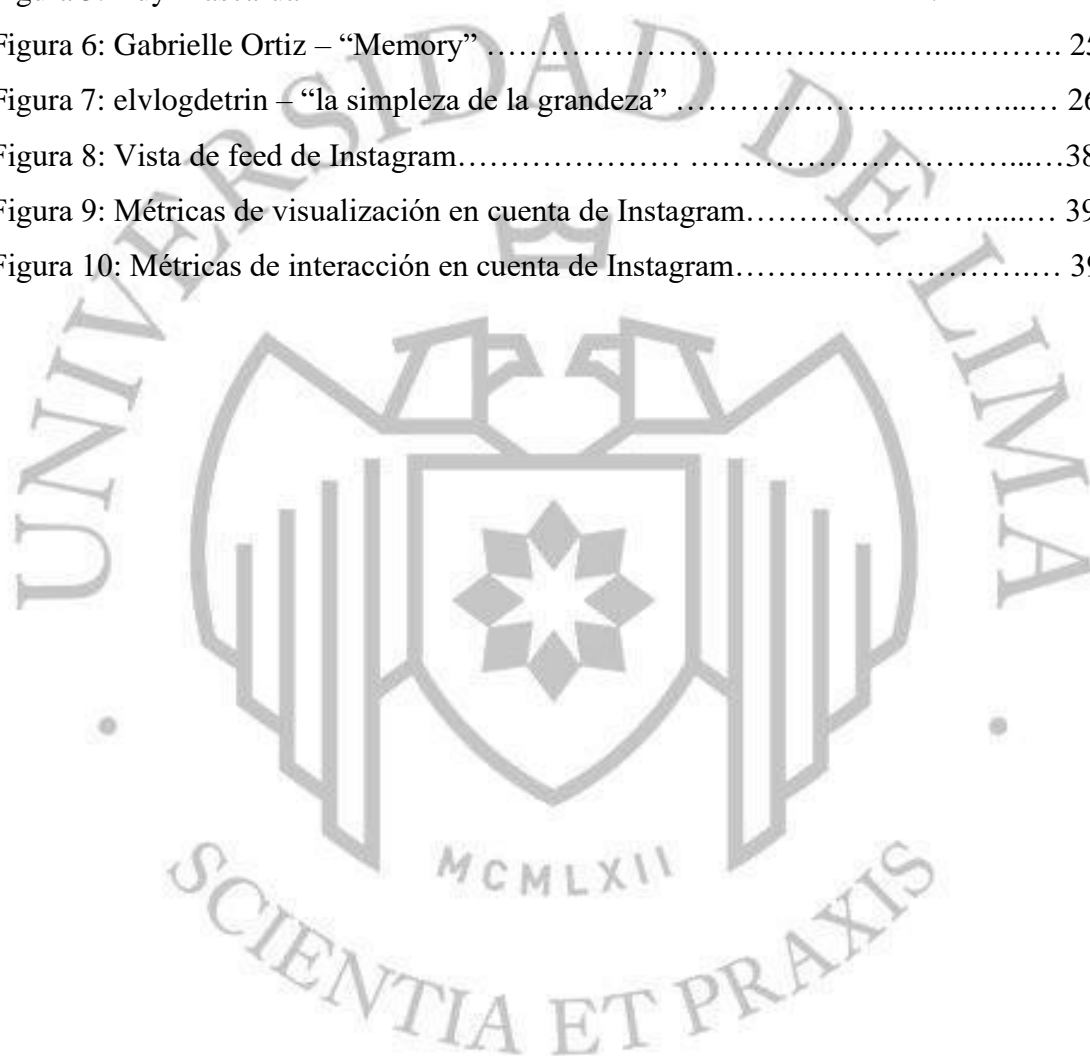
RESUMEN	8
ABSTRACT	9
1. PRESENTACIÓN	10
1.1 Conceptos iniciales	10
1.2 Objetivos	13
1.3 Metodología	13
1.4 Material realizado	15
2. ANTECEDENTES	16
2.1 Público Objetivo.....	17
2.2 Referencias Audiovisuales	18
2.2.1 <i>The Tree of Life</i>	19
2.2.2 <i>Roma</i>	20
2.2.3 <i>Canto Perdido</i>	21
2.2.4 <i>Katatsumori</i>	22
2.2.5 <i>Memorias</i>	23
2.2.6 <i>Memory</i>	24
2.2.7 <i>elvlogdetrin</i>	25
3. FUNDAMENTACIÓN PROFESIONAL	27
3.1 Preproducción	28
3.1.1 Conceptualización	28
3.1.2 Referencias visuales	29
3.1.3 Formato.....	29
3.2 Producción	30
3.2.1 Grabación y recopilación de materia	31
3.2.2 Gestión de recursos técnicos	32
3.3 Postproducción	32
3.3.1 Montaje	32
3.3. 2 Color	33
3.3.3 Animación	34
3.3.4 Música	35
3.4 Validaciones y Pruebas realizadas	35

3.5 Distribución	36
3.5.1 Mesa de diálogo	36
3.5.2 Estrategia digital	38
4. LECCIONES APRENDIDAS	41
4.1 Logros y aciertos	41
4.2 Oportunidades de mejora.....	42
4.3 Conclusiones.....	43
REFERENCIAS	45
ANEXOS	49



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Terrence Malick – “The Tree of Life”.....	19
Figura 2: Alfonso Cuarón – “Roma”.....	20
Figura 3: Luciana Gonzáles – “Canto Perdido”	22
Figura 4: Naomi Kawase – “Katatsumori”	23
Figura 5: Ruy Mascarúa – “Memorias”	24
Figura 6: Gabrielle Ortiz – “Memory”	25
Figura 7: elvlogdetrin – “la simpleza de la grandeza”	26
Figura 8: Vista de feed de Instagram.....	38
Figura 9: Métricas de visualización en cuenta de Instagram.....	39
Figura 10: Métricas de interacción en cuenta de Instagram.....	39



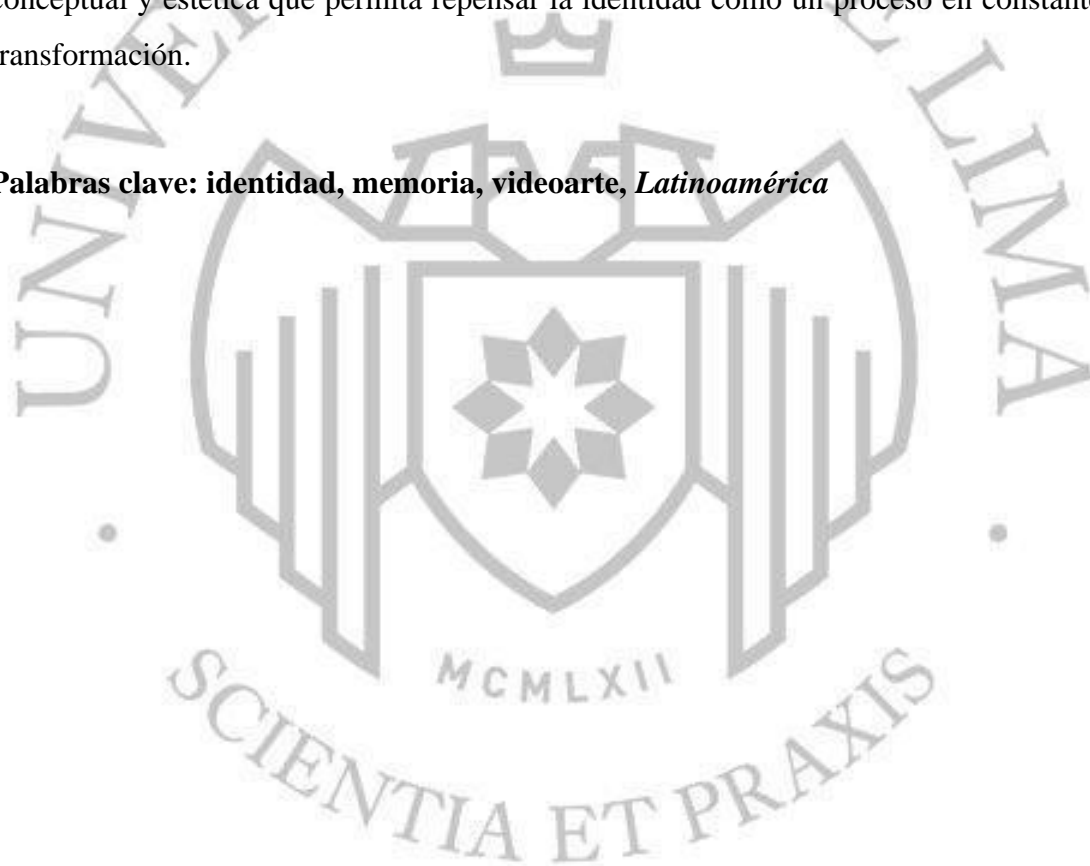
ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1: Moodboard	49
Anexo 2: Primera versión	48
Anexo 3: Encuesta realizada en Focus Group	51
Anexo 4: Mapa de palabras	53
Anexo 5: Cronograma	54
Anexo 6: Guión literario	55
Anexo 7: Guión técnico	56
Anexo 8: Plan de Rodaje	58
Anexo 9: Equipos utilizados	60
Anexo 10: Costos de producción	61
Anexo 11: Behind the Scenes	62
Anexo 12: Material Gráfico	63
Anexo 13: Transcripción y grabación de la mesa de discusión con Brisa Díaz y Begonia Núñez (26 de septiembre de 2025).....	64

RESUMEN

Cruzar el umbral es un videoarte de corte experimental y artístico que busca representar los conceptos de la memoria y la identidad, a través de una narrativa fragmentada y no lineal que responde a la naturaleza variable del recuerdo. La investigación estuvo basada tanto en referentes cinematográficos, como en cortometrajes y obras de videoarte que aportaron tanto a nivel estético como técnico, posibilitando la construcción de un lenguaje audiovisual propio. La propuesta del proyecto incluye recursos como la evocación nostálgica y la conexión emocional con el espectador, con el fin de generar un espacio reflexivo. La obra busca aportar al campo del videoarte una mirada conceptual y estética que permita repensar la identidad como un proceso en constante transformación.

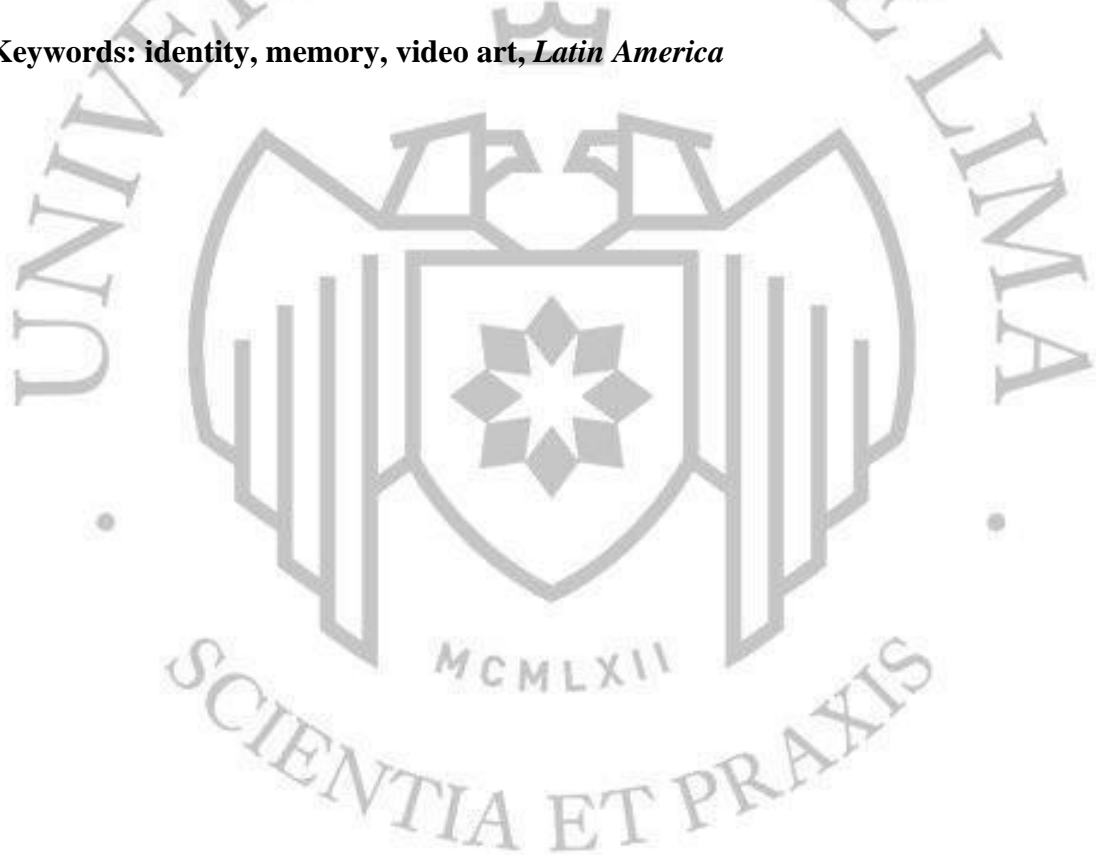
Palabras clave: identidad, memoria, videoarte, *Latinoamérica*



ABSTRACT

Cruzar el umbral is an experimental and artistic video art piece that seeks to represent the concepts of memory and identity through a fragmented and non-linear narrative that reflects the variable nature of recollection. The research was based on both cinematographic references and short films and video art works that contributed at both an aesthetic and technical level, enabling the construction of a personal audiovisual language. The project's proposal includes resources such as nostalgic evocation and emotional connection with the viewer, aiming to create a reflective space. In this way, the work seeks to contribute to the field of video art with a conceptual and aesthetic perspective that allows identity to be rethought as a dynamic process.

Keywords: identity, memory, video art, *Latin America*



1. PRESENTACIÓN

Cruzar el umbral es un proyecto de videoarte concebido, dirigido y montado por mí, María José Díaz, el cual propone una exploración de la identidad y la memoria desde un panorama fragmentado y no lineal, en constante contacto con la experiencia latinoamericana contemporánea. En un contexto marcado por la constante transformación social, la obra busca discutir cómo las vivencias personales y colectivas dan forma a la manera en que comprendemos el presente y proyectamos el futuro, a través de los recuerdos y la identidad. Por medio de un lenguaje audiovisual experimental, que se aleja de las narrativas convencionales para reflejar la naturaleza dispersa y evocativa de la relación pasado-identidad, el proyecto invita al espectador a un ejercicio de introspección y reconocimiento. Es así como se sitúa en la intersección entre lo íntimo y lo colectivo.

1.1 Conceptos iniciales

Con el fin de comprender a mayor profundidad el proyecto presentado, es fundamental y necesario detenerse en los conceptos que lo componen en su base y que le otorgan un núcleo de sentido: la memoria, el videoarte y la identidad.. Lejos de entenderse como conceptos aislados, la siguiente propuesta busca encontrar enlaces y abrir un espacio de debate entre la diversidad de enfoques que tiene cada una de estas nociones. A su vez, es relevante destacar que la elección del videoarte como medio no es aleatoria: es una respuesta a la necesidad de trabajar en un formato que permita jugar con la linealidad y multidimensionalidad, características que tanto la memoria como la identidad comparten. Es así como, además de buscar que la obra sea una experiencia estética y subjetiva, se busca que sea también un ejercicio de cuestionamiento para el espectador y una forma de reflexionar sobre la condición humana.

Según la Clínica Universidad de Navarra (2025), la memoria es una función cognitiva fundamental del sistema nervioso que permite a los seres humanos almacenar, retener y recuperar información a lo largo del tiempo (párr. 1). Es así como la memoria se reconoce y se instituye como un elemento de suma importancia en la construcción de la experiencia humana, y por lo tanto, un eje fundamental en la construcción de la

identidad. Martínez (2024), menciona que no sería posible hablar de identidad sin memoria autobiográfica y sin recuerdos. La autora hace hincapié en la falta de objetividad de la memoria y menciona que “la memoria autobiográfica no realiza un registro objetivo de los hechos, sino que los distorsiona en función a los sentimientos, experiencias y bagaje cultural de la persona” (Martínez, 2024, pág. 14). Adicional a esto, Ruiz-Vargas (2023) señala que son nuestros recuerdos los que nos permiten identificarnos a nosotros mismos y mantener la continuidad del yo, haciendo posible que nuestra biografía se perciba como una narrativa coherente.

Desde el arte, la dimensión subjetiva de la memoria se vuelve fundamental para crear desde lo autobiográfico. Tomando en consideración que la memoria, desde su condición imaginativa y creativa, distorsiona y transforma las experiencias, hace sentido lo comentado por Llorente-Barroso, García-García y García-Guardia (2021), quienes afirman que la memoria es uno de los pilares fundamentales de la invención.

Tomando en cuenta lo mencionado anteriormente, el videoarte resulta el medio más adecuado para experimentar con la relación entre la memoria y la identidad. Siendo este un tipo de arte conceptual que surgió a mitades del siglo XX, se ve relacionado con el movimiento “Fluxus”, el cual, según Vásquez (2013), pretende la interdisciplinariedad y la adopción de medios y materiales procedentes de diferentes campos, en el cual el lenguaje no es el fin, sino el medio para una noción renovada del arte (pág. 7). La propuesta que se presenta busca destacar en la memoria la discontinuidad y en la identidad la constante construcción de esta.

Algunos recursos como el uso de material de archivo, la manipulación temporal en el montaje y la fragmentación de la imagen son claves para reflejar la condición no lineal, distorsionada e imaginativa de la memoria. Además de esto, Riboulet (2013) afirma que una gran característica de este formato es la capacidad de coexistencia del cuerpo y de los elementos naturales, algo que también resulta importante para el desarrollo del producto propuesto. El videoarte permite escoger, reinterpretar y dar nuevos significados al material. Esto es importante, dado que genera un espacio para crear narrativas novedosas que son capaces de conectar, tanto de una forma personal o íntima como colectiva, y que en ciertos casos pueden buscar formar espacios políticos.

Esto no sería ajeno a la historia del videoarte como medio de expresión y comunicación, dado que, tradicionalmente, este formato es conocido por desarrollarse al margen del cine convencional, habitando un espacio más alternativo, experimental y, en muchos casos, minoritario (Téllez, 2010). Pero esto no es una limitación, es un puente que permite a los artistas desafiar las narrativas dominantes y descolonizar la mirada (Riboulet, 2013) para encontrar nuevas formas de exponer la realidad y experiencia latinoamericana.

Por otro lado, el concepto de identidad se comprende como una construcción dinámica y en constante cambio, y no como un elemento fijo e inmutable. Según lo comentado por Grajeda (2017), la identidad es construcción del sentido. Es un proceso mediante el cual se organiza y se altera nuestro lugar en el mundo. Cabrera (2004) sugiere que “la identidad colectiva se conforma como el conjunto de creencias compartidas por una sociedad que implican una visión de sí misma como “nosotros” es decir, una autorrepresentación de “nosotros mismos”” (pág. 2). Esto, por otro lado, invita a pensar que la identidad no solo se forma en base a nuestras propias vivencias, sino que también se alimenta de la experiencia colectiva y de nuestro entorno cultural. Es así como hablar de identidad, la cual se forma a partir de experiencias, recuerdos e interacciones, implica, casi de manera obligatoria, hablar de memoria.

Estos tres conceptos, memoria, identidad y videoarte, son el eje conceptual que soporta este proyecto, y los cuales se ha demostrado están considerablemente ligados el uno con el otro. En primer lugar, se reconoce a la memoria como un proceso subjetivo que permite a los individuos crear una narrativa propia y autobiográfica que haga el papel de hilo conductor del “yo”. Esta termina siendo esencial para la construcción de la identidad, un proceso variable, que no acaba nunca, ya sea en un ámbito personal como en uno colectivo. Bajo estos lineamientos, la constante reinterpretación de nuestros recuerdos, sumados al contexto cultural de cada individuo, se vuelve el soporte del cuestionamiento de la identidad personal. Finalmente, el videoarte resulta ser el método más adecuado para tratar la relación de estos dos conceptos centrales. Su carácter flexible y dinámico es perfecto para reflejar, mediante técnicas de realización y postproducción audiovisual, la manera en la que recordamos e imaginamos. A su vez, es un espacio mediante el cual se cuestiona la memoria, se resignifica la identidad y se

resiste a narrativas heredadas, encontrándose en una constante búsqueda por nuevas miradas sobre quiénes somos. [11] [SEP]

1.2 Objetivos

El proyecto audiovisual que se propone en este trabajo de suficiencia profesional tiene los siguientes objetivos:

Objetivo General

1. Explorar mi experiencia personal en torno a la memoria y su influencia en la construcción de mi identidad, recuperando fragmentos de mi infancia, desde una mirada íntima y situada en el contexto latinoamericano. El proyecto utilizará un lenguaje audiovisual fragmentario, emocional y sensorial, como medio para traducir visualmente la complejidad de esta relación con la memoria.

Objetivos Específicos

1. Evocar, a través de un producto audiovisual que no sigue un orden lineal, las emociones y recuerdos fragmentados que están relacionados con la formación de la identidad, utilizando técnicas como el montaje, la intervención análoga, el ritmo y el sonido.
2. Experimentar con técnicas del videoarte, tales como el metraje encontrado, animación, collage visual y música ambiental, a fin de elaborar una narrativa sensorial para expresar estados emocionales y la fragmentación de la memoria.

1.3 Metodología

La metodología del proyecto adopta un enfoque exploratorio en relación al mundo interno y las experiencias sensoriales, y un enfoque experimental en cuanto a lo narrativo. Este proceso ha sido estructurado en tres etapas interrelacionadas.

1. Investigación y análisis: En esta primera etapa, se realizará una revisión de los conceptos y definiciones que son la base del proyecto. Se buscará encontrar una postura personal frente a estos y entender a mayor profundidad la relación que tienen entre sí. Posteriormente, se hará una revisión de material audiovisual de distintos tipos que abordan temas relacionados con la memoria y la identidad. Este análisis servirá tanto como un marco de referencia estético, como un mapa conceptual para el desarrollo del proyecto.
2. Recopilación de testimonios: Luego, se llevarán a cabo entrevistas y encuestas a personas de diferentes contextos culturales en Lima, con el fin de conocer la percepción del público objetivo sobre la propuesta del proyecto. Además, de recopilar nuevas ideas y propuestas que dicho público quisiera observar en la obra final.
3. Realización y producción artística: Finalmente, se realizará la obra. Esta será resultante de una combinación de imágenes, sonidos, textos y material de archivo canalizados a través de técnicas mixtas, como collage e intervención digital. El objetivo es construir una narrativa no lineal que evoque la fragmentación propia de la memoria y el efecto de esta en la identidad.

Esta metodología busca no solo producir un resultado audiovisual, sino también generar un proceso participativo, en el que lo personal y lo colectivo conversen e inviten al espectador a reflexionar. De esta manera, Cruzar el umbral se proyecta como un ejercicio de experimentación visual que vincula la subjetividad de los procesos individuales con los procesos colectivos más amplios intrínsecamente relacionados con la memoria y la identidad.

1.4 Material Realizado

1.4.1. Videoarte Cruzar el umbral: a través de un formato experimental, el proyecto busca abordar la memoria y la identidad mediante una narrativa fragmentada

[CRUZAR EL UMBRAL - VIDEOARTE](#)



2. ANTECEDENTES

En el marco de la presente investigación, se considera crucial no sólo exponer una mirada conceptual sobre el videoarte, sino también trazar su desarrollo y evolución, con una atención especial al contexto peruano. Bajo esta premisa, el videoarte es comprendido como un espacio de creación que me faculta como artista para la experimentación con la imagen en movimiento. Lo concibo como una práctica artística abierta, que permite la exploración de estructuras narrativas no convencionales que se alejan de las formalidades establecidas. La subjetividad y la experimentación se convierten en recursos de valor fundamental para la estructuración de ideas y emociones que, en formatos artísticos más tradicionales, podrían carecer de un espacio adecuado. En este sentido, el videoarte me brinda la posibilidad de abordar temáticas relacionadas con la experiencia humana desde una mirada más poética y evocativa. En este proyecto, la memoria y la identidad son los pilares principales de la obra. A partir de estos, se crea un lenguaje audiovisual que mantiene un diálogo constante con lo íntimo y lo sensorial.

Por otro lado, en el contexto peruano, el videoarte y el video experimental se encuentran presentes desde la década del 70. En dicha época, distintos artistas organizaron eventos dedicados a la difusión de estos formatos, donde no solo participaron artistas locales, sino también internacionales. En la década siguiente, estas producciones se detuvieron, salvo por colectivos locales que aún apostaban por él y artistas como Juan Javier Salazar, creador plástico y audiovisual que trató temas como la historia, cultura y sociedad peruana, buscando conectar la cultura popular con la escena artística (Juan Javier Salazar, s. f.). Ya en los años 90, ATA (Alta Tecnología Andina), organiza el segundo festival de videoarte, donde aparece un nuevo grupo de artistas que buscaron exteriorizar temáticas críticas y modernas relacionadas con la tradición, la identidad colectiva, la memoria popular, la cultura y otros más. Algunos de los cuales fueron: Roger Atasi, Rafael Besaccia, Angie Bonino, Álvaro Zavala, entre otros. Es así como progresivamente el videoarte migró de primeras aproximaciones experimentales con el filme a propuestas más complejas que tocan temas de problemática social, histórica y personal.

En la actualidad, muchos artistas peruanos han tocado el tema de la identidad y la memoria a través de distintos formatos, como la animación, la performance, la videoinstalación, la pintura, entre otros. Por ejemplo, Maya Watanabe aborda la identidad a través de la videoinstalación y el videoarte, incorporando elementos de fantasía y narrativas complejas; Paola Vela busca retratar distintos personajes y la interacción de estos con espacios y objetos a través del videoarte, el documental y el cine experimental; y por último, Luz María Bedoya, que a través de video, fotografía, instalación, etc., trata la relación entre percepción y representación. Estos ejemplos muestran cómo el videoarte en el Perú se ha establecido como una forma de explorar la identidad, la memoria y la condición humana desde puntos de vista críticos y poéticos, lo que da inicio a esta investigación.

Es así como este apartado resulta de suma importancia, dada la necesidad de contextualizar el proyecto, tanto en relación al contexto peruano como al público al que se dirige y a las referencias visuales que le dan sustento conceptual y estético. Sobre esto, es necesario ver al detalle las características sociodemográficas y culturales de los potenciales receptores, así como sus hábitos de consumo digital y audiovisual. Esto nos permitirá analizar e identificar patrones de preferencia por parte de las generaciones más jóvenes, en cuanto a narrativas experimentales y lenguajes audiovisuales alternativos, particularmente en las que se han visto relacionadas con el mundo digital desde su nacimiento. Por otro lado, las referencias audiovisuales y artísticas que se presentan aquí alimentan la propuesta en cuanto a temática, visuales, técnicas, narrativa, etc. Esto demuestra que el proyecto está dentro de un espectro más amplio de prácticas artísticas contemporáneas; así, los antecedentes logran ofrecer una visión integral que conecta la obra con las dinámicas culturales y los procesos creativos que le dan sentido.

2.1 Público Objetivo

Según un reporte realizado por el Ministerio de Cultura (2021), se analizaron los comportamientos de la población en relación al consumo de contenidos audiovisuales. Se pudo observar que un 45.6% de las personas que adquieren o consumen películas o contenido de video a través de internet son hombres, y el 37.4% son mujeres. En el mismo informe, se hizo referencia a los rangos etarios. Aquí se puede observar que, a mayor edad, disminuye el consumo de contenido virtual. El grupo de 14-29 años es, por

ende, el grupo que mayor cantidad de contenidos audiovisuales adquiere en formato virtual. En cuanto al nivel educativo, señala que, mientras es mayor el grado de formación alcanzado (educación superior o más), incrementa la posibilidad de acceder a videos y películas a través de internet. Asimismo, se menciona la relación con el estrato socioeconómico, en el cual se demuestra que estratos más altos tienen una mayor tendencia a consumir y adquirir obras audiovisuales por medio de internet. Como dato adicional, se hace referencia a que es en la zona costera del país donde más se consume este tipo de contenido (Ministerio de Cultura, 2021).

Es por ende que el público objetivo de este proyecto se orienta hacia hombres y mujeres jóvenes limeños de entre 18-28 años, pertenecientes a niveles socioeconómicos A-B, que consumen activamente contenido audiovisual por medio de plataformas digitales. Se podría decir que este grupo está conformado principalmente por las generaciones “millennial” y “Z”, quienes en la actualidad muestran una predilección por formatos audiovisuales experimentales y poco convencionales, que en muchas oportunidades resultan incluso inmersivos como lo es el storytelling a través de narrativas transmedia (Pires y Sá, 2023). Además de esto, de acuerdo con Meta (2022), tanto los millennials como la *gen Z* manifiestan un rechazo hacia el contenido excesivamente elaborado y muestran una marcada preferencia por contenido audiovisual “*lo-fi*” grabado desde dispositivos celulares y con una estética cruda, lo que consideran más auténtico y humano.

Es por esto que el público objetivo tiene una mayor predisposición a cuestionar su condición humana a través de contenidos audiovisuales. Si bien, el proyecto planteado no resulta un contenido “*lo-fi*”, se puede considerar que dialoga con una tendencia de las generaciones actuales de generar contenido audiovisual alejado de los cánones tradicionales del medio. El videoarte como medio ofrece a los jóvenes una vía más libre y auténtica para explorar narrativas distintas y, quizás, ajenas a sus realidades, de una forma que se distancia de lo comprendido como excesivamente impecable y homogéneo de otros medios de expresión audiovisual.

2.2 Referencias Audiovisuales

En el desarrollo de esta investigación, la consulta de referentes audiovisuales que exploran la memoria y la identidad fue de suma importancia. Los artistas y cineastas presentados emplearon diversos medios —como el videoarte, el documental y el largometraje— para hablar sobre la fragmentación del recuerdo, la subjetividad de la experiencia humana y lo íntimo. Estas obras de diferentes formatos fueron un marco de estudio e inspiración de inmenso valor. La selección presentada aquí permitió establecer lineamientos conceptuales y estéticos claros en relación al planteamiento de la obra.

2.2.1 The Tree of Life (2011, Terrence Malick)

En *The Tree of Life* (2011), el director utiliza técnicas poco convencionales de narrativa para contar la historia de una familia a lo largo de su vida, mientras utiliza imágenes impactantes para contar la conexión de esta con la naturaleza, la vida y el universo. La película está contada bajo la perspectiva de uno de los hijos y, utilizando fragmentos del presente y el pasado, logra sumergirse en la complejidad de la pérdida y de la familia rota.

La película sirve como una fuente significativa de inspiración para el proyecto *Cruzar el umbral*, puesto que este trabajo de suficiencia profesional analiza cómo elementos como la narrativa no lineal, la exploración de la memoria y la conexión con la naturaleza, tal como en "*The Tree of Life*", influyen en la identidad. Se destaca cómo *Cruzar el umbral* como "*The Tree of Life*" buscan transmitir emociones y reflexiones a través del lenguaje audiovisual, creando experiencias inmersivas que retan las convenciones narrativas tradicionales.

Figura 1: Terrence Malick - "The Tree of Life".



Fuente: tomado de Youtube, 2023.

<https://www.Youtube.com/watch?v=RrAzlYLh8nY>

2.2.2. Roma (2018, Alfonso Cuarón)

En la película Roma (2018), dirigida por el cineasta mexicano Alfonso Cuarón, se representa la vida de una empleada doméstica en la Ciudad de México durante los años setenta, a través de una narrativa nostálgica y cautivadora. Se destacan el empleo del blanco y negro, la atención al detalle y la narración personal desde la rememoración de la propia infancia del director para poder explorar temas relacionados a la discriminación, la injusticia social y la construcción de la identidad en la sociedad mexicana de dicha época.

La película sirve como una fuente de inspiración importante para el proyecto Cruzar el umbral, ya que se observa cómo elementos como la nostalgia, la atención a los detalles cotidianos y la exploración de temas sociales e identitarios influyen en la estética y la temática del proyecto presentado. Se señala cómo ambas obras comparten una narrativa que busca profundizar en la construcción de la identidad a través de las experiencias personales y familiares. Además, se toma como influencia la habilidad de Alfonso Cuarón para evocar emociones y reflexiones profundas a través de la estética visual y la narrativa.

Figura 2: Alfonso Cuarón - "Roma".



Fuente: tomado de Youtube, 2023.

<https://www.Youtube.com/watch?v=6BS27ngZtxg>

2.2.3 Corto Documental “Canto Perdido” (2021, Luciana González)

Canto Perdido (2021) es una obra cinematográfica que se adentra en la construcción de la identidad a través del mito familiar y la exploración de las historias ancestrales. La cinta examina cómo las narrativas familiares y la ausencia de ciertos recuerdos influyen en la percepción de la propia identidad.

"Canto Perdido" ha inspirado y enriquecido el proyecto Cruzar el umbral. Se recalca cómo ambas obras comparten la temática de la construcción de la identidad basada en historias familiares y recuerdos. Se explora cómo la manera en que González (2021) aborda esta temática en su cortometraje ha influido en la narrativa y el enfoque emocional del presente proyecto. Además, se destaca cómo el cortometraje puede proporcionar valiosas lecciones sobre la representación de la memoria y la identidad a través de medios audiovisuales y técnicas mixtas.

Figura 3: Luciana Gonzales - "Canto Perdido"



Fuente: tomado de Youtube, 2023

https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/15050/Gonzales_Condori-Corto-Documental.pdf?sequence=1&isAllowed=y

2.2.4. Corto Documental - Katatsumori (1994, Naomi Kawase)

Katatsumori (1994) es un cortometraje de corte documental que retrata la cotidianidad de la vida de la cineasta con su abuela adoptiva, quien la crió. A través de imágenes que resultan muy reconocibles y comunes a la experiencia diaria, Kawase representa una intimidad que desborda lo puramente anecdótico. La cámara, inestable pero al mismo tiempo cercana, se convierte en una especie de extensión de su mirada y forma de experimentar el día a día. La obra busca evocar la memoria como un conjunto de muchos instantes frágiles y efímeros que, como un total, logran reflejar el significado del vínculo familiar y la identidad.

La aproximación de Kawase en Katatsumori guarda relación con Cruzar el umbral, ya que, al igual que en la obra japonesa, el cuestionamiento principal parte de reflexionar sobre la memoria y su influencia en la construcción de la identidad. Mientras la directora recurre a momentos cotidianos para reconstruir un relato del afecto entre ella y su cuidadora, el proyecto presentado propone una narrativa fragmentaria que explora los recuerdos personales. En ambos casos, lo íntimo es un vehículo para hablar sobre lo colectivo de estas cuestiones: la memoria individual sirve como un espejo donde el espectador puede contemplar su propio proceso de identidad. Es así como referenciar a Katatsumori no solo aporta una referencia estética, sino que también le da

validez a la suposición de que las vivencias subjetivas pueden adquirir un sentido universal por medio de los productos audiovisuales.

Figura 4: Naomi Kawase - Katatsumori



Fuente: tomado de Youtube, 2025.

<https://www.Youtube.com/watch?v=U1ivBiwg73I>

2.2.5. Videoarte - Memorias (2017, Ruy Mascarúa)

El videoarte "Memorias", dirigido por Ruy Mascarúa en 2016 es una obra audiovisual que destaca por su capacidad para evocar emociones nostálgicas y transmitir la idea de añoranza por el hogar. A través de imágenes concretas, sonidos y música, el autor proyecta la sensación de recuerdo de un momento específico.

Se observa cómo el videoarte "Memorias" ha sido una fuente de inspiración y referencia clave para el proyecto Cruzar el umbral. Se destaca cómo se comparte la búsqueda de transmitir emociones y sentimientos a través de elementos visuales y sonoros cuidadosamente seleccionados. Se analiza, además, cómo el director utiliza planos conceptuales, silencios expresivos y música para crear una atmósfera emotiva y reflexiva. Es importante destacar, también, cómo el enfoque de Mascarúa (2017) sobre la nostalgia y la memoria ha influido en la narrativa y el enfoque estético del proyecto presentado. Se resalta cómo la capacidad de "Memorias" para crear una conexión emocional con el espectador ha servido como un modelo inspirador para el proyecto.



Figura 5: Ruy Mascarúa - “Memorias”

Fuente: tomado de Youtube, 2023.

<https://www.Youtube.com/watch?v=wz5hoFU3-M8>

2.2.6. Videoarte - Memory (2019, Gabrielle Ortiz)

"Memory", dirigida por Gabrielle Ortiz en 2019 es una obra audiovisual que se caracteriza por su estética vintage de grabación de videocámara, la cual transmite la idea de que la memoria es un recordatorio de un momento específico. La directora utiliza este medio para explorar su propio pasado y capturar un momento particular de su vida.

Se ha podido observar cómo el videoarte "Memory" ha servido como una fuente de inspiración esencial para el proyecto Cruzar el umbral, el cual destaca por su uso creativo de la estética y el estilo vintage, que sugiere que la memoria es un registro personal de experiencias pasadas. Se analiza cómo el enfoque de Gabrielle Ortiz, donde la idea de la memoria es un recordatorio de ciertos momentos específicos, ha influido en la narrativa y el enfoque estético del proyecto Cruzar el umbral.

Figura 6: Gabrielle Ortiz - “Memory”



Fuente: tomado de Youtube, 2023.

<https://www.Youtube.com/watch?v=wsuYMI1SN7M>

2.2.7. elvlogdetrin (Verónica Calderón)

Se realizó un análisis a profundidad del canal de Tiktok "elvlogdetrin", en el que la creadora de contenido Verónica Calderón, es reconocida por su capacidad para crear videos cortos para redes sociales utilizando una combinación de videos, fotografías y animación en stop motion. Su contenido se caracteriza por un estilo de collage, efectos de sonido sutiles y edición vertiginosa, alineados con temas que abarcan historia, filosofía, cine e introspección.

Se observa cómo el trabajo de Verónica Calderón sirve como fuente de inspiración para el proyecto Cruzar el umbral. Destaca la habilidad para combinar diferentes elementos visuales y sonoros en los videos para complementar la búsqueda de la representación de las emociones y los sentimientos a través del lenguaje audiovisual. Además, se observa cómo, a través de un enfoque creativo y una capacidad para transmitir información y emociones en un formato breve, este canal ha influido, aportando frescura y originalidad a la propuesta.

Figura 7: Verónica Calderón - “la simpleza de la grandeza”



Fuente: tomado de TikTok, 2023.

<https://www.tiktok.com/@elvlogdetrin/video/7214831171941813509>



3. FUNDAMENTACIÓN PROFESIONAL

Cruzar el umbral es una obra de videoarte de carácter artístico y exploratorio que nació de la necesidad de revisitar pasajes del pasado y encontrar puntos de encuentro con el presente. El interés por la temática –la relación entre la memoria y la identidad– surge desde un cuestionamiento interno para entender quién soy en el contexto en el que vivo. Esta búsqueda no se limita solo a hechos y recuerdos, sino que trasciende al aspecto emocional y sensorial. Por ende, la decisión de convertir este sentir en un producto audiovisual responde a la convicción de que el formato de videoarte, a través de su lenguaje libre, podrá transmitir las inquietudes que despiertan en mí la memoria y la identidad.

Si bien este proyecto nace de una vivencia propia e íntima, se busca que trascienda la experiencia individual y logre conectar con la colectividad, incitando al público a encontrar reflejadas sus propias preguntas y cuestionamientos en el resultado final. Lo que busca la obra, en última instancia, es que el espectador no solo observe, sino que se deje afectar por la evocación personal. La experiencia del visionado busca que el público se confronte con la idea de repensar su propia identidad y cómo esta es influenciada por su memoria.

Es importante, a su vez, tomar en consideración que esta obra corresponde a una segunda versión del proyecto. La primera aproximación, realizada durante mi etapa universitaria, fue un ejercicio inicial que permitió explorar la relación entre la memoria y la identidad, pero cuyo resultado final no lograba transmitir con suficiente claridad la atmósfera buscada. La necesidad de realizar una nueva versión del proyecto surge de reconocer en esa experiencia previa tanto sus limitaciones como su potencial. En esta segunda entrega, se replantearon decisiones formales y estéticas: se incorporó el uso de técnicas de animación *handmade* y *mixed media*, así como un trabajo más cuidadoso en la construcción visual y en el planeamiento de la preproducción. Asimismo, en la postproducción, el montaje adquirió un carácter más fragmentario e inmersivo, buscando reflejar con mayor precisión la no linealidad de la memoria. Estos cambios otorgaron al resultado final un lenguaje visual mucho más personal y coherente con la propuesta conceptual, consolidando así el proyecto como una pieza artística más madura y consistente.

3.1 Preproducción

En esta fase de preproducción para el proyecto de videoarte Cruzar el umbral se abarcaron una serie de etapas fundamentales. Se inició el proceso con una investigación en la que se ahondó en los conceptos y la representación de la memoria, la identidad y el videoarte, a través de obras audiovisuales como de investigaciones y papers. Luego, se realizó una selección de técnicas audiovisuales adecuadas para transmitir la complejidad de estos conceptos: *mixed media*, narrativa fragmentada y no lineal, entre otros. Se llevó a cabo un análisis comparativo de obras similares, y se elaboró un moodboard que definió la estética, el tono y la narrativa del proyecto. Adicionalmente, si bien es un proyecto que no contiene un narrador explícito, se desarrolló un guión que guíe y dicte la pauta a seguir en cuanto a temática y tono.

Se llevó a cabo una planificación meticulosa, incluyendo la búsqueda de locaciones y la convocatoria del equipo técnico, así como la definición de un cronograma de trabajo que sirvió de guía para el proceso de producción. Además de esto, se establecieron pautas para la postproducción, asegurando coherencia con la visión artística.

3.1.1. Conceptualización

A raíz de un proceso terapéutico iniciado en el año 2023, emergió en mí el cuestionamiento constante sobre mi origen, mi identidad y de dónde surge esta. Fue así como surgió la hipótesis de que la identidad podría estar profundamente ligada a la memoria. A través de distintas experiencias y reflexiones, me sentí en la necesidad de revisar experiencias pasadas y confrontarlas de manera directa con el presente. Fue en este proceso que surgió la idea y la urgencia de convertir esta búsqueda personal en una propuesta audiovisual que pueda conectar con preguntas universales: ¿quién soy?, ¿de dónde vengo?, ¿hacia dónde voy?

El videoarte se presentó entonces como el medio adecuado para expresar estas inquietudes. Sin embargo, hasta cierto punto del proceso, desconocía por completo el término y el formato. Sin saberlo, llevaba años experimentando con imágenes, fragmentos y distintas técnicas que no seguían una narrativa tradicional, motivada más

por intuición que por una intención formal y consciente. El hallazgo del videoarte no solo me permitió darle un nombre a eso que ya hacía por instinto, sino que me permitió proporcionarle un marco teórico y profesional. Desde el inicio, se consideró el proyecto como una obra experimental que combinaría distintas técnicas para evocar sensaciones más que relatar hechos. Se configuró como un espacio en el que el espectador es invitado a confrontar, desde la sensibilidad, las preguntas en torno a la memoria y a la identidad. Estas preguntas, de un modo u otro, atraviesan a cada ser humano.

3.1.2. Referencias visuales

Las referencias visuales seleccionadas como parte de la preproducción de Cruzar el umbral provienen tanto del cine como del videoarte y de creadores contemporáneos en plataformas digitales, con el fin de alimentar la propuesta con distintos formatos audiovisuales. Largometrajes como *The Tree of Life* (Malick, 2011) y *Roma* (Cuarón, 2018) aportan recursos narrativos y estéticos vinculados a la memoria, la identidad y la alusión a lo cotidiano a través de experiencias familiares e introspectivas de los personajes que presentan. Por otro lado, cortometrajes como *Canto Perdido* (González, 2021) y *Katatsumori* (Kawase, 1994) acentúan el valor de lo íntimo y autobiográfico como un puente para hablar de lo colectivo. A su vez, piezas de videoarte como *Memorias* (Mascarúa, 2017) y *Memory* (Ortiz, 2019) reafirman la posibilidad de poder transmitir emociones a través de técnicas experimentales y propuestas digitales variadas. Por último, *elvlogdetrin* (Calderón, 2023) aporta frescura y dinamismo en el uso del *collage*, el *mixed media* y el montaje con material de archivo. Es así como, en conjunto, estas referencias consolidan la base conceptual y estética del proyecto, orientando sus decisiones narrativas y estructurales.

3.1.3. Formato

En la etapa de preproducción, se definió el videoarte como el formato ideal para el desarrollo del proyecto. Debido a su carácter experimental y a la libertad expresiva que ofrece, resultaba adecuado para expresar las cuestiones relacionadas con la memoria y con la identidad. A diferencia de las narrativas audiovisuales tradicionales, este formato no se rige por estructuras lineales ni por la necesidad de personajes o relatos definidos, sino que se centra en la evocación sensorial y en la construcción de significados a partir

de imágenes, sonidos y ritmos. Esta elección responde tanto a la naturaleza del tema — la memoria y la identidad como experiencias subjetivas— como a la intención autoral de generar en el espectador una experiencia introspectiva y emocional más que una comprensión racional.

Asimismo, la elección del formato se sostiene en un proceso de exploración personal previo, en el que ya se habían llevado a cabo ejercicios alejados de la narrativa clásica, los cuales formaron un precedente para la realización de este proyecto. El reconocimiento del videoarte como concepto dio sustento a un proceso creativo que ya venía gestándose desde antes. Es así como se consolida un lenguaje que permite abordar la memoria y la identidad desde una perspectiva más íntima y subjetiva.

3.2. Producción

La fase de producción de Cruzar el umbral se articuló mediante el guión técnico previo, sirviendo este como instrumento para una planificación estratégica. Dicho guión facilitó la organización del rodaje, la gestión de recursos y el control temporal. La preparación abarcó la selección de locaciones y el despliegue de los equipos. Esta estrategia fue clave para asegurar imágenes que cumplieran las especificaciones técnicas y, al mismo tiempo, transmitieran la profundidad simbólica y afectiva proyectada para la audiencia.

Asimismo, la producción se distinguió por buscar un balance dinámico entre lo estructurado y lo espontáneo. Aunque se partió de una estructura precisa, se habilitó el espacio para la improvisación y la exploración visual durante la filmación. Esta apertura permitió la integración de tomas y encuadres que emergieron de manera espontánea. Esta dualidad metodológica —entre lo controlado y lo intuitivo— enriqueció la fragmentariedad del video. De esta forma, se representó eficazmente la estructura no lineal de la memoria. Consecuentemente, la producción trascendió lo meramente técnico-logístico para convertirse en un proceso creativo y de reflexión.

3.2.1 Grabación y recopilación de material

En cuanto a la grabación, las locaciones que fueron seleccionadas fueron dos: el Parque Pío XII en San Isidro y mi propio hogar. Esto debido a que ambos lugares responden a

la búsqueda de un entorno etéreo y libre que consolidaba el carácter íntimo del proyecto. Si bien se trabajó con un guión técnico que incluía tomas de referencia, también existió espacio para la experimentación y la propuesta creativa por parte del equipo, lo que enriqueció el resultado final. La participación del equipo técnico fue fundamental para capturar la esencia del proyecto, aunque se presentaron retos como las variaciones climáticas que obligaron a reprogramar ciertas tomas. Como alternativa a este inconveniente, se buscó salir de Lima para poder hacer el registro del material pendiente. Una casa en Chaclacayo fue la locación elegida, donde el clima favorecía la visión del proyecto y donde se pudo capturar material extra que fue útil al momento del montaje. Si bien en el proyecto no existe sonido directo, se consideró el registro de sonido salvaje de elementos de la naturaleza, los cuales suman a la atmósfera sensorial de la obra. Lo más valioso de esta experiencia fue contar con un equipo conformado íntegramente por mujeres en el rodaje. Su sensibilidad audiovisual permitió conectar de manera muy natural con la visión general del proyecto, aportar nuevas ideas y entrelazar sus propias experiencias con la exploración audiovisual de la memoria y la identidad.

En cuanto a la recopilación de material, el proyecto requirió principalmente de videos familiares registrados durante mi infancia y algunas fotos que complementaron esta estética vintage. El archivo disponible era limitado, pero su valor emocional resultaba necesario para la obra. La selección se dirigió hacia fragmentos del material donde se puedan ver reflejadas emociones de alegría y vitalidad, buscando rescatar momentos en los que mi yo de niña irradiaba felicidad. Más allá de ser decisiones puramente estéticas, fue la dimensión emocional la que condujo esta elección, ya que estos registros serían una parte esencial del video y de la transmisión de la nostalgia.

3.2.2. Gestión de recursos técnicos

Para la producción de Cruzar el umbral se dispuso de un conjunto de recursos técnicos seleccionados para responder a las necesidades visuales y narrativas del proyecto. Las cámaras Sony A7SIII y A7III se utilizaron como principales equipos de rodaje, configuradas en el perfil de imagen PP7 (S-Log2), lo que permitió obtener un mayor rango dinámico y una amplia flexibilidad en la corrección de color durante la postproducción. Además de eso, la versatilidad de ambas cámaras en condiciones de baja luz y la posibilidad de obtener una imagen con alta fidelidad cromática fueron de

alta relevancia para representar el carácter atmosférico y sensorial de la obra. La Canon EOS Rebel SL3 fue destinada a registro y foto fija, permitiendo documentar el rodaje del proyecto. A ello se sumó una selección de ópticas que brindaron flexibilidad en la captura, desde lentes *zoom* versátiles hasta focales fijas.

En cuanto a la iluminación, se optó por equipos LED RGB que ofrecieran la posibilidad de trabajar con atmósferas variables, reforzando así el carácter experimental y evocativo del videoarte propuesto. Por otro lado, los soportes y accesorios, como estabilizadores, trípodes y reflectores, permitieron asegurar tanto la estabilidad como la manipulación creativa de la luz y la imagen, potenciando la construcción de un lenguaje visual evocativo de las características de la memoria y la identidad. Es así como, con los recursos disponibles, se logró integrar de manera estratégica el uso de los elementos, garantizando la máxima eficiencia del rodaje y buscando coherencia estética en el proyecto.

3.3 Postproducción

Teniendo en cuenta el guión técnico planteado y el texto de referencia que sirvió como base conceptual, la etapa de postproducción de Cruzar el umbral se convirtió en un proceso esencial para organizar y dar forma a las ideas trabajadas en etapas previas del proyecto. En esta fase, las imágenes registradas en el proceso de producción, junto con las animaciones en técnica de *mixed media*, fueron organizadas y ensambladas con dirección a una narrativa fragmentaria y sensorial, lo que termina de dar forma a la propuesta inicial. Más allá de solo edición, la postproducción para Cruzar el umbral se tomó como un espacio creativo en el que la imagen, el sonido y la música se entrelazan para construir una experiencia inmersiva. De este modo, tanto los efectos visuales, la composición sonora como la intervención de color dieron como resultado un videoarte que permite evocar las sensaciones de la memoria y la identidad.

3.3.1 Montaje

El proceso de montaje de Cruzar el umbral fue un espacio de exploración y experimentación en el que se integró el material recopilado en las distintas fechas de grabación. La edición comenzó con la revisión detallada de los registros realizados en

las diferentes locaciones, así como del material de archivo de mi infancia, seleccionando aquellos fragmentos que tuvieran mayor carga emocional. La organización del material siguió la pauta establecida en el guión técnico, permitiendo espacio para experimentar al momento de montar.

Aunque el material fue capturado en 4K a 60 fps, la secuencia de montaje, realizada en Adobe Premiere Pro, se configuró en 12 fps y en un *aspect ratio* de 4:3. Esto le dio al proyecto un ritmo más lento y etéreo que refuerza la idea de la memoria como un fenómeno fragmentado y difuso.

El montaje combinó imágenes originales con intervenciones de *mixed media*, animaciones de carácter artesanal y material de archivo, generando una textura visual que oscila entre lo íntimo y lo universal. La incorporación de la composición musical hecha para el proyecto permitió dar forma a un resultado sensorial en el que imagen y sonido dialogan de manera fluida. El objetivo principal fue priorizar la creación de atmósferas, silencios y efectos emocionales, haciendo del visionado una experiencia que invita al espectador a recordar sus propios recuerdos e interrogantes sobre la identidad.

3.3.2 Color

El proceso de colorización de Cruzar el umbral se planteó como una fase fundamental para consolidar la estética visual definida desde el guión técnico. Posterior al proceso de montaje, se procedió con el proceso de etalonaje. El material, que fue grabado en resolución 4K a 60 fps bajo el perfil de imagen PP7, proporcionó un amplio rango dinámico y una base flexible para la corrección cromática en postproducción. A pesar de ello, la intención principal de esta fase no fue mantener un acabado realista, sino generar un tratamiento visual que evoca la naturaleza fragmentaria y emocional de la memoria. Para lograr este objetivo, se implementaron *overlays* de textura y ajustes en la temperatura de color, orientados hacia tonalidades cálidas que aportaron cohesión a la atmósfera nostálgica del proyecto.

La gradación de color se centró en uniformizar las variaciones lumínicas propias de la grabación en espacios naturales, tanto en un clima nublado como en un

clima soleado, manteniendo un predominio de las gamas cálidas. También se realizaron cambios de color en algunas escenas, diseñados como herramientas para expresar emociones en la narrativa no lineal. Estos ajustes, aunque diferentes en tono, siempre mantuvieron la calidez como elemento clave, asegurando una continuidad estética y fortaleciendo la parte poética y evocadora del videoarte. Asimismo, se utilizaron diferentes texturas y *overlays* que aportaron a la naturaleza del material.

3.3.3. Animación

En el proceso de postproducción, la técnica de animación *mixed media* se aplicó mediante la combinación de recursos gráficos elaborados a mano (dibujos, *collages*, texturas analógicas) con elementos digitales previamente capturados. Con el ensamblaje y corte grueso del video, se procedió a trasladar el material elegido a un soporte físico, donde se pudo intervenir de manera manual. Esta intervención, realizada de manera analógica con crayolas, plumones y lápices de color, fue posteriormente digitalizada y ensamblada nuevamente en el software de edición. Esta integración permitió generar visuales fragmentarios, en los que lo artesanal convive en armonía con lo digital, evocando la naturaleza híbrida de la memoria.

Por otro lado, la animación del title card y los créditos finales estuvo a cargo de Karin Salcedo, diseñadora gráfica e ilustradora, quien desarrolló una propuesta digital inspirada en la escritura a mano. La tipografía fue diseñada desde cero y hecha exclusivamente para este proyecto, creando una forma irregular y orgánica de reforzar la idea de lo fragmentario y lo emocional. De esta manera, los elementos gráficos no solo cumplen una función informativa, sino que se integran como parte del lenguaje visual de la obra, otorgando al video una sensación de cercanía y vulnerabilidad que se relaciona directamente con los temas que busca tratar el videoarte.

La decisión de trabajar con una técnica de animación tradicional o *handmade*, complementada con el uso de *mixed media*, no es únicamente de corte estético, sino un componente narrativo que añade textura a la obra, tanto de manera literal como metafórica. Esto se conecta directamente con la idea del videoarte, ya que refuerza la naturaleza no lineal del proyecto, permitiendo que la imagen sea cambiante y ligera, cualidades que también tiene la memoria y la identidad.

3.3.4. Música

Para la producción de este videoarte, se consideró necesario acompañar la imagen con música capaz de evocar las sensaciones de nostalgia y vulnerabilidad que se buscaba transmitir. Por ello, se invitó al músico Alonso Mendoza a realizar una composición original para la obra, tomando en cuenta tanto la propuesta conceptual del proyecto como una selección de referencias sonoras provenientes del *dream pop*, la música ambiental y lo experimental. Artistas como Linda Perhacs o Weyes Blood, y bandas como The Marías, fueron tomados como referencia en la creación de la canción “no es 4zul”. Todas estas propuestas se caracterizan por generar atmósferas íntimas, etéreas y contemplativas, priorizando lo emocional y lo sensorial por encima de lo narrativo.

La selección musical dialoga con la temática central de Cruzar el umbral, ya que la obra busca evocar recuerdos y emociones en una experiencia inmersiva. De esta manera, la música se convierte en un tejido atmosférico que potencia la narrativa fragmentaria y no lineal del videoarte, reforzando su exploración en torno a la memoria y la identidad.

3.4 Validaciones y Pruebas Realizadas

Dos expertos en las áreas de comunicación y producción cinematográfica, Carlos Quiroz y Giacomo Cochella, llevaron a cabo un análisis detallado de la propuesta. Sus comentarios y observaciones fueron fundamentales para mejorar la claridad de los objetivos y la justificación de las influencias cinematográficas y de videoarte. Entre las recomendaciones clave se encontraban la necesidad de enfocar más claramente los objetivos, definir el concepto de "identidad" de manera más específica y justificar más evidentemente el enfoque de técnicas mixtas. Además, sugirieron buscar referencias de narrativas no lineales y crear un animatic para ejemplificar mejor la idea del cortometraje.

Se realizó un focus group con un grupo objetivo de diez personas, específicamente latinoamericanas de entre 20 y 27 años, pertenecientes a los niveles socioeconómicos A y B, con interés en arte y cultura, así como en reflexiones sobre la

identidad y la condición humana. El 100% de los participantes mostró interés en el proyecto, con el 90% indicando que no habían visto un proyecto similar antes. Además, el 100% de los participantes del focus group indicó que el proyecto podría inducirlos a la autorreflexión.

Los sentimientos predominantes entre los encuestados fueron la nostalgia y la melancolía. En cuanto a las técnicas utilizadas, el 60% expresó no haber encontrado previamente proyectos que empleen los métodos mixtos propuestos, mientras que el 20% tuvo algún encuentro con dichas técnicas en canales de Tik Tok o cortometrajes. Respecto a los recursos técnicos, el 90% consideró adecuados los recursos planteados para transmitir el mensaje principal, afirmando además que aportan originalidad al proyecto, tales como el formato y los recursos audiovisuales planteados. En cuanto a las sugerencias de mejora, se destacó la necesidad de mayor claridad en la propuesta personal del proyecto, una orientación más precisa hacia el concepto de la condición humana para mayor realismo y una delimitación más específica del tema. En términos técnicos, se sugirió el uso de la técnica de imprimir frames de video, intervenirlos físicamente y reincorporarlos digitalmente (*mixed media*), así como la exploración de juegos de luces, atmósferas y colores, especialmente el verde. Se propuso evitar el blanco y negro por considerarlo *cliché* en el tratamiento de la memoria, emplear la colorización para transmitir emociones y utilizar música que cree una sensación de "nebulosa".

3.5 Distribución

3.5.1 Mesa de Diálogo

En cuanto a la estrategia de distribución de Cruzar el umbral, se realizó, en primera instancia, una mesa de discusión virtual el día 26 de septiembre de 2025. Esto se realizó por medio de Google Meet con la participación de las videoartistas Brisa Díaz y Begonia Núñez (Díaz y Núñez, comunicación personal, 26 de septiembre de 2025). El encuentro permitió recibir una retroalimentación crítica por parte de las realizadoras. Por un lado, resaltó el rol del sonido y la música como un elemento sustancial en la construcción del ritmo y la intensidad del montaje. También se mencionaron otras observaciones técnicas vinculadas al uso del color y a la estructura de ciertos planos en el montaje. Las

intervenciones y perspectivas de ambas hicieron evidente la importancia de considerar algunos ajustes en la postproducción que puedan fortalecer la propuesta visual sin comprometer el carácter fragmentario de la obra. A su vez, las artistas compartieron experiencias personales en torno al trabajo con la temática de la memoria en sus propios procesos creativos, destacando el potencial de utilizar objetos y transmitir sensaciones como detonante de los recuerdos, lo que enriqueció la reflexión conceptual del proyecto.

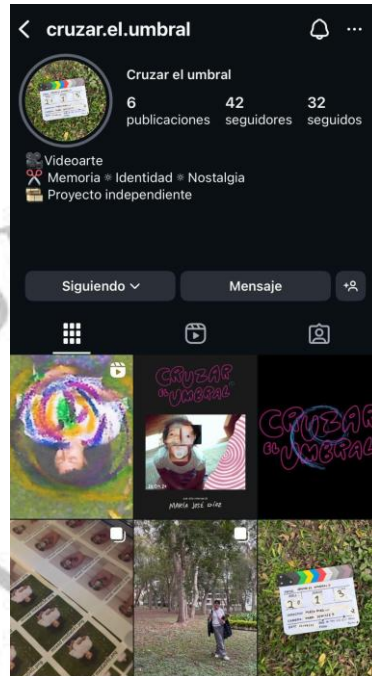
Por otro lado, la mesa abrió un espacio de diálogo en torno a la distribución del videoarte en el contexto local e internacional. Díaz y Núñez (comunicación personal, 26 de septiembre de 2025) estuvieron de acuerdo en la relevancia que tienen los espacios alternativos para proyectos como el presentado. Esto aplica ya sean casas culturales o colectivos independientes, donde el carácter íntimo de las obras genera una interacción mucho más directa con el público. Además, Begonia (Begonia Núñez, comunicación personal, 26 de septiembre de 2025) hizo hincapié en cómo los espacios que se encuentran en Lima para muestra y difusión de proyectos se muestran mucho más abiertos a dialogar sobre asuntos y experiencias personales. En contraposición a esto, se habló de la rigidez de los festivales tradicionales en cuanto a temática y público objetivo. No obstante, también hubo el reconocimiento de que estos últimos ofrecen la inmensa posibilidad de alcanzar una audiencia más amplia, siempre que se realice una selección estratégica y cuidadosa de las convocatorias. También se comentó sobre la posibilidad de recibir feedback, y cómo espacios más reducidos e íntimos son más propicios para esto debido a la horizontalidad, en oposición a los festivales, en los cuales esto resulta más difícil. La mesa de discusión resultó un ejercicio provechoso tanto de validación como de aprendizaje colectivo que no solo aportó insumos valiosos para la reflexión sobre la obra, sino que también brindó orientaciones prácticas para definir los entornos más adecuados de exhibición y difusión del proyecto.

3.5.2 Estrategia digital

La estrategia de distribución digital se enfocó en el uso de Instagram y YouTube como plataformas principales. Instagram desempeñó la función de espacio de difusión del proceso creativo. Se compartieron imágenes del rodaje, fragmentos del videoarte en formato de *reels*, el arte gráfico que fue diseñado para la obra, como posters y *title cards*, y momentos del *making of*, como fotos del equipo en producción. Posterior a esto, se

publicó el video completo en YouTube, ya que se consideró como la plataforma idónea para difundir material audiovisual como el presentado.

Figura 8: vista de feed de Instagram



Fuente: tomado de Instagram - 2025.

<https://www.instagram.com/cruzar.el.umbral/>

En cuanto al alcance de las publicaciones, Instagram obtuvo un total de 4,146 visualizaciones en el último mes, de las cuales el 56.1% derivaron de personas que no seguían la cuenta. Esto pone en evidencia la capacidad de la red para exhibir el proyecto a nuevas audiencias, así como el impacto de recursos como los hashtags, los reposts por parte de seguidores y las interacciones de terceros, que funcionaron como fuertes mecanismos de visibilización.

Figura 9: Métricas de visualización en cuenta de Instagram



Fuente: tomado de Instagram - 2025.

<https://www.instagram.com/cruzar.el.umbral/>

Además de lo comentado, se registraron 262 interacciones en publicaciones, con 112 “me gusta”, siendo el contenido más efectivo las publicaciones de fragmentos y los *reels*. La estrategia se enfocó en un crecimiento orgánico a través del uso de hashtags y la difusión entre contactos cercanos, consolidando así una primera comunidad sólida alrededor del proyecto. Por último, cabe destacar que el alcance obtenido entre usuarios que no seguían la cuenta demuestra que el contenido logró posicionarse más allá de la primera red formada. Esto abre una oportunidad de fortalecer la estrategia para convertir las visualizaciones de no seguidores en nuevos miembros de la comunidad que se trató de generar.

Figura 10: Métricas de interacción en cuenta de Instagram

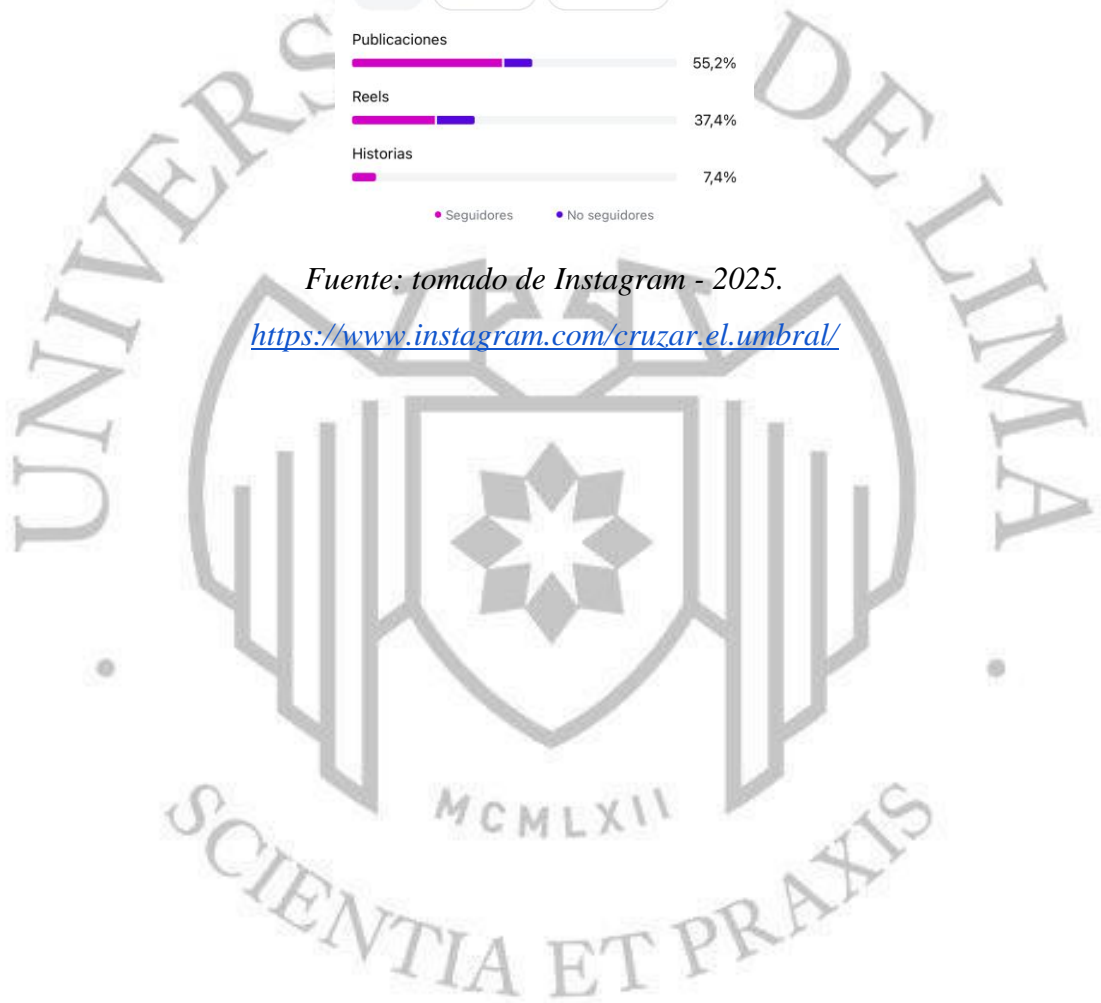


Por tipo de contenido



Fuente: tomado de Instagram - 2025.

<https://www.instagram.com/cruzar.el.umbral/>



4. LECCIONES APRENDIDAS

4.1 Logros y aciertos

En un principio, como un primer acierto, se toma en consideración la elección del formato. El videoarte fue el medio idóneo para expresar el concepto propuesto desde un inicio, dada su naturaleza experimental y alternativa. Este recurso dio la libertad al proyecto de poder seguir una estructura basada en una narrativa no lineal, la cual, quizás, no se hubiera podido dar en formatos como el cortometraje. Siendo este mi primer acercamiento al videoarte en toda su formalidad, reconozco el valor de poder expresar lo intangible, como lo son la memoria y la identidad, a través de un medio como el presentado. Además de esto, se ha podido observar cómo la audiencia interactúa de una manera más íntima con este tipo de proyectos, en los cuales es importante el aspecto estético, pero más aún lo es la temática y la narrativa.

Experimentar con distintas técnicas de montaje para lograr transmitir la idea de la no linealidad representó un reto al mismo tiempo que un aprendizaje de suma importancia. Si bien en el ámbito laboral me desempeñé como editora audiovisual, no siempre tengo la oportunidad de participar en proyectos que me retengan a expresar temáticas tan complejas como la tratada en este proyecto. El uso del color y el sonido, así como el proceso de idear la forma adecuada de transmitir el concepto, ha sido de mucha ayuda para mi desarrollo como profesional, logrando poco a poco encontrar un sello personal marcado por el interés en temáticas humanas e íntimas. Al experimentar con técnicas distintas, como el montaje discontinuo y la combinación de texturas, descubrí que es posible construir un estilo propio que no busque dar respuestas directas, sino que busque abrir espacios de reflexión en la audiencia. Además, aunque tuve referentes cinematográficos y artísticos, comprendí que lo valioso fue darles un giro personal y convertir esas influencias recolectadas a lo largo de mi vida en un lenguaje que empieza a asentarse como propio. En ese sentido, este proyecto marcó un primer paso en la construcción de una mirada más clara, consciente y coherente, dándome mayor claridad en la línea autoral de investigación-creación que seguiré en proyectos futuros. Es así como puedo reconocer que la realización de este videoarte ha sido una

forma de conectar con mi propia voz como comunicadora, y sobre todo como audiovisual.

Por otro lado, realizar un *focus group* en un inicio fue importante para lograr consolidar los conceptos de la obra y validar, tanto con expertos como con el público objetivo, que esta lograba evocar las emociones buscadas: nostalgia y reflexión. Hacia el final, se realizó una mesa de discusión con artistas del medio del videoarte, quienes también confirmaron la potencia de los elementos utilizados para potenciar la narrativa fragmentada. De este diálogo se obtuvo *feedback* constructivo que pudo ser implementado en una última versión del video. Además, se pudo obtener información muy valiosa sobre distribución y participación en festivales, que será útil en siguientes proyectos. A través de estos comentarios y la acogida obtenida en redes sociales, se ha podido determinar que existe una comunidad interesada en este tipo de narrativas y que es posible conectar con públicos más amplios de lo que se esperaba en un inicio.

Finalmente, haber realizado este proyecto ha abierto un nuevo mundo de posibilidades de creación, dado que, al haber incorporado técnicas mixtas y narrativas distintas, existe una mayor conciencia del potencial que ofrecen los lenguajes experimentales en un contexto como el de Lima, Perú. El haber comprobado que esta propuesta logró conectar con la audiencia, despertar emociones y generar reflexiones confirma que el camino explorado tiene validez y un campo fértil para seguir creciendo en futuros proyectos.

4.2. Oportunidades de mejora

Un primer aspecto a mejorar se ubica en el plano técnico. Si bien el proyecto logró sortear varias limitaciones a lo largo de la producción, la etapa de postproducción presentó desafíos que pudieron haberse resuelto con mayor eficiencia. La experiencia evidenció que un mayor dominio de las herramientas técnicas, especialmente en el etalonaje, así como una planificación más detallada de los flujos de trabajo, habría optimizado tiempos y resultados. Mi falta de experiencia profesional en procesos de colorización dificulta concretar esta fase de manera satisfactoria; de ahí que una mejora futura sea reconocer cuándo es necesario delegar en un profesional especializado. También se revisaron varias técnicas audiovisuales, como la animación analógica y el

uso de metraje encontrado. Sin embargo, aún falta investigar más sobre cómo integrar otros recursos que mejoren la propuesta estética.

La elección del formato 4:3 responde tanto a una decisión conceptual como formal. Este encuadre se vincula históricamente al Super 8, dispositivo surgido durante los años sesenta como una alternativa portátil y de fácil uso, empleado tanto por cineastas amateur como por familias que buscaban registrar acontecimientos cotidianos. El estándar de 1.33:1 propio del fotograma de 8 mm (equivalente a 4:3) configuró gran parte del archivo doméstico del siglo XX. Este vínculo entre material amateur, memoria y autobiografía ha sido ampliamente analizado por Mulvey (2006), quien señala que los dispositivos domésticos permiten construir una mirada íntima y subjetiva asociada a los procesos de recuerdo.

Diversos cineastas y artistas han empleado este tipo de material para explorar lo autobiográfico. Naomi Kawase, en *Katatsumori*, utiliza el formato Super 8 para retratar a su abuela y construir una experiencia afectiva basada en la textura del archivo. De manera similar, Jonas Mekas desarrolló una obra profundamente autorreferencial que alterna entre la vida y el cine, lo cual ha sido examinado por Renov (2004) desde la perspectiva del documental personal y la autorrepresentación. La prevalencia del formato 4:3 en estos materiales influye directamente en su propuesta visual y en la intimidad que generan.

Desde esa tradición, el 4:3 se convirtió en una herramienta adecuada para un proyecto que trabaja memoria e identidad. Bordwell y Thompson (2020) sostienen que los encuadres más cerrados disminuyen la distracción lateral y fortalecen la percepción del cuerpo y de los gestos. En ese sentido, la reducción de amplitud horizontal concentra la atención en el personaje y en los detalles sensibles que sostienen la narrativa emocional, favoreciendo una experiencia introspectiva coherente con la naturaleza fragmentada de la memoria.

Partiendo de una vivencia personal, el proyecto buscó generar un vínculo con el espectador a través de lo sensorial más que de lo anecdótico. Halbwachs (1950) plantea que la memoria individual se forma dentro de marcos sociales compartidos; por ello, representar la sensación de recordar —en lugar de un recuerdo literal— permite

que cada espectador active sus propias asociaciones. Este enfoque dialoga con lo señalado por Renov (2004) y Russell (1999) respecto al cine autobiográfico y experimental: lo personal se universaliza cuando la obra apela a mecanismos de identificación emocional y no a relatos cerrados. En esta línea, se priorizaron gestos, atmósferas, texturas y capas visuales que funcionan como distintos niveles de recuerdo, favoreciendo una lectura abierta y participativa.

Sobre el desarrollo de la mirada autoral, el enfoque experimental creó un espacio valioso para la exploración. Sin embargo, en algunas partes, la obra fue muy difícil de entender, lo que dificultó que el público recibiera ciertos mensajes. Abordar una obra autorreferencial supuso, en este sentido, un desafío adicional. Este aprendizaje subraya la importancia de sostener una estética arriesgada, pero acompañada de estrategias visuales o narrativas que faciliten la conexión emocional con el espectador.

Otro aspecto relevante se vincula con el aprendizaje en torno al videoarte y al lenguaje experimental. La experiencia demostró que lo experimental posee una formidable potencia expresiva, pero también conlleva el riesgo de caer en una abstracción excesiva que complique la legibilidad de la idea. En este sentido, la retroalimentación del último *focus group* fue fundamental: permitió identificar fragmentos que funcionaron con claridad y otros que resultaron demasiado ambiguos dentro del marco de la no linealidad. Una interacción más amplia con la audiencia habría permitido llevar a cabo ajustes adicionales que fortalecerán la propuesta. Para futuros proyectos, se vuelve indispensable plantear preguntas más precisas sobre cómo sostener el carácter experimental sin sacrificar la conexión con el público.

El ritmo interno de la obra se construyó a partir del contraste entre dos lenguajes visuales: el video tradicional y el mixed media. Desde la preproducción se definió que esta alternancia funcionaría como eje rítmico, donde el material tradicional ofrecería estabilidad, mientras que las intervenciones mixed media introducirían quiebres visuales que marcan transiciones en el estado emocional. Estas irrupciones no tienen un fin decorativo, sino estructural: crean un pulso visual que evita la monotonía sin depender exclusivamente del montaje. En cuanto al sonido, aunque se exploraron capas, ambientes y silencios, el diseño final mantuvo un enfoque más estable, priorizando que el ritmo estuviera guiado por la imagen.

La elección de una musicalización con un pulso más marcado responde a la necesidad de organizar el flujo visual de una pieza que combina diversos formatos y texturas. Grodal (1997) explica que el ritmo y los estímulos sensoriales funcionan como guías perceptivas y emocionales, especialmente en obras fragmentadas. Bajo esta lógica, el pulso musical se empleó como un eje que aporta cohesión y mantiene la atención del espectador. Aunque esta decisión introduce un tono menos íntimo, fue priorizada para sostener la estructura general del proyecto.

Durante el proceso se realizaron pruebas y versiones alternativas del diseño sonoro. Se experimentó con una versión distinta de la canción, con sonido directo del rodaje para generar atmósferas más texturales y con la opción de incluir el poema declamado. No obstante, estas propuestas no alcanzaron el impacto narrativo esperado. Las limitaciones en experiencia técnica en sonido también influyeron en el alcance de estas exploraciones, por lo que se optó por una solución más funcional para la versión final, con la intención de profundizar la experimentación sonora en futuras iteraciones.

Los criterios conceptuales que guiaron las decisiones sobre los elementos del lenguaje audiovisual se basaron en la construcción de sensaciones vinculadas a la memoria. En la imagen, se eligió una paleta cálida, texturas visibles y un diálogo entre video y mixed media para representar la memoria como una composición fragmentada, siguiendo lo que Russell (1999) describe como la materialidad afectiva del archivo. El uso del 4:3 reforzó esta intimidad perceptiva. En cuanto al movimiento de cámara, se optó por planos controlados y movimientos suaves, de modo que la cámara funcionara como una presencia que observa sin intervenir. La iluminación se utilizó como un marcador emocional: alto contraste para recuerdos más intensos y luz difusa para memorias suaves. En el sonido, aunque la experimentación fue más acotada, las capas sonoras y silencios acompañaron los estados internos, mientras que el pulso musical cumplió la función de guía perceptiva, en línea con Grodal (1997).

En conjunto, todas estas decisiones buscaron construir una experiencia sensorial coherente con la naturaleza fragmentada, afectiva e introspectiva de la memoria, permitiendo que una vivencia personal pueda leerse desde un marco colectivo.

Finalmente, en el plano organizativo y estratégico, la experiencia evidenció la necesidad de mejorar la gestión del tiempo y de los recursos. El cronograma modificado y la escasa disponibilidad de equipos afectaron algunas decisiones creativas, lo que muestra la importancia de tener una planificación más realista y de anticipar el apoyo técnico desde la preproducción hasta las etapas de distribución. Si bien esta última alcanzó cierta visibilidad orgánica en redes sociales, pudo haberse potenciado mediante alianzas con festivales, espacios culturales o comunidades artísticas. Para próximos proyectos, queda el desafío de consolidar un plan de difusión más sólido y, al mismo tiempo, profundizar en la investigación sobre técnicas mixtas que aporten mayor coherencia y riqueza a la narrativa experimental.

4.3. Conclusiones

Al concluir el proyecto, se puede afirmar que los objetivos planteados se alcanzaron de manera satisfactoria, evidenciando un alto potencial dentro del mundo del videoarte. La propuesta no solo permitió muchas pruebas estéticas, sino que también estableció bases firmes para seguir trabajando en estos temas en futuros proyectos. El objetivo es crear un lenguaje propio que se mantenga a lo largo del tiempo. En ese sentido, los objetivos se cumplen de la siguiente manera:

1. El proyecto logró adentrarse en la relación entre memoria e identidad desde una mirada íntima y personal, situada en el contexto latinoamericano, y rescatando fragmentos de la infancia, logrando transformarlos en un ejercicio de reflexión sobre la subjetividad y la construcción de la identidad.
2. Se usaron recursos del videoarte, como la animación, el metraje encontrado y la intervención análoga, organizados en una narrativa no lineal que hace referencia a la naturaleza fragmentada de la memoria. Este proceso permitió ampliar el rango expresivo del lenguaje audiovisual y abrir nuevas posibilidades creativas en el proceso de postproducción.
3. La propuesta consolidó una narrativa sensorial que transmite emociones tales como la nostalgia y la melancolía, generando un espacio de autorreflexión en los espectadores. De esta manera, se cumplió con el propósito de provocar una

experiencia estética que trasciende lo visual y logra evocar la fragmentación de la memoria.

Aparte de lo íntimo, la obra logró conectar con el aspecto colectivo, proponiendo un espacio de diálogo en torno a la identidad y la memoria. Esto refuerza la importancia de seguir desarrollando proyectos que profundicen en estas temáticas relacionadas con la condición humana, fortaleciendo su presencia en la escena cultural y expandiendo sus posibilidades de distribución y exhibición.



REFERENCIAS

- Alta Tecnología Andina – ATA. (s.f.). Pantallas del video arte peruano. Recuperado el 29 de septiembre de 2025, de <https://ata.org.pe/pantallas-del-video-arte-peruano/>
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2020). *Film art: An introduction* (12.^a ed.). McGraw-Hill. <https://archive.org/details/film-art-12th-edition-bordwell-thompson-smith/page/n13/mode/2up>
- Cabrera, D. (2004). Imaginario social, comunicación e identidad colectiva. Portal Comunicación. https://www.researchgate.net/publication/242731193_Imaginario_social_comunicacion_e_identidad_colectiva
- Clínica Universidad de Navarra. (2025). Memoria. Diccionario médico. Clínica Universidad de Navarra. <https://www.cun.es/diccionario-medico/terminos/memoria>
- D., M. (2025). Referencias sonoras para Cruzar el umbral [Lista de reproducción de Spotify]. Spotify. <https://open.spotify.com/playlist/65fvyBb5ooru0Jk987FEIk?si=6485ba95b9da45c6>
- González. (2021). CORTO DOCUMENTAL: “CANTO PERDIDO” [Trabajo de Suficiencia Profesional para optar el Título Profesional de Licenciada en Comunicación]. Universidad de Lima. https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/15050/Gonzalez_Condori-Corto-Documental.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Grajeda, B. (2017). La identidad como construcción de sentido. *Andamios*, 14(33), 195-216. <https://doi.org/10.29092/uacm.v14i33.551>

- Grodal, T. (1997). *Moving pictures: A new theory of film genres, feelings, and cognition*. Oxford University Press.
- <https://archive.org/details/movingpicturesne0000grod>
- Kawase, N. (Director). (1994). *Katatumori* [Corto documental]. Kumie Inc.; en Japanese Film Festival (pantalla).
- <https://www.Youtube.com/watch?v=U1ivBiwg73I>
- Llorente-Barroso C., García-García F. y García-Guardia M. (2021). Interrelaciones de la memoria con la creatividad y la imagen en la conformación de la cultura. *Arte, Individuo y Sociedad*, 33(4), 1095-1116.
- <https://doi.org/10.5209/aris.70216>
- Martínez, A. (2024). El arte de recordar: la influencia de la memoria autobiográfica en las artes visuales. <https://hdl.handle.net/20.500.14352/110778>
- Mascarúa, R. (2016, 13 octubre). *Memorias | VideoArte* [Vídeo]. Youtube.
- <https://www.Youtube.com/watch?v=wz5hoFU3-M8>
- Ministerio de Cultura. (2021). ¿Cómo vamos en el consumo de cine y audiovisual en el Perú? Análisis de indicadores de asistencia al cine y adquisición de contenidos de video desde el 2016 al 2019. Ministerio de Cultura.
- <https://www.cultura.gob.pe>
- Mendoza, A. (2025). *no es 4zul* [Canción inédita compuesta para el proyecto Cruzar el Umbral]. https://drive.google.com/file/d/1-s01luF1XbS5aBHaDr6iVcywF4qUKkqo/view?usp=drive_link
- Mulvey, L. (2006). *Death 24x a second: Stillness and the moving image*. Reaktion Books. <https://philpapers.org/archive/HARTSA-18>
- Meta. (2022, julio 27). “‘Perfection-fatigued’ Millennials and Gen Zers want lo-fi, mobile-shot video”. Meta Foresight. [Título de la página web o sección si

- corresponde]. Recuperado de <https://business.facebook.com/business/news/insights/perfection-fatigued-millennials-gen-z-want-human-video/>
- Netflix. (2018, 13 noviembre). ROMA | Official Trailer | Netflix [Vídeo]. Youtube. <https://www.Youtube.com/watch?v=6BS27ngZtxg>
- Ortiz, G. (2019, 29 octubre). Memory - a video art project [Video]. Youtube. <https://www.Youtube.com/watch?v=wsuYMI1SN7M>
- Páez, D., Insúa, P., & Vergara, A. (1992). *Halbwachs y la memoria colectiva: La imagen histórica de Europa como un problema psicosocial*. Interacción Social, 2, 109–125. Editorial Complutense.
- Presentación. (s.f.). En Juan Javier Salazar. Recuperado el 29 de septiembre de 2025, de <https://juanjaviersalazar.pe/presentacion>
- Renov, M. (2004). The subject of documentary. University of Minnesota Press. <https://es.scribd.com/document/487851505/Michael-Renov-The-subject-of-documentary-UMN-Press-2004-pdf>
- Riboulet, C. (2013). Habitando otros mundos. Propuesta por un análisis del videoarte en América Latina. DOAJ (DOAJ: Directory Of Open Access Journals). <https://doaj.org/article/22e79e35c9e648a8849fad0b649fc643>
- Rocca, A. V. (2013). Arte conceptual y posconceptual. La idea como arte: Duchamp, Beuys, Cage y Fluxus Nietzsche. *Nómadas Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas*, 37(1). https://doi.org/10.5209/rev_noma.2013.v37.n1.42567
- Ruiz-Vargas, J. M. (2023). La memoria y la vida: Somos lo que recordamos. Debate. https://www.google.com.pe/books/edition/La_memoria_y_la_vida/Q5e4EAA-AQBAJ?hl=es&gbpv=1&pg=PT10&printsec=frontcover

Russell, C. (1999). *Experimental ethnography: The work of film in the age of video*.

Duke University Press.

https://api.pageplace.de/preview/DT0400.9780822396680_A35679241/preview-9780822396680_A35679241.pdf

Searchlight Pictures. (2010, 16 diciembre). THE TREE OF LIFE Official HD Trailer

[Video]. Youtube. <https://www.Youtube.com/watch?v=RrAz1YLh8nY>

Solis, A. C., & Gómez, G. (2017). Imaginario e identidad del pensamiento latinoamericano. Centro Interuniversitario de Estudios Latinoamericanos y Caribeños. Centro Interuniversitario de Estudios Latinoamericanos y Caribeños. <https://isidore.science/document/10670/1.46d0mo>

Téllez, L. B. (2010). Cuatro propuestas sobre videoarte y cine experimental. DOAJ (DOAJ: Directory Of Open Access Journals).

<https://doaj.org/article/baae98bb552d413780d55a396d15a410>

Vela, P. (s.f.). Bio / CV. Recuperado el 29 de septiembre de 2025, de

<https://paolavela.com/biocv>

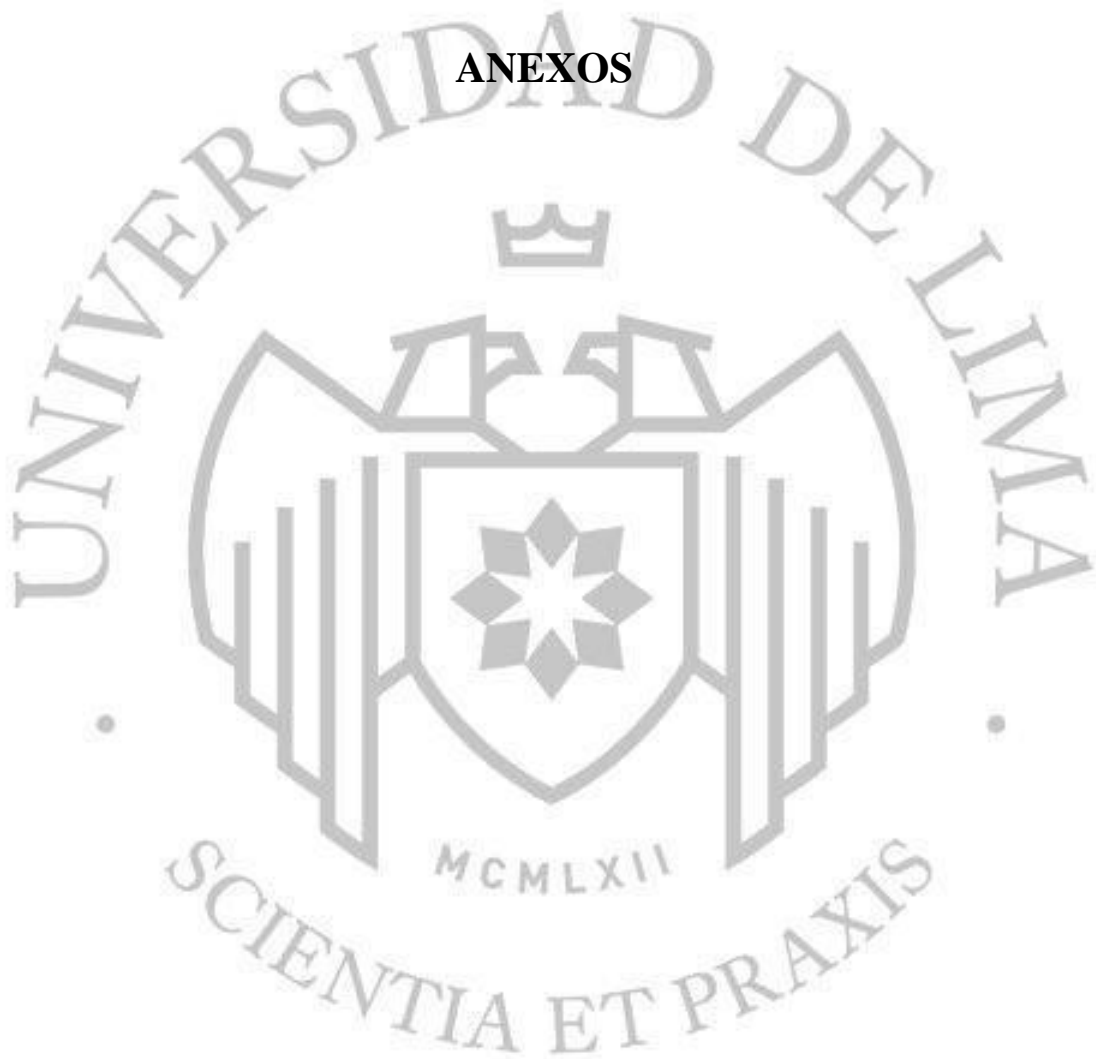
Vero Calderón on TikTok. (s. f.). TikTok.

<https://www.tiktok.com/@elvlogdetrin/video/7214831171941813509>

Watanabe, M. (s.f.). Maya Watanabe. Recuperado el 29 de septiembre de 2025, de

<https://mayawatanabe.com/>

ANEXOS



Anexo 2: Primera versión

[CRUZAR EL UMBRAL PRIMERA VERSION 2023 .mp4](#)

Cruzar el Umbral



Anexo 3: Encuesta realizada en Focus Group

¿Crees que el tema o la temática del proyecto es relevante en la actualidad?

10 respuestas



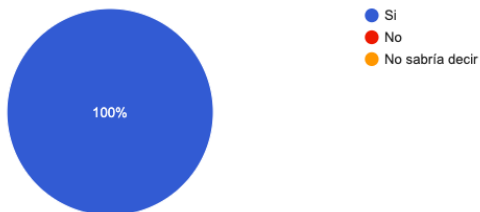
¿Estás interesadx en el arte, la cultura y las expresiones de estos?

10 respuestas



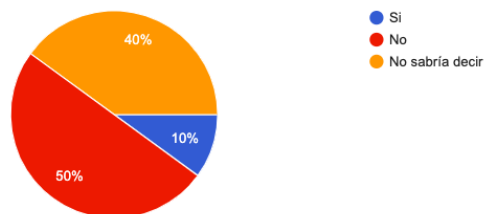
¿Te sentirías atraídx por ver este tipo de contenido audiovisual?

10 respuestas



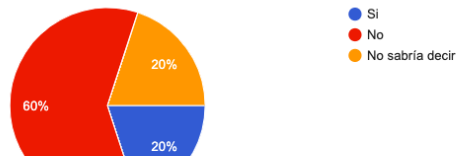
¿Has visto proyectos similares en cuanto a tema o tratamiento anteriormente?

10 respuestas



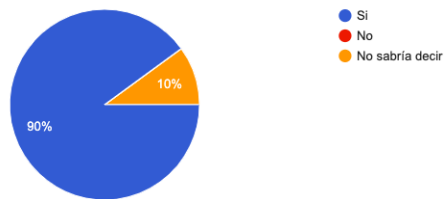
¿Has tenido experiencia previa con proyectos artísticos o audiovisuales que utilicen técnicas de collage, intervención o metraje encontrado?

10 respuestas



¿Crees que los aspectos técnicos propuestos para el proyecto contribuirían a transmitir las emociones y la atmósfera deseada?

10 respuestas



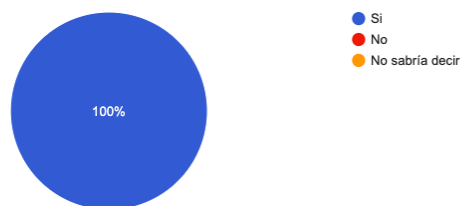
¿Crees que el uso de los recursos técnicos propuestos para el proyecto aportan valor y originalidad?

10 respuestas



¿Crees que este proyecto podría impactar en tu propia reflexión sobre la condición humana, la identidad y la memoria?

10 respuestas



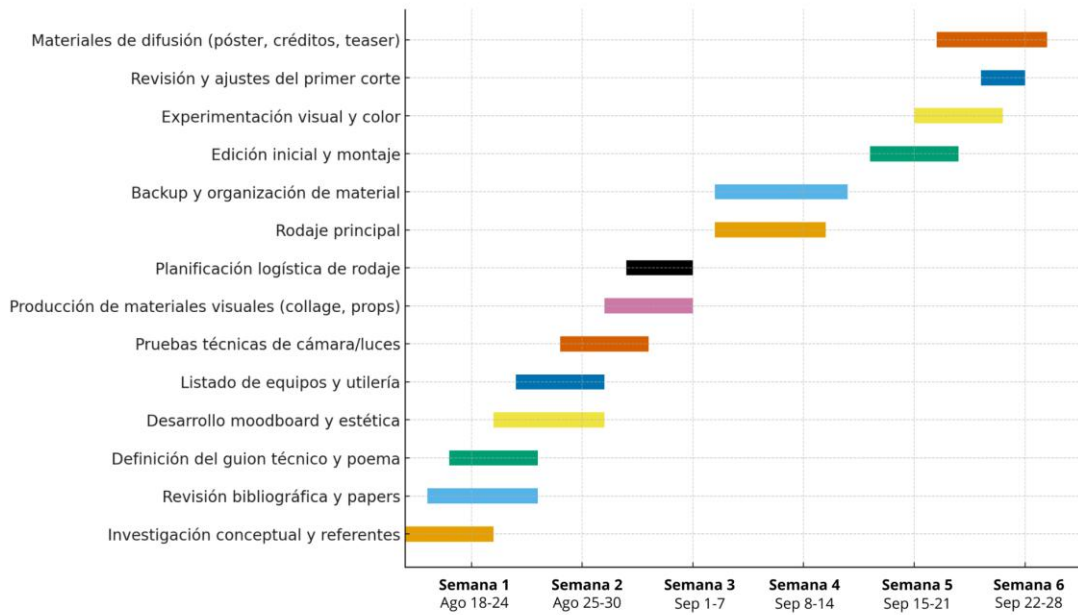
Anexo 4: Mapa de palabras



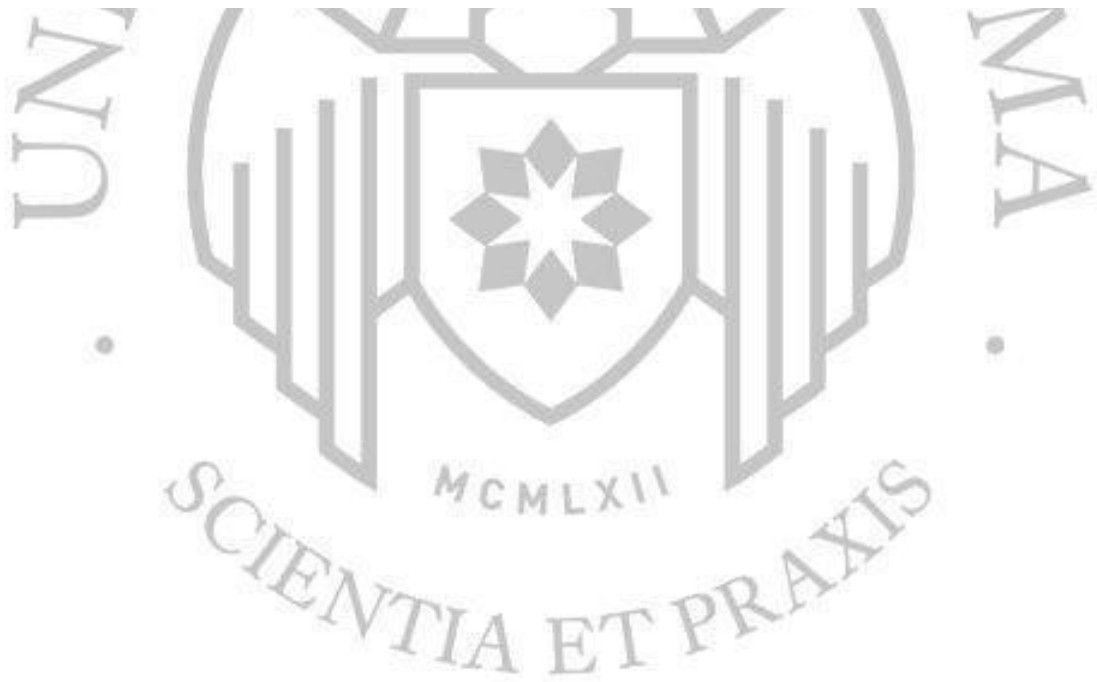


Anexo 5: Cronograma de trabajo

CRONOGRAMA DE TRABAJO - PROYECTO "CRUZAR EL UMBRAL"



Agosto - Septiembre 2025



Anexo 6: Guión Literario

Poema - Cruzar el Umbral

Cruzar el Umbral

Por: María José Díaz

Cada cicatriz se vuelve una grieta
por donde entra claridad
Un vitral roto que filtra el sol.
Soy ruinas y construcción al mismo tiempo
Soy espejo
Soy recuerdos que laten,
que insisten.
Algunos entierran
Yo los sostengo,
aunque ardan.
Aunque pesen,
aunque manchen.
Me hacen cuerpo,
me hacen tiempo.
Soy cicatriz abierta,
piel que no cierra del todo.
Cada grieta me dibuja,
cada sombra me da contorno.
Hay restos que hablan,
fuego que sigue siendo calor
aunque queme.
Soy el eco,
soy el mosaico.
Soy lo que arde y lo que nace del ardor.
Así se revela la paradoja de la existencia:
solo integrando las sombras,
se logra reconocer la luz.

CIENTIA ET PRAXIS
















Anexo 7: Guión Técnico

VIDEOARTE "CRUZAR EL UMBRAL"

Plano Número	Acción	Referencia de Plano	Descripción de Plano	Texto	Movimiento	Observaciones
1	Ojo parpadeando. La cámara "ingresa" por el ojo del sujeto.		Primerísimo primer plano. Ángulo normal.	TÍTULO: "CRUZAR EL UMBRAL"		
2	El sujeto a través de plantas, mira directamente a la cámara.		Primer plano. Ángulo normal.	Cada cicatriz se vuelve una grieta.	Zoom in	
3	Vista subjetiva del sol en el centro del encuadre. Aves en silueta volando alrededor.		Plano abierto. Ángulo contrapicado	por donde entra claridad	Estático	
4	Manos tapan el sol con las manos.		Plano abierto. Ángulo contrapicado	Un vitral roto que filtra el sol	Estático	
5	Una persona camina en la vereda.		Plano detalle. Ángulo contrapicado extremo	soy ruinas y construcción al mismo tiempo	Travelling in	
6	El sujeto se enfrenta a su reflejo. Vuelve y mira directamente a la cámara.		Plano medio. Ángulo normal.	soy espejo	Estático	
7	Sujeto pasa la mano por plantas		Plano detalle. Ángulo normal	Soy recuerdos que laten, que insisten	Travelling de seguimiento	
8	El sujeto inserta sus manos en tierra.		Plano detalle. Ángulo picado	Algunos entierran	Estático	
9	El sujeto agarra la manija de una puerta		Plano detalle. Ángulo normal	Yo los sostengo, aunque ardan	Estático	Intervenido con Mixed Media
10	El sujeto yace en el pasto. Hojas caen por encima.		Plano busto. Ángulo picado perfecto	aunque pesen	Estático	
11	Tinta cayendo en agua.		Plano detalle. Ángulo contrapicado	aunque manchen	Estático	
12	El sujeto baila y gira		Plano medio. Ángulo normal	me hacen cuerpo	Travelling circular	
13	Vista subjetiva de árboles.		Plano abierto. Ángulo contrapicado	me hacen tiempo	Panor rotativo	
14	El sujeto abre unas compuertas en su pecho.		Plano medio. Ángulo normal	soy cicatriz abierta, piel que no cierra del todo	Estático	Intervenido con Mixed Media
15	El sujeto se observa en un pequeño espejo en la pared.		Plano detalle. Ángulo normal	cada grieta me dibuja	Estático	

Anexo 8: Plan de Rodaje

VIDEOARTE "CRUZAR EL UMBRAL"

PLAN DE RODAJE: CRUZAR EL UMBRAL										13/09 y 20/09		
Hora		Descripción										
9:30		Llegada al punto de reunión										
10:00		Seteo de Equipos										
10:30		Inicio de grabación										
19:00		Fin de grabación										
PLAN DE RODAJE												
HORA INICIO	HORA FIN	TIEMPO VISUAL	REFERENCIA	ESCENA	# PLANO	LENTE	TIPO DE PLANO	ANGULO	MOVIMIENTO DE CÁMARA	LOCALIZACIÓN	TEXTO	ACCIÓN
ENCUADRAMIENTO - SETEO DE EQUIPOS												
09:30	10:00	1 HORA								INTERIOR - CASA	ESPALDO "CRUZAR EL UMBRAL"	Opacar pantalla. La cámara "traza" por el lado del sujeto.
09:45	11:00	15 min								INTERIOR - CASA		
10:30	11:00	20 min			6	24-35mm	Plano medio	Normal	Estática	INTERIOR - CASA	Boxeo rápido	El sujeto se enfrenta a su reflejo. Mirado y mira directamente a la cámara.
10:20	11:05	35 min								INTERIOR - CASA		
11:35	11:50	15 min			8	24-35mm	Plano detalle	Poco	Estática	INTERIOR - CASA	Algunos entornos	El sujeto inserta sus manos en tierra.
11:50	12:05	15 min								INTERIOR - CASA		
12:05	12:25	20 min			6	24-35mm	Plano detalle	Normal	Estática	INTERIOR - CASA	No los controla, aunque arde	El sujeto inserta sus manos en tierra.
12:25	12:40	15 min								INTERIOR - CASA		
12:40	13:00	20 min			14	24-35mm	Plano medio	Normal	Estática	INTERIOR - CASA	Se visualiza el rostro, pero que no domina el todo	El sujeto abre y cierra sus ojos en su pecho.
CAMBIO DE LOCALIZACIÓN - SETEO DE EQUIPOS												
14:00	14:30	30 min								EXTERIOR - PARQUE		
14:30	14:45	15 min			2	24-35mm	Primer plano	Normal	Zoom in	EXTERIOR - PARQUE	Cada cuadro se ve a través de una grúa.	El sujeto a través de plantas, mira directamente a la cámara.
14:45	15:00	15 min								EXTERIOR - PARQUE		
15:00	15:20	20 min			7	24-35mm	Plano detalle	Normal	Travelling de izquierda a derecha	EXTERIOR - PARQUE	Se ven los árboles que rodean, que se ven	Sujeto mira a través de plantas.
15:20	15:35	15 min								EXTERIOR - PARQUE		
15:35	15:55	20 min			10	24-35mm	Plano medio	Plano partido	Estática	EXTERIOR - PARQUE	se ve a pie	El sujeto mira en el punto. Mirado cuando se ven.
15:55	16:10	15 min								EXTERIOR - PARQUE		
16:30	16:50	20 min			12	24-35mm	Plano medio	Normal	Travelling circular	EXTERIOR - PARQUE	se hacen corchos	El sujeto mira a girar.
16:50	16:40	30 min								EXTERIOR - PARQUE		
16:40	16:50	30 min			13	24-35mm	Plano detalle	Contraste	Panorámico	EXTERIOR - PARQUE	se hacen corchos	Vista subjetiva de árboles.
16:50	17:00	30 min								EXTERIOR - PARQUE		
17:00	17:15	15 min			5	24-35mm	Plano detalle	Contraste alto	Travelling de izquierda a derecha	EXTERIOR - CALLE	se ven árboles y construcción al mismo tiempo	Una persona camina en la avenida.
17:15	17:45	30 min								EXTERIOR - CALLE		
CAMBIO DE LOCALIZACIÓN - SETEO DE EQUIPOS												
17:45	18:00	15 min			16	24-35mm	Plano americano	Normal	Estática	INTERIOR - CASA	Cada cuadro mira de costado	El sujeto en contraluz.
18:00	18:10	30 min								INTERIOR - CASA		
18:10	18:15	5 seg			17	24-35mm	Primer plano	Normal	Estática	INTERIOR - CASA	se ven rostros que hablan	El sujeto observa agua corriendo, en doble exposición.
18:15	18:20	5 seg								INTERIOR - CASA		
18:20	18:25	5 seg			19	24-35mm	Plano medio	Normal	Estática	INTERIOR - CASA	se ve el rostro	El sujeto de perfil.
18:25	18:30	5 seg								INTERIOR - CASA		
CAMBIO DE LOCALIZACIÓN - SETEO DE EQUIPOS												
18:35	18:40	5 seg			20	24-35mm	Plano medio	Normal	Estática	INTERIOR - CASA	se ve el rostro	El sujeto mira directamente a la cámara.
18:40	19:00	20 min								INTERIOR - CASA		

PLANO												
HORA INICIO	HORA FIN	TIEMPO DE DURACIÓN	REFERENCIA	FECHA	# PLANO	LENTE	TIPO DE PLANO	ANGULO	MOVIMIENTO DE CÁMARA	LOCALIZACIÓN	TEXTO	ACCIÓN
SETO DE ARTES + SETO EQUIPOS												
14:30	14:00	30 min		2009	3	20.70 mm	Plano abierto	Contrabiado	Estático	EXTERIOR - CALLE	por donde entra claridad	Vista subjetiva del sol en el centro del encuadre. Avanzar y volver a centrarlo al rodar.
14:33	14:25	30 min		2009	4	20.70 mm	Plano abierto	Contrabiado	Estático	EXTERIOR - CALLE	Un vidrio rojo que filtra el sol	Manoes topan el sol con las manos.
SETO DE EQUIPOS												
14:33	14:50	35 min		2009	15	20.70 mm	Plano detalle	Normal	Estático	EXTERIOR - CALLE	cada grinta me dibujo	El sujeto se observa en un pequeño espejo en la pared.
15:33	15:25	35 min		2009	11	20.70 mm	Plano detalle	Contrabiado	Estático	INTERIOR - CASA	aque me machen	Tiro cuando en agua.
SETO DE EQUIPOS												
15:45	16:00	35 min		2009	16	20.70 mm	Plano detalle	Picado profundo	Estático	INTERIOR - CASA	fuego que sigue siendo calor aunque quemé	Fideo carnet en posición fija
16:33	16:50	3 y 45 min		SETO DE EQUIPOS + ESPERA A ANCHOCHECER								
18:00	18:20	20 min		2009	21	20.70 mm	Plano detalle	Picado	Estático	INTERIOR - CASA	voy lo que se ve y lo que no se ve del autor	Sujeto enciende un papel con un fósforo.
SETO DE EQUIPOS												
18:20	18:45	25 min		SETO DE EQUIPOS								
18:45	19:00	35 min		2009	22	20.70 mm	Plano entero	Normal	Estático	INTERIOR - CASA	Adel se ve en la pantalla de la cámara	El sujeto en posición fija frente a un proyector.
SETO DE EQUIPOS												
19:00	19:20	20 min		SETO DE EQUIPOS								
19:20	19:35	35 min		2009	23	20.70 mm	Plano entero	Normal	Estático	INTERIOR - CASA	sele integrando los sentidos se logra reconocer la luz	El sujeto sale de posición fija y mira directamente a cámara directa.
DESARMADO DE EQUIPOS + FIN DE RODAJE (DÍA #2)												



Anexo 9: Equipos utilizados

VIDEOARTE "CRUZAR EL UMBRAL"

CÁMARA	1 Cámaras Sony A7SIII (APS-C) 1 Cámara Sony A7III (APS- C) 1 Cámara Canon EOS Rebel SL3 (APS-C)
ÓPTICAS	1 Lente Sony 24-105mm f/4 G OSS 1 Lente Sony 28-70mm f/3.5-5.6 OSS 1 Lente Sony 50mm f/2.5 OSS 1 Lente EF-S 18-55mm f/3.5-5.6 IS II
LUCES	2 Tubos LED Amaran PT4C RGB 1 Luz LED Aputure Amaran 300c RGB 1 Panel LED RGB Ulanzi VL120
SOPORTES	1 Estabilizador DJI Ronin S3 1 Trípode K&f Concept 360 Grados 1 Parante Godox 290F de 286 cm
ACCESORIOS	1 Rebotador Neewer 110cm 5 en 1 - RF110 1 Filtro Polarizador Tiffen



Anexo 10: Costos de producción

Presupuesto - Cruzar el Umbral

PRESUPUESTO PRODUCCIÓN CRUZAR EL UMBRAL						
		Días	Costo	Notas		
Equipo de Producción	Maria Paula Senisse	1	0			
	Karin Salcedo	1	0			
	Ariana Quino	1	0			
	Maria Jose Diaz	1	0			
					TOTAL	1690
Equipos audiovisuales (Basado en alquiler con Raccoon Rental)	Cámara A7IIS	1	0	Prestado		
	Cámara A7III	1	250			
	Cámara Canon Rebel SL3	1	0	Prestado		
	1 Lente Sony 24-105mm f/4 G OSS	1	0	Prestado		
	1 Lente Sony 28-70mm f/3.5-5.6 OSS	1	0	Propio		
	1 Lente Sony 50mm f/2.5 OSS	1	60			
	1 Lente EF-S 18-55mm f/3.5-5.6 IS II	1	0	Prestado		
	2 Tubos LED Amaran PT4C RGB	1	240			
	1 Luz LED Aputure Amaran 300c RGB	1	250			
	1 Panel LED RGB Ulanzi VL120	1	0	Prestado		
	1 Estabilizador DJI Ronin S3	1	170			
	1 Trípode K&f Concept 360 Grados	1	0	Prestado		
	1 Parante Godox 290F de 286 cm	1	80			
	1 Rebotador Neewer 110cm 5 en 1 - RF110	1	0	Prestado		
1 Filtro Polarizador Tiffen	1	0	Prestado			
Logística	Almuerzo día de rodaje	1	180			
	Taxis Maria Paula Senisse	1	50			
	Taxis Karin Salcedo	1	30			
	Taxis Ariana Quino	1	30			
	Catering (Agua, gaseosa, bocaditos)	1	50			
	Gasolina para movilidad	1	45			
Otros	Producción de Artes Gráficas (Karin Salcedo)	-	130			
	Producción de canción original (Alonso Mendoza)	-	100			
	Impresiones Mix Media	-	25			

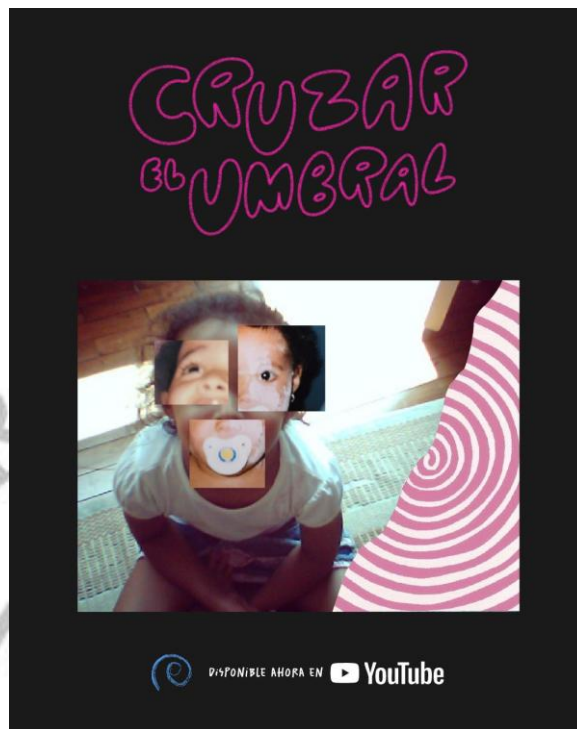


Anexo 11: Behind the Scenes

Fotos Rodaje - Cruzar el umbral



Anexo 12: Material gráfico






Anexo 13: Transcripción y grabación de la mesa de discusión con Brisa Díaz y Begonia Núñez (26 de septiembre de 2025)

[Transcripción, notas y grabación - Mesa de Discusión](#)



Maria Jose Diaz Avila

Informe TURNITIN

-  Quick Submit
-  Quick Submit
-  Universidad de Lima

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::1:3492023900

Fecha de entrega

26 feb 2026, 11:42 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

10 mar 2026, 5:03 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

T_70673757_Diaz_Avila_1.docx

Tamaño del archivo

17.4 MB

69 páginas




11.889 palabras

69.147 caracteres

8% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Fuentes principales

- 8%  Fuentes de Internet
- 3%  Publicaciones
- 5%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Fuentes principales

- 8% Fuentes de Internet
- 3% Publicaciones
- 5% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	hdl.handle.net	<1%
2	Internet	repositorio.ulima.edu.pe	<1%
3	Internet	repositorioacademico.upc.edu.pe	<1%
4	Internet	repositorio.ensad.edu.pe	<1%
5	Trabajos del estudiante	Universidad Ricardo Palma	<1%
6	Internet	diposit.ub.edu	<1%
7	Internet	eprints.ucm.es	<1%
8	Trabajos del estudiante	Universidad de Costa Rica	<1%
9	Internet	dspace.palermo.edu	<1%
10	Trabajos del estudiante	University of The Incarnate Word	<1%
11	Internet	artandpainting.wordpress.com	<1%

12	Trabajos del estudiante	Queensland University of Technology	<1%
13	Internet	www.estudiosindigenas.cl	<1%
14	Trabajos del estudiante	Griffth University	<1%
15	Internet	repositorio.ucsg.edu.ec	<1%
16	Internet	repositorio.unan.edu.ni	<1%
17	Internet	schilesaludmental.cl	<1%
18	Trabajos del estudiante	Hellenic Open University	<1%
19	Internet	services.phaidra.univie.ac.at	<1%
20	Internet	www.revistacomunicar.com	<1%
21	Trabajos del estudiante	Auburn University College of Engineering	<1%
22	Internet	doaj.org	<1%
23	Internet	pure.uva.nl	<1%
24	Trabajos del estudiante	Curtin University of Technology	<1%
25	Trabajos del estudiante	SAE Institute (Worldwide)	<1%

26	Internet	www.coursehero.com	<1%
27	Trabajos del estudiante	Indiana University	<1%
28	Trabajos del estudiante	The Open University of Hong Kong	<1%
29	Trabajos del estudiante	Universidad Mariano Gálvez de Guatemala	<1%
30	Internet	libcat.arlingtonva.us	<1%
31	Internet	repository.pedagogica.edu.co	<1%
32	Trabajos del estudiante	Adtalem Global Education	<1%
33	Internet	staging.preprints.org	<1%
34	Internet	www.sanatlog.com	<1%
35	Internet	oaxaca.eluniversal.com.mx	<1%
36	Internet	repositorio.ufsm.br	<1%
37	Internet	www.scielo.br	<1%
38	Internet	www.distorsiones.com	<1%
39	Publicación	Alicia Bernal Molina. "Territorios sonoros en el teatro posdramático. El sonido co...	<1%

40	Internet	centroderecursos.alboan.org	<1%
41	Internet	www.hemisphericinstitute.org	<1%
42	Internet	BEATRIZ HEREDIA PEREA. "POST TENEBRES LUX : ABBE.El videoarte interdisciplina...	<1%
43	Publicación	Jeffrey J. Roth, William Hughes. "Dam Maintenance and Rehabilitation II", CRC Pre...	<1%
44	Publicación	Rubén D. Collantes G.. "Enseñanzas de San Agustín de Hipona para la labor Docen...	<1%
45	Internet	drouot.com	<1%
46	Internet	rdi.uncoma.edu.ar	<1%
47	Internet	www.dykinson.com	<1%
48	Internet	www.iglesia.cl	<1%