

UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRÉS
FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN
PROGRAMA DE CINE Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL



PROYECTO DE GRADO
REALIZACIÓN DE UN CORTOMETRAJE DE FICCIÓN A
PARTIR DE PREMISAS CREATIVAS QUE EVITEN EL
SENSACIONALISMO EN LA REPRESENTACIÓN DE LA
VIOLENCIA PSICOLÓGICA HACIA LA MUJER

PARA OPTAR EL GRADO DE LICENCIATURA EN CINE Y PRODUCCIÓN
AUDIOVISUAL

POR: ERICK ARUNI POCOACA
INDIRA EVA CONDE PRADO
MARIBEL DANIELA QUISBERT CALLISAYA
TUTOR: LIC. RODRIGO A. PATIÑO SANJINES

La Paz - Bolivia

2024

Hoja de Calificaciones

UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRÉS

**FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN**

CARRERA DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN SOCIAL

PROGRAMA DE CINE Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

PROYECTO DE GRADO

**REALIZACIÓN DE UN CORTOMETRAJE DE FICCIÓN A PARTIR DE
PREMISAS CREATIVAS QUE EVITEN EL SENSACIONALISMO EN LA
REPRESENTACIÓN DE LA VIOLENCIA PSICOLÓGICA HACIA LA MUJER**

Presentado por: Univ. Erick Aruni Pocoaca
Univ. Indira Eva Conde Prado
Univ. Maribel Daniela Quisbert Callisaya

Para optar por el grado académico de **Licenciatura en Cine y Producción Audiovisual**

Nota numeral: 100

Nota literal: CIEN

Ha sido: APROBADO con mención honorífica y recomendación de publicación.

Coordinador del Programa de Cine y Producción Audiovisual: Lic. Darío Andrés Zaratti

Tutor: Lic. Rodrigo A. Patiño Sanjines

Tribunal: Mg. J. Alejandro Barrientos Salinas

Lic. Juan Pablo Piñeiro Pinelo

Dedicatoria

A las personas que toman acción en la
lucha contra la violencia hacia la mujer.

Agradecimientos

Todo el trabajo realizado fue posible gracias a nuestro anterior tutor Lic. Antonio Torres y actual tutor M.Sc Rodrigo Patiño por confiar y apoyar incondicionalmente nuestro proyecto de grado.

A todo el equipo técnico y elenco por el arduo trabajo durante la realización del cortometraje.

A nuestras familias que nos apoyaron a cada uno de nosotros.

Resumen

En este proyecto de grado se presenta la memoria teórico conceptual del cortometraje de ficción “Delirio”, realizado a partir de premisas creativas, dramáticas y cinematográficas; como ser la utilización del “espacio interno”, el “no personaje”, los cuales ayudan a abordar la violencia psicológica hacia la mujer evitando el sensacionalismo. Entre otras premisas están; la utilización de la voz en off como forma de acoso, la no representación de sangre o heridas que insinúan violencia física, los bucles en la construcción narrativa de la manipulación y el maltrato verbal, los cuales reflejan la idea de que la violencia psicológica es reiterativa.

La memoria aborda el proceso desde la construcción del guión hasta la producción, partiendo desde el desarrollo investigativo y analítico donde el resultado fue debatido, concluyendo así un listado de premisas creativas que podrían ser utilizadas para realizar cortometrajes que sirvan como herramienta de prevención primaria de la violencia psicológica hacia la mujer, dichos resultados fueron revisados con profesionales en el área para su posterior implementación en el cortometraje realizado. Algunas premisas como el uso del “no personaje” no se pudieron cumplir, con la finalidad de que el resultado brinde en el espectador una reflexión, sin que esto afecte específicamente en la evitación del sensacionalismo del producto audiovisual.

Palabras clave: cortometraje, premisas creativas, violencia psicológica.

Summary

This degree project presents the theoretical-conceptual memory of the fiction short film “Delirio”, made from creative, dramaturgical and cinematographic premises; such as the use of the “internal space”, the “non-character”, which help to address psychological violence towards women while avoiding sensationalism. Among other premises are: the use of voice-over as a form of harassment, the non-representation of blood or wounds that suggest physical violence, the loops in the narrative construction of manipulation and verbal abuse, which reflect the idea that psychological violence is repetitive. .

The report addresses the process from the construction of the script to production, starting from the investigative and analytical development where the result was debated, thus concluding a list of creative premises that could be used to make short films that serve as a primary prevention tool for the psychological violence towards women, these results were reviewed with professionals in the area for their subsequent implementation in the short film made. Some premises such as the use of the “non-character” could not be met, with the aim that the result provides the viewer with a reflection, without this specifically affecting the avoidance of the sensationalism of the audiovisual product.

Keywords: short film, creative premises, psychological violence.

Tabla de Contenidos

Introducción	1
Capítulo I Problemática.....	3
Contextualización social del problema	4
Contexto audiovisual	5
Televisivo.....	5
Redes Sociales	6
Cinematográfico.....	7
Identificación del problema	8
Delimitación	9
Formulación de la pregunta de investigación	9
Capítulo II Objetivos generales y Específicos.....	11
Objetivo General.....	11
Objetivos específicos	11
Capítulo III Justificación	13
Importancia del Desarrollo del Producto Audiovisual	13
Justificación Desde la Perspectiva Social.....	13
Factibilidad y Viabilidad del Proceso de Producción.....	14
Capítulo IV Marco Teórico Referencial.....	15
Violencia Contra la Mujer	15
Violencia Psicológica Contra La Mujer.....	16
Ciclo de Violencia.....	17
Teorías de guión y dramaturgia	18
El Distanciamiento y La Violencia	19
No Personaje	20
Espacio Interno	21
Estructura No Aristotélica.....	22
Estado del Arte	23
Capítulo V Metodología	25

Primera Etapa - Libre Expresión	26
Segunda Etapa - Premisas Creativas.....	26
Revisión de Producción Ficticia Audiovisual.....	26
Revisión de Teorías del Guion y la Dramaturgia.....	27
Producto de la Segunda Etapa.....	28
Tercera Etapa - Validación	28
Cuarta Etapa - Rodaje.....	28
Capítulo VI Resultados	30
Memoria Teórica Conceptual	30
Premisas Creativas	30
Escritura del Guion	36
Segunda Versión del Guion	38
Entrevistas.....	56
Etapa de Pre-producción.....	58
Discusiones sobre los roles de equipo	58
Elenco	61
Propuesta de Arte.....	61
Propuesta Fotográfica	63
Etapa de Producción	65
Etapa de Post-producción	66
Propuesta de Montaje.....	67
Montaje	77
Cortometraje	78
Capítulo VII Conclusiones y recomendaciones.....	79
Referencias	82
Referencias Bibliográficas.....	82
Filmografía	87
Anexos.....	91

Índice de Figuras

Figura N°1 Esquema metodológico del trabajo de investigación.....	24
---	----

Introducción

En este proyecto planteamos la realización de un cortometraje con ciertas premisas creativas que se construyen a partir de conceptos y herramientas narrativas, con la finalidad de abordar el tema de la violencia psicológica contra la mujer, de una manera en la cual el espectador reflexione sobre lo que está viendo en pantalla y al mismo tiempo evitar imágenes de violencia física que pueden desensibilizar al público. Se toca la temática de violencia contra la mujer haciendo énfasis en el maltrato psicológico porque normalmente este antecede al maltrato físico.

Decidimos partir de la problemática social de violencia contra la mujer no solo porque en Bolivia el problema de la violencia asciende sorprendentemente día tras día; sino también porque en medios masivos de consumo audiovisual, como la televisión y las redes sociales, la violencia contra la mujer se retrata a través de imágenes sensacionalistas y morbosas que generan violencia mediática y contribuyen a la normalización de la violencia. Es así que este proyecto, además de un enfoque cinematográfico tiene un enfoque social que se ve reflejado en la memoria teórica y en la producción de nuestro corto.

Desarrollamos una revisión de productos audiovisuales narrativos, estéticos y una revisión de recursos dramáticos para la elaboración de un listado de premisas creativas, las cuales fueron validadas por profesionales expertos en el área, para ser implementados en nuestro cortometraje. Dicho proyecto busca generar en el espectador

una reflexión sobre la violencia hacia la mujer, para evitar una normalización de imágenes violentas en el consumo audiovisual.

Exploramos estas herramientas creativas enfocadas en la violencia psicológica contra la mujer a partir de premisas, a través de ello, nos motivó a desarrollar el cortometraje, pretendiendo que las mismas se puedan usar en futuros proyectos audiovisuales.

Capítulo I

Problematización

La violencia contra la mujer está presente en nuestra sociedad de diferentes formas. Desde un ámbito legal, para ser atendida, ha sido tipificada en distintas formas que van desde la violencia simbólica hasta el feminicidio; dentro de ese espectro de violencia, la violencia física tiende a ser la más visible, en consecuencia muchos medios audiovisuales muestran imágenes en las que se exponen a la víctima, mostrando las marcas, heridas y otras consecuencias del maltrato físico recibido; este enfoque sensacionalista genera morbo en el espectador y lo aleja de reflexionar respecto a la violencia que está viendo. A diferencia de la producción para la televisión y las redes sociales, en el quehacer cinematográfico el realizador tiene más libertad de expresión para abordar la temática de la violencia; pero aun así existen productos que siguen un esquema que se centra más en lo físico que lo psicológico, debido a que el espectador ya está acostumbrado a las imágenes violentas. Es así que se vio la necesidad de realizar un cortometraje que genere reflexión acerca de la violencia psicológica, evitando las imágenes sensacionalistas y morbosas, que conducen a la normalización de la violencia contra la mujer en el espectador.

En este capítulo describimos el contexto en el que se presenta esta problemática, tanto desde una perspectiva social como desde una perspectiva audiovisual. Luego se identifica formalmente el problema, se lo delimita y finalmente se formula la pregunta de investigación que guiará el desarrollo de nuestro proyecto.

Contextualización social del problema

En los últimos 3 años, desde el comienzo de la pandemia, se incrementaron los casos de violencia contra la mujer en Latinoamérica, según cifras de la Comisión Económica Para América Latina (CEPAL) “más de 4.000 latinoamericanas fueron víctimas de feminicidio en 2020” (2021). Por su parte el Fondo de Población de las Naciones Unidas (UNFPA) informó que en 2021 Bolivia estaba dentro de los cinco países con tasas más altas de feminicidios, con una tasa de 2,1 (2021). La situación empeoró en 2022 ya que “en el primer trimestre de 2022 se registraron 11.963 casos, mientras que en el mismo periodo de 2021 se reportaron 11.153” («Se incrementan las denuncias por violencia a la mujer respecto al año pasado», 2022).

El incremento de casos se da a pesar de que el estado boliviano, a través de la ley 348 reconoce 16 formas de violencia (Ley Integral Para Garantizar a las Mujeres una vida libre de violencia, Artículo 7, 9 de marzo de 2013). Para este trabajo, de esas 16 formas, nos centramos en la Violencia Psicológica, aunque también hablamos de la Violencia Física y la Violencia Mediática para comprender la problemática de mejor manera. De acuerdo al Observatorio de género (2022), “5 de cada 10 mujeres en Bolivia fueron víctimas de violencia psicológica”.

Las cifras expuestas nos dieron a entender que los casos de violencia contra la mujer van en incremento, que la violencia psicológica está presente en Bolivia y que el 50% de las mujeres sufrieron este tipo de violencia. Debido a esto vimos que es necesario tomar medidas que vayan en contra de esta problemática social, la difusión en

medios audiovisuales de productos que vayan en contra la violencia hacia la mujer sin generar violencia mediática o simbólica, ayudarían a la reflexión sobre la temática desde un enfoque más empático.

Contexto audiovisual

En el proceso de elaboración de este proyecto identificamos tres formas de consumo audiovisual en las que se hace presente la temática de violencia contra la mujer. Se ha observado que el medio televisivo, cinematográfico y de redes sociales presentan un alto consumo por personas que prefieren ver contenidos desde su celular y a la vez informarse desde sus redes sociales. Marketers (2020) por su parte, observa que personas nacidas entre 1997 y 2016, está netamente pendiente del contenido de sus móviles, más que todo desde plataformas de *streaming*, mientras que personas nacidas entre 1967 y 1982 han incrementado su consumo de televisión en línea y redes sociales desde la pandemia. A continuación se detallan algunos aspectos de estos medios en nuestro país:

Televisivo

Nos interesa el contenido televisivo producido en Bolivia que está relacionado con la violencia contra la mujer, por eso nos centramos en los noticieros de producción nacional, ya que son los que más muestran este tipo de violencia en la televisión local. Se ha identificado que en estos noticieros se difunden principalmente actos de violencia física mostrando principalmente a la víctima, sus marcas y heridas o a las familias de las víctimas en situación de desborde emocional, esto sobre todo en los casos de

feminicidio. Excepcionalmente los noticieros se centran en el agresor, como sucedió en un caso reciente de violencia a gran escala¹. La forma en la que los noticieros presentan estos casos suele generar violencia mediática, debido a que las imágenes expuestas son reiterativas:

“La población paceña manifiesta que las noticias de la televisión han "naturalizado" y "trivializado" el tema de la violencia de género porque se prioriza el morbo y el nivel de audiencia. Por ello, el tratamiento noticioso de la temática se enfoca en lo inmediato, circunstancial y reiterativo; restándole importancia a la gravedad de la problemática.” (Villegas, 2015)

Como respuesta a esta realidad, en octubre de 2021 el Viceministerio de Gobierno presenta el: Protocolo de tratamiento informativo de la violencia basada en género, para dar pautas a los medios de comunicación sobre el tratamiento informativo de la violencia contra las mujeres, basado en género para evitar ejercer también violencia o revictimizar, según el Ministerio de la Presidencia (2021). Lamentablemente la situación no ha cambiado y actualmente este tipo de producciones son parte del contexto audiovisual y de la problemática que nos concierne.

Redes Sociales

Actualmente, los medios con más alto nivel de difusión de contenido e información son las redes sociales (Newman et al. 2020), evidenciando que la forma más

¹El caso de un psicópata que tuvo 77 víctimas. *Opinión*. Diario de Circulación Nacional (28 de Mayo de 2022)

factible de exhibir contenido audiovisual al público actualmente es por el empleo de las redes sociales. Este fenómeno se da porque los usuarios son los que controlan la difusión de noticias (Díaz Campo et al., 2021). Como consecuencia de lo visto anteriormente consideramos dentro de este trabajo de investigación que las redes sociales son el medio por el que la difusión sensacionalista de contenido audiovisual se exhibe de forma más rápida y abierta a la población boliviana. Debido a su fácil acceso, su falta de restricciones y el anonimato, puede provocar a personas malintencionadas a ejercer una violencia psicológica virtual afirma Gentile (2021), por lo que consideramos que al mismo tiempo de generarse violencia simbólica y mediática se genera violencia cibernética por el contenido audiovisual y su masiva circulación en las redes sociales, cuando se habla de algún caso de violencia contra la mujer.

Cinematográfico

En el ámbito cinematográfico se ha observado que en varias de las producciones audiovisuales nacionales existe un uso sensacionalista de la imagen femenina cuando tratan el tema de la violencia contra la mujer. Muchas de las películas que muestran la violencia de manera explícita lo hacen con la intención de denunciar la violencia machista en contra de la mujer, señala Haro Hernández (2020). En estas producciones la temática es ficcionalizada para narrar distintas historias, algunas abordan el tema como parte central de la trama, mientras que otras solo lo tocan tangencialmente. En algunos casos se llega a presentar imágenes que imitan lo que se muestra en televisión.

Algunas producciones cinematográficas que muestran la violencia física hacia la mujer, son: *Ukamau* de 1966 de Jorge Sanjines, *La Cruel Martina* de 1985 de Juan Miranda, *Cuando las Flores Hablan* de Fernando Peredo de 2014 y *El Río* de Juan Pablo Richter de 2018 y los que muestran violencia psicológica son: *Las Malcogidas* de Denisse Arancibia del 2016. que intenta retratar la violencia desde un punto de vista del género de la comedia y *98 segundos sin sombra* de Juan Pablo Richter del 2021. Se hablará más sobre estos ejemplos en el acápite de Estado del Arte.

Identificación del problema

Se han encontrado estudios que demuestran que el exceso de consumo audiovisual de violencia física y psicológica lleva a una desensibilización del espectador. Según Carlos B. Cachazo (2005):

“Propietarios de medios, accionistas, productores, ejecutivos de cadenas de televisión, realizadores, guionistas, expertos en publicidad, etc., todos ellos son responsables de lo que se emite por televisión, y deben, por consiguiente, estar sensibilizados ante los efectos negativos que la exposición prolongada ante contenidos violentos e inadecuados tiene en los jóvenes hoy en día.” (p.7)

Como se observa, los realizadores de productos audiovisuales tienen cierta responsabilidad de lo que emiten, debido a que pueden mostrar la violencia física de manera espectacular o sensacionalista, relegando la violencia psicológica a un segundo plano. Con esta manera de retratar la violencia se corre el riesgo de que el espectador no reflexione sobre el tema y crea que la única forma de violencia es la física.

En consecuencia, hemos determinado que el problema que guiará el proyecto de grado es que cuando se aborda el tema de violencia contra la mujer: La mayoría de productos audiovisuales, cinematográficos, tienden a minimizar la violencia psicológica, centrándose en mostrar la violencia física de forma tal que desensibilizan al público en lugar de generar una reflexión sobre el tema.

Delimitación

En el contexto audiovisual hemos hablado del medio televisivo, de las redes sociales y de la producción cinematográfica. Hicimos esto porque consideramos importante hablar del consumo audiovisual en un sentido amplio y específico para la contextualización del problema; sin embargo el proyecto se enmarca específicamente dentro de la producción cinematográfica boliviana. Al mismo tiempo, para la construcción de un marco teórico que nos permita dar solución al problema, trabajamos con teorías del guión y de dramaturgia del siglo XX y XXI, tomando como referencia a autores como Brecht, Beckett, Kane, Kaufman y otros que emergieron en el proceso de nuestra investigación. Desde la perspectiva social trabajamos sobre la violencia psicológica contra la mujer, buscando desde la producción audiovisual formas de narración de este tipo de violencia.

Formulación de la pregunta de investigación

Para terminar este capítulo, definimos la pregunta que guía nuestra investigación: ¿Cómo se puede narrar la violencia psicológica en un cortometraje de ficción, de manera que no se genere una normalización de la violencia contra la mujer, no desensibilizar al

espectador y se ponga en primer plano la dimensión psicológica del personaje? Con esta pregunta como directriz se trabajó sobre los objetivos descritos en el capítulo siguiente.

Capítulo II

Objetivos generales y Específicos

Objetivo General

Realizar un cortometraje a partir de premisas creativas que nos ayuden a explorar las posibilidades que existen de construir una narración que gire en torno a la violencia psicológica contra la mujer, sin caer en la normalización de la violencia y generando una reflexión en el espectador.

Objetivos específicos

Los objetivos siguientes responden a las etapas metodológicas descritas en el capítulo cinco: Encontrar conceptos narrativos y otros relacionados con la violencia contra la mujer, que nos ayuden a plantearnos herramientas creativas para la creación del corto.

Etapas metodológicas	Objetivo específico
Libre expresión	Realizar primera versión del guión que tenga como temática principal la violencia contra la mujer y posteriormente un listado de premisas creativas.
Listado de premisas creativas	Buscar elementos narrativos de dramaturgos y cinematográficos que nos permitan tener una versión final de un listado de premisas y posteriormente del guion.

Validación	Aprobar las premisas creativas y su aplicación en el guión por profesionales cineastas y dramaturgos, que nos aseguren la factibilidad de los mismos.
Rodaje	Producir un cortometraje de ficción, teniendo como base un guión viable con las premisas ya mencionadas.

Capítulo III

Justificación

Importancia del Desarrollo del Producto Audiovisual

Se habló anteriormente sobre cómo la producción cinematográfica de nuestro país muestra la violencia física contra la mujer, corriendo el riesgo de causar la desensibilización del espectador, esto es riesgoso ya que como señala Hernandez (2014) “el relato de una ficción audiovisual puede provocar que se admitan y normalicen conductas y sentimientos que en un plano racional serían rechazados”. En este trabajo se exploraron conceptos narrativos para evitar la normalización de la violencia; para llevar adelante esta exploración nos planteamos una serie de premisas creativas aplicadas en nuestro cortometraje. Con esto abrimos la posibilidad de que otros creadores retomen nuestra exploración y descubran maneras narrativas cada vez más adecuadas para tratar esta problemática, aportando de esta manera al desarrollo de nuestro contexto audiovisual.

Justificación Desde la Perspectiva Social

Desde el ámbito social, buscamos aportar a la reflexión sobre la violencia contra la mujer. En Bolivia la violencia mediática fue creciendo, por lo que surge la necesidad de nuevos tipos de narraciones que no estén cargadas de este tipo de violencia y que más bien aporten a la reflexión sobre el tema. Con eso en mente, decidimos centrarnos en la violencia del ámbito psicológico porque en muchas ocasiones está antecede a la violencia física, partimos de la idea de que si logramos generar una reflexión sobre la

violencia psicológica, tendremos también un impacto sobre la violencia física. Es así que nuestro cortometraje tiene el potencial de convertirse en una herramienta que puede ser utilizada para la prevención primaria de violencia psicológica contra la mujer.

Factibilidad y Viabilidad del Proceso de Producción

Nuestro proyecto fue factible gracias a que no hubo la necesidad de utilizar muchos recursos que generen una gran inversión. Llevamos a cabo la producción tomando en cuenta el tiempo que nos llevaría realizar el corto hasta el producto final. Iniciamos con el guión tomando en cuenta posibles recursos con los que pudimos arrancar, distribuyéndolos en las diferentes áreas que se requiera. Revisamos y observamos que, incluyendo nuestro guión, las premisas creativas fueron herramientas que marcaron algunas condiciones de producción, mencionando que, también estos pasos se construyeron en interacción y diálogo con otras producciones cinematográficas; fueron las que nos guiaron y así lo pudimos delimitar un proyecto viable y seguro, ya que desde la preproducción y el proceso creativo se tuvieron como apoyo conceptos estudiados y revisados previamente antes de llevar a cabo la parte creativa asegurando así un buen resultado. Con la participación de expertos en la revisión y factibilidad de nuestros conceptos narrativos y estéticos, tuvimos seguridad de que es posible la realización de este tipo de producciones audiovisuales.

Capítulo IV

Marco Teórico Referencial

Desarrollamos un cortometraje de ficción que aborda la temática social de violencia contra la mujer, esto se enfoca desde dos perspectivas distintas, la perspectiva social y la cinematográfica. En este capítulo se definen conceptos que nos permitieron desarrollar la escritura de nuestro guión, estos conceptos nos sirvieron para plantearnos premisas creativas que utilizamos para la creación de nuestro cortometraje.

Violencia Contra la Mujer

Sabiendo que la violencia contra la mujer es un concepto complejo y que si pretendíamos abordar a profundidad desde el área social pudimos fácilmente perdernos en discusiones teóricas, para nuestro proyecto pero decidimos buscar definiciones básicas que sean claras y nos permitan operativizar la creación de nuestro guión. Es así que en un principio nos remitimos a las definiciones del artículo 6 de la ley 348, Ley integral para garantizar a las mujeres una vida libre de violencia, dice que:

“La violencia constituye cualquier acción u omisión, abierta o encubierta, que cause la muerte, sufrimiento o daño físico, sexual o psicológico a una mujer u otra persona, le genere perjuicio en su patrimonio, en su economía, en su fuente laboral o en otro ámbito cualquiera, por el sólo hecho de ser mujer.” (Asamblea Legislativa Plurinacional, 2013).

El tipo de acciones violentas que sirvieron de motor para nuestro cortometraje fueron aquellas que afectan a la mujer desde la dimensión psicológica, para entender mejor este tipo de acciones es que tras esta definición inicial nos centramos específicamente en qué es la Violencia Psicológica y cómo es que se manifiesta.

Antes de presentar esa definición, consideramos pertinente definir, de manera breve, qué es la violencia mediática, es aquella que “promueven la sumisión y/o explotación de mujeres, que la injurian, difaman, discrimina, deshonran, humillan o que atentan contra su dignidad, su nombre e imagen” (Ley Integral Para Garantizar a las Mujeres una vida libre de violencia, 2013), ya que como se ha mencionado en el contexto audiovisual de este trabajo, Por lo que se consideramos fundamental el cómo se representa la violencia contra la mujer en un producto audiovisual para no incurrir en una violencia mediática.

Violencia Psicológica Contra La Mujer

Para este trabajo partimos de la definición presentada en el artículo 7 de la ley 348 que dice que la violencia psicológica es:

“El conjunto de acciones sistemáticas de desvalorización, intimidación y control del comportamiento, y decisiones de las mujeres, que tienen como consecuencia la disminución de su autoestima, depresión, inestabilidad psicológica, desorientación e incluso el suicidio” (Ley integral para a las mujeres para una vida libre de violencia, 2013).

Como podemos notar, la violencia psicológica no requiere necesariamente del uso de la fuerza, al contrario que la violencia física. Según la Comunidad de Derechos Humanos [CDH] (2017) la clasifica en 3 categorías:

El Maltrato. Es un trato denigrante continuo que generalmente es verbal, también puede presentarse como la ausencia de afectividad que sería definido como abandono.

El Acoso. El cual requiere una estrategia (como cuando el agresor se propone convencer a la víctima que es ella la culpable de la situación), una metodología y un objetivo, para que una situación sea acoso, este debe darse de manera continua.

La Manipulación, Es un maltrato psicológico en donde las acciones deshumanizan a la víctima mediante la privación de su libertad, mediante el control de sus decisiones acerca de su propia vida.

Esta tipificación de la violencia psicológica en contra de la mujer nos ayudó a establecer acciones dentro del cortometraje, de manera que la protagonista sufriera alguno de estos tipos de violencia psicológica.

Ciclo de Violencia

En el ciclo de violencia se muestra como una mujer puede sumergirse en una serie de acciones reiterativas que la condicionan a sufrir primeramente una violencia psicológica, convirtiéndose gradualmente en una violencia física y culminando en

algunos casos con el feminicidio. De acuerdo al Ministerio de Defensa Nacional (2016), el ciclo pasa por 5 etapas que son:

Acumulación de tensión. Agresiones verbales o físicas continuas.

Explosión violenta. Se produce un descargo de agresiones físicas del agresor.

Alejamiento temporal. La víctima se dispone a buscar ayuda.

Tregua. El agresor toma una actitud no violenta, dando muestras de amor y cariño.

Reconciliación. La víctima cree que el agresor pasó por el arrepentimiento.

De acuerdo con este esquema, la violencia psicológica contra la mujer puede darse cíclicamente, con acciones repetitivas que generan en la víctima una normalización de la violencia, conviviendo con la misma o culminando en el feminicidio. Estos conceptos fueron utilizados en la construcción del guión, mediante escenas que tengan una estructura cíclica, en la que el personaje pueda identificar su estado y reaccione para ponerle un fin al ciclo.

Teorías de guión y dramaturgia

Una vez definidos los conceptos en torno a la violencia contra la mujer, era necesario abordar algunos conceptos de guionización y dramaturgia que nos sirvieron para definir las premisas creativas que se usaron en la producción del cortometraje. Inicialmente exploramos de forma breve los conceptos de distanciamiento, el espacio

interno y un desarrollo de personajes diferente al que se plantea en una estructura aristotélica. La referencia y revisión de dramaturgos y sus obras, como también de productos audiovisuales relacionados con este espacio mental con el que quisimos desarrollar nuestra temática sobre la violencia psicológica, nos dio mayores argumentos y herramientas para justificar el uso de estas.

El Distanciamiento y La Violencia

Como parte importante del trabajo que desarrollamos, para poder crear una reflexión en nuestro espectador y generar desde conceptos narrativos conciencia, tomamos como referencia a M^a Eugenia Matamala (2014) que en su tesis doctoral dice: “Sarah Kane entendía que, en el acto de expresar el dolor, se encuentra, de hecho, el preludio necesario a la tarea colectiva de disminuirlo”. Para ello buscamos formas de expresar el dolor emocional que es una parte fundamental para mostrar la violencia psicológica de una persona víctima de violencia. No solo es importante mostrar el sufrimiento sino que es también necesario generar una reflexión en el espectador. En búsqueda de conceptos que nos ayuden a conseguir esto utilizamos como referencia el Distanciamiento Brechtiano, que según Fernando Valdez (2019) es:

Bertolt Brecht estaba convencido de que el público necesitaba distanciarse de la obra de tal manera que observara cada situación de manera objetiva. La empatía y la catarsis, según Brecht, provocan la pérdida de perspectiva. Por ello, si la intención de la obra es sembrar la reflexión (o incluso la acción) ante la crudeza

de la realidad representada en el mundo ficticio, el autor debe trazar una barrera que suprima lo emocional entre el público y la misma pieza.

Utilizamos este concepto de distanciamiento planteado por Brecht pues se enfoca en la reflexión del espectador acerca de lo que ve. Nosotros buscamos que el espectador pueda ver de manera objetiva los primeros hechos del ciclo de violencia, y que la violencia no solo se ejerce de manera física.

Concluyendo que, como plantea Sarah Kane es necesario mostrar el dolor de la violencia pero con una distancia Brechtiana en la que el espectador pueda de alguna forma ver este dolor objetivamente para así, ser consciente de que es necesaria una reflexión ante esta realidad.

No Personaje

Existen distintas maneras de abordar a los personajes. Una opción de nuestro interés es la posibilidad de mostrarlos disolviéndose a través del mismo espacio mental y físico, como los personajes que utilizaba Beckett en sus obras teatrales o literarias, entre los cuales tenían un tratamiento desde el punto de vista del minimalismo. Como ejemplo tenemos a la boca de *Not I*, en la que solo se muestra la boca de la actriz, quitándole dotes básicos como ver, caminar, respirar, a lo que denominamos un no personaje. Según Carvajal (2017) “Beckett despertó su fascinación por representar a un cuerpo ausente a través de la palabra y lo hizo dotando de presencia a la voz y de ausencia la fisicalidad del personaje”.

Según lo planteado pudimos utilizar en nuestro cortometraje la voz de los personajes de una manera que no estén presentes en escena, como ser la utilización de la voz en off. En la que los diálogos se enfoquen en abordar la memoria de la protagonista, dentro de su espacio interno.

Espacio Interno

Nos centramos en desarrollar el espacio como un espacio mental y no físico. A través de esta obra manejamos el tema de la violencia psicológica mediante un proceso totalmente mental en el que el espectador cuestione lo que ve . Para ello nos basamos en filmografías como *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* de Charlie Kaufman donde Celia Sutton (2015) plantea que en esta película:

“Se genera una profunda reflexión en el espectador y será éste quien haga el trabajo de interpretación a partir de su propia vivencia, se cuestionará sobre principios importantes como lo son la ética, la conciencia y la necesidad del hombre de escapar del sufrimiento.”

Este espacio interno sucede en la mente del personaje y las acciones que hace procede a una reflexión sobre lo que está viviendo. También en la obra de Sarah Kane *Psychosis 4.48* el personaje hace un recorrido mental en el que este espacio se desarrolla mediante el sufrimiento y dolor.

Estructura No Aristotélica

El tipo de narrativa que abordamos habita el espacio interno, donde el tiempo y espacio se sobreponen abriendo la posibilidad de una exploración no aristotélica, de diseñar nuevas herramientas narrativas evitando así un arco dramático.

Al explorar otros dramaturgos que quiebran esta narrativa clásica, citando a Viviana Veloza Martínez (2011) que habla sobre la estructura en la que se basa Muller:

“Por lo tanto, este autor rompió con la idea de una obra encausada a contar una historia con principio y fin, para ser puesta en escena de forma verosímil. Su búsqueda se centró, más bien, en hacer de sus textos un material fragmentado, cuyos trozos permitieran al espectador una experiencia real: dificultarle un acceso intelectual inmediato para que se viera obligado a reflexionar, más tarde, acerca de lo que observó.”

Esta referencia también fue clave para poder diseñar de forma distinta una narración, y que con esta misma se pueda crear nuevas posibilidades narrativas para futuros cineastas y sus proyectos audiovisuales. También para profundizar aún más en la psicología del personaje y el espacio interno tenemos como referencia la película *Pienso en el Final* de Kaufmann de 2020, que además cuenta con repeticiones de escenas en la cual los personajes son cambiantes o maleables al igual que el espacio.

Estado del Arte

En este acápite se mencionan, de manera preliminar, producciones audiovisuales bolivianas que muestran la violencia contra la mujer, en primera instancia la violencia psicológica, seguido de las películas que muestran la violencia física y de forma externa:

Las Malcogidas de 2017 de Dennise Arancibia, en la cual la protagonista sufre violencia psicológica debido a su sobrepeso, mediante agresiones verbales y un uso creativo de los diálogos, la directora logra abordar la temática por medio del género de la comedia generando un distanciamiento objetivo de la violencia psicológica.

98 segundos sin sombra de 2021 de Richter es una adaptación de una obra literaria Giovana Rivero que aborda el tema de la violencia psicológica hacia la mujer de una manera en la cual no usa imágenes sensacionalistas, sino que hace apego a la fantasía de la protagonista, que busca ser libre. El largometraje aborda la violencia psicológica de una manera más sutil, en donde la protagonista recibe un acoso en su etapa escolar y en una especie de violencia intrafamiliar en donde el silencio y la falta de cariño por parte sus padres la hacen sentir encerrada.

En *Ukamau* de 1966 de Jorge Sanjines, el montaje lineal en el momento en el que el agresor violenta a la mujer se muestra por medio de cortes entre primeros planos de los rostros y planos generales, evitando planos detalles que intensifiquen la agresión física que sucede, narrativamente la historia del film se desarrolla a partir del abuso que sufre Sabina, quitándole u obviando su voz, siendo el protagonista Andres.

Dentro la historia que cuenta *La Cruel Martina* de 1985 de Juan Miranda, se observa que se muestran los hechos trágicos de violencia por medio de cortes de imágenes con el fuera de campo, la narrativa que se utiliza es lineal, acudiendo cortes de flash backs de la comadre de la madre de Martina, existe una construcción del personaje de Martina, quien sufrió desde niña, pero más desde un plano externo.

En *Cuando las Flores Hablan* de 2014 Fernando Peredo, al intentar concientizar sobre la violencia contra la mujer los personajes parecen estar estereotipados, esto conlleva a que sus acciones sean superficiales y predecibles.

En *El Río* de 2018 de Juan Pablo Richter, muestra la violencia contra la mujer desde un enfoque guiado a juzgar por malo al hombre y buena a la mujer, el hombre agresor, consumido por sus instintos más bajos y la mujer víctima de las acciones de los hombres, tampoco hay una reconstrucción de la violencia psicológica más que llantos y gritos.

Capítulo V

Metodología

El presente trabajo de investigación tiene un enfoque cualitativo, el cual está compuesto de cuatro etapas, en la primera etapa, denominada Libre Expresión se desarrolla una primera versión de premisas creativas narrativas de forma exploratoria para aplicarse en el guión inicial del cortometraje de ficción. En la segunda etapa se construyen las herramientas para aplicarse en el guión. La tercera etapa está dedicada a la validación de las premisas creativas planteadas para culminar con la última versión del guión del cortometraje. La producción del cortometraje se lleva a cabo en la cuarta etapa. El desarrollo del proyecto se puede apreciar en el siguiente esquema metodológico:

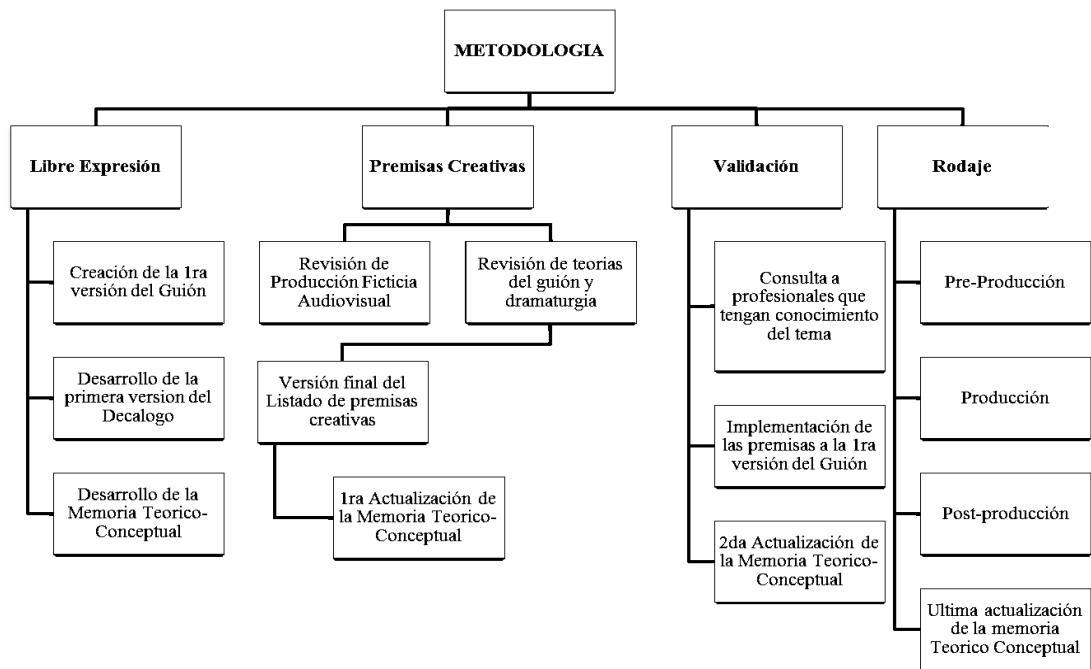


Figura N°1 Esquema metodológico del trabajo de investigación

Primera Etapa - Libre Expresión

Esta etapa también comprende el desarrollo de un guión inicial del cortometraje de ficción, para lo cual se recurrió a una revisión bibliográfica y audiovisual en el ámbito cinematográfico. En este punto se permitió una libre expresión, en donde el guión cuenta primero con el trabajo creativo, el cual se basa en experiencias, observaciones, vivencias y expresiones del realizador.

Posteriormente se aborda el desarrollo de una primera versión de un listado compuesto por premisas creativas en las cuales se especifican la aplicación de los elementos narrativos dramáticos del no lugar, el distanciamiento y el espacio interno aplicada en la narrativa de un guión cinematográfico de un cortometraje de ficción, para ello se recurrió a la consulta bibliográfica de los dramaturgos Brecht, Beckett y Sarah Kane, para su posterior análisis y realizar la redacción del decálogo.

Segunda Etapa - Premisas Creativas

En esta Etapa se buscó crear una segunda versión del decálogo que nos permitió tener una mayor sustentación en la escritura de nuestro guión, para esto se hizo una revisión de producción cinematográfica; en el que sacaron referencias de películas de ficción contemporáneas; se hizo también una revisión de elementos narrativos cinematográficos y dramáticos fundamentales para abordar la escritura de nuestro guión.

Revisión de Producción Ficticia Audiovisual

Se recurrió al análisis de producciones cinematográficas, la revisión se plantea desde 2 puntos: Uno estético y otro narrativo, en los que se buscó sobre todo tener una gama de referencias para tener las bases de la realización del cortometraje. Se desarrolló una segunda versión del guión del cortometraje, en conjunto se empezó con la construcción académica de la memoria para puntualizar la sustentabilidad del cortometraje de ficción a realizarse y los elementos que compondrán su narrativa.

En lo estético, como punto de partida se buscó películas que contengan un montaje sintético, lineal y que tengan un estilo parecido a la película de *Jauja* de Lisandro Alonso de 2011 como referencia.

En lo narrativo, se buscó películas o cortometrajes que trabajen la memoria como recurso para profundizar en la psicología del personaje, como ser la película de *Eterno Resplandor de una mente sin recuerdos* de Michel Gondry de 2004 en el que la memoria produce una superposición de espacios que nos permiten adentrarnos en los recuerdos del protagonista.

Revisión de Teorías del Guion y la Dramaturgia

Esta etapa consistió en la revisión teórica de conceptos narrativos audiovisuales y dramáticos en relación con los elementos dramáticos del personaje y el espacio interno en el cual tenemos referencias títulos como; *Not I* de Samuel Beckett, *Psicosis 4.48* de Sara Kane, *El padre* de Florian Z. de 2020 y *Pienso en el Final* de Charlie K. de 2020.

Producto de la Segunda Etapa

En esta etapa de premisas narrativas se buscó conceptos similares entre las dos revisiones y se utilizó de tal forma que se crearon herramientas creativas, en el cual se desarrollaron elementos que tuvieron relación con la temática escogida, que sirvieron en forma de decálogo, para ser empleados en la construcción de nuestro guión de cortometraje.

Tercera Etapa - Validación

Al terminar con la segunda etapa se procedió a la consulta de expertos para validar el decálogo en el cual se han incluido los elementos más importantes de las etapas anteriores, para luego proceder a la construcción del guion final y comenzar con la producción del cortometraje de ficción. Se presentó dicho decálogo y la segunda versión del guión a cineastas que hayan participado en la producción de una película que aborde el tema de la violencia psicológica, también a dramaturgos que hayan escrito o participado en obras teatrales relacionadas al tema. Al presentar las premisas se tomaron en cuenta las sugerencias de los revisores. Los cineastas que fueron parte de esta revisión nos dieron un criterio sobre la factibilidad del proyecto con el que nosotros.

Cuarta Etapa - Rodaje

Una vez el decálogo y su implementación en el guión fueron aprobados, pasamos al rodaje del mismo con un proceso de producción cinematográfica en sus tres etapas; pre-producción, producción y post-producción. Acompañados de una memoria

teórico conceptual, que fue actualizado constantemente en todas las etapas anteriores en el que se registró y anotó el proceso o cambios que sufrió el guión en la realización del mismo.

Capítulo VI

Resultados

En esta parte del documento se presenta el cortometraje acompañado de la memoria teórica conceptual que se realizó con los avances obtenidos a lo largo del proyecto de grado, en ella se documenta el proceso creativo y sus resultados. Las descripciones tienen datos del proceso reflexivo acerca de cómo se utilizaron distintos conceptos y a la vez muestran la experiencia vivida dentro del grupo durante la creación del cortometraje. En cada apartado se habla de las acciones o determinaciones que nos permitan avanzar, de acuerdo a los objetivos planteados. La memoria está dividida por etapas que van desde la idea hasta la etapa de post producción del cortometraje.

En el cortometraje que realizamos a partir de las premisas planteadas se retrata la violencia psicológica hacia la mujer por medio de elementos dramáticos aplicados al cine, como: el no personaje, el no lugar y el distanciamiento. Las restricciones creativas de las que se partió son pertinentes para mostrar la violencia que la protagonista sufre por parte de su pareja desde la subjetividad de la persona, desde un espacio interno.

Memoria Teórica Conceptual

Premisas Creativas

Las premisas fueron creadas con el objetivo de utilizarlas como herramientas para la construcción del guion de tal forma que su implementación en el mismo evite el sensacionalismo en la representación de violencia hacia la mujer.

En este apartado se describe el proceso por el que pasaron las premisas que nos planteamos y su implementación, desde sus inicios, cuando eran tomadas simplemente como ideas o restricciones, hasta convertirse en premisas que eviten el sensacionalismo en la representación de la violencia psicológica hacia la mujer. Estas premisas fueron definidas de manera voluntaria, no como limitantes sino como una forma de explorar la utilización de dichas premisas en productos audiovisuales.

Al inicio del proceso surgieron muchas ideas y preguntas sobre cómo abordar la escritura y producción del corto, desde una perspectiva creativa. Finalmente se definió trabajar sobre las siguientes premisas que surgen de la dramaturgia: El no personaje de Samuel Beckett, el espacio interno de Sara Kane y el efecto de distanciamiento de Bertolt Brecht, debido a las características de una representación reflexiva acerca de las obras ficticias que se observan. Ante la necesidad de que conceptos se pueden aplicar a la producción audiovisual se realizó una revisión filmográfica, encontrando títulos como "Pienso en el final" que nos permitan tener referencia cinematográficas para abordar los conceptos dramáticos que se estarán aplicando.

Implementación de Distanciamiento.

La utilización del distanciamiento brechtiano, que es un elemento dramático utilizado en su mayoría para generar una reflexión en el espectador, es una herramienta necesaria para que el espectador reflexione a partir del cortometraje acerca con la realidad en la que vive, pretendiendo que el mismo sirva como un elemento de reflexión acerca de la violencia hacia la mujer.

El distanciamiento está presente en el final del cortometraje, cuando la protagonista toma el control de su celular, ella toma la cámara y se graba a ella misma, que refleja la mirada del personaje hacia la cámara, culminando con una caminata hacia un espacio natural con el diálogo de un monólogo final, este monólogo es de carácter positivista, en el cual se puede resumir todo el cortometraje.

El efecto que se quiere conseguir es que el espectador abandone la ficción y tome conciencia de las palabras que existen en el cortometraje también están presentes en su realidad, pretendiendo a que este tome algún tipo de acción sobre este tipo de actos violentos, al ser reconocidos. También una víctima podría identificarse con la protagonista y darse cuenta que está siendo agredida, que la violencia no solo es física sino que empieza desde lo psicológico; las agresiones verbales, el acoso, y manipulación y maltrato.

Implementación del No Personaje.

El interés de no manejar un personaje durante la escritura del guion surge a partir de la lectura y visionado de obras de Beckett, como ser: *Not I* y *Waves* en las cuales se puede evidenciar una pérdida de la fisicalidad del personaje, nos interesa implementar este concepto en nuestro proyecto debido a que pensamos que se utiliza el cuerpo de la mujer como un objeto para pintarle heridas en ficción. Además que buscar una manera de reflejar la violencia desde un *no personaje* supone un reto para nosotros.

El no personaje también tiene como característica el privar al personaje de una identidad y objetivos. De ahí surgió la idea de que el personaje del cortometraje sea

privado de su cuerpo, debido a esto no se la muestra físicamente en el cortometraje durante el ciclo 1 con sus 3 bucles. Siendo la sombra un elemento que le quita fisicalidad a un inicio, hasta ser alumbrada completamente al recuperar su cuerpo.

Es importante aclarar que en la segunda versión del guion se definió trabajar con la herramienta del *no personaje*, pero no en la totalidad del cortometraje. Más bien se planteó que la protagonista vaya recuperando su fisicalidad. Esto quiere decir que el personaje en un inicio, no se verá por completo e irá recuperando su cuerpo e identidad poco a poco. Se pasa de no verla en el espacio 1, a ser ocultada por la oscuridad en el espacio 2 y se la verá entera en el 3er espacio. En el rompimiento de la cuarta pared se la verá tomar el control de la cámara.

Pasamos de querer trabajar con un *no personaje* durante todo el corto a trabajar con el devenir de un *no personaje* en un personaje. De esta manera pretendemos construir el relato de una mujer que ha perdido su identidad a causa de la violencia psicológica, pero que la va recuperando poco a poco cada vez que supera los traumas que le han dejado distintas formas de violencia psicológica. El corto empieza con una mujer anulada al merced de la cámara y termina con una mujer que toma el control de la cámara.

Implementación de Espacio Interno.

Situamos la acción del corto en el espacio interno del personaje como estrategia para abordar el tema de la violencia psicológica. Este tipo de espacio permitió que la protagonista habite, explore y supere distintos estados mentales relacionados con los

diferentes tipos de violencia psicológica en el transcurso del cortometraje. Tomamos como referencia la película *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* de Charlie Kaufman ya que el espacio interno sucede en la mente del personaje y las acciones que hace procede a una reflexión sobre lo que está viviendo. Otra referencia fue la obra de Sarah Kane *Psychosis 4.48* donde el personaje hace un recorrido mental en el que este espacio se desarrolla mediante el sufrimiento y dolor.

Estas referencias guiaron la decisión de trabajar con tres niveles de espacio interno. La protagonista atraviesa estos espacios partiendo del estado más profundo de violencia, en el que ella ha perdido su identidad y está más cerca de un no personaje, hasta llegar a una total liberación. A cada uno de estos niveles le corresponde una estética visual diferente, desarrollados en la etapa de preproducción.

La versión final de las premisas se encuentran en anexos y pueden ser utilizadas para la realización de productos audiovisuales. Estos pueden ser modificados según quien lo utilice, siempre y cuando dichas premisas eviten el sensacionalismo en la representación de violencia.

Implementación de Otras Premisas.

Sobre el uso de acciones reiterativas, se discutió sobre cómo pueden ser aplicados los bucles mediante la subdivisión de la violencia psicológica. De las propuestas planteadas, se quedó en que el inicio de cada bucle sea marcado con un objeto, en este caso el del espejo, terminando el bucle con un foco apagándose. Por un lado el espejo se considera como un objeto que refleja a sí mismo al personaje y al ver

este objeto siempre se espera que alguien se refleje sobre él. Decidimos que en el espacio 1 no se refleje nadie, en el espacio 2 se observe parte del personaje y ya al adentrarnos al espacio 3 el personaje se refleje en el espejo, completando la idea de la recuperación de la fisicalidad del personaje. Por otro lado la luz es el objeto que da fin a cada bucle siendo una guía que indica al espectador que el bucle se repetirá. La luz es considerada un guía para la protagonista, en cada espacio está luz ayuda al personaje a superar y escapar de su encierro.

Una premisa que presentó algunas dificultades en su ejecución fue la de censurar u omitir la violencia física. Fue difícil debido a que en un principio nuestras ideas siempre iban en esa dirección, como por ejemplo: que el oso este ensangrentado y sin cabeza, cuando el personaje salga del espacio 2, imagen que consideramos violenta y sensacionalista, debido a eso se la evitó. También desde arte se intentó reducir la utilización del color rojo, debido a que su carga denotativa conduce a la idea de sangre. Ya después de la etapa de rodaje teníamos una escena de llanto en el espacio 3 (maltrato) que provocaba sentimientos de incomodidad, empatía, tristeza e impotencia al ver sufrir al personaje, por lo que se discutió sobre si esa imagen es o no sensacionalista, Al final decidimos cortarla para evitar interpretaciones distintas sobre el sufrimiento del personaje y no caer en el sensacionalismo que es el objetivo principal del proyecto.

Escritura del Guion

Del Largo Experimental al Cortometraje con Problemática Social.

Inicialmente se tenía la idea filmar un largometraje con base en restricciones que nos permitan experimentar con ideas como: Evitar la estructura aristotélica, la utilización de el no personaje y el no lugar, así mismo nos planteamos preguntas como: ¿se puede hacer un guión sin personajes y lugares?, ¿cómo alejarnos de la estructura aristotélica?. En el camino algunas de esas idea y preguntas fueron abandonadas; pero partiendo de ahí, se realizó un guion de largometraje que fue convertido en un guion de cortometraje debido a que no se podía grabar un largometraje para el proyecto de grado y porque la realización de un cortometraje sí era factible, en cuanto a recursos económicos y equipo técnico reducido.

Abordar una problemática social era otro requisito para que el proyecto de grado sea admitido. Es así que, al pasar del guion del largometraje al guion del cortometraje se hizo una reescritura implementando este requerimiento. Finalmente, en la primera versión del cortometraje las premisas creativas de interés fueron el no personaje, el uso de un espacio interno y el distanciamiento; así mismo, se incluyó en su desarrollo la violencia psicológica contra la mujer como problemática social. En el subtítulo *Búsqueda de la temática* se habla más sobre este punto.

Primera Versión del Guion.

Al reescribir las últimas escenas del largometraje notamos que el final se alejaba de idea de evitar una estructura aristotélica, así que dialogamos sobre las alternativas para desarrollar la última parte del guion, en donde se revela la realidad en la que vive Sharon, la protagonista del cortometraje. Más allá del tema estructural, para la escritura del nuevo final, se plantearon varias preguntas como ser: ¿qué es justicia para las mujeres que sufrieron violencia?, ¿cómo podríamos prevenir la violencia?, ¿estaría bien que la mujer tome justicia por mano propia? Pretendiendo que las respuestas estén ficcionadas en el final del cortometraje. Entre las propuestas estaban: que el hombre sea encarcelado, que la mujer mate al hombre, que la mujer vaya al cielo a reencontrarse con su abuela y el hombre al infierno. Se descartaron estos finales porque pensamos que ofrecían falsas consolaciones.

El final que quedó, en ese momento, fue que la protagonista despierte de un coma y sea detenida por los policías, quienes la arrestan por matar a su agresor. Este final proponía que no existe una verdadera justicia, siendo la única alternativa pesimista que las mujeres hagan justicia por mano propia. Pensamos que en ese mundo ficticio el concepto de justicia está mal planteado, debido a que también se mostraba en el corto a la víctima arrestada por tratar de defenderse. Esta primera versión del guion no contenía una investigación previa por lo que decidimos que para una segunda versión necesitábamos primero trabajar sobre conceptos y herramientas que eviten el sensacionalismo.

Segunda Versión del Guion

Búsqueda de la Temática.

Una vez terminada la primera versión del guion, nos dispusimos a trabajar en el perfil mediante la lectura de la guía de proyecto de grado para la realización de productos audiovisuales que otorga la universidad y cuando llegamos al punto de problematización notamos que se debe abordar nuestro proyecto desde: un contexto social, la identificación de un vacío en la teoría existente y por último el ámbito cinematográfico, de las cuales se escogió la problemática desde el contexto social. Por lo que nos propusimos indagar posibles temáticas que se puedan aplicar a nuestro cortometraje, para cumplir con el requerimiento de problemática social que indica la guía de proyecto de grado. Definimos que la problemática social de nuestro guion, sería la violencia hacia la mujer, debido a que en las últimas escenas de la primera versión del guion se tendía hacia esa problemática social.

Se tomaron muy en cuenta las observaciones y sugerencias de los docentes evaluadores, sobre la amplitud de la temática de violencia. Por lo que el equipo se puso a indagar sobre el tema de la violencia contra la mujer. Se observó que la violencia se tipifica de varias formas y que la violencia psicológica es la que más se adapta a lo que queríamos abordar en el cortometraje, debido a que nos da la oportunidad de trabajar sobre la psicología del personaje y en consecuencia sobre un espacio interno.

Se mejoró la premisa del guión, algunos elementos sobre los que se reflexionaron para afinar la premisa fueron: la constante representación de la violencia física puede

omitir sin querer a la violencia psicológica, de igual manera se discutió que las imágenes que se utilizan pueden ser sensacionalistas o causar morbo en los espectadores, naturalizando la violencia hacia la mujer, resumiéndose en imágenes de heridas y golpes en las víctimas.

Después del debate decidimos que el guión debe alejarse del sensacionalismo y llevar al público hacia un proceso de reflexión por lo que definimos que en la realización del cortometraje no debería haber imágenes de la violencia física porque consideramos que esta puede ser sin querer, representada como la única forma de violencia hacia la mujer, además de contribuir a la normalización de la violencia física. Debido a esto decidimos abordar el tema de manera que genere una reflexión en el espectador.

Tres Maneras de Violencia Psicológica.

Indagamos sobre los medios de difusión y el trato que se le da al tema de la violencia contra la mujer en las redes sociales, los noticieros televisivos y la producción cinematográfica, de la cual notamos que la violencia física tiene más difusión que la violencia psicológica hacia la mujer. En los noticieros normalmente se muestran a las víctimas ya lastimadas, con heridas visibles o en el peor de los casos; muertas, esto incluso puede llegar a ser amarillista, ¿El espectador no siente ya empatía acerca de los casos, por la constante exposición a imágenes violentas? Podría esto sin querer llegar a normalizar la violencia. Para evitar el sensacionalismo, con el fin que el espectador reflexione sobre la violencia sobre la mujer se propusieron una serie de restricciones a modo de premisas creativas que eviten una representación morbosa de la violencia hacia

la mujer, entre las cuales está: la no utilización de imágenes sangrientas, heridas, moretones o muerte dentro el cortometraje, esta premisa nos permitió alejarnos de lo que se representa normalmente al hablar de violencia contra la mujer, además pensamos que al evitar estas imágenes podemos centrarnos en lo psicológico que muchas veces antecede a la violencia física.

Al indagar sobre la problemática social identificamos que la violencia psicológica puede subdividirse de tres tipos: el maltrato, el acoso y la manipulación, estos sumados a nuestras delimitaciones nos permitieron definir el rumbo que tomaría la historia cumpliendo con el objetivo de no mostrar escenas de violencia explícita. Por otra parte notamos que si bien hay productos audiovisuales que abordan la violencia psicológica contra la mujer estos son escasos. Cerrando el debate nos propusimos a investigar y hacer una búsqueda de material que pueda aportar al tema, también a tener claro algunas características y conceptos que iremos utilizando a lo largo de la creación del proyecto.

Revisión Filmográfica 1.

Se hicieron las revisiones filmográficas para ampliar nuestros conocimientos y tener referencias de películas que manejen conceptos que son de nuestro interés, como el no personaje, el espacio interno y el distanciamiento para aplicarlo en la escritura de nuestro guion.

Se hizo el visionado de películas que reflejan el mundo interno del personaje, como: Sucker Punch (Snyder, 2011), en la que el personaje navega por su inconsciente

en distintos niveles, cada nivel tiene una estética diferente; diferenciados mediante los espacios utilizados o la modificación de las características del personaje mediante la adquisición de nuevas habilidades al adentrarse su espacio imaginado, que se da mientras realiza otra acción en el lugar en el que está encerrada.

El Padre (Zeller, 2020) en fragmentos pequeños y reflexivos se utilizan repeticiones que pueden generar estructuras cíclicas, también la película está construida desde la subjetividad del personaje, haciendo cuestionar al espectador sobre si lo que está viendo es real o es la imaginación del personaje o que son representaciones de un falso recuerdo e incluso confusión que, son características propias de la enfermedad que tiene el personaje.

Casa Lobo (León y Cociña, 2018) se notó que es muy complicado adentrarse en el stop motion, debido a que no tenemos experiencia de uso aunque nos interesó mucho su utilización. En esta película el espacio se mantiene en constante modificación, incluso los personajes son cambiantes, esta idea del cambio de espacios la mantuvimos dentro el cortometraje.

El hombre de la cámara (Vértov, 1929); que nos plantea la idea de manejar distintas estéticas dentro del cortometraje. Del análisis de las películas surgieron dos alternativas que podían ser usadas en nuestro guion. Usar el espacio interno en niveles distintos o manejar distintas estéticas dentro del mismo cortometraje, mediante lo cíclico.

Se dialogó sobre el manejo del espacio y las formas en las que representaremos el espacio interno del personaje, siendo el intercambio de estéticas en un mismo metraje el que nos llamó más la atención que está presente en la película *Casa lobo*, la cual era interesante por la maleabilidad del espacio, mediante el pintado de paredes en un plano secuencia. También surgieron propuestas sobre la estructura del guion, ya que en *Sucker Punch* dividía la realidad del personaje con una representación de lo que pasó en su mente, llegando a la idea del manejo de los niveles mediante los espacios, planteando ideas del cómo manejar distintos niveles por los que tiene que pasar el personaje.

Se buscó más filmografía que trabaje el espacio y el cambio de estética, los cuales reflejan el espacio interno del personaje, creímos necesario visionar cómo otras películas manejan esta idea, debido a que pensamos que sería de gran utilidad para el corto, como por ejemplo películas donde se refleja el espacio interno del personaje, mediante la superposición de espacios o transformaciones de objetos que se encuentren en los mismos espacios.

Revisión Filmográfica 2.

Se realizó un debate sobre la revisión filmográfica y los elementos formales de los films que podrían ayudarnos a retratar la violencia psicológica contra la mujer, entre las cuales está la serie de *WandaVision* (Shakman, 2021) donde nos abre la posibilidad de manejar distintas estéticas, por las etapas que pasa el personaje.

Analizando la serie notamos que la protagonista pasa por la etapa del Duelo durante todo el transcurso de la serie por la muerte de Visión y se nos ocurrió plantear el

mismo procedimiento pero en esta ocasión con el ciclo de violencia, en la que nuestra protagonista pase por las 5 etapas definidas en el apartado de estructura del guión: 3 etapas serían de las subdivisiones de la violencia psicológica de la mujer (acoso, manipulación, violencia) y las otras de la realidad en un inicio y final del cortometraje como una revelación.

Revisión Filmográfica 3.

Se dialogó sobre la idea del *no personaje* en productos cinematográficos, teniendo como base filmográfica la película *Her* Jonze (2013) en nuestro visionado, acompañado de otras obras como *Film, Not I* y el capítulo *el aguijón* de Futurama. Se habló sobre las maneras en las que se presenta un *no personaje* en el visionado, identificando que en *Her* la *no personaje* está compuesta de la voz en off, la misma tiene un carácter futurista en el que la inteligencia artificial domina las emociones del protagonista, hasta que el mismo se da cuenta que solo es una aplicación. En *Film* en cambio se refleja una estética clásica, pero el personaje interpretado por Buster Keaton empieza a usar el distanciamiento, en este caso el *no personaje* huye de la cámara o cualquier elemento que refleje su imagen. En *Not I* se muestra a una boca de una mujer en plano detalle con un fondo negro.

Se conversó del capítulo de Futurama el cual parece que no contiene elementos de no personaje. Y se hizo una distinción entre el no personaje y el personaje representado por los objetos en el espacio, siendo este último un concepto distinto al que queremos desarrollar.

Se vieron las posibilidades de manejar la voz en off como representación del *no personaje* en el antagonista o la protagonista del cortometraje, haciendo referencia a la película *Her* teniendo como alternativa el tratamiento que se hace en la película *Film*, también estuvimos de acuerdo en que este recurso nos sirve muy bien para evitar mostrar violencia siendo que, mediante la utilización de esta herramienta podemos dar pautas claras de las formas de violencia psicológica que se manejan en el corto. Por otro lado se presentó la idea de fragmentar al personaje mediante los primeros planos o por medio de sombras en el plano, tomando elementos concretos.

Se decidió también que la estructura comenzará de lo trágico y continuará de forma ascendente hasta que el un final, sea abierto o cerrado, con tendencias reflexivas. Esto debido a que la películas vistas hasta ese momento concluyen de esa manera, *en el agujón* de *Futurama* se inicia con un un hecho trágico, la historia se va desarrollando y concluye con un final reflexivo, esto llevó a la creación de un final parecido ya que el personaje pasa por los ciclos de violencia superandolos uno por uno hasta liberarse.

Revisión Filmográfica 4.

Hablamos de la película *Persona* de Bergman (1966), que no usa usa mucho el recurso de distanciamiento, pero que sí nos planteó las posibilidades de usar inserts al inicio del cortometraje, en estos se podría ver reflejado el imaginario social acerca de las mujeres, pero la opción se descartó debido a que pensamos que nos alejan del tema central. A pesar de eso continuamos utilizando los inserts al inicio del guión como una representación de la realidad, en el pasado de la protagonista.

Inicios de la Reescritura de la Segunda Versión del Guión.

Dando inicio a la siguiente etapa de reescritura del guión, empezamos con evaluar los elementos rescatables de la versión anterior para conservarlos o cambiarlos según lo requieran nuestras premisas y objetivos. Para esta etapa de reescritura de guion colectiva se mantuvieron reuniones constantes en la que cada uno presentaba su propuesta y afinamos las ideas para la historia.

Iniciamos nuestra primera sesión de reescritura con una lectura del guion, en la cual primero se identificaron los potenciales que tenía el mismo, entre los cuales estaba el uso de la voz en off para romper la cuarta pared, también el manejo de estéticas de la primera versión del guion nos parecía interesante mantenerlas, debido a que también aborda la mente del personaje. En una primera revisión general, se descartó mantener totalmente el final del corto y algunas partes del mismo en el que se mostraban imágenes sangrientas, siendo un final trágico y cerrado, alejándose de nuestras premisas. Esta decisión se tomó para un final así ya que se había planteado usar las teorías de guion y dramaturgia, definidas en nuestro marco teórico, para crear un final reflexivo en el que el espectador sea quien haga el trabajo de interpretación de acuerdo a sus vivencias.

En la segunda revisión, ya por escenas, desarrollamos una lectura minuciosa y en la primera escena notamos que podríamos añadir un tipo de estética clásica, también se habló de las transiciones que podría tener, pudiendo ser de una escena a otra un ciclo de repeticiones que representen lo reiterativo del ciclo de violencia.

Se optó por emplear una estética clásica con características del cine mudo para alejarnos de la realidad de la mujer que sufre violencia por parte de su pareja, ya que el cine silente emplea recursos como el de los diálogos con carteles y cuadros de texto, con ello se quiere lograr la representación de la pérdida de identidad de la mujer que sufre de violencia psicológica y va pasando por las etapas del proceso que conlleva, esta estética es un elemento narrativo muy importante para la realización del cortometraje ya que la violencia contra la mujer es un hecho antiguo en nuestra sociedad, casi generacional, tanto como la impresión que se tiene actualmente cuando un espectador ve una película de cine mudo y se le viene a la mente la idea de lo antiguo.

Se tomó la decisión de que el cuerpo de la mujer que sufre de violencia psicológica vaya apareciendo gradualmente en el desarrollo del cortometraje. Con ello se quiso mostrar la recuperación de la pérdida de identidad a la que puede llegar una persona, al no encontrarse, el de perderse a sí misma, en este caso una pérdida de confianza de autodesvalorización.

El ciclo de la violencia psicológica contra la mujer es representado en el corto por bucles, repeticiones de una misma secuencia. Ya que muchas veces la mujer que está viviendo una situación de violencia, en ese momento se ve a ella misma repitiendo los mismos escenarios, y pocas veces puede salir del ciclo en el cual se ve atrapada.

Es gracias a estas conclusiones que llegamos a reescribir el guion basándonos en nuevos argumentos que aporten y vayan a la par de las premisas.

Estructura del Guion.

Se plantearon los posibles inicios del cortometraje, exponiendo propuestas para el desarrollo del guion, en el que se notó que el esquema de ciclo (bucles dentro del guion), definido a partir del ciclo de violencia, no estaba presente. Por tal motivo se generó un debate para consolidar el esquema base del guion.

Se expusieron propuestas esquemáticas para reescribir el guion, entre las cuales se mantuvo la idea de representar la espiral de violencia psicológica compuesta por el acoso, el maltrato y la manipulación. Basados en eso, se trabajó el ciclo de la violencia psicológica extrayendo el concepto de lo reiterativo que se da en el ciclo violencia, representado en el cortometraje mediante repeticiones consecutivas de escenas en los distintos espacios. Esta estructura de subdivisiones de violencia psicológica se plantea de la siguiente manera:

1. Inicio
2. Acoso
3. Manipulación
4. Maltrato
5. Final

Cada subetapa de violencia psicológica contra la mujer está ordenada de forma que se empiece desde lo más profundo, siendo el acoso la etapa en la que la protagonista se

muestra totalmente vulnerable, pasando a la siguiente etapa de manipulación, donde se ofrece a la protagonista una falsa esperanza el poder salir del espacio de acoso, sin embargo se da cuenta que está siendo manipulada. Finalizando con la última etapa de maltrato, en donde el agresor la maltrata por haber superado las anteriores etapas. La etapa final muestra la culminación de este orden mediante el distanciamiento.

Mediante el proceso de superación del personaje de un espacio a otro se tuvo la intención de representar las tipificaciones del ciclo de la violencia psicológica, en el caso de la mujer en nuestro cortometraje se tuvo la intención de representar en el último el espacio a la libertad, la recuperación de la identidad como mujer, todo sucediendo dentro de la mente del personaje, descartando la realidad. La otra propuesta notable fue que el personaje antes de descubrir un nuevo espacio debería fallar y regresar al inicial y así reiterativamente hasta salir. Las dos propuestas tenían sus puntos débiles, que eran: la primera puede ser reiterativa y podría llegar a aburrir al espectador, la segunda podría llegar a incomodar al espectador ver la estética en constante cambio, por el último se busca la manera de evitar esas inquietudes.

Nos quedamos con la primera propuesta, pero indicamos que en cada repetición debe acontecer algo nuevo, para evitar que la repetición siembre aburrimiento en el espectador, debido a que ya no se mostrará la realidad, se vio la necesidad de construir una historia de trasfondo para la protagonista, que si bien no se mostrará de manera explícita en el corto es necesaria para que representemos las acciones de la protagonista dentro de su mente.

Desarrollo de Escaleta.

Se dialogó sobre los conceptos de maltrato y su diferenciación con la manipulación, acordando desarrollar una escaleta que aborde la subdivisión de la violencia psicológica. Se debatieron elementos como las transiciones entre los espacios, los más interesantes fueron: que el personaje esté iluminada y envuelta en sombras, siendo la oscuridad una representación del encierro es decir una forma de perder la conciencia espacio-tiempo. Estas ideas estarían acompañadas de elementos que muestran a nuestro personaje en su cotidianidad, sin mostrar un total encierro, por ejemplo, que el espacio contenga una puerta y una ventana, sin paredes por las que el personaje en un estado de lucidez total pueda salir o superar el espacio.

Se debatió sobre el elemento luz-oscuridad como elemento narrativo en el cine para desarrollar la historia, como tal se observó que la luz es muchas veces el descubrimiento, el tener conciencia y símbolo de seguridad, por lo que se propuso que la luz sería una especie de guía para salir y encontrarse consigo misma.

También se habló sobre la estética que podrían llevar las escenas, creando habitaciones que tengan características que diferencias a una de otra. En una habitación podría resaltar el color neón, expresando la idea de que el espacio sea más contemporáneo o futurista, en otra que las paredes tengan celulares, reforzando la idea de acoso. Entre el manejo de los objetos se indicó que los mismos pueden tener relación de cómo se desenvuelve el personaje, o que el personaje interactúe con los mismos, clasificándolos en objetos que ayuden al personaje a superar cada espacio, por ejemplo,

la linterna que la ayuda salir del espacio de manipulación la brocha en el espacio de maltrato, etc. También hay objetos que acentúan al agresor, como el teléfono que va evolucionando desde ser uno de disco, a pasar a uno de botones, culminando a ser un celular y el peluche, que mediante este, representamos al agresor.

Análisis de escaleta.

Analizamos la escaleta, que consta de 3 niveles, las que estaban enmarcadas por el acoso, la manipulación y el maltrato. Siendo la manipulación la que carecía de elementos que vayan acorde al tipo de violencia, yendo más bien por tema de encierro, debido a que se le priva de libertad a la protagonista, mediante una acción física con la imagen del candado, por lo cual se requiere mejorar esa parte,

También se habló sobre el sonido de la escena del acoso, el cuál debería ser eliminado si se quiere usar una estética clásica, o justificar ese cambio, por lo que se consideró que los diálogos se mantendrán con cuadros de texto y no habrían sonidos directos en esa escena.

Al analizar la primera escena se dialogó sobre la importancia del sonido, que hacían referencia a los celulares, entre ellos, sonidos de vibraciones y llamadas, debido a que lo clásico no contaba con sonido se busca cambiar ese aspecto por otro. También se sugirió que no se vea al personaje en toda la escena del bucle 28 del espacio de acoso, no solamente en el bucle 1, para reforzar la idea del no personaje. Se habló también de la lámpara y cómo la luz representa más una liberación que la ausencia de ésta, por lo que se sugiere cambiar el final de las escenas, debido a que al apagar la luz da entender que

se queda en la oscuridad, podría aprenderla, por lo que se tomó la decisión de no apagar la luz al final, o no terminar apagando una luz. Esta idea se la realizó mediante el sonido y se la trasladó al inicio de cada escena, en donde el personaje prende la luz.

En la discusión sobre la segunda escena se dialogó sobre el candado, en un principio se tuvo la idea de usar como un elemento simbólico la imagen del candado, pero se cayó en cuenta de que no representaba como tal la manipulación, y en la segunda escena se quería representar la manipulación como parte de la violencia psicológica y cómo este llegaría a representar un encierro físico y no manipulación se tomó la decisión de quitar el elemento para no reforzar el encierro físico de nuestro personaje, fue un punto donde también se analizó la diferencia entre encierro y manipulación, puesto que el encierro se te priva de tu libertad en contra de tu voluntad de manera física, mientras que la manipulación, es algo que te condiciona a cometer dicho acto, como ser chantajes.

Se rescataron elementos como el celular, que es un guiño a la anterior escena, haciendo referencia a la manipulación, una forma de representar la voz con intenciones de cambiar de idea a nuestro personaje, haciéndola dudar sobre lo que ella realmente piensa, despojándola de la idea de querer estar con su familia y amigos, pero la voz de su pareja hace que ella se aleje de su entorno.

Al analizar las escenas del espacio de maltrato se hablaron de los diálogos que se utilizan, después de discutir sobre si los diálogos cumplían la función narrativa se concluyó que hacían falta más diálogos. Estos deberían generar traumas en la protagonista, en la que en su ensimismamiento se hace preguntas, se observó que los

diálogos tienen que ser precisos en la descripción de su sentir, el cual estaría presente durante el monólogo final.

Por último se identificó que hace falta el efecto Brechtiano en la última escena. El cual podría hacerse presente mostrando al equipo de producción al final del corto, o dar un guiño con una voz que le diga a la protagonista que solo es un personaje o ella le hable a la cámara. También se habló de cómo esta final parece ser muy abstracta, dando a entender que volvimos al principio de todo, luego se sugirieron alternativas, reforzando la idea de que se acabe con un monólogo el cual nos haga determinar el final abierto.

Como conclusión de estas reflexiones el guión se desarrolla mediante la acción de la protagonista pretendiendo salir, este se repite 3 veces en los 3 bucles, en cada bucle se definió un elemento de rescate y otro de opresión, en el primer bucle es la oscuridad y lo que rehuye Sharon de la luz, siendo el elemento de salvación la lámpara, la cual ilumina el cuarto, en el segundo bucle el elemento de salvación que se colocó fue la linterna y como elemento conflictivo el oso, en el último su elemento de salvación es el pincel con pintura blanca, y el elemento conflictivo las pinturas sobrepuestas en las paredes. Siendo un elemento constante el teléfono. Las luces están como elemento de transición. El distanciamiento va *in-crescendo*, viendo una luz en inicio en el techo (la luz sería una luz del set), en el decorado (cuando Sharon se da cuenta que puede salir) en el segundo bucle y en el tercero mediante los diálogos en el guion.

Otros Recursos Narrativos.

Se planteó la posibilidad de usar música en el espacio de acoso y fue argumentada a partir de que el espacio necesitaba acompañamiento que refuerce los planos. Debido a esto también se añadieron punteos sonoros de la luz prendiéndose y el sonido del teléfono de disco rompiéndose.

Se planteó que para la última escena, a partir del decorado, pueda acentuarse el efecto de distanciamiento mediante la caída de una pared que revela al equipo técnico. Ellos no harán nada y Sharon saldrá de ese lugar. Con eso se quiere plantear que quien no cause o reciba violencia de cualquier tipo sea representado por el equipo técnico, que está como un espectador más en el momento del rodaje. Se plantea que existe una desensibilización del espectador, ya que el equipo técnico no toma acción, calla e ignora la violencia, la misma sociedad es quien trata de ocultar o justificar la violencia psicológica.

Conclusión de Ideas.

Se enfatizó el objeto del teléfono y como este representa lo malo y lo bueno, pretendiendo que sólo tenga cercanía a algo malo o bueno, también se habló de las transiciones y que deberían contener otros elementos además de la luz porque está sobrecargada de significado. Esto le da mayor fuerza a la narrativa y a lo que queremos llegar con los diferentes elementos dramáticos que estamos utilizando en el cortometraje

Se agregó un visionado del *Hechizo del Tiempo (1993)*, el cual tiene mucha similitud debido a los loops que presenta. Se planteó tener un elemento que de inicios cada bucle, que no sea un reloj, debido a que está sobre explotado. De igual manera se insinuó que la manzana podría cambiarse por otra fruta debido a que también está sobrecargada de significados. Concluimos que tener varios elementos que tengan esa función de marcar el final y comienzo de un ciclo ayudé al espectador a guiarse a través de los ciclos de violencia.

Para el inicio de cada loop se escogió el espejo como elemento incitador, por que pensamos que el espectador al verlo espera que un personaje se acerque a él para contemplarse a sí mismo, el espejo es el elemento por el cual nuestro personaje refleja su encierro, ya que no se muestra como tal al personaje en un inicio. Siendo que en el primer bucle no se ve a nadie reflejándose hace pensar que el lugar se encuentra no habitado, en el segundo bucle la protagonista pasa de largo y en el bucle último recién se contempla reforzando la idea de que el personaje recupera su fisicalidad.

El peluche además de moverse sin luz, tendrá un aura de saturación, se lo definió como un antagonista del bucle 2, en consecuencia se buscó uno para el bucle 1 y 3 que llegaron a ser un teléfono de disco en el primer bucle y en el último bucle son las voces de las paredes.

El lirio se considera un reemplazo de la manzana que estaba en la primera versión. Este cambio fue sugerido debido a que la manzana es un símbolo sobrecargado de varios significados, como ser religiosos. Se escogió el lirio debido a que no está

sobrecargado de significados y tiene una similitud en la palabra delirio, expresando un sentimiento que abrume a la protagonista.

Culminación de la Segunda Versión del Guion

Se desarrolló la última reunión sobre la segunda versión del guion viendo detalles que se puedan pulir, se tocaron los siguientes temas: elementos en escena, la justificación de los *inserts*, el formato de escritura y el monólogo final de la protagonista.

Se habló de los *insert* y la manera en la que están ordenados, que mediante el montaje en paralelo se cuentan 2 historias, en la primera línea se vería a Sharon en sus etapas de desarrollo, en las que poco a poco se va alejando de las personas, en cada plano las personas que la rodean son menos, cómo ser un proceso de soledad teniendo como inflexión el peluche, el peluche tiene un cintillo que le da un indicio de ser un regalo nuevo, también se dijo que el mismo puede ser uno nuevo en este *insert* y ya en el bucle estar más gastado.

Sobre el monólogo, se habló de su estructura y la manera en que debe estar escrito, a la vez se añadió el final, en el cual está Sharon agarrando su teléfono, como un proceso de superación, ella habla a la cámara y tiene el poder sobre esta. La decisión de este momento revela que poco a poco el personaje fue ganando su propia identidad y manejo de decisiones que al final le dieron una completa libertad.

La edad de la protagonista se modificó a 23 debido a las vivencias que se presentan en los diálogos, los mismos corresponden a una adolescente de Universidad más que a una joven de 16 años, considerando también que será más factible tener a una actriz mayor que a una menor, Por último esto nos deriva al público objetivo que serían personas que rondan los 23 años.

Entrevistas

Como forma de validar el trabajo que se llevó a cabo y luego proceder a la etapa de preproducción, se realizaron entrevistas a cineastas y psicólogos profesionales. En un inicio se consideró que los posibles revisores del proyecto fuesen personas dentro del ámbito cinematográfico, por lo que se tomó en cuenta a Gory Patiño y a Juan Pablo Piñeiro. La idea fue descartada al observar que forman parte del plantel docente del programa, se consideró que la validación debería partir de profesionales que no estén involucrados de manera directa con el programa de licenciatura. De todas formas, en su calidad de docentes ambos contribuyeron con el proceso y se tomaron en cuenta las sugerencias y observaciones por parte de ambos.

Las entrevistas a nuestros revisores eran necesarias para poder validar la aplicación de las premisas creativas, así como la correcta representación de la violencia psicológica en nuestro guion. Por eso se tomó en cuenta para estas entrevistas a cineastas y psicólogos, que nos pudieran brindar su punto de vista desde su especialidad. Los resultados de estas entrevistas fueron en su mayor parte positivos. Algunos puntos que resaltan de las entrevistas son: el desarrollo del personaje durante su transcurso por los

espacios, el público objetivo y la validación de las decisión de que el director del corto sea un hombre.

La entrevista que se hizo a la directora y guionista de cine Yvette Paz Soldan indicó que se entiende el desarrollo de Sharon en los espacios como el transcurrir de un espacio a otro, pero en sí no un desarrollo de la propia Sharon, esto se debe a que Sharon no tiene cambios emocionales o físicos durante el cambio de los espacios, sugiriendo que podría resolverse con más planos de ella, mediante *inserts* e incluso tener un mayor manejo en la iluminación mediante la aparición de sombras que la encierran en el espacio de manipulación.

En la entrevista realizada a la profesional de Psicología Indira Flores Carvajal se observó que el cortometraje podría tener un público más adulto siendo que nuestro público objetivo eran jóvenes. Se habló de este tema debido a que el cortometraje está pensado para utilizarse como herramienta de prevención primaria mediante su difusión. Considerando que podría proyectarse en colegios, nos mantuvimos con la idea de que el público objetivo vaya dirigido a estudiantes de colegios y universidades.

Con la entrevista al director Juan Pablo Richter como punto importante se mencionó la película "98 sss" siendo una de las referencias nacionales asumidas en donde él habla del sentir de la mujer desde la visión de un director, sugirió que trabajemos colectivamente, siempre escuchando o pidiendo la opinión del equipo femenino el cual es parte el proyecto, no tomando decisiones individuales.

Dadas las entrevistas se reafirmó la idea de que para dirigir un cortometraje donde se retrata la violencia contra la mujer, no necesariamente lo tiene que dirigir una mujer, ya que un hombre también puede sentir empatía por su madre, hermana, hija y abordar la temática desde ese lugar de empatía y solidaridad. Al respecto Gory Patiño dijo “El no permitir que un hombre dirija un cortometraje sobre la violencia hacia la mujer, también es un tipo de violencia”. Y Marjory Cespedes: “Existen varios directores en el extranjero que hicieron y hablan sobre el sentir de la mujer, sobre la feminidad, presentándose en diversos festivales, tú también puedes”.

Una vez concluida esta etapa se reescribieron las premisas reduciéndolas o uniendo algunas como el del espacio interno y el no personaje o el ciclo de violencia dentro la construcción de la estructura en los bucles. Mientras que en el guión y puesta en escena se añadirán los elementos de transiciones del desarrollo de Sharon mediante el *Storyboard*, para luego pasar a una reescritura de Guión Cinematográfico. Se realizará una última versión de las premisas con las observaciones hechas.

Etapas de Pre-producción

Discusiones sobre los roles de equipo

Después de la defensa del perfil del proyecto de grado, con la calificación y retroalimentación, se identificaron nuevos puntos de vista que podrían desviar o mejorar nuestro perfil. A partir de los comentarios recibidos, decidimos seguir con un proceso reflexivo acerca del director de nuestro cortometraje buscando alternativas para el rol en esta área. Teniendo en cuenta que por la mirada del realizador el producto final pudo

tener distintos resultados, estimando que la visión de una mujer puede ser la mejor para representar la violencia psicológica, debido a que las vivencias son distintas a las de un hombre.

En la reunión se vio la posibilidad de intercambiar de director, tomando en cuenta las observaciones dadas acerca del punto de vista de quién podría haber realizado el cortometraje. También se sugirió cambiar el proceso de producción debido a que el sistema clásico está compuesto por jerarquías en distintos campos, pudiendo producirse actitudes autoritarias. Optamos trabajar con un sistema en el que todos contribuyamos con ideas al desarrollo del proyecto, valorando también el límite de integrantes que conllevo a que no se pueda realizar un esquema de producción clásico industrial, el cual requiere un recurso humano numeroso, conllevo a utilizar flujos de trabajo como ser el trabajo colectivo.

En tal sentido se discutió sobre el rol de dirección, se propuso que alguna de las integrantes acceda a elaborar dicha tarea. Sin embargo decidieron continuar con sus roles, ya que por fines académicos quisieron potenciar sus estudios en esos campos, desde la Producción, Fotografía y Arte. Al buscar alternativas como la codirección o que no haya Directora, se planteó manejar un distinto modo de producción, el cual vimos de hablarlo con compañeros que estén trabajando sobre este tema.

Roles de Equipo.

Tuvimos una reunión con Sebastian y Marrenka, quienes son compañeros de curso que estuvieron planteando una forma de producción distinta a la que conocemos.

Ellos expusieron el modelo de producción que plantean para su proyecto de grado, que tuvo mucha similitud con la forma de producción que buscamos para nuestro proyecto. Entre los puntos más destacados se consideró; la eliminación de la jerarquía mediante la simbiosis creativa, la cual nos permitió tener mayor participación de los integrantes en la toma de decisiones respecto a lo que queríamos lograr o buscar que nos permitan alejarnos de lo jerárquico, a partir de este concepto nosotros nos planteamos buscar una metodología de trabajo que facilite o se asimile a esta propuesta.

Sobre la dirección hubieron muchas recomendaciones dentro de las entrevistas sobre que se investiguen casos similares en la que directores hombres simpatizan con el sentir de la mujer, también surgieron sugerencias de que el director siempre tenga un *feedback* en cada momento de la realización del cortometraje por las mujeres del equipo. Si bien puede llegar a ser una visión distinta, no necesariamente debe ser mala, solo es distinta.

Luego de debatir sobre el Rol de Director del Proyecto se llegó a la conclusión de que Erick sea el director del cortometraje debido a que tuvo las ideas iniciales del proyecto, a su vez que Indira y Daniela prefirieron enfocarse en otras áreas distintas a la dirección, como ser fotografía y producción, tomando en cuenta que no será jerárquica sino una creación colectiva.

La Creación Colectiva.

Se observó que es más factible trabajar el guión de manera conjunta, debido a que esta forma de trabajo permite una mayor participación en la escritura por parte de

los integrantes, permitiendo así explorar distintos puntos de vista y no aferrarnos a uno solo, siendo utilizada también en todo el proceso de producción del cortometraje.

Elenco

Se realizó el *casting* de forma presencial y de forma virtual para el papel de la protagonista, pero no se logró encontrar la fuerza de interpretación que necesitaba el personaje, siendo así optamos por elegir a una compañera que está en el ámbito cinematográfico. Gracias a ello tuvimos una mayor fluidez en el proceso de rodaje, los demás actores fueron convocados por invitación directa debido a que ya estaban pensados para esos papeles. Hacer notar que la actriz de Sharon fue la única cambiada durante el proceso de preproducción, debido a que la actriz pensada para el papel principal era menor de edad. Aunque igualmente ayudó en la grabación del *teaser* como doble.

Propuesta de Arte

El cortometraje refleja un ambiente lúgubre, misterioso y solitario con la finalidad de provocar un miedo y curiosidad en el personaje, comenzando con la propuesta estética que le dará vida al corto adjuntando las observaciones, sugerencias e ideas que se hablaron en el proceso creativo

Escenografía.

Se empezó por desglosar el guión y posteriormente a recolectar los materiales, herramientas y equipos necesarios para la construcción de la historia. Comenzamos a

armar la escenografía, tomamos la decisión de armar tres escenarios en la misma locación. En esta etapa, el área de Dirección de Arte comenzó a preparar las escenografías correspondientes por lo que en primera instancia se hizo el armado de marcos y lienzos para el Bucle 3, hecho con base en maderas y tela que fueron medidos de acuerdo a la locación y espacio requerido para esta escena. Una vez colocados los lienzos formando una especie de paredes que encierran al personaje, se procedió a pintarlos de acuerdo a los bocetos ya planteados; se utilizó pintura fluorescente en aerosol y líquida para cada dibujo. Entre los cambios notables tuvimos la sustitución de las paredes del bucle 3 el cual llegó a ser lienzos de pintura debido a que si eran paredes hubieran tenido aberturas que no estaban planeadas en un inicio, por tanto se eligieron reemplazar las paredes por lienzos gigantes de pintura. Al dibujo del lirio se le añadió un ojo, para denotar que está siendo observada, esto también acompaña la idea del "acoso". Finalmente se decidió grabar primero esta escena ya que era complicado el armado y preparación de la misma además de la instalación de luces y equipo humano requerido.

La segunda escena (bucle 2) se preparó con el dormitorio de la protagonista, la puerta, ventana y el muro de ladrillos, se añadió a la propuesta del bucle 2 un muro de ladrillo como parte de la escenografía para aprovechar el pilar que estaba dentro del set. El cuarto de Sharon está en construcción, esto llevó a cambiar la referencia inicial de "*Dogville*"; consideramos que este cambio es necesario, debido a que se mantenía la idea de un falso encierro sin salida en este espacio de "manipulación".

El bucle 1 fue el último en construirse y filmarse. Este espacio requirió más trabajo en el armado de luces debido a sus características de planos eran cenitales, luces redondeadas y que estaban colocadas también de manera cenital, siendo resuelto con el levantamiento de dos andamios que estaban paralelas a la escenografía.

Los Cuadros.

Los cuadros son gigantes y abarcaban todo el 3er bucle, estos cuadros tienen representaciones de la vida pasada de Sharon, siendo realizados por ella en su niñez. En los dibujos donde se muestra la etapa infantil de Sharon están los padres de ella y su casa con un sol dibujados. En la pared de la etapa adolescente de Sharon se añadió el dibujo de un oso de regalo, que denota la llegada de una ilusión de algo bello, que es como se inicia una relación de pareja, mismo que se ve en los inserts. La tercera pared contiene menos dibujos debido a que es un etapa futura, la cual sería de la adultez, se añadió a esta el dibujo de un reloj que denota el tiempo. La cuarta pared representa la realidad, la cual es denotada con la imagen de un lirio, en esta paredes estará presente un insert de la Sharon de la realidad.

Propuesta Fotográfica

El cortometraje tendrá distintas texturas en la calidad de imagen, la Sharon de la realidad y su espacio se filmará con una Blackmagic, las escenas de Sharon del espacio mental se filmará con una Canon 80D, solo en el insert del rompimiento de la 4ta pared estará presente la calidad de una grabación filmada por celular, en la cual se ve al equipo de producción.

Iluminación.

Se tomaron como referente los colores de la ciudad nocturna para iluminar los espacios irreales, predominando el color azul y naranja, el color azul representa lo malo, este color adquiere mayor dominancia en el espacio de maltrato, iluminando completamente el espacio, también se encuentra presente este color en el espacio de manipulación durante la representación de la noche, cuando el oso se mueve.

El color naranja representa una salida, en el bucle 2 ilumina al teléfono del cual salen los diálogos de persona cercanas a Sharon, teniendo como fuente la lámpara, cuando se apaga una luz naranja ilumina el velero para que Sharon encuentre los objetos que la ayudaran a salir. Esta pelea de luces se termina con la luz blanca el cual denota el fin de esa lucha interna. Este fin posteriormente se representó con luz natural en la Sharon de la realidad.

Encuadre.

Los *aspect ratio* van del 1:1 (dominado por planos detalles y cero movimientos de cámara) al 4:3 y del 4:3 (con utilización de distintos valores de plano y mayor movimiento de cámara) al 19:9 (dominando el movimiento de cámara con distintos valores de plano), esto debido que el 1:1 nos da en la imagen una representación del cuadrado, que denota un encierro, la liberación de Sharon destruye esta figura hasta llegar a un 16:9. Las marcaciones de Sharon en la última escena son planeadas por la misma actriz pretendiendo darle una libertad igual en el *set*, debido a que todas las

anteriores escenas estaban siempre al mando de un director, en esta última escena ella está libre.

Etapa de Producción

En esta etapa teniendo todo listo para la producción empezamos con el rodaje, el primer día iniciamos con el Bucle 3 ya que era la más complicada de construir. Entre los cambios notables de este primer día de rodaje:

- La pintura escrita en la pared pasó a ser un marcador permanente.
- Obtuvimos ayuda en el equipo de set, ya que algunos compañeros nos prestaron luces y equipo de cámara.
- La cámara tiene libertad para producir más sombras, movimientos de cámara y uso el desenfoque.

Estos cambios se tomaron, algunas por temas de arreglo en set, falta de producción y otras por limitación de tiempo.

Para el 2do día de rodaje preparamos el escenario del bucle 2 y paso lo siguiente:

- Tuvimos la visita de *Making off* y Producción.
- Notamos que faltaban los planos de la luz principal en los 3 bucles.
- Se probó la desaparición del peluche mediante montaje.

Se añadió un día para grabar los planos faltantes, el planos del peluche desapareciendo no resultó en montaje porque se utilizó otro valor de plano, el cual refleja una derrota del peluche frente a Sharon, dejándolo atrás.

En el último día de rodaje en el set preparamos la locación para empezar a grabar el Bucle 1, surgieron los siguientes eventos:

- Preparación de andamios.
- Se añadieron propuestas de tiros de cámara cenitales.
- Se usó solo un teléfono, ya que notamos que mostrar varios teléfonos en una imagen encerrados por la penumbra se podría resolver en post producción.

Para el último día de rodaje, se filmaron los exteriores y algunos *inserts*, además se grabaron los diálogos con los actores. Para este final tuvimos un cambio importante, se verá la realidad de Sharon desde un inicio mediante los *inserts*. Los bucles por los que pasa, son metáforas de su sufrimiento.

Etapas de Post-producción

En una primera reunión desarrollamos las propuestas de postproducción, comenzando con una breve guía sobre el montaje a utilizar y posteriormente el proceso para trabajar el color, post sonido y el *vfx*. También iniciamos una búsqueda de equipo de trabajo que tenga una mayor capacidad de procesamiento, tras semanas de búsqueda

de islas de edición, preocupó al grupo y retrasó el avance. Finalmente, al tener ya el equipo necesario, comenzamos la etapa de montaje y postproducción.

Propuesta de Montaje

En el cortometraje se hace el uso del montaje externo, siendo así, varias de las escenas están fragmentadas con distintos valores de plano y ángulos con la intención de dar libertad a la creatividad durante el rodaje, para contar la historia de la mejor manera posible y poder jugar con la combinación de distintos planos y ángulos, previamente se realizó una planificación detallada del rodaje.

Herramientas de Continuidad.

Continuidad de Vestuario. El personaje utiliza dos vestuarios principales, para mostrar una profundización interna del mismo, un recorrido interno, comenzando por el personaje en el exterior.

Continuidad de Maquillaje. El maquillaje se mantiene, ya que se quiere lograr que el personaje se muestre lo más natural posible y en consecuencia las espectadoras se sientan identificadas o empaticen con el personaje.

Continuidad del Decorado. Al tratar el cortometraje de un recorrido interno, se utilizan tres espacios, donde cada espacio tiene un decorado diferente.

Continuidad de Interpretación. La interpretación se mantiene en un mismo tono, ya que el personaje es pasivo a lo que le va sucediendo, pero al final al romperse la cuarta pared se cambiará la interpretación del personaje, dejará su comportamiento

pasivo al adueñarse de la cámara y tener una voz propia con su monólogo que tiene al final.

Herramientas de Raccord y Falso Raccord.

Raccord de Mirada. Se mantienen los *raccords* de la mirada del personaje en relación con los objetos y el ambiente.

Raccord de Iluminación. Hay rompimiento del *raccord* de iluminación, ya que la iluminación en las escenas irá cambiando en cada bucle y dentro de los mismos aportando al distanciamiento.

Raccord de Sonido. El sonido va cambiando al desarrollarse la historia dentro del corto, ya que al principio no hay diálogos y se planteó una estética del cine mudo, pero a partir de la mitad si hay sonidos diegéticos y posiblemente extradiegéticos, existen cortes abruptos, con el propósito de mantener también el distanciamiento que queremos conseguir.

Raccord de Movimiento. El *raccord* de movimiento está presente sobre todo en el último bucle, para dar una continuidad a los planos y mantener un montaje invisible, para darle realismo y una salida al personaje a la realidad superando el obstáculo por el que pasaba.

Herramientas de Elipsis.

Elipsis Inherente. Su empleo se da en el transcurrir del tiempo en que el personaje duerme y se despierta, de un día a otro.

Elipsis Expresiva. La elipsis expresiva se muestra en el cambio de estética al pasar el personaje por los tres bucles que plantea el guión.

Elipsis de Estructura. Se hace un uso de la elipsis expresiva objetiva, al mostrar los inserts de una vida transcurrida del personaje, pero como tal el espectador no sabe lo que le pasó, solo el personaje. Al mismo tiempo, en el cortometraje al romperse la cuarta pared se muestra al personaje es la actriz de un cortometraje.

Elipsis de Contenido. Al tener como premisa no mostrar imágenes sensacionalistas para retratar la violencia psicológica contra la mujer se suprimieron planos que contengan violencia, gritos o moretones, se destaca un llanto de la actriz el cual fue debatido el mantenerlo o no, este mismo duraba un tiempo considerable, a pesar de la buena actuación, se decidió quitarlo porque se sobrepone al distanciamiento que se quiere lograr.

Manejo de la Denotación y la Connotación.

El lirio connota a la mujer, este objeto es deshojado y es sostenido por un hombre, lo cual nos da varias connotaciones como ser la manipulación, el amor tóxico del hombre, el fin de la mujer, etc. El cortometraje tiene la intención de denotar el ensimismamiento de una mujer que sufre violencia psicológica, para ello se emplea la connotación de la construcción de la escenografía en tres tipos de ambientes, encerrando al personaje en tres bucles para sumergir al espectador en la subjetividad de la situación por la que el personaje está pasando.

Estrategias para Mantener la Verosimilitud Cinematográfica.

Montaje Externo. El cambio de estéticas de un bucle a otro, la interiorización que la mayor parte de lo que ocurre, solo ocurre en la cabeza de ella y se rompe la cuarta pared al final, da la libertad de jugar con el decorado, la interpretación y el ritmo de montaje en las escenas, aumentando más posibilidades para que se pueda contar la historia de la mejor manera posible. El montaje interno contiene elementos de distanciamiento como movimientos bruscos de cámara.

Ritmo Cinematográfico. En el inicio del cortometraje se planea utilizar un ritmo analítico, ya que se muestran *inserts* continuamente para mostrar el transcurrir de la vida del personaje, también se mostrará un ritmo sintético en la duración larga de algunos planos para expresar el sentir del ambiente en el que se encuentra el personaje, por último se utilizará un ritmo arrítmico, al mostrar la sorpresa que se lleva el personaje con el encuentro del oso de peluche.

Tipos De Montaje y Estrategia de Armado en La Estructura.

Realidad. Se planeó empezar con planos que tengan un contenido que nos contextualiza en la realidad del personaje, mediante elipsis inherentes, con un montaje métrico y en la puesta en escena se denotará que al personaje le envuelven varias personas, el cual se omitió, debido a que los colores entre uniones de planos sufren una saturación del color pudiéndose desviar del montaje alterno.

En esta parte se maneja música anempática, había intención de ver imágenes de fiesta el personaje rodeado de personas, la música en lugar de empatizar con todos esos recuerdos lo que hará es de alguna manera redireccionar la mirada y que haya cierta incomodidad en el espectador, el cual no se pudo concretar por la música escogida, sin embargo nos permitió usar cortes de plano más rápidos, haciendo alusión al número de imágenes por minuto que consume el espectador en la utilización y consumo de sus redes sociales, estimando que con ello se puede obtener la atención del espectador en un primer instante. Se utiliza un montaje alterno, en donde se dividirán en seguimientos de los 2 personajes. En esta parte también se está haciendo uso de sonido interno objetivo en este caso el latido del corazón del personaje.

El Acoso. Se destaca el *aspect ratio* de 1:1, la utilización del blanco y negro y la ausencia de sonido. Se comienza con un espacio reducido oscureciendo el espacio con sombras. Estos planos serán unidos mediante el montaje lineal-externo. Los planos serán cenitales, mediante un montaje lineal-interno, este plano se descartó debido a que se perdía la pulsación, pero se lo reemplazó con el montaje rítmico, debido a que este montaje si refuerza lo dinámico.

Posteriormente se realiza una unión entre montaje interno y externo mediante montaje arrítmico, en los planos de los teléfonos se tendrán cortes abruptos, el seguimiento de la luz será mediante el montaje interno. En esta parte del corte no hay ningún tipo de sonido, lo que se quiere es hacer algo parecido al cine mudo.

Manipulación. Se destaca el *aspect ratio* de 4:3, se deja de lado el blanco y negro y hay sonido. Se ingresa a una fase de reconocimiento en la que aparecen el sonido del teléfono con el ambiente, el personaje descubre el espacio y el color. Se utiliza un montaje lineal, en la cual los planos tendrán una unificación mediante el sonido ambiente y el movimiento del personaje. En cuanto a sonomontaje una vez que hay un sonido ambiente silencioso, lo que se hará es usar el punteo sonoro en el encendido y apagado de la luz, el sonido de colgar el teléfono para acabar con ese silencio.

En la fase de sumisión el oso tiene poder sobre la mujer, este está envuelto en penumbras y tiene un entorno saturado, también estaba la opción de que tenga un borde en blanco y negro. Se utiliza la prolepsis en el pasar del día y la noche. En esta fase también se está usando los punteos sonoros en sonidos específicos como el teléfono con el cual se quiere dar una sensación de tensión y peligro, así como también en el reloj sonidos que se van intensificando poco a poco.

En la fase de empoderamiento. Se sigue la línea narrativa del oso, en esta fase los diálogos toman una mayor importancia, las prolepsis se lo realiza con el *raccord* de contenido. En esta fase también se está haciendo uso de punteos sonoros como el sonido del teléfono, el reloj, con los cuales se quiere generar cierta tensión. También está presente el uso de *overlapping* por encabalgamiento para unificar escenas.

En la fase de revelación el personaje comienza a tomar sus propias decisiones, esto se realizará mediante un montaje alterno entre el oso (manipulador) y Sharon que

habla por teléfono, se unifican los planos mediante el sonido. En cuanto al sonomontaje, en esta fase lo que se está haciendo es usar punteos sonoros, en el teléfono, en la respiración del peluche, en el reloj, en el encendido y apagado de la luz esto para cortar bruscamente e ir a otra escena. También hay partes en las que está presente el *overlapping* por encabalgamiento esto para unificar dos escenas, como también el *overlapping* por anticipación. Por otro lado también se está manejando la sinéresis, para que estos sonidos vengan de la mente del personaje, se están manejando sonido interno subjetivo y objetivo.

El Maltrato. Se destaca el *aspect ratio* de 16:9, el color toma mayor importancia en esta progresión. En la fase de reconocimiento el personaje Sharon visualiza por primera vez las paredes del color, se utiliza un montaje externo, el sonido de los diálogos están en fuera de campo, los diálogos pertenecen al fantasma del oso. Sonido Interno Subjetivo los cuales actúan como voz en off, los cuales hacen referencia a que el sujeto que maltrata y manipula a la mujer utiliza la voz como principal herramienta para violentar a la mujer . Se añade un plano que da un montaje paralelo entre la realidad y lo imaginado. Los punteos sonoros siguen presentes para enfatizar algunos sonidos hasta salir de la mente del personaje, también está presente el uso de sonido interno subjetivo con el cual se puede escuchar todo lo que el personaje escucha dentro si misma el punteo sonoro nos ayudará a salir de la mente del personaje. En este caso se está haciendo uso de Música empática, el cual ayuda a empatizar con lo que está sucediendo.

En la fase de liberación los colores neones se intensifican, en cierto punto hay una intervención de la lámpara, siendo un elemento que se interpone ante el color azul, hasta hacerlo desaparecer, la habitación recupera su color blanco. Esto se realiza mediante elipsis inherente y una intensificación del sonido subjetivo, utilizando un *raccord* de iluminación. La 4ta pared se rompe mediante un diálogo de “corte” mostrando el set de grabación que denota a la realidad utilizando el distanciamiento, más un *insert* en la cual se pretende que la actriz este grabándose en instagram, que nos permitía unificar la realidad con lo que pasa en la mente del personaje, pero no se pudo utilizar el instagram por derechos de autor, se lo intercambio por bordes de cámara. En cuanto a sonomontaje en esta fase se utilizan los punteos sonoros para entrar y salir de la mente del personaje.

Revelación. La cámara es dominada por la actriz que representa a Sharon de la realidad, mostrando la realidad en la que está. Las actrices son distintas debido a que pueden haber interpretaciones de que toda la violencia es actuada por ende falsa, dicha interpretación se quiere evitar dando a conocer que la mujer es un “no personaje”. Manejando la desaparición de la fisicalidad del personaje no mediante la pérdida del cuerpo sino con la utilización de un personaje alterno, el cual da el mismo mensaje de prevención a la violencia psicológica hacia la mujer, mediante su propia voz. El encuadre cambia de 16:9 a 1.85:1 mediante un falso *raccord* de movimiento. Se termina pasando de una imagen de la ciudad a la imagen de la naturaleza con un montaje interno.

Esto se realiza mediante planos subjetivos. En cuanto al manejo de sonomontaje se está haciendo uso de *overlapping* por encabalgamiento esto para unificar dos escenas distintas. El montaje Conceptual es clave para dar a entender las metáforas a lo largo del cortometraje y pensamos que estará presente en su totalidad.

Propuesta de Color

Referencias de Color. El bucle 1 está en blanco y negro, debido a que queremos dar a entender un ambiente tétrico, en la cual esté presente la soledad, además que los textos y luz apoyaran en la idea del acoso. El bucle 2 tendrá una dominancia naranja, este color es típico de la ciudad de El Alto al igual que el color azul que estará presente en el tercer bucle. Además de que sean referencias estas expresan frialdad. El azul es la frialdad real en la cual el ambiente refleja un maltrato. El naranja es una frialdad falsa debido a que es manipulación.

Procesos de Trabajo en Etalonaje y Colimetría. Se pretende empatar los colores en las 3 propuestas dadas, además que cada bucle presenta, por así decirlo, una textura de cámara distinta.

Denotación y la Connotación del Color. El uso del bucle 2 tendrá un aura de desaturación el cual es un guiño del bucle 1, pretendemos que connote un retorno al acoso del bucle 1. El personaje se caracteriza por la pureza es por eso que estará de color blanco al final.

Postproducción de Audio

Manejo del Sonido para Fines Narrativos. Debido a las características del cortometraje el sonido es importante para establecer un espacio distinto en los últimos bucles, ya que reflejan el sufrimiento del personaje, la voz como único acompañamiento en la soledad del personaje y su manipulador.

Procesos de trabajo en Post de audio. Se utilizó el *Adobe Audition* para trabajar el sonido, en la que se trabajaron los doblajes de los diálogos, grabación de *foleys*, *room tones*, *wildtrack*, ambiente, música y efectos sonoros.

Denotación y Connotación en el Sonido. Con el uso del sonido del teléfono se pretende connotar peligro porque es el inicio del ciclo de la violencia psicológica, representando cómo el personaje se va cerrando y es alejada de su familia y sus amigos.

Manejo de la Música. El inicio y final tienen música que acompañe la tensión y liberación del personaje, la primera es violenta, rápida, clásica, que nos adentra al cortometraje, centrándose en el montaje rítmico con cortes de plano métricos y rápidos. El segundo es esperanzador y calmado, intensificando la intención del monólogo del personaje, la música llega a ser un acompañante de la voz e imagen.

VFX.

Técnicas. En la toma en la que el oso desaparece se intentó un trackeado en 2 planos aplicando a la máscara del oso un desvanecimiento con colores neón en lo posible.

Justificación Narrativa del Uso de Determinado Efecto. Es importante que se exprese que el personaje derrotó al oso mediante el uso de la luz, que es la linterna, debido a eso desaparecerá el oso.

Proceso de Trabajo. Se trabajó en *After effects*, posteriormente se editó el plano escogido mediante el uso de máscaras y trackeo. También se mejoró el Bucle 3 mediante la búsqueda de *plugins* que beneficien el efecto neón y el cambio brusco de azul intenso a blanco.

Montaje

En el proceso de montaje notamos que era necesario revisar las tomas del rodaje, por los cambios y añadidos que surgieron en el set, por lo que fue necesario conversar con el grupo para definir y aclarar las ideas sobre el corto. Primero se esclareció y cambió la definición de "bucles" a "nivel" ya que cada nivel valga la redundancia, contaba con sus propios bucles. Como segundo punto conversamos acerca de la "recuperación" del personaje a través de cada nivel, definimos y dividimos cada nivel con su propia estructura mediante *inserts* que representen la realidad durante los tres niveles en el cortometraje.

Nivel 1 (Acoso). *Insert* de recuperación de sentidos, donde retratamos a nuestro personaje recuperando su voz, su despertar como persona, donde ella esta con una flor de delirio.

Nivel 2 (Manipulación). *Insert* de recuperación de cuerpo. (Cabe recalcar que aquí utilizamos 2 *inserts* que cada vez van mostrando el cuerpo del personaje por completo)

Nivel 3 (Maltrato). *Insert* de recuperación de identidad. Cada *insert* es una metáfora que refleja la realidad de Sharon y que a medida que el corto va avanzando se va intensificando la muestra de la realidad total.

Cortometraje

Una vez terminada la etapa de producción, se obtuvo el producto final que dio como resultado un cortometraje de drama-psicológico, titulado “DeLIRIO”.

Capítulo VII

Conclusiones y recomendaciones

El desarrollo del proyecto, nos ha llevado a plantear una estructura del guion a partir de premisas creativas que dieron paso a la realización de nuestro cortometraje.

Nuestro cortometraje pudo realizarse gracias a que al buscar conceptos sobre la violencia psicológica hacia la mujer, adjuntando a ello, una revisión dramática y cinematográfica, nos permitieron generar un listado de premisas creativas que fueron aplicadas en la escritura del guion. Más adelante adentrándonos en la etapa de entrevistas surgieron cambios e ideas que, si bien enriquecieron a la historia, también hubo cuestiones que nos obligaban a reescribir el guion, llegando a modificarse incluso en la última etapa de postproducción, que fueron necesarios conversar para cumplir con el objetivo principal del proyecto. Esto nos demuestra que aunque sigan los conceptos iniciales a trabajar, a lo largo del proceso del proyecto habrán cambios que son imprescindibles tomar en cuenta para mejorar el alcance del objetivo.

También consideramos que el cortometraje fue viable en el sentido de que al utilizar pocos personajes y pocas locaciones facilitó el proceso de producción. También la temática que utilizamos en nuestro cortometraje que es la violencia psicológica hacia la mujer, en donde usamos espacios "mentales", condujo a una estética mucho más libre enriqueciendo al cortometraje, efectivizando la representación de la temática en cada etapa. Sin embargo fue compleja ya que, cada etapa necesitaba diferenciarse una de otra, en un mismo lugar, haciendo del trabajo estético y artístico más pesado y moroso.

Recomendamos que de acuerdo a la temática que se utiliza para la realización de cortometrajes de esta índole se lo aborde también desde Dirección de Arte y Fotografía, debido a que surgen alternativas que pueden mejorar el proyecto.

Ya que a ser un grupo reducido de 3 integrantes y buscar una nueva forma de producción donde trabajamos de manera colectiva en las diferentes áreas que conllevan a la realización de un producto audiovisual, nos dimos cuenta que puede ser posible siempre y cuando las decisiones sean debatidas en grupo quedando conjuntamente en un acuerdo que beneficie al producto final. Recomendamos que si el trabajo es a partir del concepto de creación colectiva, haya una constante comunicación sobre los cambios notables que afecten al cortometraje. Por un lado notamos que si bien cada integrante aporta en los diferentes roles de producción, si tendría que haber un guía o un cabeza de área, ya que para la etapa de rodaje nos enfocamos en un rol individual. Por otro lado es importante mencionar que no siempre la creación colectiva es beneficiosa ya que existe la posibilidad que unos trabajen más que otros, en nuestro caso se requería una participación equitativa es por eso que en algunas etapas de nuestro proyecto esto no se llevó a cabo, debido a que se tuvo que tomar decisiones momentáneas. Con esta observación concluimos que es necesario que cada integrante del grupo tenga conocimientos mínimos de los distintos roles, para que se pueda realizar una creación colectiva equitativa, si el integrante no se considera apto o tiene limitaciones de tiempo podría retrasar la producción. Por lo que es necesario empatizar con el grupo, tener una buena comunicación y formar una relación de equipo, ya que las diferencias de horario o de opinión pueden afectar el ritmo de trabajo, llegando a malentendidos y poner en

riesgo el producto final siendo necesario tener una mente abierta y tratar de comprender a los compañeros de trabajo.

Es importante que como cineastas busquemos maneras de contribuir a la sociedad desde el ámbito cinematográfico, en nuestro proyecto planteamos un listado de premisas que ayuden a futuros cineastas a abordar este tipo proyectos evitando el sensacionalismo en la representación de la violencia hacia la mujer, con la intención de que puedan ser utilizadas por futuros cineastas, a quienes les interese realizar productos audiovisuales que sirvan de herramientas en la prevención primaria. Si bien nuestro cortometraje es una herramienta, sería ideal proyectarlo en distintos colegios o universidades para que estudiantes debatan y reflexionen sobre el cortometraje, para que se pueda analizar las distintas interpretaciones que genera el producto. El análisis de dichas opiniones podría mejorar las premisas creativas propuestas, esto no se puede hacer por el momento debido a que el proyecto debe ser inédito. Por último recomendar que se tiene que tener cuidado siempre al abordar este tipo de temáticas que son delicadas, ya que con un solo concepto mal utilizado se podría malentender el mensaje al que se quiere llegar.

Referencias

Referencias Bibliográficas

Asamblea Legislativa Plurinacional. (2013). Ley integral para garantizar a las mujeres una vida libre de violencia. Ley Núm. 348 de 9 de marzo de 2013. La Paz: Gaceta Oficial.

Barrios Cachazo, C. (2005) La violencia audiovisual y sus efectos evolutivos un estudio teórico y empírico. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, N°25,2,2005.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2925941>

Beckett, S. (2020). *Malone muere*. Ediciones Godot.

Celia Sutton (2015) El eterno resplandor de una mente sin recuerdos, desde la perspectiva del pensamiento de John Locke, Blaise Pascal y René Descartes.

[https://www.elespectadorimaginario.com/el-eterno-resplandor-de-una-mente-sin-recuerdos-desde-la-perspectiva-del-pensamiento-de-john-locke-blaise-pascal-y-rene-descartes/#:~:text=El%20eterno%20resplandor%20de%20una%20mente%20sin%20recuerdos%20\(2004\)%2C,dolorosos%2C%20para%20nuestra%20evoluci%C3%B3n%20personal.](https://www.elespectadorimaginario.com/el-eterno-resplandor-de-una-mente-sin-recuerdos-desde-la-perspectiva-del-pensamiento-de-john-locke-blaise-pascal-y-rene-descartes/#:~:text=El%20eterno%20resplandor%20de%20una%20mente%20sin%20recuerdos%20(2004)%2C,dolorosos%2C%20para%20nuestra%20evoluci%C3%B3n%20personal.)

Carvajal Torres, J. F. (2017). El actor beckettiano: un escenario en penumbras. *Revista Colombiana de las Artes Escénicas*, 11, 157-165.

Comisión Económica para América Latina [CEPAL]. (2021, 24 de Noviembre). CEPAL: Al menos 4.091 mujeres fueron víctimas de feminicidio en 2020 en América Latina y el Caribe, pese a la mayor visibilidad y condena social. Naciones Unidas. <https://www.cepal.org/es/comunicados/cepal-al-menos-4091-mujeres-fueron-victimas-feminicidio-2020-america-latina-caribe-pese#:~:text=En%20Am%C3%A9rica%20Latina%2C%20las%20tasas,igual%20que%20Bolivia%2C%20Brasil%2C%20Colombia.>

Comunidad de Derechos Humanos (2017) *Guía de clasificación de hechos de violencia en el marco de la ley integral para garantizar a las mujeres una vida libre de violencia, Tercera edición actualizada*. La Paz: Editorial Greco s.r.l.

Díaz-Campo, J., Segado-Boj, F., & Fernández-Gómez, E. (2021). Hábitos del usuario y tipo de red social como predictores de consumo y difusión de noticias. *Profesional de la información (EPI)*, 30(4).

Fondo de Población de las Naciones Unidas (2021) *Violencia basada en género*. UNFPA. <https://lac.unfpa.org/es/temas/violencia-basada-en-g%C3%A9nero>.

Galán Jimenénez, J. S. y Preciado Serrano, M. L. (2014) Desensibilización a la violencia una revisión teórica para la delimitación de un constructo *Uaricha*, N° 25, 70-81.

Gentile, A. N. (2021). Violencia de género en redes sociales: en la búsqueda de leyes más inteligentes. *Archives of General Psychiatry*, 52, 1048-1060.

Haro Hernández, L. D. (2020). *Mujer y transmedialidad. Creadoras de imágenes*. María Gloria Ríos Guardiola, Encarna Esteban Bernabé y María Belén Hernández González (eds.) Vigo: Editorial Academia del Hispanismo, 2020, 206 p.(ISBN: 978-84-17696-30-6).

Hernández, C. M. (2014). *Mujer, violencia y cine: la agresión masculina como estrategia narrativa*. *Prisma Social*, (13), 257-287.

Lorente Acosta, M. (2009). *Mi marido me pega lo normal*. Editorial Booket.

Matamala Pérez E. M. (2014) *Sara Kane, una edición crítica*. [Tesis de Doctorado, Universidad Carlos III de Madrid]

Marketers (2020) *¿Cómo es el consumo de medios para cada generación?*

<http://www.marketersbyadlatina.com/articulo/7383-%C2%BFcomo-es-el-consumo-de-medios-para-cada-generacion%3F>

Ministerio de Comunicación Estado Plurinacional de Bolivia. (2014) *Protocolo para el Abordaje Informativo de la Violencia Contra Las Mujeres Basada en Género*. Periodismo Libre de Violencia.

Ministerio de Defensa Nacional. Dirección General de Derechos Humanos e Interculturalidad en las FF.AA. (2016) *Protocolo de Atención para casos de Violencia Intrafamiliar en el sector defensa*.

Ministerio de La Presidencia, Estado Plurinacional de Bolivia y Viceministerio de Comunicación. (2021) *Protocolo para el tratamiento Informativo de Violencia Basada en Género*. La Paz: Periodismo Libre de Violencia.

Newman, N., Richard Fletcher, W., Schulz, A., Andi, S. y Kleis Nielsen, R. (2020). Reuters Institute. Digital News Report 2020.

Observatorio de género. (2022). Datos y cifras de violencia: Observatorio de género, coordinadora de la mujer. Obtenido de Observatorio de género Web site: <http://www.coordinadoradelamujer.org.bo/observatorio/index.php/tematica/2/cifras/2>.

Organización Mundial de la Salud. (17 de Mayo de 2022). Prevención de la violencia: Organización Panamericana de la Salud. Obtenido de Organización Panamericana de la Salud Web site: <https://www.paho.org/es/temas/prevencion-violencia#:~:text=La%20violencia%20es%20el%20%E2%80%9Cuso,muerte%20C%20privaci%C3%B3n%20o%20mal%20desarrollo>.

Pérez, L. F. (n.d.). *Orden de rodaje: plantilla y consejos para hacerla* - *Aprendercine.com*. Aprender Cine. Retrieved June 23, 2024, from <https://aprendercine.com/orden-de-rodaje-plantilla/>

Se incrementan las denuncias por violencia a la mujer respecto al año pasado. (2022, abril 5). *Erbol*. <https://erbol.com.bo/nacional/se-incrementan-las-denuncias-por-violencia-la-mujer-respecto-al-a%C3%B1o-pasado>.

Villegas, Sandra. (2015). Televisión, ética y violencia contra la mujer. *Tinkazos*, 18(38), 91-108. Recuperado en 23 de mayo de 2022, de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-74512015000200006&lng=es&tlng=es.

Valdez Fernando (2019) *Distanciamiento Brechtiano ¿qué es y con qué se come?*. Filmadores <https://filmadores.com/consejos-para-hacer-cine/distanciamiento-brechtiano-que-es-y-con-que-se-come/>.

Veloza Martinez, V. (2011) Heiner Müller y la ruptura de la forma dramática, rastreo por una dramaturgia de la fragmentación. *Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas*. Volumen 6, N° 2, 35-54. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3703258>.

Filmografía

Arancibia Flores, D. (Directora). (2017). *Las Malcogidas* [Película]. Naira Cine, Lagarto Cine.

Cociña Joaquin y Cristóbal León. (Director). (2018). *Casa Lobo*. [Película]. Diluvio, Globo Rojo Films.

Dziga Vértov. (Director). (1929). *El Hombre de la Cámara*. [Película]. Administración Fotocinematográfica Panucraniana.

Fernando Peredo. (Director). (2014). *Cuando las flores hablan*. [Película]. Amaya Films.

Florian Zeller. (Director). (2020). *El Padre*. [Película]. F comme Film, Trademark Films, Cine@, AG Studios, Film4, Orange Studio, Canal+, Ciné+.

Gondry M. (Director). (2004). *Eterno resplandor de una mente sin recuerdos* [Película]. Focus Features.

Jorge Sanjinés. (Director). (1966). *Ukamau*. [Película]. Sanjines.

Juan Miranda. (Director). (1985). *La Cruel Martina*. [Película]. Juan Pablo Ramos.

Juan Pablo Richter. (Director). (2018). *El río*. [Película]. Pucara Films

Kaufman C. (Director). (2020). *Pienso en el final* [Película]. Likely Story.

Lisandro, A. (Director). (2014). *Jauja* [Película]. 4L, Massive Inc, Perceval Pictures, Mantarraya Producciones, Fortuna Films.

Matt Shakman. (Director). (2021). *WandaVision*. [Serie]. Marvel Studios

Richter, J. P. (Director). (2021). *98 segundos sin sombra* [Película]. Pucara Films.

Spike Jonze. (Director). (2002). *El Ladrón de Orquídeas*. [Película]. Saturn Films, Good Machine, Intermedia, Propaganda Films.

Spike Jonze. (Director). (2013). *Her*. [Película]. Annapurna Pictures.

Zack Snyder. (Director). (2011). *Sucker Punch*. [Película]. Legendary Pictures.

Anexos

GUION DELIRIO

INSERT 1

UNA FLOR DE LIRIO BLANCO EN UNA MACETA.

INSERT 2

LUCES DE UNA FIESTA JUVENIL.

INSERT 3

UNA VELA DE CUMPLEAÑOS, ENCIMA DE UN QUEQUE.

INSERT 4

EN UN COLUMPIO ESTÁ SHARON BALANCEÁNDOSE.

INSERT 5

LAS MANOS DE UN HOMBRE ARRANCAN LOS PÉTALOS DE LA FLOR DEL LIRIO.

INSERT 6

SHARON RECIBE UN PELUCHE DE LAS MANOS DE UN HOMBRE.

INSERT 7

SHARON METE SUS CUADERNOS EN SU MOCHILA.

INSERT 8

PÉTALOS CAYENDO AL PISO.

INSERT 9

UN COLUMPIO BALANCEÁNDOSE SIN NADIE EN ÉL.

INSERT 10

UN PLÁSTICO DE TORTA CON MIGAJAS.

INSERT 11

UN LIRIO SIN PÉTALOS SUJETADO POR LAS MANOS DE UN HOMBRE.

1. ESC. A1 INT/NOCHE

(La luz principal es una luz artificial dura, que ilumina de forma circular/ nunca se lograra ver la procedencia de esta luz/ esta luz puede proceder de cualquier parte).

(La habitación A. no tiene color y carece de sonidos, está envuelta en un encuadre de 1:1, no se ve a Sharon completamente).

Se ve un espejo encima del velero.

En un cuarto oscuro, se prende la luz principal, el haz de luz de forma circular alumbra elementos del piso; alumbra primero un velero (dentro del velero hay una linterna), luego el sofá y por último la mesa, encima de la mesa hay un teléfono de disco. En la habitación está SHARON (23) la luz principal se apaga.

Sharon camina hacia el velero, se acuesta en el sofá. La luz principal se prende con un haz circular e ilumina al velero y se apaga. Se prende la luz principal y esta vez alumbra el sofá que está desordenado, la luz principal ilumina la mesa con un haz circular, en ella se encuentra un teléfono de disco. La luz principal se apaga, el teléfono comienza a sonar.

LETREROS

(Suena el teléfono antiguo)
Ring Ring Ring.

TELÉFONO (LETRERO)

¿Dónde estás?

La luz principal se prende y busca a Sharon por el cuarto. Sharon cuelga y la luz principal ilumina el teléfono.

El teléfono vuelve a sonar.

LETREROS

(Suena el teléfono antiguo)
Ring Ring Ring.

El cable del teléfono se desconecta del adaptador y la luz principal se apaga.

Se ve el foco de la habitación encendiéndose.

2. ESC. A2 INT/NOCHE

Se ve un espejo encima del velero.

La luz principal ilumina un velero, luego un sofá y por último una mesa, la luz principal se apaga.

La luz principal se enciende iluminando el sofá desordenado, la luz se apaga; de nuevo al encenderse, se ve a un peluche siendo recogido por Sharon.

La luz principal ilumina con un haz circular la mesa donde está el teléfono, este comienza a sonar.

LETREROS
(Suena el teléfono antiguo)
Ring Ring Ring.
Ella lo alza.

TELEFONO
(Letrero)
¿Qué haces?
¿Por qué no me contestas?
¿Dónde estás?
Quiero verte.

Ella desconecta el teléfono, todo está oscuro, empiezan a sonar más teléfonos alrededor. La luz principal busca a Sharon mientras intenta colgar cada teléfono.

LETREROS
(Suena el teléfono antiguo)
Ring Ring Ring.

Sharon apaga los teléfonos del sofá, del velero y del piso. Al apagar el último teléfono el haz de luz lo ilumina. *(Las luces secundarias iluminan a los teléfonos cuando los cuelga Sharon.)*

Se ve el foco encendiéndose.

3. ESC. A3 INT/NOCHE

(Las luces secundarias son luces duras artificiales que iluminan de forma circular, son de menor tamaño comparadas a la principal.)

Se ve un espejo encima del velero.

La luz principal ilumina un velero, luego un sofá y por último una mesa. En la habitación está Sharon, ella camina al velero y se apaga la luz.

Sharon prende la luz del velero y se acuesta en el sofá, la luz principal ilumina el velero donde está su teléfono, la luz principal se apaga y se prende iluminando esta vez el sofá (se ve apenas la silueta

de Sharon retirarse en las sombras). El teléfono comienza a sonar.

LETREROS
(Suena el teléfono antiguo)
Ring Ring Ring.

Sharon lo alza en la oscuridad.

TELÉFONO
(LETRERO)
¿Dónde estás?

Sharon desconecta y tira el teléfono. Ella asustada se aleja del teléfono hacia el centro de la habitación, es envuelta por 8 teléfonos de manera circular, los cuales no paran de sonar y algunos están descolgados.

LETREROS
(Suenan los teléfonos antiguos)
Ring Ring Ring.

LETREROS
¿Dónde estás?
¿Qué haces?
Contestame.
Iré por ti.

Sharon cuelga los teléfonos uno por uno y cuando se apagan son iluminados por luces secundarias. (*Las luces secundarias forman un círculo que envuelve a Sharon.*)

La luz principal ilumina a Sharon y las luces secundarias se apagan.

Se ve un foco con la luz encendiéndose.

4. ESC. TRANSICIÓN DE A4 A HABITACIÓN DE SHARON B1

INT/NOCHE Hay un cuarto sin paredes (*Se carece de*

colores hasta que Sharon prende una luz de su lámpara.) La luz principal ilumina la lámpara (*La luz principal de ser dura y*

circular pasa a ser una luz suave, que ilumina la mitad de la habitación).

(La habitación de Sharon adquiere color y sonido el encuadre pasa de 1:1 a un 4:3.)

5. ESC. HABITACIÓN DE SHARON B2 INT/NOCHE

Se ve un espejo encima del velero, este refleja a Sharon que está pasando *(la vemos por primera vez)*. El cuarto está semi-oscuro en él hay una silla, un velero y un catre cubierto de colores claros *(la mitad de la habitación está iluminada, la otra mitad está en penumbras y los colores están desaturados)*

En el sector iluminado está Sharon, en el lado oscuro está el peluche encima del catre, alrededor hay una puerta en la que hay un dibujo de lirio tallado y una ventana.

El teléfono (de teclas) que está en la mesa suena, Sharon confundida intenta contestar pero lo hace tarde.

PELUCHE

Hola...

Sharon se asusta, deja el teléfono colgado y se dirige sigilosamente al catre, buscando la procedencia del sonido, solo ve un peluche encima. Ella al no encontrar nada se da la vuelta y se dispone a salir.

Cuando Sharon está a punto de abrir la puerta, vuelve a escuchar la voz y se detiene.

PELUCHE

Sharon

Sharon confundida busca ver de dónde proviene el sonido, camina hasta la oscuridad.

Se ve el foco con la luz encendiéndose.

6. ESC. HABITACIÓN DE SHARON B3 INT/NOCHE

Se ve un espejo encima del velero, este refleja a Sharon pasando, el teléfono suena pero ella no contesta. Es un mensaje de voz.

ABUELA

Hola hijita, tienes tiempo el fin de semana, quiero que me ayudes a escarbar papa.
Vienes temprano hijita.

Ella se acerca al peluche, lo ve un momento y se dispone a salir dirigiéndose a la puerta.

PELUCHE

Por favor no salgas.

Sharon se detiene abruptamente.
Observa su velero.

PELUCHE

Me pondría triste estando solo, no me dejes, por favor.
Otro día podrás ayudar a tu abuelita.

Sharon pasa del sector iluminado hacia el catre y se queda junto al peluche.

Mientras Sharon duerme, suena el teléfono. (*todas las luces están apagadas*). El peluche presiona el botón de discado rápido.

MENSAJE DE VOZ

El mensaje de voz se grabará después del tono.

PELUCHE

Sharon no podrá ir a ayudarla el fin de semana, está ocupada.

El peluche presiona el botón.

El peluche se encuentra nuevamente al lado de Sharon. Momentos después ella despierta.

Enfocamos la luz encendiéndose.

7. ESC. HABITACIÓN DE SHARON B4 INT/NOCHE

Se ve un espejo encima del velero, este refleja a Sharon pasando. En el cuarto hay una silla, un velero y un catre, encima de este se encuentra un peluche.

El teléfono suena, Sharon no responde, es un mensaje de voz.

AMIGA

Sharon vamos por un café, para platicar, hace mucho tiempo que no te vemos.

Sharon se asoma a la ventana y el peluche que está en el catre se mueve.

PELUCHE

Por favor no salgas, no quiero estar solo.

Sharon se asusta, se da la vuelta y se dirige hasta el velero.

PELUCHE

No te juntes con ellas, te llevan por mal camino, yo te necesito.

Sharon pasa del sector iluminado al catre donde se encuentra el peluche. Ella lo acaricia y se queda junto a él. Sharon se encuentra durmiendo, las luces están apagadas, el peluche aprieta el botón de discado rápido del teléfono.

MENSAJE DE VOZ

El mensaje de voz se grabará después del tono.

PELUCHE

Sharon no podrá ir por el café, se encuentra indispuesta.

El peluche presiona un botón.

El peluche se encuentra nuevamente al lado de Sharon, ella se despierta.

Se ve un foco prendiéndose.

8. ESC. HABITACIÓN DE SHARON B5 INT/NOCHE

Se ve un espejo encima del velero, este refleja a Sharon pasando, en la habitación se pueden ver una silla, un velero y un catre, encima de este hay un peluche. El teléfono empieza a sonar y Sharon no contesta. Es un mensaje de voz de sus padres.

PADRES

Hijita no te pierdas, ven a visitarnos.

El peluche se mueve.

PELUCHE

Tus padres no entienden nuestra relación, parece que solo te quieren alejar de mi, tu sabes como soy, yo te quiero.

Sharon se dirige a su lado y acaricia al peluche. Mientras Sharon duerme, el peluche toca un botón del teléfono.

MENSAJE DE VOZ

El mensaje de voz se grabará después del tono.

PELUCHE

Ella no quiere hablar con ustedes, por favor ya no llamen.

El peluche toca el botón del teléfono.

INSERT 9

El peluche tocando un botón del teléfono de lado.

PELUCHE

Ella está ocupada, no puede.

INSERT 10

El peluche tocando un botón del teléfono de diferente manera.

PELUCHE

Dejen de llamarla, está cansada.

INSERT 11

El peluche tocando un botón del teléfono de diferente manera.

PELUCHE

Ya tendrá tiempo para ustedes.

INSERT 12

El peluche tocando un botón del teléfono de diferente manera.

PELUCHE

Ella les llamará cuando esté desocupada.

INSERT 13

El peluche tocando un botón del teléfono de diferente manera.

PELUCHE

Ya tenemos planes, no
podrá.

Sharon se despierta.

Se prende una luz del techo.

9. HABITACIÓN DE SHARON B6 INT/NOCHE

Se ve un espejo encima del velero, este refleja a Sharon pasando. *(Los planos son más abiertos)*, en la

habitación hay un catre, una silla y un velero, dentro del velero está una linterna y encima del catre se encuentra un peluche, ella se dispone a salir por la puerta, hasta que suena el teléfono, Sharon duda en contestar pero lo hace, está muy oscuro por la parte del catre y el suelo apenas se ve.

SHARON

Hola

AMIGO

Hola Sharon tiempo sin verte,
tienes tiempo en la tarde, es para
hacer el trabajo de Artes.

SHARON

(ENTUSIASMADA)

Si claro, veámonos

AMIGO

Perfecto.

Ella ve en su reloj, dan las 13:30

SHARON

Si está bien, ¿en dónde
nos encontramos?

Suena un sonido de corte brusco, todas las luces se apagan.

PELUCHE

¿Te cansaste de jugar conmigo?

La luz principal en forma de un haz circular ilumina al velero, ella saca una linterna de ahí con el que busca al peluche, al encontrarlo y apuntar la linterna hacia él, este se desintegra (*con stop motion*). Al notar que no hay paredes, Sharon sale por el medio de ellas.

Se enfoca una luz prendiéndose.

10. ESCENA DE TRANSICIÓN DE HAB. DE SHARON B7 A HAB. DE NEÓN C1

Se ve la luz amarilla que pasa a color azul. Sharon ingresa por la puerta con flores en las manos, desaparece el peluche y el catre.
(En la habitación de neón el aspect ratio pasa de 4:3 a 16:9)

11. ESC. HABITACIÓN NEON C2 INT/NOCHE

Se ve un espejo encima del velero, este refleja a Sharon, ella se mira en el espejo.

Sharon se da cuenta que las paredes tienen colores de Neón, que son garabatos de el desarrollo de sharon, en una pared hay dibujos y garabatos de la niñez de sharon, en la segunda pared hay dibujos de la adolescencia de Sharon, en la tercera pared hay dibujos de Sharon con su abuelita, en la pared principal hay un lirio pintado, SHARON está sentada en su sofá, suena su celular y contesta.

VOCES

¿Por qué saliste?
Te crees muy inteligente, ¿no?

Sharon cuelga el celular.

PARED

No eres inteligente ni la mejor por haber salido.
Eres una tonta.

Ella cubre los mensajes con tela y cinta. Sigue escuchando voces y se tapa los oídos.

Mostramos el foco azul prendiéndose.

12. ESC. HABITACIÓN NEON C3 INT/NOCHE

Se ve un espejo encima del velero, este refleja a Sharon. Sharon está en una habitación con colores Neón, sentada en su sofá y se escuchan susurros que se van intensificando.

VOCES Y PARED

¿Para quién te vistes tan linda?
¿Para los demás? Pareces una p***
tú solo eres un personaje de un
corto que nadie va a ver, ni
siquiera para eso sirves.

Ella cubre los mensajes con tela y cinta de la pared
(Está ansiosa, confundida y asustada.) Sigue
escuchando voces y se tapa los oídos.

Las telas que colocó anteriormente se caen, vuelven a
aparecer los mensajes. Ella agarra un pincel de color
blanco y empieza a pintar, tachando y respondiendo a
las preguntas escritas en la pared.

SHARON

Yo siempre puedo

Si me siento mejor
Si soy inteligente

Ella se queda pintando.

13. ESC. TRANSICIÓN DE LA HAB. NEON C4 A LA CASA DE
SHARON INT/DIA

Sharon termina de pintar la habitación totalmente de
color blanco (pasamos de un plano detalle a un plano
general, mostrando la habitación completamente de
blanca.)

14. ESC. CASA DE SHARON INT/DIA

Sharon esta vestida de color blanco, y mientras pinta
se cae ese muro. Se escucha (fuera de campo) a una
persona gritar "corte".

INSERT 14

Sharon tomando un video para sus redes sociales,
"rodaje terminado". Se ve la producción.

15. ESC. CASA DE SHARON EXT/DIA

Sharon está grabando un directo en la calle con su celular mientras se dirige a un lugar lleno de vegetación, está vestida con ropa verde. (*Los colores verdes son complementarios*).

SHARON

Cuando ves un jardín
lleno de flores
¿Qué flor arrancas?...

La flor arrancada no dura
mucho, y sin embargo
está ahí.

Empiezas a quitarle los
pétalos, pero aún así
no deja de ser una flor.

Los pétalos que quedan
pierden su color,
se secan,
la flor de la que formaron parte,
muere.

Con el tiempo
de la flor muerta caen semillas
que se convertirán en nuevos
pétalos.

Si la flor vuelve a
nacer, yo también
puedo dejar atrás este
Delirio.

Sharon apaga el directo.

FIN

Premisas Creativas que eviten el sensacionalismo en la representación de la violencia hacia la mujer

- 1. Premisa creativa** No mostrar sangre, heridas o muerte, ni nada que aborde la violencia física de una manera sensacionalista.
- 2. Premisa creativa** Usar recursos Beckettianos de construcción del no-personaje, como ser la disolución del cuerpo y la memoria, para trabajar sobre la manera en la que la violencia psicológica afecta la identidad de las víctimas.
- 3. Premisa Creativa** Abordar las vivencias de violencia psicológica mediante el uso del espacio interno.
- 4. Premisa Creativa** Utilizar efectos de distanciamiento brechtiano, como la ruptura de la cuarta pared. Este efecto es necesario para generar en el espectador una reflexión sobre lo que ve, en nuestro caso sobre la violencia psicológica contra la mujer.
- 5. Premisas Creativa** No justificar ni naturalizar la violencia en el corto de ninguna manera.
- 6. Premisas Creativa** No concluir con un final trágico. El final no puede ser negativo para la protagonista debido a que se pretende que el corto pueda ser usado como herramienta de prevención primaria de violencia.
- 7. Premisa Creativa** Usar la repetición como elemento estructural del corto a partir del concepto de ciclo de violencia.

SAWA

Fecha de rodaje

30 de Octubre

Productor	SAWA
Director	Erick Anuri Pococca 777*****
Dtor de producción	Erick Anuri
Hospital más cercano	
Dirección 1 Hospital Santiago Segundo	
Dirección 2 Hospital La Paz	



DESAYUNO	8:00 AM	Contacto en rodaje
ALMUERZO	1:00 PM	Erick Anuri 777*****
AMANECER		ATARDECER
6:15 AM		7:50 PM
TIEMPO	4° AM	18° MEDIODIA 11° PM
HUMEDAD	17%	Parcialmente nublado

NOTA 1: Practicar motor
NOTA 2: Si hay dudas, llama al 777*****

HORARIO 8-20h

LOCALIZACIÓN 1: Plaza España - La Paz
LOCALIZACIÓN 2: Av. Tiahuanacu - El Alto

SECUENCIAS	DECORADO Y DESCRIPCIÓN	PERSONAJE	D/N	PÁGINAS	LOCALIZACIÓN/NOTAS
1	PLAZA ESPAÑA <i>Inserts con el novio toxico.</i>	1,2	D	1/8.	Comprar lirios naturales.
14	PLAZA ESPAÑA <i>Monologo de Sharon</i>	1	D	.1.	Es una prueba, puede filmarse otro si se lo requiere
9,10,11	BUCLE 3 <i>Sharon encamada en el 3er Bucle</i>	1	D	1 y 1/2	Dar mas tiempo a Fotografía
12	BUCLE 3 A BLANCA <i>Sharon se libera del Bucle 3</i>	1	D	1/8.	Pintar de Blanco los lienzos
13,1	DECORADO 5 <i>inserts de fiesta y Sharon Instagram</i>	1	N	1/4.	Es de celular, actriz libre
				PÁGINAS TOTALES	3

#	ACTOR/ACTRIZ	PERSONAJES	ECDT*	MAKE UP	LISTO	MENOR	OBSERVACIONES ESPECIALES
1	Wendy Valencia	Sharon	E	1, 2 y 3	8:40	NO	
2	Luis Parrado	Novio	E	1	10:00	NO	

ECDT*: son las siglas de EMPIEZA (empieza rodaje), CONTINUA (ya empezó rodaje y continúa), DESCANSA (descansa ese día) y TERMINA (es su último día)

NOTAS DE PRODUCCIÓN	
Nota de producción 1: No fumar en el SET de rodaje Nota de producción 2: Se recomienda llevar gorra y usar protector solar Nota de producción 3: Bioseguridad, exigir uso de Barbijo al equipo tecnico. Nota de producción 4: Dar tiempo a iluminación (10min / plano)	Nota de producción 5: Apagar o silenciar celulares Nota de producción 6: Cuidado con los peritos, no muerden. Nota de producción 7: Comprar guantes y equipo de seguridad Nota de producción 8: Ver la opción de que todo sea Camara en Mano

PUESTO	NOMBRE	TELÉFONO	CITACIÓN
Director	Erick Anuri	777*****	6:00
Asist. de Dirección	Helen Lozano		8:30
Director de Arte	Indira Conde	671*****	8:30
Director de Sonido	Indira Conde	671*****	8:30
Script	Lizeth Choque	601*****	10:30
Director de fotografía	Indira Conde	671*****	8:30
Jefe de Iluminación	Erick Anuri	777*****	8:00
Ayudante de iluminación 1	Brayan Alcon	658*****	10:30
Ayudante de iluminación 2	Carla Gallardo	715*****	10:30
Ayudante de iluminación 3	Jhon Calle	796*****	10:30
Ayudante de iluminación 4	Lizeth Choque	601*****	10:30
Making of	Ivan Gutierrez	789*****	15:00
Jefe de producción	Daniela Quisbert	719*****	11:00
Ayudante de producción	Wendy Valencia	689*****	8:30
Auxiliar de producción	Carla Quisbert		11:00

PUESTO	NOMBRE	TELÉFONO	CITACIÓN
Maquillaje	Indira Conde	671*****	8:30
Peluquería	Wendy Valencia	689*****	8:30
Vestuario	Indira Conde	671*****	8:30
Attrezzista	Indira Conde	671*****	8:30

FIRMADO POR
Erick Anuri e Indira Conde

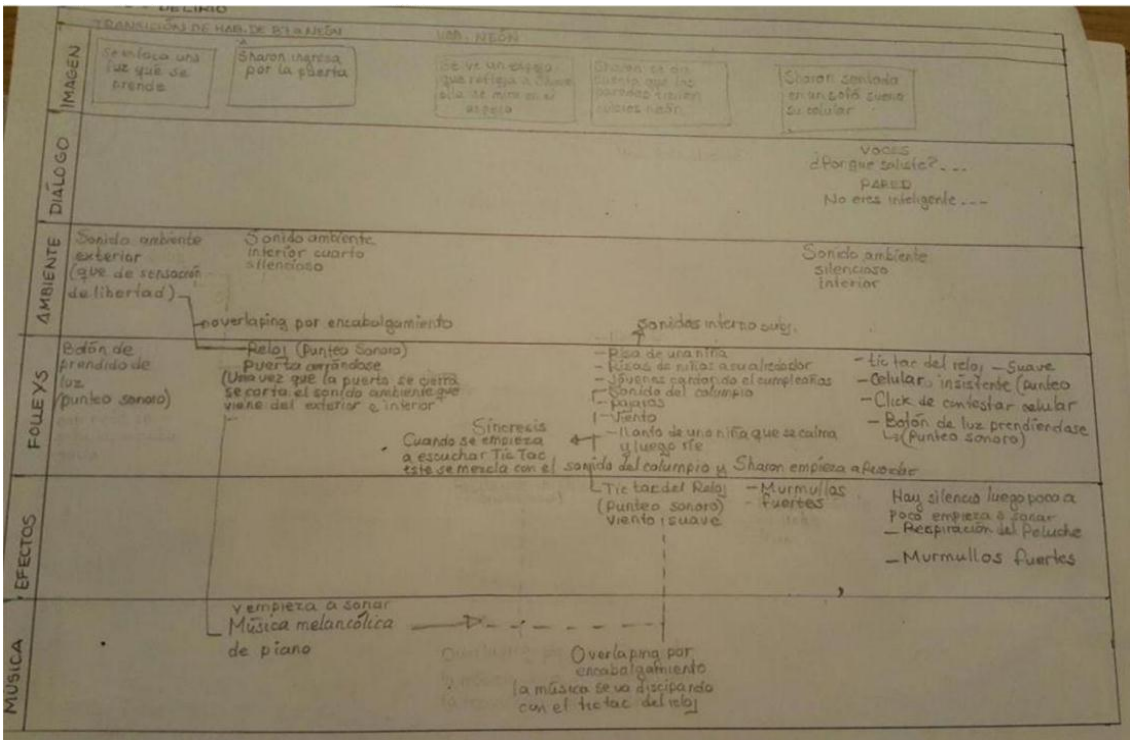
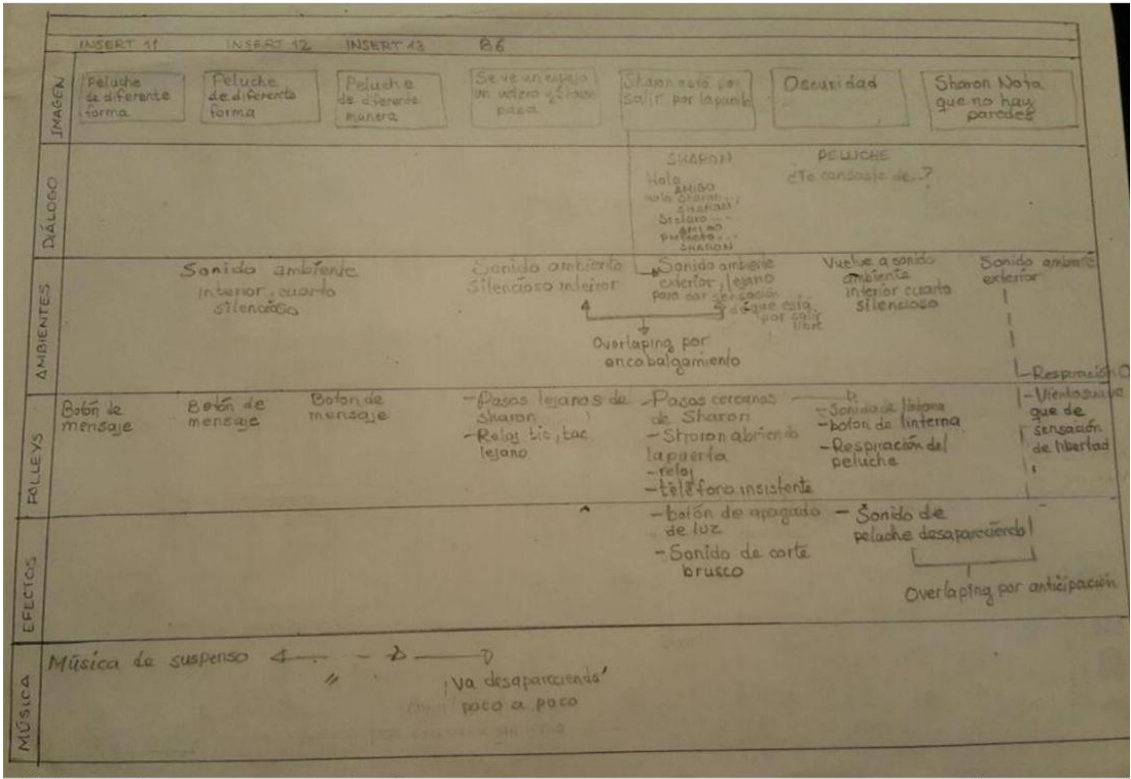
Planilla de Orden de rodaje de Apurimac

TÍTULO: DELIRIO						
IMAGEN	INSERT 1	INSERT 2	INSERT 3	INSERT 4	INSERT 5	INSERT 6
Descripción de la escena						
AMBIENTE	Presencia sonora exterior (ventanas, pajaritos) se oye lo de afuera. Poco a poco estos sonidos se van intensificando.	Presencia sonora interior: risas, murmullos	Presencia sonora interior: risas y aplausos que se van haciendo poco a poco hasta quedar solo el silencio		Silencio	
FOLLEYS	viento (como un abanico) pajaros. Se intensifican poco a poco	risas murmullos Latido de corazón acelerado	risas aplausos Latido de corazón fuego de la vela overlapping por encabalgamiento	-Colupio	-Puntos siendo sumados -sonido de manillar de algunas vitales que indique muerte	-Latido de corazón Overlapping por anticipación
EFEECTO		Las risas suenan fuerte poco a poco	Suena fuerte Latido de corazón acelerado	poco a poco suena fuerte (puntos sanara)	Suena poco a poco fuerte	
MÚSICA	Música anempática de suspenso que aumenta intensidad poco a poco					

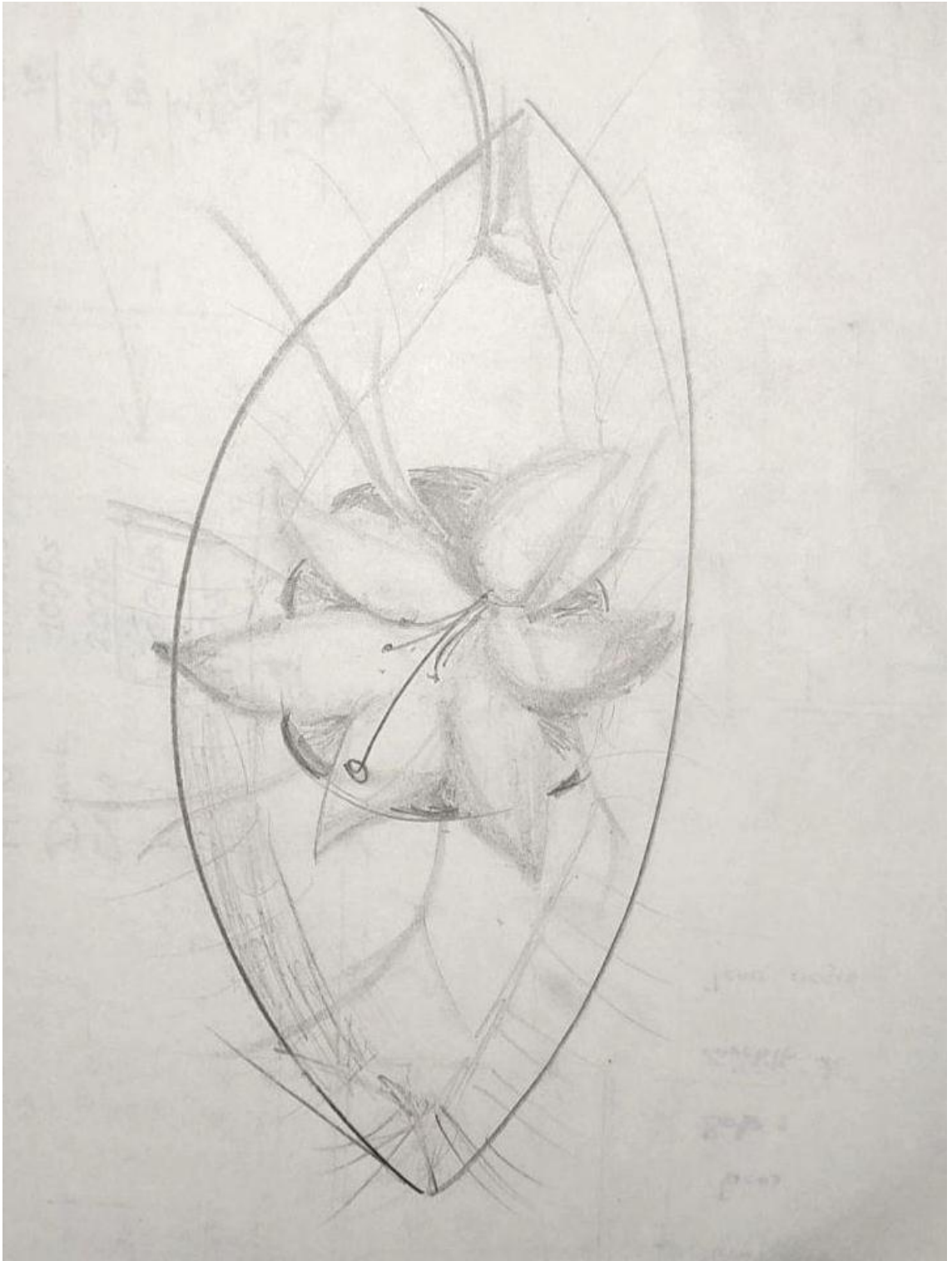
TÍTULO: Delirio								
IMAGEN	INSERT 7	INSERT 8	INSERT 9	INSERT 10	INSERT 11	Habitación A	Cuarto oscuro	Sharon camina
Descripción de la escena	Sharon pisa sus cuadernos y la moqueta	petalos caen al piso	colupio balanceándose	Plástico de torta con migajas	Delirio sin papel en las manos de un hombre	No hay calor ni sonido	Cuarto oscuro se prende una luz luego se apaga	Sharon camina hacia el velero se prende la luz al final se apaga
DIALOGO	sin sonido							
AMBIENTE		viento más intenso	viento intenso	viento				
FOLLEY	sonido del viento de papeles y cuadernos Latido de corazón	-Viento suave -caída de pétalos -latido de corazón lento	-Colupio (puntuación sonora)	palpito de corazón más lento	palpito de corazón que se va deteniendo poco a poco hasta quedar en silencio			
EFEECTO	Suenan como golpes	como golpes	Latido de corazón se lentea poco a poco		Monitor de signos vitales que indique muerte (puntos sanara) fuerte hasta desaparecer por completo			
MÚSICA								

TÍTULO: DELIRIO		B2			B3	
ES.	A4	B2	B3	B3	B3	B3
IMAGEN	Sharon en la cama con el celular de 4 a 4:3	Sharon en la cama	El peluche habla	Sharon asustada al oír el teléfono colgado	Da la vuelta y quiere salir	Teléfono suena mensaje de voz
DIÁLOGO			Peluche Hola...		Peluche Sharon...	Abuela Hola hija...
AMBIENTE	Sonido ambiente interior silencio Respiración de Sharon	Sonido ambiente interior silencio	No hay sonido ambiente todo queda silencioso		Sonido ambiente interior silencio	Sonido ambiente interior silencio se oye fuerte el teléfono
FOLLEY	- Botón que prende la luz - Pasos de Sharon - Sonido de la tapa - Reloj - Respiración de Sharon	- Pasos suaves de Sharon - Sonido de la ropa al moverse - Respiración de Sharon - Reloj - Sonido del teléfono - Sonido cuando se colga el teléfono	- Respiración de Sharon - Pasos suaves de Sharon - Sonido de la ropa - Sonido de la tapa - Respiración de Sharon	- Pasos suaves de Sharon - Sonido de la ropa - Sonido de la tapa - Respiración de Sharon - Teléfono colgado	- Pasos suaves de Sharon - Botón que prende la luz	- Teléfono sonando insistente - Sonido de botón mensaje de voz
EFFECTOS		- El sonido del reloj se va intensificando	- El sonido del reloj se va intensificando	- Sonido de la luz (electrizante) - cuando prende la luz se detiene la respiración		- Sonido de luz encendida (electrizante) - Sonido de luz - Respiración de Sharon - como si muriera
MÚSICA						

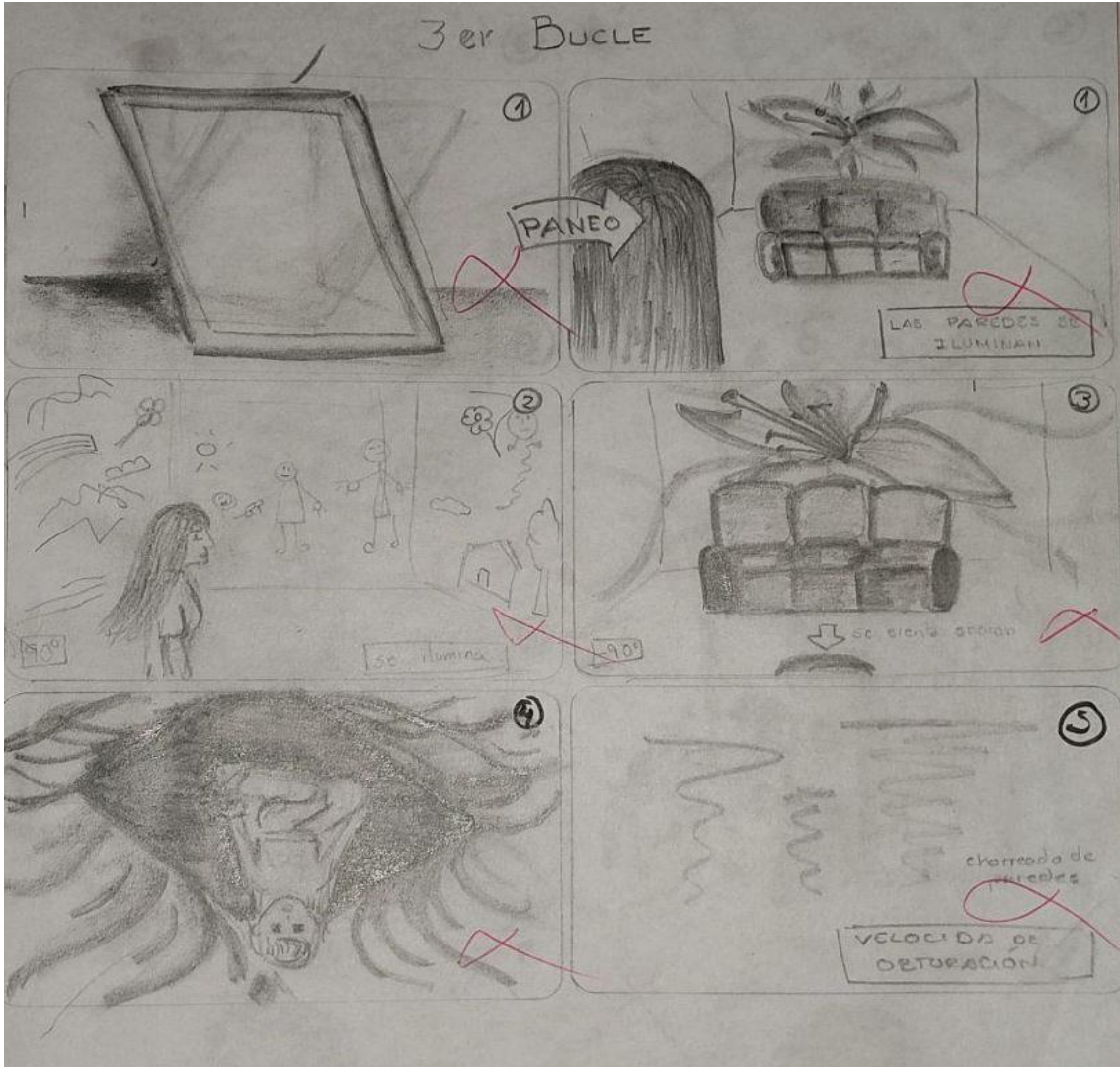
TÍTULO: DELIRIO		B4		B5		B6	
ES.	B4	B4	B4	B5	B6	B6	B6
IMAGEN	Sharon en la cama con el celular	Sharon en la cama con el celular	Sharon en la cama con el celular	Sharon en la cama con el celular	Peluche persona	Peluche persona	Peluche persona
DIÁLOGO	Sharon: Vamos por un café...	Peluche: Por favor no... Peluche: No te preocupes...	Mensaje de voz: El mensaje de voz... Peluche: Sharon no podrá...	Mensaje de voz: Tu mensaje de voz... Mensaje de voz: El mensaje de voz...	Peluche: Ella está...	Peluche: Dejen de llamar...	
AMBIENTE	Sonido ambiente interior silencio	Sonido ambiente interior silencio	Sonido ambiente interior silencio	Sonido ambiente interior silencio	Sonido ambiente interior silencio	Sonido ambiente interior silencio	
FOLLEY	- Pasos de Sharon - Sonido de teléfono - Sonido de mensaje de voz - Reloj tic-tac	- Pasos de Sharon - Respiración de Sharon - Sonido de Oso - Oso (rechino) - Sharon enciende (rechino) - Acaricia al Peluche	- Respiración de Sharon - Botón de mensaje de voz - Pasos de Oso - Respiración de Oso - Luz encendida	- Pasos de Sharon - Mensaje de voz - Mensaje de voz - Sharon enciende Oso - Botón de mensaje	- Botón de mensaje	- Botón de mensaje	
EFFECTOS	Mensaje de amigo del teléfono	Sonido de café (puntos sonoro)	- Respiración de Oso - grueta como si muriera	- Respiración de Oso - mientras Sharon duerme			
MÚSICA	Música de suspenso					Música de suspenso	

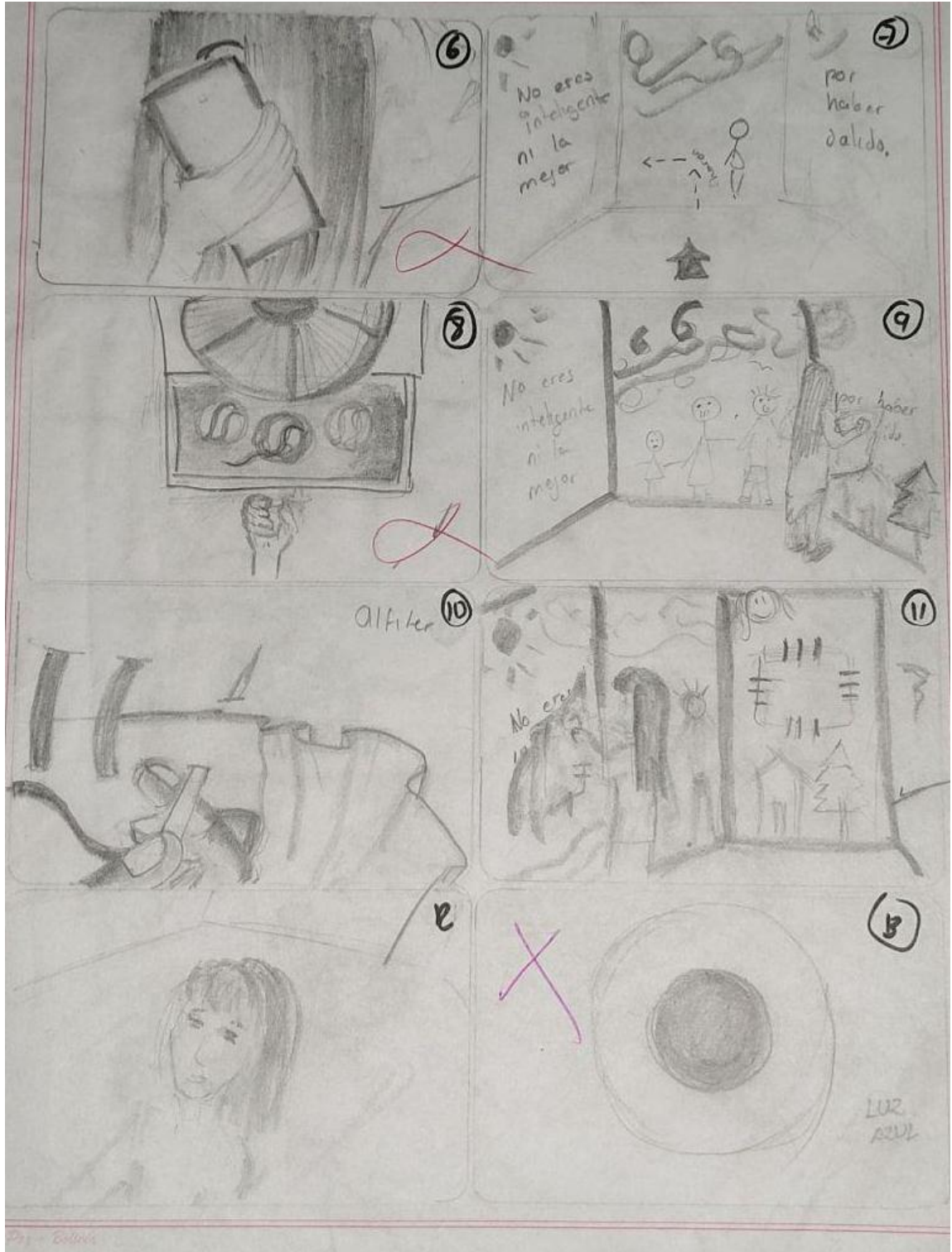


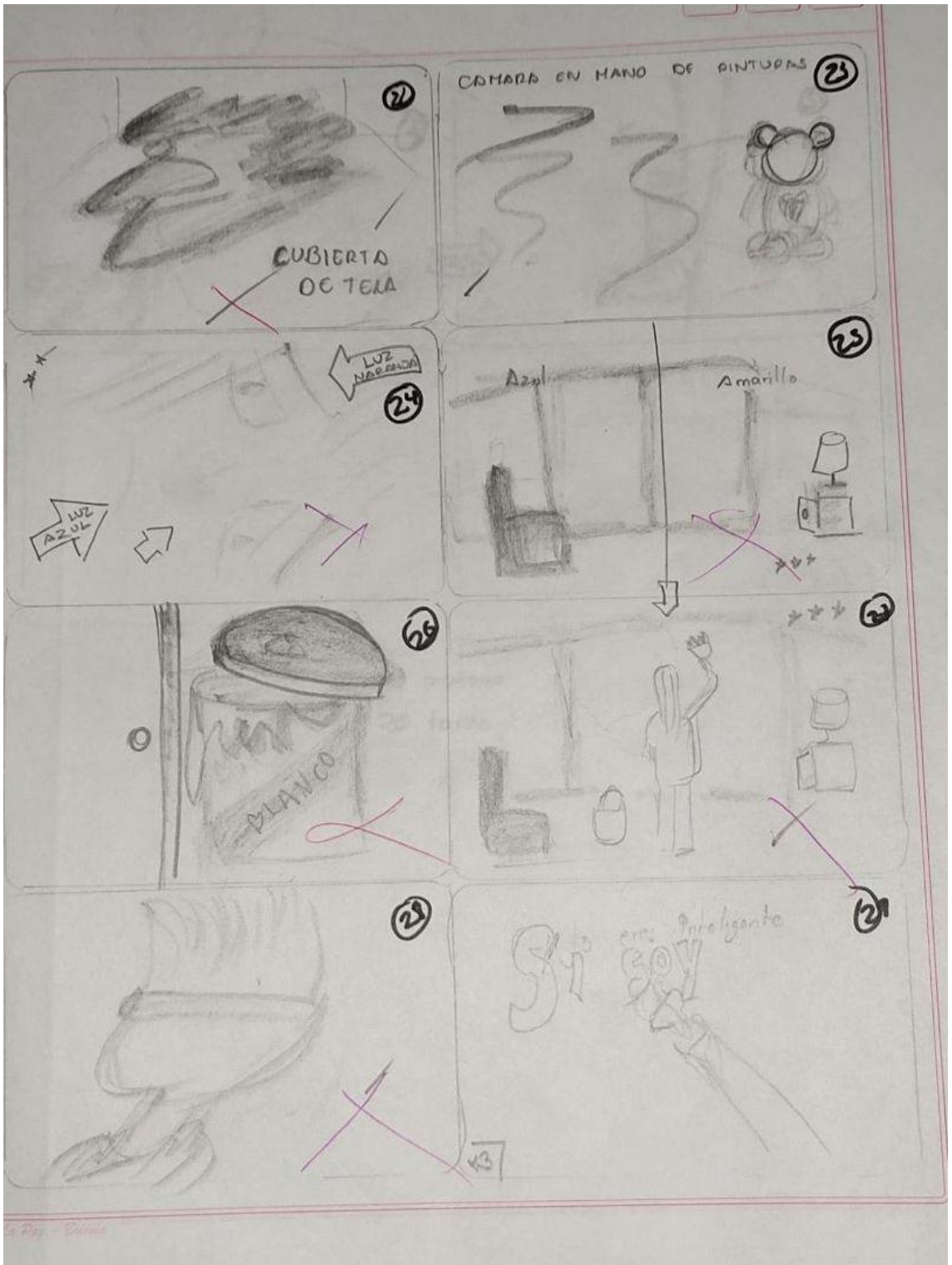
TÍTULO: DELIRIO					
FASE 01: SHARON					
IMAGEN	Sharon pintada en un sofá	Sharon sobre los muros de la pared	Las telas caen cuando se mueven los muros	Sharon, sentado, de pintar a la luz	Sharon en la calle graba un efecto
DIÁLOGO	Voces y ruido ¿Para quien te ves tan linda... --p	Sharon Yo siempre puedo Sina... -- Si soy inteligente			SHARON Cuando vez un jardín... --
AMBIENTES	Sonido ambiente interior cuarto silencioso			Sonido ambiente interior cuarto silencioso	Sonido Ambiente exterior
FOLLEYS	- Tic tac del reloj (sonido cinescópico)	- Cinta - tela - pasos - Respiración agitada de Sharon	- Telas caer - Respiración del peluche - Saca pincel - pinta - escribe	Punto sonoro - Sharon escribe o pinta, sonido real, no uniforme - pasos - Sonido de afuera, pájaros, viento suave - esto en el plano general	- Pasos - Celular - viento - pájaros - árboles
EFECTOS	Susurros que se van intensificando poco a poco bruscamete entrándole a las que el personaje escucha	- Susurros fuertes - Respiración de peluche	- Susurros bajos de intensidad - Respiración de peluche, baja de intensidad - Sonidos deformes	Overlapping por encabalgamiento	
MÚSICA					Música de piano --p

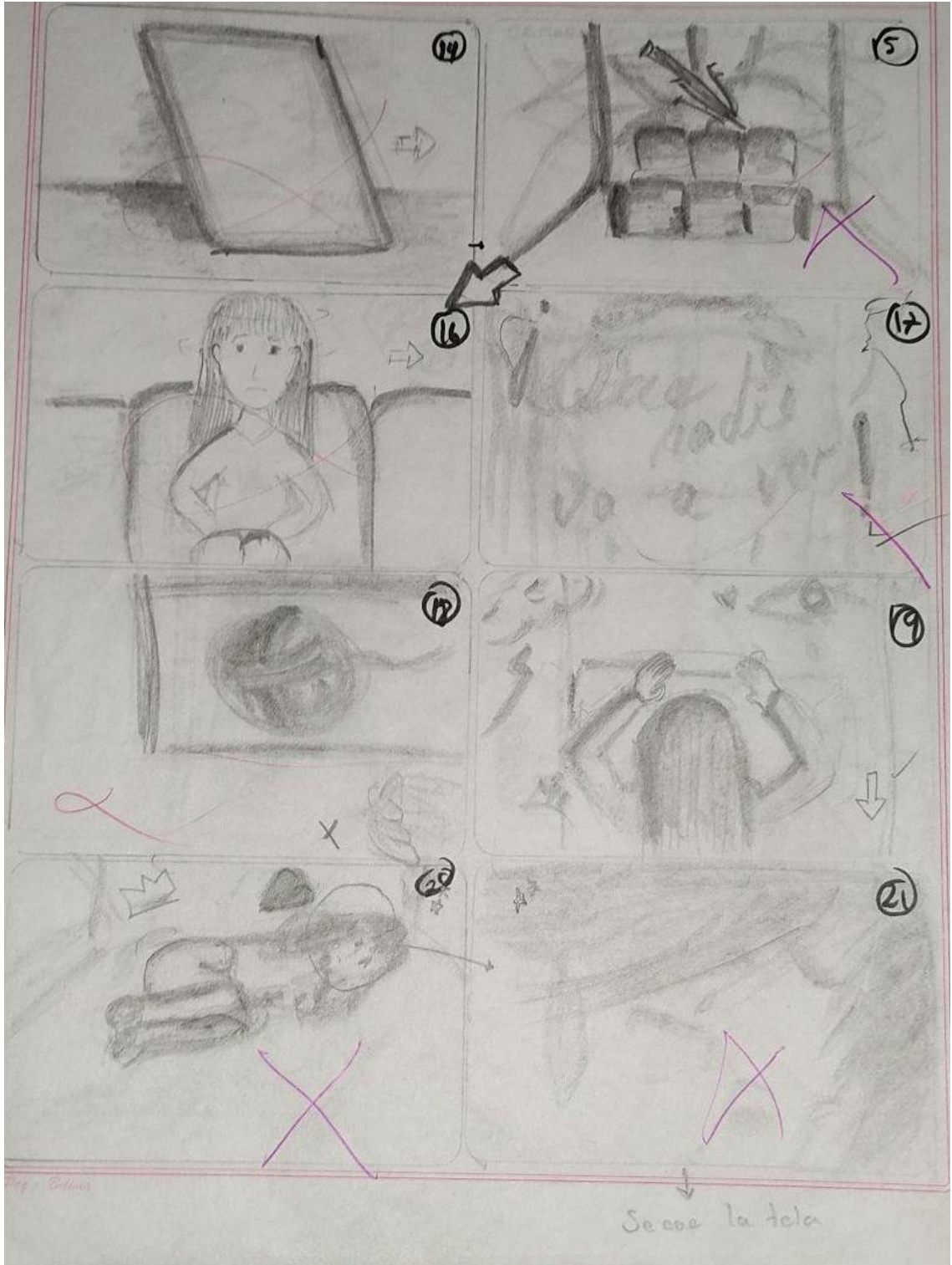


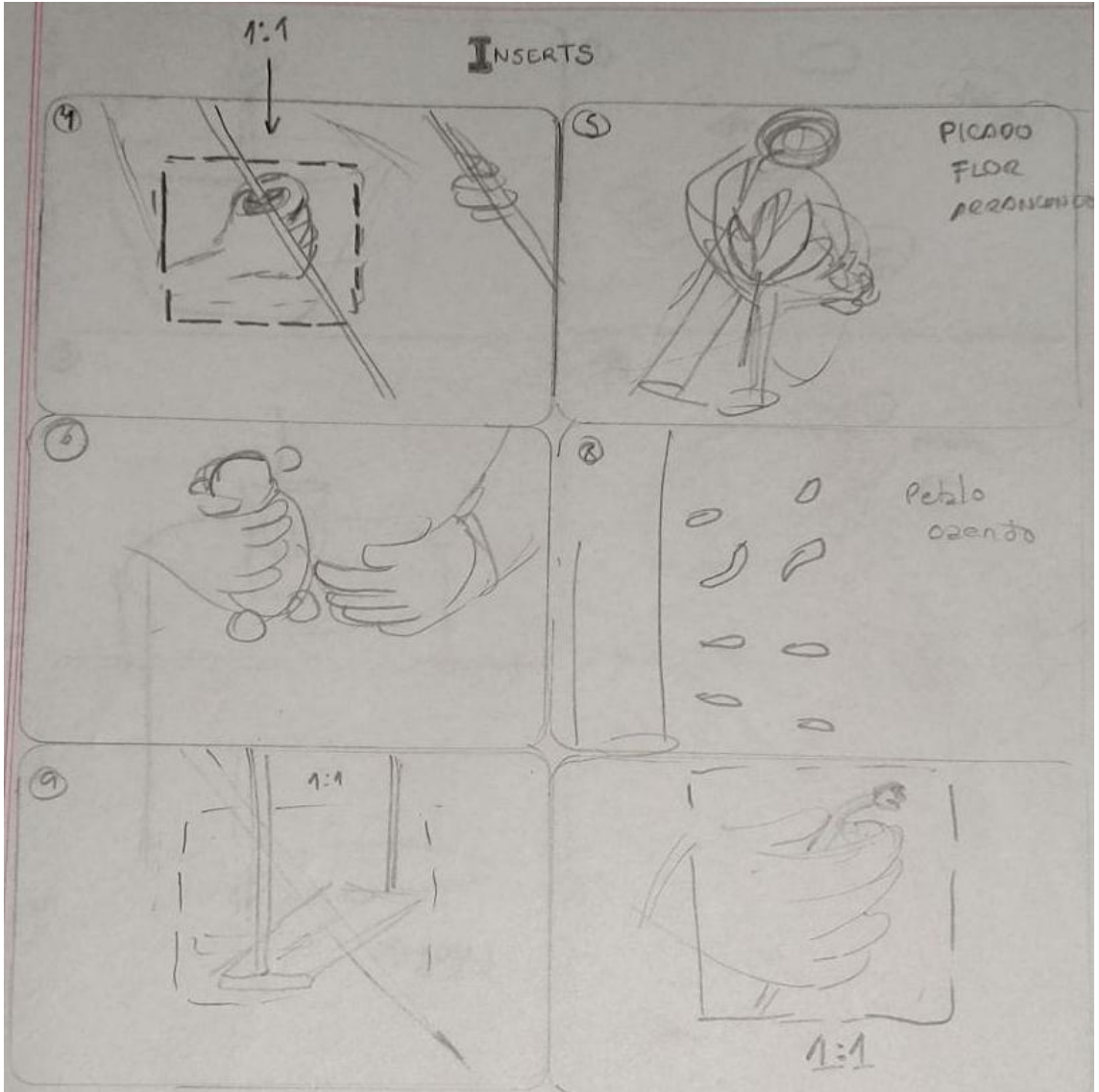
3er BUCLE

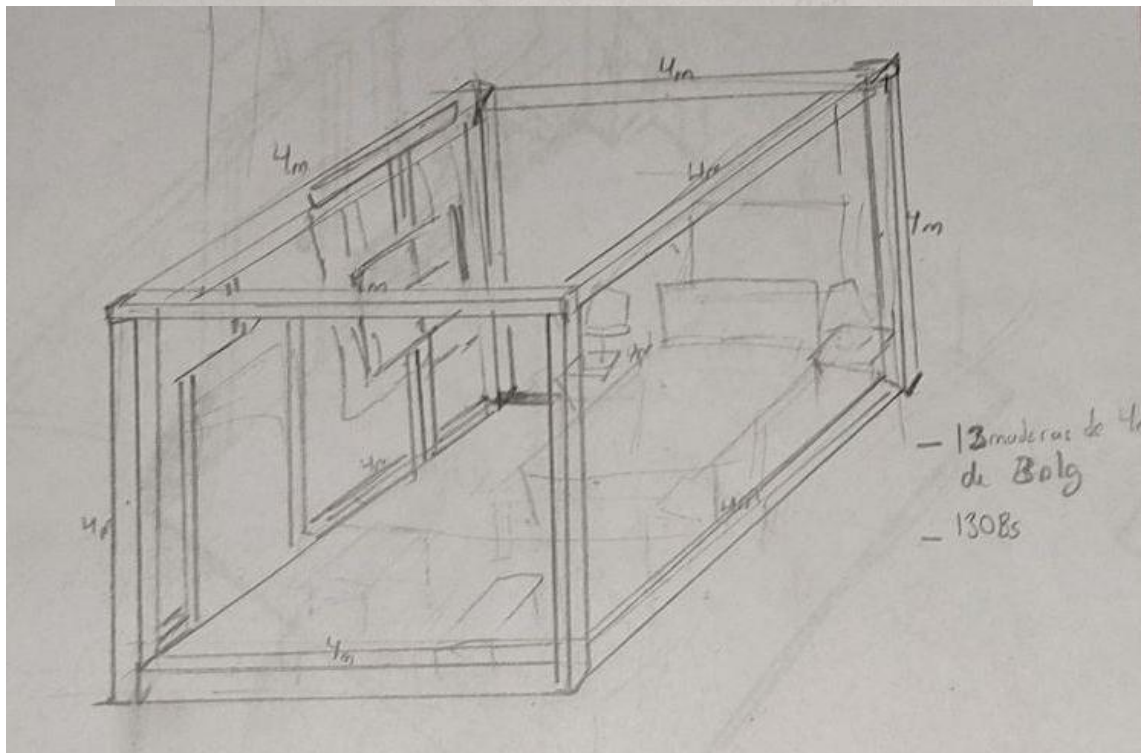
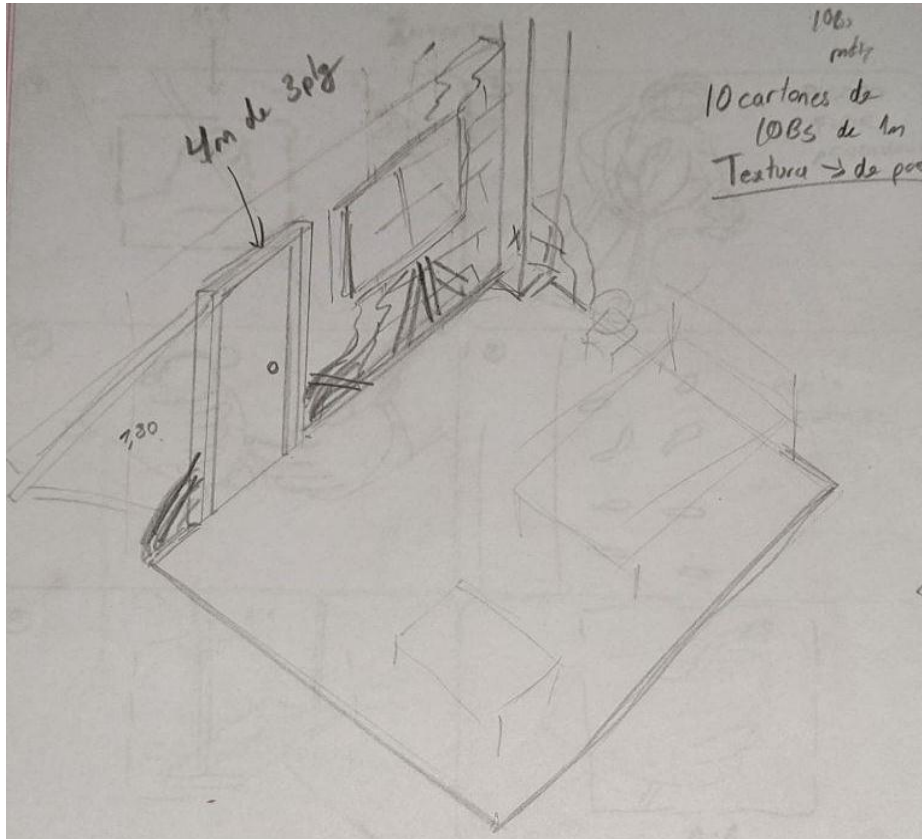


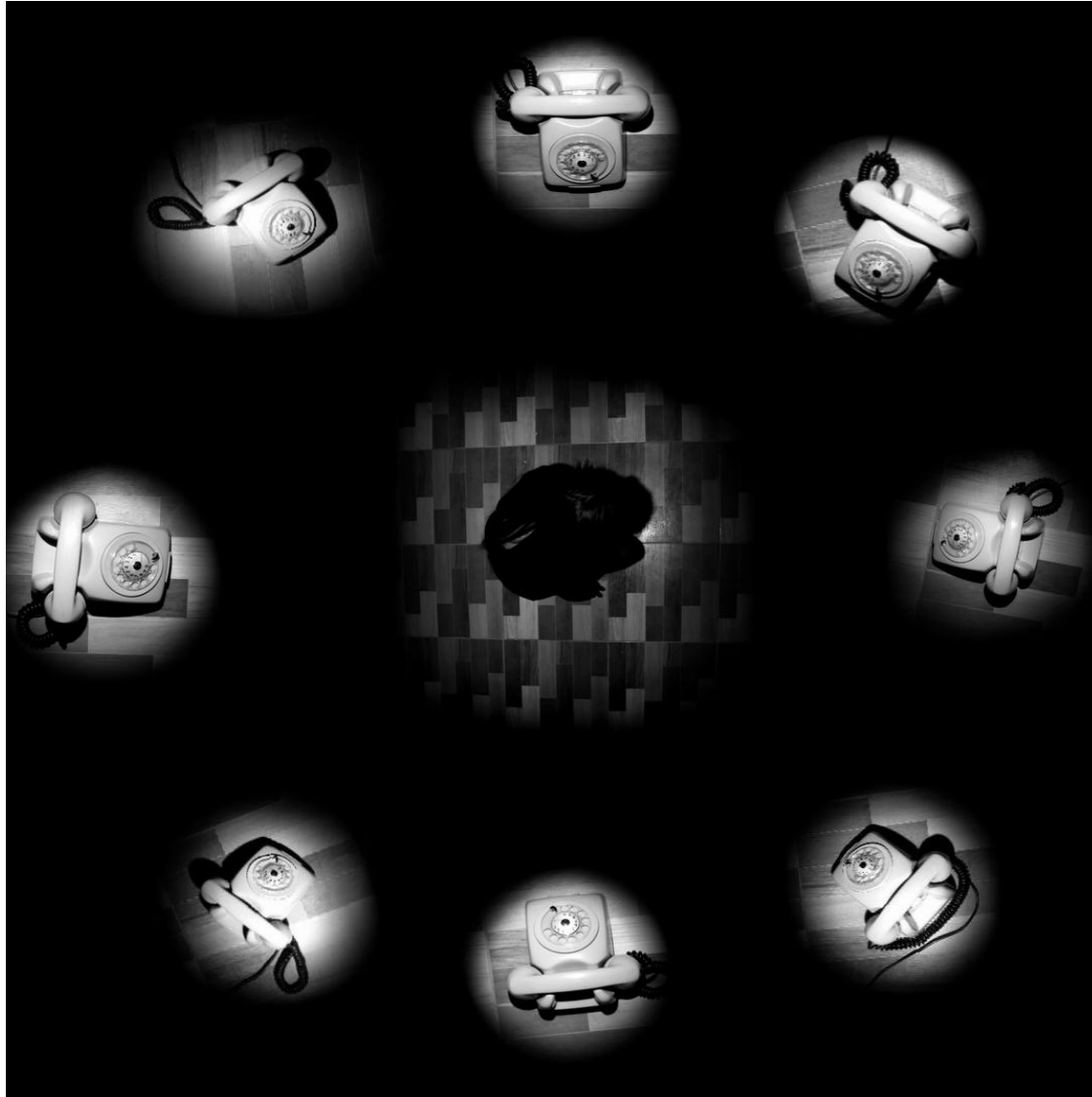


















CRÉDITOS

Wendy Valencia	Sharon de la simulación
Luna Álvarez	Sharon de la realidad
Sharon Ramos	Doble de Sharon (simulación)
Luis Parrado	Pareja

Voces

Dylan Atahuichi	Oso
Pedro Huayllas	Paredes
Brayan Alcón	
Gonzalo Bravo	
Faride Conde	
Ernesto Conde	Padre
Ruby Barreto	Amiga
Adrian Cuenca	Amigo

Equipo

Erick Aruni	Dirección Guión Producción Ejecutiva Montaje y Post producción Jefe de Iluminación Asistente de Arte
Indira Conde	Guion Dirección de Arte, Fotografía y Sonido Asistente de producción Asistente de montaje y post producción Escenografía Vestuario Utilería

Daniela Quisbert	Guión Producción Registro 2
Juana Poma	Locación Catering
Wendy Valencia	Asistente de producción Asistente de vestuario y maquillaje
Michele Machaca	Asistente de Arte Escenografía
Lizeth Choque	Post producción de sonido Claquetista Continuista
Hernan Jemio	Asistente de iluminación 4 Operador de cámara 2
Pedro Huayllas	Operador de cámara 1
Brayan Alcon	Asistente de iluminación 1
Jhon Calle	Asistente de iluminación 2
Helen Lozano	Asistente de dirección Registro 3
Lourdes Pocoaca	Catering 2
Eva Prado	Catering 3