ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA TOULOUSE LAUTREC

La Quinta: una narrativa transmedia para concientizar a jóvenes sobre los riesgos de las ideologías extremas

PROYECTO DE INNOVACIÓN PARA OBTENER EL GRADO DE BACHILLER EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL MULTIMEDIA

PRESENTADA POR

Nebenka Arias Cabrera
DNI: 71464022, Perú
Briana Emily Toulier Chang
DNI:76023893, Perú

ASESOR

Sofía Millan
DNI: 76965994, Perú
ORCID:0000-0002-2892-4921

JURADO

Silvana Tabata Espinoza Gomez
Kelly Doris Sanchez Villanueva
Johan Alexander Pérez Ortiz

Lima, Enero 2026

Informe-0000021597-0000020625-ARIAS-TOULIER.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:549083812

Fecha de entrega
24 ene 2026, 8:05 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
24 ene 2026, 8:17 p.m. GMT-5

Nombre del archivo
Informe-0000021597-0000020625-ARIAS-TOULIER.pdf

Tamaño del archivo
4.1 MB

113 páginas

24.526 palabras

128.748 caracteres

5% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado

Fuentes principales

3% Fuentes de Internet
0% Publicaciones
4% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.° de alertas de integridad para revisión

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

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

Dedicatoria

Deseamos dedicarle este trabajo a todas las personas que nos ayudaron y estuvieron en toda nuestra etapa universitaria como en la realización de este proyecto que comenzó como un sueño y terminó haciéndose realidad, los amamos y llevamos profundamente en nuestros corazones:

Por parte de Nebenka Arias Cabrera: Dedico este trabajo a Ana María Potokar Baldeón, José Wilder Caro Aliaga, Nebenka Caro Potokar, Norma Cabrera Díaz, Franz Diego Arias Cabrera, Marisol Cabrera Díaz, Evelyn Chang, Briana Toulier Chang, Mirella Isamar Vásquez Huamán y Emily Bandera Gutiérrez, por creer en mí y por ser mi soporte fundamental en cada etapa de mi formación; sin su amor y apoyo constante nada de esto hubiese sido posible.

Por parte de Briana Emily Toulier Chang: Dedico este trabajo primordialmente a Dios, por ser mi fuerza día a día y por no dejarme rendir jamás aun cuando creía que no lograría llegar tan lejos. Asimismo, a Bruno Luis Toulier Navarrete, Evelyn Chang, Antonio Toulier Navarrete, Ana María Chumpitazi, Rosa Nancy Navarrete Estrada, Luis Antonio Toulier Jimenez , Bridget Toulier Chang , Bruno Toulier Chang , Adriel Toulier, Yuleima Ouna, Fher Piñate, Alejandro Dominguez, Norma Cabrera Díaz y a la mejor amiga que el mundo puede tener, Nebenka Arias Cabrera. Muchas gracias por ser mi soporte y mi motivación, sin ustedes no hubiese logrado culminar satisfactoriamente mi carrera y este proyecto; gracias por creer en mí, por soportar mi estrés y mis locuras, los amo.

Agradecimiento

Queremos agradecer principalmente a Dios ya que sin el absolutamente nada hubiera sido posible y a nuestra familia y amistades por creer en nosotras y brindarnos su apoyo incondicional tanto de forma económica como emocional. Muchas gracias por siempre estar presente dándonos el respaldo necesario para no rendirnos y por ayudarnos a alcanzar nuestra meta profesional. Sobre todo, muchas gracias de corazón por acompañarnos tanto en las buenas como en las malas. Sin su cariño, comprensión, confianza y apoyo, nada de esto hubiera sido posible.

ÍNDICE DE CONTENIDO

I. Información general **1**

1.1 Título del Proyecto de Innovación 1

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación 1

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación 2

II. Descripción de la innovación **10**

2.1 Planteamiento del Problema 10

2.2 Población beneficiaria 15

2.3 Objetivo(s) del proyecto 18

2.4 Marco referencial 18

2.5 Proceso creativo y experimentos 27

2.5.1 Información sobre el usuario(s) 27

2.5.2 Información sobre el Mercado 29

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor 36

2.5.4 Diseño de producto/servicio 39

2.5.5 Modelo de Negocio 45

2.5.6 Resultados esperados 47

2.5.7 Prototipos desarrollados 50

2.5.8 Experimentos 56

2.5.9 Resumen del Proyecto de Innovación 61

III. Estimación de costos **75**

3.1 Presupuesto 75

IV. Conclusiones y recomendaciones **77**

4.1 Conclusiones 77

4.2 Recomendaciones 79

V. Referencias Bibliográficas **8|**

VI. Anexos **87**

Encuesta 1 87

Encuesta 2 93

Guion técnico 113

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 2.1 Tabla de Creación de Prototipo 50
Tabla 2.2 Tabla de Prototipos 57
Tabla 2.3 Tabla Receptora 60
Tabla 2.4 Tabla de actividades 66
Tabla 2.5 Recursos técnicos del cortometraje 72
Tabla 2.6 Recursos humanos del cortometraje 74
Tabla 2.7 Presupuesto 75

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 2.1 Árbol de problemas 15
Figura 2.2 Mapa de Actores 17
Figura 2.3 Arquetipo de usuario 27
Figura 2.4 Mapa de empatía 28
Figura 2.5 Ruta de Conceptualización 36
Figura 2.6 Propuesta de valor 38
Figura 2.7 Tablero Ux 45
Figura 2.8 Tablero Modelo de Negocio 46
Figura 2.9 Checklist de Prototipo 51
Figura 2.10 Prototipo de Baja Fidelidad 52
Figura 2.11 Prototipo de Alta Fidelidad 56

I. Información general

1.1 Título del Proyecto de Innovación

La Quinta: una narrativa transmedia para concientizar a jóvenes sobre los riesgos de las ideologías extremas

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación

El proyecto de “La Quinta” nace a partir de la identificación de un problema central: “cómo enseñar a jóvenes de entre 17 a 24 años respecto al peligro de las ideologías extremas sociales y políticas utilizando proyectos audiovisuales como material didáctico”. A partir del análisis del público objetivo se pudo determinar que estos jóvenes consumen mayormente contenido breve y audiovisual, pero les hace falta producciones en donde se integre entretenimiento con aprendizaje significativo. Asimismo, este proyecto busca generar conciencia sobre la falta de respeto que suele existir en la sociedad al intervenir en determinados espacios que están cargados de memoria histórica. Frente a ello, se desarrolló un cortometraje de terror psicológico basado en el caso ficticio de Christian dentro de la quinta Rosario, combinando el género del terror con elementos de memoria histórica para captar la atención del usuario y al mismo tiempo generar reflexión y empatía sobre las consecuencias que tiene el uso de ideologías extremas sociales y políticas, a través de este relato se evidencia cómo la banalización e intromisión a estos lugares puede tener grandes consecuencias, reforzando y buscando que se focalice la importancia del respeto, de la reflexión y de la empatía frente a los acontecimientos históricos ocurridos en nuestro país vinculados a las ideologías extremas (sociales y políticas) y a la violencia política .

Durante el desarrollo del proyecto se realizaron validaciones del prototipo con el público objetivo evidenciando así que la mezcla de terror, ficción y memoria histórica resulta muy atractiva para los jóvenes y efectiva para transmitir mensajes educativos. Estas

validaciones permitieron confirmar que el cortometraje “La Quinta” cumplía con los objetivos planteados. Gracias a la retroalimentación de los usuarios, los cuales sugirieron que el cortometraje tenga un poco más contexto, el proyecto se transformó a una propuesta transmedia.

Finalmente, para asegurar la sostenibilidad del proyecto y el impacto educativo (ODS 4), se diseñó una estrategia de masificación en donde expandimos nuestro cortometraje con alianzas estratégicas en espacios culturales como el MUNA Y el LUM, además de realizar alianzas con creadores de contenido que abarquen estos temas para llegar a más usuarios. De esta manera “La Quinta” se consolida no solo como pieza audiovisual de terror, sino como una herramienta pedagógica enfocada en fomentar el pensamiento crítico y fortalecer la memoria histórica ocurrida en el Perú en las nuevas generaciones.

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación

“La quinta” se sitúa en Perú y se desarrolla en Barrios Altos, en la Quinta Rosario en el año 2025. Este ámbito se destaca por su vida barrial, la convivencia en quintas, además de su arquitectura en donde se resalta la arquitectura colonial y las quintas que poseen, lo que refleja que “la vida cotidiana en Lima conlleva una clara desigualdad social” (Vega Centeno, 2017). Así mismo, su cultura local se expresa en tradiciones que tienen como el carnaval eufórico, la devoción a la virgen del Carmen, la música criolla e incluso la presencia de chicherías.

“Barrios Altos es reconocido por por su patrimonio cultural, material e inmaterial, pero también por su condición de sector pobre y marginado” (Shimabukuro, A.,2015), esto quiere decir que a pesar de que el lugar posee un valioso patrimonio cultural, con casonas antiguas y diversos espacios históricos, en muchos de ellos se puede ver evidenciado su precariedad del distrito. Esto lo podemos constatar en la historia del protagonista, quien decide empezar su carrera de youtuber y debido a sus limitados recursos económicos se

sumerge en la Quinta Rosario con escasos recursos técnicos. Sin embargo, el espacio no solo refleja la inseguridad y la desconfianza social que persiste en el Perú, así como la memoria histórica que este ámbito posee y el trauma heredado de la violencia política en los años noventa. Como indica Ruiz Effio (2020), "la violencia política sufrida por el Perú en el período 1980-2000 constituye un evento traumático recogido en la literatura reciente, y que se plasma a través de un discurso que recoge las marcas de la violencia en sus elementos retóricos", esto quiere decir que de manera específica, el barrio carga con un fuerte estigma social, además de hechos violentos como la masacre de Barrios Altos que marcaron profundamente a esta comunidad. Los orígenes detrás de la precariedad de este lugar se deben principalmente a los desalojos que muchos de los residentes sufrieron, esto debido a la existencia de un mecanismo irregular de toma de posesión del predio sucedido a finales del siglo XX, y a un conflicto tenso entre los propietarios y los residentes, conflicto que se desencadenó producto de las pésimas condiciones arquitectónicas que existían en las viviendas antiguas que muchos propietarios alquilaban a los residentes por intereses monetarios, esto ponía en riesgo la vida de miles de peruanos, por lo que los residentes decidieron reclamar a las autoridades para que mejoren las condiciones en sus viviendas, sin embargo, el resultado de sus reclamos fueron el de la realización de desalojos ilegales, este accionar generó problemas de salud tanto físicas como mentales en los residentes, un gran aumento de pobreza en la zona, inseguridad ciudadana, el incremento de delincuencia, y la nula posibilidad de obtener un mejor lugar para vivir. El estado de las inmobiliarios desde finales del siglo XX se convirtieron en establecimientos en mal estado, sensibles a sucesos de alto riesgo y descuidados por parte de las autoridades, y lastimosamente incluso en la actualidad continúa siendo así, de hecho, justamente debido a esta problemática, en el siglo consiguiente (siglo XXI) sucedió un acontecimiento trágico e histórico en nuestro país, el incendio en Mesa Redonda, una tragedia sucedida el 29 de diciembre del año 2001 a las 7:15

pm, el incendio se produjo debido a que un ambulante realizó una demostración del uso de un petardo, este hecho ocasionó la muerte 277 personas, un total de 247 heridos de los cuales 45 sufrieron de asfixia y 137 de quemaduras, generó la desaparición de 180 personas, y una pérdida de bienes materiales de aproximadamente 10 millones de dólares; este lugar fue una zona que inicialmente se diseñó como una solución ante el comercio ambulatorio, sin embargo, debido a una mala gestión y a la falta de un buen pavimento, el lugar comenzó a llenarse de miles de ambulantes, lo cual provocó que el lugar se convirtiera en un tumulto de personas y sumado a un gran índice de incendios sucedidos anteriormente, se le catalogó como riesgoso y con grandes tendencias a que sucedan este tipo de tragedias.

En este escenario lleno de muchos acontecimientos trágicos y teniendo en cuenta lo descuidado que está y la poca importancia que se le da tanto a la memoria histórica como a temáticas sociales, surge nuestra problemática central: la necesidad de educar a los jóvenes de entre 17 y 24 años sobre los peligros del uso de las ideologías extremas. Estos jóvenes, al encontrarse entre la transición de la adolescencia y la adultez, son muy vulnerables ya que aún no han consolidado sus ideales ni su pensamiento crítico. Asimismo, muchos de ellos desconocen tanto la historia del país como la historia de sus orígenes, por lo que de manera inconsciente, en algunos casos podrían apoyar ideas que pongan en riesgo a sus antepasados o incluso a ellos mismos, un ejemplo de esto, sería si un joven limeño genera un ideal extremo que fomente la centralización de nuestro país en la ciudad de Lima, y que además, esté en contra de brindarle oportunidades a compatriotas provenientes de provincias, y resulte que sus antepasados durante los años 50 y 60, emigraron desde Ayacucho a Lima por el terrorismo, la centralización y por la búsqueda de una mejor calidad de vida, porque sí, durante 1950 y 1960 sucedió una fuerte migración a la capital por parte de provincianos, esto principalmente porque el sistema colonial fue desestimado y por ende, las restricciones que

impedían la movilidad territorial fueron erradicadas, adicionalmente, producto de la presencia de terrorismo en estas regiones y a la centralización en el Perú.

Motivados por la búsqueda de una vida más moderna por parte de los ricos y producto del desgaste que estaban sufriendo los viviendas en Barrios Altos, la clase élite se mudó a San Isidro, Miraflores, Surco y La Molina, por lo que, ante la ausencia de habitantes en las casonas y al apoderamiento a estas viviendas comúnmente de forma ilegal por parte de propietarios, muchos provincianos se asentaron en Barrios Altos y allí comenzaron a ejercer el comercio informal, con ello trajeron cambios culturales en el lugar tales como: mestizaje cultural, que se dé pie a la creación de asentamientos humanos, el comercio ambulatorio de forma más prominente, y la presencia de una brecha más grande entre las clases sociales, esto último fue lo que hizo más difícil su estadía ya que existía una gran presencia de racismo criollo impuesto por los sistemas coloniales, actualmente, pese a que esta brecha social es mucho más corta, todavía sigue existiendo en nuestro país. Sin embargo, no todo es negativo, puesto que la llegada de los provincianos y su mentalidad trabajadora motivada por sus ganas de salir adelante, rompió el estigma que existía en la sociedad limeña de esa época referente a que solo los aristócratas podían ser grandes y ricos, esto influyó mucho en la perspectiva que tenían los extranjeros acerca de los peruanos, comenzaron a referirse a nosotros como una raza trabajadora y emergente; aunque es cierto que en la actualidad muchos compatriotas están orgullosos de tener ascendencia provinciana, todavía existen jóvenes que se avergüenzan de eso, lo cual muchas veces motivados por un rechazo hacia su identidad, por falta de conocimientos y porque debido al origen de Abimael Guzmán se suele relacionar el terrorismo con provincia, nace en ellos un odio intenso hacia estas personas, lo que muchas veces termina desencadenando ideologías extremas de temática social.

"El que no conoce su historia se convierte en un huérfano de identidad cultural, porque no sabe, sus antepasados, no saben de dónde viene, no sabe para dónde va" (Leal-Leal

& Cataldo-González, 2024), esto nos lleva a pensar que gracias al poco conocimiento histórico que se tiene y la falta de un abordaje pedagógico crítico en torno al terrorismo en colegios y espacios comunitarios hacen que el riesgo de que estas ideologías sean percibidas con neutralidad y veracidad. En el contexto educativo peruano, la enseñanza del periodo de violencia política (1980-2000) no se aborda de forma homogénea o neutral. Un estudio reciente revela que "la enseñanza de la memoria está atravesada por conflictos y negociaciones en torno al contexto institucional y político, la dinámica educativa en el aula, y las trayectorias profesionales y personales de los docentes" (Arrunátegui, 2021). Esto se debe en gran medida, a que “Las prácticas pedagógicas moldeadas por políticas educativas fragmentan el currículo, individualizan, y no abordan adecuadamente la memoria histórica”(Leal-Leal & Cataldo-González, 2024), esto demuestra que la forma en que se transmite la historia a los estudiantes está lejos de ser un proceso simple, ya que está moldeada por las propias vivencias y las interpretaciones de los profesores, lo que genera una problemática muy evidente que los estudiantes no reciben una educación ni versión clara sobre uno de los periodos más violentos del país, lo cual limita la construcción de una memoria colectiva sólida. Cómo señala Fernández Bravo (2017), “Los jóvenes construyen una memoria subterránea, que está en contraposición con la memoria oficial.”

En sectores como Barrios altos, donde el impacto del terrorismo causó mucho revuelo y dejó huellas profundas en sus habitantes, gracias a esta carencia educativa se traduce una desconexión entre las distintas experiencias comunitarias y lo que se les enseña en las aulas.

El vacío que se produce por la falta de una narración crítica y coherente acerca de lo que ha pasado es rápidamente ocupado por historias polarizadas y simplistas, las cuales, frecuentemente, son divulgadas a través de plataformas digitales. Como sostienen García Martínez et al. (2024), “Aunque las redes sociales por sí mismas no determinan el desarrollo de procesos de normalización de la violencia, al ser una extensión social del entorno físico se

consolidan como un canal de exposición a la violencia observada y experimentada", estos relatos idealizan o justifican la violencia como una reacción legítima ante la desigualdad social. El acceso irrestricto a información no verificada en internet, que normaliza discursos de odio y valida posiciones extremistas, sin las herramientas cognitivas necesarias para discernir, también aumenta la vulnerabilidad de estos jóvenes.

El impacto social de esta problemática es muy significativo, ya que por la falta de una educación integral sobre el terrorismo perduran muchos vacíos en la memoria histórica de estos jóvenes y dificulta la formación de una ciudadanía crítica y consciente. Esto trae como consecuencia, que exista el riesgo por falta de conocimiento, sino también en la posibilidad de que las nuevas generaciones repitan patrones que ya marcaron al país en el pasado. La ausencia del pensamiento crítico en estos jóvenes recalca y limita las posibilidades de que no puedan empatizar con las víctimas o peor aún deja abierta la puerta a que discursos e ideologías extremistas encuentren la validez en comunidades donde la memoria histórica está fragmentada.

Este efecto, a largo plazo, resulta en una sociedad más expuesta a la desinformación y a ser manipulada ideológicamente. Las redes sociales, sin un filtro crítico, se convierten en espacios en los que los jóvenes tienen la posibilidad de reproducir o potenciar discursos radicales, lo cual produce un efecto multiplicador que va más allá de las aulas y se difunde al entorno digital. Esto puede provocar que comunidades enteras repitan relatos que convierten la violencia en algo normal, lo cual debilita el tejido social y dificulta los procedimientos de reconciliación a nivel nacional.

Además, el efecto educativo no se restringe únicamente a lo que ocurre en las escuelas, sino también fuera de ellas y en la memoria colectiva del país. La transmisión de conocimientos entre generaciones se ve interrumpida cuando estos jóvenes no tienen acceso a la información ni a una enseñanza rigurosa sobre el terrorismo, lo que impide la posibilidad

de crear una identidad nacional fundamentada en el "nunca más". En esa línea, la ausencia de educación sobre ideologías extremas no solo afecta a los jóvenes que se ven directamente implicados, sino también a toda la sociedad que los necesita como futuros ciudadanos, líderes y profesionales.

Además, al analizar zonas vulnerables como Barrios Altos, los indicadores muestran que la memoria del terrorismo en el país suele transmitirse de manera fragmentada, o en muchos otros casos ni siquiera se habla de ello, esto sucede debido a la falta de programas adecuados y a la ausencia de docentes especializados lo que termina por desencadenar la presencia de una enseñanza limitada y la ausencia de memoria histórica en las nuevas generaciones, lo que provoca el riesgo y el incremento de ideologías extremas sociales y políticas. Para reafirmar la relevancia de haber puesto como agente de análisis a Barrios Altos, es importante mencionar la historia del terrorismo en relación con este lugar, la cual se trata de un hecho impactante conocido como “la masacre de Barrios Altos”, un trágico acontecimiento sucedido el día 03 de noviembre del año 1991, cuando los agentes del “Grupo Colina”, un grupo compuesto por integrantes del ejército peruano, con pasamontañas en el rostro y actitud violenta ingresaron repentinamente a una pollada bailable en la cual había una cantidad aproximada de 20 personas; sin pensarlo dos veces, Santiago Martín Rivas, aquel con el cargo más alto, ordenó a los agentes disparar a los civiles ya que según alegaron posteriormente, los habían confundido con miembros de la organización “Sendero Luminoso”, como resultado del ataque quedaron heridas 4 personas y murieron 15 personas, en las cuales se encontraba un niño de 8 años llamado Javier Ríos. Es importante mencionar que este grupo fue al lugar con el objetivo de asesinar a todos los que tuvieran una presunta relación con la organización terrorista “SL”, inclusive si no tenían pruebas que respalden esta acusación, tal y como lamentablemente sucedió en este caso. La existencia de este suceso tan

impactante en nuestro país y la falta de conocimiento de ello por parte de los jóvenes de Barrios Altos, reafirma nuestros motivos de utilizar este suceso como ejemplo de sustento.

Según Yucra-Quispe et al. (2022), el usuario deja de ser tan solo un espectador más cuando comienza a participar de forma activa en el proyecto, a este usuario se le considera un "prosumidor", el cual puede difundir y compartir tu contenido y también puede llegar a alterar los espacios digitales. Y este es uno de los impactos que buscamos en este proyecto, que los jóvenes se conviertan en participantes activos de la experiencia, sumergiéndose en una propuesta transmediática planteada como un rompecabezas narrativo. A través de plataformas digitales, se espera fomentar la intriga y la curiosidad en nuestra audiencia, intensificando el deseo de participar dentro de esta historia de terror. En este aspecto y como señala Ballesteros Herencia (2019), "el engagement se manifiesta en diversas representaciones simbólicas (principalmente "Me gusta", Compartir y Comentar), que pueden ser registradas y clasificadas para su medición y estudio. Consecuentemente, esta narrativa no solo desea generar terror y suspenso, sino también busca propiciar la reflexión en torno al caso de Christian, el protagonista de nuestro proyecto audiovisual, esto debido a que los trágicos desenlaces tanto para él como para su compañero Alex, su co-protagonista, se debieron a la ignorancia ante los detalles específicos del trasfondo histórico de los fantasmas de la casa en la cual se adentran con el objetivo de realizar un vídeo con temática de horror y posteriormente subirlo a su canal de YouTube, puesto que si bien es cierto ambos tienen el conocimiento que en esa casa durante la época del terrorismo en el país una familia fue asesinada en esa casa, debido a la actitud apática de Christian al mencionar este dato a su audiencia y a las actitudes irrespetuosas por parte de Alex debido a que él había tomado, fumado y desordenado la propiedad posterior a la llegada de Christian, el espectador puede

ver que no actúan con respeto ni profundizan en el tema, inclusive puede notar que ambos desconocen del tema. Si bien es cierto que nuestro objetivo como audiovisual es entretener al espectador, también lo invitamos a reflexionar acerca de si realmente está lo suficientemente informado respecto al terrorismo en el Perú, a tal punto que sienta que persiva la falta de respeto e ignorancia por parte de los jóvenes, y que pueda sentir la sensibilidad que los personajes no sienten ante los hechos que acontecieron en esa casa.

II. Descripción de la innovación

2.1 Planteamiento del Problema

La problemática que se aborda es el uso de las ideologías extremas y el modo en el que se involucra este problema con el proyecto y el público objetivo, consiste en cómo enseñar a jóvenes de entre 17 a 24 años respecto al peligro de las ideologías extremas utilizando proyectos audiovisuales como material didáctico, es decir, queremos probar y a su vez justificar, la importancia de la presencia de este recurso para que ellos puedan aprender respecto a una problemática que pese a no ser tocada en las instituciones ni comentada libremente debido al todavía existente conservadurismo limeño, continúa siendo un factor muy presente en el país debido a haber sido víctimas de una ideología extrema en algún momento de la historia del Perú. Además, es relevante acompañar a esta problemática con la falta de educación respecto a este tema en el país ya que las instituciones todavía siguen considerando un tema tabú a los episodios en aquellos lugares donde la población ha sido víctima de ideologías extremas, en este caso y para ser más precisos, en la masacre de Barrios Altos y cómo fue que los pensamientos e imposiciones extremas por parte de Sendero Luminoso terminaron por afectar tanto a el país como a su población.

Causas:

Sin embargo, pese a conocer el tema central y el punto en que se busca profundizar, es importante mencionar algunas causas que ocasionan la presencia de esta problemática, motivos por los cuales no se está enseñando a la juventud acerca de los peligros del uso de ideologías extremas en el Perú. La causa principal es la falta de capacitación hacia los docentes, tal y como Arrunátegui (2021) señala en su tesis al colocar lo siguiente: "la enseñanza de la memoria está atravesada por conflictos y negociaciones entorno al contexto institucional y político, la dinámica educativa en el aula, y las trayectorias profesionales y personales de los docentes" (p.82). Inclusive si algunas personas no consideran la relevancia de los docentes al momento de educar a los estudiantes sobre temas tan sensibles como este, es fundamental recordar que la inicial estrategia que utilizó Sendero Luminoso para impartir sus ideales fue a través de las instituciones, para respaldar esto Cáceres (2004) indica que pese a que estos hechos atravesaron lo social, se debe mencionar que el lugar en dónde estuvo el verdadero ataque fueron en los centros educativos, como explicación de lo anteriormente mencionado, Degregori (1990) indica la siguiente: "Esto se debe a que el PCP-SL empleó el sistema educativo para transmitir su ideología e inició sus acciones con un grupo de docentes universitarios y de escuela" (p.83). Es cierto que gran parte de la educación proviene de principalmente de los hogares, no obstante, los centros educativos son complementarios en nuestra formación crítica e intelectual, por lo tanto, si aquellos encargados de la formación de los jóvenes no están bien capacitados para brindarnos información respecto a temas que deberían ser cruciales para no repetir la historia, pues se convierte en una gran causa para que los jóvenes tengan desconocimiento o falta de profundizaje ante este hecho tan oscuro del Perú.

Sin embargo, pese a ser responsabilidad de los docentes el ser capacitados y brindarles todo tipo de información, es cierto que la libertad que ellos tienen de impartir sus conocimientos dependen mucho del centro educativo para el cual estén trabajando y en base

al material didáctico que ellos impartan, esto nos llega a la siguiente causa, la falta de recursos académicos que profundicen sobre el tema de manera transparente y realista, un ejemplo claro son los libros escolares de historia y formación cívica ciudadana de la editorial Santillana, en dónde se puede ver una forma de censura inclusive en los títulos de los textos, algunos de ellos acuñan los términos "crisis de la violencia" o "violencia política", además, al mencionarse las acciones realizadas por los grupos subversivos se les denomina propias de terrorista y al mencionar a la comisión de la verdad y reconciliación, se usa el término de "conflicto armado interno", así mismo, no se explican las razones de lo sucedido entre 1980 y 2000, es más, hasta parece que mezclan hechos que no son atribuidos a ese período.

Finalmente, se utilizan mucho los gobiernos presidenciales de Belaunde, García y Fujimori para explicar este hecho, en dónde enfatizan más en cómo fue el gobierno de cada presidente y dejando de lado una explicación detallada de causa y efecto que podría servir mucho para entender los peligros y motivos detrás de esta ideología extrema. (Arrunátegui, 2021, p.90).

Todo esto por parte de las instituciones nos lleva a la siguiente causa, el desinterés por la memoria histórica de nuestro país y compatriotas, y es que con la llegada de las redes sociales y nuestra cultura coloquial, los jóvenes se han vuelto más mediáticos y han desarrollado esa idea de saberlo todo únicamente por haber oído a algún familiar que vivió el conflicto comentar de eso, lo cual provoca un nulo interés en profundizar y a su vez investigar respecto a lo que sucedió mediante artículos, más testimonios, libros, periódicos u otros recursos. El desinterés por conocer estos hechos detalladamente ha desencadenado una soberbia a la cual cuando son cuestionados por un hecho que afirman, para evitar investigar además, ellos suelen utilizar expresiones como "mi papá estuvo allí", "mi tía me contó", "a mi mamá también le pasó" y otros argumentos que contribuyen al desinterés en continuar aprendiendo e investigando para saber si realmente lo que sus familiares les dijeron es cierto

o no, o de ser así, saber si verdaderamente están comprendiendo la magnitud de este suceso con la seriedad correspondiente. (Bucholtz & Hall, 2005).

Finalmente, y ya para cerrar las causas y poder pasar a los efectos, se debe mencionar una que está arraiga inclusive a nuestra política actual y el modo en que los agentes gubernamentales continúan siendo partícipes de la falta de justicia y libertad de aquellos que fueron perjudicados de manera más fuerte que otros durante los terribles sucesos, estoy hablando del silenciamiento de víctimas y testimonios. Para dar un ejemplo de esto, es relevante mencionar que en esa época hubieron casos de falsas acusaciones a muchos ciudadanos de ser "terroristas", ya sea porque estaban en contra del régimen, de los abusos desmesurados por parte de los militares, de la sensación de dictadura en el gobierno o por salir a pedir justicia ante algún conocido o familiar que había perdido la vida por haber sido acusado falsamente de "terrorista", sin embargo, debido a la situación tan crítica en la que se encontraba el país, las investigaciones para comprobar si verdaderamente el acusado era culpable o no muy pocas veces fueron realizadas, lo que provocó que sean parte de una negligencia militar. Un gran ejemplo de cómo estas víctimas fueron silenciadas y sus testimonios casi eliminados por completo de los archivos fue el de las mujeres que fueron sentenciadas por "terrorismo" y que, al denunciar violencia sexual por parte de los agentes del estado, no se las consideró víctimas por considerar que una víctima no podía ser encarnada de tal modo si tenía matices, es decir, si era enemiga de aquellos a los que acusaba (Guglielmucci, 2017). Santibáñez (2015) señalaba lo siguiente cuando se trataba de métodos para silenciar a las víctimas y borrarlas de los registros informativos del estado: "aquella que desea una reparación y justicia debe tener una conducta correcta, es decir, no haber cometido ningún delito". Lo anteriormente mencionado es una prueba de las razones por las cuales todavía existe en nuestro país esa gran división de distintos pensamientos respecto a las

actitudes netas de un terrorista y además, explica el motivo de los contextos en los cuales las distintas generaciones aplican el término.

Efectos:

Ante todas estas causas, el efecto principal es la débil formación ciudadana y democrática en los jóvenes, es decir, la ignorancia por parte de ellos ante circunstancias del país que podrían estar arraigadas o ser similares a temas del pasado, y, además, la gran influencia de las instituciones educativas en hacer que los pensamientos de los estudiantes sean más mecánicos que críticos, de esto modo evitando que se cuestionen a ellos mismos y al sistema. En la investigación cualitativa de Zúñiga, et al. (2020) teniendo en cuenta 8 instituciones pilotos del país como base, concluye lo siguiente: "En los resultados se evidencia que los planes de formación ciudadana carecen de responsabilidad y acompañamiento de parte de los docentes y directivos; existe una carencia de reflexión sobre el perfil del ciudadano que se quiere formar; los planes de formación se diseñan sólo para el cumplimiento de la normativa". Otro efecto a mencionar y que además está visiblemente arraigado al ya mencionado es el deterioro de la convivencia democrática, un factor muy relevante para que exista armonía en los centros estudiantiles. Este es un efecto derivado de las causas de la problemática debido al mal manejo que existe al momento en que las instituciones hablan sobre conflictos que hemos tenido en nuestro país, para evaluar lo fundamental que es dar a conocer la existencia de problemas, Perales (2021) resalta lo siguiente "para el logro de escuelas democráticas, es necesario comprender que los conflictos siempre serán parte de las relaciones humanas".

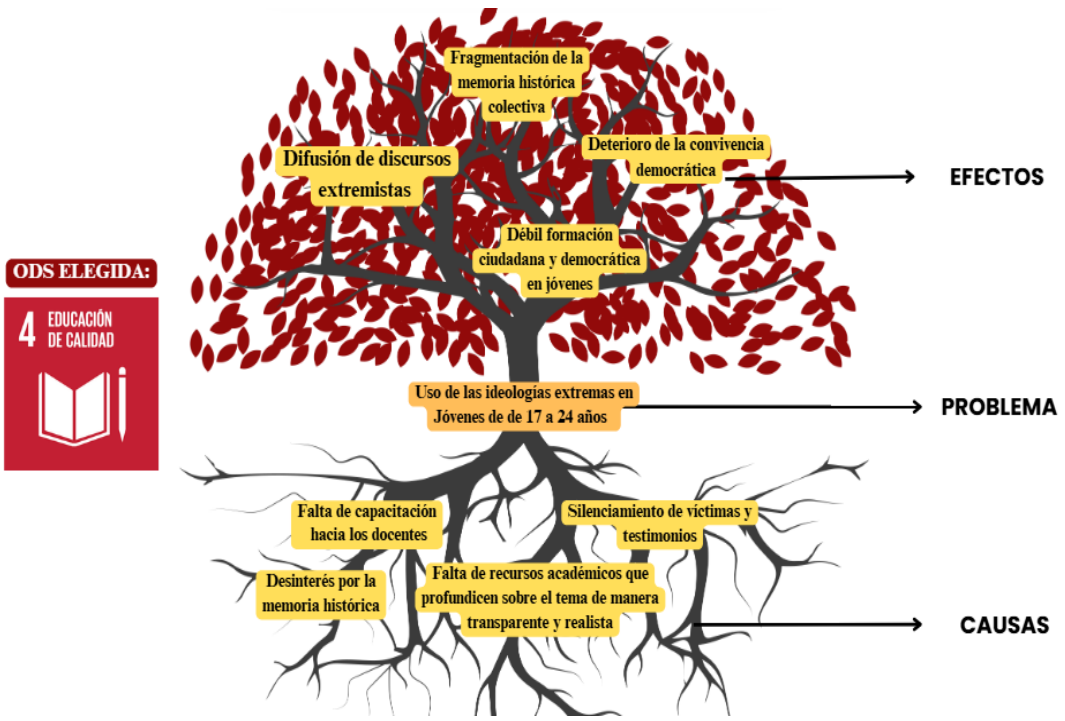
Por falta de información adecuada y con la aparición de las redes sociales, es muy predecible que se desencadene otro efecto tan temido, la difusión de discursos extremistas vía online. La aparición de la comunicación digital ha vuelto posible el llegar a las grandes masas con mayor facilidad, esto incrementa el riesgo de poder difundir ideologías peligrosas y

extremistas con mayor rapidez que en otros tiempos. Así mismo, existe una herramienta que facilita esta difusión llamado pseudónimo, esto se da cuando un autor comparte o escribe un mensaje utilizando un nombre distinto al suyo ya que le ofrece la sensación de una mayor seguridad al momento de decir lo que realmente piensa (Diana L. Ascher, 2019).

Finalmente, y ya para concluir con los efectos, es importante mencionar a la fragmentación de la memoria histórica colectiva debido a la existencia de tanto material pedagógico lleno de distintos tipos de contenido y distintas versiones tanto de los hechos como de las razones por las que estos sucedieron. Tal y como Fernández (2017) indica a modo de conclusión en su tesis tras haber realizado algunos análisis en un colegio estatal de San Juan de Lurigancho, los jóvenes se contraponen con la memoria oficial de los hechos debido a que construyen una memoria subterránea ya que suelen confiar más en lo que se dice en casa que en la escuela, esto producto de las contradicciones en las versiones de esta última.

Figura 2.1

Árbol de problemas



Fuente: *Elaboración Propia*

2.2 Población beneficiaria

Acorde a las investigaciones realizadas, se ha conseguido identificar quiénes conforman la población beneficiaria tanto de manera directa, indirecta y central.

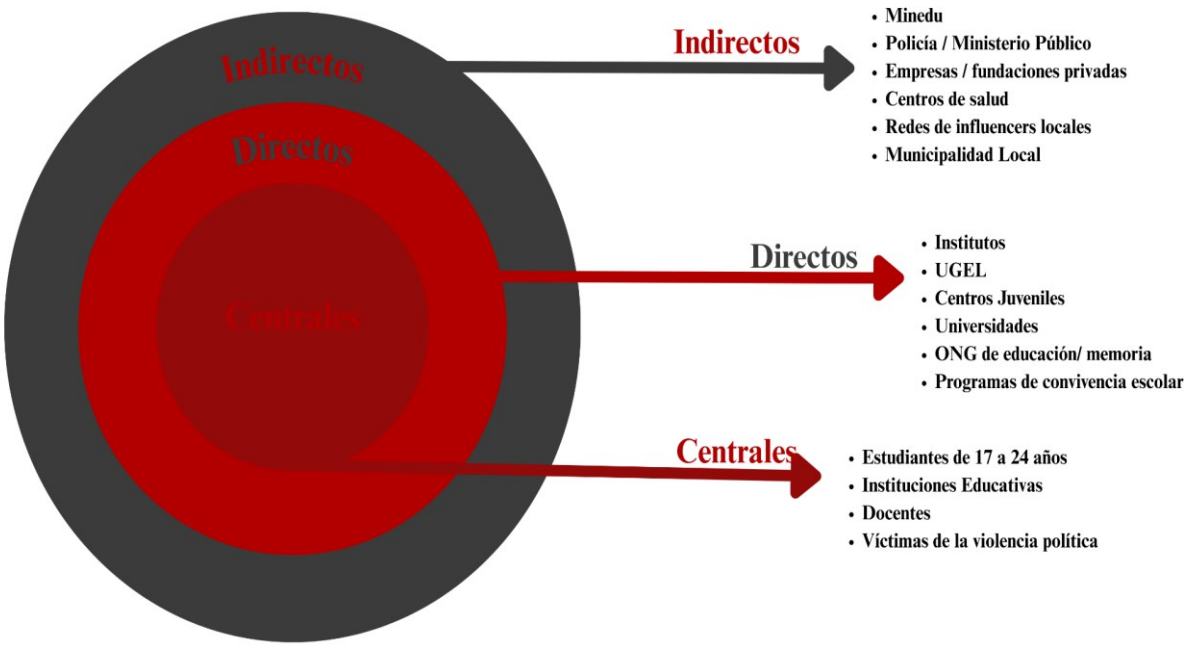
Se comenzará mencionando a aquellos que se encuentran en la parte indirecta, estos son: La Minedu, policía / ministerio público, empresas / fundaciones privadas, centros de salud, redes de influencers locales y la municipalidad local. Esto debido a que los líderes de cada institución recibirán información que les permitirá utilizar como fundamento al momento de capacitar al resto de los integrantes de la institución a la cual pertenezcan. Es decir, esta población se verá beneficiada por las actividades realizadas en el proyecto, pero el trasfondo no será basado en ellos ni serán utilizados como objetivos principales.

Por otro lado, se observa a los que se encuentran en la parte directa, estos son: Institutos, UGEL, centros juveniles, universidades, ONG de educación/memoria y programas de convivencia escolar. Ellos reciben los beneficios de este proyecto de forma más cercana y pese a no ser los centrales, continúan teniendo una mayor focalización por parte de esta investigación a diferencia de la población indirecta, esto debido a que estos sectores son aquellos que están más cerca a nuestro público objetivo ya que son el sector en dónde están ubicados y los agentes con los que tienen una mayor conexión y vínculo. Finalmente, están los que se encuentran en la población central, este grupo es crucial en todas las etapas de la investigación, inclusive cuando llegue a su final y comprobar si realmente se cumplieron nuestros objetivos inicialmente planteados, ellos son: Estudiantes de 17 a 24 años (los que además son nuestro público objetivo principal), instituciones educativas, docentes y víctimas de la violencia política. La presencia de cada uno de ellos es atribuida a la conexión más fuerte que tienen con lo que se busca generar mediante el proyecto que se realizará, en este caso, se pretende que se pueda conocer los peligros del uso de ideologías extremas en el país

de un modo en que la juventud, los docentes y las instituciones no tengan que pasar por el riesgo de sentir complejidad al momento de explicar y a su vez, evitar que acaben por repetir los errores ya mencionados con anterioridad en esta investigación. Es importante destacar que los docentes experimentan su profesión ya que ellos construyen un sentido y una identidad en el sistema educativo, por lo que estos son considerados el agente más adecuado al momento de llegar al público objetivo, y es que el oficio del docente no debe basarse solamente en hacer que se cumplan las normas y reglas de la institución ya que tal y como indican Dubet y Martuccelli (1997): si esto se realiza es probable que haya un sentido de reinterpretación y de apropiación tanto de los contenidos como de las normas educativas. Por lo tanto, muchas veces es mejor utilizar materiales de apoyo que permitan que los jóvenes puedan utilizar un pensamiento crítico y entender lo visualizado de forma que no se pueda mal interpretar como un entendimiento adquirido únicamente basado en lo que dice el educador.

Figura 2.2

Mapa de Actores



Fuente: *Elaboración Propia*

2.3 Objetivo(s) del proyecto

- **Objetivo General:**

  Concientizar a los jóvenes de 17 a 24 años sobre los riesgos del uso de ideologías extremas mediante una narrativa transmedia educativa e interactiva implementada en el año actual con el fin de fortalecer el pensamiento crítico y la memoria histórica durante el año 2025.

- **Objetivos Específicos:**

  - **Analizar** proyectos audiovisuales nacionales e internacionales vinculados a la violencia política y memoria histórica con el fin de identificar estrategias narrativas, recursos visuales y simbólicos, y métodos de dramatización que faciliten la enseñanza y comprensión de hechos históricos durante la etapa de investigación.
  - **Diseñar** una narrativa transmedia interactiva basada en testimonios, recursos gráficos y elementos de terror psicológico con el propósito de generar reflexión crítica en jóvenes de 17 a 24 años en el periodo de desarrollo del proyecto.
  - **Evaluar** el impacto de la narrativa transmedia en el nivel de comprensión y pensamiento crítico de los jóvenes mediante encuestas y estudios a través de comentarios, reacciones y participación en redes sociales durante la etapa de lanzamiento de las transmedias y del proyecto.

2.4 Marco referencial

Desde el inicio de los tiempos, en el mundo ha existido una gran cantidad de acontecimientos históricos que con el pasar de los años y el ingreso de las nuevas generaciones, pasaron de ser históricos a ser traumáticos. Sin embargo, muchos aquellos que experimentaron esos sucesos quedaron tan impactados que optaron por no hablar de ello nunca más o en el caso de hacerlo, no tener idea respecto a cómo poder abordar el tema sin experimentar sensaciones de pánico, incomodidad o confusión. Ante esta situación, las industrias del entretenimiento han sido grandes aliadas ya que a través de una reconstrucción històrica basada en una elaborada narrativa y exhaustivas investigaciones sobre estos acontecimientos, han conseguido crear proyectos que sirven de apoyo al momento de educar a las nuevas generaciones acerca de las atrocidades del pasado, en este caso y para ser más explícitos en el tema, respecto al peligro del uso de ideologías extremas.

Antes de dar paso a la muestra de los casos, clasificaciones a raíz de la historia y antecedentes de esta problemática, es importante definir qué es una ideología, Bobbio (1982) dice lo siguiente: “es un conjunto de ideas y valores”, Friedrich (1963) indica que: "es un sistemas de creencias" y finalmente Sills (1988) añade a estas definiciones como un modo de arraigar la política como algo básico en aquella, que: "desde el siglo XVII toda ideología ha tenido una concepción de la política, y, a partir del siglo XIX, la mayor parte de ellas han sido preponderantemente políticas". Así mismo, es importante señalar el modo en que la simbología ha influenciado en la ideología, un ejemplo muy significativo es la esvástica, la cual en 1939 simplemente significaba el símbolo de un partido político, sin embargo, actualmente está relacionado a la ideología Nazi y a todo lo que conllevó y conlleva tener ese conjunto de pensamientos, algo que termina por confirmar que la ideología se sostiene con la política, y esto se refuerza García Pelayo (1964) al indicar lo siguiente: “la función del símbolo político no se agota en comunicar algo, como el mero símbolo discursivo o lógico, sino que tal comunicación no es más que el supuesto para promover y sustentar el proceso

integrador; su función no es sólo dar a conocer unas significaciones sino transformarlas en acción.", y es que los símbolos más allá de ser solo un dibujo o una letra, brindan un sentimiento y afecto que, incluso si no siempre se relaciona a una identificación, al menos se vuelve señal de la participación en una fuerza que va más allá de un grupo de personas con pensamientos similares (Chevalier, 1988).

Uno de los eventos más impactantes de la historia que ha sido temática en las universidades, colegios, institutos y otros centros educativos, es la Segunda Guerra Mundial, esto debido a los horrores que sucedieron durante esa época y al gran impacto que tuvo la sociedad, incluso hasta el día de hoy su exhibición es importante para que nunca más se vuelva a repetir un caso tan atroz como ese, ante la sensibilidad del tema, muchas veces se han utilizado proyectos audiovisuales para poder hablar de ello, sobre todo en la industria cinematográfica tal y como indican Rodríguez y Gómez (2017) "la visión que tenemos sobre dicha contienda ha ido evolucionando con los años y uno de los puntos centrales de la popularización de la II Guerra Mundial se lo debemos al cine". Dos ejemplos de estas producciones son: "Hermanos de Sangre", una serie de producción americana que profundiza en la representación del holocausto judío e "Hijos del Tercer Reich", una producción alemana de la cual su trama se enfoca en aclarar que no todos los alemanes se identificaban con los principios de la ideología nazi durante este evento histórico (Rodríguez & Gomez, 2017). Se ha mencionado a estos dos proyectos con relación al presente cortometraje ya que algunos capítulos de ambas series han sido utilizados tanto en centros educativos como en organismos públicos como recursos de enseñanza al momento de querer tocar el tema de la II Guerra Mundial y sus perspectivas.

Si se pone en enfoque explícitamente en la importancia del uso del cine como un material didáctico, Rodríguez (2014) señala lo siguiente: "La aplicación del cine dentro de las aulas debe superar el hasta ahora uso ocasional como mera ilustración del contenido vertido

por el profesor; es más, para algunos autores la presencia de los filmes ha de ir más allá de la enseñanza historiográfica, debe ser un complemento importante dentro de la educación". Así mismo, es importante mencionar algunos ejemplos de filmes creados en el pasado que han servido como material didáctico de acontecimientos históricos a través de lo audiovisual: "La Marsellesa" (1938), la cual fue dirigida por Renoir y muestra el pasado de la Revolución Francesa de 1789 a través del espíritu del Frente Popular francés, "Viva l´Italia" (1960) que relata los hechos del resurgimiento italiano en el siglo XIX y el cual fue dirigido por Rossellini; y finalmente, la película "Acorazado Potemkin" (1926), la cual fue dirigida por Eisenstein y nos narra la revolución rusa de 1905 (Rodríguez & Gomez, 2017). Todas estas producciones han sido mencionadas ya que además de visibilizar las problemáticas que han tenido a través de su historia como país, también invitan al espectador a sentirse orgullosos de ser parte de un lugar que ha podido sobrevivir a estos hechos traumáticos, algo que también se pretende generar a los usuarios puesto que, de esta manera, podrán construir una conciencia social y un tener un mayor respeto por nuestra historia.

Pese a que al momento de utilizar ficción en hechos históricos para realizar películas bélicas Caparrós (1997) lo connote como "una idealización del pasado y de cómo se ve esa época en la industria hollywoodiense" refiriéndose explícitamente al filme "Lo que el viento se llevó" (1939) en dónde el escenario sucede en medio de la Guerra Civil estadounidense (1861 - 1865), se considera que muchas veces este tipo de filmes son más atractivos para los jóvenes ya que tienden a prestar más atención a aquel contenido que luce más entretenido que educativo, por lo tanto, si se busca que ellos más allá de entretenerse puedan aprender, es una buena estrategia didáctica audiovisual acompañar la representación de un hecho histórico con una buena historia ficticia que genere gancho en la juventud. Tal y como esta producción anteriormente mencionada, este cortometraje llamado "La Quinta" busca tener una historia

atractiva que consiga despertar interés en el usuario y que, a la vez, provoque que al finalizar el proyecto haya aprendido acerca de un hecho histórico de nuestro país.

Regresando a la Segunda Guerra Mundial y al modo en cómo el poder de los proyectos audiovisuales han conseguido su enorme difusión a nivel global, es relevante mencionar más producciones en dónde se ha tocado este terrible suceso ya sea de una forma muy cruda en dónde se ha podido observar las vivencias y el sufrimiento de una víctima de este acontecimiento como: "El Diario de Ana Frank" (1959), o de manera más dramática en la cual una historia de amor se ve envuelta por la guerra tal y como: "Casablanca" (1943). Es así como se pueden mencionar a las producciones más populares y con más influencia en el público, y que, además, han sido muy utilizados ya su vez, han servido mucho como un medio para aprender sobre este acontecimiento histórico, estos son: "La vida es bella" (1997), "Salvando al soldado Ryan" (1998), "La lista de Schindler" (1993), "El niño del pijama a rayas" (2008) y "La delgada línea roja" (1998) (Rodríguez & Gómez, 2017). La importancia de mencionar y mostrar los crímenes en la guerra en todos los filmes anteriormente mencionados se volvió crucial al momento de realizar una producción con esta temática ya que más allá de ser un hecho espantoso en dónde sucedieron atrocidades, es un modo de rebelión a lo que los nazis trataron de hacer, lo cual fue ocultar sus crímenes y quedar impunes, tal y como indica Mendieta (2016) al decir lo siguiente: "la representación de un caso de exterminio extremo, esto es, la representación del intento fallido nazi de eliminar físicamente a los judíos, y ocultarlo todo, convirtiéndolos en algo inexistente". Así mismo, respecto a la razón por la cual el cine es el mejor medio para relatar temas tan delicados como el anteriormente mencionado, Crespo (2008) señala lo siguiente: "Artefacto al que dirigir, al que apuntar hacia la escena. En su funcionamiento íntimo, tiene la capacidad de sorprender la realidad, de ofrecernos lo inesperado; la capacidad, en definitiva, de ser estética aún sin proponérselo, o al menos, de ir más allá de las intenciones verbales humanas que la rodean"

(p. 19). Así como hicieron muchas de estas producciones, también se pretende tocar esta temática como un acto de rebelión al silencio que lamentablemente luego de acontecimientos tan trágicos como este, la sociedad intenta imponer ya que tiene la errónea idea respecto a el uso del olvido como un arma más potente que la memoria para evitar que se repita la historia.

Existe un caso muy arraigado a presentar el caso del holocausto de una forma estética y ética al mismo tiempo, que además es presentada en un formato de primera persona, este caso es a través de la película húngara llamada "El hijo de Saúl" (2015). Lo que hace diferente a este filme que los ya mencionados, es que Lanzmann, el director, enfatiza que esta película no trata de los supervivientes, sino de las muertes ocurridas tanto en los campos de exterminio como en las cámaras de gas, su objetivo es que se sienta esa desesperanza que muchas víctimas sintieron al estar en esos escenarios. (Cabrerizo & Etxeberría, 2010). En el filme, a diferencia de las propuestas de los departamentos audiovisuales en los que cada uno debe de representar un significado a través de la combinación entre lo narrativo y lo visual, tanto el color como el sonido son utilizados como una forma metafórica y cruda de narrar las secuelas que provoca en las víctimas toda la tortura que están recibiendo. Como prueba de lo anteriormente comentado Goethe (2015) indica lo siguiente: "Los prisioneros que han estado confinados durante un largo periodo de tiempo en la oscuridad adquieren tal susceptibilidad en la retina, que incluso en la oscuridad pueden distinguir objetos" (p.5). Por otro lado, los sonidos tanto extradiegéticos como diegéticos y que, además, nunca se detienen, cumplen principalmente la función de desorientar al espectador y a su vez, los sonidos metálicos brindan una alegoría respecto al hecho de tener los crematorios funcionando todo el tiempo.

Tal y como esta producción de Lanzmann, este cortometraje también utilizará la estética y algunos recursos narrativos para poder transmitir sensaciones que despierten emociones en los espectadores, se usará una paleta de colores correspondiente a la atmósfera

que se creará, sonidos que provoquen en el usuario la idea de estar viendo algo real y juegos de cámara que despierten en él/ella la idea de ser parte del proyecto.

Sin embargo, pese a que fue durante la Segunda Guerra Mundial que se utilizaron los proyectos audiovisuales como material pedagógico, fue en la Primera Guerra Mundial cuando se notó el gran impacto que la industria audiovisual tenía en un acontecimiento histórico, ya sea como un método de propaganda, como un método de enseñanza, aunque en este hecho más se utilizó como lo primero. Un gran ejemplo de lo anteriormente mencionado es Estados Unidos puesto que, tras terminar la guerra, ellos comenzaron a realizar producciones audiovisuales en dónde los norteamericanos destacan por su heroísmo y por ser aquellos que ganaron la guerra. José Melero (2016) adjudica estos ejemplos en su artículo: "Los cuatro jinetes del apocalipsis" de Rex Ingram (1921), "El gran desfile" de King Vidor (1925) y "Mare Nostrum" de Rex Ingram (1926). La relación de estas producciones con el presente proyecto es el hecho de ser funcionales como apoyo visual al momento de querer transmitir un mensaje, sin embargo, es importante recalcar que pese a que en estas producciones el heroísmo de uno de los bandos que estuvieron en conflicto es remarcado, en el caso de este cortometraje, no es algo que se busque ya que contrario a ello lo que se pretende es generar una dualidad en los personajes, en donde no exista realmente un villano ni un héroe, sino personajes que simplemente se equivocaron.

Existe un proyecto llamado "EFG1914", por sus siglas conocido como European Film Gateway, el cual consiste en digitalizar materiales audiovisuales de sucesos ocurridos en la Primera Guerra Mundial. Según Barrientos (2016) "este proyecto permite que se accedan a documentos digitalizados que se encuentran ubicados en archivos audiovisuales europeos tales como: Deutsche Kinemathek, Cineteca di Bologna, Imperial War Museum, Archives Françaises du Film y Filmoteca Española, entre otros.", es decir, esto facilitará el acceso de

aquellos que deseen utilizar como material didáctico proyecciones audiovisuales para enseñar sobre la Primera Guerra Mundial.

Finalmente, más allá de la primera y segunda guerra mundial, también es importante mencionar un factor muy importante cuando se trata de los peligros de las ideologías extremas, es aquel que ha sido perjudicial para enormes masas, lo cual es irónico ya que el principal objetivo de este pensamiento siempre se ha caracterizado por ser el de exigir justicia e igualdad para todos, se hace referencia al comunismo. El ámbito audiovisual y sus producciones, muestran a esta ideología como algo peligroso y poco eficiente al momento de ser aplicado en una sociedad, muestra cómo es que en vez de ayudar al pueblo, lo termina destruyendo de una forma incluso más cruel que el capitalismo, el mayor motivo a este hecho es aquello que García y Pelaz (2021) señalan en su tesis al decir: "La imagen negativa que se muestra sobre el comunismo viene dada por el carácter totalitario que tuvo el sistema, de modo que resulta muy difícil encontrar argumentos a favor del régimen dentro de las producciones" (p.11). Aquí hay unos 3 ejemplos de producciones audiovisuales que abordan el tema del comunismo extremo: "Hijos de la Gloria" (2006 - Krisztina Goda), una película húngara que narra cómo fue que se llevó a cabo la revolución húngara de 1956 por medio del equipo olímpico de waterpolo. Otro ejemplo es la miniserie "Horící Ker" (2013 - Agnieszka Holland), en ella se cuenta cómo en 1969 Jan Palach se sacrificó como protesta ante el gobierno checoslovaco y la forma en que el gobierno hizo hasta lo imposible para probar que el joven estaba loco y por eso hizo lo que hizo. Por último, la producción "La tierra prometida" (1975 - Andrzej Wajda) en la cual este director alude simbólicamente al comunismo presente en la política en ese momento, mostrando el capitalismo en Polonia durante el siglo XIX. En este caso, a diferencia de los anteriormente mencionados, se puede observar una similitud más presente con este cortometraje, ya que la ideología que ocasionó el conflicto o la trama de estas producciones, es aquella que se está utilizando como base al

momento de crear el proyecto puesto que fue la ideología del comunismo de manera extrema, peligrosa e incorrecta lo que desencadenó nuestra problemática.

En conclusión, el ser humano tiende a querer inmortalizar los momentos de modo que puedan recordarlos siempre de un modo detallado, ya que la especie humana solo confirma la veracidad de los hechos a través de los sentidos, es decir, si no lo percibe de una u otra manera, se le es muy fácil dudar de su veracidad e incluso hasta olvidar que alguna vez sucedieron (en caso se haya vivido aquello en carne propia), por lo que desde hace muchísimos años atrás, se ha dedicado a documentar todo aquello que sea tan impactante que marque un antes y un después en la existencia, sin importar que tan doloroso o traumante sea el suceso. Así mismo, a través de esta extensa investigación es posible afirmar el hecho de la existencia de una mayor eficiencia y memorabilidad en cuanto al aprendizaje por parte de los receptores cuando se utilizan proyectos audiovisuales como materiales didácticos al momento de querer enseñar sobre un determinado tema; y es que al ser una especie que conecta nuestros sentidos con nuestras emociones, resulta más sencillo tener conocimientos respecto a algo cuando más allá de escucharlo como un relato de voz, se puede observar la dramatización de los hechos.

Adicionalmente, el público objetivo pertenece a una generación que se distrae muy rápido cuando considera que algo es muy aburrido o irrelevante en su vida, incluso si realmente no es así, y es que con la existencia de las redes sociales y la evolución de la tecnología, la concentración de la sociedad ha disminuido y se ha vuelto más selectiva a aquello que considera más un distractor que un medio de aprendizaje, por lo que sería ideal y fructífero educar a estos usuarios mediante métodos que vayan más acorde con sus características generacionales. Finalmente, es importante recordar que no hay nada más valioso que impartir conocimiento a todos aquellos que nos rodean, y que la ignorancia es el mayor enemigo tanto de la sociedad como del individualismo, por lo que, aprender

constantemente debería ser un hábito natural en la vida. Se debe conocer para no ser engañados y lo más importante, es necesario saber sobre nuestra historia y los factores que ocasionaron eventos que fueron perjudiciales para la humanidad en el pasado, para de esa manera, no volver a repetirlos en el presente ni en el futuro.

2.5 Proceso creativo y experimentos

2.5.1 Información sobre el usuario(s)

Se realizó el arquetipo de usuario, el cual lo pueden observar en la siguiente imagen:

Figura 2.3

Arquetipo de usuario



Fuente: *Elaboración Propia*

Se realizaron 12 preguntas arraigadas al tema y a su vez, estructuradas de modo que se posibilitó el poder obtener la información necesaria para realizar el mapa de empatía a través de ellas. Estas preguntas fueron completadas por 52 personas mediante “Google

Forms", las cuales facilitaron el rellenar todos los aspectos solicitados, los cuales se pueden observar en la siguiente imagen:

Figura 2.4

Mapa de empatía



Fuente: *Elaboración Propia*

Gracias a esta herramienta se logro llegar a los siguientes insights:

- El usuario aspira a una sociedad más justa y en donde todos tengan la misma posibilidad de crecer, pero también busca participar en ello, no solo esperar a que las autoridades lo hagan.
- El usuario desea tener un trabajo estable, pero también busca que sea un trabajo que le apasione, no solo le genere ingresos.
- El usuario busca consumir contenido audiovisual que lo ayude a relajarse, pero también busca que sea informativo, no solo entretenido.

En conclusión, se ha podido determinar el siguiente resumen de cada punto señalado en el mapa de empatía. Primero, se conoce que el usuario oye comentarios en dónde los

ciudadanos del país expresan miedo ante la inseguridad ciudadana, sentimientos de abandono por parte de las autoridades gubernamentales y que constantemente comentan respecto al uso de un castigo más severo para los criminales, además, se sabe que principalmente ve marchas, demostraciones de inseguridad ciudadana, informalidad y contaminación. Por otro lado, se conoce que al usuario le duele la injusticia, la corrupción y la indiferencia que hay en su entorno, adicionalmente y en general, piensa que es necesario tener políticos más sólidos y se siente frustrado ante la carencia de ellos. Finalmente, el usuario aspira a cumplir sus sueños, el cual está muy involucrado a la política ya que él estudia ciencias sociales, por lo que investiga sobre política y los próximos candidatos a las elecciones ya que piensa que el que no conoce su historia, está condenado a repetirla.

2.5.2 Información sobre el Mercado

Competencia:

Según el estudio realizado, se ha encontrado que existen algunos proyectos similares al que se está proponiendo en la propuesta de valor, sin embargo, ninguno de los que se va a mencionar a continuación incluyen el género de terror (el cual se está utilizando como un género comercial al momento de buscar enganchar para conseguir el objetivo principal, el cual es educar a la audiencia sobre un hecho histórico de un modo más atractivo). “La boca del lobo” (2018), una película de Francisco Lombardi, la cual cuenta cómo soldados del gobierno toman un pueblo llamado “Soccos” ubicado en Ayacucho, además, está inspirado en “la masacre de Soccos”; “State of Fear: The Truth about Terrorism” (2005), un documental de Pamela Yates, el cual dramatiza mostrando las consecuencias humanas y sociales producto de la guerra contra el terrorismo en Perú, un hecho histórico que sucedió durante 1980 y 2000; finalmente, se tiene “La hora final” (2017), una película de Eduardo Mendoza, la cual muestra los eventos que sucedieron antes de la captura de Abimael Guzmán, esta película se enfoca en el camino que recorren dos miembros de la agrupación “GEIN” durante su misión

de capturar al líder de Sendero Luminoso. Si se compara este proyecto con todas estas producciones, se puede notar que tiene algunas similitudes, tales como: Una temática similar a la que se está abordando, la cual está vinculada a la época del terrorismo en el país y a sus consecuencias catastróficas, además, también cuenta con una estructura narrativa de los 3 actos y se menciona la problemática durante su desarrollo. Sin embargo, también tiene algunas diferencias, tales como: Principalmente la falta de la presencia del género de terror, cuentan con una duración más extensa a la del presente cortometraje, utilizan materiales de apoyo de forma visual para mostrar los acontecimientos, en cambio en este proyecto si bien es cierto se menciona el tema, no existe la presencia de un material visual que se arraigue a ello, aunque sí para mostrar los hechos paranormales que suceden.

Adicional a lo anteriormente mencionado, existe un proyecto que aunque no de forma continua y que además, está catalogado como proyecto audiovisual de género dramático, utiliza recursos del género de terror como apoyo en una que otra escena, lo cual lo hace ser un proyecto ligeramente más cercano a "La Quinta" que los demás, se trata de "La casa rosada" (2016), una película de Palito Ortega Matute, la cual trata de dos niños de entre 9 y 10 años que buscan a su padre, el cual ha sido terriblemente torturado, todo esto ambientado durante la época del terrorismo. Se considera que el proyecto tiene relación con el propuesto ya que utiliza el recurso del terror como una herramienta que permite enfatizar las terribles consecuencias que produce este tipo de acontecimientos, dentro de este cortometraje se muestra a través de una relación entre el alma de las víctimas y lo paranormal y en el caso de ese proyecto, lo muestran a través de permitir ver los cuerpos y las torturas como un modo de terror físico y provocado por el ser humano, esto adjuntaría a lo ya mencionado, que de todos modos existe una diferencia marcada entre el tipo de terror que se usa en nuestro proyecto y "La casa rosada", ya que lo propuesto está relacionado más con acciones provocadas por fantasmas y el otro proyecto con acciones provocadas por seres humanos. Se puede concluir

en cuanto a la comparación de este proyecto con otros, que la mezcla que se pretende realizar entre el género de terror y un hecho histórico y trágico del país, continúa siendo la gran diferencial de la propuesta de valor y además, permite que el proyecto sea más atractivo al tratarse de algo innovador.

Oportunidades de mercado:

Según las investigaciones realizadas, se ha podido identificar que existen varios factores que contribuyen a que existan oportunidades de mercado si del género de terror y estilo found footage en el país se trata, para respaldar ello, se van a mencionar a continuación:

Principalmente, es importante que se mencione el gran interés que tienen los peruanos respecto al género de terror y el suspenso, como una manera de justificar las razones, se cita a Paco Bardales (2014), director de la película de terror "Maligno, quién en la revista "Andina", indicó lo siguiente respecto a este cuestionamiento: "Siento que existe una correlación muy poderosa entre el temor que genera una película y los miedos reales de las personas. Es un fenómeno muy particular, complejo y una necesidad de encontrar en el cine un vehículo de expresión y desfogue". En cuanto al presente cortometraje, el saber que los proyectos de terror tienen una buena acogida en el país es muy conveniente ya que el proyecto será peruano, se estrenará en Perú y su público principal serán peruanos.

Otra oportunidad que se ha podido identificar es la familiaridad que los espectadores sienten con el hecho de poder ver a alguien documentando su vida con mayor facilidad, si bien es cierto para el cine de estilo found footage todavía continúa siendo un reto el crear una razón verosímil para justificar que alguien esté grabando un suceso que pone en riesgo su vida, lo cierto es que se vive en una sociedad en la cual las cámaras están presentes gran parte del tiempo, es decir, se suelen tomar fotos o grabar algún momento de la vida con naturalidad, como una justificación de ello Wajcman (2011) nos indica que esto es algo muy característico de estos tiempos hipermodernos, y por lo tanto, esta necesidad de controlar

todo mediante los dispositivos tecnológicos, permite que sea más sencillo explicarle al espectador la razón por la que los personajes o el personaje en un found footage grabe sus acontecimientos traumáticos (p.16).

Adicionalmente, otra oportunidad se ha podido encontrar es la particularidad en la psique que tienen los seres humanos al generar en su mente una posibilidad de la realidad del acontecimiento mostrado cuando la forma en la que el proyecto de found footage es producido y vendido de una forma bien elaborada y realista, es decir, si el proyecto está correctamente ambientado y la historia está bien construida y arraigada a un fundamento que sea o que roce lo verídico. Se considera que este es un gran factor cuando se trata de una oportunidad de mercado en este proyecto ya que la posibilidad de poder despertar curiosidad en nuestra audiencia se vuelve mayor, aunque de todas maneras elaborar este proyecto continúa siendo un reto debido a que depende totalmente de la historia que se brinde al usuario.

Mercado objetivo:

Finalmente, para poder sacar un total aproximado del mercado objetivo, se ha decidido tomar como objeto de estudio a un informe final que realizó un estudio de público de cine y de cine colombiano de 2025, a modo de búsqueda por conocer un porcentaje relacionado a nuestro público objetivo que consume género de terror en el cine y en las plataformas de streaming, por lo que se ha optado por enfocarnos en la sección que indica a jóvenes de entre 15 y 25 años ya que nuestro público objetivo, el cual consiste en jóvenes entre 17 y 24 años, se encuentra dentro de ese rango, y estos han sido los resultados: en lo que respecta a consumir este género por medio del cine, se ha podido concluir que este grupo de jóvenes pertenece al 25,1%, por otro lado, si nos enfocamos en aquellos que consumieron contenido de este género a través de plataformas de streaming, se ha podido concluir que pertenece al 35,1%.

Después de obtener esta data, se ha investigado en el CPI Research del 2024, con el objetivo de conseguir el total de jóvenes de entre 17 - 24 años ubicados en Lima Metropolitana que cuenten con un nivel socioeconómico de tipo C, para ello se ha realizado el siguiente procedimiento. Primero, se consiguió averiguar la cantidad total de peruanos con 17 años de edad en 2024 ubicados en Lima Metropolitana, lo cual es un total de 151,600 personas, luego la cantidad total de peruanos que tienen entre 18 y 24 años en Lima Metropolitana, esto nos da un total de 1,218,500 personas, teniendo estos resultados, se sumaron y se llegó a la conclusión que, en el 2024, se tuvo como resultado a 1,370,100 personas que tienen entre 17 - 24 años. Posteriormente, se sumó la cantidad de personas en el rango de edad de los usuarios que cuentan con un NSE de tipo C, en caso de la población de 17 años se ubicó un total de 74,400 peruanos y en caso de aquellos entre 18 y 24 años, un total de 591,000 peruanos, se sumaron y se obtuvo como resultado 665,400 personas entre esos rangos de edad ubicadas en el sector C. Finalmente, tras llegar a la conclusión de que existen 665,400 peruanos de entre 17 - 24 años de edad que residen en Lima Metropolitana y que pertenecen al NSE de tipo C, para sacar un aproximado del mercado objetivo, es decir, a cuantas personas es posible proyectar que llegue el cortometraje, se decidió aplicar el porcentaje que había extraísdo inicialmente del informe de cine colombiano, el cual al enfocarse en el cine, nos da un 25,1% y al enfocarse en las plataformas de streaming nos da 35,1%; si se extrae el 25,1% a la cantidad de 665,400, se obtienen aproximadamente una cantidad de 166,045 personas, por otro lado, si se extrae el 35,1% a la misma cantidad de personas, se obtienen aproximadamente 233,565 personas, al considerar que ambos son importantes ya que son el resultado de personas interesadas en el género del proyecto, se ha optado por sumar ambos resultados, lo cual nos da un total de 399,610, por lo que a modo de conclusión, se puede decir que la proyección a llegar a un público que oscile aproximadamente en 399,610 personas.

Barreras de entrada:

Si bien es cierto, gracias a la propuesta de valor, al diferencial que se tiene, a la prueba de la existencia de proyectos reales que han tenido éxito y a otros factores previamente investigados, se puede decir que hay oportunidades de mercado en lo que se pretende realizar, también es importante que se reconozcan algunas barreras de entrada tales como las que se van a presentar a continuación:

El primero de ellos se trata de aquello que dice David Borwell (2012) en su artículo "Regreso a lo paranormal" al indicar lo siguiente: "el problema del pseudo documental reside en justificar que alguien esté filmando estos dramas." (p.148), esto quiere decir que es importante que al momento de realizar un proyecto de estilo found footage, se le brinde a la audiencia una razón lo suficientemente creíble para que pueda aceptar que una persona en una situación de estrés, de peligro o de terror continúe grabando todo lo que está sucediendo pese a los hechos traumáticos que está o ha estado viviendo, en el caso de este proyecto, el protagonista es un youtuber que se dedica a realizar contenido paranormal para su audiencia, es decir, él va a visitar lugares que estén presuntamente embrujados en búsqueda de fantasmas y se sumerge en todo ello únicamente para conseguir fama y para poder monetizar en base a ello.

Otra factor que vuelve más difícil este mercado es la falta de financiamiento y el tener recursos más limitados que otros proyectos de otro género y de otra estética, es decir, debido a la vibra de bajo presupuesto que transmite este tipo de contenido, muchos financistas creen que no es necesario apoyar a estos proyectos ya que creen que los creadores pueden conseguir los recursos necesarios para costearse ellos mismos y que probablemente existan proyectos que realmente necesiten de su apoyo, probablemente alguno más cinematográfico y visualmente más elaborado, sin embargo, todo lo contrario a lo que parece, el hacer un proyecto de estilo found footage, requiere de tiempo, actores capacitados, un espacio que

pueda ser intervenido libremente o contenga una estética de tener muchos años de existencia, por lo tanto estos dos requisitos en cuanto a la locación hacen que el lugar se lleve una gran parte del presupuesto, lo que consigue llevarse otra gran parte del dinero, es el conseguir a un actor que sea capaz de transmitir miedo verídico, sea carismático y tenga al menos un poco de conocimiento respecto al uso de cámara y otros equipos técnicos. Si bien es cierto el crowdfunding es una buena manera de poder financiar proyectos cinematográficos independientes, es importante mencionar que en América Latina hay una escasa regulación, recién en 2020 se emitió un decreto que permite regular las plataformas de crowdfunding en el país.

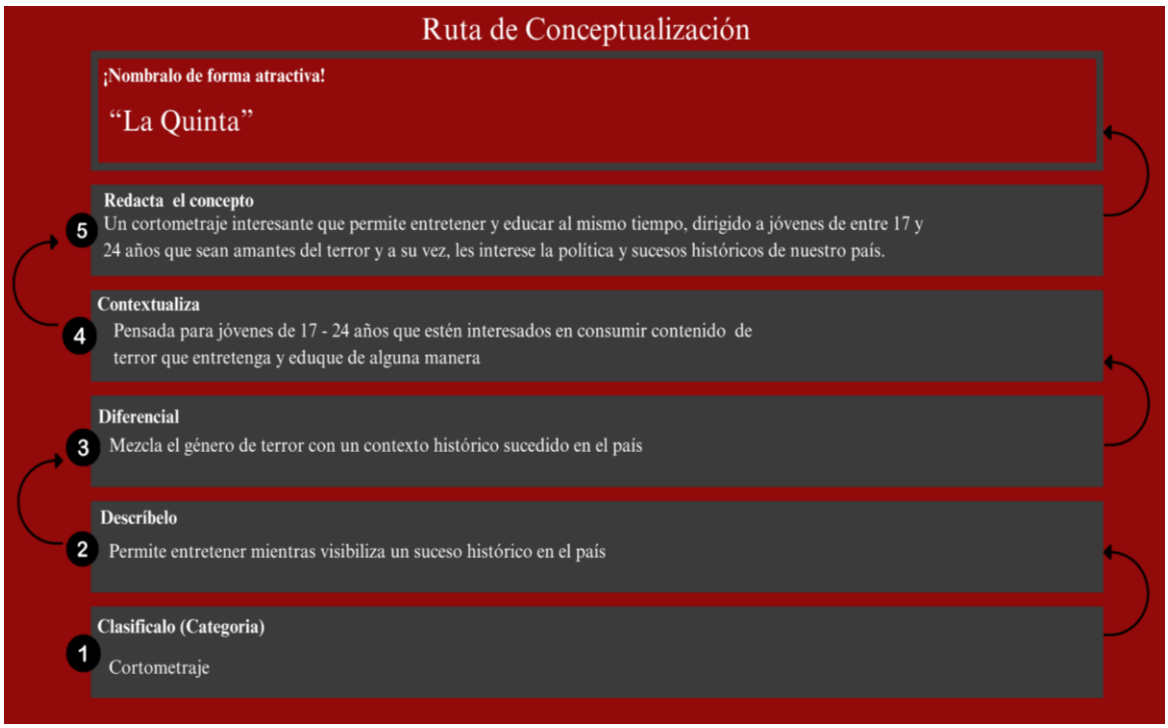
Finalmente, otra barrera que se ha podido identificar son los extensos requisitos que piden muchas veces algunos distritos para poder permitir que se realicen grabaciones en sus instalaciones y que sin esos permisos y sin cumplir todas las normas establecidas, el rodaje puede ser interrumpido y hasta podría haber sanciones, un ejemplo de ello es el distrito de San Borja, en donde si desea grabar se debe de pedirle una solicitud de manera directa a la municipalidad, la cual debe realizarse con mínimo 7 días hábiles como plazo, los horarios de atención son estrictos y oscilan entre las 8 am y 10 pm, además, se debe de brindar una gran cantidad de documentos relacionados al número de personas que irán al rodaje, la finalidad de la filmación, el lugar exacto y la hora en dónde se realizará, y adicionalmente, existen restricciones tales como: la prohibición de alimentos y el de colocar mesas y toldos en los espacios. Se considera que esta es una barrera muy relevante ya que la demora para aprobar solicitudes puede afectar el tiempo en el que se realicen los rodajes y de ser rechazadas, provocan que se deba recrear la locación, lo cual termina por tener como resultado un exceso de presupuesto.

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor

Para poder desarrollar la propuesta de valor hemos aplicado la herramienta llamada "Ruta de Conceptualización", la cual facilitó el poder definir con claridad esta propuesta de valor y el concepto general del proyecto. En este caso, el proyecto es un cortometraje de carácter educativo y reflexivo, el cual es combinado con el género de terror con un enfoque de memoria histórica. Lo que se busca es entretener e informar a la vez, este cortometraje invita al usuario a reflexionar sobre las ideologías extremas a través de una narrativa breve y accesible al público joven, evitando el uso del morbo, priorizando el uso de la empatía y la reflexión del usuario como se pueden observar en la siguiente figura.

Figura 2.5

Ruta de Conceptualización



Fuente: *Elaboración Propia*

Gracias a la herramienta anterior, se pudo llegar a la siguiente propuesta de valor: El cortometraje “La quinta” nace con el propósito de concientizar a el público objetivo a través de la combinación del género de terror pero que a la par toca un suceso histórico involucrado con la política de nuestro país, el cual es la época del terrorismo sucedida entre inicios de 1980 y fines de 2000 en el Perú con un carácter educativo y reflexivo, abordando y dándole un enfoque hacia la memoria histórica y el uso de ideologías extremas. Todo ello a través de una narrativa breve, entretenida e informativa a la vez, de esa forma se logra generar un gancho en el espectador de querer seguir investigando y a su vez que el usuario genere una conexión entre el suceso con la razón del porque suceden estos acontecimientos paranormales dentro del cortometraje y también lograr que se entretengan, visibilicen y se eduquen con respecto a este tema. Este cortometraje está pensado para momentos de entretenimiento y para el uso como material pedagógico ya sea propio o para un grupo, en el cual se desee utilizar una apertura que sea una especie de gancho para captar la atención al momento de tocar este tema que para muchos es muy delicado, permite que esta información se vuelve más relevante y significativa para los receptores.

“La Quinta” no es un cortometraje común dentro de la industria audiovisual. Su diferencial radica en su capacidad de encarar un tema sensible y complejo para muchos, como lo es la violencia política que sucedió dentro de nuestro país y que muchos no saben cómo abordarla, sin recurrir al morbo ni a los recursos visuales excesivos, como lo es la sangre que muchas veces es usada de manera excesiva en este tipo de piezas audiovisuales. A diferencia de otros proyectos audiovisuales de este género, “La Quinta” propone una narrativa y un lenguaje visual basado en la empatía, el terror psicológico y el uso de simbolismos como una herramienta para generar reflexión y conciencia social en el espectador. Este enfoque innovador no solo busca generar impacto emocional en el

espectador, si no también provocar pensamiento crítico en los jóvenes quienes representan una desconexión significativa ligada a la violencia política que sufrió nuestro país.

En conclusión, este cortometraje busca mezclar el género del terror con la problemática del uso de ideologías extremas para entretener, visibilizar y a su vez informar sobre este tema, sin recurrir a elementos como el gore y el morbo que muchas veces es usada dentro de esta clase de proyectos audiovisuales. “La Quinta” logra transformar el miedo en un medio educativo y reflexivo para los jóvenes del país haciendo que el terror funcione como un espejo de todo lo sucedido en el Perú con heridas no resueltas de la sociedad peruana, invitando al espectador a empatizar, cuestionar y aprender a través de la emoción.

Figura 2.6

Propuesta de valor



Fuente: *Elaboración Propia*

2.5.4 Diseño de producto/servicio

En aspectos generales el proyecto será digital, tendrá un ancho de fotograma de 1920 y un alto de fotograma de 1080, será grabado en full HD y posteriormente exportado en mp4, contará con 23.98 fotogramas por segundo, canal 2 de tipo estéreo en audio, una velocidad de muestra de sonido de 48.000 kHz, además de una velocidad de bits de 2304 kbps. Así mismo, contará con una duración de 10 minutos, estéticamente tendrá un estilo found footage, por lo que pese a estar en full HD, el aspecto será ligeramente casero, la colorización estará realizada en una gama de colores fríos los cuales oscilarán entre azules y verdes, especialmente porque habrá algunas tomas que serán grabadas con una estética de cámara de seguridad. Adicionalmente, contará con efectos de semi granulado, de ruido y de glitch, las sombras serán remarcadas y predominante, y en muchos encuadres habrá una presencia de elementos de composición como números de tiempo, el ícono de grabando y la hora en la que está siendo grabada, esto servirá para reforzar que la escena está siendo grabada por una cámara de seguridad, incluso si no es así, el proyecto se grabará mediante 2 cámaras Go pro hero (una 9 y una 10), en dónde una será sostenida por el actor puesto que él debe aparentar ser un youtuber que está grabando los sucesos de la historia desde su propia perspectiva, y la otra servirá para falsear ser una cámara de seguridad, es decir, esa segunda cámara será maniobrada y falseada por el equipo para que dé la sensación de tratarse de una cámara de seguridad.

Interfaz:

El proyecto se presentará en la plataforma de YouTube, no contará con una miniatura tradicional, sino con una portada relacionada al contenido del cortometraje, la cual va a tener como composición a una parte de la escenografía en donde se vean los mensajes que aparecen en la ambientación del corto, tendrá una luz tenue, la colorización será entre un azul frío y gris, además, estará el título del proyecto escrito con color blanco hueso y en una

tipografía de estilo gótico. Por otro lado, la sinopsis del proyecto se encontrará en la descripción del vídeo, la cual finalizará con una pregunta que provoque ganas de ver el producto audiovisual, además, también estará la presencia del título para que el usuario se sienta más atraído, los botones que inviten a reaccionar: comentar, compartir y darle like, tendrán la misma ubicación que en otros vídeos de Youtube, es decir, debajo del rectángulo visual, adicionalmente, el botón ver, de volumen y para ajustar la calidad del vídeo, estarán distribuidos en la pantalla del mismo modo que en todos los vídeos que hay en la plataforma.

El cortometraje no tendrá subtítulos, sin embargo, se permitirá que YouTube genere esta función en caso el usuario así lo desee o necesite, la calidad automática del vídeo será en automática 1080p HD, las dimensiones de pantalla se podrán adaptar a cualquier dispositivo, ya sea TV, celular o computadora, la velocidad de reproducción será normal, aunque el usuario podrá cambiar esta opción en caso prefiera consumir los vídeos en una mayor o menor velocidad, la opción de pantalla completa estará activa y podrá ajustar el volumen del vídeo a su preferencia. El canal mediante el cual se publicará el proyecto, tendrá el nombre del producto, será creado únicamente como un medio de publicación, y tanto su foto de perfil como su portada tendrán imágenes relacionadas al cortometraje, sin embargo, el título estará incluido únicamente en el nombre del canal y no en ninguna de las fotos ya que de esta manera se evitará redundar demasiado.

Durante todo el cortometraje, se podrá ver una estética found footage, la cual será lograda debido a la presencia de luces led estratégicamente utilizadas para que las sombras se vean re marcadas y a la vez el ambiente se vea tenue, además, las tonalidades en las luces serán frías, normalmente blancas para al momento de llevar a post sea más fácil añadirle algún efecto de color. Los objetos en la escenografía serán distribuidos de forma maximalista, es decir, se verán recargados en cámara, ya que de esta manera dará la sensación de estar contemplando un espacio cerrado, algo que es muy característico en los proyectos

audiovisuales con esta temática, además, tanto el actor como la cámara serán colocados en el espacio de un modo en que los planos se vean cerrados, pero a la vez, pueda distinguirse perfectamente lo que hay a su alrededor, es importante que en el usuario se cree la sensación de estar viendo lo que el protagonista está viendo o enfocando.

La paleta de colores será de tonos entre azules y verdes ya que esto transmitirá en la audiencia una sensación de peligro, de tener que estar alerta todo el tiempo y de estar viendo un lugar que ha sido abandonado y tratado con indiferencia desde hace muchos años, además, estos colores son muy utilizados en el terror al facilitar el conseguir una atmósfera paranormal y particular; así mismo, los objetos presentes tendrán una apariencia antigua y sucia debido a que de esta manera se podrá terminar de enfatizar de manera visual que el usuario se encuentra contemplando un lugar viejo históricamente hablando sin la necesidad de tener que recalcar eso de manera verbal. Al finalizar el proyecto, el fondo se pondrá completamente de color negro y aparecerán los créditos, la tipografía será Arial, el tamaño de letra será 12 y el color de fuente será de color blanco, todo el texto además estará en posición central y en ellos se podrá leer el nombre de todo el equipo junto a sus respectivos cargos, adicionalmente, también se podrá leer el nombre de los actores junto a sus respectivos papeles interpretados; el cierre del cortometraje será con el logo de la institución en color blanco y negro.

Funcionalidades:

Los usuarios contarán con la posibilidad de interactuar en la plataforma distribuidora, es decir, podrán comentar, dar like, compartir, etiquetar, guardar el vídeo, iniciar algún debate o hasta fomentar alguna teoría conspirativa. Se interactuará con ellos a través de likes y respuestas a sus comentarios ya que se busca fomentar la participación del público dentro de esta comunidad. Así mismo, posterior al estreno del proyecto y a su acogida por parte de los usuarios, en el canal se subirá un vídeo de detrás de cámaras, en dónde se mostrará

algunos momentos vividos durante la grabación, en dónde los usuarios podrán ver cómo es que realizaron algunas escenas, la forma en cómo se maquillaron a los actores, en cómo se decoraron algunos espacios, en cómo se armaron algunos equipos técnicos y episodios de convivencia entre los integrantes. Adicionalmente, el usuario podrá saber de qué trata el cortometraje desde la sinopsis ya que se encontrará en la descripción del vídeo, y también podrá conocer al equipo técnico y actoral al visualizar los créditos finales en el proyecto.

Por otro lado, tanto la descripción, el título y algunas etiquetas del vídeo serán optimizadas con palabras clave que tengan relación con el género de terror y found footage ya que de esta manera será mucho más fácil para el usuario encontrar el cortometraje al momento de buscar contenido relacionado, algunas de estas etiquetas se utilizarán serán: cortometraje peruano, found footage en español, terror, horror, paranormal, terror con trasfondo histórico y terror psicológico. Así mismo, debido al sistema de recomendación que tiene Youtube y a la configuración pública que tendrá nuestro vídeo, esté tendrá la oportunidad de ser sugerido en listas o búsquedas relacionadas para de esta manera, tener un alcance más amplio del proyecto hacia una mayor cantidad de público que esté interesado en el género de terror y en el found footage, aunque también es importante recalcar que pese a esta facilidad que se le dará a la audiencia para poder encontrar nuestro contenido, se activará la opción de derechos de autor para evitar que otros canales lo utilicen sin nuestra autorización.

Finalmente, la plataforma cuenta con una opción que permite acceder a un apartado del público para que podamos comprender mejor su comportamiento, este se trata de la opción de estadísticas que aparece al momento de querer saber la interacción que hemos recibido por parte de las masas. En este lado de YouTube se podrá acceder a métricas en tiempo real que permitirán conocer acerca de las visualizaciones que hemos tenido, los minutos o segundos en los cuales ha habido una mayor y una menor retención visual, la

ubicación de nuestro público en este proyecto, el nivel de interacción que ha tenido, y sobre todo, se podrá evaluar y concluir de manera más sólida si el cortometraje ha conseguido tener el impacto esperado en el análisis de mercado.

Triple balance:

El cortometraje "La Quinta" se enmarca dentro de la ODS N°4 la cual es Educación de calidad, esto debido a que se promueve la reflexión crítica y la formación ciudadana mediante un cortometraje de terror mezclado con la memoria histórica del Perú.
Desde el enfoque social este cortometraje busca concientizar, sensibilizar y hacer reflexionar a los jóvenes y adolescentes sobre la violencia política ocurrida en el país y el uso de ideologías extremas, fortaleciendo su pensamiento crítico, su conexión y valorización de los hechos históricos ocurridos en el Perú. A través de una narrativa audiovisual se busca generar un aprendizaje significativo en donde se fomente la empatía hacía las víctimas y también enfocada ese sentido de identidad nacional como de memoría colectiva.

En el ámbito ambiental, este proyecto se desarrolla bajo un producción responsable, priorizando el uso de recursos digitales como lo son las redes sociales, locaciones reales, materiales reciclables y reutilizables minimizando así alguna contaminación ambiental que genere algún impacto ecológico en el ambiente, debido a que la difusión de este cortometraje se hará a través de una plataforma digital como YouTube, se evita el consumo de materiales dañinos para el medio ambiente y promueve la difusión sostenible y accesible.

Finalmente, en lo económico, el proyecto se plantea como una propuesta de bajo costo, ya que será accesible y de libre alcance esto debido al ser un producto audiovisual digital, permite una alta difusión con recursos limitados, fomentando la sostenibilidad del proyecto sin depender de grandes presupuestos, a su vez su carácter educativo ofrece un diferencial que puede integrarse en espacios académicos o culturales (sea en colegios o charlas culturales) de esta manera se aporta un beneficio social más allá de un retorno

económico. Además, el proyecto contempla la monetización del cortometraje en YouTube, lo que permitiría generar ingresos a partir de las visualizaciones e interacciones que haga nuestro público objetivo y también la posibilidad de participar en festivales audiovisuales nacionales e internacionales, lo que permitiría generar ingresos adicionales, reconocimiento y proyección para futuras producciones.

Mecánica del servicio:

Lo primero que hará el usuario es descubrir el cortometraje "La Quinta" en la plataforma YouTube ya que el medio que se utilizará para llegar a ellos será a través de esta aplicación, aunque el proyecto también podría encontrarse en colegios al ser utilizado como material pedagógico. La primera interacción del usuario es visualizar y sentirse atraído ante la atmósfera misteriosa y el tono de terror del producto audiovisual, adicionalmente esto provocará que despierte curiosidad en ellos. Durante su consumo, el usuario sentirá miedo, intriga y empatía, además, notará los símbolos y mensajes ocultos dentro del proyecto, esto le despertará una tensión y curiosidad intelectual. Al finalizar, el usuario logrará reflexionar, concientizar y generar empatía con las víctimas al momento de notar que los sucesos paranormales que ha presenciado, son heridas sociales y políticas que no se resolvieron y que peor aún, quedaron en el olvido.

Gracias a esta experiencia en donde nuestro usuario va a ser espectador y a la vez tendrá la capacidad de juzgar los hechos bajo su propia perspectiva, conseguirá reflexionar sobre la manera en cómo muchas veces el pasado continúa teniendo repercusiones en el presente y además, enfatizar sobre la gran relevancia de no repetir errores similares o iguales que sean resultado del uso de ideologías extremas. El consumidor podrá reflexionar sobre un hecho histórico y de violencia política que sucedió en el país, en donde en vez de buscar que tengan una posición política, lo que se busca es que puedan identificar esos riesgos y le den un valor más grande a estos acontecimientos. Si el cortometraje es presentado en un ámbito

educativo como en colegios, se podrá medir el impacto a través de las respuestas que los estudiantes den al momento de abrir paso a un diálogo o debate guiado por sus docentes, no obstante, de manera general, el impacto que tenga el proyecto se medirá a través de los comentarios, visualizaciones e interacciones generadas por la plataforma de YouTube, de este modo, se podrá evidenciar que el usuario no solo logró recepcionar el mensaje sino que también participó activamente, esto mostrará un interés por parte del usuario por querer investigar y adicionalmente, se sabrá que se ha conseguido fomentar su conciencia social.

Figura 2.7

Tablero UX



Fuente: *Elaboración Propia*

2.5.5 Modelo de Negocio

La idea de negocio de este proyecto se fundamenta en un cortometraje audiovisual que, utilizando el terror y la memoria histórica como géneros, tiene como objetivo instruir, sensibilizar, hacer empatizar y promover la reflexión entre jóvenes y adolescentes acerca del empleo de ideologías extremas y la violencia política en Perú.

En cuanto a su forma de comercialización, este cortometraje será distribuido de manera gratuita a través de la plataforma de Youtube, lo que permitirá tener un gran alcance y accesibilidad a nuestro público. Por último, el proyecto contempla la monetización del cortometraje a través de la plataforma de YouTube, lo que permitiría generar ingresos a partir de las visualizaciones e interacciones que realice nuestro usuario, también la posibilidad de participar en festivales audiovisuales nacionales e internacionales, lo que permitiría generar ingresos adicionales, reconocimiento y proyección para futuras producciones. así como charlas educativas pagadas, generando de esta manera un retorno económico sostenible sin perder su propósito social y educativo.

Figura 2.8

Tablero Modelo de Negocio



Fuente: *Elaboración Propia*

2.5.6 Resultados esperados

Los resultados esperados de este proyecto al haber sido recepcionado por el público objetivo e introducido al mercado, tienen los siguientes objetivos: Principalmente concientizar respecto al peligro del uso de ideologías extremas; lo segundo es sensibilizar e invitar a la reflexión; lo tercero es diseñar una narrativa entretenida y educativa al mismo tiempo; y finalmente, que pueda ser utilizado como material pedagógico.
A continuación, se explicará punto por punto los objetivos en escenarios ficticios junto a sus posibles indicadores de medición:

1. **Concientizar respecto al peligro del uso de ideologías extremas:**

Cuando el usuario termine de consumir el proyecto, se espera que los hechos atroces que ocurrieron lo hagan tomar conciencia sobre lo peligroso que es el ser extremista al momento de tener una ideología y cómo ello muchas veces, vuelve ciego al ser humano y hace pensar que si las cosas no se hacen como se desearía que se hagan o si otros no piensan de la misma forma, la solución es la censura con violencia para silenciarlos de alguna manera.

El indicador ideal será el siguiente: El 60% de los usuarios después de ver el cortometraje, tomará conciencia respecto a ciertas actitudes tales como: un excesivo ego, el autoritarismo de forma tóxica y sus reacciones violentas e impulsivas hacia aquellos que no comparten sus mismos ideales. Ellos van a tratar de trabajar para eliminar esas actitudes de su personalidad puesto que serán conscientes que, si siguen teniéndolas, con el tiempo eso los puede llevar a cometer actos aterradores que terminen por provocar que un hecho oscuro en el país e historia, vuelva a ocurrir.

2. **Sensibilizar e invitar a la reflexión:**

Cuando el usuario termine de consumir el proyecto, se espera que recuerde a algún familiar o conocido suyo que vivió la época del terrorismo y que le contó alguna anécdota respecto a lo cruel que fue ese oscuro episodio y cómo eso le arruinó la vida a millones de compatriotas, ante eso el usuario va a sensibilizarse y reflexionará sobre la importancia de conocer estos hechos ya que pese a lo trágico que fue para sus antepasados y que para él también lo es al recordar en ese momento que es algo que sucedió en el país, es importante que nunca sea olvidado.

El indicador ideal sería el siguiente: El 90% después de consumir este proyecto va a sentirse sensible con respecto al tema ya que es algo que alguien en su entorno social ha padecido y por lo tanto, alguna vez le ha narrado las atrocidades que sucedieron en ese momento, ante ello va a recordar que ese suceso existió y por ende va a reflexionar sobre la importancia de que nosotros como peruanos nunca lo olvidemos y que eso nos impulse a ser más conscientes y responsables al momento de elegir a los próximos agentes gubernamentales.

3. **Diseñar una narrativa entretenida y educativa al mismo tiempo:**

Cuando el usuario termine de consumir el proyecto, se espera que la historia le haya parecido entretenida, pero que también le haya enseñado acerca de un acontecimiento histórico de nuestro país, lo cual provoque en el espectador un sentimiento de excitación por haber disfrutado el método de entretenimiento que eligió en su momento de ocio y a la vez, una satisfacción al sentir y notar que ha podido aprender algo educativo mientras estaba entreteniéndose.

El indicador ideal sería el siguiente: El 70% durante el cortometraje inicialmente va a sentir que está viendo algo únicamente entretenido e interesante, sin embargo, al momento de

escuchar el trasfondo histórico del proyecto, prestará una mayor atención y aumentará su interés por seguir viendo el vídeo y terminarlo, debido a que este detalle generará en él/ella la idea de estar consumiendo un entretenimiento enriquecedor, esto permitirá disfrutarla experiencia al percibir que el tiempo invertido no solo brinda entretenimiento, si no también un valor intelectual.

4. **Ser utilizado como material pedagógico:**

Cuando el usuario termine de consumir el proyecto, se espera que lo considere un material que pueda utilizar al momento de querer enseñar sobre este tema sin sentir que va a incomodar a alguien, evidenciar alguna postura política incluso si no la tiene, o aburrir a sus espectadores. Además, se espera que después de haber sido utilizado como un recurso de enseñanza, aquellos que lo han visto, aprendan sobre el tema y les genere una mayor curiosidad por saber más acerca de aquel.

El indicador ideal sería el siguiente: El 50% después de consumir el proyecto va a tener ganas de mostrárselo a alguien con el objetivo de enseñarle respecto al tema a modo de cultura, es decir, no lo hará en búsqueda de imponer una postura política sino de educar respecto a este acontecimiento ya sea de forma sutil o directa, al contar con el género de terror como predominante si alguno de sus espectadores es apolítico, podrá enseñarle del tema de un modo menos invasivo, así mismo, sus espectadores en general van a estar mirando fijamente el cortometraje, lo cual le va a brindar al usuario la sensación de no estar siendo aburrido. Finalmente, los espectadores a los cuales el usuario les mostró el proyecto, comenzarán a dialogar con él/ella sobre el tema lo cual hará que se inicie un conversatorio que permita a los presentes el poder expandir la información que al principio era limitada en ellos, adicionalmente, la curiosidad respecto al tema aumentará tanto en los espectadores del

usuario como en el mismo usuario, esto permitirá que más allá de haber aprendido, busquen una mayor información tanto en sus dispositivos tecnológicos como en sus redes sociales.

2.5.7 Prototipos desarrollados

Para el desarrollo del cortometraje de "La Quinta" se empleó dos herramientas las cuáles son la "Tabla de Creación de Prototipo" y "Checklist de Prototipado" esto con el fin de poder validar esta idea con nuestro usuario y evaluar su experiencia con este.

La Tabla de Creación de Prototipos permitió definir con claridad los objetivos, recursos y el proceso o fases que se usaran para poder construir el cortometraje. A través de ella logramos organizar cómo sería el contacto con el usuario además de poder ver qué aspectos deseábamos validar y por último saber que ayudará a probar el prototipo, todo ello lo pueden observar en la siguiente tabla:

Tabla 2.1

Tabla de Creación de Prototipo

¿Que probara el prototipo?	Objetivos del Prototipo	Trabajo de Taller (elaboración)
El prototipo probará si el mensaje sobre la violencia política y las ideologías extremas en el Perú llega con efectividad al usuario, además de ver si tienen alguna reacción emocional y el nivel de comprensión del espectador frente al cortometraje usando el terror y la memoria histórica como medio educativo.	• Evaluar la comprensión del mensaje educativo con relación a la violencia política y el uso de idologías extremas. • Identificar si el ritmo y duración mantienen la atención del usuario • Validad el impacto emocional del cortometraje	**Los recursos que se usaran son los soguientes:** • **Equipo Técnico de grabación** • **Equipo de produciión audiovisual (equipo humano como director, productor, etc.)** **Este prototipo se desarrollara en tres fases:** **Fase 1:** Primero haremos un Guion técnico para poder ver que planos usaremos y como se verá masomenos ya que estara acompañado de imágenes. **Fase 2:** Realizaremos el montaje del cortometraje pero sin colorizar ni poner tantos efectos, esto para poder saber si el ritmo, sonido y atmosfera es la adecuada. **Fase 3:** Aquí realizaremos la versión final del cortometraje ya colorizado con efectos, sonido, montaje terminados.
Contacto Usuario Prototipo	Se recopilaran comentarios de jóvenes espectadores entre los 17 a 24 años para medir comprensión y recepción del mensaje. Estas reacciones nos serviran para lograr ajustar algunos detalles visuales y narrativos.	

Fuente: *Elaboración Propia*

El Checklist de Prototipado fue fundamental para asegurarnos si el final del cortometraje cumple con los niveles de claridad, evaluación, comunicación y funcionalidad antes de presentarlo a nuestros usuarios. Gracias a esta lista se pudo verificar que el prototipo refleja claramente nuestra idea y concepto además de que puede ser evaluado y analizado por los usuarios y que comunica de manera clara el mensaje educativo que se desea transmitir.

Figura 2.9

Checklist de Prototipo



Fuente: *Elaboración Propia*

Con estas herramientas logramos realizar los siguientes prototipos:

Sketch:

Aquí desarrollamos lo que es el Guion Técnico del cortometraje “La Quinta” el cúal lo pueden encontrar en el apartado de anexos. En él se definió qué planos, que movimientos de cámara y sonido se iba a realizar y necesitar dentro del corto. Además de comprobar la composición visual a través de un fotoboard y de determinar el tiempo aproximado que durará el corto.

Prototipo de Baja Fidelidad:

Corresponde a un borrador del cortometraje sin colorizar solo el montaje con uno que otro efecto y ambientación sonora. Este fragmento permitirá poder probar la composición visual, el ritmo narrativo y la efectividad del diseño sonoro, además de comprobar si el mensaje se logra entender por sí solo. Este prototipo facilitó el ajuste de temas de ritmo, montaje, efectos y sonido antes de pasar al producto final. En esta pieza audiovisual se puede identificar al personaje principal del corto llamado Christian el cual es un youtuber primerizo que desea documentar los hechos paranormales que ocurren en "La Quinta Rosario" junto a su amigo Alex el cual desaparece extrañamente y no le contesta los mensajes a Christian, todo ello empuja a Christian a realizar el recorrido solo sin saber que Alex estaba atrapado dentro de uno de los cuartos de la casa.

El prototipo se puede observar en el siguiente link: https://youtu.be/po_jKU0w4Ds

Figura 2.10

Prototipo de Baja Fidelidad



Fuente: *Elaboración Propia*

Prototipo de Alta Fidelidad:

Este es el prototipo final que quedó después de realizar y analizar los otros dos prototipos tanto del sketch como el de baja fidelidad. Este prototipo representa el cortometraje final titulado “La Quinta”.

En este prototipo se puede observar la integración de todos los elementos narrativos, visuales, estéticos, técnicos y sonoros planificados previamente de esta manera se materializa la propuesta de valor: Concientizar sobre la violencia política y las ideologías extremas en el país. Ofreciendo una experiencia educativa y reflexiva a la vez, mediante el terror, fomentando la empatía, reflexión y el pensamiento crítico en los jóvenes.

En términos técnicos, el cortometraje fue producido de forma digital con un ancho de fotograma de 1920 píxeles y un alto de 1080 píxeles, grabado en full HD (1080p) y exportado en formato mp4 con una tasa de 23.98 fotogramas por segundo, canal 2 de tipo estéreo de audio y una velocidad de muestra de 48.000 kHz, alcanzando una velocidad de bits de 2304 kbps. Su duración es de 14 minutos, siendo una pieza breve pero contundente en su mensaje.

En cuanto al estilo visual, este proyecto tiene una estética de found footage (metraje encontrado), con apariencia casera y una sensación de registro real, reforzada mediante efectos en post producción como lo son los glitch, el semi - granulado, efectos de ruido y por último los marcadores visuales como la hora simulan las cámaras de seguridad.

Además, se usó una paleta en tonos fríos, dominada por una gama de tonos rojos, azules y verdes los cuales remarcan la sensación de encierro, peligro y tensión constante. La iluminación tenue y el contraste contribuyen a generar un estilo visual de misterio en los espacios de la quinta rosario.

Este cortometraje fue grabado con dos cámaras Gopro Hero (modelo 9 y 10). Una de ella fue manipulada por el personaje principal el cual se llama Christian un joven de 24 años, recién egresado de la carrera de ciencias de la comunicación, el cual desde pequeño buscaba

formas de hacerse destacar por ello decide probar suerte en las redes sociales, pero esta vez abriendo un canal de terror y planea grabar su primer vídeo en la quinta rosario, junto a su amigo Alex.

La otra cámara fue usada por el equipo técnico para simular las cámaras de seguridad y reforzar la inmersión visual del espectador. La escenografía se caracteriza por su composición maximalista debido a los espacios cerrados, objetos antiguos como: mesitas de noche, carritos de juguete, armario, mueble, cuadros, etc, una ambientación llena de polvo, suciedad y restos de sangre que refleja abandono, memoria y amenaza latente.

El diseño sonoro es cuidadoso y a la vez estratégico ya que existe el sonido de ambiente, así como las distorsiones y silencios que combinados generan tensión en el espectador, este diseño sonoro usa lo que es el sonido diegético.

A nivel narrativo, el cortometraje sigue a Christian, un joven de 24 años aspirante a youtuber, decide entrar a la casa 105 de la Quinta Rosario, una quinta embrujada, para hacer despegar su canal de Youtube de temática paranormal. Junto a su amigo Alex, se coordinan para entrar a la casa. Alex llega poco antes para instalar las cámaras de seguridad, la iluminación y dejar todo listo para la grabación. Sin embargo, por la constante intromisión de Alex a la tranquilidad de los fantasmas, estos lo encierran y atormentan. Christian llega a la casa en su carro y a pesar de no obtener respuesta de Alex, decide entrar y grabar el video. Ya dentro de la casa, Christian empieza a contar la historia de la quinta. Christian intenta contactarse con Alex, pero no recibe respuesta. Explora la casa y en el pasillo encuentra dos cuartos. Uno de ellos está cerrado, por lo que Christian entra a la otra habitación. Ahí encuentra una caja de música que empieza a manosear. Christian recibe una llamada, pero solo escucha sonidos raros. Pensando que se trata de una broma, Christian ignora lo sucedido y se lleva la caja musical a la sala.

Christian muestra con más detalle la caja musical y lee en voz alta su inscripción, al hacerlo, escucha un ruido de algo que se rompe, proveniente de la habitación. Christian cierra la caja musical, va a la habitación y encuentra su linterna rota. Inmediatamente después, escucha que la caja musical empieza a tocarse sola. Christian regresa a la sala y encuentra la caja musical abierta. Christian decide revisar las cámaras de seguridad y descubre que Alex había escuchado la caja musical. Christian saca de su mochila los implementos para realizar un ritual para comprobar que hay fantasmas en la casa e irse del lugar. Al encender las velas para el ritual, Christian recibe una videollamada de Alex, de la cual escucha sonidos extraños y ve que la cámara apuntaba hacia él. Christian encuentra el celular de Alex. Las luces se apagan y se escucha una puerta abrirse sola. Christian, temblando, se dirige hacia el pasillo, donde ve que el cuarto que antes estaba cerrado con llave, estaba abierto.

Christian entra y encuentra la habitación llena de inscripciones, garabatos y escombros, con alguien sentado de espaldas. Al acercarse, descubre que es Alex catatónico. Christian trata de reanimar a Alex, pero este solo bota espuma por la boca, por lo que se dirige a buscar ayuda, pero antes de llegar al cuarto, este se cierra, dejándolo encerrado. Christian queda atrapado con los fantasmas, quienes no están felices con su intromisión en la casa.

El cierre del cortometraje consiste en una pantalla negra con créditos centrales en Arial blanco (tamaño 12) y la aparición final del logotipo institucional en blanco y negro, marcando el cierre formal del relato. En su conjunto, este prototipo final consolida la visión artística, técnica y social del proyecto: un cortometraje que utiliza el terror como herramienta pedagógica y estética para propiciar la reflexión sobre la memoria histórica y los peligros de las ideologías extremas.

Por último, el corto se puede encontrar en la plataforma de Youtube el cual estará diseñado con una portada de la escenografía, paredes con inscripciones y el título de “La Quinta” con una tipografía estilo gótico. Pueden observar el prototipo en la siguiente imagen y link: https://youtu.be/DJ5dqC4GSZg?si=QPUVL3O0z9-2j27j

Figura 2.11

Prototipo de Alta Fidelidad



Fuente: *Elaboración Propia*

2.5.8 Experimentos

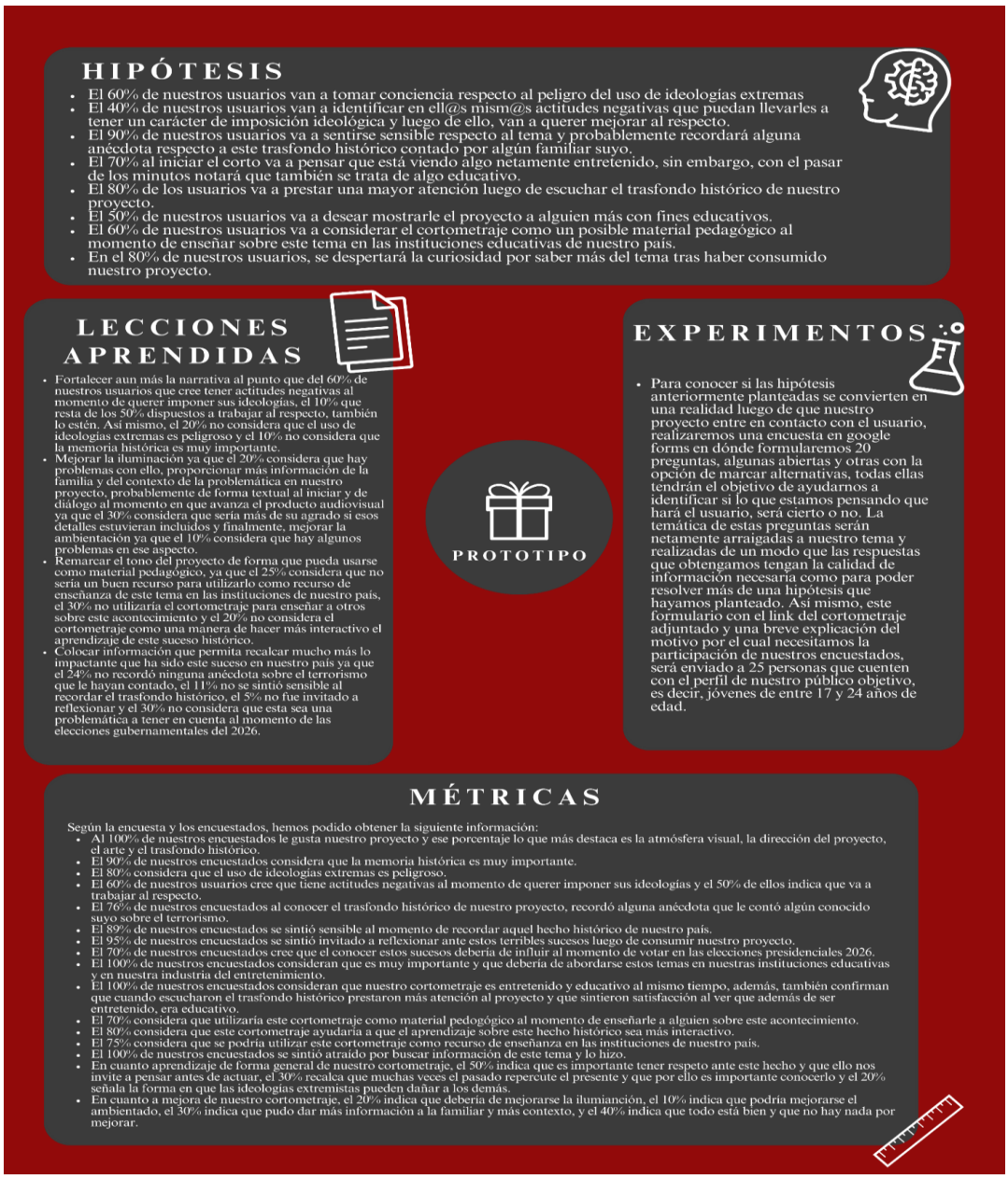
Se realizó un experimento de tipo cualitativo, el cual ha consistido en un formulario de 20 preguntas hecho en Google Forms, en las cuales 7 han tenido la opción para marcar alternativas, y los 13 restantes han sido preguntas abiertas. Luego de crear la encuesta se la hemos mandado a 25 personas, las cuales oscilaban entre los 17 y 24 años ya que ese es el rango de edad del público objetivo.

Cada pregunta ha sido pensada para obtener información que ayude a identificar si realmente los objetivos establecidos en el apartado de resultados esperados, se van a cumplir

al momento en que este producto llegue a manos del usuario. Por lo tanto, se procederá a desglosar cada uno de estos objetivos que se marcaron junto a su hipotético porcentaje y al porcentaje que se obtuvo al realizar las preguntas a nuestros encuestados.

Tabla 2.2

Tabla de Prototipos



Fuente: *Elaboración Propia*

1. **Concientizar respecto al peligro del uso de ideologías extremas:**

En este apartado, en una escala del 0% al 100%, el posible porcentaje de usuarios que iban a tomar conciencia respecto al peligro del uso de ideologías extremas es del 60%. Sin embargo, la encuesta nos indicó que el 80% considera que el uso de ideologías extremas es peligroso, el 60% ha identificado que tiene actitudes negativas y autoritarias al momento de querer imponer sus ideologías y de este 60%, el 50% dijo que iba a trabajar para mejorar en ese aspecto y el otro 10% no. Por lo tanto, a modo de conclusión, se ha aprendido que se debe de fortalecer nuestra narrativa con el objetivo de que ese 20% que no considera peligroso el uso de ideologías extremas y ese 10% que identifica que cuenta con actitudes que podrían desencadenar un autoritarismo tóxico, pero que, pese a ello, no desea trabajar para mejorar, cambien de opinión.

2. **Sensibilizar e invitar a la reflexión:**

En este apartado, en una escala del 0% al 100%, el porcentaje que establecimos al momento de desarrollar una hipótesis con respecto a este objetivo, es del 90%. Sin embargo, tras el experimento, se sabe que el 89% de los encuestados se sintió sensible al conocer el trasfondo histórico de este proyecto, que el 76% recordó alguna anécdota que le contó algún familiar o conocido suyo sobre el terrorismo y el 95% de ellos se sintió invitado a reflexionar luego de consumir el proyecto. Si bien es cierto estos resultados son positivos, todavía queda un número de usuarios que no consigue cumplir con estos indicadores, por lo que, a modo de conclusión, hemos decidido colocar el contexto histórico en nuestro proyecto de forma más directa y marcada.

3. **Diseñar una narrativa entretenida y educativa al mismo tiempo:**

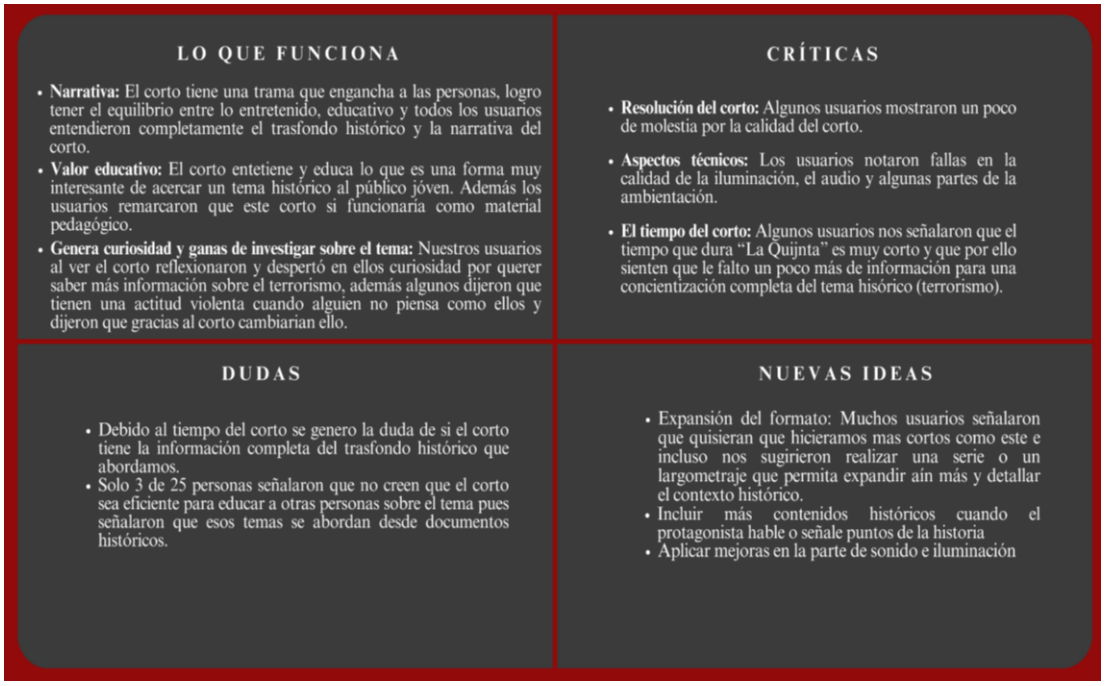
En este apartado, en una escala del 0% al 100%, el porcentaje que se estableció al momento de desarrollar una hipótesis de porcentaje a obtener en el experimento con respecto a este indicador fue del 70%, sin embargo, tras el experimento, se sabe que el 100% de los encuestados consideran que este proyecto es entretenido y educativo al mismo tiempo. Este resultado a modo de conclusión, nos brinda una satisfacción al conocer que se está cumpliendo de manera acertada, el establecer un proyecto audiovisual que sea entretenido y educativo al mismo tiempo.

4. **Ser utilizado como material pedagógico:**

En este apartado, en una escala del 0% al 100%, el porcentaje que se ha establecido al momento de desarrollar una posible hipótesis de porcentaje a obtener en el experimento con respeto a este indicador, fue del 50%, sin embargo, tras el experimento, sabemos que el 70% consideraría en utilizar este cortometraje como un material para enseñar a alguien sobre el tema, el 80% piensa que utilizar este proyecto como material pedagógico haría que el aprendizaje sea interactivo y finalmente, el 75% de los encuestados considera que se podría utilizar este proyecto como un recurso al momento de enseñar sobre este tema en las instituciones del país. A modo de conclusión, pese a haber obtenido una mayor cantidad del porcentaje planteado antes del experimento, al conocer que existe un número de personas que no consideran apto este cortometraje como un recurso pedagógico al momento de enseñar sobre el tema, se ha aprendido que sería posible crear otra versión de nuestro proyecto que sea estructurada y esté dirigida al ámbito educativo.

Tabla 2.3

Tabla Receptora



Fuente: *Elaboración Propia*

Como se puede observar en la siguiente tabla, gracias al experimento hemos podido identificar que existen algunos aspectos que funcionan, otros que se han podido catalogar como críticas y dudas, y finalmente, algunas nuevas ideas para el proyecto. A modo de conclusión y general, lo que se ha podido determinar que funciona es la trama interesante del cortometraje, el valor educativo y entretenido del proyecto y el conseguir despertar curiosidad por saber más del tema en nuestra audiencia. Por otro lado, también cuenta con críticas como problemas de iluminación en la parte estética, sugerencia de mejoras en la ambientación e información limitada de la temática, y algunas dudas sobre si podría ser un buen material pedagógico para enseñar sobre este tema. Para culminar, se ha obtenido nuevas ideas partidas desde las sugerencias de los encuestados, las cuales son: incluir más contenido del tema cuando el protagonista hable, más cortos como el que se ha realizado y que permitan expandir la narrativa, y finalmente, la corrección en la parte técnica.

2.5.9 Resumen del Proyecto de Innovación

Descripción de la solución innovadora:

Esta propuesta innovadora se trata de un cortometraje de estilo found footage el cual combina el género de terror con un acontecimiento histórico de este país, en este caso la época del terrorismo sucedida entre los 80 y los 2000. Este proyecto tiene como público objetivo a jóvenes de entre 17 y 24 años y como objetivo general, el enseñar acerca del peligro del uso de ideologías extremas.

La historia se trata de Christian, un joven de 21 años que sueña con ser youtuber, él desea abrir un canal de YouTube para poder ser famoso y vivir de eso, su plan es ir a lugares presuntamente embrujados y populares del Perú, además, Christian desea hacer estos vídeos con su amigo Alex, otro joven de su edad, el cual tiene conocimientos audiovisuales y el mismo sueño que Christian. El lugar al que ambos deciden acudir para realizar su primer vídeo es a una famosa quinta llamada "La quinta Rosario", en este lugar una familia conocida como "Los Torres" fue asesinada por el MRTA al haber sido tildados de terroristas durante la época del terrorismo, sin embargo, pese a saber el trasfondo delicado del lugar, Christian y Alex deciden ir a hacer contenido. Al llegar al lugar y tras faltarle el respeto a los espíritus, ambos viven experiencias paranormales que terminan por hacer que ambos queden atrapados en la quinta Rosario para siempre.

A través de este cortometraje, se busca recordarle al espectador la existencia de este hecho tan oscuro sucedido en el país, ya que por más dolorosa y cruda que sea la historia, es importante que siempre se recuerde para no volver a repetirla. Adicionalmente, se pretende enfatizar el respeto que se debe tener hacia lugares que fueron cuna de sucesos trágicos y que muchas veces por morbo u otros objetivos egoístas, se decide perturbar y faltar el respeto. Así mismo, se ha decidido hacerlo en este formato de género de terror y de found footage ya que se considera que el público objetivo le presta más atención a estos temas tan relevantes y

delicados cuando se encuentran ubicados en proyectos que sean amenos para ellos. Finalmente, al momento de tocar esta temática, el trabajo de cada departamento perteneciente a cada área del equipo audiovisual, los mensajes ocultos, pero a la vez visibles en la ambientación y con el desenlace de la historia, buscan recalcar y generar conciencia acerca de los peligros del uso de ideologías extremas.

Plan de actividades:

Nueva iteración:

Según lo aprendido en la etapa de validación, lo que se va a mejorar se ha dividido de la siguiente forma: aspecto técnico, aspecto narrativo y aspecto de expansión. A continuación, se van a desglosar y a profundizar qué tipo de ajustes se realizarán en cada uno de ellos y de qué manera se haría esto.

A. **Aspecto técnico:**

   Después de haber realizado el experimento, muchos usuarios nos comentaron que la iluminación, el sonido y algunas partes de la ambientación, no fueron de su agrado y consideran que, para tener un mejor éxito en el proyecto, se deberían de realizar ciertas modificaciones, para ello, se ha decidido revisar el prototipo nuevamente para poder conocer qué ajustes se realizarían y cómo.

   Los ajustes que se realizarían principalmente en la iluminación son: armar una nueva composición, utilizar una mejor clave de luz, iluminar correctamente los espacios oscuros, y finalmente, tener más cuidado con los rebotes de luz en los objetos. Para realizar esto, primero le comunicaremos sobre estas observaciones a los miembros del departamento de fotografía y de iluminación, después, ellos van a diseñar una nueva propuesta de iluminación que solucione los problemas vistos en el prototipo, y finalmente, armarán esquemas de planta acorde a los nuevos ajustes.

Adicionalmente, también se han presenciado observaciones en el sonido, por lo tanto, se realizarán ajustes en la calidad de audio, en la limpieza al llevarlo a los programas de edición sonora, y en la nivelación en los decibelios escogidos. Para realizar esto, primero le haremos saber de estos detalles al departamento de sonido, después, ellos van a analizar el audio del cortometraje e identificarán en qué momentos están los fallos, y finalmente, procederán a darle un mejor tratamiento sonoro para así solucionar los errores previamente conversados.

Finalmente, se realizará ajustes en la ambientación, esto debido a que los usuarios señalaron algunos detalles que no les gustó en el prototipo, tales como: la mala distribución de los periódicos en las paredes, la ausencia de una atmósfera tétrica, y la presencia de algunos elementos en la composición que no se distinguen bien en cámara. Para poder arreglar estos detalles, lo primero que se hará será conversar con el departamento de arte, después ellos realizarán una nueva propuesta en base a las observaciones anteriormente mencionadas, y finalmente, armarán moodboards, un desglose de arte y un nuevo cuadro de presupuesto al momento en que producción de arte indique los costos de cada objeto a utilizar.

B. Aspecto narrativo:

Después de haber realizado el experimento, muchos usuarios nos brindaron ciertos detalles a mejorar en lo que respecta a temas de guión y de la manera en que el cortometraje aborda el trasfondo histórico del proyecto a través del montaje y de los elementos de apoyo tales como los textos en fondo negro que brindan información del contexto y, la estructura del diálogo del protagonista, algunos de estos detalles que han sido identificados como ajustes a realizar en el prototipo son los siguientes: más información del terrorismo, una historia más extensa de los orígenes de la quinta

Rosario y de lo que está detrás de la presencia de actividad paranormal en la locación, más detalles acerca de la familia que fue asesinada (quiénes eran, por qué los asesinaron, etc), e incluir más contenido histórico cuando el protagonista hable. Para poder realizar estas mejoras, lo primero que se va a hacer es conversar con el director del proyecto y con el guionista, se les informará acerca de estas observaciones y se tendrá una charla e intercambio de ideas acerca de cómo incluirlas sin alterar su visión, después de la charla se realizará una modificación del guion y de la estructura del cortometraje, además de la realización de algunos bocetos e investigaciones, luego se hablará con producción sobre estos cambios para que pueda modificar el presupuesto, incluir nuevos recursos, conversar con los actores y cambiar el plan de rodaje, además se conseguirá todo lo necesario para poder grabar nuevamente; finalmente, se realizará la grabación y luego de ello se reestructurará el montaje incluyendo los nuevos elementos que mejorarán el aspecto narrativo.

C. Aspecto de expansión:

Después de haber realizado el experimento, los usuarios informaron estar insatisfechos con la duración del cortometraje ya que consideran que es muy corta y les gustaría que durase más o que hubiera alguna manera de poder brindarles una mayor información con lo que respecta a la historia y su trasfondo histórico, por lo tanto, a modo de ajuste se ha decidido realizar una expansión de la narrativa a través de la inclusión de 2 brazos transmediales, el primero será un cómic titulado “La tragedia de los Torres”, ahí se narrará la historia de la familia que fue asesinada en la quinta Rosario, para su realización, lo primero que se hará será conversar y coordinar con el director para que incluya su visión en el cómic y además, para que arme un guion junto a un storyboard, lo siguiente será conversar y coordinar con producción

para que arme un cuadro de presupuesto y contrate a un ilustrador que plasme en digital el contenido del guion y del storyboard, finalmente, se subirá a la plataforma webtoon y se pagará por campaña publicitaria en la plataforma, además, se distribuirá en la cuenta de Instagram ya existente del proyecto inicial.

El segundo brazo transmedia tratará de un proyecto en formato 360º titulado "Alex" en el cual se mostrará lo sucedido con Alex en el cuarto de los Torres antes de ser encontrado por Christian ya que en el cortometraje solo se ve su estado, sin embargo, no se sabe qué sucedió para que él termine de esa manera. Para su realización, lo primero que se hará será conversar y coordinar con el director para que incluya su visión en el 360º y para que cree un guion, después se conversará y se coordinará con producción para que arme un cuadro de presupuesto y para que contacte al actor que interpretó a Alex en el proyecto inicial, lo siguiente que se hará será añadir esta escena en el plan de rodaje de la re grabación de la nueva versión del prototipo y durante el rodaje, la escena se grabará en un formato 360º para posteriormente subirlo a YouTube ya que esta plataforma lee este tipo de vídeos; finalmente, a modo de distribución se pagará una pauta en la plataforma y también se promocionará a través de la cuenta de Instagram ya existente del proyecto inicial.

Tabla 2.4

Tabla de Actividades

Nº	DURACIÓN	ACTIVIDAD	SUB-TAREAS	EQUIPO
1	3 días	Ajustes de Iluminación	• Diseño de nueva propuesta de iluminación. • Armado de nuevos esquemas de planta.	Dpt. Fotografía e Iluminación
2	3 días	Corrección de Sonido	• Análisis de fallos en audio. • Limpieza y nivelación de decibeles. • Tratamiento sonoro final.	Dpt. Sonido
3	5 días	Rediseño de Ambientación	• Nueva propuesta de arte (periódicos/atmósfera).• Moodboards y nuevo desglose.• Ajuste de presupuesto de arte.	Dpt. Arte y Producción
4	2 semanas	Reestructuración Narrativa y Re-rodaje	• Modificación de guion (más contexto histórico).• Ajuste de plan de rodaje y presupuesto.• Re-grabación de escenas y re-montaje.	Dirección, Guion, Producción y Edición
5	3 semanas	Producción Cómic Transmedia ("La Tragedia")	• Guion y Storyboard.• Contratación de ilustrador y digitalización.• Publicación en Webtoon/Instagram.	Dirección, Producción e Ilustrador
6	1 semana	Realización Video 360° ("Alex")	• Guion para formato 360°.• Coordinación con actor y rodaje.• Edición y subida a YouTube/Instagram.	Dirección, Producción y Cámara

Fuente: *Elaboración Propia*

Réplica:

Con el objetivo de ampliar la audiencia y en la búsqueda por obtener una mayor información, se ha decidido validar a 10 usuarios más que cumplan con el rango de edad de nuestro público objetivo, pero enfocados en que sean personas a las cuales les guste crear contenido en las redes sociales y que sean nuevos en la industria, es decir, que cuenten máximo con 2000 seguidores, y que además, tengan un interés por situaciones que se viven en el país ya que esto hará que conecten con nuestro proyecto y quieran participar. La razón por la que ese esta escogiendo estas características en los nuevos usuarios a validar son porque al querer convertir un único proyecto a uno transmedia, se necesitará usuarios

propensos a sumergirse en esta narrativa y de ser posible, en volverse co-creadores que amplíen nuestro universo.

La manera en la que se abordará esta validación es a través de una entrevista de forma virtual luego de mostrarle al usuario los proyectos, para ello se hará lo siguiente: Se contactará al usuario a través de sus redes sociales, luego se les explicará la dinámica, aquella que consiste en primero consumir estos proyectos, los cuales se encontrarán en un link tree que le mandaremos y el cual contendrá la nueva versión del cortometraje, el prototipo del cómic y el prototipo del 360º, se les explicará el orden en el cual debe ver el contenido, y se le pedirá que luego de ello se tenga una entrevista vía meet en la cual les realizaremos preguntas acerca de los proyectos con fines de obtener información para identificar si están funcionando o si hay que realizar mejoras, así mismo, se les mencionará la intención de crear proyectos audiovisuales y transmediales que además de entretener, visibilicen y enseñen sobre hechos trágicos que sucedieron en la historia de este país.

A continuación, aquí están los datos que se recolectaran junto a 8 preguntas que permitirán hacerlo:

1. ¿Cómo se conectan estos 3 proyectos?

El dato que se recolectará a través de esta pregunta, sería el de conocer si el universo transmedia se entiende y si está funcionando.

2. ¿Entendiste el trasfondo histórico que está presente en todos los proyectos?

El dato que se recolectará a través de esta pregunta, sería el de conocer si pese a haber incrementado la cantidad de proyectos, el trasfondo histórico que se está tratando continúa presente.

3. ¿Qué crees que deberíamos mejorar en cada proyecto?

El dato que se recolectará a través de esta pregunta, sería el de conocer qué ajustes se debería de hacer en estos proyectos y qué es lo que más está funcionado.

4. ¿Tienes algunas dudas respecto a alguno de estos proyectos? ¿Cuáles son?

El dato que se recolectará a través de esta pregunta, sería el de conocer si la trama de los 3 proyectos está siendo claras o si hay algunos detalles que se debería de añadir.

5. En la búsqueda de crear una historia más sólida, ¿consideras que podríamos añadir otro proyecto adicional a los 3 que ya existen? ¿Cuál?

El dato que se recolectará a través de esta pregunta, sería el de tener ideas para futuros proyectos que resuelvan las incógnitas que hayan dejado los 3 proyectos (en caso sea así) y, además, el saber que tendrían una buena acogida por parte de los usuarios.

6. ¿Crearías algún contenido que permita expandir nuestra historia? ¿Qué sería?

El dato que se recolectará a través de esta pregunta, sería el de saber si la audiencia puede ser co-creadora y expandir este universo transmedia por su cuenta.

7. ¿Consideras que es relevante tratar este tipo de temas? ¿Por qué?

El dato que se recolectará a través de esta pregunta, sería el de conocer la opinión de los usuarios acerca del tema que se está tratando.

8. ¿Compartirías nuestros proyectos a través de tus historias?

El dato que se recolectará a través de esta pregunta, sería el de saber si podríamos contar con nuestros usuarios como agentes publicitarios.

Masificación:

Con el objetivo de llevar el proyecto a más lugares y de expandir la cantidad de audiencia, se utilizará las siguientes estrategias:

1. **Exposición en el Museo Nacional Del Perú (MUNA):**

Al ser uno de los museos más populares manejados por el Ministerio de Cultura y al ser una de sus instituciones más modernas, es un lugar muy concurrido tanto por turistas como locales, por lo que haría más posible que el acceso al público sea más amplio, así mismo, al contar con tecnología y recursos multimedia, se haría posible presentar estos proyectos ya que son audiovisuales.

La estrategia de promoción en este lugar sería el de realizar una exposición en la cual se presentaría tanto los proyectos como una charla expositiva acompañada de ppts que presenten el tema e introduzca todo lo que se va a mostrar, adicionalmente, se incluirían por niveles cada uno de los proyectos y los miembros del equipo realizarían un tour a las personas para que puedan disfrutar de cada proyecto, primero ellos verían el cortometraje en vivo, después vivirían la experiencia del 360º con lentes de realidad virtual y finalmente, acabaría el recorrido con una breve explicación del contexto de la familia que fue asesinada y se mostrará un código QR el cual podrán escanear para leer el cómic con la historia de ellos.

Para poder realizar esta exposición, lo primero que se debería de hacer es realizar la inscripción en la plataforma del Ministerio de Cultura del Perú, luego enviar un documento previamente escrito, en dónde se encuentre toda la información del proyecto y los datos personales (DNI, nombre completo, dirección, etc) de los miembros del equipo, además, se debe seleccionar la opción de espectáculo público cultural y mencionar el lugar en el cual se desea presentar nuestro proyecto, después realizar un pago de aproximadamente S/.320 y mandar la solicitud, finalmente, se estará a la espera de los 21 días hábiles para obtener alguna respuesta de la institución. Después de haber sido aprobada la solicitud, se coordinará con los miembros del equipo para que sea posible distribuirse de forma adecuada y para preparar los recursos a utilizar durante la exposición.

2. **Alianza con creadores de contenidos:**

Teniendo en cuenta que el proyecto se centra en jóvenes de 18 a 24 años los cuáles consumen ampliamente redes sociales como el tiktok, instagram y youtube. Se considera que es importante expandirlo mediante creadores de contenido enfocados en el cine peruano, análisis audiovisual, terror o misterio e incluso memoria histórica ya que estos creadores cuentan con una comunidad activa que buscan contenido nuevo para analizar o descubrir.

La estrategia de promoción sería coordinar con estos creadores para que realicen videos reaccionando al cortometraje, explicando el caso de Christian, así como el trasfondo histórico que hay detrás del corto, todo ello para tener aún más alcance y expandir el proyecto aún más al público objetivo. Además, se les ofrecerá material exclusivo, como fragmentos del cortometraje que no salieron o audios que no fueron parte del corto, con el fin de generar expectativa en sus plataformas. Al ser una colaboración pagada, cada creador publicaría en fechas establecidas la difusión del corto, cumpliría un guion y formato previamente coordinado, lo cual garantiza que se tendría un alcance constante y alineado a lo que deseamos transmitir.

Para poder llevar a cabo todo ello, primero se buscaría e identificaría aquellos creadores de contenidos adecuados para elaborar una lista con sus nombres, canales, que tipo de contenido hacen, las estadísticas de su canal para poder saber cuánto público tiene y si tienen el alcance debido para poder llegar a más personas para lograr seleccionar a los 3 perfiles que mejor encajen con lo que se quiere transmitir y a la audiencia con la que se busca conectar, Luego se redacta un mensaje formal para cada uno explicándoles el cortometraje, como sería la colaboración y lanzándoles un precio tentativo por su participación que equivale a los S/. 325 a cada creador, lo que haría un total de S/. 975. Finalmente cuando acepten la colaboración pagada, se haría un meet explicándoles el formato, guion de la campaña, además de realizar un drive compartido en donde obtendrán el formato y tono de la

publicidad. Finalmente, se programarán fechas para las publicaciones de forma escalonada para que la difusión del corto sea masiva y se mantenga activa. Así se logra llegar a más personas y expandir el proyecto en distintas redes sociales.

3. **Lugar de la Memoria, la Tolerancia y la inclusión social (LUM):**

Considerando que el LUM es un espacio dedicado a la reflexión sobre la memoria histórica y la violencia política ocurrida dentro del país, este lugar es muy concurrido por personas que desean saber sobre el terrorismo, así como todo lo ocurrido dentro de esos años, además de que es concurrido por turistas muchas veces los cuales desean saber el trasfondo histórico del país. Por ello llevar el proyecto a este lugar permitiría que el cortometraje llegue a un público aún más amplio y más interesado en temas de memoria histórica, gracias esa masificación el proyecto se posicionaría en un espacio cultural reconocido u con un alto flujo de visitantes, ampliando el impacto educativo a más personas.

La estrategia se basa en una presentación presencial que incluya la proyección del cortometraje, además de una breve charla explicando la violencia ocurrida en el país y en donde se explique cómo esta historia se enlaza con la violencia política ocurrido en Perú para que esta experiencia sea aún más completa se haría un apartado de preguntas de esta manera se dialogará con nuestro público y se resolverán todas sus dudas sobre este tema muy importante. Esta actividad sería gratuita ya que LUM suele trabajar con proyectos culturales y educativos sin costo para el público.

Para llevar a cabo esta charla informativa, primero se tendría que establecer contacto con el LUM mediante su correo oficial lugardelamemoria@cultura.gob.pe., enviando un dossier con los integrantes del equipo (DNI, nombres completos, etc), la explicación de la exposición, sinopsis del proyecto, objetivos y requerimientos técnicos para la exposición de

la charla, este dossier también debe de detalla porque la propuesta es relevante para la misión del LUM.

Luego, se estará en espera a que el equipo curatorial del LUM nos responda, de ser seleccionada nuestra propuesta, se coordinará una fecha tentativa para la exposición del cortometraje y la charla con las personas del museo, para finalmente coordinar con todos los miembros del equipo para que puedan organizarse y preparar todos los recursos necesarios para la actividad se desarrolle de manera adecuada.

Recurso Necesarios:

El siguiente desglose presenta los recursos que se han necesitado para el desarrollo de este cortometraje titulado "La Quinta", se ha clasificado en dos tablas de recursos humanos y recursos técnicos. En la primera tabla se puede ver que está dividido por fases desde la preproducción hasta la postproducción, además se ha organizado por cada área desde dirección hasta edición en cada fase. Por último, la segunda tabla detalla el elenco de actores hasta las personas que se necesitaron para editar. Todo ello lo podrán observar en las siguientes tablas:

Tabla 2.5

Recursos técnicos del cortometraje

FASE	DEPARTAMENTO	RUBRO / ÁREA	RECURSOS / MATERIALES ESPECÍFICOS
PRE-PRODUCCIÓN	DIRECCIÓN y ASISTENTE DE DIRECCIÓN	Gestión y Desarrollo	Guion literario - Escaleta - Perfil de personaje - Plan de Rodaje
	DIRECCIÓN DE FOTO		Guión Técnico + Fotoboard - Propuesta de Foto

	PRODUCCIÓN		Presupuesto - Hoja de llamado - Plan de rodaje - Casting (Actores 2)
	ARTE		Propuesta de Arte y Styling - Desglose de Arte
	SONIDO		Propuesta de Sonido
	EDICIÓN		Propuesta de Edición
RODAJE	DIRECCIÓN DE FOTO	Equipo Técnico (Cámara/Luz)	2 cámaras Go pro hero (una 9 y una 10) + 2 trípodes - Luces Led con sus trípodes (uno de mano y otro para la cámara de seguridad)- Tarjeta de Memoria - Una laptop para poner el buck up de las tomas allí - 5 extensiones para conectar las luces
	ARTE	ARTE: Mobiliario	Dormitorios: Estantería, Silla de madera, Marco de cama, Colchón, Ropero, Mesa de noche.• Sala/Comedor: Mesa de centro, Sillón verde, Mueble verde, Mesa de comedor, Sillas.
		ARTE: Utilería (Props)	Juguetes: Avión, carritos, oso de peluche.• Accesorios: Caja musical, collar de perlas, aretes/anillos de época, linterna negra, mochila.• Varios: Botellas y latas de cerveza, velas, cráneo, cuaderno "satánico", fósforos, cigarros, laptop, celular.
		ARTE: Decoración y Ambientación	Textiles: Sábanas, almohadas, cortinas, mantel • Decorado: Cuadros, cajas de cartón, periódicos (teñidos con café), tablas de madera.

		ARTE: Materiales de Trabajo	**Fijación: Cintas (Masking tape, embalaje, aislante, doble contacto), silicona (fría y caliente). - Intervención: Pintura acrílica y en aerosol, pinceles, lijas, papel craft, café (para teñir), cutters, tijeras.**
	Sonido	**Equipo Técnico (Cámara/Luz)**	**Dos micrófonos (DJI Mic 2)**
	PRODUCCIÓN	***Logística y Transporte***	**• Vehículos para traslado de equipos y elenco.• Gasolina / Taxis.**
		Alimentación (Catering)	**• Almuerzos para equipo.• Snacks y agua en set.**
		Locaciones	**• Permisos de uso de locación.• Kit de limpieza y reparación de daños.**
		Casting	**Dos actores - Contrato para cada uno**
POST-PRODUCCIÓN	**EDICIÓN**	**Edición y Finalización**	**• Computadora para edición.• Software de edición (Premiere - Davinci resolve - After)**

Fuente: *Elaboración Propia*

Tabla 2.6

Recursos humanos del cortometraje

DEPARTAMENTO	RUBRO / ÁREA	RECURSOS HUMANOS (PERSONAS)
RECURSOS HUMANOS	Elenco (Talento)	Dos actores principales
	Equipo de Dirección y Producción	• Director. • Productora General y de Campo. • Asistente de Dirección.

	Equipo Técnico (Crew)	• Director de Fotografía (Camarógrafo). • Gaffer (Técnico de luces).• Sonidista.
	Equipo de Arte	• Directora de Arte. • Asistente de Arte • Productora de Arte - Maquilladora.
	Equipo de Post-Producción	• Editor y Montajista. • Colorista

Fuente: *Elaboración Propia*

III. Estimación de costos

3.1 Presupuesto

El siguiente presupuesto presenta el monto total que se ha utilizado para realizar el prototipo de alta fidelidad para el cortometraje "La Quinta", el cual está organizado en 5 partes (Personal, Preproducción, Producción, Postproducción y Contingencias del proyecto) de esta manera se ha podido reflejar los costos reales, así mismo cabe recalcar que para optimizar recursos y costos hemos tenido que dobletear algunos roles técnicos como el director de foto y el gaffer, tal como se ha detallado en la siguiente tabla de costos:

Tabla 3.6

Presupuesto

Partida (Recurso)	Descripción Detallada	Tipo de Costo	Unidad	Cantidad	Costo Unitario (S/)	Costo Total (S/)
I. PERSONAL						
1.1. Dpt. Dirección	Director y Asistente de Dirección (2 días)	CV	Jornada	2	300	600
1.2. Dpt. Producción	Productor General y Asistente de Prod. (2 personas x 2 días)	CV	Jornada	2	250	500

1.3. Dpt. Fotografía	Director de Foto (Cámara) y Gaffer (1 persona x 2 días)	CV	Jornada	2	350	700
1.4. Dpt. Arte	Directora de Arte, Asistente de Arte y Styling + Productora de Arte (3 personas x 2 días)	CV	Jornada	2	350	700
1.5. Dpt. Sonido	Sonidista (Sonido Directo) (2 días)	CV	Jornada	2	200	400.00
II. PRE-PRODUCCIÓN						
2.1. Casting (Elenco)	Actor Principal	CF	Día	2	450	1,400.00
	Actor Secundario	CF	Día	1	500	
III. PRODUCCIÓN						
3.1. Escenografía / Utilería / Styling	Utilería, muebles, pintura y decoración de set	CV	Global	1	1,600.00	1,600.00
3.2. Catering	Alimentación para el equipo (Rodaje 2 días)	CV	Global	1	600.00	600
3.3. Movilidad	Transporte de equipos y talento (Taxis/Vans)	CV	Global	1	500.00	500
3.4. Reparación y Daños	Fondo para refacciones en locación	CV	Global	1	200.00	200
3.5. Rental Equipo Técnico	Alquiler de equipos complementarios	CV	Global	1	70.00	70
IV. POST-PRODUCCIÓN						
4.1. Colorización	Servicio de corrección de color (1 jornada)	CF	Servicio	1	350.00	350
4.2. Editor	Servicio de montaje y edición final	CF	Servicio	1	500	500
SUBTOTAL OPERATIVO						S/. 8,120.00
V. CONTINGENCIAS						
5.1. Reserva de Contingencia	Fondo para gastos misceláneos o emergencias	CF	%	1.34%	100	100
TOTAL GENERAL						S/. 8,220.00

Fuente: *Elaboración Propia*

IV. Conclusiones y recomendaciones

4.1 Conclusiones

Para concluir, es importante que primero se mencione el propósito que impulsó esta investigación, el cual es la búsqueda de educar respecto al peligro del uso de ideologías extremas, la motivación de ello es la alarmante oleada de ideales extremistas que últimamente se ha hecho presente tanto en el país como alrededor de todo el mundo, nuevamente se pueden presenciar disturbios tanto en las calles como en las redes sociales originados por discrepancias de pensamientos, lo cual por más irrelevante que parezca, puede terminar por provocar que se repita lo sucedido entre los años 80 y los 2000 en el país. Así mismo, también ha influido en esta investigación todos los acontecimientos políticos que han estado sucediendo en los últimos años, desde la batalla que escaló de la televisión a las redes sociales en 2021 durante la segunda vuelta electoral en la que los candidatos a la presidencia Keiko Fujimori, con ideales pertenecientes a la extrema derecha, y Pedro Castillo, con ideales pertenecientes a la extrema izquierda, se enfrentaron por el puesto de presidente de la República del Perú, cargo que finalmente terminó siendo ocupado por Pedro Castillo; hasta la actualidad en dónde muchos candidatos ya se están inscribiendo y realizando sus campañas electorales para las próximas elecciones presidenciales que se llevarán a cabo el próximo año. Por todo lo ya mencionado y desde la perspectiva de la carrera de Comunicación Audiovisual y Multimedia, se ha decidido crear un cortometraje que además de clasificarlo en un género de proyecto audiovisual para que sea entretenido, en este caso el género de terror, también se ha optado por agregarle un trasfondo histórico peruano, en este caso la época del terrorismo en el Perú. Las motivaciones para crear este cortometraje es principalmente la creencia que con todos los distractores que hay en la era actual, es muy difícil que los jóvenes de entre 17 y 24 años, los cuales son el público objetivo, presten atención a sus clases de historia del Perú

o cuando alguien les habla directamente de este acontecimiento, por lo tanto, se ha propuesto enseñarles sobre este tema mediante un proyecto que llame su atención.

Y fue así como se ha decidido desarrollar un prototipo del cortometraje, el cual se colocó como un link en un formulario de Google que posteriormente se realizó a modo de obtener información que permita conocer la reacción de los usuarios ante el proyecto. Este formulario contenía 20 preguntas y a través de él se encuestó a 25 personas con características del público objetivo, y gracias a los resultados positivos que se obtuvieron a través de este experimento cualitativo, se sabe que los encuestados recepcionaron el proyecto de forma positiva, entendieron su mensaje, y adicionalmente, la forma en que se colocaron los elementos narrativos y técnicos en el cortometraje cumplieron exitosamente los objetivos planteados previo a su elaboración, por lo que, si bien es cierto hay algunos aspectos a mejorar, se afirma que tanto la validación de consumo por parte del público objetivo, la comprensión del mensaje y el cumplimiento de todas los objetivos esperados (concientizar, sensibilizar, enseñar, etc), se ha podido realizar de manera óptima.

Adicionalmente, gracias a las investigaciones, a los experimentos realizados y al prototipo, se sabe que efectivamente es posible crear un proyecto audiovisual que además de entretener a los usuarios, les permita aprender sobre la historia del país. Así mismo, también sirve como un recurso que posibilita el poder visibilizar sucesos trágicos e impactantes que sucedieron en el Perú y a la vez, concientizar a los espectadores acerca de ello. Además, se puede decir que, a través del proyecto, se cumple el objetivo principal, el cual se trata de enseñar y advertir al público respecto al peligro del uso de ideologías extremas.

A modo de cierre, es importante que como peruanos se cree una conciencia sólida respecto a lo fundamental que es conocer toda la historia del país, incluso aquellas que arraigan acontecimientos negativos que muchas veces provocan sensibilidad y hasta rechazo, ya que si se desconoce lo que sucedió, existe una gran posibilidad de nuevamente volver a

repetir estos hechos, sobre todo las tragedias, puesto que en los seres humanos existe una gran tendencia a repetir errores, que a repetir acciones positivas.

4.2 Recomendaciones

A partir de los hallazgos obtenidos durante el proceso y desarrollo de este proyecto que dentro de ellos fueron: Alto interés en el público joven por contenidos audiovisuales de memoria histórica, la necesidad de tener una pieza audiovisual que entretenga, enganche y sea educativa a la vez. Por ello, se recomienda que esta propuesta sea consolidada para espacios culturales, educativos y digitales que permitan tener un mayor alcance y flujo con el público objetivo (Jóvenes de 17 a 24 años). Es primordial priorizar alianzas con instituciones que promuevan la educación colectiva y la cultura del país tales como lo son el MUNA y el LUM, así como colaboraciones pagadas con creadores de contenido especializados en el terror y cine peruano, ya que gracias a la comunidad de estos creadores se podrá alcanzar y masificar aún más el cortometraje para lograr alcanzar los objetivos planteados y conectar con distintos tipos de público.

En cuanto a los próximos pasos a seguir, se recomienda calendarizar las acciones sugeridas en el apartado de masificación iniciando el proceso con las instituciones (MUNA y LUM), ya que requieren de una aprobación y acuerdo previo para poder llevarlas a cabo. Asimismo, es de total importancia ir realizando y coordinando la campaña con los creadores de contenido ya que de esta manera se asegura que el tono, así como el mensaje que se busca transmitir sea óptimo, se mantenga claro y coherente con los objetivos de este Proyecto. De esta manera se garantiza una difusión clara, escalonada del cortometraje “La Quinta” y bien dirigida hacia el público objetivo.

Para el seguimiento y monitoreo, se recomienda implementar un registro de métricas que permita evaluar el impacto del proyecto. Todo esto incluiría la asistencia a las charlas y

exposiciones presenciales, así como el alcance e interacción que se realizará en redes sociales y las posibles solicitudes de proyección del cortometraje en otros medios culturales o educativos. Este seguimiento permitirá ajustar estrategias según los resultados que se obtenga y además se asegurará que el proyecto se mantenga vigente durante los años. Para terminar, se proyecta a que esta propuesta se convierta en un recurso cultural replicable en centros educativos, museos y/o espacios comunitarios los cuales buscan promover la reflexión, concientización de la memoria histórica y violencia política ocurrida en el Perú.

V. Referencias Bibliográficas

Abanto, J., Chamorro, A., & Escárzaga, F. (2002). Migración, guerra interna e identidad andina en el Perú. *Política y cultura, (18), 278 - 298.* https://www.redalyc.org/pdf/267/26701813.pdf

Agencia Peruana de Noticias Andina. (2016, 14 de julio). *Director de "Maligno": "A los peruanos les fascinan las historias de terror"*. Andina. https://andina.pe/agencia/noticia-director-maligno-a-los-peruanos-les-fascinan-las-historias-terror-621262.aspx

Arce, J. (2008). Grandes incendios urbanos: Mesa redonda, Lima 2001. *Revista Peru Med Exp Salud Publica, 25 (1), 118 - 24.* https://rpmesp.ins.gob.pe/index.php/rpmesp/article/view/1244/1238

Arrunátegui, G. (2021). Memoria y prácticas docentes: enseñanza de la violencia política peruana en un colegio público-emblemático peruano. *Revista Peruana de Investigación Educativa, 13*(14). https://doi.org/10.34236/rpie.v13i14.221

Ballesteros Herencia, C. A. (2019). La representación digital del engagement: hacia una percepción del compromiso a través de acciones simbólicas. *Revista de Comunicación, 18*(1), 215–233. http://www.scielo.org.pe/pdf/rcudep/v18n1/a12v18n1.pdf

Barrientos, M. (2016). La primera guerra mundial a través del proyecto EFG1914. *L'Atalante, Revista de estudios cinematográficos*, *(21)*, 93–97. https://www.revistaatalante.com/index.php/atalante/article/view/300/303

Bustamante, E. (2018, 1 de marzo). *"La casa rosada"*. Páginas del diario de Satán. https://www.paginas-del-diario-de-satan.com/pdds/?p=4984

Cachuan Fabian, R. L., Mora Devoto, V. M., Nanquen Ocaña, G. I., Roque Reyes, L. F., & Tapia Nájar, A. V. (2021). *Factores críticos de éxito para el uso de crowdfunding como mecanismo de financiamiento de proyectos* [Tesis de maestría, Universidad ESAN]. Repositorio ESAN. https://repositorio.esan.edu.pe/server/api/core/bitstreams/c5460a7d-4854-4f78-a212-d95096815ebf/content

CPI Research. (2024). *Perú: Población 2024. Estimaciones y proyecciones basadas en el Censo 2017 (INEI)*. https://cpi.pe/images/upload/paginaweb/archivo/23/PER%C3%9A%20POBLACI%C3%93N%202024.pdf

Cuenca, C. (2021). Dentro del campo. La representación ético-estética del Holocausto a través de la película El hijo de Saúl. *Revista Comunicación*, *(19)*, 55–76. http://dx.doi.org/10.12795/Comunicacion.2021.i19.04

Dammert, M.(2018). Precariedad urbana, desalojo y vivienda en el centro histórico de Lima. *Revista INVI, 33 (94).* https://www.redalyc.org/journal/258/25859791002/html/

Fernández Bravo, L. (2017). (Re)construyendo la memoria histórica del pasado reciente: La violencia política peruana y los estudiantes de hoy. *Revista Peruana De Investigación Educativa, 9*(9), 113–137. https://doi.org/10.34236/rpie.v9i9.60

Gálvez, S. (2021). 20 años de la sentencia del caso Barrios Altos vs. Perú por la Corte Interamericana de Derechos Humanos (Corte IDH). *IUS360 - El portal jurídico de IUS ET VERITAS.* https://ius360.com/20-anos-de-la-sentencia-del-caso-barrios-altos-vs-peru-por-la-corte-interamericana-de-derechos-humanos-cidh-sayra-galvez/

García Martínez, J. A. (2024). Normalización de la violencia en redes sociales: un estudio de casos con adolescentes. *CPU-E Revista de Investigación Educativa*. https://doi.org/10.25009/cpue.v0i38.2864

García, B. (2021). *La representación del comunismo en las producciones audiovisuales de Europa del Este en el siglo XXI* [Tesis de maestría, Universidad de Valladolid]. Repositorio Documental UVa. https://uvadoc.uva.es/handle/10324/52744

Guiné, A. (2021). Victimidad estratégica, Comisión de la Verdad, Género y Memoria en el Perú: Escritura testimonial de prisioneras políticas del PCP-Sendero Luminoso sobrevivientes a la dictadura de Fujimori. *Anuario de Historia*. https://hal.science/hal-03381494/

Heras, N. (2024). *Informe: La hora final* [Tesis de titulación, Universidad Nacional de Cajamarca]. Repositorio Scribd. https://es.scribd.com/document/866242478/la-hora-final

Jave Pinedo, I., & Hurtado Sipión, E. R. (2025). Lugares de memoria en Perú: agencia y procesos sociales. *Perfiles Latinoamericanos, 33*(65), 239–262. https://perfilesla.flacso.edu.mx/index.php/perfilesla/article/view/1468

Khattri, N. B. (2024). *Rise of found footage in horror*. College of Arts and Humanities, Lindenwood University. https://www.researchgate.net/publication/385701551_Rise_of_Found_Footage_in_Horror

Leal-Leal, G. A., & Cataldo-González, H. M. (2024). Discursos pedagógico-políticos sobre memoria histórica, convivencia y paz, en contextos educativos desafiantes. *Aibi Revista de Investigación, Administración e Ingeniería, 12*(3), 140–151. https://revistas.udes.edu.co/aibi/article/view/4449/3282

Medrano Campos, H. E. (2021). *Estudio comparativo de los factores básicos del pensamiento crítico según el ciclo en estudiantes de educación secundaria, Lima* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio Digital Institucional UCV. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/67298/Medrano_CHE-SD.pdf

Melero, J. (2016). La primera guerra mundial y el cine. *Revista de Estudios Culturales*, *(20)*, 117–130. https://revista.latorredelvirrey.es/LTV/article/view/211/188

Ministerio de Cultura de Colombia. (2025). *Estudio de públicos de cine y de cine colombiano*. https://www.mincultura.gov.co/direcciones/audiovisuales-cine-y-medios-interactivos/Documents/BAM/1_Informe%20Final%20-%20Estudio%20Pu%CC%81blicos%20de%20Cine%20y%20de%20Cine%20Colombiano%202025.pdf

Municipalidad Distrital de San Borja. (2023, 11 de julio). *Solicitar autorización para filmar en espacios públicos en San Borja*. https://www.gob.pe/41013-solicitar-autorizacion-para-filmar-en-espacios-publicos-en-san-borja

Navarro Romero, T. (2018). *El goce escópico en el espectador de falsos documentales de terror: Película de análisis V/H/S: Las crónicas del miedo* [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio PUCP. https://tesis.pucp.edu.pe/server/api/core/bitstreams/565a88e7-6254-4f3a-9646-1ec1caeef3c3/content

Negrea, C. (2021). Recreating Realities in Horror Films: the Found Footage Effect. *Studia Universitatis Babeș-Bolyai - Dramatica, 64*(2), 145–152. https://dramatica.ro/index.php/j/article/view/13

Palacios Gamboa, B. (2022). Lombardi, F. (Director). (1988). La boca del lobo. *Anthropía*, *(19)*, 109–120. https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/anthropia/article/view/25424

Ríos Nicoli, B. M. (2023). Radicalización digital: el efecto de las redes sociales en el extremismo político y el discurso del odio. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 7*(1), 10749–10755. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.5247

Rivera, A. (2021). *Entre lo trágico y lo urbano* Comercio ambulatorio en el Centro Histórico de Lima (1946-2019).* [Tesis de grado, Universidad de PUCP]. https://tesis.pucp.edu.pe/server/api/core/bitstreams/48c47710-6a7a-4359-83d8-217d525dc5ef/content

Rodríguez Centeno, J. C. (2022). Comunicación en tiempos de guerra. Aproximación teórica a los mensajes y los medios: ideología y simbología/propaganda y publicidad. *Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales, 1*(1), 117–129. https://revistascientificas.us.es/index.php/Comunicacion/article/view/18735

Rodríguez, D., & Gómez, S. (2017). *La memoria cinematográfica. Los frentes abiertos de la II Guerra Mundial y su tratamiento cinematográfico* [Tesis de grado, Universidad de Valladolid]. Repositorio Documental UVa. https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/27987/TFG_F_2017_278.pdf

Ruiz Effio, M. (2020). Violencia política y domesticación de la experiencia traumática en el cuento “En el vientre de la noche” de José de Piérola. *Letras, 91*(134), 241–257. http://www.scielo.org.pe/pdf/letras/v91n134/2071-5072-letras-91-134-00241.pdf

Shimabukuro, A. (2015). Barrios Altos: caracterización de un conjunto de barrios tradicionales en el marco del Centro Histórico de Lima. *Revista de Arquitectura (Bogotá), 17*(1), 6–17. https://www.redalyc.org/pdf/1251/125143817002.pdf

Solís Jara, J. R. (2022). Formación ciudadana y cívica en docentes y estudiantes de secundaria en Perú. *Revista Conrado, 18*(84), 324–331. https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/2242

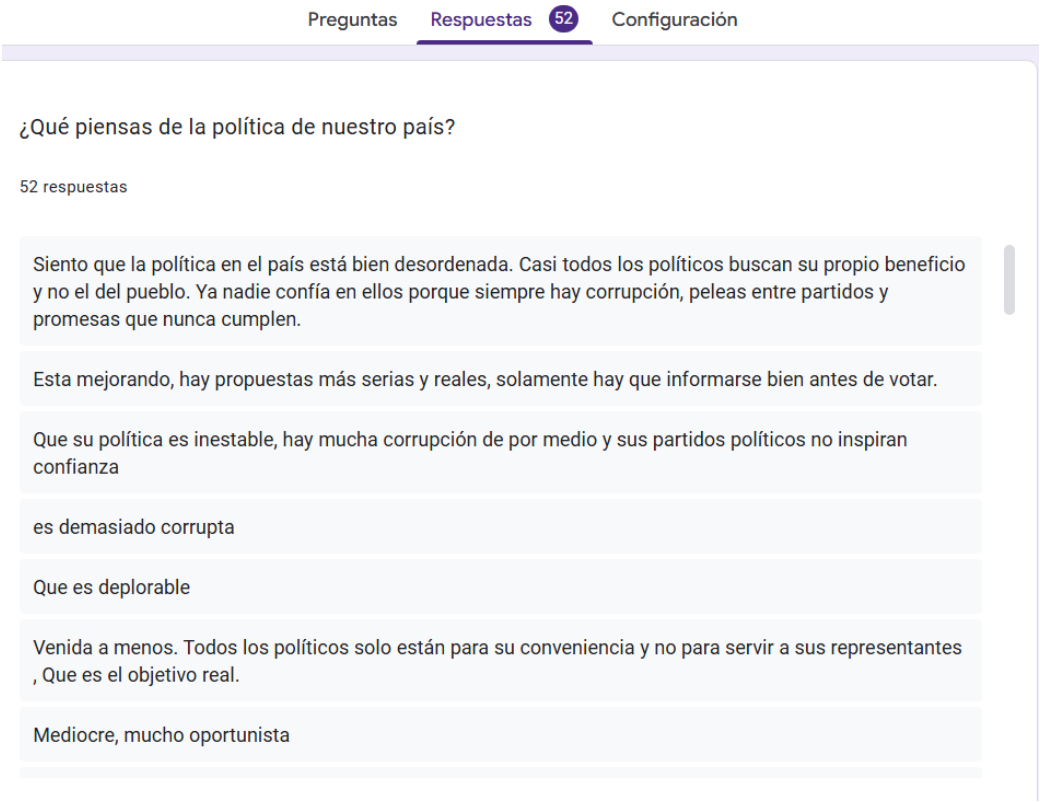
Tume Chunga, L. M. (2024). Estado de la convivencia participativa y democrática en estudiantes de educación básica en Perú. *Revista Scientific, 9*(33), 196–211. https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2024.9.33.9.196-211

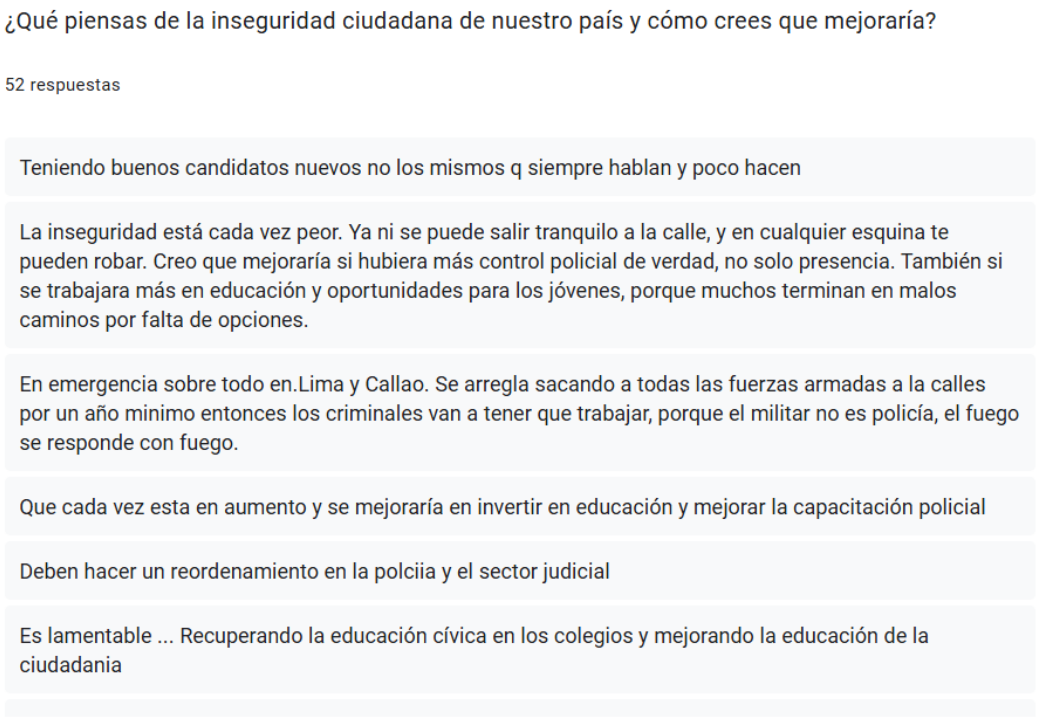
Vega Centeno, P. (2017). La desigualdad invisible: el uso cotidiano de los espacios públicos en la Lima del siglo XXI. *Territorios*, *(36)*, 23–46. http://www.scielo.org.co/pdf/terri/n36/n36a02.pdf

Yucra-Quispe, L. M., Espinoza-Montoya, C., Núñez-Pacheco, R., & Aguaded, I. (2022). De consumidores a prosumidores: la narrativa transmedia en dos juegos móviles para adolescentes y jóvenes. *Revista de Comunicación, 18*(1), 433–452. https://revistadecomunicacion.com/article/view/2624/217

VI. Anexos

- Encuesta 1 :





¿Qué es lo que ves al salir a las calles?

52 respuestas

Veo compatriotas, amigos con rostros cansados y en algunos resignados y en otros con una ira guardada, por el desgobierno y la Corrupcion que esta presente en todos lados.

El temor de la gente, mucha extorsión y robo

Muchos con nerviosismo de poder ser asaltado o matado en cualquier momento

Frustración impotencia

Basura, desorden , tráfico, miedo.

Gente caminando con temor.

Indiferencia de la gente

Yo que viajo mucho a pesar de la violencia incrementada Perú sigue siendo un buen país en comparación a Latinoamérica

¿Qué oyes decir a tu entorno respecto a la inseguridad ciudadana?

52 respuestas

Q no hacen nada para parar

Todos se quejan. Mis amigos y mi familia siempre dicen que ya no se puede confiar ni en la policía, que los delincuentes entran y salen como si nada. Algunos hasta dicen que deberían poner mano dura o que la gente debería hacer justicia por su cuenta.

Que es el resultado de la Corrupción porque quienes son los que se favorecen hora a hora día a día con esta realidad, los fiscales, los jueces, los policías, los abogados. Estos seudos profesionales insertados en bandas criminales arrestan y sueltan gracias a las leyes creadas que lo permiten gracias a los congresistas.

Mientras más años pasan más peligroso se pone el país, ya no hay seguridad ni en tu propia casa

se ha vuelto incontrolable

Estamos en riesgo

Decepción y resignación

¿Qué es lo que propones para tener una mejor política en nuestro país?

52 respuestas

Nuevos y preparados candidatos

Primero que haya más transparencia, y que los políticos que roban realmente vayan presos. También que haya más oportunidades para jóvenes que sí quieren cambiar las cosas, porque siempre vemos las mismas caras en el poder. Y que se eduque más en valores desde el colegio.

Mejorar la educación, la formación de ciudadanos, los valores y principios de los niños, adolescentes, jóvenes. Solo así tendremos personas verdaderas intachables. La fuerza educativa los "Profesores cosechan cada año sus resultados " que esta pasando con su trabajo que a dismuido, ya no es como antes. Y en su mayoría pertecen a una agrupación política que se supone busca lo mejor para el país pero parece lo contrario. Sólo le hechan la culpa a otros como siempre, de su resultado, jóvenes con discapacidad en la lectura, en el análisis, sin valores y principios sin nada de proactividas.
Ahora los padres, no hay escuela para ellos. Si la sociedad obtiene cada año un nivel bajo de.futuros ciudadanos las autoridades tienen que tomar cartas en el.asunto. Algún día.

Reformar los partidos políticos, ya que estos siguen siendo los mismos que comenten los delitos

los requisitos deben de ser más estrictos y selectivos para poder postular

¿Cuáles son tus aspiraciones?

52 respuestas

Salir del país

Un pais mucho mejor q el q hoy en dia vivimos

Quiero tener estabilidad, trabajar en algo que me guste y poder ayudar a mi familia. También me gustaría vivir en un país donde no tenga que preocuparme si me van a asaltar o si el gobierno va a cambiar cada año.

Paz tranquilidad, oportunidades para los jóvenes, que habrán las exportaciones y las inversiones con ciudadanos que inteligentes y autoridades de verdad. Que la gente sobre todo los jóvenes sean inteligentes al votar.

Un lugar tranquilo, donde se pueda crecer como persona

nunca sería político

Profesionalizarme

¿Qué haces en tus ratos libres?

52 respuestas

- Leer
- Leo
- Estudio
- Escucho musica, cocino, limpio y trabajos d la u
- Salgo con mis amigos, escucho música, juego videojuegos o veo series. A veces también leo cosas sobre temas sociales o veo videos para entender mejor lo que pasa en el país.
- Me dedico a trabajar para generar ingresos
- estoy en mi casa
- Manejar bicicleta
- Deporte

¿Qué es lo que te indigna?

52 respuestas

- La mentira
- La corrupción
- Q piensan q todo esta normal, cuando ese no es el caso
- Me indigna ver cómo los políticos roban y no pasa nada. Que la gente trabajadora tenga que esforzarse tanto y aun así no le alcance. Y que el país siga igual o peor por culpa de los mismos errores de siempre.
- La falta de amor al PERU a mi país, el delincuente elegido rodeado en su inicio de gente honesta y una ves.que ocupa el cargo se.rodea de las ratas de siempre expertos en robar el dinero de los peruanos. La total falta de control de los órganos de fiscalización.
- Que la corrupción hace que el Perú no avance
- la desfachates con que los políticos hacen lo que les da la gana y no les pasa nada
- Indiferencia

¿Cómo te sientes respecto a la política de nuestro país y la inseguridad ciudadana?

52 respuestas

- Me siento sin cuidado
- Sinceramente, me siento decepcionado y cansado. Uno trata de salir adelante, pero el ambiente no ayuda. Da miedo salir, y ya casi no hay esperanza en la política.
- Impotente.
- Impotencia por no lograr generar ningún cambio
- bastante preocupado
- Imseguridad
- Decepciónado, mejor salir del país por la seguridad de la familia
- Es mediocre la situación y si no se para la inseguridad todo acabará muy mal.
- Insegura y no creo en nada q tiene q ver con política

¿Cuáles son tus mayores dificultades?

52 respuestas

- El observar como el costo de vida aumenta año a año y las oportunidades se van haciendo cada vez menores
- No hay seguridad
- Realizar la venta de mis inmuebles
- Al ser el país con el peor tráfico vehícular del mundo, un gran problema es la pérdida de tiempo al trasladarse de un lugar a otro.
- Crecer como empresa es complicado en este contexto
- Me cuesta bastante confiar en los demás o dejar de sobre pensar algunas cosas
- Que cuando uno quiere emprender te ponen trabas
- Dificultades es la inseguridad

¿Qué ideales tienes?

52 respuestas

centro-derecha

Ser una gran profesional y sentirme segura en mi propio pais.

Vivir una vida tranquila

Ayudar a mi prójimo

que mis futuros hijos vivan en su país, que no tengan que irse ya que en Perú si hay futuro solo que no un buen régimen.

Mejorar cada día personalmente

Empatía solidaridad y honestidad

Mejorar continuamente

Vivir en paz y con libertad financiera

¿Qué es lo que más sueles decir o pensar respecto a lo que pasa en el país?

52 respuestas

Q porqueria esta todo

Que da cólera ver que todo sigue igual. Que el Perú tiene mucho potencial, pero está mal administrado. Siempre pienso que podríamos estar mucho mejor si hubiera gente honesta en el poder.

Corrupción, incapacidad, delincuencia, crimen.
Gente mal hecha porque los hicieron sin amor.

Tristeza por todos los acontecimientos

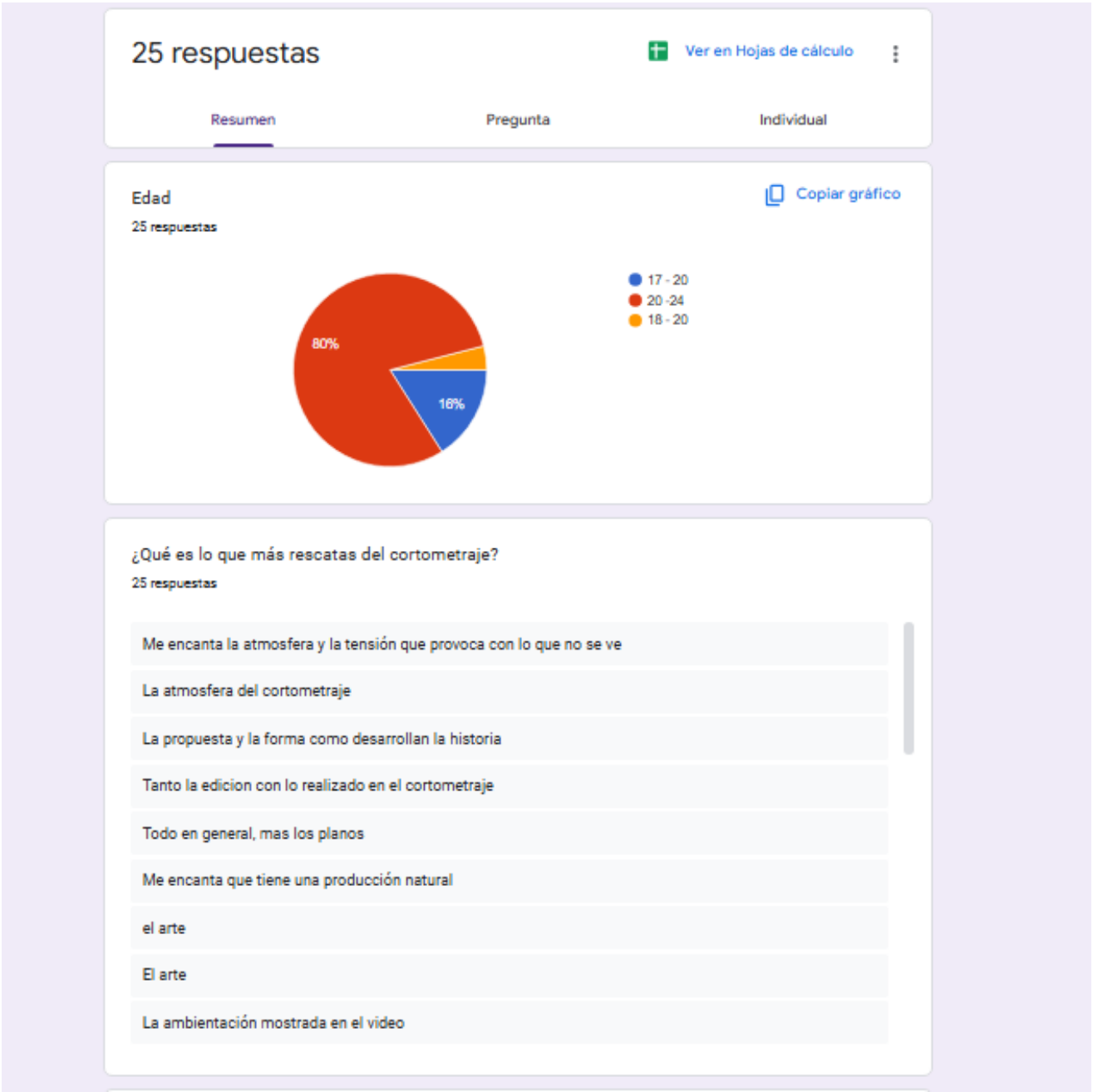
tratar de manejar la inseguridad exponiéndome menos

Cuando llegara una persona que se Faje bien por el pais

Irme del país con toda mi familia es mi objetivo, no hay futuro a la vista

Que si uno no hace nada, nunca cambiará.
No es esperar que el gobierno cambie, uno tiene que empezar.

Encuesta 2 - testeo de prototipo:



¿Cuál es tu opinión respecto al trasfondo histórico mencionado en el cortometraje?

25 respuestas

- Me parece muy importante
- Se me hace muy interesante que conecte con un suceso histórico real
- Se acerca mucho a lo sucedido en la época del terrorismo tanto por parte de los terroristas como de los militares
- Estuvo muy buena la produccion
- Muy importante hablar sobre eso
- Pues es interesante me gustó mucho los detalles que se tuvo para los sucesos misteriosos
- que el terrorismo es un tema de nunca acabar que nunca lograremos superar como sociedad
- Me parece interesante la historia
- Muy acertada a la fecha mostrada

¿Consideras que el uso de ideologías extremas es peligroso? ¿Por qué?

25 respuestas

- Sí, porque puede radicalizar a las personas y estas pueden cometer actos muy peligrosos y poco éticos cegados por su ideología.
- Sí, porque ciega a la gente
- Por supuesto, en el fanatismo no hay razonamiento
- Si,ya que podria realizar accidentes
- No pienso eso
- Si, soy muy creyente de las ideologías y el poder que le dan las personas
- siento que si porque gracias a ello puede dividir personas y de esa manera tener bandos por asi decirlo, ademas los extremismos nunca son buenos son peligrosos ya que siempre llevana a actos crueles
- No, el peligro real es cuando la gente las usa para justificar la violencia

Luego de haber visto el proyecto, si consideras que a veces tienes reacciones violentas e impulsivas hacia aquellos que no piensan como tú, ¿vas a aprender a controlar esas reacciones? ¿Por qué?

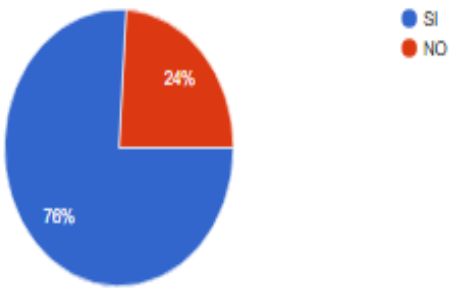
25 respuestas

- Sí, porque esas reacciones pueden dañar a la gente en mi entorno
- Sí, porque pueden afectar a otros
- Es necesario contolarse, de lo contrario lo único que generas es más conflicto y división
- Si,si,xq no es bueno reaccionar mal con los de mas
- No la verdad
- Si, creo que es importante aprender a controlar nuestro temperamento
- Si las tengo, y si las quiero aprender a controlar ya que no quiero que alguna vez se me vaya de las manos las cosas por la ira
- No no tengo ninguna reacción violenta
- Si ya que siempre tiene uno que aprender a maneiarse de manera correcta y no involucrar a los demás a

Al haber escuchado el trasfondo histórico de los sucesos que pasaron en la quinta Rosario, ¿recordaste alguna anécdota de algún familiar o conocido tuyo que haya vivido la época del terrorismo?

Copiar gráfico

25 respuestas



¿Cómo te sentiste al recordar este terrible hecho ocurrido en nuestro país?

25 respuestas

- Impactado por lo mucho que sufrieron las personas y los abusos cometidos por ambos bandos
- Triste por lo sucedido
- Aliviado de que eso haya sido superado, al menos hasta el momento
- Mal ya que ver como sufria gente
- No lo vivi, pero por lo q se y lo q me contaron debio haber sido dificil
- Pues triste ya que muchos sucesos fueron lamentados hubo muchas perdidas
- Muy apenada por lo sucedido, triste pq son cosas que no debieron de suceder
- Triste, ya que lo que ocurrio en esa epoca, sigue pasando hasta hoy
- Un poco inquieto

¿Te invitó a reflexionar el trasfondo histórico de nuestro cortometraje? De ser positiva la respuesta, ¿qué fue lo que reflexionaste?

25 respuestas

- Sí, reflexione sobre cómo a veces olvidamos hechos importantes, que a los poderosos no les conviene que recordemos, como lo sucedido en Barrios Altos.
- Sí, sobre cómo hubieron muchas victimas de las cuales aún no estamos enterados y que nadie habla o menciona
- Sí, la forma en como el ser humano repite una y otra vez errores que se cometieron antes
- A no ser agresivo
- La verdad ni mucho
- qué es importante controlar nuestros impulsos y ponernos en el lugar del otro
- Me hizo pensar en como el terrorismo marcó profundamente al país y dejo una huella bien marcada en todos nosotros
- Si, ya que no es un simple evento del pasado, sino que sus consecuencias e injusticias siguen hasta hoy

¿Crees que el conocer este acontecimiento, deba de influir en nosotros al momento de elegir a nuestras próximas autoridades en las elecciones 2026? ¿Por qué?

25 respuestas

- Sí, por las consecuencias que puede traer el elegir mal
- Sí, porque se vio las consecuencias de elegir mal
- Por supuesto. Es importante saber elegir bien a nuestros representantes
- Si
- Eso si completamente seguro q si
- si, ya que debemos votar con madurez apostando por el mejor candidatos
- Considero que si pues hay algunos politicos que tienen ideologias extremas y no seran tan democráticos que digamos
- Quiza no como tal, pero se deberia probar
- No creo de deberia de influir en las elecciones actuales

¿Consideras que en las instituciones educativas y en nuestra industria del entretenimiento debería de abordarse este tema? ¿Por qué?

25 respuestas

- Sí, es importante, porque permite que a futuro no se vuelvan a cometer los mismos errores
- Sí, es muy importante conscientizar a la gente sobre el tema para evitar que vuelva a suceder
- Por supuesto, es necesario que se conozca la historia, lo más próxima a la verdad, para de alguna manera evitar que eso se vuelva a dar y para saber que siempre está latente esa posibilidad
- Si , para el aprendizaje a los demas
- Ya lo hacen pero cin mucho cuidado.
- si, incentiva el cambio para mejorar el país
- si deberian de hacerlo pero no lo hacen pq ayudaria a contribuir al aprendizaje colectivo del país
- Creo que hoy en dia si se cuentan los sucesos de esa epoca pero no tan a detalle como esos casos en especifico

¿Consideras que el cortometraje es entretenido y educativo al mismo tiempo?

Copiar gráfico

25 respuestas



¿El escuchar el trasfondo histórico en nuestro cortometraje, provocó que le prestaras una mayor atención?

Copiar gráfico

25 respuestas



¿Sentiste satisfacción al notar que nuestro cortometraje además de entretener toca un tema de historia y cultura de nuestro país?

Copiar gráfico

25 respuestas



¿Utilizarías este cortometraje como material pedagógico al momento de querer enseñarle a alguien sobre el tema? ¿Por qué?

25 respuestas

Si

Nop

Si, me parece interesante compartirlo

Si lo haría ya que de esa manera puede aprender y no solo ello si no querer investigar mas sobre el tema

Si, lo usaria para enseñar sobre cortos sobre estilo footage

Si puede ser empleado como base de enseñar una leyenda o mito

Si lo usaría ya que despierta cierta curiosidad en ti, querer investigar que le paso a la familia, si eran terroristas o no, como lo mataron, el pq los mataro también y como surgio el terrorismo en si y todo esto siento que ayudaría a los demás jovenes que no saben sobre el tema asi que si, si lo usaria como material pedagógico.

Si, porque como dije yo que estoy acabando la secundaría y me encantaría que usen este material para

¿Consideras que nuestro cortometraje haría más interactivo el aprender sobre este hecho histórico? ¿Por qué?

25 respuestas

Sí, porque te lo presente de una forma poco convencional

Sí, lo haría más interesante

De alguna manera podría ayudar a dar conocer sucesos que fueron muy próximos a la realidad

Si, xq de paso se aprende un poco de historia

Siii

Si, creo que tiene un aporte significativo

Si lo hace mas interactivo pq de esa manera aportan algo mas al espectador

No creo que sea necesario, se entiende de todas formas

Claro , ya que se plantea la idea de lo que pudiera haber pasado en dicho lugar

¿Crees que sería bueno usar este cortometraje como un recurso de enseñanza en las instituciones de nuestro país? ¿Por qué?

25 respuestas

Sí, porque permitiría que las personas aprendan sobre nuestra historia de una forma diferente

Sí, porque asi motivas más a los fans del terror a aprender sobre la época

Tal vez luego de que se muestren esas cosas de una manera más realistas. Como un complemento

Si, xq tiene muy buenas enseñanzas

Podria ser, peeo creo q no habla mucho del tema a q te refieres

si, porque el aporte nos brinda cultura historia y reflexión

Si sería muy buena idea hacerlo de esta manera ayudan a los profesores a poder enseñar sobre este tema sinn que sea dificil para ellos hablar o tocar cosas sensibles.

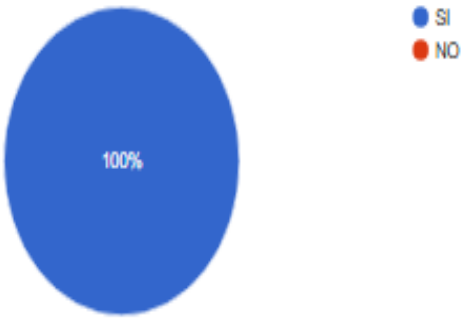
Seria cuestion de probar, pero quiza funcionaria

Si ya que puede ser utilizado como material de enseñanza para poder plantear el tema presentado

Luego de ver el cortometraje, ¿se despertó en ti la curiosidad por saber más sobre este tema?

Copiar gráfico

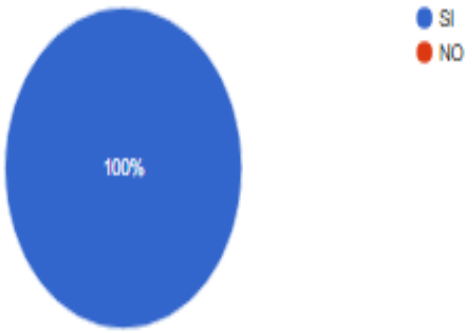
25 respuestas



Luego de ver el cortometraje, ¿buscaste o te dieron ganas de buscar más información sobre este tema?

Copiar gráfico

25 respuestas



Más allá de haber sido entretenido y disfrutado el género de terror, ¿cuál es el mensaje que recibiste al ver nuestro cortometraje?

25 respuestas

- Que debemos respetar nuestra historia y estar bien enterados de lo sucedido en nuestro pasado para aprender de ello
- Sobre las tragedias que se ocultan
- El potencial de sus realizadores
- Reflexionar antes de actuar
- Ninguno, solo me gusta este genero
- Que me encantaría ver más cortometrajes de este tipo
- Recibí el mensaje de que el pasado repercute aún en la actualidad que hay sucesos que incluso despues de la muerte reclaman justicia y el terrorismo es un hecho que nadie puede olvidar.
- Senti que el cortometraje usa el miedo para exponer un trauma social

¿Qué aspectos crees que podríamos mejorar de nuestro cortometraje?

25 respuestas

Me parece que está muy bien, nomás la iluminación en ciertos espacios.

Me parece que está muy bueno, me quede con ganas de ver más

Algunos detalles de la ambientación, como lo de la pared empapelada de periodicos

Todo esta bn

No le veo una mejora como tal

pues algunas escenas más misteriosas, mejorar la actuación

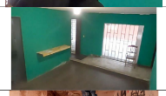
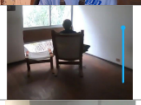
Podrían mejorar en que el chico hable un poco más sobre la familia que lanze uno o dos datos más

El principio que sea un poco mas rapido en ritmo

Cambiaria algunos aspectos en los sonidos de ambientación para mejorar la inmersion del video

Guion Técnico:

ESCENA	PLANO	INT/EXT	LOCACIÓN	DÍA/NOCHE	PLANO	ÁNGULO/MOVIMIENTO	CÁMARA	SONIDO	PERSONAJES	Acciones	OBSERVACIONES	IMAGEN	TIEMPO
1	1	EXT	Quinta Rosario	Noche	Medio/Plano General	Frontal/Cámara en mano (con cierto movimiento)	Handycam	Foley y Orgánico	Christian	CHRISTIAN (25) se graba en el exterior de la quinta con su cámara de video mientras habla con su audiencia.	Christian mueve la cámara y muestra la puerta Rosario desde la ventana de su cuarto, luego regresa la cámara hacia él.		40s
2	1	INT	Sala de la Quinta Rosario	Noche	Plano Busto/Detalle/ Medio	Frontal/ Seguimiento al personaje	Handycam	Foley y Orgánico	Christian	Christian camina hacia la sala, entra, deja su mochila en el suelo, prende las luces, busca la cámara de vigilancia con la mirada, mira hacia ella y saluda con la mano. Christian analiza la habitación con la mirada y ve colillas de cigarro en el suelo y latas de cerveza. Christian se acerca, agarra la lata y frunce el ceño. Christian enciende la cámara, la coloca sobre la mesa, se sienta en el sillon y habla con su audiencia. Christian hace un gesto de desagrado, corta la grabación de la cámara.	Christian mueve la cámara y esta sigue toda su acción y narración		1 min
2	2	INT	Sala de la Quinta Rosario	Noche	Plano General	Picado/Fijo	Go pro	Foley y Orgánico	Christian	Christian camina hacia la sala, entra, cruza sus manos, deja su mochila en el suelo, prende las luces, busca la cámara de vigilancia con la mirada, mira hacia ella y saluda con la mano. Christian analiza la habitación con la mirada y ve colillas de cigarro en el suelo y latas de cerveza. Christian se acerca. Christian tira la lata al suelo, camina hacia su mochila, la abre, saca el trago de su mochila, reproduce el audio de Alex, toma un poco del pico, deja la botella al lado de su mochila, se limpia la boca con el dorso de su mano y carraspea. Christian agarra la botella de trago y la coloca sobre la mesa, se sienta en el sillon y habla con su audiencia Christian hace un gesto de desagrado, corta la grabación de la cámara, frunce el ceño, se rasca la cabeza, se levanta, se toma su botella de trago y comienza a caminar hacia la puerta, se detiene en el. Christian sale al patio, mueve la reja hacia la izquierda, cierra la puerta con candado, respira, se devuelve del patio y camina hacia las escaleras.	La cámara funciona como cámara de vigilancia. Graba toda la acción de Christian		1:30 min
3	1	INT	Escaleras/Pasillo de la Quinta Rosario	Noche	Plano Busto/Entero/Medio	Frontal y contrapicado/Seguimiento al personaje	Handycam	Foley y Orgánico	Christian	Christian habla con su audiencia con la cámara en la mano mientras sube por las escaleras y camina por el pasillo. Christian ve el último cuarto con la puerta cerrada, se detiene y piensa de abrir la puerta sin éxito. Christian golpea la puerta con el codo y cerca el cuarto de al lado.	Christian sube las escaleras con la cámara en mano, al tratar de abrir la puerta, deja la cámara en el suelo y esta la graba en contrapicado, luego vuelve a agarrla y piensa en mostrar la puerta a la cámara y continuar su monólogo		45s
3	2	INT	Escaleras/Pasillo de la Quinta Rosario	Noche	Plano General	Picado/Fijo	Go pro	Foley y Orgánico	Christian		La cámara funciona como cámara de vigilancia. Graba toda la acción de Christian		45s
4	1	INT	Cuarto de los Torres	Noche	Plano Busto/Detalle	Frontal/Seguimiento al personaje	Handycam	Foley y Orgánico	Christian	Christian entra al cuarto, prende las luces y deja la linterna en una vieja mesita de noche, empieza a inspeccionar la habitación, abre el armario, ve una caja musical de madera, la agarra, empieza a exhibirla en cámara y se dispone a abrir la caja. Christian recibe una llamada de Alex, cierra la caja, la tira al suelo, deja la cámara en el armario y contesta. Solo se escuchan ruidos y sonidos molestos, la llamada se corta.	Christian mueve la cámara y esta sigue toda su acción. Enfoque en los detalles del cuarto, la cámara explora junto a Christian.		1:20 min
4	2	INT	Cuarto de los Torres	Noche	Plano General	Picado/Fijo	Go pro	Foley y Orgánico	Christian		La cámara funciona como cámara de vigilancia. Graba toda la acción de Christian		1:20 min
5	1	INT	Sala de la Quinta Rosario	Noche	Plano General	Picado/Fijo	Go pro	Foley y Orgánico	Christian	Christian prende la cámara, se acomoda y agarra la caja musical, la muestra, la manosea y lee la inscripción que tiene detrás en voz alta. Christian muestra el objeto a cámara, se mueve la silla. Se escucha la caja musical abierta y sonando.	La cámara funciona como cámara de vigilancia. Graba toda la acción de Christian		40s
5	2	INT	Sala de la Quinta Rosario y Escaleras/Pasillo de la Quinta Rosario	Noche	Plano Entero/Detalle/Busto	Frontal/Seguimiento del personaje	Handycam	Foley y Orgánico	Christian		La cámara sigue a Christian desde que muestra la caja hasta que esta se abre sola		40s
6	1	INT	Escaleras/Pasillo de la Quinta Rosario	Noche	Plano General	Picado/Fijo	Go pro	Foley y Orgánico	Christian	Christian camina en círculos, mientras le manda un audio a Alex, se lleva la manos a la cabeza, se queda mirando hacia la cámara de seguridad, respira hondo y baja las escaleras hacia la sala.	La cámara funciona como cámara de vigilancia. Graba toda la acción de Christian		20s

7	1	INT	Sala de la Quinta Rosario	Noche	Plano Aberrante/Detalle/Entero/Busto	Frontal/Seguimiento al personaje	Handycam	Foley y Orgánico	Christian	Christian revisa en su laptop las grabaciones de Alex. Luego cierra su laptop, deja la cámara en la repisa y procede a mover la mesa de centro y el comedor a un lado. Se dirige hacia su mochila, saca los materiales para hacer el ritual, apoya la cámara en el suelo y ordena los elementos para hacer el ritual. Christian agarra su cámara, se ubica en el centro, mientras forma un círculo de sal, coloca el cráneo en el centro, va a encender la vela, pero recibe una llamada, se detiene, contesta y le cortan la llamada. Christian frunce el ceño, llama a Alex, el teléfono empieza a sonar. Christian mira abajo y encuentra el celular de Alex, lo levanta, suelta el celular del asombro y voltea suavemente, mientras tiembla de los nervios. Las luces se apagan. Christian agarra su cámara y se levanta lentamente. Una mano fantasmal le toca el hombro y Christian corre directo hacia las escaleras.	Cuando Christian ve su laptop, el plano es aberrante, luego pasa a general, Christian pasa la cámara al suelo para convertirse en entero (La cámara se posiciona en medio del círculo de sal. Cuando se apagan las luces, la cámara enfoca a Christian en busto.		2 min
	2	INT		Noche	Plano General	Picado/Fijo	Go pro	Foley y Orgánico	Christian		La cámara funciona como cámara de vigilancia. Graba toda la acción de Christian		2 min
8	1	INT	Escaleras/Pasillo de la Quinta Rosario	Noche	Plano Busto/General	Frontal/Seguimiento al personaje	Handycam	Foley y Orgánico	Christian	Christian sube las escaleras, se detiene en el pasillo y ve cómo la puerta cerrada del último cuarto se abre sola. Christian suspira y entra lentamente a la habitación.	Se enfoca la puerta abriendose, luego las reacciones de Christian		40s
9	1	INT	Último cuarto	Noche	Plano General/Entero	Frontal/Seguimiento al personaje	Handycam	Foley y Orgánico	Christian y Alex	Christian entra al cuarto temblando, mira a su alrededor y ve la habitación en mal estado, con inscripciones en las paredes, algunos carritos de juguete en el suelo y ve una persona sentada de espaldas en una silla. Christian se acerca y ve a Alex pálido, balbuceando incoherentemente. Christian empieza a mecerlo y busca formas de que reaccione. Alex bota espuma por la boca. Christian se cae de espaldas ligeramente, se levanta y hace un gesto con la mano a Alex. Christian deja a Alex y corre en dirección a la puerta. La puerta se cierra de golpe, Christian choca contra ella y deja caer la cámara al suelo, se queda atrapado y retrocede.	La cámara se desplaza con el personaje, no cambia de dirección. El plano es mucho más descuidado y los encuadres no deben ser perfectos.		1 min
	1	INT	Escaleras/Pasillo de la Quinta Rosario	Noche	Plano General	Picado/Fijo	Go pro	Foley	Christian	Christian grita y, a la par, se escuchan los gritos de los Torres, en los que se escucha un "fuera" y "dejanos en paz".	La cámara funciona como cámara de vigilancia. Graba toda la acción de Christian		20s