



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL

Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual

“Fe, Esperanza y Amor”:

Narrativa audiovisual como herramienta de reflexión y análisis de las crisis afectivas.

PROYECTO DE GRADUACIÓN

Previo la obtención del Título de:

Magíster en Postproducción Digital Audiovisual

Modalidad: Híbrida

Presentado por:

Reybi David Quijije Véliz

GUAYAQUIL - ECUADOR

Año: 2026

El presente proyecto lo dedico a Dios,
y a mi Familia, por haberme forjado
como la persona que soy en la
actualidad; muchos de mis logros se
lo debo a Ustedes, entre los cuales
incluye este.

Agradezco de todo corazón a Dios, quién me ha guiado y me ha dado la fortaleza para seguir adelante. A mis Padres Violeta Véliz y Vicente Quijje por su comprensión y estímulo constante, además de su apoyo incondicional a lo largo de mis estudios. Y a Maestros, que, con su ayuda, consejo, paciencia, y profesionalismo, me han aportado para la realización de este trabajo.

Declaración Expresa

Yo Reybi David Quijije Véliz, acuerdo y reconozco que: La titularidad de los derechos patrimoniales de autor (derechos de autor) del proyecto de graduación corresponderá al autor o autores, sin perjuicio de lo cual la ESPOL recibe en este acto una licencia gratuita de plazo indefinido para el uso no comercial y comercial de la obra con facultad de sublicenciar, incluyendo la autorización para su divulgación, así como para la creación y uso de obras derivadas. En el caso de usos comerciales se respetará el porcentaje de participación en beneficios que corresponda a favor del autor o autores. El o los estudiantes deberán procurar en cualquier caso de cesión de sus derechos patrimoniales incluir una cláusula en la cesión que proteja la vigencia de la licencia aquí concedida a la ESPOL.

La titularidad total y exclusiva sobre los derechos patrimoniales de patente de invención, modelo de utilidad, diseño industrial, secreto industrial, secreto empresarial, derechos patrimoniales de autor sobre software o información no divulgada que corresponda o pueda corresponder respecto de cualquier investigación, desarrollo tecnológico o invención realizada por mí/nosotros durante el desarrollo del proyecto de graduación, pertenecerán de forma total, exclusiva e indivisible a la ESPOL, sin perjuicio del porcentaje que me/nos corresponda de los beneficios económicos que la ESPOL reciba por la explotación de mi/nuestra innovación, de ser el caso.

En los casos donde la Oficina de Transferencia de Resultados de Investigación (OTRI) de la ESPOL comunique al/los autor/es que existe una innovación potencialmente patentable sobre los resultados del proyecto de graduación, no se realizará publicación o divulgación alguna, sin la autorización expresa y previa de la ESPOL.

Guayaquil, 23 de Enero del 2026.



Reybi David Quijije Véliz

Autor

Evaluadores



Sofía Cabrera, Ph.D.
Profesor de Materia



Daniel Castelo, M.Sc.
Miembro de Comité Evaluador



Víctor Cantos, M.Sc.
Miembro de Comité Evaluador



Juan Sebastián Mosquera, M.Sc.
Miembro de Comité Evaluador

Resumen

Este trabajo de titulación, desarrollado bajo la modalidad de investigación-creación, explora la eficacia de las narrativas audiovisuales como herramientas de reflexión y análisis de las crisis afectivas en parejas contemporáneas. En un contexto mediático marcado por la aceleración digital y la representación superficial del conflicto, el proyecto "Fe, Esperanza y Amor" propone un enfoque estético que integra la fe y la resiliencia espiritual con el lenguaje cinematográfico de la posproducción.

La metodología adopta un diseño mixto con predominancia cualitativa, estructurado en cuatro fases que transforman el rodaje en una etnografía visual y la posproducción en un laboratorio emocional. Teóricamente, la obra se sustenta en la "poética de lo incompleto" y el "cine de la posproducción", utilizando el montaje intelectual y la sinestesia audiovisual para replicar la experiencia fragmentaria de la memoria traumática. El resultado principal es la creación de un cortometraje y un tráiler cinematográfico; este último funciona no solo como pieza promocional, sino como un instrumento de medición cualitativa diseñado para evaluar la respuesta emocional de "públicos algorítmicos" en entornos digitales. La investigación concluye que la obra audiovisual actúa como un "artefacto emocional" capaz de generar espacios de validación colectiva para el dolor privado, promoviendo una alfabetización mediática afectiva.

Palabras clave: Investigación-creación, crisis afectivas, narrativa audiovisual, cine de posproducción, públicos algorítmicos, alfabetización emocional.

Abstract

This degree project, developed under the research-creation modality, explores the efficacy of audiovisual narratives as tools for reflection and analysis of affective crises in contemporary couples. In a media context marked by digital acceleration and the superficial representation of conflict, the project "Faith, Hope, and Love" proposes an aesthetic approach that integrates faith and spiritual resilience with the cinematic language of post-production.

The methodology adopts a mixed design with qualitative predominance, structured in four phases that transform filming into visual ethnography and post-production into an emotional laboratory. Theoretically, the work is grounded in the "poetics of the incomplete" and "post-production cinema," utilizing intellectual montage and audiovisual synesthesia to replicate the fragmentary experience of traumatic memory. The main result is the creation of a short film and a cinematic trailer; the latter functions not only as a promotional piece but as a qualitative measurement instrument designed to evaluate the emotional response of "algorithmic publics" in digital environments. The research concludes that the audiovisual work acts as an "emotional artifact" capable of generating spaces of collective validation for private pain, promoting affective media literacy.

Keywords: Research-creation, affective crises, audiovisual narrative, post-production cinema, algorithmic publics, emotional literacy.

Contenido

Declaración Expresa.....	4
Evaluadores.....	5
Resumen.....	6
Abstract.....	7
1. Introducción	10
1.1 Título.....	10
1.2 Premisa	10
1.3 Sinopsis breve	10
1.4 Objetivos del proyecto.....	10
1.4.1 Objetivo general.....	10
1.4.2 Objetivos específicos	10
1.5 Argumentación del proyecto.....	11
1.5.1 Pertinencia social y cultural	11
1.5.2 El giro emocional en la comunicación digital	12
1.5.3 Alfabetización mediática afectiva en contextos de fe.....	12
1.5.4 Vinculo personal.....	13
1.5.5 Originalidad e innovación del proyecto.....	14
2. Marco teórico.....	15
2.1 La Narrativa afectiva y las poéticas de lo incompleto.....	15
2.2 La estética de la Postproducción y el Cine como datos	17
2.3 Los públicos algorítmicos y la circulación emocional.	19
3. Metodología.....	22
3.1 Fase 1: Preproducción Conceptualización de la idea	22
3.2 Fase 2: Producción	23
3.3 Fase 3: Postproducción.....	24

		9
3.5	Tratamiento narrativo y/o conceptual	26
3.6	Estructura narrativa: el fragmento como verdad.....	26
3.7	Cronología Emocional vs cronología lineal.....	27
3.8	Universo visual y tono: la pantalla como piel.....	27
3.9	Mecánicas interactivas y sonoras: diseño sensorial	28
3.10	Enfoque conceptual autoral	29
3.11	Referentes visuales, sonoros o teóricos.....	30
3.12	Público objetivo	31
3.13	Formato y duración estimada objetivo.....	33
3.14	Formato y duración estimada objetivo.....	33
3.15	Estado actual del proyecto.....	34
3.16	Fase 1: tráiler cinematográfico	34
3.17	Fase 2: cortometraje (en etapa de montaje inicial).	34
3.18	Fase 3: Herramientas de acompañamiento (en etapa de diseño).....	34
3.19	Fase 4: recopilación de datos y métricas (en etapa de planeación).....	35
3.20	Estrategia de producción	35
4	Conclusiones y recomendaciones.....	37
5	Bibliografía	39
6	ANEXOS.	40

1. Introducción

1.1 Título

“Fe, Esperanza y Amor”: Narrativa audiovisual como herramienta de reflexión y análisis de las crisis afectivas.

1.2 Premisa

El presente proyecto propone explorar el uso de las narrativas audiovisuales como dispositivo de reflexión y análisis de las crisis afectivas. A través de la realización de un cortometraje y su respectivo tráiler, se examina la respuesta emocional del público y se evalúa el potencial del lenguaje audiovisual como herramienta para la construcción y articulación del discurso afectivo.

1.3 Sinopsis breve

Esta investigación aborda la representación audiovisual de crisis afectivas en parejas, utilizando el cortometraje como medio narrativo y el tráiler como instrumento de medición emocional. Se aplicarán técnicas de montaje, color, sonido y postproducción para evaluar su impacto en la audiencia objetivo. El tráiler funcionará como un dispositivo de medición cualitativa, basado en teorías de la percepción y la narrativa emocional.

1.4 Objetivos del proyecto

1.4.1 Objetivo general

Evaluar el potencial del lenguaje audiovisual como dispositivo de reflexión sobre las crisis afectivas, a través de la producción de un cortometraje, la construcción estratégica de su tráiler y el análisis de la respuesta emocional del público.

1.4.2 Objetivos específicos

- Desarrollar un cortometraje que represente narrativamente crisis afectivas, integrando recursos estéticos y discursivos del lenguaje audiovisual para una experiencia emocional significativa.

- Producir un tráiler, mediante estrategias de montaje y postproducción, que sintetice la propuesta emocional y narrativa del cortometraje.
- Desarrollar un modelo de evaluación de la respuesta emocional e interpretativa del público frente al tráiler.

1.5 Argumentación del proyecto

Este proyecto no se presenta solamente como un ejercicio de producción, sino que debe considerarse como una respuesta investigativa a una necesidad social-comunicativa detectada en un contexto contemporáneo: la falta de recursos que reconozcan una narrativa audiovisual en torno a las crisis afectivas en la pareja desde una comprensión de la fe, la emergencia de la vulnerabilidad afectiva, y la posibilidad de subida espiritual. En un contexto mediático saturado de experiencias superficiales del amor y del conflicto, la intención del presente proyecto es el de contribuir a la realización de un espacio audiovisual para generar una reflexión profunda, ética y emocionalmente resonante para aquellas parejas que buscan sanar, entenderse y crecer en medio de las tensiones generadas por la vida cotidiana en común.

En esta primera fase del proyecto, se presenta un tráiler para promocionar el contenido del cortometraje como una herramienta que sirve como medio de seducción narrativa. El tráiler, en el marco del proyecto “Fe, Esperanza y Amor”, en el que nos ocupamos de crisis del afecto y de temas de extrema complejidad emocional, pero de escaso atractivo comercial inmediato, se transforma en nuestra principal herramienta de comunicación, pues su finalidad no es la de contar cuál es la historia del cortometraje sino, por el contrario, la de construir promesas emocionales tan potentes que el espectador genere identificaciones inmediatas.

1.5.1 Pertinencia social y cultural

La memoria emocional es fragmentaria. Las crisis las recordamos no como relatos

lineales, sino como flashes sensoriales —un tono de voz, un gesto, un color— que el montaje es capaz, con precisión, de reproducir.

La identificación precede a la comprensión. El espectador, antes de tener interés por el “qué pasó exactamente”, debe sentir “esto me pasó a mí”.

En cuanto al montaje, se utilizará el montaje intelectual, donde la colisión de dos planos genera un tercer significado en la mente del espectador. Por ejemplo: plano de una sonrisa (A) + plano de lágrimas corriendo (B) = significado emocional “dolor disimulado”.

Desde la pertinencia social, las crisis afectivas constituyen un ámbito poco trabajado. La cultura audiovisual contemporánea raramente se acerca a estas experiencias desde un punto de vista que considere la fe como un recurso de resiliencia. En su lugar, se suele optar por el melodrama o por narrativas secularizadas. Este proyecto pretende dar respuesta a esta representación deficiente, tomando el relevo de una narrativa que reconozca la existencia del sufrimiento, así como la posibilidad de la gracia y la reconciliación, constituyendo la vivencia del sufrimiento y la experiencia de la gracia y la reconciliación elementos clave de una cosmovisión cristiana, tal como lo desarrolla (Scazzero, 2008).

1.5.2 El giro emocional en la comunicación digital

Nos encontramos en la época del affective turn digital. Las emociones circulan, se monetizan o se convierten en historias que se distribuyen por las diferentes plataformas sociales, pero gran parte del discurso afectivo en el que habitamos es efímero, de poca consistencia e incluso dirigido hacia un engagement vacío.

En este sentido, el proyecto estaría orientado al uso intencionado y ético de la emoción audiovisual, la cual no debe orientarse hacia un fin en sí mismo, sino que debe cumplir la función de puente con sentido hacia la reflexión, el diálogo y la transformación personal y comunitaria.

1.5.3 Alfabetización mediática afectiva en contextos de fe.

Existe una necesidad de alfabetización mediática afectiva en contextos de fe. Las

comunidades consumen extremadamente grandes cantidades de productos mediáticos, pero normalmente no tienen herramientas críticas para decodificar los mensajes emocionales y valorizantes que estos llevan consigo.

Esta obra audiovisual y el tráiler que la acompaña pretenden ser un objeto pedagógico que, además de provocar sentimientos en la comunidad, ofrezca la oportunidad de una lectura crítica de las narrativas afectivas que constituyen nuestras vivencias y, a la vez, el amor.

1.5.4 Vínculo personal

La trayectoria en narrativas emocionales, en la que se entremezclan fe, dolor y resiliencia, forma parte del trasfondo del proyecto. Mi experiencia en el campo audiovisual y los estudios teológicos me han llevado a descubrir un espacio creativo e investigativo poco cultivado: la confluencia entre el lenguaje cinematográfico y la espiritualidad de la narración.

He observado en mi entorno, especialmente en espacios pastorales o comunitarios, que la narrativa puede dar lugar a conversaciones difíciles y a procesos de sanación que el discurso abstracto o doctrinal apenas roza. Estas dinámicas funcionan como una veta o una fábrica de relatos que nacen de narraciones bien contadas.

Este proyecto surge también de un compromiso con la autenticidad emocional. Parte de la convicción de que la fe no da la espalda a la complejidad emocional que la condición humana comporta, sino que la ilumina y la sostiene. Por ello, me interesa una voz que no sea la optimista, pero tampoco la del drama estéril, y que busque un tono narrativo honesto, matizado y profundamente humano.

Asimismo, se plantea la búsqueda de un lenguaje audiovisual propio. Como creador y postproductor, me interesa experimentar con formas narrativas que se alejen de lo convencional e integren el montaje inteligente, la sinestesia audiovisual y el diseño sensorial. Este proyecto funciona también como un laboratorio personal para desarrollar una voz autoral capaz de dialogar con la tradición cinematográfica espiritual (Tarkovski, Dreyer, Malick), utilizando las herramientas y sensibilidades de la contemporaneidad.

1.5.5 Originalidad e innovación del proyecto

La originalidad del proyecto se sitúa en el ámbito de la investigación-creación en un contexto confesional. Si bien existen estudios acerca del cine y la religión, así como sobre narrativas emocionales, pocos proyectos integran la creación de una obra audiovisual original con una metodología de investigación mixta centrada en la recepción emocional de una audiencia cristiana concreta y específica.

La innovación metodológica radica en considerar el cortometraje no simplemente como una herramienta promocional, sino también como un instrumento de medición cualitativa y cuantitativa del impacto emocional y de la identificación narrativa.

2. Marco teórico

El presente proyecto, “Fe, esperanza y amor”, se inscribe en un contexto de transformación digital que ha redefinido las formas de creación, circulación y recepción del audiovisual, especialmente en el entorno de las plataformas digitales y la cultura emocional de las redes sociales. En este escenario, el tráiler es concebido no solo como una pieza promocional, sino como un artefacto emocional que actúa como una interfaz sensorial orientada a activar afectos a través de la sugerencia, la fragmentación y lo incompleto. Para examinar esta propuesta resulta necesario un marco teórico contemporáneo, basado en aportaciones recientes a partir del 2020, que permita comprender el funcionamiento del audiovisual en la era del streaming, los algoritmos y la atención fragmentada, articulado en torno a tres ejes interrelacionados: la narrativa afectiva y las poéticas de lo incompleto, la estética de la postproducción y el audiovisual entendido como objeto digital, y los públicos algorítmicos junto a la circulación emocional en plataformas. Desde este enfoque, el proyecto se entiende no solo como una propuesta estética, sino como un objeto cultural propio del ecosistema digital contemporáneo.

2.1 La Narrativa afectiva y las poéticas de lo incompleto.

A mediados de la tercera década del siglo XXI, la narración clásica, estructurada de forma lineal en inicio, desarrollo y desenlace, entra en crisis en un contexto marcado por la aceleración digital y la fragmentación de la experiencia temporal. De este modo, el tiempo comienza a percibirse de manera discontinua y fragmentada, lo que afecta profundamente a las formas tradicionales de contar historias. Como señala (Han, 2020), la comunicación digital tiende a debilitar la narración en la medida en que privilegia la información por encima de la experiencia narrativa. Mientras la información se presenta como aditiva, atomizada y carente de duración, la narración construye sentido al generar comunidad a partir de una historia compartida y del tiempo que esta contiene. En este escenario, la obra audiovisual

contemporánea que busca ir más allá de la lógica del consumo rápido de información debe recurrir a una poética de lo incompleto, capaz de restituir la experiencia, la emoción y la temporalidad mediante la sugerencia y la fragmentación.

(Escobar, 2021) Ofrece una noción básica para este análisis: Concepto de “Aura latente”. Escobar señala que el arte contemporáneo, que ya ha perdido completamente el aura. Desde una perspectiva benjaminiana clásica, la obra de arte se define por su “presencia” única e irrepetible en un tiempo y un espacio determinados. Sin embargo, en el contexto contemporáneo, esta presencia no se recupera de manera plena, sino a través del vestigio. La obra se manifiesta entonces como un trazo, como la huella de algo que falta. En este sentido, no revela una verdad cerrada, sino que señala su ausencia y se instala en la inminencia de un sentido que nunca se completa. Este esquema teórico permite analizar las narrativas audiovisuales no por lo que explican de manera explícita, sino por sus elipsis, silencios y zonas de indeterminación, donde lo inacabado deja de ser un error formal para erigirse como una estrategia estética que invita al espectador a habitar la grieta del relato.

En esta misma línea, (Jarauta, 2024) sostiene que el fragmento constituye la única forma honesta de representar la complejidad del mundo contemporáneo. Desde una posición crítica frente a las grandes narrativas totalizadoras, el fragmento ofrece una imagen necesariamente parcial, pero precisamente por ello más fiel a la experiencia actual. Desde un enfoque analítico, esto implica observar el montaje contemporáneo como un espacio donde la discontinuidad ocupa un lugar privilegiado. La narrativa afectiva, en este marco, no busca convencer al espectador únicamente desde lo intelectual, sino afectar su cuerpo de manera somática, a través de impactos visuales y sonoros que no responden necesariamente a una lógica causal lineal.

Por su parte, (Bruno, 2022) introduce un contrapunto fundamental a la idea de que la imagen digital produce una experiencia fría o desmaterializada. La autora propone pensar la

pantalla contemporánea, ya sea cinematográfica o móvil como una membrana o una piel, es decir, como una superficie sensible que también es materia. Desde esta perspectiva, la narrativa afectiva no reside exclusivamente en el guion, sino en lo que denomina la “arquitectura de la luz”. El producto audiovisual es capaz de generar un milieu, entendido como un medioambiente envolvente, que sitúa al espectador dentro de una experiencia sensorial y emocional.

Asimismo, (Bal, 2022) desafía la división tradicional entre teoría y práctica al sostener que las imágenes audiovisuales no ilustran relatos, sino que piensan por sí mismas. Una obra es incompleta cuando opta deliberadamente por no explicar una historia en su totalidad mediante un discurso verbal, permitiendo que la imagen piense de forma visual. En este sentido, Bal defiende la figura del espectador colaborativo, quien aprende a leer en la imagen y no únicamente sobre la imagen. Esta perspectiva resulta especialmente pertinente para legitimar aquellos momentos del corpus audiovisual en los que el diálogo desaparece y la imagen se vuelve abstracta o incluso estática. Lejos de ser vacíos narrativos, estos momentos constituyen zonas de alta densidad teórica visual.

Desde este marco conceptual, para el análisis del corpus audiovisual se proponen las siguientes categorías analíticas: narrativa porosa, entendida como la identificación de los puntos de indeterminación en el guion o el montaje donde el relato se suspende; índice de latencia, orientado al análisis de elementos visuales que sugieren historias fuera de campo, donde lo no mostrado funciona como motor del deseo; y atmósfera afectiva, centrada en la evaluación del diseño sonoro y la colorización no como complementos realistas, sino como generadores de climas emocionales autónomos.

2.2 La estética de la Postproducción y el Cine como datos

El segundo eje desplaza la atención desde la lógica de la captura o el rodaje hacia el procesamiento y la postproducción. En la era de la inteligencia artificial generativa, el cine y el

video dejan de concebirse como simples registros de la realidad para entenderse como operaciones realizadas sobre bases de datos. La imagen audiovisual se produce, modifica y circula a partir de cálculos, modelos y procesos algorítmicos, lo que transforma profundamente las nociones tradicionales de creación y edición.

En este contexto, (Manovich, 2020) postula que la cultura visual ha ingresado en una fase que denomina estética predictiva. Las imágenes generadas o intervenidas por inteligencia artificial no observan el mundo, sino que calculan probabilidades a partir de patrones de entrenamiento. Esta lógica redefine la postproducción, ya que no se limita a editar material previamente registrado, sino que permite sintetizar imágenes de aquello que nunca existió. Según Manovich, la estética resultante oscila entre un hiperrealismo inquietante, asociado al llamado valle inquietante, y la normalización de la belleza impuesta por los promedios estadísticos de los conjuntos de datos utilizados en los procesos de entrenamiento.

Desde una perspectiva complementaria (Fontcuberta, 2020) señala que la postproducción contemporánea, visible en prácticas como el uso de filtros, deepfakes o reencuadres pensados para plataformas como TikTok o Reels, se interesa más por la potencialidad de circulación de la imagen y por la conversación que esta genera que por su fidelidad visual a un referente real. En este sentido, la imagen puede entenderse como un acto de habla, cuyo valor reside en su capacidad de activar intercambios y reacciones. Analíticamente, esta postura invita a dirigir la atención hacia la capa de datos de la obra audiovisual. Como advierte Crawford (2021), la imagen técnica no es neutra ni pura, sino que constituye un sustrato de recursos materiales y trabajo humano oculto. Por ello, una crítica estética de la postproducción debe hacer visibles estas costuras o analizar cómo la obra intenta disimularlas bajo superficies visuales aparentemente homogéneas.

Por su parte, (Zylinska, 2020) propone comprender la estética de la inteligencia artificial no desde la idea de perfección, sino desde el concepto de alucinación. La postproducción basada en inteligencia artificial tiende a generar imágenes plausibles, aunque

ontológicamente vacías. Sin embargo, la autora pone en valor la noción de imaginación maquínica precisamente en sus fracasos, sugiriendo que una estética pertinente en la actualidad consiste en evidenciar el error de la máquina. Desde esta perspectiva, la inteligencia artificial no se presenta como un genio creativo, sino como un sistema iterativo que intenta imitar lo humano sin lograrlo plenamente. Este enfoque resulta especialmente útil para analizar deformaciones faciales, incoherencias espaciales o artefactos visuales en imágenes generadas, no como fallos a eliminar, sino como huellas estéticas características de nuestro tiempo.

Finalmente, (Steyrel, 2021) concibe la postproducción como una herramienta forense, en la que las imágenes funcionan como documentos susceptibles de ser interrogados. En un entorno saturado de simulaciones de alta calidad, la baja resolución, el glitch o la llamada imagen pobre se convierten en signos de autenticidad. Desde esta mirada, la postproducción no busca ocultar la imperfección, sino convertirla en un índice crítico capaz de revelar las condiciones materiales, políticas y tecnológicas de la imagen contemporánea.

Desde este marco teórico, el análisis del corpus audiovisual se articula a partir de las siguientes categorías analíticas. La arqueología del glitch se orienta al estudio de errores técnicos y artefactos digitales como elementos expresivos deliberados. La hibridación sintética se centra en la identificación de la fusión entre metraje real y elementos generados por inteligencia artificial o CGI, atendiendo al diálogo entre distintos registros ontológicos dentro de una misma obra. Finalmente, la estética de la interfaz evalúa la manera en que la gramática del software, como ventanas, cursores o líneas de tiempo, se integra en la visualidad final del producto audiovisual.

2.3 Los públicos algorítmicos y la circulación emocional.

Finalmente, la obra audiovisual no existe en el vacío, sino que circula dentro de ecosistemas de plataformas gobernados por algoritmos que mercantilizan tanto la atención como la emoción. Este tercer eje analiza la relación entre la obra y un espectador que es, al

mismo tiempo, usuario activo y productor constante de datos. En este contexto, la experiencia estética se encuentra profundamente condicionada por dinámicas de circulación, visibilidad y respuesta afectiva, determinadas por sistemas automatizados de recomendación y clasificación.

En este sentido, (Bishop, 2024) propone desafiar la nostalgia por la figura del espectador concentrado del cine clásico y plantea el concepto de espectador híbrido, cuya atención es polifónica y distribuida. Este espectador consume la obra mientras navega entre plataformas, comparte fragmentos y comenta en tiempo real. La teoría de Bishop resulta clave para legitimar los formatos audiovisuales contemporáneos, como el video vertical o el microrrelato, no como versiones degradadas del cine, sino como expresiones adaptadas a un nuevo régimen cognitivo. En este escenario, la obra exitosa es aquella que logra sobrevivir a la denominada economía del desplazamiento continuo, donde la atención es efímera y altamente competitiva.

Sin embargo, (Lovink, 2022) advierte sobre la dimensión patológica de este ecosistema digital, en el que el usuario queda atrapado en ciclos de refuerzo emocional. Las plataformas tienden a privilegiar contenidos que generan reacciones intensas como indignación, tristeza o euforia extrema, ya que estas emociones incrementan el tiempo de permanencia y la interacción. Desde una perspectiva crítica complementaria, Alcaraz (2022) señala que la circulación emocional puede entenderse también como una forma de trabajo no remunerado realizado por la audiencia, especialmente atravesado por variables de clase y género. En este marco, la obra audiovisual se convierte en un insumo que permite a las plataformas extraer y procesar datos afectivos, operación que se sustenta principalmente en la implicación corporal del espectador.

Por su parte (Marzo, 2021) cierra este marco teórico al sostener que los sistemas de recomendación, como los utilizados por Netflix, YouTube o TikTok, tienden a anular el descubrimiento casual. La audiencia se configura, así como un público algorítmico, cuyo gusto ha sido previamente modelado por sistemas predictivos. Frente a esta lógica, la obra que se resiste es aquella que rompe la previsión, que ofrece una imagen difícil de clasificar y que

devuelve al espectador su capacidad interpretativa, interrumpiendo el automatismo del consumo.

Desde la revisión de esta literatura reciente, puede afirmarse que el objeto audiovisual analizado actúa bajo una lógica de indeterminación estratégica. “Fe, esperanza y amor” no busca clausurar el significado ni ofrecer una lectura cerrada, sino activar flujos afectivos e interpretativos. Su propuesta se sitúa en la intersección de tres vectores complementarios. En primer lugar, como narrativa, se presenta como una micro narrativa de la incertidumbre afectiva concebida como un fragmento colaborativo, que no intenta explicar de manera total la tonalidad del mundo, sino ofrecer esquirlas que dan cuenta de su quiebre. Se trata de un sistema de vacíos controlados destinado a que el deseo del espectador se instale en ellos.

En segundo lugar, como objeto de postproducción, la obra puede entenderse como un objeto plástico de datos emocionales, cuyo valor estético reside en la tensión entre la suavidad de la predicción algorítmica y la rugosidad del error técnico. Finalmente, como bien cultural en circulación, la obra se despliega en una paradoja constitutiva: debe ser lo suficientemente fluida para transitar por las redes y, al mismo tiempo, lo suficientemente opaca para detener el flujo continuo y generar un momento de auténtica reflexión

3. Metodología

El presente proyecto se desarrolla en el marco del paradigma de la investigación creación (I C), entendido como una vía de producción de conocimiento que articula de manera integrada la práctica artística y la reflexión académica, de modo que la obra audiovisual y el análisis teórico se construyen de forma interdependiente. Desde esta perspectiva, la investigación se apoya en un diseño metodológico mixto, de carácter cualitativo, con predominio en este enfoque, lo que permite abordar el proyecto desde distintos niveles de análisis, tanto en relación con la construcción de la narrativa audiovisual como con la comprensión de la recepción emocional del material por parte de su público, articulando así las decisiones creativas del proceso de producción con las inferencias derivadas de la investigación académica.

3.1 Fase 1: Preproducción Conceptualización de la idea

Estudio de obras audiovisuales que absorben crisis afectivas y espiritualidad, ej. The Tree of Life, Silence, A Hidden Life.

Marco referencial y conceptual: El marco referencial y conceptual se construye a partir de la convergencia de enfoques provenientes de la narrativa emocional, la comunicación afectiva y los estudios cinematográficos. En esta articulación de nociones se integra el concepto de “aura latente” propuesto por Escobar, según el cual la potencia de la obra reside en la huella de lo ausente, lo que permite abordar las crisis afectivas no desde la explicación discursiva, sino desde la elipsis, el silencio y la suspensión del sentido.

Redacción de guiones: La escritura del guion y el tratamiento del tráiler se distancian deliberadamente del esquema narrativo convencional de planteamiento, nudo y desenlace, con el propósito de reproducir la experiencia subjetiva y fragmentaria de una crisis emocional. Este guion es posteriormente validado desde un enfoque conceptual, a fin de confirmar que no solo

construya un relato, sino que sea capaz de afectar somáticamente el cuerpo del espectador.

Recolección de Datos: La recolección de datos se realiza a partir del análisis de referentes audiovisuales que abordan crisis espirituales y afectivas, entre ellos las obras de Tarkovski (1979) y Malick (2011). Este proceso analítico no persigue la imitación formal o estilística, sino la deconstrucción crítica de dichos referentes, con el objetivo de construir una voz autoral propia que dialogue con la tradición del cine espiritual desde las sensibilidades, tensiones y modos de percepción característicos del siglo XXI.

3.2 Fase 2: Producción

Durante esta fase del proyecto se lleva a cabo la producción material de la obra, concebida no como una mera operación técnica de registro, sino como una forma de etnografía visual. En este proceso se documentan performances actorales y espacios simbólicos que buscan evocar tanto el ámbito de la intimidad como el espacio del conflicto afectivo, entendidos como dimensiones centrales de la experiencia emocional representada.

Si bien el objetivo general del proyecto contempla el desarrollo integral del cortometraje, el cual retrata de manera auténtica distintas historias de crisis afectivas, para efectos de presentación y validación de esta fase se elaboró un tráiler del cortometraje. Esta pieza funciona como un dispositivo síntesis que permite evaluar las decisiones estéticas, narrativas y afectivas del proceso de producción.

Rodaje: Lejos de constituir una mera reducción del cortometraje, el tráiler fue concebido simultáneamente como un dispositivo de seducción dramática y como un instrumento de evaluación cualitativa del registro de las actuaciones actorales y de los espacios simbólicos destinados a evocar la intimidad y el conflicto afectivo. Durante la ejecución del rodaje, en la tensión entre la actuación y la reconstrucción de la experiencia vivida, se privilegió la activación de la memoria emocional por encima de la construcción de un relato lineal. En consecuencia, no se buscó una progresión narrativa cerrada, sino la captura de flashes sensoriales, gestos, entonaciones, atmósferas y silencios que permitieran, en la fase posterior de postproducción,

articular una promesa emocional sólida capaz de inducir procesos de identificación afectiva en el espectador.

Documentación del proceso: Se lleva a cabo la elaboración de un diario de producción en el que se registran de manera sistemática las decisiones estéticas, técnicas y emocionales tomadas a lo largo del proceso creativo. Este instrumento permite reflexionar sobre las elecciones realizadas durante las distintas etapas del proyecto, así como identificar tensiones, ajustes y hallazgos relevantes que influyen en la configuración final de la obra audiovisual.

3.3 Fase 3: Postproducción

El montaje emocional se orienta a la construcción de flujos afectivos mediante la aplicación de teorías de montaje que priorizan la intensidad emocional sobre la linealidad narrativa. De forma complementaria, el diseño sonoro y el tratamiento del color funcionan como códigos emocionales, utilizando paletas cromáticas y texturas sonoras asociadas a estados afectivos específicos. Finalmente, la creación del tráiler se concibe como una pieza autónoma que condensa la esencia emocional del cortometraje y permite evaluar la eficacia de las decisiones estéticas y narrativas en contextos de difusión digital.

3.4 Fase 4: Difusión y recolección de datos

El interés se interpreta como la capacidad del tráiler para retener la atención del espectador y provocar una acción posterior. Para su medición se utilizarán las métricas nativas de las plataformas de difusión digital, específicamente YouTube e Instagram.

La tasa de retención se analizará a partir del gráfico de retención de audiencia, con el objetivo de identificar los puntos de abandono del contenido. Se considerará que existe un interés sostenido cuando al menos el 60 % de la audiencia supera el segundo treinta del tráiler. La tasa de finalización corresponderá al porcentaje de usuarios que visualizan la pieza audiovisual hasta el final.

El nivel de interacción se calculará mediante la suma de reacciones, guardados y compartidos, dividida por el alcance total del contenido. Dentro de estas métricas, el número de compartidos se ponderará como un indicador de mayor relevancia, ya que implica una validación social activa y una decisión consciente del usuario de amplificar la circulación del tráiler.

La medición de la respuesta emocional se incorporará debido a que las métricas digitales no permiten explicar directamente qué emociones experimenta el espectador. Para ello, se aplicará una encuesta digital posterior al visionado, incrustada en la descripción del video o en una landing page asociada. El instrumento principal será la escala SAM (Self Assessment Manikin), que evalúa la emoción a través de tres dimensiones no verbales. La dimensión de valencia mide el espectro entre placer y displacer mediante la pregunta “¿Cómo te hizo sentir el video?”, utilizando una escala de uno a cinco que va de “triste o melancólico” a “esperanzado o feliz”. La dimensión de activación evalúa la intensidad emocional a partir de la pregunta “¿Qué tan intensa fue tu reacción?”, con una escala que oscila entre “calmado o indiferente” y “estimulado o conmovido”. Finalmente, la dimensión de dominancia mide el grado de control percibido sobre la emoción, mediante la pregunta “¿Te sentiste abrumado por la historia o en control de ella?”.

De manera complementaria, se realizará un análisis cualitativo de sentimiento mediante minería de datos aplicada a los comentarios espontáneos generados por los usuarios. Este análisis de contenido se estructurará a partir de categorías predefinidas derivadas del marco teórico, tales como identificación, crisis, fe y estética. Asimismo, se identificarán palabras y expresiones que denoten resonancia afectiva, como “me pasó”, “me identifico” o “piel de gallina”, con el fin de validar empíricamente la noción de afecto público.

Este enfoque metodológico evita basarse exclusivamente en la subjetividad del autor y combina instrumentos de medición cuantitativa y cualitativa. La utilización de la escala SAM

permite al proyecto alinearse con estudios contemporáneos de psicología de los medios, posibilitando la cuantificación sistemática de variables emocionales intangibles como la esperanza o la angustia, en coherencia con el paradigma de investigación creación.

3.5 Tratamiento narrativo y/o conceptual

Premisa conceptual: La Estética de la indeterminación: Fe, Esperanza y Amor no se concibe, ni en el plano pragmático ni en la práctica formal, como una historia lineal, sino como un dispositivo de indeterminación estratégica acorde con el funcionamiento de la ecología de los medios contemporáneos y con los espacios en los que circula. El proyecto se articula a partir de la premisa de que la crisis de la afectividad no se explica, sino que se vive. En un escenario saturado de información, donde la narrativa se ha visto erosionada por la desagregación aditiva de datos, la obra propone reintroducir la duración y la comunidad mediante una poética de lo no cerrado.

El tratamiento conceptual se sitúa deliberadamente lejos de la clausura del sentido. No se trata de transmitir una verdad acabada sobre el amor o la fe, sino de presentar la obra y su exposición pública como una aura latente. En este sentido, tal como señala Escobar, el cortometraje y su tráiler funcionan también como un vestigio: la huella de algo que falta y que solo adquiere sentido en el momento de su contextualización. La potencia de la obra reside precisamente en señalar esa ausencia, manteniéndose en la inminencia de un significado que debe ser completado por el espectador. Lo incompleto no constituye aquí un error, sino la principal estrategia estética, a través de la cual es posible habitar la grieta del dolor y de la resiliencia.

3.6 Estructura narrativa: el fragmento como verdad.

La forma narrativa se opone a la linealidad que postula Aristóteles (inicio, nudo y desenlace), al considerarla insuficiente para capturar la complejidad del trauma afectivo contemporáneo. En su práctica, se desarrolla la propuesta de Jarauta (2024), quien defiende

que el fragmento constituye la única forma adecuada de representar la complejidad del mundo contemporáneo, en oposición a las grandes narrativas totalizadoras.

3.7 Cronología Emocional vs cronología lineal

El tiempo de la obra es “tiempo emocional”. La narración se articula a través de la lógica de la memoria traumática, caracterizada por flashes, repeticiones y elipsis. Se utiliza el montaje intelectual, en referencia a Eisenstein en la práctica, para generar significados a partir de la colisión entre planos.

Narrativa porosa: El guion contiene deliberadamente momentos de indeterminación en los que el relato se suspende, permitiendo que el espectador proyecte su propia vivencia dentro de esos silencios.

Imágenes pensantes: En la estela de Bal (2022), las imágenes no aparecen para ilustrar una historia dada, sino que piensan por sí mismas. Los momentos en los que se elimina el diálogo y la imagen se vuelve abstracta no constituyen espacios vacíos, sino momentos de densidad teórica visual, en los que se exige al espectador leer en la imagen y no sobre ella.

3.8 Universo visual y tono: la pantalla como piel

El tratamiento visual pretende enlentecer la frialdad de la imagen digital y convertirla en una experiencia de carácter táctil. Para ello, nos apoyamos en la argumentación de Bruno (2022), quien sostiene que la pantalla contemporánea funciona como una “membrana” o como una piel, capaz de generar una relación sensorial entre la imagen y el espectador.

Atmósfera y milieu: El uso de la luz y la composición visual no persiguen un objetivo realista, sino la generación de un milieu, entendido como un medioambiente envolvente. La narrativa afectiva se inscribe en lo que puede denominarse la “arquitectura de la luz”. El tono de la obra es íntimo y melancólico, aunque atravesado por una luminosidad que resulta evocadora de la esperanza teológica, entendida aquí como gracia.

Autenticidad del glitch: Con el fin de contraponerse a la estética hiperrealista propia de

la inteligencia artificial, se integra la perspectiva de Hito Steyerl (2021) a partir de su concepto de “imagen pobre”. Los errores técnicos, el grano, el desenfoque y, en ocasiones, el glitch, se utilizan de manera intencional como marcas de autenticidad y como signos de una suerte de “forense” emocional. En un mundo saturado de simulacros de alta calidad, la imperfección visual se presenta como una justificación de la honestidad del dolor representado.

Estética predictiva y resistencia: A pesar del uso de herramientas digitales sofisticadas, se rechaza la denominada “estética predictiva” que, según Manovich (2020), normaliza la belleza a partir de promedios estadísticos contenidos en bases de datos. En contraposición, se busca deliberadamente la “alucinación” o el error de la máquina, tal como propone Zylinska (2020), con el objetivo de evidenciar la fragilidad de lo humano, una condición que la inteligencia artificial puede intentar igualar, pero que no logra replicar de manera plenamente idéntica.

3.9 Mecánicas interactivas y sonoras: diseño sensorial

La interacción no se produce mediante clics, sino a través de la inmersión somática y la circulación afectiva en redes sociales. En este sentido, la sinestesia y el diseño sonoro desempeñan un papel central, ya que el tratamiento sonoro actúa como hilo conductor de la fragmentación visual. Para ello, se aplica el concepto de “diseño de experiencia sensorial”, tal como lo plantea Sarah Atkinson (2023).

Desde una lógica de coherencia multisensorial, no se persigue el realismo acústico, sino la construcción de una “piel perceptual”, en la que el color cuenta con soportes sonoros, como frecuencias asociadas a paletas frías o cálidas, y el sonido adquiere textura visual, de modo que el ruido visual se presenta como el noise floor del audio. De este modo, se genera una narrativa que afecta somáticamente al cuerpo del espectador, más allá de una recepción puramente intelectual.

Asimismo, el diseño de la obra se orienta a la figura del “espectador híbrido” propuesta

por Bishop (2024), cuya atención es polifónica y que consume contenidos mientras navega y comparte con otros. La obra debe funcionar tanto en la experiencia inmersiva del cine como en la fragmentación propia del consumo móvil. Se asume que la audiencia será ensamblada por algoritmos y, por ello, la narrativa visual incorpora señales estéticas destinadas a activar clústeres afines al cine de autor y a la espiritualidad.

Este tratamiento combina la lógica del remix culture con una sensibilidad espiritual profunda, al articular la angustia de la imagen digital con la profundidad simbólica de la fe y concebir la postproducción como un espacio de crítica cultural. En este marco, Fe, Esperanza y Amor se configura como un artefacto emocional autónomo: no como una película en sentido tradicional, sino como un sistema de vacíos conscientes que permite que la fe y el deseo de los espectadores ocupen esos espacios, desbordando la determinación algorítmica y devolviendo al sujeto su propia agencia, tal como plantea Marzo (2021).

3.10 Enfoque conceptual autoral

Con ello, en la fase de postproducción se asume el enfoque conceptual fundamental del proyecto: lo filmado constituye únicamente la materia prima, mientras que la historia y la emoción se generan en la suite de edición. De este modo, el tráiler no se concibe como una pieza destinada a resumir el cortometraje, sino como una experiencia emocional autónoma que hace uso del lenguaje propio de la postproducción para dar forma a aquello que resulta inexpresable mediante las palabras. A través de la manipulación del tiempo, el espacio y la percepción, se construye una sinestesia cinematográfica en la que el espectador no observa una crisis de la afectividad, sino que la experimenta, participando sensorialmente de dicha crisis. Este enfoque se articula a partir de tres ejes conceptuales.

Forma: creación de un lenguaje emocional sinestésico. Este eje se vincula con la capacidad de registrar y evocar información, eventos o sensaciones. En el caso específico del tráiler, se registran fragmentos asociados a eventos traumáticos. El tiempo narrativo no es

cronológico, sino emocional, ya que se estructura según la lógica de la memoria, entendida como una acumulación de fragmentos desorganizados que emergen al margen de una secuencia lineal.

Eje espacial como geografía emocional. Los espacios físicos se transforman en paisajes psicológicos mediante la manipulación visual y sonora. La postproducción desempeña aquí un papel central, ya que permite resignificar los entornos filmados y convertirlos en escenarios que expresan estados afectivos y tensiones emocionales más que referencias realistas.

Eje perceptual: la sinestesia cinematográfica. En este eje se manifiesta el cruce de los sentidos propios del lenguaje cinematográfico para la construcción de metáforas sensoriales. La postproducción articula sonido e imagen de forma integrada: las frecuencias graves del diseño sonoro encuentran correlatos visuales, el color es sonorizado mediante tratamientos específicos para cada paleta cromática, y las texturas auditivas se reflejan en la imagen, de modo que el grano visual tiene su contraparte en el noise floor de la banda sonora.

La articulación de estos tres ejes se vincula al concepto de textura, de manera que cada estado emocional se expresa a través de una visualidad texturizada creada en postproducción. Para ello se emplean recursos como modos de fusión, animación y texturización sonora mediante el uso de complementos digitales, consolidando una experiencia audiovisual coherente y sensorialmente integrada.

3.11 Referentes visuales, sonoros o teóricos

Como referente visual y de montaje, se toma el trabajo de (Aronofsky, 2000), particularmente por su aplicación del montaje de atracciones o montaje intelectual. Este enfoque se basa en el choque rápido de planos para generar un tercer significado emocional en la mente del espectador. De manera similar a lo desarrollado en *Requiem for a Dream*, se busca representar la memoria emocional de forma fragmentaria, captando la experiencia subjetiva de una crisis afectiva mediante recursos estrictamente fílmicos y no lineales, sin recurrir a explicaciones discursivas.

En cuanto al referente sonoro y de textura, se considera la obra de (Jóhannsson, 2016), quien concibe el sonido como una entidad física, casi tangible. Desde esta perspectiva, se propone que el grano de la imagen tenga un correlato auditivo en el noise floor o piso de ruido de la banda sonora. Se establece así un eje perceptual en el que las frecuencias bajas del diseño sonoro encuentran equivalencias visuales, dando lugar a un “sonido visualizado” que sitúa al espectador dentro de una atmósfera densa y cohesionada.

Como referente teórico y estructural, se retoma la obra de (Tarkovski A. , 1985), cuya propuesta filosófica y espiritual se posiciona en oposición a la aceleración propia de lo digital. Tarkovski introduce una concepción de espiritualidad analógica en la narración, privilegiando el tiempo emocional por encima del tiempo cronológico. En este sentido, la estructura del montaje busca modelar bloques temporales que favorezcan la reflexión profunda, honrando tanto la experiencia del sufrimiento como la posibilidad de la gracia. Este enfoque permite abordar las crisis afectivas desde una dimensión contemplativa, más cercana a la tradición del cine espiritual que al melodrama narrativo convencional.

Finalmente, como referente de color grading y atmósfera, se toma como base el trabajo de (Jonze, 2013), cuyo tratamiento visual determina la condición atmosférica del proyecto y su calidez estética, al tiempo que filtra la narratividad mediante una paleta emocional específica. En la aplicación al proyecto, este referente orienta el desarrollo del color sonORIZADO, donde cada paleta cromática se asocia a un tratamiento sonoro y a un estado afectivo determinado. A través del uso de modos de fusión como overlay y soft light, así como de texturas aplicadas en postproducción, se busca construir un milieu o medioambiente afectivo que envuelva al espectador en una experiencia sensorial íntima, cálida y melancólica.

3.12 Público objetivo

La determinación del público objetivo no puede reducirse a una clasificación etaria tradicional (18–35 y 36–50+ años), ya que se toma como referencia la figura del “individuo en

red”, cuya experiencia emocional y consumo cultural se encuentran mediados por plataformas digitales y por algoritmos de recomposición de los materiales culturales.

El público

El público se define no como una audiencia fija, sino como una audiencia configurada algorítmicamente. Se trata de un público que no preexiste como grupo etario estable, sino que se conforma de manera continua a partir de las reagrupaciones producidas por sistemas digitales que organizan a los usuarios según sus prácticas, intereses y vínculos. De este modo, la audiencia se vuelve dinámica, cambiante y dependiente de las interacciones mediadas por las plataformas, más que de categorías demográficas tradicionales. Desde la perspectiva de (Bishop, 2024), este público no corresponde al espectador pasivo del cine clásico, sino a un espectador con una atención polifónica, que consume la obra mientras navega, comparte y comenta. Este tipo de audiencia se encuentra inmersa en la denominada economía del desplazamiento, en la que la atención se retiene mediante estímulos sensoriales inmediatos que no se apoyan en una narrativa lineal, sino en una profundidad emocional capaz de generar conexión afectiva.

Justificación

La elección de este público responde a la necesidad identificada de promover procesos de alfabetización mediática y de validación emocional en entornos digitales. Este sector de la audiencia busca espacios donde las emociones privadas puedan ser compartidas y reconocidas públicamente. Las crisis afectivas suelen vivirse como experiencias de soledad, y el proyecto propone un “esquema del sentir” de carácter público que permite dar lugar a emociones desorganizadas para que puedan circular y ser discutidas colectivamente. Se trabaja, por tanto, con un público que busca narrativas que no se limiten al entretenimiento, sino que ofrezcan herramientas para explorar el sufrimiento personal y los procesos de desarrollo espiritual.

Estrategia de conexión metodológica

El acceso a este público no se plantea a través de la publicidad tradicional, sino mediante una intercepción algorítmica. El targeting por sensibilidad se orienta a clústeres algorítmicos especialmente receptivos al cine de autor, la psicología y el bienestar emocional. Para ello, se utilizan la estética del tráiler y un conjunto de etiquetas específicas como señales destinadas a facilitar la indexación del contenido dentro de comunidades de sentido previamente configuradas.

En síntesis, el público objetivo se define como el usuario digital contemporáneo, agrupado algorítmicamente a partir de su interés por la introspección y la estética, que concibe la pantalla no solo como un medio de evasión, sino también como un espejo honesto de la complejidad afectiva y espiritual que atraviesa su experiencia vital.

3.13 Formato y duración estimada objetivo

Formato: Tráiler, duración esperada 1min aprox.

3.14 Formato y duración estimada objetivo

Más que el equipo como tal, se desarrollará el proyecto en diferentes fases:

POST-PRODUCTOR. Reybi Quijije

- | — Supervisión del post.
- | | — Montador
- | | — Asistente de montaje
- | | — Supervisión del sonido
- | | | — Compositor
- | | | — Diseño de sonido
- | | — Diseño de Foleys
- | — Supervisión de Imagen

| |— Colorista
 | |— VFX
 | |—

3.15 Estado actual del proyecto

El proyecto se encuentra en un estado avanzado de desarrollo; sin embargo, en esta instancia se presentará únicamente la primera etapa, ya que la propuesta contempla diversas fases que avanzan de manera simultánea. El modelo de trabajo se organiza en cuatro etapas independientes, que estructuran el desarrollo integral del proyecto:

3.16 Fase 1: tráiler cinematográfico

El montaje emocional se encuentra completado en su totalidad, habiéndose implementado una estructura basada en el montaje de atracciones y la sinestesia audiovisual. El diseño sonoro y la musicalización se encuentran actualmente en desarrollo, enfocados en la construcción de la capa sonora emocional y en la integración de texturas auditivas. El proceso de color grading emocional contempla la aplicación de paletas cromáticas asociadas a estados afectivos específicos. Asimismo, el material filmado ha sido capturado, transcodificado y organizado íntegramente. Como producto intermedio, se dispone de un primer corte del tráiler listo para su revisión interna.

3.17 Fase 2: cortometraje (en etapa de montaje inicial).

La selección de tomas y la estructura narrativa se encuentran completadas en un 95 %. El montaje preliminar presenta un avance aproximado del 40 %, habiéndose definido el ritmo emocional y la progresión dramática de la pieza. El guion técnico y el storytelling emocional han sido validados por asesores temáticos. Asimismo, el rodaje se encuentra finalizado en un 95 %, disponiéndose del material bruto necesario para continuar con el proceso de edición.

3.18 Fase 3: Herramientas de acompañamiento (en etapa de diseño).

La guía de discusión para los talleres se encuentra en estado de borrador, con un

avance del 50 %, e incluye preguntas reflexivas organizadas por ejes temáticos. El diseño de las dinámicas grupales presenta un desarrollo del 30 %, orientado a facilitar procesos de identificación y proyección emocional. El material complementario se encuentra en una fase de ideación del 20 % e incluye fichas descargables, lecturas recomendadas y recursos espirituales. La validación con expertos, tales como psicólogos y líderes comunitarios, se encuentra pendiente de programación.

3.19 Fase 4: recopilación de datos y métricas (en etapa de planeación).

El desarrollo de los instrumentos de medición registra un avance aproximado del 20 %. Este apartado contempla la elaboración de una encuesta digital orientada a la medición de la respuesta emocional mediante la escala SAM, una matriz destinada al análisis cualitativo de comentarios en redes sociales y un protocolo preliminar para la realización de grupos focales posteriores al visionado. Asimismo, se han definido las plataformas de difusión más pertinentes para el proyecto, entre las que se incluyen YouTube, Instagram, Facebook y comunidades digitales específicas. Por su parte, la estrategia de lanzamiento se encuentra en fase inicial de construcción, con un progreso estimado del 20 %, centrado en la planificación temporal de la difusión y en la identificación de etiquetas y colaboraciones estratégicas.

3.20 Estrategia de producción

En la fase de procesos creativos, se establecen las bases del universo sensible del proyecto. Este momento no responde a una lógica de inspiración aleatoria, sino a una profundización investigativa desde la vertiente visual. Se realiza una disección crítica de obras de referencia, como las de Aronofsky, Tarkovski y Her, no con el objetivo de copiar estilos, sino de deconstruir sus mecanismos de montaje, sus atmósferas y sus estrategias expresivas, evitando análisis superficiales. A diferencia de los moodboards puramente estéticos, los moodboards desarrollados en este proyecto funcionan como documentos técnicos en los que se definen parámetros concretos de postproducción, tales como paletas

de color para el grading emocional y texturas sonoras específicas. Estos moodboards técnicos operan como una suerte de partitura visual y sonora que orienta el trabajo posterior del equipo de postproducción.

La etapa de incubación se caracteriza por la suspensión deliberada del juicio crítico inmediato, con el fin de permitir que imágenes y sonidos encuentren asociaciones inesperadas. En este momento se trabaja con un montaje exploratorio, liberado de la presión por obtener resultados cerrados. La edición se concibe como un proceso de combinación y experimentación, en el que se explora la plasticidad de la imagen digital mediante el choque de planos, en sintonía con el montaje de atracciones, sin imponer de manera anticipada una estructura narrativa lineal. Esta fase implica una gestión del tiempo emocional del material, entendida como un intervalo necesario para que el sentido emerja de forma progresiva a partir del ritmo y la manipulación de los fragmentos audiovisuales.

En cuanto a la iluminación, esta aplica la psicología del color para transmitir emociones específicas y reforzar la atmósfera afectiva de cada escena, acompañando la experiencia sensorial más allá de lo meramente descriptivo.

Finalmente, la fase de verificación contempla revisiones sistemáticas basadas en listas de comprobación objetivas, orientadas a validar cada uno de los aspectos del entregable. En el plano técnico, se revisan elementos como el uso adecuado del perfil logarítmico de las cámaras y los niveles de mezcla sonora previos al renderizado final. En el plano narrativo, se contrasta la pieza resultante con la premisa conceptual original del proyecto, Fe, Esperanza y Amor, evaluando la coherencia del desempeño actoral y la caracterización de los personajes en relación con dicha premisa.

4 Conclusiones y recomendaciones.

Este proyecto logra sintetizar mediante la investigación creación, la teoría de los medios y la praxis técnica. Se confirma que la articulación entre la práctica teológica, y la teoría cinematográfica contemporánea. El proyecto no es solo un cortometraje, sino un modelo metodológico replicable para explorar la complejidad del espíritu humano y las crisis afectivas en el ecosistema digital. El tema es complejo, pero pertinente en una generación de consumidores que minimizan el afecto, y generalmente están sobre estimuladas por el scrolling, donde se abordan temas como el post aborto, e infidelidad conyugal, y la resiliencia y dominio de como conducirse ante una crisis afectiva.

El proyecto valida la tesis del “cine de postproducción”, demostrando que el sentido profundo de la obra no reside exclusivamente en el guion literario ni en el rodaje, la historia y la emoción se construyen, respiran y reconfiguran mediante la manipulación plástica de la imagen y del tiempo en la edición. La técnica digital demuestra ser una operación capaz de generar conocimiento sobre la condición humana.

Al aplicar una narrativa porosa y renunciar a las estructuras cerradas, la obra se convierte en una pieza audiovisual de incertidumbre que resulta más pertinente en contextos de crisis afectivas, Se demuestra que ofrecer un “vacío fértil” exige que el espectador híbrido proyecte su propia intimidad para completar el sentido, de esa manera transforma su recepción. El aprovechamiento técnico de alta gama en el rodaje, para lograr que la arquitectura de la luz aplicada en las escenas, pueda facilitar un color grading emocional. Como recomendaciones, podemos consolidar un manual de pipeline técnico (desde la captura logarítmica hasta el delivery final en Davinci Resolve), que estandarice como las frecuencias graves del diseño sonoro deben corresponder a paletas de color específicos, para poder transmitir sentimientos, emoción, etc. Es decir, debe de haber una conexión. El objetivo es validar el dolor privadamente y generar comunidad. En cuanto a entalonaje emocional extremo en Davinci Resolve, es imperativo estandarizar el flujo trabajando bajo

un entorno de Color Managed (como ACES o Davinci wide gamut). Aprovechar toda la latitud de perfiles logarítmicos exigentes, como S-LOG3 de los equipos de cinematografía digital moderna, nos dará el margen dinámico necesario para empujar los nodos de fusión (como overlay o soft light) sin romper el pixel o la luminancia.

En cuanto al control del glitch y la textura visual, la tesis defiende la aplicación del glitch y el uso intencional de la imagen pobre, la recomendación técnica es no dejar esto en manos de plugins de degradación genéricos. Se construye la imperfección desde cero: utilizamos técnicas donde se controla el halo de luz (halation) manualmente mediante nodos de Davinci, esto asegura que la deformación digital y el grano respondan orgánicamente a los picos de altas luces de la cinematografía, justificando “el dolor”. Esto, en conjunto a los encuadres, que poco a poco va perdiendo luz, para maximizar la sensación en el espectador de incertidumbre o dolor en ciertos casos.

El diseño sonoro en ProTools, y el uso de iZotope RX como una psico acústica dinámica, el tratamiento del reverb para alejar el sonido del tráfico en una grabación en interior, se automatiza dramáticamente los parámetros de pre-delay y decay en sincronía exacta con los cortes rápidos del montaje, cuando la imagen choca violentamente en la pantalla, el espacio acústico debe fracturarse con ella, pasando de un plano estéreo cerrado e íntimo a una reverberación amplia y agobiante en milisegundos. Al tratar resonancias vocales o instrumentales con EQ, sustituye los cortes estáticos por EQs dinámicos atados a compresores. Esto nos permite programar frecuencias, para que se “engorden” solo cuando el actor levanta la voz o expresa. La mezcla final demuestra que el equilibrio entre el noise floor y las frecuencias bajas (LFE) es lo que genera la respuesta física (tensión o alivio) en la audiencia.

Técnicamente, el proyecto concluye que la postproducción digital ha dejado de ser un proceso correctivo para convertirse en un proceso generativo. La técnica en el manejo del rango dinámico, la frecuencia espectral y la arquitectura del timeline es lo que permite que una crisis afectiva invisible se vuelva una experiencia audiovisual tangible y compartida.

5 Bibliografía

- Alcaraz, R. Z. (2022). El Bucle Invisible. Ediciones Nobel.
- Aronofsky, D. (Dirección). (2000). Requiem for a Dream [Película].
- Bal, M. (2022). Image-Thinking: Artmaking as Cultural Analysis. Edinburgh University Press.
- Bishop, C. (2024). Disordered Attention: How We look at Art and Performance Today. Verso Books.
- Bruno, G. (2022). Atmospheres Of Projection: Environmentality in Art And Screen Media. University of Chicago Press.
- Crawford, K. (2021). Atlas of AI. Yale University Press.
- Escobar, T. (2021). El aura latente: Estética, ética, política, técnica. . Tinta Limón Ediciones.
- Fontcuberta, J. (2020). La Furia de las imágenes: Notas sobre la postfotografía. . Galaxia Gutenberg.
- Han, B. C. (2020). La desaparición de los rituales. Herder.
- Jarauta, F. (2024). Poéticas del fragmento. Periférica.
- Jóhannsson, J. (2016). Arrival [Grabado por S. Design].
- Jonze, S. (2013). Her.
- Lovink, G. (2022). Stuck on the Platform: Reclaiming the Internet. Valiz.
- Malick, T. (Dirección). (2011). The Tree of Life [Película].
- Manovich, L. (2020). AI Aesthetics. Strelka Press.
- Marzo, J. (2021). Las Videntes: Imágenes en la era de la predicción. Arcadia.
- Scazzero, P. (2008). Espiritualidad emocionalmente sana. Vida.
- Steyrel, H. (2021). No Internet / No Art. Compilación de ensayos sobre cultura digital.
- Tarkovski, A. (Dirección). (1979). Stalker [Película].
- Tarkovski, A. (1985). Esculpir en el tiempo.
- Zylinska, J. (2020). AI Art: Machine Visions and Warped Dreams. Open Humanities Press CIC.

6 ANEXOS.

PLAN DE RODAJE

DIRECTOR GENERAL:	REYBI QUIJIJE
DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA:	KARIL RAMIREZ
PRODUCTORA DE CAMPO:	LAUREAN BENENAUOLA

FECHA DE RODAJE: 18 DICIEMBRE 2025
DIRECCIÓN LOCACIÓN 1: DURÁN CASA REYBI

CITACIÓN CASTING EN SET

DANNA
LENIN
GLORIA

5:30 P.M.

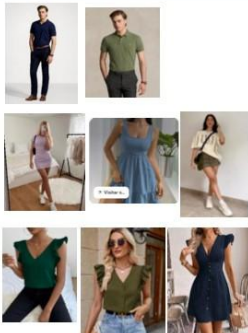
CITACIÓN CREW EN LOCACIÓN

PRODUCCIÓN
DIRECTOR DE FOTOGRAFIA
DIRECTOR

5:30 P.M.

CATERING 11:00 P.M.

READY TO SHOOT 6:45 P.M.

PLANO	SHOOTING	DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES	LOCACIÓN	ARTE	VESTUARIO	INICIO / FIN
ESCENA 3: INT. CASA FAMILIA/ COMEDOR NOCHE							
1	Plano # 1. Plano General. 	Descripción: Establecimiento del comedor nocturno, familia sentada a la mesa comiendo: La esposa Eugenio se acerca a la mesa, deja el plato de comida, se sienta y toma el teléfono.	LENTE 35 MM TIL DOWN	COMEDOR 	Alimentos: pollo con papas - revisar centro de mesa y bufetera decorar		6:45 - 7:00

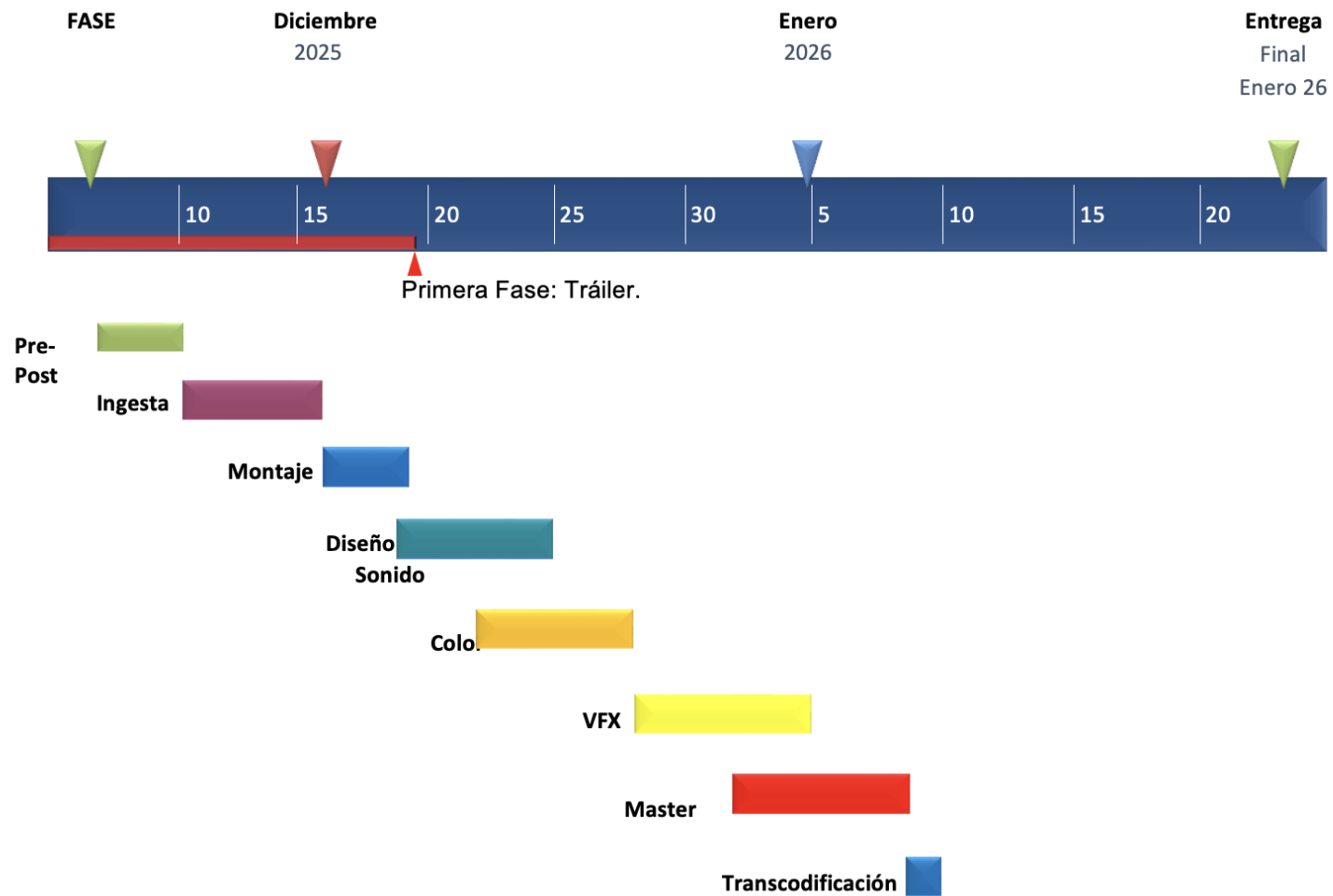
Imágenes del rodaje







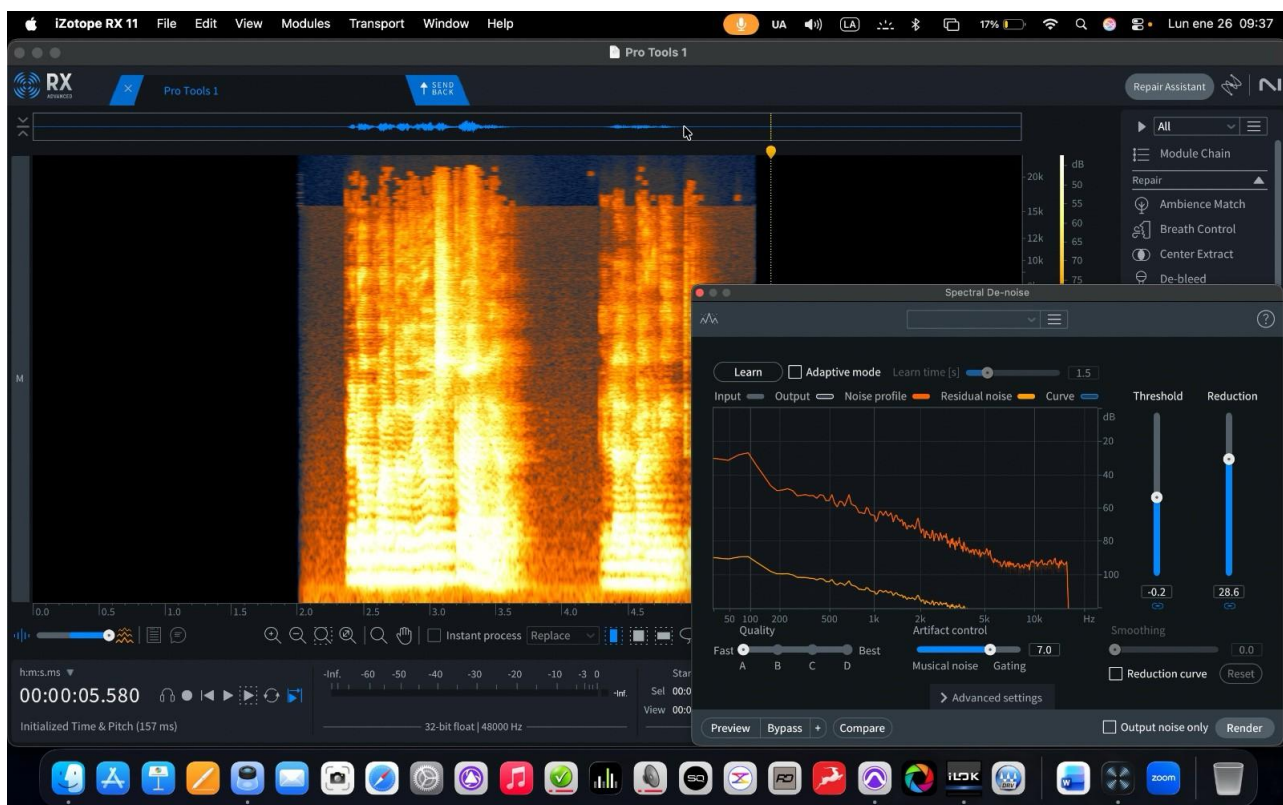
Cronograma: El cronograma plantea un flujo intensivo, se concentra en un periodo aproximado de 6 semanas, la mayor parte del tiempo está dedicada al procesamiento digital. Las etapas de diseño de ingesta, montaje, diseño de sonido, colorización, efectos visuales, máster final, y transcodificación para redes.



Presupuesto: Se optimizan recursos para la producción independiente, conceptualizándolo en 3 partes: Infraestructura: donde se analiza la parte tecnológica en cuanto a hardware y software a usarse, costos operativos: o también llamados indirectos donde también se mencionan gastos como energía, almacenamiento en NAS, y la estrategia de difusión: Donde se analizan los rubros para la socialización del proyecto en redes, y posteriormente en un evento, donde se lo presentará sistemáticamente. Además, se incluye un programa de retorno de inversión (ROI), donde se aplican diferentes indicadores con métricas y un valor económico estimado.

Proyecto_Detalle_Costos							
Código	Clase (ABC)	Rubro / Concepto	Descripción Técnica	Unidad		Costo Unitario	Subtotal
1.0	A	INFRAESTRUCTURA TECNOLÓGICA (HARDWARE & SOFTWARE)					
1.1	Directo	Workstation de Postproducción	Macbook Pro (Procesamiento para render, transcodificación y montaje).	Equipo	1	\$2,800.00	\$2,800.00
1.2	Directo	Licencia Color Grading	DaVinci Resolve Studio (Licencia perpetua para etalonaje).	Licencia	1	\$299.00	\$299.00
1.3	Directo	Suite Gráfica y Diseño	Adobe Creative Cloud (Suscripción mensual operativa).	Mes	1	\$30.00	\$30.00
1.4	Directo	Plugins de Audio/Video	Herramientas de texturización y mezcla (Proyectado/Opcional).	Paquete	1	\$1,000.00	(Proyectado)
2.0	B	COSTOS OPERATIVOS E INDIRECTOS					
2.1	Indirecto	Consumo Energético	Electricidad estimada para estación de trabajo y periféricos.	Global	1	\$80.00	\$80.00
2.2	Indirecto	Almacenamiento (Storage)	Discos duros y sistemas de Backup RAID (Proyectado/Recurso existente).	Global	1	\$200.00	(Proyectado)
2.3	Indirecto	Espacio de Trabajo	Costos de estudio/oficina (Recurso propio/Proyectado).	Mes	1	\$500.00	(Proyectado)
3.0	C	ESTRATEGIA DE DIFUSIÓN Y CIRCULACIÓN					
3.1	Circulación	Gestión de Redes (CM)	Community Manager: Estrategia de lanzamiento y "afecto público".	Meses	2	\$400.00	\$800.00
3.2	Circulación	Evento Presencial	Cine-foro comunitario (Alquiler de local y logística de refrigerios).	Evento	1	\$400.00	\$400.00
TOTAL		PRESUPUESTO DE EJECUCIÓN (CASH FLOW)	Total de egresos líquidos requeridos para finalizar el proyecto.				\$4,409.00

ROI			
Horizonte Temporal	Indicador de Éxito	Métrica Esperada	Valor Económico/Simbólico Estimado
Corto Plazo (Inmediato)	Selección en Festivales	3-5 Selecciones Oficiales.	\$2,000 - \$5,000 (Premios/Incentivos).
Mediano Plazo	Visibilidad Digital	50,000 Vistas (YouTube/RRSS).	\$1,000 - \$2,000 (Patrocinios/Monetización).
Largo Plazo	Portafolio Profesional	2-3 Proyectos derivados.	\$5,000 - \$10,000 (Futuros contratos).
Intangible	Valor de Marca	Expansión de Redes (Networking).	Incalculable (Capital Relacional).



RX, utilizado para quitar el ruido de fondo de los audios.

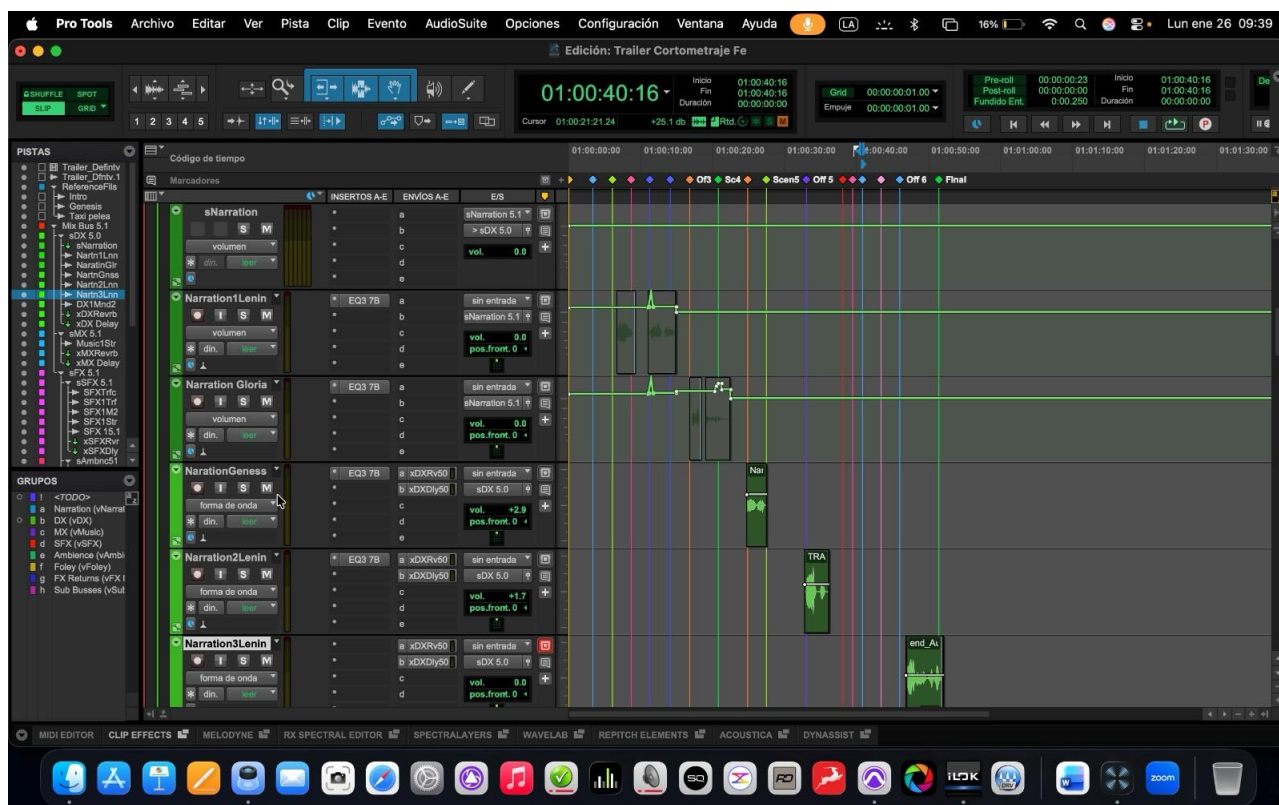


Usado en las narraciones para quitar ciertas frecuencias que están resonando en los audios.

Este reverb usado para una escena donde el actor está dentro del taxi, dando al sonido del tráfico más distancia o un efecto de que el tráfico se escuchas fuera del carro y no esta tan presente.



Para ecualizar un poco la instrumental para que se escuche un poco más niveladas las frecuencias



Automatizaciones en las voces narradoras, en la instrumental y en el Foley.