



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

Trabajo de Graduación de la
Licenciatura en Artes Audiovisuales
con orientación en Realización

BASE 34

“Asfixia y encierro como premisas para
la construcción espacial de un mundo distópico”

2022

Anabela Estefanía Becker
DNI 40.065.472
Leg. 73063/6
Tel: 2284 618568
E-mail: anabela23becker@gmail.com
Directora: Natalia Dagatti

Resumen

En el presente trabajo, se desarrollan los elementos que constituyen la forma de un cortometraje de ciencia ficción - fantasía. Se aborda la construcción del espacio, vista desde el recorte de los cuerpos, la obstrucción en la imagen, el desencuadre, así como también el uso del color para la representación de un mundo enfermo, infectado. Recursos como los planos cerrados y la poca profundidad de campo son algunos de los elementos fundamentales para retratar el mundo del audiovisual.

Palabras clave: asfixia, encierro, desencuadres, obstrucción.

Hacia un mundo distópico

El cortometraje *Base 34* tiene como premisa la construcción del espacio en un mundo distópico a través del ocultamiento de sectores del espacio. Es por eso que encontramos una mirada velada hacia los acontecimientos, el relato se construye con aquello que no se logra vislumbrar y no se muestra de forma directa hacia el/la espectador/a. Nuestro cortometraje trata la historia de Emma, quien vive encerrada en un búnker, sin contacto con nadie y con la escucha de una radio que le permite obtener información relevante del exterior. ¿Cómo se vuelve forma este audiovisual, sin revelar el exterior, que nos encontramos en un mundo diferente y sobre todo, que estamos en otro tiempo?

En la puesta en escena intervienen pocos elementos, que configuran la austeridad de ese mundo post-apocalíptico, y la construcción de ese búnker, el cual está detenido en el tiempo pero con cierta tecnología, que, con la suma de los sonidos fuera de campo, terminan de situarnos en el espacio y denota el tiempo futuro en el que transcurre esta historia.

Dentro de los temas que abordaremos en el presente escrito, se encuentra la idea de muerte, de aquello inerte y/o enfermo de nuestra historia, que son las plantas infectadas. Esto es clave para desarrollar la elección de la paleta de colores y la psicología del color que se trabaja en la fotografía y dirección de arte de nuestro film.

Los ejes para la construcción fílmica de este mundo distópico están constituidos por la puesta en plano, la obstrucción de los elementos dentro del mismo, el desencuadre y la descomposición, así como también la opresión y obstrucción desde lo plástico de la imagen; y la mutilación de los cuerpos como herramienta para la extrañeza y desarticulación de la mirada del/ la espectador/ra. Estos recursos construyen el género de ciencia ficción y fantasía del film, con un tono de suspenso dentro del mismo.

El desencuadre como perversión

Lo principal en nuestra propuesta se desarrolla en base a la falta de oxígeno en el relato. La sensación de asfixia y encierro, provocado por las condiciones del ambiente en este mundo, está latente desde un primer momento a partir de los encuadres cerrados, la obstrucción de la imagen, dada por objetos delante de la cámara, dejando entrever al personaje, desarticulando una lectura lineal del espacio. Tal como menciona el autor André Bazin, «la pantalla no es un marco como el de un cuadro, sino un ocultador que sólo deja percibir una parte del acontecimiento» (Villain Dominique, 1997, p.113). Un referente de este estilo cinematográfico es Raúl Ruiz en *Les trois couronnes du matelot* (1983) donde coloca frente a la cámara objetos y cuerpos dejando entrever el fondo de la escena. Desde esta perspectiva y con encuadres y planos «no-convencionales» (Villain, 1997, p. 116), se intenta generar una incomodidad que es intrínseca a la narrativa.

Esta forma de presentar el espacio, nos hace dirigir la mirada, en algunos casos, hacia un extremo del encuadre, por lo que el plano se encuentra compuesto por un desencuadre, el personaje se encuentra en la periferia, y su mirada suele estar hacia el marco en dirección hacia el fuera de campo, así como también puede estar recortado y la acción que ejerce no está en pantalla. Por eso se lo entiende como una perversión:

El desencuadre es una perversión, que pone un punto de ironía sobre la función del cine, la pintura e incluso la fotografía, como formas de ejercicio de un derecho de mirada. Sería necesario decir, en términos deleuzianos, que el arte del desencuadre, el desplazamiento del ángulo, la excentricidad radial del punto de vista que mutila y vomita los cuerpos fuera del cuadro y focaliza sobre las zonas muertas, vacías, estériles, del decorado es irónico-sádico [...] (Bonitzer Pascal, 2007, p.86)

En *Base 34*, nos envuelve la presencia de algo enfermo, las plantas infectadas que ya no nos dan oxígeno y por ende no son útiles para la vida humana, es por esto que la idea de algo muerto, está latente con este tipo de composición. Los referentes estéticos que más se relacionan con este estilo son los planos que vemos en la serie *Mr. Robot* (2015- 2019) de Sam Esmail y la película *Ida* de Pawel Pawlikowski (2013) donde vemos a los personajes en un extremo de la

composición. Este desencuadre propone llegar hacia una sensación de extrañeza en el plano, y una incomodidad que se vuelve perturbadora.

En *Base 34*, encontramos el búnker con un ambiente peculiar, donde vemos a Emma experimentar con las plantas, y es por eso que la observamos desde los desencuadres. La idea es guiar la mirada hacia un extremo del encuadre para generar una tensión compositiva. Un ejemplo de este caso es la escena del laboratorio, en la que mostramos al personaje al inicio en los bordes del plano y sus acciones quedan fuera de campo. El cuerpo de nuestra protagonista mutilado, hace alusión a la forma que tiene Robert Bresson de tomar a los personajes en sus films, como por ejemplo en *Pickpocket* (1959), donde maneja planos que van desde la cintura o el pecho de los personajes hacia los brazos.

El escenario de este mundo distópico está construido desde fragmentos, donde nunca vemos la totalidad del espacio, sino que se termina de construir por las entradas y salidas de la personaje y termina de completarse en el imaginario de cada espectador. Bresson tiene una tendencia fuerte a segmentar los encuadres en general y los cuerpos de los personajes. Gilles Deleuze (1987) habla del cine de Bresson en una charla en la Escuela Superior de Oficios de Imagen y Sonido:

Raramente hay espacios enteros en Bresson. Son espacios que llamamos desconectados. Quiere decir, hay un rincón, por ejemplo, el rincón de una celda, después se verá otro rincón o bien un lugar de la pared, etc. [...] Bresson ha sido uno de los primeros en hacer un espacio con pequeños fragmentos desconectados, pequeños trozos en los que la conexión no está predeterminada. (Calibán, 2019, p.1)

En nuestro caso, el cortometraje tiene una cierta relación con este aspecto a la hora de mostrar el espacio con el uso de los planos cerrados y de la coreografía que realiza nuestro personaje, sus entradas y salidas, así como también la dirección de la mirada que es muy sistemática y meticulosa. No sólo por el hecho de que debe realizar las acciones dentro de un determinado espacio del encuadre, siendo un plano cerrado, sino que también el personaje mismo tiene esta particularidad que hace a su personalidad dentro de la historia. En un documental acerca del cine de Robert Bresson donde hablan sobre la película *Un condenado a muerte se escapa*, detallan que el objetivo que se utiliza es un 50 mm, y «esta limitación, aporta ideas a

la dirección, a la ubicación de los elementos, y da importancia al gesto. Si no se ve el gesto y la cara a la vez, hay que elegir entre uno u otro. Esa limitación da una libertad, que no se tiene cuando hay más posibilidades». (Documentales Olvidados, 2022)



Figura 1. Emma está sujetando la radio para poder sintonizar su escucha. Poca profundidad de campo y un plano cerrado en el que mostramos su accionar dentro de un encuadre limitado.

El hecho del encierro y el trabajo meticuloso de Emma en el laboratorio y en su cotidianidad, están condicionados e interrelacionados con esta puesta en cuadro tan austera dentro del búnker que ayuda a contar la esencia de nuestra historia.

La simbología del color: Lo enfermo, lo inerte y lo malvado

El malestar que tiene nuestra protagonista por la enfermedad de las plantas, está construido dentro del laboratorio a partir de la propuesta de iluminación y de color que intenta identificar y generar una sensación de muerte, de podredumbre, de lo infectoso. Ivan Gierasinchuk, director de fotografía argentino, trabaja con el verde y el amarillo para generar una idea de lo nauseabundo. En una charla ADF realizada por Ulises Rodriguez a Ivan Gierasinchuk, el mismo comenta que en la película *Los sonámbulos* (2019) quería generar un espíritu muerto, donde trabaja con los colores verde y amarillo. «Yo quería hacer ese padre muerto, ese marido muerto del que todos hablan y que no está. Quería representar eso con la cámara. Es algo medio

nauseabundo». (ADF Cine, 2020) Es por esta razón que la combinación del verde y el amarillo, utilizada en *Base 34* representa la idea de la infección, de lo enfermo y de lo podrido.

En el cortometraje hay una fuerte impronta de la paleta de colores marrón y verde, colores que nos remiten a la naturaleza, a la tierra, la vida. En el espacio del búnker habitan estos colores, y el verde nos refleja la idea de vida y esperanza frente al gris que encontramos en las paredes y materiales de la protagonista. Pero luego, en el espacio del laboratorio, donde vemos que ella esta experimentando con las plantas infectadas, la sensación del verde cambia, al ser un verde que al combinarlo con el amarillo, representan la enfermedad, la muerte, encontrando esa referencia de lo nauseabundo como lo trabaja Iván Gierasinchuk. Este uso del color, acompañado de la mutilación del cuerpo en varios de los planos que vemos en esta escena propone desarrollar lo perturbador y lo misterioso que queremos transmitir en esta pieza audiovisual.



Figura 2. El uso de los colores verde y amarillo para resaltar la idea de muerte / enfermedad.

Otro de los colores que aparecen en nuestra historia es el violeta. A la hora de pensar el color de la sustancia que producen las plantas infectadas, optamos por uno que resalta frente al verde de las mismas, y que a su vez, condice con características de su significado. Siguiendo con una publicación que nos habla del significado del color en las películas, entendemos que el violeta «se asocia al lujo y la riqueza, por lo que representa la avaricia (casi todos los villanos son avariciosos)

y también al misterio, la seducción, incluso la magia». (La escritora random, 2020) En varias películas lo malvado está asociado a este color, aspecto que podemos notar en el vestuario de los villanos de las películas animadas de Disney. Personajes como Maléfica, Úrsula, La bruja malvada de Blancanieves, Izma de Kuzko el Emperador, entre otros. Ahora, si nos vamos a algo más detallista, los tres colores mencionados, utilizados para denotar lo negativo de este mundo distópico, también se presentan en los moretones cuando alguien se lesiona o golpea. Estos se van transformando a medida que avanza el tiempo y toman distintos aspectos, en el momento más crítico podemos notar un tono violáceo, luego se torna de un color verdoso hasta mezclarse y formar un color amarillento.

Una vez que nuestra protagonista se anima a salir al exterior, decidimos mostrarla en un plano general por primera vez, le damos más espacio al entorno. Ya no está encerrada, sin embargo está cubierta de ese traje protector para poder respirar porque no puede arriesgarse a la posible contaminación del exterior. Su cuerpo aún sigue encerrado. Para trabajar el final decidimos cerrar nuevamente los planos y optamos por volver con las obstrucciones delante de la cámara porque queremos demostrar que todavía sigue la amenaza de la asfixia. Al momento del clímax, decidimos trabajar con el efecto de una cámara latente, incorporamos un objetivo que intenta apagarse o cerrarse, y de ese modo tratar de generar la falta de oxígeno de Emma en el exterior.

La obstrucción y opresión a la que hacemos referencia en nuestro film está construída también desde un punto de vista plástico en la imagen. En cuanto a la materialidad y las formas que encontramos dentro del plano, trabajamos con la poca profundidad de campo, que hunde el espacio en donde Emma se desenvuelve, las líneas como forma de opresión y encierro, haciendo alusión a la cárcel, el desenfoque dentro de esa poca profundidad de campo en la que sólo enfocamos parcialmente el rostro de nuestra protagonista; las figuras desenfocadas alrededor de ella, que configuran la imagen aportando distintas capas dentro del espacio, pero al mismo tiempo generando un aglomeramiento de materialidades, ya sea de los objetos entre sí, como de los objetos con el fondo del espacio. Todos estos elementos plásticos desarrollan, en conjunto con los planos cerrados; la forma del audiovisual.



Figura 3. Ejemplo de fondo con líneas, desenfoco y poca profundidad de campo.

Conclusiones

La elección de realizar planos cerrados, con limitaciones dentro del espacio para indagar en la asfixia y la obstrucción de este mundo trajo consigo un trabajo minucioso y de organización sobre la realización y dirección. Al limitar el espacio las acciones de nuestra protagonista estuvieron muy restringidas, como consecuencia esos detalles fueron previstos antes de grabar una toma. Las miradas, la altura de cámara, la caminata, o hasta donde podía sentarse o agacharse Emma. Algo que podría ser común en cualquier otro film pero en este creemos que fue más importante y determinante.

El formato de desencuadre podría haber estado en más momentos, o incluso siempre. Cuando tomamos a Emma con planos medios o planos pecho, hubiese aportado más al desarrollo de la propuesta de incomodidad que teníamos en mente. Sin embargo, el uso de objetos por delante de la cámara fue algo que se trabajó constantemente y creemos que resalta el estilo y la forma de este audiovisual aportando a la idea de observación, de experimentación, de descubrimiento, porque tanto ella como la cámara descubren cosas nuevas, y experimentan juntos. Por un lado, está Emma que investiga y experimenta en su laboratorio, y por el otro, la cámara que revela fragmentos del búnker. El por qué está sola, y no ha salido al exterior, es algo que se decidió dejarlo a la interpretación del espectador. Así como también, la causa del encierro que le da origen a este conflicto. Sin embargo sabemos que una especie de virus/ contaminante, afectó a las plantas, haciendo que expulsen Radón y no oxígeno como es lo habitual.

Al hecho del encierro decidimos darle varias razones e interrogantes. A pesar de estar casi obligada a esa situación, el miedo a algo nuevo o diferente es el que también está presente en la vida de nuestra protagonista y que la mantiene segura dentro de su propia incomodidad, porque es lo que conoce, a lo que está acostumbrada, pero ese malestar, esa rutina, comienza a pesarle y para cambiar eso configuramos otra forma de mostrarla una vez que sale al exterior. Incluso, con los planos enteros, trabajamos el espacio asfixiante con esos bordes de deformación del lente para seguir con la idea principal e intentar justificar que sigue presente el peligro de no poder respirar. También podemos pensar que ella está encerrada como castigo por ser la culpable de la situación ambiental que se vive en

ese mundo, y que se aisló de todos para buscar la cura, pero si reflexionamos con respecto al color, podemos observar que las dos mujeres del final llevan un traje violeta, y con esto intentamos implantar algunas dudas al espectador, a raíz de que podemos hacer una posible relación con el mismo color de la sustancia. ¿Serán ellas las que lanzaron algún veneno en el ambiente que hizo que se enfermara la vida vegetal? ¿Buscan una cura o buscan un modo de sobrevivir a ese nuevo mundo?

El encierro en sí mismo

El encierro se trabajó en analogía con el espacio de la cárcel, de la prisión. Donde las condiciones muchas veces no son las mejores. Podemos analizarlo como un espacio donde se vive atrapado día tras día, delimitado por paredes y celdas, donde la luz apenas alcanza algunos sectores, y donde las acciones se vuelven rutinarias. Esto mismo sucede en *Base 34* y es trabajado en la combinación entre la plasticidad de la obra, (con sus líneas, desencuadres, objetos por delante de la cámara y profundidades cortas); y el accionar de la protagonista, rutinario, desesperanzador, agobiante en cierto aspecto, por su mirada y su desgano. Ambos son dos factores relevantes que construyen el concepto de encierro.

Al decapitar a nuestra personaje, nos dimos cuenta de que le estábamos quitando la cabeza, zona por la cual respira, y por ende, le prohibimos el aire. Este cuerpo mutilado, puede ser visto como inerte, al negarle la posibilidad de respirar. Sólo camina y decidimos mostrarlo en un espacio acotado, que se halla en condiciones similares a las de un cuerpo dentro del espacio de un ataúd donde la movilidad del mismo es limitada, por no decir, nula. Dicho esto, el tratamiento del encierro y la asfixia pudimos encontrarlos en todos los aspectos, tanto de la forma como del contenido. Y que al trabajarse dentro del concepto de un mundo distópico, aportan a la definición de este mismo, por el hecho de tratarse de un mundo indeseable y en el que las condiciones para vivir no son las ideales.

Referencias

ADF Cine. (21 de abril de 2020). Charla ADF - 11 abril 2020 - Iván Gierasinchuk [archivo de video] Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=H5RDa9539fY>

Bonitzer, P. (2007). *Desencuadres. Cine y pintura*. Santiago Arcos, Buenos Aires

Calibán. (18 de marzo de 2019). Gilles Deleuze un filósofo entre cineastas [Entrada de blog]. Recuperado de <https://elcaliban.blogspot.com/2019/03/gilles-deleuze-un-filosofo-entre.html?m=0>

Documentales Olvidados. (15 de enero de 2022). La esencia de las formas: Robert Bresson distorsiona el significado (2010) (V.O.S.) [archivo de video] Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=shDnGf6BNhl>

La Escritora Random. (29 de octubre de 2020) Psicología del color en Disney: Por qué los villanos visten de morado [Entrada de blog]. Recuperado de <https://escritorarandom.wordpress.com/2020/10/29/psicologia-del-color-en-disney-por-que-los-villanos-visten-de-morado/>

Villain, D. (1997). *El encuadre cinematográfico*. Editorial Paidós, España

Filmografía:

Bresson, Robert. (1959). *El Carterista*. [película]

Bresson, Robert. (1956). *Un condenado a muerte se escapa*. [película]

Esmail, Sam. (2015 - 2019). *Mr. Robot*. [serie]

Hernández, Paula. (2019). *Los sonámbulos*. [película]

Pawlikowski, Pawel. (2013). *Ida*. [película]

Ruiz, Raúl. (1983). *Les trois couronnes du matelot*. [película]

Comentarios sobre el sonido

El proyecto cuenta en su mayoría con planos cerrados, ocultando cierta información. El relato se termina de construir con la utilización de sonidos fuera de campo, voces en off provenientes de varios dispositivos, una radio, un teléfono y una computadora. Todos estos nos aportan los datos importantes que hacen al conflicto de nuestra historia. También decidimos incorporar el uso de sonidos engrosados y particulares, que demarcan presencia, con cierta característica que nos involucra al escuchar, y sentir que estamos dentro de ese malestar que vivimos en este nuevo mundo. Encontramos una sonorización extradiegética ambiental del estilo full ensamble brass que nos acompaña en todos los momentos de tensión. Este recurso es utilizado en la serie *Dark* (2017) de Odar y Friese.

Link de la obra audiovisual: [Base 34 Anabela Becker Trabajo de Graduación - YouTube](#)