



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

TRABAJO DE GRADUACIÓN

Título “Morada”

Alumno: González Pántano, Andrés Felipe

Legajo: 67297/5

DNI: 95209948

Carrera: Licenciatura en Artes Audiovisuales Or. Dir. De Fotografía

Telefono: 221 557 0062

Correo: andrezza_9219@hotmail.com

Docentes: Magdalena Arau - Cátedra de *Taller de Tesis* 2021

Compañeras tesisistas:

- Gelman, María Celeste - Realizadora (Or. Realización - 75270/0 - 35664397 - Cel: 2216268094 - celestegelman@hotmail.com)
- Ocampo, Mariela - Dir. de Arte (Or. Realización - 75203/7 - 40065968 - Cel: 2916485829 - m.ocampo@outlook.es)
 - Navarro, Florencia - Camarógrafa (Or. Realización - 72825/1 - 39681245 - Cel: 2214551023 - flalnavarro8@gmail.com)
 - Vazquez, Aylen - Guión y Dir. de Sonido (Or. Guión - 75286/8 - 41071012 - Cel: 2920498988 - ailenvazquez98@gmail.com)

Tema:

El naturalismo lumínico en contraposición de un expresionismo abstracto, para denotar la composición interna de cada personaje, generando una relación entre lo *visible* y lo *invisible*.

Palabras clave:

Penumbra - Naturalismo lumínico - Sombras - Dualidad *visible/invisible* - Desaturación

Síntesis:

El proyecto de tesis de grado “Morada”, consiste en una obra audiovisual de ficción con base en la construcción de una atmósfera de extrañamiento y ambigüedad que envuelve a los personajes y su entorno, a través de recursos lumínicos tales como la penumbra, sombras marcadas y mezcla de temperatura color. Se generará un juego entre lo visible y lo *invisible*, desde diversos aspectos cinematográficos, que servirán para la construcción y caracterización de cada personaje, y sus distintos motivos, conflictos y personalidades.

Fundamentación

Introducción:

El proyecto de tesis “*Morada*” consiste en una obra audiovisual de ficción con base en la construcción de una atmósfera de **extrañamiento y ambigüedad**, a través de diversos recursos estilísticos y narrativos. Nos interesó ahondar en la **psicología de los personajes** que permitieran reflexionar sobre la **construcción y deconstrucción de la(s) identidad(es) femenina(s) y la proyección del deseo reprimido**. Este trabajo representa una crítica a los vínculos de codependencia y cargados de neurosis que asumen muchas personas, donde alguien renuncia a ser quien es para suplir la necesidad del otro. El relato trata sobre **ÁNGELA** (45), una diseñadora y vestuarista, la cual se encuentra sumida en trabajos que no la emocionan. Hasta que una noche encuentra en la puerta de su casa a **MUNA** (25) ebria, una aparente joven sin rumbo. A

cambio de un techo y comida, Muna se ofrece a ayudarla como modelo, ocasionando una pérdida de su identidad con el pasar de los días, y deviniendo en las últimas instancias en la transformación de un simple maniquí, (símbolo y objeto del deseo erótico reprimido de Angela). Ambas se verán envueltas en un juego de espejos y de roles que finalizará con el desasosiego y desaparición de MUNA.

Desarrollo:

Lo invisible versus lo visible:

*“Si la luz configura las posibilidades propias de lo visible,
el costado oscuro de lo cinematográfico,
convocando a las sombras bajo distintos aspectos,
llevó desde el inicio a una confrontación con lo invisible.”*

Eduardo A. Russo - 2019

Desde las primeras instancias de incorporación al proyecto, observé la oportunidad de trabajar sobre el dualismo de *luz y oscuridad*, y generar a partir de estos dos factores, toda relación y conducción estética que el relato necesitase. Es por esta razón que el principio organizador del proyecto a nivel visual es el tratamiento de la imagen con base al siguiente parámetro: la relación que se produce cuando se ponen en tensión las cuestiones de lo *visible* con lo *no visible*. Se configura un diálogo entre luz y oscuridad; entre penumbra y sombras -como objetos de construcción de ambientes de **extrañamiento** y **ambigüedad**, tanto a nivel espacial como de personajes-, en forma de contraposición a la calidez y seguridad que brindan aquellos momentos donde la predominancia lumínica corresponde más a un orden *naturalista*, más **visible**.

La historia que se presenta en “*Morada*” es la de dos personajes fragmentados, algo descompuestos, y con muchas interrogantes; lo cual se reflejó en la composición lumínica del trabajo. Al igual que los protagonistas, poseemos momentos de penumbra,

incertidumbre y ambigüedad, por medio de sombras muy fuertes, alto contraste y un rango dinámico amplio. La oscuridad se adueña de muchos planos, y envuelve incluso a los personajes, sumergiéndolos en esa dimensión -tanto externa como interna- paralela, donde se juega con lo *invisible*. El uso del fuera de campo y luces sin “procedencia natural aparente” son ejes centrales en este tipo de construcción estética. Un gran referente para poder lograr este cometido fue la película de Sofia Coppola ***The Beguiled*** (2017), film donde la penumbra y la “luz natural” están presentes a lo largo del relato, generando atmósferas ambiguas que logran plasmar el estado interno de cada personaje. En esta producción, la directora -en conjunto con el director de fotografía-, se valen de la falta de tecnología de la época en donde está representada la historia, para crear ambientes con fuertes sombras y alto contraste; casi que convirtiendo a esa oscuridad en un personaje más del relato. Esta falta de luz envuelve a cada escenario, permitiendo el juego con aquello que *no es visible* aparentemente, generando nuevos matices y capas estructurales. Se crean contrastes entre lo que se ve, y lo que no se logra observar (creando casi como *un fuera de campo interno de cada plano*), transformando a este último en “*una fuerza fundante y activa*”¹, constituyéndola como un factor fundamental en la construcción cinematográfica. Un aspecto a remarcar del film -y que se respetó en nuestro proyecto también-, es el de evitar tener sombras fuertes en las caras de cada personaje (invirtiendo un poco la fórmula general de trabajo), logrando un *bello* contraste entre los rostros perfectamente iluminados, y la oscuridad que los rodea; generando casi un efecto contradictorio, como si de llevar puesta una máscara se tratase, una *contradicción bien estructurada*.

Un claro ejemplo de lo anterior planteado, se puede observar fácilmente en la secuencia introductoria del proyecto, en donde se puede ver al personaje de Ángela rodeada y sumida por esa oscuridad, esa penumbra que logra colarse hasta en sus sueños más profundos y personales. Su casa, sin importar la hora del día, posee una “presencia” extraña *invisible*, materializada en aquellas sombras y oscuridad constante, casi como si el interior del personaje fuese traído a escena ante nuestros ojos. Es acá donde se configura aquella tensión entre lo que se logra ver, y lo que no; entre lo que se permite observar y aquello que vive en ese “*fuera de campo*” tanto interno como

1. Eduardo A. Russo en *Sombras proyectadas. El cine, entre lo visible y lo invisible*. 2019

externo al plano. Es de resaltar, que esta invasiva oscuridad del personaje cobra tanta predominancia que llega inclusive a rodear al otro personaje que se nos es presentado, Muna; un personaje que si bien es enigmático desde su base y construcción, logra *-a posteriori-* traer su *propia luz*.

Casi como contraposición a lo invisible, a lo penumbroso, existe en el tratamiento interno del proyecto una construcción visual de lo *bello* y de lo *ominoso*, a través de ciertos parámetros tales como: luces cálidas y suaves, sombras tenues, encuadres amplios y tonos cálidos. Esta configuración es introducida, construida y atribuida -en su mayoría- al personaje de Muna, funcionando como complemento a su personalidad y *psiquis* interna; ya que desde sus primeras apariciones, este tipo de tratamiento comienza a crearse, y logra sostenerse a lo largo del relato. Es acá donde se desarrolla la parte *visible* del proyecto; aquella luz y ominosidad que contrarresta la penumbra generada por Ángela y su interior ambigüo. Es fácilmente apreciable en la mayoría de momentos en donde se nos muestra al personaje -y más si es en soledad-; acá la luz tiene una tonalidad más cálida, las sombras están levemente marcadas, y la imagen tiene un filtro suave a nivel general, como reflejo de su interior. Tómese como ejemplo las secuencias de la habitación en donde Muna se encuentra en soledad, descubriendo su entorno: la luz cálida que entra por la ventana, las sombras leves que hay en el ambiente, la tonalidad que tienen las luces diegéticas que aparecen en la imagen, entre otros factores. Es con esta configuración en la imagen que se termina de construir la dualidad entre lo *visible* y lo *no visible -invisible-*, permitiendo la creación de un *baile* que pone en tensión estética al relato. Como lo expone el investigador y profesor Eduardo A. Russo en su texto "Sombras proyectadas: El cine, entre lo visible y lo invisible": "*Una danza de lo visible en contrapunto con lo invisible.*"

Es de resaltar ciertos momentos del relato, en donde este tipo de tratamiento es puesto en tensión, hasta el punto que llega a romperse. Hasta este momento está claro que cada personaje tiene su propia impronta y estética, pero hay situaciones en donde se desdibujan estas configuraciones, logrando mezclas entre ambas estéticas. No siempre el personaje de Ángela tiene una impronta penumbrosa, ni es rodeada de

sombras y oscuridad; hay momentos donde goza de calidez lumínica, de poca penumbra y en general, su construcción es más como la de Muna. Esto se debe a la relación que sostiene ella con el otro personaje, esta constante mezcla que se genera entre ambas deviene en diversas configuraciones que dejan a un lado todo lo que se viene construyendo hasta ahora. Se genera una mezcla de identidades. En aquellas situaciones donde Ángela se siente a gusto, está en una aparente paz interna y predominan ciertos aspectos ominosos, las partes *invisibles* del relato son llevadas a su mínima expresión. El punto cúspide de esto, se observa en la secuencia de la habitación, en donde ellas están acostadas y el ambiente general tiene un aura de tranquilidad y calidez general. Acá la oscuridad propia del personaje desaparece y se mezcla con lo que el otro personaje le está aportando a su ser. De la misma forma, pero en el sentido contrario, sucede con el personaje de Muna. Aquel tratamiento cálido y *ominoso*, es absorbido por la penumbra y oscuridad de Ángela, que a través de ciertos mecanismos *engullen* su forma de ser, y se reemplaza por zonas oscuras, cargadas de sombras y juegos con el *fuera de campo* y lo *invisible*. Esto es apreciable en el momento más alto de tensión entre ellas: aquella situación final en donde Muna se está probando el vestido y Ángela -sumida en un quiebre mental-, la agarra del brazo con fuerza. Esta secuencia está llena de sombras duras y oscuridad en el ambiente, aspectos típicos del carácter de Ángela; esto nos muestra cómo cada una puede llegar a influir en la otra, hasta el punto de dominar por completo al otro individuo. Generando así nuevamente ese baile de dualidad, lo *visible* versus lo *invisible*, lo luminoso versus lo penumbroso.

Proceso técnico:

A nivel técnico, para poder llevar a cabo este proceso lumínico en la imagen, me base en el *sistema de zonas* en la luz, del reconocido fotógrafo americano Ansel Adams, pero adaptado al proceso de la imagen en digital y en movimiento (originalmente, Adams pensó este sistema para fotografía fija, en blanco y negro, y analógica²). Y la herramienta principal que me permitió aplicar este sistema fue el uso de un *fotómetro*, de la marca *SEKONIC* (Referencia L-308X).

2. Garcia, Milagros en *¿Conoces el Sistema de Zonas de Ansel Adams? Toda una técnica revolucionaria*. Crehana 2022

A la hora de trabajar la penumbra y demás aspectos de índole *invisible*, los valores que se buscaban siempre oscilaban entre una zona V para las parte más altas, mientras que las zonas más oscuras se buscó ubicarlas como máximo en zona II, esto para no perder ya mucho detalle de algunas texturas de la imagen. A modo contrario, en los momentos ominosos, siempre se trató de manejar unos valores más elevados: las zonas altas en un máximo de IX, rozando con la sobreexposición; mientras que las zonas bajas de esas secuencias se ubican en no mínimo a una zona V, esto para conservar la propuesta de pocas sombras, y casi nula penumbra. A nivel de rostros, sin importar casi el momento o situación, se trabajó en zonas entre IV y VI -tal como en el referente de Sofia Coppola-, para preservar expresiones y detalles de los personajes. Si bien, esto último no se cumple siempre al cien por ciento -véase las secuencias de pesadilla o de encuentro entre Muna y Ángela-, se buscó que como mínimo, la mitad de los rostros siempre manejase esos valores descritos previamente. Por ejemplo, en la secuencia antes mencionada, hay momentos en donde una parte del rostro se encuentra en penumbra, pero la otra mitad, está entre los valores propuestos, zonas IV y VI. Por último es de destacar, el gran juego de zonas que suelen manejar los fondos de cada decorado -en especial el del *living/atelier*-, ya que poseen un rango bastante alto, con diversas puestas lumínicas y luces prácticas en plano.

Tonalidad y color:

En este aspecto, no solo la película **The Beguiled** sirvió como referente, sino que también fue de gran ayuda el film de **The Duke of Burgundy** (2014), del cineasta británico Peter Strickland. En este último, se puede observar como a nivel compositivo de la imagen, está todo muy pensado, hasta el más mínimo detalle, dejando muy poco al azar. Su paleta de color es muy similar a la que se trabajo en el proyecto: colores desaturados, con tonalidades bordó, amarillo mostaza, azules y grises. Posee zonas lumínicas marcadas, con una clara distinción entre la luz natural y la artificial; sus sombras son suaves a nivel de rostros, pero ya con más contraste y rango en las demás zonas de la imagen. Enaltece lo ominoso a través de diversos recursos: luces

altas y dirigidas a los personajes, humo para *dibujar* los haces de luz, encuadres amplios y angulares, entre otros recursos. Características que se pueden evidenciar también en este proyecto, y que ayudan a generar cada clima deseado. Un ejemplo de este hecho es el recurso compartido del *humo* para lograr *dibujar* la luz y crear al mismo tiempo un clima de extrañamiento y ambigüedad, evidente en muchas secuencias -en su mayoría del *atelier/living*-. También se puede incluir el uso de una paleta de tonos bordó, amarillos y azules, a nivel arte e iluminación.

Tratamiento onírico:

“Desde sus inicios el cine ha hecho presente la cuestión del vínculo entre la realidad y el mundo del sueño. Se podría decir, incluso, que el recorrido por ese campo de tensiones forma parte de la aventura que anticipa su origen y que su nacimiento, el del cinematógrafo y su lenguaje, se caracteriza por transitar ambas vías simultáneamente: una, que se sitúa del lado de la búsqueda científica y la captura de la “realidad”; y otra, que asume el placer por las ilusiones y las fantasmagorías.”

Prof. Camila Bejarano Petersen - 2005

A parte de la dualidad expuesta hasta acá entre lo *visible* y lo *no visible*, se puede entablar otra relación en tensión que sucede como un hilo silencioso a un nivel de *subtexto* a lo largo del relato: la diferencia entre la construcción lumínica de las situaciones **oníricas**, como opuesto a aquellas que responden a un orden más **naturalista**. Pero antes de entablar este diálogo, cabe recordar las tres categorías que expone la profesora Camila Petersen en su texto *“A la sombra de la narración: cuando lo onírico violenta al relato.”*: en primera instancia propone que el primer acercamiento del cine hacia un mundo onírico se da a través de una relación en donde no supone ninguna interrupción a nivel narrativo, es decir que ambas realidades son marcadas de manera diferentes, pudiendo distinguir las fácilmente: *“...la llegada del momento onírico no supone inestabilidad narrativa, en el sentido de que sueño y realidad -de la diégesis- son marcados como diferentes y por lo tanto, no se confunde el uno con el otro.”*³.

3. Bejarano P., Camila *“A la sombra de la narración: cuando lo onírico violenta al relato”*. 2005

Como segunda interacción entre el cine y esta otra dimensión que se configura a la par tenemos aquella estrategia que construye dicha realidad como una sorpresa para el espectador, desdibujando inicialmente los límites entre lo que se percibe como “realidad” y lo que no, pero que a medida que avanza el relato, se va dejando en claro que corresponde a que realidad. En palabras de la autora: “...*instaura el reconocimiento del momento del sueño como una sorpresa, habilitando una confusión pasajera. Sin embargo, una vez revelado el estatuto onírico de la situación narrada, la realidad se instituye claramente como límite al sueño.*”⁴. Por último, está el tercer recurso, en donde los límites entre ambas realidades prácticamente no existen, y predominan características que no son propias del estilo clásico de narración. En esta estrategia, no hay manera evidente de diferenciar “*qué pertenece a qué*”.

*“...todo el relato adquiere una lógica fuertemente onírica o de anti-narración, puesto que el principio de causalidad lógica que caracteriza a la narración y con él a la necesaria instauración de referencias a una realidad en tanto orden estable de relaciones, se disuelve.”*⁵

Prof. Camila Bejarano Petersen

Definida esta diferenciación en los modos de acercamiento a un mundo más onírico, es posible establecer sobre cual marco se trabajó en este proyecto. Con una mirada rápida inicial, se podría realizar una hipótesis rápida en donde se afirme: el segundo marco es el más apropiado para describir lo acontecido en el relato; toda secuencia que rompa con las reglas de lo “normal” tiene un estado inicial de confusión para el espectador, pero esta duda eventualmente desaparece al tener como resultado final, la diferenciación evidente entre el mundo onírico y el real. Esto es observable en la primera secuencia de “*pesadilla*” que se presenta en el audiovisual: Pasamos de una escena aparentemente de día y normal, con Ángela dibujando sobre una mesa, a un cuadro en negro; y posteriormente estamos con Ángela de nuevo, pero esta vez la imagen tiene tonos azules, la penumbra y las sombras se hacen presentes, y en ciertos momentos se distorsiona la realidad que se nos muestra. A nivel de montaje, carece de

4. Bejarano P., Camila. “A la sombra de la narración: cuando lo onírico violenta al relato”. 2005

5. *Idem* apartado anterior.

un sentido de causalidad, y no posee un orden de sucesos progresivos, por el contrario se hace más hincapié sobre los sentidos, la visión y el sonido, al momento de emplazar los cortes. Los planos son muy cerrados, y en momentos las acciones parecen ir más lentas de lo normal. Todo este conjunto de recursos dan paso a que el espectador se plantee el interrogante sobre “¿*qué es lo que estoy viendo?*”. Es en este momento, casi al final de la secuencia, cuando se presenta un plano de Ángela despertándose de manera agitada y abrupta. Esto derrumba cualquier conjetura que se haya llegado a hacer, y no da campo a especulación. Por esta razón es que se podría enmarcar dentro del segundo apartado la configuración del cortometraje, o eso se podría decir sino se analiza de manera un poco más profunda, el manto del relato.

Si se analiza en profundidad la estructura, y los recursos usados en el film, se puede observar que a un nivel más general, el tercer marco logra funcionar como eje de referencia, igual a lo que sucede con el segundo. Con secuencias como la final, en donde se muestra a Ángela en el patio de su casa -pero esta vez sumergida en un entorno de ambigüedad, donde los bordes están difuminados, las sombras son casi nulas y cada acción va a un ritmo diferente-, es posible plantearse el interrogante de qué tanto de lo sucedido es real, y que tanto no. Funciona también como exponente de esta hipótesis, la forma en cómo está construido el ambiente que rodea a Ángela en la mayoría de ocasiones: penumbroso, con presencia de sombras muy marcadas y un entorno de ambigüedad y extrañeza. Un contexto muy poco convencional, y apartado de lo que se conoce como “normal”. Por último, la secuencia inicial sirve de igual manera para reforzar este planteamiento: acá se observa un atardecer casi fantástico, con tonos muy anaranjados y amarillos; se aprecia una calidez que logra invadir toda la imagen, y un sutil manto de humo que se mueve por cada rincón del encuadre. Esto permite preguntarse ¿Qué tanto de lo que se muestra pertenece a la mente de Ángela? ¿Qué tanto sucedió en realidad? Y si bien, el cortometraje posee una aparente orden causal de acontecimientos llevados adelante por el montaje, hay ciertas secuencias y recursos que operan en otro ámbito, permitiendo al menos, el planteamiento de estos interrogantes.

Conclusiones:

En primera instancia hay que resaltar los grandes aciertos que se lograron con este proyecto: generar una tensión entre aspectos opuestos, observar su comportamiento y construir a partir de este hecho. Desde planteamientos iniciales como los vínculos de codependencia, las identidades y las proyecciones que se tienen de uno mismo sobre otros; hasta el juego sutil entre lo observable y lo *invisible*, como factor de construcción de la psiquis de cada personaje y su entorno. Estas tensiones acá expuestas, son utilizadas y sostenidas a lo largo del relato, deviniendo en el proyecto audiovisual que logra observar. Por otro lado, hay que remarcar también aquellas cuestiones en las que no se logró el resultado esperado: el juego entre sombras y luces a varias secuencias, algunas tonalidades a nivel general, algunos matices en la imagen, y también un par de *desperfectos técnicos*. Errores que acontecieron por ciertos descuidos -y falta de comunicación- en el momento de realizar la *postproducción de color*, pero que sin duda serán corregidos para posteriores distribuciones del material.

A nivel personal fue una extraordinaria experiencia, haber encarado un proyecto de esta magnitud, con tanta exploración y experimentación sobre la construcción de diversas identidades. Logré cuestionarme varios planteamientos internos, para poder avanzar y entender mejor el camino que estaba transitando. Esto aplica también a la realización del presente escrito, ya que gracias a este, pude repensar bastante el material fílmico, logrando alterarlo o modificándolo de alguna manera. Esto me permitió reconsiderar finalmente varias cuestiones, funcionando como una especie de *retroalimentación* entre ambos aspectos, deviniendo así en una nueva configuración para todo el proceso. A su vez, me sirvió para adquirir nuevos conocimientos, aplicar algunas teorías y técnicas que tenía hace tiempo rondando por la cabeza, y subsanar varias falencias con las que venía cargando. Fue todo un aprendizaje constante, y tengo todas las intenciones de poner todo ese conocimiento en práctica en proyectos futuros.

Por último, y a manera de cierre quiero agradecer a mis compañeras de tesis, sin las cuales, no hubiese podido llevar adelante este proceso. A mis padres por la paciencia y a todos aquellos que alguna vez me dieron una mano con el proyecto.

Bibliografía:

- **Bejarano P.**, Camila . “*A la sombra de la narración: cuando lo onírico violenta el relato*” (mayo, 2005), trabajo que integra las tareas del equipo de investigación «El despertar cotidiano en los lenguajes artísticos y mediáticos». Primeras Jornadas Nacionales de Equipos de investigación en Arte. Recuperado de <http://repositorio.una.edu.ar/handle/56777/1281>
- **Russo**, Eduardo A.. “*Sombras proyectadas. El cine, entre lo visible y lo invisible.*” Versión final: Mayo 2019 - Cuadernos Del Centro De Estudios De Diseño Y Comunicación, (93). <https://doi.org/10.18682/cdc.vi93.3857>

Referencias electrónicas:

- **Adams**, Ansel. *Biografía*. Febrero 2022. Disponible en: https://en.wikipedia.org/wiki/Ansel_Adams
- **Garcia**, Milagros. *¿Conoces el Sistema de Zonas de Ansel Adams? Toda una técnica revolucionaria.* Crehana 2022. Disponible en: <https://www.crehana.com/blog/fotografia/sistema-zonas-ansel-adams/>
- **Roca J.**, Luis. “*Lo visible y lo invisible*”. Octubre 2020. Disponible en: <http://luisroca13.blogspot.com/2015/09/lo-visible-y-lo-invisible.html>

Filmografía:

- **The Beguiled** (Estados Unidos, 2017). Dir: Sofia Coppola. Prod: American Zoetrope - FR Productions
- **The Duke of Burgundy** (TIFF - 2014). Dir: Peter Strickland. Prod: Film4 Productions - Ripken Productions - Rook Films