

**Departamento de  
Artes Audiovisuales**

**FACULTAD  
DE ARTES**



**UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
DE LA PLATA**

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

**Programa TAE 2021**

## **Haciendo justicia**

**El rol creativo de la producción en un audiovisual autogestivo.**

**Tejerina Julia**

DNI: 36048616

Legajo: 62970/4

Tel: 2923463028

E-mail: [juliaa\\_121@hotmail.com](mailto:juliaa_121@hotmail.com)

Director: Gerardo Sánchez

## Resumen

“Haciendo Justicia” es un cortometraje de ficción que muestra un universo distópico en el que un programa de televisión juzga a Nicolás, acusado de la desaparición de Laura. En paralelo a la emisión del show, vemos lo que está sucediendo con Nicolás y Laura en ese momento. El trabajo revisa algunos aspectos del proceso de producción independiente del cortometraje y de las decisiones creativas que se fueron tomando, por medio de la descripción de su temática, estructura narrativa y caracterización de las distintas dimensiones del fenómeno que se muestra.

**Palabras claves:** ficción distópica – producción independiente – control social – creatividad.



## Introducción

*«El productor puede ser además un descubridor, un posibilitador, un gestor, en el sentido primigenio y menos burocrático del término.»*

*Marcela Ojeda en Cine argentino: estéticas de la producción independiente (2008).*

El Audiovisual a analizar se llama “Haciendo Justicia”, es un cortometraje que se realizó en el marco de una tesis grupal en 2019, mi rol en el mismo fue el de Productora General. En este momento se encuentra transitando la etapa de post-producción. El film muestra el uso que se le da a la tecnología, su rol en las mediaciones humanas, su uso como herramientas de entretenimiento y de control y también la desinformación que transmiten algunos de estos medios de comunicación masiva.

La propuesta que realicé para el Audiovisual fue tomar la producción como un área para complementar la actividad creativa del director, dejando de ser un rol solamente ejecutivo para romper los esquemas y flujos de trabajo tradicionales, teniendo en cuenta que fue un proyecto de autogestión con muy bajo presupuesto. Me interesa en este trabajo reflexionar sobre cómo fue el proceso de producción, el devenir de la forma y el sentido a partir de algunas decisiones puntuales.

## Desarrollo

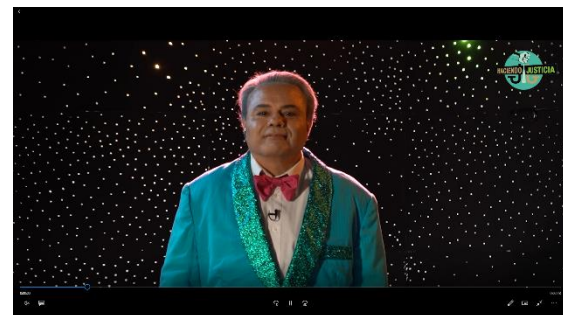
El cortometraje muestra un presente distópico, en el que la tecnología es el eje central de todas las relaciones humanas. En este verosímil, el juicio televisivo es moneda corriente. Vemos un programa que se está emitiendo en vivo, en el que un grupo de personas elegidas al azar debe exponer los hechos de un caso policial y tomar la decisión de si Nicolás es culpable o no por el supuesto secuestro y asesinato de Laura. Vemos, además, a la audiencia del programa cuya participación es requerida constantemente. Y de manera simultánea somos testigos de la persecución de Nicolás a Laura, objeto de deliberación del juicio televisivo y de la votación de la audiencia del programa, que junto al jurado son los encargados de hacer “justicia”, votando desde sus casas por

medio de una aplicación decidirán el futuro del acusado basándose en la sesgada mirada informativa proporcionada por los medios.

La producción de este audiovisual fue un acto complejo ya que se contaba con muy pocos recursos y bajo presupuesto para realizarlo. En medio de la organización del rodaje se debió también organizar una fiesta para recaudar dinero y aun así el presupuesto tuvo que ajustarse bastante, más que nada en el departamento de arte. Incluso cuando finalizó el rodaje nos encontramos con muchas tomas que no habían salido como lo esperábamos, pero el presupuesto con el que contábamos nos obligó desde producción a tomar la decisión de no refilmar esas escenas y resolverlo en edición, alterando y eliminando partes del guion que ya no iban a estar presentes en el audiovisual.

Como se puede observar, el audiovisual, consta de tres dimensiones que trascurren en tiempo simultáneo. Estos tres niveles del relato fueron pensados y planeados para ser diferentes entre ellos, generando distintos ambientes, pero al mismo tiempo fueron pensados para que pudieran convivir en el mismo mundo. La producción tuvo un papel importante en este sentido debido a que la estética de estas tres dimensiones, la escenografía, los vestuarios, maquillajes y peinados debieron ser adaptados al presupuesto y a los recursos con los que se contaba. Por un lado, la televisión, un medio de comunicación masivo, que emite la información que cree pertinente para que luego la gente vote, está se encuentra transmitiendo el programa donde los jurados debaten y tratan de tomar una decisión. La elección de un medio masivo de comunicación como la televisión y los celulares fue para demostrar el poder que tienen, cómo ambos están presentes en nuestras vidas cotidianas, generando un distanciamiento entre las personas y desconectándolos de lo que pasa en la vida real. Como dice Sergio Sinay (2008) «Las nuevas tecnologías están anestesiando el dolor. Están prometiendo el éxito dorado en un mundo virtual, están conectando masivamente e incomunicando existencialmente». (pág. 13).

La escenografía de estas escenas sufrió varios cambios en el proceso de pre-producción, ya que las primeras ideas eran muy costosas y se tuvieron que ir modificando. La propuesta para esta atmosfera fue utilizar una luz cálida, creando un ambiente falsamente amigable, que represente el reflejo de la sociedad de show y de consumo, lo mismo que el vestuario y la escenografía con colores llamativos para atraer y llamar la atención de los espectadores. Los planos y movimientos de cámara corresponden al lenguaje televisivo, al igual que las incrustaciones en la pantalla del zócalo y el logo del programa.



Por otro lado, está la audiencia, que escuchan de forma pasiva lo que la televisión dice sin cuestionarla y está preparada con el celular en la mano para votar si Nicolás es culpable o no. Al crear este ambiente se decidió una temperatura más bien neutra para reflejar la desconexión que se da entre las personas y el vacío emocional que existe en este mundo distópico. A excepción de un paneo, los planos son todos fijos, dándole fuerza a la idea del estancamiento de la sociedad. Para la tercera dimensión, que es la que da cuenta de lo que en realidad está pasando entre Nicolás y Laura, también se decidió usar planos fijos y una iluminación más bien fría para generar lejanía, ya que el jurado y el público están tomando una decisión lejos de lo que en realidad sucede y con la poca información que brinda el programa de televisión.



El cortometraje no está finalizado, una de las instancias que resta por resolver es la corrección de color, que va a enfatizar y ampliar el sentido dándole más fuerza a las distintas dimensiones mencionadas arriba. También faltan algunos efectos especiales, como la incrustación de la imagen a las pantallas del televisor de forma correcta, la última parte de la votación con la estética del corto y sacar algunos trípodes y cables que se ven en plano. Resta realizar, además, la post producción de sonido. El ambiente sonoro y el dialogo de los jurados fueron el eje que nos permitió unir estas tres dimensiones para dar cuenta de que todo sucedía en el mismo momento y encontrar la unidad del audiovisual.

En medio de la edición nos vimos atravesados por la pandemia, lo que acentuó algunas de nuestras ideas al filmar el audiovisual y aumento su resonancia. Por ejemplo, uno de nuestros objetivos principales fue hacer reflexionar a la gente sobre la mediación de lo real, el uso que se le da a las pantallas y las posibilidades de compartir con otras personas que nos estamos perdiendo por estar pendientes de la tecnología. Durante la pandemia no tuvimos otra opción que pasar nuestras vidas por las pantallas y extrañar una realidad que de todas maneras la estábamos perdiendo sin darnos cuenta.

Otro de los temas que queríamos tratar es el poder que tienen los medios de comunicación y la desinformación que producen en muchas ocasiones. Durante la emergencia sanitaria, los medios de comunicación tuvieron un rol fundamental, ya que fueron los encargados de informarnos como estaba el mundo día a día, de las medidas que se iban tomando, de los avances y retrocesos, era nuestro único medio para enterarnos de cómo estaba nuestro país y el mundo, cada canal de televisión hacia un recorte de la información que consideraba pertinente desde sus creencias e ideologías para trasmitírsela a su público.

En un principio este audiovisual se pensó como un cortometraje para ser distribuido en festivales, e iba a durar entre 8 y 10 minutos. El proceso de producción llevó a ir sintetizando lo que se muestra y a acelerar los tiempos, hasta llegar a lo esencial para que se entienda la historia. Las nuevas condiciones de circulación y lectura de audiovisuales impuestas por la

pandemia no sólo potenciaron la significación de la historia, que volvió a la vigilancia y el control un elemento de altísima presencia en nuestras vidas, junto con la mediación de los celulares para comunicarnos en todos los aspectos; sino que también establecieron nuevos contextos de lectura de objetos audiovisuales, inmersos en las pantallas móviles y las redes sociales. Esto sumo a que cambie la construcción y circulación del cortometraje, lo que estaba pensado para ser un cortometraje de 10 minutos y ser presentado en festivales terminó siendo un cortometraje de 3 minutos para circular por las redes sociales.

El trabajo de montaje se basó en recortar información y dejar la justa para que al audiovisual se entienda. Para llegar a esta versión se realizaron muchísimas más en donde el ritmo era más lento, se le daba más tiempo a cada nivel del relato, la información resultaba algo extensa y se daba de forma muy explícita. En un principio los niveles del relato no se mezclaban, esto era algo confuso para entender la simultaneidad de todos los ambientes. Cuando se tomó la decisión de elegir los diálogos más importantes para que la historia se entienda y el sonido como el eje que atravesara el corto y una todo el relato, fue algo importante, porque nos permitió dar rienda suelta e indagar el montaje paralelo y probar diferentes cosas con ese hilo conductor del sonido. Gracias a esto logramos que las tres dimensiones planteadas en el trabajo se articularan, mezclándose la una con la otra, logrando la unidad del mismo.

Dadas las vicisitudes que fueron surgiendo en el camino, al finalizar la etapa de post-producción del corto, vamos a contar con un material para distribuir en las redes sociales, rompiendo con la típica estructura de distribución de los audiovisuales. Nos vamos a apropiarnos de las nuevas tecnologías y del uso que se le da a las mismas para obtener una mayor difusión y que el mensaje que queremos transmitir llegue a más personas y las haga reflexionar sobre esta temática. Como dice Lucrecia Cardoso y Germán Calvi (2019) «*Desnaturalizar los modos de acceso al entretenimiento en lenguaje audiovisual y comenzar a pensar situados en los contenidos, los dispositivos y las pautas culturales que nos interesa promover como sociedades ya no de consumo sino como ciudadanos digitales*». Desde la producción se hizo un trabajo de realización,

selección y combinación de elementos a través de los cuales se muestra cómo el mundo está cambiando a partir del uso que se les da a las nuevas tecnologías, cómo la gente está metida en sus pantallas, con los celulares en la mano y escuchando lo que la televisión dice, dejando a un costado lo que está pasando al lado de ellos. Un mundo además en el cual la violencia es moneda corriente, en este caso está tomada como un show, como un entretenimiento y un juego donde la gente vota, por medio de una aplicación el destino de una persona.

### **Conclusión**

En primera instancia, al confeccionar este análisis me fueron surgiendo los siguientes interrogantes: ¿Qué hubiera pasado si todas las decisiones tomadas en el camino no las hubiéramos tenido que enfrentar? ¿Y si el contexto social no se hubiera visto afectado por la pandemia? ¿El corto hubiera sido el mismo? ¿Su sentido sería otro? Como se evidencia en el escrito, el resultado hubiera sido otro y su sentido también, ya que el cortometraje llegó a la forma que tiene en la actualidad y a este resultado por las pequeñas decisiones tomadas en el camino. Al ser un proyecto de autogestión, mi rol como productora mujer creativa, jugó un papel fundamental desde el minuto cero, al intervenir en la creación del guion, en la definición de los personajes y en sus vestuarios; en la estética del cortometraje y en todas las decisiones que se tomaron, debiendo resolver sobre la marcha y buscar alternativas para solucionar los inconvenientes, influyendo en la historia y en la parte creativa. Aunque esto implicó alejarse de aspectos primitivos en la estructura del relato, nos permitió descubrir y explorar otras posibilidades, que enfatizaron y resaltaron aspectos y sentidos de la obra.

En segundo lugar, escribir esta carpeta me permitió reflexionar sobre el contenido de la ficción, la complejidad de la misma. Nuestra idea inicial era hacer una crítica a los medios de comunicación y a la forma en que se utiliza la tecnología, aunque el cortometraje terminó diciendo mucho más que eso,



porque también nos hace reflexionar sobre la violencia que está tan naturalizada hoy en día que no nos llama la atención nada, incluso podemos hacer un juego de ella y tomarlo como algo banal. Esto en parte es responsabilidad de la televisión, que como medio de comunicación masivo apoya y difunde en forma de show estos contenidos. También se puede observar cómo la mediación de lo real por medio de la tecnología está distanciando a las personas alejándose de una interacción natural y real. ¿A dónde irá a parar la sociedad moderna con tanta violencia naturalizada, decadencia de los medios y distancia entre personas?

Por último, este análisis me permitió cuestionarme ¿Qué distancia hay realmente entre la ficción de este cortometraje y el mundo real? El guion del cortometraje se filmó en 2019, exagerando aspectos de la realidad de ese momento para criticarla, sin embargo, ese verosímil ahora no difiere tanto con el presente. En la ficción la vida pasa por medio de las pantallas y hoy también. Las escuelas, empleos y universidades debieron volverse virtuales lo que me lleva a observar que la temática de la ficción, no solo permitirá reflexionar a los espectadores, sino que en primer lugar lo está haciendo conmigo al darme cuenta que estoy transitando mi último trayecto académico de forma virtual. Queríamos criticar el uso que se le daba a las pantallas y el contexto nos obliga a culminar a través de una.

Link del audiovisual:

[https://drive.google.com/file/d/1Zn9KHMyGC\\_Ds6FX7e0Z\\_sYE8reMldRWW/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1Zn9KHMyGC_Ds6FX7e0Z_sYE8reMldRWW/view?usp=sharing)

## Bibliografía

- Sergio Sinay (2008) *Conectados al vacío, La soledad colectiva en la sociedad virtual*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.
- BAFICI, Sergio Wolf (Comp) (2009) *Cine argentino: estéticas de la producción Independiente*; del 25 de marzo al 5 de abril. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina. Recuperado de:  
[https://books.google.com.ar/books?id=J83mPZVZ6mAC&pg=PA7&hl=es&source=qbs\\_toc\\_r&cad=4&fbclid=IwAR2hXHbn9XYlesvKfLQAq3LfZBy6tzF0543Ecq\\_Yrqys72hyA5-1t1NBABo#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ar/books?id=J83mPZVZ6mAC&pg=PA7&hl=es&source=qbs_toc_r&cad=4&fbclid=IwAR2hXHbn9XYlesvKfLQAq3LfZBy6tzF0543Ecq_Yrqys72hyA5-1t1NBABo#v=onepage&q&f=false)
- Lucrecia Cardoso, Germán Calvi, Matías Trigubof (2019) *Políticas y producción audiovisual en la era digital en América Latina*. Buenos Aires, Argentina. Recuperado de: <http://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/se/20191212093537/Políticas-y-produccion-audiovisual.pdf>
- Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires (UBA), José Luis Fernández (2016) *Plataformas mediáticas y niveles de análisis*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires (UBA)

## Filmografía

- Karim Amer, Jehane Noujaim (Productores), Karim Amer y Jehane Noujaim. (Directores). (2019). *The Great Hack* [Documental]. Estados Unidos
- Zeppotron (Productor), Charlie Brooker (Creador). (2011) *Black Mirror* [Serie]. Reino Unido
- Lionsgate (Compañía Productora), Gary Ross (Director) (2012) *Los juegos del hambre*. Estados Unidos
- Lionsgate (Compañía Productora), Francis Lawrence (Director) (2013) *Los juegos del hambre: en llamas*. Estados Unidos
- Lionsgate (Compañía Productora), Francis Lawrence (Director) (2014) *Los juegos del hambre: sinsajo - Parte 1*. Estados Unidos
- Lionsgate (Compañía Productora), Francis Lawrence (Director) (2015) *Los juegos del hambre: sinsajo - Parte 2*. Estados Unidos

## ANEXO



### AGRADECIMIENTOS

Quiero aprovechar este apartado para nombrar y agradecer a todas las personas que ayudaron en este proyecto e hicieron posible “Haciendo Justicia”.  
Equipo de trabajo: Agatha Podbersich, Richard González, Julieta García, Natalia Capasso, Magdalena Migle, Mecha Durand y Luciano W. Actores y extras: Felipe Rodríguez Kees, María Eugenia Arigós, Cristian Melo Rivero, Marina Litterini, Julieta Ricci, Claudio Díaz Abasgoitia, Rosario Garros, Emilia Hiriart, Ana Villalta, María Luz Peñaloza y Joan Luciano Aguilar.

Como dice Paulo Pécora en Cine argentino: estéticas de la producción independiente (2008) «A veces, la fidelidad a una idea, la perseverancia, la



vocación de trabajo, el compromiso y la pasión hacia un proyecto, pueden ser más útiles que un gran presupuesto». (Pág. 129). Gracias a este hermoso equipo de trabajo que desde el minuto cero se involucró de forma responsable y a las demás personas que colaboraron, prestando sus servicios, locaciones, vestuario, escenografía, movilidad, dinero, etc. fue posible llevar a cabo el rodaje de este cortometraje. Quiero agradecer por eso a cada una de ellas porque si no hubiera sido por su compromiso y pasión este trabajo no hubiera sido posible.

