Universidad Nacional de La Plata

Facultad de Artes

Especialización en Lenguaje Artísticos

# Pensar la forma

## Reflexiones acerca de la enseñanza de la forma fílmica en 2° año de la carrera de Diseño Multimedial de la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de La Plata

Alumna: Prof. María Elena Reyes

Directora: Prof. Paula Sigismondo

Junio de 2024

- **Introducción** **4**
- **El concepto de forma. La forma fílmica** **7**

*Las cinco obstrucciones*. Un análisis de la forma fílmica **10**

- **Tecnología Multimedial 2: la realización audiovisual como contenido disciplinar de la multimedia** **19**

1. Ejes de trabajo **21**

1.1 Eje narrativo **21**

1.2 Eje de Prácticas en video **27**

1.3 Eje de análisis **28**

- **Antecedentes dentro de la asignatura** **29**

1. Eje narrativo **29**

2. Eje de Prácticas en video **32**

3. Eje de análisis **32**

- **Nueva estrategia pedagógica: el límite como punto de partida** **34**

1. Obstrucciones **35**

2. Componentes formales **36**

3. Implementación didáctica **42**

3.1 Consignas para el eje narrativo **43**

3.2 Consignas para el eje de prácticas en video **45**

3.3 Consignas para el eje de análisis **50**

4. Material teórico y filmográfico **52**

- **Análisis de la experiencia** **54**

Producciones 2016 **57**

Producciones 2017 **59**

- **A modo de conclusión** **63**
- **Referencias bibliográficas y filmográficas** **65**
- **Anexo** **67**

## Introducción

Este escrito surge a partir de mi experiencia como docente en la cátedra “Tecnología multimedial 2” de la carrera de Diseño Multimedial de la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de La Plata. La materia, hasta el año 2017, se encontraba en el segundo nivel dentro del Plan de estudios. A raíz de una reforma en la currícula y, hasta la actualidad, se encuentra en cuarto año y se denomina “Tecnología Multimedial 4”. El análisis que aquí se plantea está basado en distintos trabajos y prácticas realizadas con estudiantes durante los años 2016 y 2017. Por lo tanto, las referencias que se mencionan en este escrito son sobre la asignatura Tecnología Multimedial 2.

Dentro de su recorrido académico es la primera vez que lxs[1] alumnxs se enfrentan a la realización de un cortometraje de ficción en el que deben desarrollar todas las etapas de la producción audiovisual: la escritura del guion literario, preproducción, rodaje y posproducción. Se parte de una idea escrita en pocos caracteres y, luego de transitar por distintas instancias en las que se complejizan las consignas, finalizan con un audiovisual en el cual se abordan aspectos tales como la fotografía, el sonido, la escenografía, el vestuario y el montaje.

Los contenidos trabajados para cumplir con esas etapas se estructuran en tres ejes:

- Narrativo: aquí se aborda la construcción del relato desde los conceptos: conflicto, entorno, acción, personaje, curva dramática, verosímil y montaje. Se toman las ideas que proponen lxs estudiantes y se avanza sobre el proceso de escritura.
- Prácticas en video: a través de pequeños trabajos de producción (TP) en video con enunciados simples se experimenta con los elementos formales de una obra audiovisual: encuadre, ejes, continuidad, posición y movimiento de cámara.

[1] Se utiliza la “x” como recurso de lenguaje inclusivo para la escritura del presente documento, dada su potencia simbólica, en tanto cancela y discute el binarismo del lenguaje habitual (las/los).

- Análisis: se utiliza un corpus de películas y/o producciones audiovisuales como casos de análisis de los contenidos del programa. Lxs alumnxs deben fundamentar teóricamente el modo en que operan los conceptos ya mencionados en la *forma*.

El tránsito por estos ejes se orienta a la resolución del trabajo final que es donde se hacen cuerpo estos saberes. El mismo es de producción grupal y aborda la realización de un cortometraje ficcional de diez minutos en el cual confluyen todos los conceptos aprendidos en la cursada.

La estrategia pedagógica que aquí se desarrolla surge como hipótesis motivada por una dificultad que encontré al momento de plantear las consignas en clase y que se repetía en los distintos años de la materia: a la hora de pensar y escribir un relato, lxs estudiantes manifestaban frases tales como “no se me ocurre nada”, “no sé qué contar” o “esto que escribí es una pavada”. Estas palabras iban asociadas a la incertidumbre que genera dar inicio al proceso de producción de una obra y la creencia de no ser capaz de realizarla. Sin embargo, cuando se abordaba el eje de prácticas en video en donde la cátedra propone la historia ya resuelta esa sensación no existía. Esto me permitió suponer que ciertas limitaciones a la hora de resolver una propuesta dejaban a lxs estudiantes en mejores condiciones.

Por otro lado, en los análisis lxs alumnxs se esforzaban más en descifrar lo que el autor quiso decir que en reflexionar sobre los conceptos puestos en cuestión en el material fílmico.

Para intervenir en esta problemática, en el año 2016, le propuse al titular de la cátedra, Profesor Alejandro Seba -al cual agradezco enormemente la posibilidad de instrumentar estas estrategias- realizar dos modificaciones en el plan de cursada. Por un lado, priorizar el tratamiento del concepto de *forma fílmica* haciéndolo transversal y adelantándolo en el cronograma. Por otro lado, establecer como parte de las consignas una serie de limitaciones técnicas y narrativas para estructurar el relato audiovisual usando como referencia la experimentación que hace Lars Von Trier junto a Jorgen Leth en la película *Las cinco obstrucciones* (Von Trier, 2003). En este film, Von Trier le propone a Leth reversionar

su cortometraje *El hombre perfecto* (Leth, 1967) y le impone estrictas reglas para la realización de cada *remake*. El audiovisual narra en tono documental la relación entre ambos directores durante el desarrollo de la premisa.

Durante este ciclo y en el 2017 puse en práctica diversas estrategias de enseñanza que permitieron abordar los contenidos desde una mirada integral. Este trabajo se propone sistematizar las propuestas y experiencias con lxs alumnxs, sintetizar el concepto de *forma fílmica* y evaluar cuál fue el impacto de la implementación de estas estrategias en las producciones de lxs estudiantes.

## El concepto de forma. La forma fílmica

En el lenguaje coloquial el término forma se asocia con estructura, lo externo, lo que contiene a otra cosa, y se le da el nombre de contenido a lo que está dentro, el tema. La Real Academia Española (2023) define a la forma como la configuración externa de algo y refiere que en un texto literario es el estilo o modo de expresar las ideas. Si esta acepción se traslada al terreno del arte hay quienes dicen que la forma es la manera en que se realizó la obra, los materiales, las decisiones técnicas y el tema es lo que el autor quiso expresar. La forma como lo externo y concreto, y el contenido como lo interno y abstracto.

Esta noción plantea dos categorías disociables entre sí: por un lado, el sentido, lo conceptual, lo temático y, por el otro, la organización de los elementos formales o mal llamados técnicos. Habitualmente, el sentido común, habla del qué y el cómo, ubicando al primero como aquello importante y dejando al cómo relegado a un lugar secundario. Desde esa perspectiva, se considera que el espectador percibe la *forma* artística interpretando el mensaje o sentir del autor a través de la estructura que organiza la obra.

El Formalismo Ruso, en pos de estudiar la literatura como objeto de conocimiento específico y plantear una teoría literaria autónoma, centra su análisis en la *forma* como contenido y en la obra como objeto. Dentro de este movimiento, Boris Eichenbaum reflexiona respecto de la *forma*:

> Los formalistas se liberaban de la correlación tradicional forma/fondo y de la noción de forma como envoltura, como un recipiente en el que se vierte un líquido (el contenido). Los hechos artísticos testimoniaban que la *differentia specifica* en arte no se expresaba en los elementos que constituyen la obra sino en la utilización que se hace de ellos. La noción de forma obtenía así otro sentido y no reclamaba ninguna noción complementaria, ninguna correlación … no es ya una envoltura sino

> una integridad dinámica y concreta que tiene un contenido en sí misma, fuera de toda correlación. (1978, p. 30)

Según lo que dice el autor, la *forma* deja de ser subsidiaria del sentido y se convierte en un contenido en sí. Los elementos formales abandonan la idea de ser sólo estructura externa y se constituyen en *forma* a partir de la dialéctica entre ellos y con la materialidad. No es la suma de las partes lo que resulta en la *forma* sino la relación de esas partes entre sí y con el todo. Cada componente toma un sentido distinto del que puede tener *a priori* y la modificación de uno de ellos cambia al resto y por lo tanto a la obra. Pensando en una película, si el director decide hacer el fondo de un plano en una locación real o mediante *matte painting digital*[2] no es una simple elección de imagen sino de *forma* ya que lo que suceda en ese espacio va a verse condicionado por esa decisión. Los actores, la iluminación, el sonido, entre otros, se verán afectados no solo por cuestiones técnicas sino estéticas y eso repercute directamente en la *forma* del film.

El cine, al igual que todas las disciplinas del arte, trabaja el concepto de *forma*. En el lenguaje específico de las artes audiovisuales se lo denomina *forma fílmica*.

Eisenstein, en sus ensayos de la década de 40, asocia la idea de *forma* a la de conflicto. Concebido como el lugar en donde se ponen en tensión los componentes y cuya resultante de la dialéctica entre sí es la nueva *forma*. Más adelante, casi a fines del siglo XX, los teóricos David Bordwell y Kristin Thompson retoman el concepto de *forma* como sistema y la definen de la siguiente manera:

> Como toda obra artística, una película tiene *forma*. Entendemos por forma fílmica, en el sentido más amplio, el sistema total que percibe el espectador en una

[2] El matte painting es una técnica digital que crea escenarios inexistentes para ofrecer al espectador la vista de una escena realista y creíble.

> película. La forma es el sistema global de relaciones que podemos percibir entre los elementos de la totalidad de un filme … Si la forma es el sistema total que el espectador atribuye a la película, no hay interior ni exterior. Cada componente funciona como una parte de la estructura global percibida. Por lo tanto, consideramos elementos formales cosas que algunas personas consideran contenido. Desde nuestro punto de vista, el tema y las ideas abstractas forman parte del sistema total de una obra artística … En consecuencia, el tema y las ideas abstractas se convierten en algo diferente a lo que podrían ser en el exterior de la obra (1995, p. 42)

En una obra audiovisual el encuadre, la puesta de cámara, el sonido, los personajes, la iluminación, el montaje, la escenografía y el guion constituyen ese sistema del cual hablan los autores. Estos componentes entran en tensión y no es posible pensarlos por separado. Se podría decir que se asemeja a la imagen de una red, un entramado de hilos que se entrelazan y que no es posible disociar, porque si se modifica uno la red se rompe. Con la *forma fílmica* pasa lo mismo si se cambia uno de los elementos formales la obra y el sentido también se transforman.

En el caso de una película, la producción inicia en la escritura del guion literario. Ya desde ese momento las decisiones que se toman son de *forma*: definir los personajes, sus acciones, los diálogos, la estructura en escenas son cuestiones que la afectan aunque no estén plasmadas directamente en imagen y sonido. Para entender mejor este concepto voy a analizar la película *Las cinco obstrucciones*. En el film, Lars Von Trier invita a Jorgen Leth a filmar nuevamente su cortometraje *El hombre perfecto* a partir de una serie de limitaciones que le impone para la realización de las distintas versiones. Él llamará obstrucciones a cada una de las *remakes*. Lo que en principio podría pensarse como la misma historia contada de distintas maneras se transforma en cinco historias distintas ya que al modificar los

componentes formales es imposible que no se altere el relato. No solo la iluminación, el montaje o el entorno varían sino el sentido de la obra y por ende la *forma fílmica*.

## ***Las cinco obstrucciones*. Un análisis de la forma fílmica**

En el cortometraje de 1967 la *forma* adopta la mirada de un estudio antropológico. Los objetos de análisis son El Humano Perfecto y la Mujer. Se despersonaliza, no se sabe sus nombres ni sus historias están ahí para ser observados. Hasta el mismo narrador utiliza un término explícitamente científico cuando dice que van a investigar a El Humano Perfecto.

El espacio en donde transcurre la historia funciona como un no-lugar, un fondo blanco desprovisto de mobiliario o escenografía (exceptuando la escena de la cama o de la comida). Pareciera que la idea es descontextualizar a este humano para tener mayor objetividad en su estudio. La iluminación sumamente clara inunda cada escena, no hay sectores oscuros, nada queda en las sombras todo se ve. Durante todo el cortometraje hay una voz *en off* que narra y guía el relato; por momentos se pregunta sobre los personajes y en otros oficia de manera descriptiva sobre lo que se observa.

La puesta de cámara también se apoya en la idea del estudio científico positivista. La mayor parte de los planos refuerzan lo que dice la voz *en off*, los acercamientos y planos detalle recortan la mirada hacia lo que debemos ver, no hay espacio para los supuestos. Si se habla de una boca se ve un primer plano del rostro y un acercamiento a la boca y, para que no queden dudas se repite la acción.

Los personajes realizan acciones individuales: Él se ata los cordones de sus zapatos y fuma una pipa, Ella se pinta los labios y baila, entre otras tantas. Sólo hay dos momentos en los que comparten el plano y el espacio: en la cama y en la cena. En la primera están recostados sobre sábanas blancas mientras se miran y acarician. En el caso de la cena están ubicados enfrentados en una mesa con comida (figura 1). Ambas escenas inician con un plano cenital, como si se estuviera mirando desde arriba de un

recipiente que contiene a estos dos humanos, mirar sin ser vistos. En el caso de la cama se sostiene la posición de cámara aunque se acerca y aleja por zoom como si fuera el observador quien se mueve hacia ellos. En la comida, la cámara se reubica frente a El Humano Perfecto y lo encuadra en un plano general mientras come y se hace preguntas a sí mismo. Desde esta posición ella no se ve y él tampoco parece dar cuenta de su presencia.

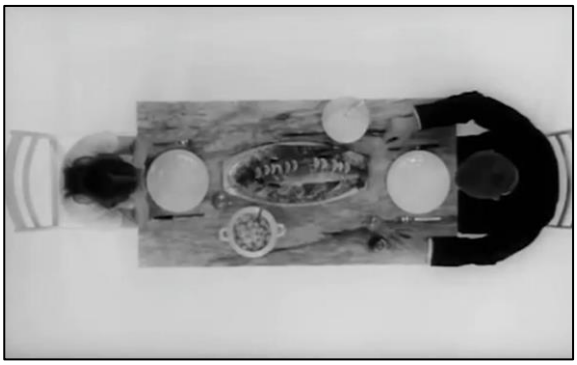


Figura 1

Figura 2

En todo el corto subyace la idea de estar frente a un estudio sobre El Humano Perfecto, pero imprevistamente el film rompe ese esquema y termina con un plano medio del hombre mirando a cámara haciendo gestos de repiqueteo como si sus manos hablaran y dice: «-hoy he experimentado algo. Algo que espero entender pronto» (00:20:30) (figura 2). La *forma* de repente se desestabiliza y ahora El Humano Perfecto parece interpelar a su observador.

El corto original está fragmentado en varias escenas que están esparcidas a lo largo de toda la película. El espectador reconstruye la totalidad de ese material mientras recorre la relación de ambos directores y el resto de los audiovisuales. Los cinco cortometrajes con las obstrucciones se ven enteramente de principio a fin luego que Von Trier y Leth los presentan.

A la primera obstrucción Von Trier la llama: “El humano perfecto. Cuba” y las indicaciones que le da al director son las siguientes:

1) La película debe filmarse a 12 cuadros por segundo

2) No se puede utilizar un set de filmación ni escenografía

3) Debe transcurrir en Cuba ya que es un lugar al que Jorgen Leth no fue nunca

4) Debe dar respuestas a las preguntas que plantea el original

Las películas comúnmente se filman a 24 cuadros por segundo para dar la ilusión de movimiento gracias al principio de persistencia retiniana[3]. La alteración de este principio provoca que el espectador perciba un salto en la imagen. Jorgen Leth aprovecha ese "problema" en la fluidez del movimiento como un recurso estético y le da a esta versión una cadencia distinta a la original. Genera a quien lo mira una sensación de parpadeo constante que se contrapone con la pretensión de objetividad que propone el de 1967. Ese ritmo se ve acelerado por el montaje, la repetición de planos y la incorporación de texto e imágenes de diarios además de la supresión de algunas escenas.

La imposibilidad de rodar en un set provoca que el director deba seleccionar locaciones reales y esto se traduce en un cambio significativo del sentido. La sensación de no lugar que hay en el original se desvanece. En este cortometraje se percibe una historia en las paredes gastadas de cada ambiente. El personaje ya no es un ejemplar de laboratorio como en el original sino que ahora es parte de un mundo real, vive en una casa en la que se oyen pájaros y sonidos del afuera y tiene ventanas al mundo exterior por las cuales entra la luz natural. A diferencia de la primera este humano perfecto está contextualizado. No caben dudas que la historia transcurre en Cuba, se ve La Habana, la bandera cubana, imágenes del Che y Fidel Castro, la voz dice "Cuba" varias veces. El actor y el personaje son latinos (figuras 3 y 4).

[3] Fenómeno óptico por el cual la retina conserva durante cierto tiempo la impresión de las imágenes, y por esta razón se perciben con natural continuidad las películas cinematográficas, sin advertir las transiciones de una imagen a otra.

Figura 3

Figura 4

El narrador aparece involucrado y se puede percibir en la frase final cuando dice: «-hoy he experimentado algo. Algo que espero entender pronto» (00:15:13). Esta frase en el original no es pronunciada por el narrador sino por el protagonista.

La segunda obstrucción se llama “El humano perfecto. Bombay”, los obstáculos son:

1) Un lugar miserable

2) Un drama de la vida real

3) Jorgen Leth debe ser El Humano Perfecto

4) Debe estar la escena de la comida pero no el personaje femenino

Jorgen Leth elige Falkland Road, una zona de prostíbulos en las afueras de Bombay, un lugar miserable desde su mirada. A diferencia del original, en este cortometraje, el fondo lo constituyen hombres, mujeres y niños que habitan ese espacio tamizado por un gran bastidor con un plástico transparente que desenfoca por momentos sus caras y los convierte en una gran masa de cuerpos y rostros (figura 5). Los cuerpos están siempre presentes pero su tratamiento adquieren un modo escenográfico. No interactúan ni participan de acciones y el personaje tampoco parece tener registro de que están ahí.

Figura 5

Figura 6

Tal como lo pidió Lars Von Trier, el personaje protagónico es el mismo Jorgen Leth quien decide comenzar su relato con la escena de El Humano Perfecto saltando. Se lo muestra en un plano entero y por detrás un bastidor que sostienen las manos de los habitantes de Falkland Road, un reencuadre dentro del plano que nos presenta una ventana a la gente del barrio pero no es una apertura que los incluye sino que funciona como barrera y los posiciona en el lugar de personajes de una feria de atracciones (figura 6). En el resto de los planos desaparece el marco del bastidor y solo queda a la vista el material traslúcido que los coloca como parte del fondo.

Nadie presenta al personaje ni se pregunta sobre él. Lo primero que se oye es a Leth diciendo: «-hoy he experimentado algo. Algo que espero entender pronto» (00:30:55), la misma frase que vuelve a repetir al final de la obstrucción. El narrador *en off* no se ubica en un lugar de observador sino que funciona como la mente del personaje. Es El Humano Perfecto hablándose a sí mismo y reflexionando sobre sus acciones y pensamientos.

Uno de los requerimientos de Von Trier es que la escena de la comida esté presente, el director va más lejos y hace que esa escena sea casi todo el corto. La acción de comer ocupa la mayor parte del relato desde una puesta casi obscena para el entorno. El personaje está vestido con un smoking impecablemente limpio, la comida en vajilla de plata, un vino blanco abierto y servido en una copa de cristal. Se escucha una ópera de fondo, la palabra del narrador se regodea en lo sabroso de los alimentos; todo sucede mientras en el fondo se vislumbran los rostros que habitan ese lugar, personas que no pueden disfrutar esa mesa pero que están ahí como testigos, mirando detrás de una ventana

cómo se alimenta El Humano Perfecto. En esta película el personaje está abstraído de esa calle en un barrio marginal de las afueras de Bombay.

La tercera *remake* es “El humano perfecto. Bruselas”. En esta oportunidad Von Trier le propone volver a filmar a Bombay o realizar una versión libre. Leth se decide por la opción libre.

Desde el Plano 1 la puesta en escena es muy distinta a la original. Utiliza el recurso de pantalla partida para representar en paralelo distintos tiempos narrativos (figura 7) o dos encuadres de la misma escena (figura 8). La voz *en off* ya no habla de un solo humano perfecto sino que nos propone al hombre y a la mujer como dos formas posibles de representarlo. A diferencia de la original, el personaje femenino tiene un rol activo en la historia y comparte el protagonismo con el hombre. La puesta de cámara muestra de manera distinta a ambos personajes. Con él se mueve y lo acompaña en sus acciones y con ella la encuadra firme en una cámara fija.

Figura 7

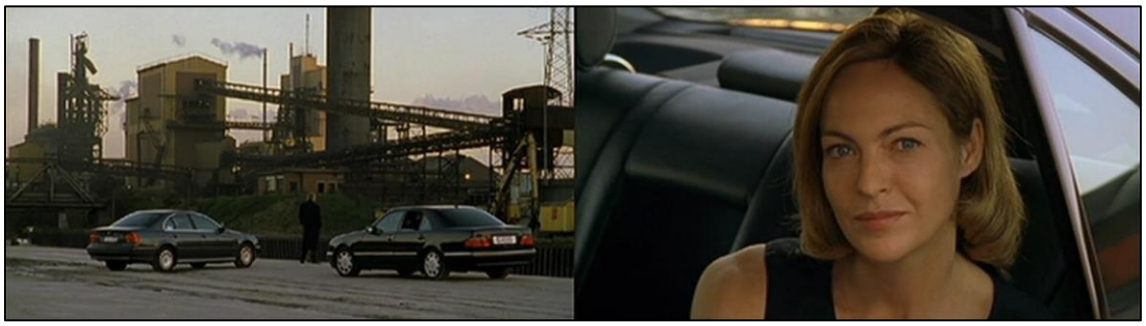


Figura 8

La película comienza con un exterior en una terraza. El hombre, en esta oportunidad un señor de edad avanzada y vestido elegantemente, mira a cámara y dice «-hoy he experimentado algo. Algo que espero entender pronto» (00:50:30). La escena continúa con un plano de un tren avanzando sobre las vías y sobre el cual se imprime el nombre del corto "The perfect human. Brussels".

La historia transcurre en una ciudad cosmopolita, hay calles concurridas, tránsito en la autopista, la mayoría del relato es en un hotel. A diferencia del original que propone un lugar blanco, casi aséptico este film está invadido de colores y personas. El cortometraje está atravesado por la figura de viaje, de movimiento constante.

"El humano perfecto. Animación" es la cuarta obstrucción. Aquí Lars Von Trier exige que el cortometraje sea animado para lo cual Leth propone dos caminos. Por un lado, toma planos de todas las versiones anteriores y realiza la animación sobre esas imágenes y, por el otro, genera escenas nuevas con acciones que no están en las *remakes*.

En el resto de los cortometrajes existe un hilo narrativo que permite reconstruir un relato, aunque sea en pequeñas secuencias. Eso aquí no sucede dado que prevalece una estructura de fragmentación tanto en la narración como en la construcción del plano y los encuadres (figuras 9 y 10)

Figura 9

Figura 10

En esta oportunidad, la *forma* se acerca más a la de un videoclip, los recursos estéticos de la animación parecen haber cooptado el relato y el corto se convierte en una secuencia de acciones e

imágenes con la voz *en off* de El Humano Perfecto que reflexiona sobre sí mismo y en el final manifiesta: «-hoy he experimentado algo.  Algo que espero entender pronto» (01:12:19).

La quinta y última obstrucción es "El humano perfecto. Un film de Jorgen Leth". Esta versión, a diferencia de las anteriores, no la realiza Leth sino que es el propio Von Trier quien la dirige. Todo el relato se estructura por una carta que lee Von Trier en *off* como si hubiese sido escrita por Leth pero de la que éste no tenía conocimiento. Es un montaje de varios videos donde se ve al director de *El humano perfecto* en situaciones de producción de los distintos cortos. La puesta de cámara adopta una forma a la manera de registro documental, es decir, en muchos de los planos es una cámara que observa las acciones de Jorgen pero no intercede en las acciones del personaje, lo sigue en su hacer. El rostro de Leth se encuadra mayormente en primeros planos propone un acercamiento a sus pensamientos generando empatía con él desde el inicio de esta última película. Se explicita por sus gestos, movimientos y diálogos la presión que le generan los pedidos de Von Trier en cada una de las obstrucciones.

Además, se puede decir que esta versión toma *forma* de documental, pero no desde una mirada antropológica sino más bien ensayística. Von Trier utiliza una vez más el recurso de la voz en *off* e invita al espectador a conocer su pensamiento sobre Jorgen Leth y su corto de 1967. Como ya se explicó anteriormente Von Trier lee en *off* una carta. La carta está escrita por Von Trier simulando ser Leth y aprovecha este recurso para presentarnos irónicamente las fragilidades y los problemas que le originaron las obstrucciones a este reconocido director. Por momentos Lars Von Trier usa a otro para hablar de sí mismo.

Todo el cortometraje está en blanco y negro tal como el original, y ubica a Jorgen Leth en el papel de humano (im)perfecto. Un cineasta que 33 años después de aquella película se permite ser vulnerable. Aquí no se replica de manera textual la frase que sí está en todas las versiones pero se presenta de forma alegórica. Ambos directores experimentaron algo que esperan entender pronto.

Hasta aquí el análisis de *Las cinco obstrucciones*. Cabe volver a aclarar que de la película sólo se toma el análisis de las obstrucciones en pos de la construcción de la estrategia didáctica. Este recorte permite entender y reflexionar sobre el concepto de *forma*, en este caso fílmica, que es el nudo de este escrito.

Cada versión construye un sentido propio a partir de las decisiones tomadas respecto de los componentes formales y la relación entre ellos. Hay un documental, un corto con intención poética, otro con una mirada narrativa clásica, una animación y un ensayo, todos relatos distintos. Aunque hay planos y encuadres replicados en cada versión, la obra es distinta por la relación que construye con los otros planos, el sonido, la iluminación o el actor que lleva adelante la acción. Es en esa dialéctica que cada versión de *El humano perfecto* se constituye en obra, en *forma*, en arte.

Como dice el Dr. Eduardo A. Russo: “Es precisamente en ese momento de telar donde un texto audiovisual *cobra forma*, entrelazando sus hilos, revelando su diseño, su trama, sus nudos y enlaces, su textura y también sus agujeros y fallas” (2012, p. 60).

## Tecnología Multimedial 2: la realización audiovisual como contenido disciplinar de la multimedia

La multimedia, en tanto disciplina artística, propone la interacción de diversos componentes visuales, sonoros, audiovisuales y tecnológicos como parte fundacional de su lenguaje. En este sentido, muchas obras multimediales trabajan el audiovisual como material para sus producciones. Solo basta pensar en videojuegos, aplicaciones digitales, plataformas virtuales, contenido para redes sociales, instalaciones, performances, mapping e inclusive material educativo. La materia "Tecnología Multimedial 2" es el espacio curricular en el que se aborda lo audiovisual como contenido disciplinar. Es por ello que se organizó el programa en función de los saberes básicos teniendo en cuenta que es la primera vez que lxs estudiantes se enfrentan, en su recorrido académico, a la realización de una ficción audiovisual. Si bien, el nombre de la materia parece remitir a cuestiones netamente técnicas en la cursada se trabajan los aspectos tecnológicos y de lenguaje de manera conjunta entendiendo la realización audiovisual como praxis artística.

El programa está estructurado en seis unidades:

1. Conceptos básicos sobre el lenguaje audiovisual
2. Equipo de producción audiovisual
3. Introducción al Video digital
4. Introducción al Sonido en Audiovisuales
5. Técnicas de Realización Audiovisual
6. Posproducción del Material Audiovisual

Cómo está expresado anteriormente se propone un recorte sobre la Unidad 1 ya que allí se abordan los contenidos iniciales de la realización audiovisual y se trabaja la escritura y la puesta en escena. Esta unidad está organizada de la siguiente manera:

A. Elementos Narrativos Audiovisuales

   Uso narrativo de los elementos formales: guion, fotografía, sonido, montaje, escenografía, vestuario, actuación

B. Guion

   Idea argumental. Historia breve. Argumento.

   Superestructuras: Introducción. Desarrollo. Clímax. Desenlace.

   Estructuras narrativas lineales y no lineales.

   Conflicto. Actor – Actante. Esquema actancial. Destinador – Destinatario.

   Tema. Premisa. Género. Estilo. Verosimilitud.

C. Montaje

   Divisiones temporales del discurso fílmico.

   Principios fundamentales de la *forma* artística. Métodos de montaje.

   Ejes y recorridos. Saltos y continuidad.

   El rodaje con la edición en mente. Tomas de seguridad. Elipsis.

D. Fotografía

   Encuadre. El plano. Escala de planos

   El espacio fílmico. El plano. Escala de planos. Objetivos y ángulos de toma.

   Posición y movimientos de cámara.

   Nociones básicas de Dirección de Arte, Diseño Sonoro y Actuación.

El cronograma organiza los contenidos de las unidades uno y dos en el primer cuatrimestre el cual termina con la escritura del guion literario. En la segunda mitad del año se avanza en la preproducción y realización del cortometraje, finalizando el ciclo con la posproducción y la presentación pública del trabajo final. El programa completo de la materia se puede ver en el anexo.

## 1. Ejes de trabajo

Como está expresado anteriormente cada contenido del programa se aborda con distintas propuestas de escritura, producción y análisis que se nuclean dentro de los tres ejes establecidos. A continuación, se describirá parte del recorrido que transitan lxs alumnxs dentro del proceso de realización de una ficción audiovisual.

### 1.1. Eje narrativo

Una película inicia en el guion literario ya que de él se desprenden todas las etapas de producción, rodaje y posproducción. La construcción del relato y de la narración se definen en esta instancia. Además de tener un desarrollo textual, en el guion se trabajan cuestiones de fotografía, montaje, banda sonora, los personajes y sus acciones. Por este motivo, el eje narrativo se centra en la estructuración de la historia a partir de dos grandes núcleos: Escritura del guion literario y Estructura dramática. A continuación, se pueden ver los distintos dentro del proceso de redacción de un guion literario así como los componentes que integran el concepto de Estructura dramática.

#### Escritura del guion

El proceso de escritura comienza con una pequeña idea bosquejada en pocas líneas que se va ampliando hasta llegar al guion. Este proceso conlleva una serie de pasos que se definen como: idea argumental, historia breve y escaleta. En cada uno de ellos se profundiza la redacción para que al

momento de leerlas sea posible representarse audiovisualmente lo que está en el texto, casi como si fuera una primera visualización de la película. Para que esto suceda se establece un formato de escritura con pautas específicas que intenta trasladar a la palabra escrita lo que se percibe a través de la imagen, el sonido y las acciones. No es solo una cuestión instrumental sino que lleva implícita la idea de *forma fílmica* porque en el modo en que se describe cada detalle están comprendidas las decisiones estéticas que se toman sobre los componentes formales.

Todas las instancias de escritura tienen un formato establecido que comprende las siguientes pautas: 1) se debe escribir en tercera persona y tiempo presente; 2) las ideas o sentimientos de los personajes se pueden incorporar sólo si se manifiestan en una acción o diálogo, dado que, si se mantienen en la esfera del pensamiento no hay posibilidad de dar cuenta de ello en la narración; 3) no se contemplan descripciones técnicas de manera explícita. No se debe poner "se realiza un *travelling* hacia adelante" o "esto se ve en un primer plano del personaje" pero se puede sugerir desde redacción de qué manera se va a visualizar. Por ejemplo, en el caso que se desee mostrar un plano detalle de la mano de un personaje abriendo una puerta se puede poner "la mano arrugada de Ana con un anillo de oro en el dedo anular hinchado, con sus uñas despintadas y sucias con tierra, se apoya sobre el picaporte de bronce impecablemente lustrado". En este caso, no dice Plano Detalle (PD) de la mano de Ana pero al ver la redacción tan pormenorizada se puede inferir la distancia de visualización y, por ende, la sugerencia de tamaño de plano.

La primera consigna dentro de la etapa de escritura y con la cual se inicia el proceso de desarrollo y organización del relato es la que convoca a los estudiantes a construir una Idea argumental. Es decir, un breve resumen de la historia redactado en un párrafo de 5 líneas aproximadamente. En ella, debe poder verse el conflicto, los personajes, el entorno y una noción de género.

En este trabajo se evalúa la viabilidad del proyecto en cuanto a su producción y si es realizable dentro de la cursada. Muchas veces sucede que se proponen ideas que transcurren en mundos ficticios inabarcables o plantean un desarrollo de la historia que no es posible en 10 minutos.

Luego, en la siguiente instancia se concreta la Historia breve o Sinopsis. Citando a Sánchez Escalonilla "Es la elaboración de la historia en forma de relato breve. El argumento del guion, que hasta entonces sólo existía de modo esquemático, se desarrolla por primera vez como un texto." (2004, p. 173).

En el escrito de esta parte del proceso se incorpora la descripción de los personajes y sus acciones así como los espacios en donde transcurre la historia. Además tiene que dar cuenta del paso del tiempo, es decir que se debe poder entender la estructura narrativa y su desarrollo.

Una vez finalizada se pasa a la Escaleta o tratamiento. Allí se estructura la historia en escenas. Se divide lo que se narra a partir de la existencia de un cambio en el tiempo y/o espacio. El número de cada escena y el lugar donde transcurre la acción se escriben a modo de encabezado y debajo se realiza una breve descripción de lo que acontece pero sin la presencia de diálogos.

Al culminar, se llega finalmente a la escritura del Guion literario. Este texto se redacta con las mismas pautas que las etapas anteriores pero con un nivel de detalle mucho mayor. Se separa lo que se ve de lo que se escucha, adaptándose al modelo americano de escritura[4]. Anne Huet dice que el guion "determina la manera en que la historia va a ser narrada y condiciona las dos etapas cruciales posteriores: el rodaje y el montaje ... El guion es el primer documento que se concibe en el largo proceso de creación de una película ... se presenta bajo la forma de una continuidad dialogada, dividida en

[4] El formato americano es el más utilizado, el formato universal, y se trata de escribir sin columnas, diferenciando la imagen del sonido por el lugar que ocupan en la página: la imagen se describe de margen a margen mientras que al sonido se le destina el tercio central de la página.

escenas numeradas, con algunas indicaciones descriptivas de las acciones y de los elementos del decorado". (2006, p. 12)

En el guion se repite la estructura en escenas de la escaleta y se describen de manera más detallada los personajes, su aspecto físico y vestimenta, los ambientes y lugares en los que transcurren las acciones, la decoración, el mobiliario, la iluminación, las acciones, los diálogos y todo lo que permite imaginar cómo se va a ver y escuchar la película. Tal como dice Antonio Sanchez Escalonilla hay que "considerar la escritura del guion como el inicio de un proceso de transformación de la idea a la imagen a través de la palabra escrita" (2004, p. 36).

Las escenas deben estar narradas tal y como van a aparecer en el audiovisual, es decir, que si hay un quiebre temporal en el relato como un *flashback* o *flashforward* debe aparecer en el orden de visualización futura constituyéndose como otra escena.

Las decisiones que se toman en esta etapa son de *forma*. Los recursos formales con los que se hace avanzar o demorar el relato, el modo en que se gradúa el crecimiento de la tensión dramática, si se organiza una linealidad cronológica o si por el contrario se va a quebrar esa continuidad temporal, son aspectos de la *forma*. La escritura requiere de cierta experticia técnica porque allí se encuentra el sentido mismo de cómo será construida la obra. No será lo mismo si un personaje está leyendo un libro de Kafka sentado en un sillón de pana fumando tabaco en pipa que, si ese personaje está leyendo el mismo libro sentado en una silla ubicada en un espacio despojado y blanco, fumando un cigarrillo armado. La historia descripta de un personaje sentado leyendo un libro y fumando es la misma, pero no lo es. El entorno en el cual está ubicado, el sonido, la música, la luz, su rostro, el movimiento de sus ojos construye, en cada caso, un sentido distinto. Como postula Ricardo Piglia (2000) un cuento siempre cuenta dos historias, en este caso una historia es la que sucede a través de la acción de los personajes y otra la que subyace en el relato y que es descubierta sin ser dicha.

El guion determina la organización de cada una de las áreas de la producción cinematográfica: el director arma el guion técnico, el director de fotografía las plantas de luces, el director de sonido el guion sonoro, el director de arte la búsqueda de locaciones y vestuario y el director de producción el desglose, plan de rodaje y presupuesto.

**Estructura dramática**

Hasta aquí se plasman las distintas etapas de escritura del guion que se desarrollan dentro del eje narrativo. En cada una de ellas se incorporan algunos de los componentes que conforman el segundo núcleo de conocimiento que es la Estructura dramática.

Hay muchos autores, tal como se citan más arriba, que escriben sobre el proceso de construcción del guion literario y proponen distintos paradigmas desde los cuales pensar la estructura del relato cinematográfico. En esos casos las publicaciones están pensadas para profesionales o estudiantes de carreras de artes audiovisuales y por lo tanto presentan una mirada técnica y con vocabulario particular sobre la creación de la historia y el universo diegético  Teniendo en cuenta que la materia Tecnología Multimedial 2 es de cursada anual y que durante ese tiempo lxs estudiantes tienen que elaborar un relato de ficción además de rodarlo y posproducirlo, se rastreó material bibliográfico que permitiera abordar la tarea de escritura en un solo cuatrimestre. En esa búsqueda la profesora de teatro Paula Sigismondo, docente de la cátedra en ese momento, sugirió el libro “Nuevas tesis sobre Stanislavski” (2004) de Raúl Serrano quien se ubica dentro del materialismo dialéctico y la psicología genética de Piaget para realizar su texto. Allí el autor propone la idea de Estructura dramática como un sistema complejo en cual se articulan los distintos componentes formales que construyen la praxis teatral y, si bien el libro trabaja sobre el campo de las artes escénicas y las acciones físicas, esta noción comparte varios elementos con el relato audiovisual tales como: entorno, conflicto y acción dramática (otros son netamente teatrales).

Esta manera de conceptualizar de Serrano permite que se pueda trabajar transversalmente con la idea de *forma* que atraviesa todo el programa y también condensar el tiempo de escritura a la primera mitad del año. Concebir el relato a partir de la Estructura dramática da la posibilidad de pensar en paralelo los distintos componentes formales. Por este motivo, se decidió tomar a este teórico teatral y elaborar un apunte de cátedra en el que se adaptan sus definiciones al campo audiovisual. El texto resultante fue "La estructura dramática y sus componentes. Apuntes para la construcción de una narración audiovisual" (2014) que escribimos en conjunto con la profesora Sigismondo y en el cual se conceptualiza sobre Entorno, Conflicto y Acción dramática. Para otros componentes tales como personaje y curva dramática, se redactaron los textos "Construcción de personaje" y "Curva dramática y estructura en actos", basados en bibliografía de autores con mayor desarrollo en el área audiovisual y expertos en la escritura cinematográfica.

Retomando el concepto de estructura dramática, Serrano la define así:

> No se trata pues de la suma de partes. No es un amontonamiento casual de elementos. Las cualidades que se perciben en el nuevo objeto (en el "todo" diría Piaget) no se reconocen como cualidades preexistentes de los elementos que lo componen ... La estructura surge como un objeto complejo, síntesis de partes o de momentos que se ordenan según una cierta organización interna indispensable. No de cualquier modo ni en cualquier prelación de tiempo. Esas vinculaciones no son sólo espaciales sino, como he dicho, también temporales, lo que establece un cierto orden genético o de construcción. Sus componentes no juegan el mismo rol en el objeto desarrollado que en el anterior nivel de existencia. La determinación de funciones generadas o de cualidades generadas, la correcta determinación de lo que aparece como causa y de lo que sucede como efecto, señala el rol decisivo jugado por la temporalidad, lo que

equivale a destacar la importancia que posee en los procedimientos constructivos. (2004, p. 190).

Esta idea de que un componente no tiene sentido *a priori* sino que surge de la dialéctica entre ellos se trabaja en todas las clases pero especialmente en las de producción escrita debido a que en ese momento se toman las primeras decisiones de *forma* que luego se trasladan al audiovisual.

Cada parte de la Estructura dramática se incorpora y acompaña una etapa de escritura, por ejemplo: el Conflicto está presente desde el inicio en la idea argumental; Acción dramática se suma en la historia breve; la caracterización de Personaje se trabaja en paralelo al tratamiento o escaleta.

Todos los TP dentro del eje narrativo se desarrollan en el primer cuatrimestre que culmina conjuntamente con la finalización del guion literario. La segunda mitad del año inicia con actividades de preproducción tales como guion técnico, desglose, *casting* y *scouting*.

### 1.2. Eje de prácticas en video

Así como en el eje narrativo se aborda la construcción del relato y la *forma* desde el guion literario en el eje de prácticas en video se experimenta con los componentes formales a través de distintos trabajos de producción.

Estos TP se resuelven de manera grupal y están pensados para que lxs alumnxs tengan un acercamiento a la práctica realizativa y la manipulación de equipamiento técnico. Se desarrollan conceptos tales como encuadre, tipos y tamaños de planos, movimiento de cámara, puesta de luces y captura de sonido. Las maneras en las que se pueden o no utilizar estos elementos formales responden al sentido narrativo de cada historia y al problema planteado en la consigna.

Por ejemplo, el primer video sólo puede tener planos fijos en trípode u otro soporte y el sonido debe ser de referencia, sin diálogos ni voz en *off*. En el segundo, se pueden incorporar conversaciones

entre personajes y desde el montaje se debe trabajar la continuidad espacio temporal sin realizar elipsis. En ambos casos, la cátedra entrega la historia que se debe filmar. El tercer TP apunta al desarrollo específico de una situación de iluminación pero otorga libertad a la hora de decidir la historia y la utilización de planos o movimientos de cámara. Además, se pueden sumar sonidos, música y diálogos.

Estas prácticas en video permiten la incorporación de saberes teóricos y técnicos y su aplicación en la producción preparando a lxs alumnxs en la experiencia de rodaje y el desempeño de roles.

Los TP dentro de este eje se realizan durante el primer cuatrimestre y la primera parte del segundo.

### 1.3. Eje de análisis

En paralelo a los trabajos de producción y escritura se realizan diversos análisis sobre películas o cortometrajes. El propósito de este eje tiene una doble función: por un lado, que lxs estudiantes puedan reconocer en otras obras cuestiones que ellxs mismos tienen que experimentar en sus producciones. Y por otro, estimular una mirada crítica de las obras audiovisuales y del arte en general.

Para estos análisis se conformó un corpus de material fílmico y audiovisual que permite abordar tanto las nociones de estructura dramática y sus componentes como el uso de los elementos narrativos audiovisuales.

Algunas de las películas que fueron utilizadas para estos estudios: *Abre los ojos* (Amenábar, 1997), *Más extraño que la ficción* (Forster, 2007), *Ciudad de Dios* (Meirelles, 2003) o *Un cuento chino* (Borensztein, 2011). En ellas lxs estudiantes debían plantear una hipótesis respecto de la construcción de sentido y demostrarla a través del análisis de los componentes formales. Además, en cada una tuvieron que reconocer y justificar las partes de la Estructura dramática que se trabajaron.

Los TP dentro del eje de análisis se desarrollan durante el primer cuatrimestre y mitad del segundo.

## Antecedentes dentro de la asignatura

Desde los inicios de la materia el trabajo final fue un cortometraje de ficción de 10 minutos. Al principio no se trabajaba ninguna limitación respecto del relato sino que el único condicionamiento era que pudiera ser realizable por un grupo de estudiantes de segundo año de la carrera.

Ya en aquella época se observaba que la mayoría de lxs alumnxs tenían una dificultad al momento de pensar la historia y adaptarse a nuevos paradigmas de escritura. Por un lado, muchxs proponían un proyecto tan amplio y diverso que era inabarcable en la cursada. Por otro, había un bloqueo a la hora de pensar y definir la historia lo que implicaba un mayor tiempo de elaboración que el contemplado en el cronograma de clases. Por último, y ante la inseguridad en el interés de sus propuestas, se inclinaban por elegir y reproducir el formato de aquellas historias que conocían o les gustaban.

Reconocer esta problemática permitió elaborar distintas estrategias que sirvieron de punto de partida para la estrategia didáctica que se desarrolla en este escrito.

A continuación, se presenta una breve reseña de los TP de escritura, producción y análisis dentro de los tres ejes.

### 1. Eje narrativo

Antes del 2016 se trabajaba la idea argumental e historia breve de manera individual. Una vez finalizadas ambas instancias se seleccionaba en conjunto con lxs alumnxs los relatos que se transformarían en guion y también se organizaban los equipos de trabajo con los que continuarían el proceso de realización. Esto llevaba a tener un promedio de 90 propuestas iniciales cuyas correcciones tomaban varias clases y provocaba un avance desparejo. Mientras algunxs estaban desarrollando la

historia breve otrxs no podían darle cierre a la primera etapa. En este sentido, las ideas que se resolvían con mayor rapidez era factibles de ser elegidas y quedaban por fuera aquellas que habían tenido una fluidez menor en la corrección. El problema radicaba principalmente en la gran cantidad de historias y la relación docente-alumnx que no se ajustaba a la necesidad de este tipo de devolución. Es importante mencionar que la mayoría de los inconvenientes se presentaban al inicio dado que significaba un cambio radical en el formato de escritura. Una vez que las nuevas pautas estaban incorporadas el desarrollo se continuaba de una manera más simple.

Por otro lado, como se puede ver en el programa el concepto de *forma* se abordaba una vez finalizada la historia breve, eso generaba que lxs estudiantes lo tomaran mayormente como una herramienta de reflexión teórica y no como parte de la praxis.

Este estado de situación me llevó a la toma de dos decisiones pedagógicas: 1) proponer la constitución de los grupos en el inicio del proceso de escritura y 2) adelantar el tratamiento de la *forma fílmica* como contenido.

Con respecto al tiempo que se necesitaba para definir la idea argumental hubieron varios intentos de acotar el universo ficcional como punto de partida. A continuación, se describen las distintas propuestas:

- Año 2006: la premisa fue que el relato transcurriese durante la última dictadura cívico militar en Argentina. Esta situación debía estar presente en el universo diegético a través de un personaje, una situación, las noticias o algún recurso narrativo que diera cuenta que las acciones sucedían en ese momento histórico. Los grupos debían investigar y realizar una recreación de la época utilizando el vestuario, maquillaje y escenografía.
- Año 2007: se trabajó la consigna para que la historia se desarrolle durante la Guerra de Malvinas. No era necesario que sucediera en el conflicto bélico mismo sino que éste

debía estar presente en el relato. Al igual que el año anterior cada equipo debía indagar en ese período para representarlo en la ficción.

- Año 2008: en esta oportunidad se propusieron géneros cinematográficos. Cada grupo debía elegir uno y realizar un trabajo de investigación. A partir de ese análisis se escribía la historia respetando las reglas específicas de cada género. La producción final de ese año fue de cuatro cortometrajes que se enmarcaron dentro del suspenso, drama, comedia fantástica y terror.
- Año 2009: se repitió la propuesta de los géneros cinematográficos pero acotados a cuatro opciones que determinó la cátedra. Cada grupo elegía en cuál quería trabajar y realizaba un análisis de ese género. Se seleccionaron comedia, suspenso, drama y comedia romántica. Las producciones finales terminaron siendo un drama de época, una comedia romántica con animación, un drama con estilo surrealista y dos historias de suspenso.
- Año 2010: se trabajó una algo diferente que tendía a incorporar criterios de interactividad en el relato audiovisual. Las historias debían presentar, en un determinado punto, una bifurcación en donde el espectador podía optar por cuál camino continuar el relato. Esto apuntaba a integrar en el audiovisual un componente neto de la multimedia. Lamentablemente, no tuvo el resultado esperado ya que se sobrecargó a lxs estudiantes con la escritura y producción de ambas partes del relato. Además, sucedió en todos los grupos que una historia tenía mayor desarrollo y producción que la otra por lo que, en la mayoría de los casos, se terminaba rompiendo la verosimilitud.

- Entre los años 2011 y 2015 no se propuso ningún marco particular porque se fortalecieron y ampliaron los análisis de obra como estrategia. Se incrementó la cantidad y se amplió el corpus de material filmográfico.

Luego de estos intentos y a partir de cursar los seminarios de la Especialización en Lenguajes Artísticos comencé a indagar sobre la enseñanza de la *forma fílmica* y a darle cuerpo a la estrategia de la limitación como punto de partida.

**2. Eje de prácticas en video**

Para los trabajos de experimentación práctica la cátedra entregaba una pequeña historia desde la cual comenzar. Al no tener que pensar la idea lxs alumnxs transitaban un avance más rápido y dinámico en contraposición a lo que sucedía en el eje anterior con el desarrollo narrativo. Esto me llevó a analizar el proceso de lxs estudiantes en la resolución de cada TP y allí pude observar dos cuestiones:

1) La producción audiovisual se realizaba en grupos de entre cuatro y seis integrantes, eso generaba mayor seguridad entre ellos ya que conversaban y discutían cada decisión y la resolvían de manera colectiva.

2) Tener la historia resuelta les permitía focalizarse directamente en el uso de los componentes formales para la construcción de la narración.

El poder reconocer estos dos aspectos y ver su funcionamiento me sirvió como germen para una estrategia que se desarrollará en los próximos apartados.

**3. Eje de análisis**

Dentro de este eje sucedía que frente al análisis de películas de otros, lxs estudiantes, se enfocaba principalmente en lo que quiso decir el o la director/a y no en la construcción de sentido. Una vez que se lograba desandar esa mirada se generaban debates interesantes pero resultaba muy

complejo e insuficiente incorporar las discusiones respecto de la *forma* en sus propios procesos de producción.

Por este motivo, se implementó como recurso didáctico la selección de una escena de alta complejidad y guiar un análisis colectivo buscando una hipótesis de indagación sobre las decisiones formales del film.

Poder reconocer cada uno de estos problemas y analizar los procesos de enseñanza y aprendizaje que atravesamos con lxs alumnxs durante mis años de docencia en la materia, hizo que pudiera pensar y desarrollar la estrategia pedagógica que se aborda en este trabajo.

## Nueva estrategia pedagógica: El límite como punto de partida

Tal como se puede ver en el desarrollo de este escrito hay una problemática común entre lxs alumnxs que es constante a lo largo de todos los años de cursada. En respuesta a esta situación y en pos de mejorar el proceso de aprendizaje es que surge esta estrategia pedagógica que propone la limitación como punto de partida. En ella confluyen los ensayos anteriores y se le suman intentos nuevos.

Dicha planificación tiene dos objetivos principales:

- acotar el universo de la historia y generar los márgenes para desarrollar la idea: esto permite un espacio de contención ante el desasosiego del bloqueo o síndrome de la página en blanco
- abordar la noción de *forma* como marco teórico para todos los trabajos de escritura, producción y análisis que se desarrollan en la materia

Esta estrategia se implementa desde la primera clase. Allí se presenta la película que dio origen a la propuesta y se pone en contexto. Seguidamente se le pide a lxs alumnxs que la vean para el próximo encuentro y que definan para ese día los grupos con los que iniciarán el proceso de escritura.

La segunda clase comienza con un debate en el aula sobre *Las cinco obstrucciones* y el experimento que lleva adelante Lars Von Trier y Jorgen Leth. Esto permite, por un lado, introducir el concepto de *forma* y, por otro, mostrar la metodología a partir de la limitación.

Para la puesta en práctica de la estrategia planteada se organizan distintos conjuntos de restricciones que llevan el nombre de Obstrucciones. Cada una de ellas se compone de cuatro puntos: locación, personaje, género y cámara. Una vez que se desglosan y se explican en el aula se organizan los

equipos y se sortean las obstrucciones. Con esa información se empieza a trabajar en la Idea argumental y se explican los primeros componentes de la estructura dramática: entorno y conflicto.

En el siguiente punto se podrán ver los distintos agrupamientos que conforman las Obstrucciones, los componentes que las integran y cómo funcionan de marco para los relatos.

### 1. Obstrucciones

Cada Obstrucción está constituida por una serie de limitaciones que condicionan el uso de los siguientes elementos formales: locación, personaje, género y cámara. En cada conjunto se determina un límite específico sobre tres de los componentes y se deja uno libre para que el grupo decida de qué manera desea utilizar ese recurso.

A continuación, se detallan las Obstrucciones que fueron parte de las experiencias.

| **OBSTRUCCIÓN 1** | |
|---|---|
| **Locación**: 1 interior | **Género**: ciencia ficción |
| **Personajes**: libre | **Cámara**: Plano secuencia |

En esta obstrucción la historia debe transcurrir en un solo interior, es decir, todas las acciones suceden en un mismo espacio ficcional. Se deberá reconocer una referencia al género de ciencia ficción y contemplar un plano secuencia en la narración. Al no tener limitación en la cantidad de personajes el equipo decide sobre ese punto.

| **OBSTRUCCIÓN 2** | |
|---|---|
| **Locación**: elección libre en cuanto a cantidad y/o interior o exterior | **Género**: *thriller* o policial negro |
| **Personajes**: 3 personajes | **Cámara**: cámara fija |

El relato debe ser contado con tres personajes. No hay indicaciones específicas de locaciones, por lo tanto, puede suceder en interior o exterior y en uno o varios espacios. La referencia de género es sobre *thriller* o policial negro y los planos deben estar realizados en cámara fija.

| **OBSTRUCCIÓN 3** | |
|---|---|
| **Locación**: 1 interior y 1 exterior | **Género**: libre |
| **Personajes**: 4 personajes | **Cámara**: cámara en mano |

La historia se debe contar utilizando cuatro personajes cuyas acciones sucedan en un interior y un exterior. Se puede hacer referencia a cualquiera de los tres géneros trabajados en clase y en este caso los planos deben estar tomados con cámara en mano.

| **OBSTRUCCIÓN 4** | |
|---|---|
| **Locación**: 2 interiores y 2 exteriores | **Género**: terror fantástico |
| **Personajes**: 2 personajes | **Cámara**: elección libre |

En esta obstrucción las acciones deben ser llevadas adelante por dos personajes dentro del género terror fantástico. Es necesario que se utilicen dos interiores y dos exteriores y como no hay condicionamiento de cámara el grupo decide de qué manera utiliza este recurso.

### 2. Componentes formales

Los cuatro componentes formales que son parte de cada obstrucción fueron seleccionados teniendo en cuenta tanto las posibilidades narrativas como la complejidad que presentan al momento de la realización del cortometraje. Por ejemplo, limitar la cantidad de locaciones obliga a pensar y elegir deliberadamente cada espacio y también beneficia la producción durante la etapa de *scouting* ya que se debe buscar un número acotado de lugares para el rodaje.

Por otro lado, condicionar el número de personajes obliga a pensar en profundidad las dimensiones psicológicas, sociológicas y físicas las cuales determinan su manera de ser y estar en el mundo de la diégesis pero también hace que el *casting* sea más sencilla pero

Respecto de los géneros la decisión de que el recorte fuese sobre ciencia ficción, terror fantástico, *thriller* o policial negro tiene que ver con dos cuestiones. En primer lugar, son géneros con leyes de funcionamiento que lxs estudiantes pueden reconocer fácilmente en películas, videojuegos o libros, entre otros. En segundo lugar, cuando lxs estudiantes podían elegir optaban por estas cuatro opciones por cercanía o interés.

Desde el inicio del proceso de escritura es imprescindible que se tomen decisiones sobre la locación, los personajes y el género. En tanto que, el uso de la cámara se puede pensar más adelante dentro de la etapa de construcción del guion.

A continuación, se definen y detallan cada uno de los cuatro componentes.

### 2.1. Locación

Los lugares en los que viven y accionan los personajes son parte del universo diegético que presenta el guion. El traspaso del texto escrito a la imagen en pantalla puede hacerse de dos maneras: a través de una puesta escenográfica en un set de filmación o en un sitio físico que cumpla con los requerimientos de la ficción. La locación es el lugar real en donde se graba cada escena y, dependiendo de sus condiciones espaciales y lumínicas, se lo denomina Interior o Exterior

- Exterior: es todo aquel lugar al aire libre. Puede ser una calle, el campo, una terraza abierta, la vereda, la plaza, etc. En la mayoría de los casos permite tener mayor posibilidad de movimiento pero tiene la complejidad de no poder controlar ciertos aspectos como por ejemplo: la luz, el ruido o las condiciones climáticas. Se debe tener en cuenta el momento del día en el que se filma porque esto limita el tiempo de la

jornada de rodaje. Además, la luz con el paso de las horas altera su calidad y direccionalidad y eso puede alterar la continuidad entre planos. En términos de producción se debe considerar el traslado del equipo, actores, material técnico, montaje de luces, situación eléctrica, condiciones sanitarias y de higiene, decoración, características respecto de la seguridad del lugar y si corresponde, la tramitación de permisos.

- Interior: se le dice interior a todos los lugares cerrados en los que transcurre la acción. Puede ser una habitación, una oficina, dentro de un auto o tren, una casa, etc. Si bien, trabajar en interiores permite controlar y manipular la luz y el sonido esta situación queda sujeta a las dimensiones del espacio. En función de ese tamaño se determina el equipamiento técnico, la ambientación, la distancia máxima a la que se puede poner la cámara o con qué lentes realizar las tomas, entre otras cosas. También se deben tener en cuenta las instalaciones eléctricas y sanitarias, disponibilidad de uso, posibilidad de reformas, espacios linderos y accesibilidad.

Establecer una cantidad específica de locaciones es determinante para pensar el avance del relato ya que influye directamente en la construcción del entorno, las acciones de los personajes y el uso de todos los componentes formales.

### 2.2. Personajes

Hablar de construcción y caracterización de personaje sería una tesina en sí misma, lo que propongo en este punto es una breve descripción con la información necesaria para entender la elección de este componente como parte de las obstrucciones. En este sentido, se puede decir que el personaje es quien le da materialidad a la historia. A través de sus acciones se construye y avanza el

relato. Anne Huet dice que “los personajes desempeñan un papel en el desarrollo de la acción. Son los soportes de la identificación. Ellos crean la ilusión de realidad, aspecto físico, identidad, personalidad reconocible, valor simbólico, función en el relato” (2006, p. 43). Es importante saber que un personaje no necesariamente es una persona sino que esa función puede ser llevada adelante por cualquier objeto, animal o ser sobrenatural que se constituya como tal a través de la caracterización. Según su relevancia pueden ser considerados principales o secundarios. Los primeros son aquellos que llevan adelante el conflicto (protagonista y antagonista) en tanto que los otros sirven de apoyo a los personajes principales y ayudan a complementar y dar información sobre la trama (ayudantes e informantes).

Establecer una cantidad específica de personajes es decisivo a la hora de pensar la historia dado que el conflicto se organiza en función del o lxs protagonistas y sus deseos. Según cómo avanza el desarrollo de la trama y, dependiendo del tipo de conflicto el resto de los personajes adoptan la función de antagonistas o ayudantes. En el caso de las obstrucciones la limitación está dada sobre los roles principales y secundarios pero no impide la incorporación de extras en las escenas.

Al igual que las locaciones con el *scouting*, en este caso establecer un número máximo de personajes favorece el *casting*. Cuanto mayor cantidad de actorxs se necesiten más dificultosa es la convocatoria, particularmente cuando se trata de un trabajo para una materia de la Facultad.

### 2.3. Género

Al igual que con el resto de los componentes la intención es propiciar a los grupos un marco desde el cual comenzar a pensar la historia. En el caso de los géneros esa contención está dada por sus propias reglas.

Para entender el concepto propongo la definición de Oscar Steimberg: “los géneros son clases de textos u objetos culturales, discriminables en todo lenguaje o soporte mediático, que presentan diferencias sistemáticas entre sí, y que en su recurrencia histórica instituyen condiciones de

previsibilidad en distintas áreas del desempeño semiótico e intercambio social." (1998, p.41) En este sentido, los géneros utilizan esas condiciones de previsibilidad y el uso de los componentes formales para construir un verosímil propio.

Para definir el contenido de las estrategias se determinaron cuatro géneros: ciencia ficción, terror fantástico, *thriller* y policial negro. Como se dijo más arriba estas decisiones se fundan en que durante los años previos en los que no se estipulaba un recorte, la mayoría de los TP finales, se encuadran dentro de estas cuatro opciones. Y por otro lado en que, al momento de consultar en clase sobre las películas o producciones que consumían lxs estudiantes estas preferencias estuvieron siempre entre las principales. Por ello se entendió que, si eran las más vistas posiblemente se les iba a facilitar el reconocimiento y análisis de los elementos comunes en cada género. Dado el cronograma de clases y el tiempo en el que lxs alumnxs deben desarrollar la historia éste último punto resultó decisivo.

Junto con cada obstrucción se entrega un amplio listado de películas y producciones audiovisuales que responden a las reglas de cada género. Esta información se puede consultar en el anexo.

### 2.4. Cámara

Este apartado se denomina así por la manera en que se denomina éste campo en la área de desempeño profesional. Aquí se establece de qué manera se puede utilizar la cámara entendiéndose no solo como recurso técnico sino también narrativo. Las decisiones de tipo, duración y tamaño de plano, encuadre, acciones hacia el interior de la toma, entre otras, repercuten directamente en el montaje y en la construcción de sentido, por ende, condicionar este recurso es también hablar de *forma*.

En este caso se propusieron tres posibilidades de limitación que se detallan a continuación:

- Cámara fija

  La cámara fija se establece en función de la imposibilidad de desplazamiento del

dispositivo, es decir que la cámara debe estar montada en un trípode o soporte estático y filmar todo el plano desde el mismo punto de vista. Este tipo de uso hace que sea indispensable definir el guion técnico en la preproducción y respetarlo en el rodaje.

En este sentido, se debe tener en cuenta la secuenciación de los planos asociada a la continuidad en las acciones de los personajes va a surgir por el montaje de estas tomas. Se debe establecer de manera precisa la duración y los límites del encuadre en la locación para no generar cortes indeseados en lxs actorxs o que queden fuera del plano. También es imperioso graficar una planta con las puestas de cámaras para impedir un posible salto de eje que rompería la continuidad espacial y modificaría la percepción en cuanto al lugar del personaje dentro del plano. Posiblemente se deba realizar un *story board* para las escenas que presentan mayor complejidad.

Además, en términos de producción se debe tener en cuenta el tiempo que lleva el movimiento del equipamiento para cada puesta.

- Cámara en mano

  A diferencia de la anterior, esta modalidad de cámara se define por no ser estática ni estar sujeta a un lugar fijo. En este caso, quien lleva adelante el desplazamiento del dispositivo es el o la camarógrafx y eso se transfiere a una leve oscilación en la imagen propia de este recurso. Si bien, otorga mayor libertad de acción permitiendo, por ejemplo, el seguimiento de personajes, acercamientos o alejamientos en el mismo plano, planos subjetivos entre otros, también presenta dificultades a la hora del rodaje. Es necesario realizar varios ensayos en la locación para lograr la cadencia y fluidez además de un entrenamiento en el operador de cámara y la necesidad de un asistente que lo guíe ya que su atención necesariamente debe estar en sostener el encuadre y no en el tránsito por el espacio físico.

- Plano secuencia

  Este tipo de toma puede ser realizada con cámara fija o en mano porque lo que se propone es desarrollar a lo largo de un solo plano una acción completa. Se infiere que el tiempo que transcurre dentro del relato es el tiempo real de la acción. Esto sucede porque, por definición, el plano secuencia no admite ningún corte en lo que percibe el espectador. En muchas ocasiones el plano secuencia se corta en el rodaje pero esto se disimula utlizando distintas técnicas.

  Cuando la secuencia se realiza con cámara en mano se debe establecer y ensayar cada acción o movimiento de lxs actorxs para coordinar el tiempo y la cadencia en el desplazamiento.

  En cambio, si se va desarrollar con la cámara fija la complejidad está dada en sostener la tensión dramática y el tiempo narrativo a partir de la interpretación de lxs actorxs.

  En el caso de la obstrucción de este componente lo que se determina es una duración del plano secuencia de 1.30 minutos dentro del tiempo total.

Hasta aquí se han detallado cuáles son los requisitos de cada una de las obstrucciones y realizado una somera definición de los componentes que las integran. Todo esto sirve para sentar las bases sobre las que se edifica la estrategia pedagógica y se sostienen las decisiones para su implementación.

## 3. Implementación didáctica

Tal como se viene desarrollando, el abordaje de los contenidos del programa se desde tres ejes que funcionan en paralelo y se complementan entre sí. A continuación, voy a presentar las consignas y su fundamentación.

### 3.1. Consignas para el eje narrativo

El primer trabajo que se realiza en la materia se encuentra dentro de este eje y, a partir de allí, se deriva la producción hacia el cortometraje final. Como decía previamente, se comienza con una escritura breve que se desarrolla hasta llegar al guion literario y su posterior puesta en escena.

En la clase primera se presentan las obstrucciones y, lo que surge inmediatamente en el aula, es la idea de la limitación como algo negativo porque muchxs estudiantes manifiestan que es una barrera al acto creativo. También sucede que en el momento del sorteo algunos grupos dicen que a ellos les hubiese gustado contar tal o cual historia con características que “casualmente” no están dentro del conjunto que les tocó. Por estos motivos, durante toda esta jornada se trabaja en detalle cada conjunto de obstrucciones y se evalúa la diversidad de relatos y posibilidades narrativas utilizando una amplia variedad de ejemplos. Además, en el caso de 2017 se sumaron los cortometrajes del año anterior lo que ayudó a visualizar el trabajo futuro y comprender mejor la viabilidad de la estrategia.

Una vez desarrollado el debate en el aula se comienza a trabajar el contenido Estructura Dramática. Se presenta el tema y se abordan los dos primeros componentes: Entorno y Conflicto necesarios para la realización del primer TP. Se explica el concepto de Idea Argumental y el formato técnico de escritura trabajando con varios ejemplos. Luego se presenta la consigna que se detalla a continuación y se establece como fecha de entrega la semana siguiente. Como parte de la misma se le pide a cada grupo que ponga referencias que den cuenta de la propuesta estética a la que apuntan en su historia.

| **Idea Argumental** |
| --- |
| Modalidad: grupal<br>Cantidad de integrantes: entre 5 y 6<br>1) A partir de la obstrucción sorteada escribir la idea argumental siguiendo las pautas trabajadas en clase.<br>2) Anexar tres referencias de obras que den cuenta de la propuesta presentada. Pueden ser películas, cuentos, videoclips, instalaciones, videojuegos, etc. |

En la segunda clase se leen las ideas entregadas por cada grupo y se trabajan de manera colectiva en el aula. Esto permite reconocer problemas de escritura comunes y que lxs alumnxs puedan hacer aportes a sus compañerxs. Al margen de esto, se les hace una devolución escrita a cada grupo con cuestiones a tener en cuenta para la reentrega. La resolución de este TP lleva entre dos y tres instancias de corrección.

En paralelo se avanza sobre el programa y se tratan los componentes que van a ser necesarios para el desarrollo de la Historia Breve: Curva y Acción Dramática. Luego se toma una clase para presentar las pautas técnicas de escritura y se muestran diversos ejemplos que permiten avanzar a los grupos que hayan aprobado la Idea Argumental.

Con la producción de la Historia Breve se genera un ida y vuelta en donde se corrigen la redacción y el desarrollo narrativo y se realizan clases con modalidad taller para que cada equipo pueda compartir con sus compañerxs problemas comunes y hacer sugerencias. En simultáneo a estas clases se presenta el cuarto componente de la Estructura Dramática: Personaje o como dice Serrano el sujeto de la acción (Serrano, 2004).

Una vez aprobada la Historia Breve y, antes de pasar a la Escaleta, se hace un reagrupamiento

entre lxs alumnxs. Se destina toda una clase a que cada equipo exponga su propuesta y se decide de manera colectiva cuáles continuarán hacia las siguientes etapas. Se tienen en cuenta la viabilidad de la realización (cantidad de lxs actorxs, locaciones, equipamiento necesario) y su aspecto narrativo. En esta jornada cada estudiante decide a qué grupo quiere sumarse dependiendo de sus intereses o el rol que le gustaría desempeñar. En este sentido, se hace énfasis en que lxs nuevxs integrantes tienen el derecho de hacer sugerencias respecto de la historia porque la idea es que todxs puedan apropiarse del relato y sentirse parte.

Cuando se finaliza la selección y ya con los nuevos equipos se trabaja sobre la Escaleta. Se presentan las características técnicas y se ofrecen ejemplos de las distintas maneras de abordarla. Este trabajo se corrige en el transcurso de una o dos clases en las que la historia va adquiriendo estructura a partir de la separación en escenas. Una vez finalizada y aprobada esta instancia se propone la última consigna dentro del eje narrativo: Escritura del Guion Literario. Se explican las particularidades de la escritura, se muestran escenas de películas consagradas y su correspondiente guion. Aquí se ve como se transpone la palabra escrita al audiovisual.

La devolución se realiza de manera individual con cada grupo estableciendo un sistema de turnos. Esto permite corregir de manera pormenorizada los guiones y debatir con todos lxs integrantes la construcción de la *forma* en sus relatos. En el momento en que todos los proyectos están todos y, antes de iniciar la etapa de producción del cortometraje, se hace una puesta en común en la cual se reflexiona sobre la experiencia de escribir en un formato distinto al que están acostumbradxs y cómo desde lo textual se puede trabajar la *forma fílmica*.

### 3.2. Consignas para el eje de prácticas en video

Como expresé anteriormente, en paralelo con el desarrollo del eje narrativo se hacen distintas prácticas en video que abordan los componentes formales desde la realización audiovisual. El objetivo

principal es que lxs alumnxs puedan experimentar con dichos elementos y adquirir prácticas para el trabajo final. Los TP son de resolución grupal y se llevan adelante durante el primer cuatrimestre porque en el segundo están abocados a la producción de sus cortometrajes.

A continuación, presento y analizo la consigna de cada TP.

| **Trabajo de producción n° 1** |
| --- |
| Cantidad de integrantes: 5 o 6 integrantes<br>Realizar un corto de entre 1 y 3 minutos con las siguientes características:<br>● 2 personajes<br>● Planos con cámara fija. Máximo 15 planos<br>● Utilizar los diversos tamaños de plano y alturas de cámara vistos hasta la fecha en función de la narración<br>● Sin diálogos<br>**Situación**:<br>Dos personajes se encuentran y uno le entrega algo al otro. Luego, cada uno se va por un lado diferente. |

Aquí se debe plasmar de manera audiovisual esta breve situación que determina la cátedra y que es la misma para todos los grupos. No puede haber diálogos y todos los planos deben estar tomados en cámara fija.

Aquí lxs estudiantes se enfrentan por primera vez a la realización audiovisual, por lo tanto, la situación que se propone es simple para que puedan explorar distintos encuadres dentro del género que elijan. Además, se espera que sucedan “errores” comunes desde los cuales presentar los contenidos:

ejes y recorridos; saltos y continuidad; objetivos y ángulos de toma; posición y movimientos de cámara, que son parte de la Unidad 1 del programa de la materia.

Los objetivos de este TP de producción son que lxs alumnxs: 1) experimenten la realización audiovisual en grupo; 2) se enfrenten por primera vez a la toma de decisiones de *forma*; 3) Reflexionen sobre la *forma,* ya que, a partir de la misma historia cada video propone una mirada distinta y construye un sentido propio.

**Trabajo de producción n° 2**

Cantidad de integrantes: 5 o 6 integrantes

Realizar un corto de entre 1 y 3 minutos donde esté presente la continuidad espacio-temporal contemplando las siguientes características:

- 3 personajes como mínimo
- Planos fijos y móviles
- Movimientos de cámara
- Composición del encuadre
- Plantear una mínima e intuitiva situación de iluminación
- Reflejar algún tipo de género y época que se desprendan del arte, la iluminación, la puesta de cámara, el color y el montaje
- Durante la edición se podrá utilizar música o sonido ambiente en situaciones que no compitan con el diálogo
- Debe tener un título

Situación:

Dos personajes “A” y “B” están viendo un monitor en el cual se observa una breve escena de un video (novela, película, video juego, etc.). Allí se debe reconocer un recorrido de uno o dos personajes en el

que buscan/escapan/persiguen a algo o alguien. Por algún motivo, quienes miran el video, deben dejar esa situación y en una escena posterior los vemos tomando el mismo trayecto que los personajes del video anterior (se debe copiar la misma puesta de cámara para trazar una analogía entre ambas situaciones). En determinado momento “A” y “B” se encuentran/son encontrados/atrapan a un”C”; intercambian palabras y toman algún de las siguientes decisiones:

- “C” se escapa y es perseguido sin que lo atrapen
- “C” es convencido u obligado de formar parte de la acción que “A” y “B” estaban realizando
- “C” elimina/duerme/expulsa a los personajes “A” y “B” o a uno de ellos
- “A” y “B” eliminan/secuestran/duermen/ a “C”

Aquí se propone una historia con mayor desarrollo que permite abordar la noción de conflicto, entorno, acción y curva dramática, dado que el TP se realiza cuando esos temas ya fueron trabajados por lxs alumnxs en sus propios relatos.

En cuanto a los componentes formales se trabajan los mismos que el TP de producción n° 1 y se le suman contenidos de puesta de luces, diseño de arte, montaje y edición de sonido. El objetivo principal de esta consigna es poder mantener una continuidad narrativa y audiovisual mediante el uso del montaje. Esto obliga a los grupos a pensar previamente el uso de cada elemento, organizar el rodaje de los planos y llevar un registro de las tomas, a diferencia del video anterior que proponía una experimentación más intuitiva.

Además, como en todos los TP, se trabaja y profundiza sobre la *forma* analizando en clase las distintas producciones entregadas.

**Trabajo de producción n° 3**

Cantidad de integrantes: 8 integrantes

Realizar un corto que no supere los 5 minutos con las siguientes características:

- Historia a elección
- Cantidad de personajes: libre (sugerimos más de uno)
- Utilizar los recursos vistos durante la cursada: planos fijos y móviles, paneos, *travelling*, *till up*, *till down*, traslados, paso por puerta, diálogos entre dos y tres personajes, etc.
- Debe haber continuidad en un gran porcentaje de planos e *inserts*. Principalmente, se debe priorizar un montaje con ritmos externos además de los internos.
- Plantear una propuesta de iluminación que puede ser complejizada en posproducción
- Durante la edición, utilizar música o sonido de ambiente en situaciones que no compitan con el diálogo

El corto debe reflejar la propuesta estética del grupo a partir del uso de los componentes formales.

Para esto sugerimos incluir en la historia algunos de los siguientes recursos:

- *Flashback* o *flashfoward* donde se evidencie cambio de tiempo.

- Coreografías (del tipo video clip o peleas de artes marciales)

- Ruptura de la linealidad, manipulación del tiempo, tiempos paralelos, etc.

-Vestuario y efectos especiales de maquillaje. No solo pensar en los personajes cotidianos, sino en la posibilidad de incluir seres sobrenaturales, superhéroes, espectros, personajes históricos, etc.

El grupo se deberá formar cubriendo los siguientes roles:

Productor – Director – Asistente de Dirección – Director de Fotografía – Cámara – Director de Sonido –

Director de Arte – Editor/Montajista.

Este es el último trabajo de este eje y se realiza sobre el inicio del segundo cuatrimestre. La idea es que puedan experimentar con los componentes formales sin tener la presión de generar una producción con estatuto de obra y explorar el lenguaje audiovisual a partir de distintas sugerencias técnicas y estéticas. En algunos casos utilizan este ejercicio como ensayo para el cortometraje final probando distintos recursos, estilos o propuestas que desean implementar. Además, en este TP se asume la realización por roles. Cada estudiante elige el rol que quiere desempeñar y desarrolla su labor en pos de adquirir experiencia para la producción futura.

### 3.3. Consignas para el eje de análisis

En conjunto con los TP de escritura y de producción en video se llevan adelante distintas indagaciones que permiten interpretar los contenidos y fomentar una mirada reflexiva y crítica desde el análisis de la *forma fílmica*. Para esto, se eligen diferentes películas en las cuales se puede reconocer y estudiar los conceptos desarrollados en clase.

En el 2016 y 2017 la selección se pensó en base a la diversidad tanto en la estructuración de los relatos como en las propuestas estéticas que ofrece cada film dentro de su género. Los films que se eligieron se desarrollan a continuación.

*Los otros* (Amenábar, 2001): trabaja una historia de terror con muy pocos personajes circunscritos a una casona en el Canal de La Mancha. La mayor parte del relato sucede en interiores con una situación particular de iluminación dado que los niños de la familia no pueden recibir luz solar por una cuestión de salud. Se optó por esta película para que lxs alumnxs puedan reconocer ciertos aspectos similares a los que componen las obstrucciones tales como género, cantidad de personajes y uso de locaciones.

**Trabajo de análisis n° 1**

Película: *Los otros* (Amenábar, 2001)

1) Reconocer el conflicto de la película. Detallar el tipo y justificarlo.
2) Describir las condiciones dadas de/del protagonista/s y antagonista/s.
3) Elegir un componente formal y analizarlo en función de lo trabajado en clase.

*El cisne negro* (Aronofsky, 2011): este caso tiene relevancia ya que aborda un tema complejo de ejemplificar como es el conflicto consigo mismo y sobre el cual avanza toda la narración. El film construye su universo diegético dentro del estricto mundo del ballet y utiliza la obra homónima como desencadenante del relato. Así como en *Los otros* esta película trabaja con pocos personajes y focaliza la acción en dos espacios interiores haciendo un uso peculiar de la cámara para mostrar la inestabilidad emocional de la protagonista. Aquí también se puede identificar cierta analogía con las obstrucciones abordadas en clase.

**Trabajo de análisis n° 2**

Película: *El cisne negro* (Aronofsky, 2011)

1) Reconocer el conflicto de la película. Detallar el tipo y justificarlo.
2) Describir las condiciones dadas de/del protagonista/s y antagonista/s.
3) Rastrear en la película una acción dramática de cada tipo. Fundamentar.
4) Elegir un componente formal y analizarlo en función de lo trabajado en clase.

*El origen* (Nolan, 2010): en esta oportunidad, se puso el foco en el relato fragmentado, en las

capas temporales que operan entre sí a través de los conflictos que se lleva adelante en cada una. La historia está enmarcada en el género de suspenso fantástico. Todo sucede en un sueño dentro de otros sueños -como una mamushka- en donde se mezcla lo onírico con lo real. Lxs alumnxs deben proponer una hipótesis y comprobarla, o no, a través del análisis de los componentes formales utilizados en función de la construcción del verosímil y la *forma*.

| **Trabajo de análisis n° 3**<br>Película: *El origen* (Nolan, 2010) |
| --- |
| 1) Reconocer el conflicto de la película. Detallar el tipo y justificarlo.<br>2) Describir el entorno y género<br>3) Reconocer y detallar las distintas líneas temporales y cómo operan una sobre otra.<br>4) Analizar los elementos narrativos audiovisuales en función de la construcción de verosímil y la *forma*. |

Todos estos trabajos tienen el objetivo principal de identificar y estudiar en una obra ya realizada los conceptos que lxs estudiantes deben utilizar para la elaboración de sus propias historias. Poder verlos representados en una película les ayuda a imaginarlos en sus relatos y, en ese reconocimiento, reflexionar sobre la praxis audiovisual y la *forma fílmica*.

### 4. Material teórico y filmográfico

El lenguaje audiovisual es parte del universo de la multimedia y lxs alumnxs de la carrera de Diseño Multimedial necesitan apropiarse de los contenidos y elementos que lo conforman para poder elaborar sus obras y producciones. En este sentido, y teniendo en cuenta que dichos estudiantes no son

de cine o artes audiovisuales, se elaboraron distintos materiales de cátedra que permitieron incorporar conocimientos de la disciplina audiovisual de manera sintética.

Además, se armó un corpus filmográfico como soporte audiovisual organizado en función de los tres géneros cinematográficos que requieren las obstrucciones. El detalle del material que compone este apartado se puede visualizar en el anexo.

## Análisis de la experiencia

Como lo he manifestado anteriormente, la estrategia planteada en este escrito, tiene dos objetivos principales. Por un lado, acotar el universo de la historia de manera tal que genere un espacio de contención al momento de desarrollar la historia. Por el otro, abordar el concepto de *forma* como marco teórico para los trabajos de escritura, producción y análisis.

Durante los dos años en los que transcurre esta experiencia se realizaron en total 13 cortometrajes, ocho de esas producciones sucedieron en el 2016 y cinco en el 2017. Se utilizaron todas las obstrucciones propuestas en ambos períodos. En base a este material voy a hacer una evaluación general analizando el proceso de la implementación didáctica y luego tomaré cuatro casos -dos por año- para trabajar en cuestiones particulares.

Se puede decir que la estrategia pedagógica "El límite como punto de partida" cumplió con las expectativas generadas en su origen, ya que, tuvo consecuencias positivas en el desarrollo de las clases y los temas para los cuales fue pensada. A continuación, realizaré una evaluación descriptiva respecto de los impactos que tuvieron las intervenciones en función de los objetivos propuestos:

1) Desarrollar la escritura de la idea argumental: antes de la implementación de esta estrategia el proceso de trabajo de este TP requería mayor tiempo de concreción. Lxs estudiantes tardaban en empezar a proponer y expresar ideas más concretas; se debía corregir durante varias clases y requería una devolución personalizada hasta que quedaba plasmado el conflicto en términos de lucha.

   A partir de limitar el universo ficcional con las obstrucciones; poder resolver el síndrome de la hoja en blanco y que los TP fueran de manera grupal desde un inicio se logró acortar considerablemente el tiempo de corrección en esta etapa lo que provocó un avance más rápido en el proceso de construcción narrativa. Se pudo evaluar

positivamente que esta acción permitió equilibrar la dedicación que se le da, tanto al proceso de escritura como al de producción audiovisual, fundamentales para la formación profesional.

2) Adelantar en el programa el tratamiento del concepto de *forma* fue muy acertado porque ayudó a pensar desde un principio la construcción de sentido en la totalidad del relato e incorporar los elementos narrativos audiovisuales desde el inicio. En los años anteriores, la incorporación de este contenido era interpretada por lxs estudiantes como una cuestión subsidiaria de la producción y la transformaban únicamente en una herramienta de análisis. De este modo la *forma* empieza a operar desde la construcción de la historia y da como resultado ficciones más complejas.

   A modo de observación y desde mi experiencia pude inferir que aquellxs estudiantes que tenían mayor contacto con producciones variadas, recursos simbólicos y acceso a entornos audiovisuales más complejos producían un material acorde a esa complejidad. En tanto que, lxs alumnxs con menos exposición a estos universos estaban en clara desventaja a la hora de plantear sus proyectos. Al revertir el orden de las clases y proporcionarles ejemplos y casos de estudio novedosos se lograron equiparar incipientemente las posibilidades y hacer crecer todas las historias.

3) Integrar la reflexión sobre la construcción de la *forma* en los trabajos de prácticas en video acompañó el proceso de aprendizaje que se describe arriba fomentando que se piense de manera dialéctica, superando la dicotomía entre el qué y el cómo en la producción de un relato audiovisual.

4) Elaborar material de cátedra ayudó a poder compendiar en un único corpus más sintético y aplicado específicamente a los saberes que necesitan lxs estudiantes un

sinnúmero de contenidos que forman parte del lenguaje audiovisual y que son imprescindibles a la hora de la realización de un cortometraje de ficción.

En cuanto a la recepción de la estrategia, se registró una mayor reticencia a la hora de entender a la limitación como recurso y se tuvo que explicar con más detenimiento los motivos por los cuales se había tomado la decisión de trabajar de esta manera. En el siguiente año, la sensación de "frustración creativa" se pudo disipar rápidamente porque estaban las producciones del 2016 que daban cuenta de la diversidad dentro de las propuestas incluso en aquellas que compartían las mismas obstrucciones.

Por otro lado, si bien como vengo describiendo los resultados fueron altamente positivos, hubieron aspectos donde no se lograron los objetivos esperados. En cuanto a la escritura, la mayoría de los grupos pudo desarrollar historias realizables pero, también existieron algunos equipos a los cuales les costó enmarcarse en este criterio y debieron declinar la participación de sus relatos en la selección final.

En la siguiente instancia y en líneas generales, gran parte de los grupos pudieron escribir guiones con conflictos y desarrollos narrativos claros pero algunos tuvieron inconvenientes en el pasaje del texto al audiovisual. Esta situación es un tanto esperable dado que son alumnxs que no tienen experiencia en puesta de luces, tomas de sonido, planes de rodaje y preproducción y deben adquirir todos estos conocimientos en el transcurso de un año de cursada. Aun así, las producciones finales tienen una calidad superadora y dan cuenta de la apropiación de los conceptos teórico prácticos que aprehendieron en su paso por la materia.

Para ver aspectos particulares propongo el análisis de dos producciones realizadas por alumnxs del 2016 y dos del 2017. En el anexo se puede acceder a la totalidad de los cortos.

| **Año 2016** |
|---|

Durante este año el sorteo de las obstrucciones quedó de la siguiente manera: un corto dentro de la **obstrucción 1**; dos con la **obstrucción 2**; dos con la **obstrucción 3** y tres con la **obstrucción 4.**

Las dos producciones que se toman para este análisis son *Herencia* y *Bael* porque se puede evaluar el proceso y resultado de cada trabajo compartiendo las características de la **obstrucción 3**:

| **OBSTRUCCIÓN 3** | |
|---|---|
| **Locación**: 1 interior y 1 exterior | **Género**: libre |
| **Personajes**: 4 personajes | **Cámara**: cámara en mano |

***HERENCIA* /** https://youtu.be/5wK2cD_sgFY?si=ASufaFCxYh6p1XK0

Idea Argumental realizada por el grupo: Pablo es un joven carismático que pasa su tiempo filmando videos para su canal de YouTube. Un día va con su cámara a conocer el nuevo hogar de Sebastián, una casa que le dejó su abuela al morir. Pero una serie de misteriosas secuencias los llevarán a introducirse en un bosque en donde todo puede suceder.

Este es un caso que ejemplifica muy bien cómo lxs alumnxs se apropiaron de la obstrucción tomando los límites como recurso narrativo y no como una restricción creativa. El equipo decidió que quería contar una historia de terror, evaluaron las características que les habían tocado y pensaron que podían encuadrarla dentro de un formato que es YouTube, el cual les era muy familiar y consumían a diario. Con esta elección lograron incorporar la cámara en mano de una manera efectiva y fluida ya que

es muy común en este tipo de videos. En función de esto estructuraron el relato sobre cuatro personajes que se reúnen en la casa de uno de ellos y luego salen de expedición a un bosque cumpliendo, de esta manera, con todos los requerimientos de la obstrucción.

El desafío principal que tuvieron fue sostener la naturalidad como parte central del verosímil porque la narración y los componentes formales se pensaron para hacer creíble que era un video casero de un "youtuber". Los planos, el uso de la cámara y el montaje refuerzan esa idea disimulando la presencia de un camarógrafo, dando a entender que todo fue filmado por el personaje y que la edición es parte de los cortes en la grabación. Las acciones de los personajes están en la misma línea y en conjunto con la escenografía, el sonido y la iluminación realmente logran que el espectador se meta en ese mundo de la ficción y se deje atrapar por la *forma*.

***BAEL /*** https://youtu.be/AeHMARVcCSI?si=Gcuk8WoCwKAAyweU

Idea Argumental realizada por el grupo: Un hombre cuyos crímenes lo atormentan decide ser parte de una sociedad religiosa para conseguir el perdón divino. Allí se pondrá en juicio su lealtad y sacrificio pero, al momento de ser aceptado mediante una ceremonia saldrá a la luz su verdadera naturaleza.

Para este corto, lxs alumnxs eligieron contar una historia de terror y escribieron el guion literario contemplando las reglas del género así como las obstrucciones que les habían tocado. En cuanto a las locaciones plantearon un monasterio como espacio ficcional donde todo lo que sucedía adentro se

considera un interior y lo que pasa afuera un exterior pero debieron sumar algunos otros lugares para trabajar escenas particulares. Con respecto al límite de cuatro personajes desarrollaron dos como principales, uno como secundario y varios extras. En tanto que la cámara en mano está presente pero no tiene un rol preponderante como en *Herencia*.

La historia propone dos líneas temporales, el presente en el que suceden las escenas del monasterio y el pasado donde transcurren las acciones que llevaron al personaje joven a ingresar a ese lugar. Al momento de leer el texto este dato se podía entender bien al igual que el avance narrativo y la tensión dramática pero, el problema estuvo en la etapa audiovisual.

En la preproducción, el *scouting* fue más que acertado porque consiguieron una iglesia que cumplía con todos los requerimientos y en el *casting* lograron una buena selección de actores. En cuanto al material de rodaje, los planos y encuadres están muy bien logrados al igual que la escenografía, vestuario, iluminación y banda sonora pero no alcanza para entender el desarrollo del relato ni las líneas temporales. Lo estético le gana a la historia y hace que no se comprenda lo que se cuenta aunque, visualmente sea sumamente interesante. En este caso la *forma fílmica* no se pudo lograr de la manera en que se propuso el grupo.

Creo que el problema principal fue que se subestimó la complejidad del relato y tanto lsx alumxs como la cátedra nos dejamos llevar por las imágenes. Cuando se corregía el material sin editar, los planos individuales estaban muy bien pero al momento de montarlos no lograron construir el relato tal como estaba planificado en el guion. Posiblemente de haber tenido mayor tiempo en la cursada se podrían haber planteado retomas o repensar algunos diálogos y eso hubiera mejorado el resultado final.

**Año 2017**

En el 2017 el sorteo de las obstrucciones resultó así: dos cortos dentro de la **obstrucción 1** y uno para cada una de las restantes (2, 3 y 4).

Los dos trabajos que se analizan aquí son *1000 días* que se corresponde con la **obstrucción 1** y *Teke Teke* con la **obstrucción 4**.

***1000 DÍAS* / https://youtu.be/BC1kZreTbMA?si=eN8ijcLNVaFaIr5G**

| **OBSTRUCCIÓN 1** | |
|---|---|
| **Locación**: 1 interior | **Género**: Ciencia ficción |
| **Personajes**: libre | **Cámara**: plano secuencia |

Idea Argumental realizada por el grupo: Charly se encuentra sólo encerrado en una habitación y su única compañía es la de un cronovisor, mediante el cual intentará distintas combinaciones numéricas para lograr salir de allí.

Para este trabajo el equipo decidió contar la historia con solo personaje que está encerrado en una habitación con una cama, un escritorio, un baúl y un contador numérico colgado en la pared. En el corto no hay referencias específicas de dónde o cuándo sucede el relato, si bien, a partir de algunos elementos se puede inferir que es una institución médica en algún futuro distópico apoyando la idea del género de ciencia ficción.

El plano secuencia lo utilizan en varias oportunidades para acompañar al protagonista en sus acciones. Los encuadres cerrados, la duración de cada plano y el movimiento casi constante de la cámara en mano complementan la sensación de encierro, incertidumbre e inestabilidad del personaje.

El gran desafío que tuvo que asumir este grupo fue llevar adelante un relato audiovisual desde

un solo personaje y en un único espacio. Lejos de paralizarse ante la propuesta adoptaron la limitación como recurso y la aprovecharon en la construcción del relato y su puesta en escena. El conflicto, el género y el uso de los componentes crean una *forma* única que se percibe en cada plano del corto transmitiendo el sentido que el grupo se propuso.

***TEKE TEKE* / https://youtu.be/5xReLzeFhV4?si=G0FF40HfBWb6VnrB**

| **OBSTRUCCIÓN 4** | |
|---|---|
| **Locación**: 2 interiores y 2 exteriores | **Género**: terror fantástico |
| **Personajes**: 2 personajes | **Cámara**: elección libre |

Idea Argumental realizada por el grupo: Carla decide volver a su casa después de pasar un mal momento en la casa de sus amigos. Al llegar a la estación se da cuenta que alguien la sigue e intenta escapar y buscar ayuda pero no será tan fácil porque quedará a merced de una vieja leyenda.

Para este cortometraje el grupo tomó la decisión de trabajar una leyenda urbana dentro del terror fantástico y apelaron a los recursos propios del género que les tocó. Para las locaciones eligieron trabajar un interior y un exterior en la casa de los amigos (patio y baño) y un interior y un exterior en la estación de tren (andén/alrededores de la estación y baño) pudiendo de esta manera cumplir con los requerimientos de la obstrucción. Los dos personajes principales que debían contemplar los pensaron como la chica protagonista y el ser sobrenatural de la leyenda, el Teke Teke.

La cámara está usada de modo clásico tomando al personaje como eje central de los encuadres y en conjunto con el montaje, el sonido, la música y los efectos apelan al suspenso y la sorpresa propios del género.

Desde un principio, este grupo tuvo en claro qué quería contar y cómo trabajar los componentes formales en función del género. Al elegir una leyenda urbana resolvieron de manera efectiva la presentación de las condiciones dadas ya que en el diálogo de uno de los personajes se da en muy poco tiempo la información necesaria para entender el origen del ser sobrenatural.

Las decisiones respecto al relato y el uso de los componentes narrativos audiovisuales construyen un universo y verosímil propio del género y en esa acción crean la *forma fílmica* presente en todo el cortometraje.

Posiblemente se podría mejorar algunas cuestiones en los efectos especiales y la iluminación dado que por momentos la imagen es muy oscura pero, igualmente, eso no llega a afectar al espectador para que pueda ver las acciones del personaje y entender la historia en su totalidad.

## A modo de conclusión

Al inicio de este escrito se plantean dos objetivos principales para la estrategia pedagógica: por un lado, acotar el universo de la historia y generar los márgenes para desarrollar la idea, y por otro, abordar la noción de *forma* de manera transversal desde la primera consigna.

En cuanto al primero, al comienzo generó controversia entre lxs estudiantes porque veían la limitación como algo que atenta contra el proceso creativo. Luego de contar la propuesta y analizar la película que la originó, esa sensación se fue desvaneciendo y permitió avanzar en el desarrollo de cada idea. Transformaron la limitación en recurso narrativo y estructuraron el relato a partir de allí. Pudieron comprender que no es posible pensar una historia separada de cómo contarla o decidir un componente formal independientemente de lo que se cuenta. Además, el trabajo grupal en el cual cada integrante cumple un rol les permitió trabajar aspectos técnicos desde una mirada estética y en ese acto sentirse parte del armado de la *forma* del cortometraje.

Respecto al segundo objetivo, se pudo construir una gran fluidez dentro del proceso de enseñanza. Comenzar a trabajarlo desde las primeras clases como marco teórico para presentar las obstrucciones permitió darle cuerpo a cada una de las instancias y trabajos de producción. A lo largo de la cursada, todas las unidades remiten a la noción de *forma* y, en ese acto de referencia, lxs estudiantes pueden comprender el sentido de la transversalidad de este concepto dentro del programa. Al culminar el año y ver todas las producciones finales en la pantalla, lxs alumnxs resignifican los contenidos y entienden la secuenciación planteada. Es sumamente enriquecedora la devolución en el aula en la que participan todxs de manera colectiva haciendo aportes respecto de lo que ven en los audiovisuales de

sus compañerxs y hablando de la propia experiencia. Permite trabajar el cortometraje, en tanto obra artística, como resultado de un proceso de trabajo y aprendizaje.

Como cierre de la materia se realiza una muestra abierta al público donde cada grupo puede invitar a quien desee. Es así que se juntan en el mismo espacio los actores y actrices de cada historia, las familias y amigxs que los apoyaron y compañerxs de otros. La producción de este evento está a cargo de lxs estudiantes en coordinación con la cátedra, los equipos tienen que elaborar el afiche de cada cortometraje con título con un nombre ficticio de la productora y los nombres y apellidos de cada integrante junto al rol desempeñado. El programa con el orden de proyección se establece en conjunto y cada grupo pasa al frente a presentar su película. Más allá de los nervios entendibles, lxs alumnxs se enfrentan a un auditorio lleno de personas y les cuentan todo el proceso de producción con la seguridad que les da haber aprehendido los contenidos. En el caso de los dos años que duró esta experiencia, lxs estudiantes tuvieron la iniciativa de entregar pochoclos y bebidas gratis a todxs los asistentes.

Desde el 2018, la materia pasó a cuarto año y eso implicó un desafío nuevo ya que los alumnxs llegan con más de la mitad de la carrera transitada y traen consigo saberes más amplios que en segundo año. Por el momento, y teniendo en cuenta la pandemia en el medio, se están trabajando diversas propuestas, por ejemplo videos para plataformas como Youtube, cortometraje tradicional pero con uso de pantalla partida que trabaje situaciones en paralelo o la incorporación de narrativas no lineales. La intención es llegar a incorporar el espacio de proyección en el audiovisual a través de un recorrido por distintas pantallas en el que se construye una historia. Al igual que durante la experiencia que se narra en este trabajo, la *forma* es un contenido que también atraviesa transversalmente el programa de Tecnología Multimedial 4.

## Referencias bibliográficas


- Bordwell, D. y Thompson, K. (1995) *El arte cinematográfico*. Paidós
- Eichenbaum, B. (1978) La teoría del "método formal" en T. Todorov (Ed), *Teoría de la literatura de los formalistas rusos* (3° edición, pp. 21-54). Siglo XXI editores
- Eisenstein, S. (1999) *La forma del cine*. Siglo XXI editores
- Huet, A. (2006) *El guion*. Paidós
- Piglia, R. (2000) Nuevas tesis sobre el cuento en *Formas breves* (pp. 113-137). Editorial Anagrama
- Real Academia Española. (s.f.). Forma. En Diccionario de la lengua española. Recuperado en 9 de mayo de 2023, de https://dle.rae.es/forma?m=form
- Russo, E. (2012). Cine: una puesta en otra escena. Quince años después. En J. La Ferla y S. Reynal (Comp.). *Territorios audiovisuales* (pp. 49-64). Libraria
- Sanchez-Escalonilla, A. (2004). *Estrategias de guion cinematográfico*. Editorial Ariel
- Serrano, R. (2004). *Nuevas tesis sobre Stanislavski*. Atuel
- Steimberg, O. (1998). *Semiótica de los medios masivos*. Atuel


## Referencias filmográficas


- Amenábar, A. (director). (2001) The *others [Los otros]*. Las Producciones del Escorpión; Sogecine; Cruise-Wagner Productions
- Aronofsky, D. (director). (2011) *Black Swan [El cisne negro]*. Fox Searchlight Pictures; Phoenix Pictures

- Borensztein, S. (director). (2011) *Un cuento chino*. Buena Vista International; Pampa Films; Tornasol Films
- Forster, M. (director). (2007) *Stranger tan fiction [Más extraño que la ficción].* Mandate Pictures
- Leth, J. (director). (1967) *Det Perfekte menneske [El humano perfecto]*. Laterna Film
- Meirelles, F. (director). (2003) *Cidade de Deus [Ciudad de Dios].* 02 Filmes
- Nolan, C. (director). (2010). *Inception [El origen]*. Warner Bros. Pictures; Legendary Pictures; Syncopy Films.
- Von Trier, L. y Leth, J. (Directores). (2003). *De Fem Benspaend [Las cinco obstrucciones]*. Laterna Film

# ANEXO

## Material bibliográfico elaborada por la cátedra

- Programa de la materia

  https://drive.google.com/file/d/1cBeeJ3sOz6bzxXTwsPI7-nTT4YMD4sFo/view?usp=sharing

- La estructura dramática y sus componentes. Apuntes para la construcción de una narración audiovisual

  https://drive.google.com/file/d/1WleWc0XYmOZ6cqPflj3Kh9HEkPJpVIeE/view?usp=sharing

- Curva dramática y estructura en actos

  https://drive.google.com/file/d/1z1x_cESkenh4122YjmjReelJZLq5nKMg/view?usp=sharing

- Construcción del personaje

  https://drive.google.com/file/d/1_c4IgErOPtNUrkzCqTE8pU1Yi04OuzVs/view?usp=sharing

- Elementos narrativos audiovisuales

  https://drive.google.com/file/d/1cMo174h41ey3jRmL5vehojEBMiPPgCzR/view?usp=sharing

- El espacio audiovisual como representación visual y sonora

  https://drive.google.com/file/d/1ZnfigeVOc1a3uicrksbvDXEMzmBN-dEP/view?usp=sharing

## Filmografía de soporte

**Ciencia ficción**

Para trabajar este género se conformó un conjunto de películas lo más diverso posible que sirva como referencia para pensar los mundos ficticios sobre los que basar el desarrollo narrativo. El eje central es el uso de la ciencia y la tecnología y sus consecuencias en la humanidad.

- Amenábar, A. (director). (1997) *Abre los ojos.* Sogecine
- Caro, M. y Jeunet, J.P. (directores). (1995) *La cité des enfants perdus [La ciudad de los niños perdidos].* Canal+; Centre National de la Cinématographie; Eurimages; France 3 Cinéma; Televisión Española
- Carruth, S. (director). (2004) *Primer.* Studio Canal
- Cuarón, A. (director). (2013) *Children of men [Los niños del hombre].* Strike Entertainment; Hit & Run Productions; Ingenious Film Partners 2; Toho-Towa
- Eubank, W. (director). (2014) *The signal [La señal].* IM Global
- Gilliam, T. (director). (1995) *Twelve Monkeys [Doce monos].* Universal Pictures; Atlas Entertainment; Classico Entertainment
- Gilliam, T. (director). (1985) *Brazil*. Embassy International Pictures
- Jones, D. (director). (1995) *Moon*. Sony Pictures
- Jonze, S. (director). (2013) *Her.* Annapurna Pictures
- Kubrick, S. (director). (1971) *A clockwork orange [La naranja mecánica]*. Polaris Producciones; Hawk Films
- Kubrick, S. (director). (1968) *2001 space oddyssey [2001 Odisea del espacio].* Metro-Goldwyn-Mayer
- Lawrence, F. (director). (2007) *I am legend [Soy leyenda].* Warner Bros; Original Film; Village Roadshow Pictures; Overbrook Entertainment; Heyday Films
- Meirelles, F. (director). (2008) *Blindness [Ceguera].* Rhombus Media
- Nolan, C. (director). (2013) *Interstellar.* Warner Bros. Pictures; Legendary Pictures; Syncopy Films; Paramount Pictures
- Radford, M. (director). (1984) *1984*. Virgin Films; Umbrella-Rosenblum Films
- Sapir, E. (director). (2007) *La antena.* LadobleA

- Spiner, F. (director). (1998) *La sonámbula.* La sonámbula producciones; Metrovisión
- Scott, R. (director). (1079) *Alien.* Brandywine Productions
- Scott, R. (director). (1982) *Blade Runner*. The Ladd Company; Shaw Brothers; Blade Runner Partnership
- Truffaut, F. (director). (1966) *Fahrenheit 451.* Universal Pictures

***Thriller* o policial negro**

Dentro de este género se trabaja un cuerpo de películas que plantea distintos recursos para generar suspenso. Algunas lo hacen desde una mirada más psicológicas y otras desde la acción y el humor negro.

- Amenábar, A. (director). (2001) *Los otros*. Las Producciones del Escorpión; Sogecine; Cruise-Wagner Productions
- Amenábar, A. (director). (1996) *Tesis.* Las producciones del escorpión; Sogecine
- Bielinsky, F. (director). (2005) *El aura*. Patagonik Film Group; Tornasol Films; Davis Film Productions
- Bielinsky, F. (director). (2000) *Nueve reinas*. Patagonik Film Group
- Campanella, J.J. (director). (2009) *El secreto de sus ojos.* 100 Bares; Canal+; Televisión española; Haddock Films; Tornasol Films; Telefé
- Coen, E. y Coen, J. (directores). (1996) *Fargo.* PolyGram Filmed Entertainment; Working Title Films
- Coen, E. y Coen, J. (directores). (1996) *No country for old men [Sin lugar para los débiles].* Miramax Films; Paramount Vantage; Scott Rudin Productions; Mike Zoss Productions
- Darín, R. y Hodara, M. (directores). (2007) *La señal*. Patagonik Film Group
- Demme; J. (director). (1991) *The silence of the lambs [El silencio de los inocentes].* Orion

Pictures; Strong Heart/Demme Production

- Fincher, D. (director). (2014) *Gone girl [Perdida].* 20th Century Fox; Regency Enterprises; TSG Entertainment
- Fincher, D. (director). (2002) *Panic Room [La habitación del pánico].* Columbia Pictures; Hofflund/Polone; Indelible Pictures
- Fincher, D. (director). (1995) *Se7en [Pecados capitales].* Arnold Kopelson Productions
- Fincher, D. (director). (2007) *Zodiac [Zodiaco].* Phoenix Pictures
- Kubrick, S. (director). (1980) *The Shining [El resplandor].* Warner Bros. Picture; Hawk Films; Peregrine Productions
- Polanski. R. (director). (1974) *Chinatown [Barrio chino].* Long Road; Penthouse
- Reiner; R. (director). (1990) *Misery.* Castle Rock Entertainment; Nelson Entertainment
- Scorsese, M. (director). (1990) *Goodfellas [Buenos muchachos].* Warner Bros. Pictures
- Scorsese; M. (director). (2010) *Shutter Island [La isla siniestra].* Columbia Pictures; Phoenix Pictures; Paramount Pictures
- Singer, B. (director). (1995) *The usual suspects [Los sospechosos de siempre].* PolyGram Filmed Entertainment
- Wan, J. (director). (2004) *Saw [El juego del miedo].* Lions Gate Entertainment; Evolution Entertainment; Twisted Pictures; Saw Productions Inc.

**Terror fantástico**

En este caso lo primordial para elegir el material es que las historias están atravesadas por alguna cuestión sobrenatural que es parte del entorno de los personajes.

- Balagueró, J. y Plaza, P. (directores). (2007) *Rec.* Filmax
- Bayona, J.A. (director). (2007) *El orfanato.* Rodar y rodar

- Carpenter, J. (director). (1982) *Cloverfield [La cosa].* The Truman-Foster Company
- Del Toro, G. (director). (2006) *El laberinto del fauno.* Estudios Picasso; Wild Bunch; Telecinco; Tequila Gang; Esperanto Filmoj; Cafe FX
- Hooper, T. (director). (1982) *Poltergeist.* SLM Production Group; Metro-Goldwyn-Mayer; Amblin Entertainment
- Kelly, R. (director). (2001) *Donnie Darko.* Flower Films
- Lynch, D. y Frost, M. (directores). (1992) *Twin peaks: Fire walk with me [Twin peaks: Fuego camina conmigo].* New Line Cinema; Ciby 2000
- Myrick, D. y Sanchez, E. (directores). (1999) *The blair witch Project [El proyecto Balir Witch].* Haxan Films
- Nakata , N. (director). (1998) *Ringu [El aro].* Omega
- Nakata , N. (director). (2002) *Dark Water.* Oz Company
- Pang, D. y Pang, O.C. (directores). (2002) *Gin Gwai [El ojo].* Applause Pictures; Mediacorp Raintree Pictures
- Peli, O. (director). (2007) *Paranormal Activity [Actividad paranormal].* Blumhouse Productions
- Reeves, M. (director). (2008) *Cloverfield.* Bad Robot Productions


## Producciones finales de lxs alumnxs

Durante el tiempo que se implementó esta estrategia se produjeron 13 cortometrajes: ocho en el 2016 y cinco en el 2017. A continuación, se detalla cada uno, junto a la Idea Argumental y el bloque de obstrucciones seleccionado.

| **Producciones 2016** |
|---|

***La habitación* / https://youtu.be/nNNUw4oFDLg?si=eTQW-lqcsiJecXH8**

| **Locación**: 1 interior | **Género**: Ciencia ficción |
|---|---|
| **Personajes**: sin límites | **Cámara**: plano secuencia |

Cuatro desconocidos se despiertan en una habitación sin salida aparente y sin recordar nada, ni siquiera su identidad. Pronto descubrirán que están siendo controlados y monitoreados de maneras muy extrañas, y que no todos son quienes dicen ser.

***Tomado* / https://youtu.be/MTg7mVOCZAE?si=fdp6VEs0S5A7T940**

| **Locación**: elección libre en cuanto a cantidad y/o interior o exterior | **Género**: *thriller* o policial negro |
|---|---|
| **Personajes**: 3 personajes | **Cámara**: cámara fija |

Yago y Catriel son dos adolescentes que se quedan solos en su casa y deciden probar una nueva aplicación misteriosa que los atormentará durante la noche. Ambos deberán luchar por sus vidas antes de que sea demasiado tarde.

***Cenital* / https://youtu.be/g6ROVKQDTKE?si=jWTeMDn9MjjZHHTq**

| | |
|---|---|
| **Locación**: elección libre en cuanto a cantidad y/o interior o exterior | **Género**: *thriller* o policial negro |
| **Personajes**: 3 personajes | **Cámara**: cámara fija |

Rebecca es una chica que vive con su novio Julián en un departamento. Allí se encuentran en paz, alejados del resto y haciendo lo que les gusta. Todo se empieza a complicar cuando la familia deRebecca, sobre todo su hermana Andrea, interviene y quiere alejarlos.

***Herencia* / https://youtu.be/5wK2cD_sgFY?si=ASufaFCxYh6p1XK0**

| | |
|---|---|
| **Locación**: 1 interior y 1 exterior | **Género**: elección libre |
| **Personajes**: 4 personajes | **Cámara**: cámara en mano |

Pablo es un joven carismático que pasa su tiempo filmando videos para su canal de YouTube. Un día, va con su cámara a conocer el nuevo hogar de Sebastián, una casa que le dejó su abuela al morir. Pero una serie de misteriosas secuencias los llevarán a introducirse en un bosque en donde todo puede suceder.

***Bael* / https://youtu.be/AeHMARVcCSI?si=Gcuk8WoCwKAAyweU**

| | |
|---|---|
| **Locación**: 1 interior y 1 exterior | **Género**: elección libre |
| **Personajes**: 4 personajes | **Cámara**: cámara en mano |

Un hombre cuyos crímenes lo atormentan decide ser parte de una sociedad religiosa para conseguir el perdón divino. Allí se pondrá en juicio su lealtad y sacrificio, pero al momento de ser aceptado mediante una ceremonia saldrá a la luz su verdadera naturaleza.

**Trazos / https://youtu.be/Bce848Yebzw?si=9Chd4gRvlzc2AFfH**

| | |
|---|---|
| **Locación**: 2 interiores y 2 exteriores | **Género**: terror fantástico |
| **Personajes**: 2 personajes | **Cámara**: elección libre |

Demian, un joven artista de 25 años con una niñez traumática, encuentra en la pintura una manera de expresarse, pero luego de extraños sucesos descubre que detrás de esa forma de expresión se encuentra un oscuro secreto.

***Día de campo* / https://youtu.be/3daQBmlP5H0?si=bGhBJ3pucPk3r2gk**

| | |
|---|---|
| **Locación**: 2 interiores y 2 exteriores | **Género**: terror fantástico |
| **Personajes**: 2 personajes | **Cámara**: elección libre |

Alejandro es un joven agrimensor que tendrá que enfrentarse a sus más grandes miedos una vez se encuentre solo en medio de la nada y tenga que buscar ayuda en una casa donde la carne abunda y el deseo de comer invade.

***Uróboros* / https://youtu.be/DlwRUNeani8?si=tgFp_uSkGU2KGFMQ**

| | |
|---|---|
| **Locación**: 2 interiores y 2 exteriores | **Género**: terror fantástico |
| **Personajes**: 2 personajes | **Cámara**: elección libre |

Damián es un joven perturbado por los recuerdos de un evento trágico de su pasado y por la presencia de una figura que lo acecha. Para lograr la tranquilidad en su vida deberá enfrentarse a sus propios recuerdos.

| **Producciones 2017** |
|---|

***1000 días* / https://youtu.be/BC1kZreTbMA?si=eN8ijcLNVaFaIr5G**

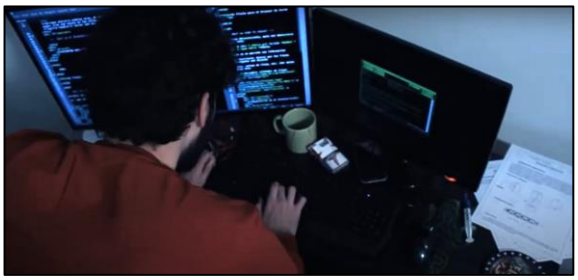
| **Locación**: 1 interior | **Género**: Ciencia ficción |
|---|---|
| **Personajes**: elección libre | **Cámara**: plano secuencia |

Charly se encuentra sólo encerrado en una habitación y su única compañía es la de un cronovisor, mediante el cual intentará distintas combinaciones numéricas para lograr salir de allí.

***Retrospectiva* / https://youtu.be/G-xjjQcIMxg?si=U21wqeHs8Wh4EJdc**

| **Locación**: 1 interior | **Género**: Ciencia ficción |
|---|---|
| **Personajes**: elección libre | **Cámara**: plano secuencia |

Ezequiel es un joven programador y desarrollador de software cuya novia, Denise, se suicidó un tiempo atrás bajo extrañas circunstancias. Él, obsesionado por verla de nuevo, crea un dispositivo que le permite volver a revivir sus recuerdos de manera muy real.



***Caso perdido* / https://youtu.be/shlSZT8WG3M?si=mWEr0SjjB9U0GVnv**

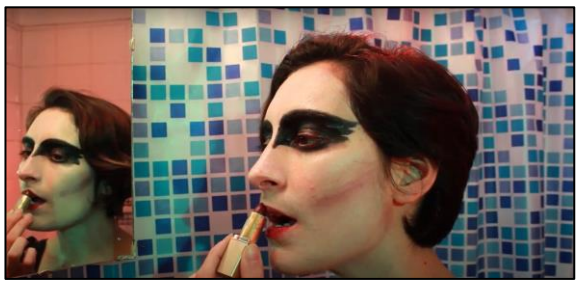
| | |
|---|---|
| **Locación**: elección libre en cuanto a cantidad y/o interior o exterior | **Género**: *thriller* o policial negro |
| **Personajes**: 3 personajes | **Cámara**: cámara fija |

Lucas, un joven investigador privado, lleva cierto tiempo sin lograr ningún éxito en su vida y siente que todo a su alrededor lo supera. Estando al borde del despido en su trabajo, decide arriesgarlo todo con la promesa de resolver un extraño caso y así recuperar su credibilidad. Deberá demostrar (tanto a los demás, como a él mismo) de lo que es capaz por conservar su empleo.

***Interferencia* / https://youtu.be/0JeuW-mzCts?si=lC4Ns93ZNREbcPau**

| | |
|---|---|
| **Locación**: 1 interior y 1 exterior | **Género**: elección libre |
| **Personajes**: 4 personajes | **Cámara**: cámara en mano |

Marcia es una estudiante universitaria que padece una vida cíclica. Su hermana, sus amigos y una fiesta entorpecen su rutina y le muestran que no todo es tan real como parece.



***Teke Teke* / https://youtu.be/5xReLzeFhV4?si=G0FF40HfBWb6VnrB**

| | |
|---|---|
| **Locación**: 2 interiores y 2 exteriores | **Género**: terror fantástico |
| **Personajes**: 2 personajes | **Cámara**: elección libre |

Carla decide volver a su casa después de pasar un mal momento en lo de sus amigos. Al llegar a la estación se da cuenta que alguien la sigue e intenta escapar y buscar ayuda, pero no será tan fácil ya que quedará a merced de una vieja leyenda.