

DIORAMA

SERIE WEB DOCUMENTAL SOBRE ARTISTAS VISUALES PLATENSES

CAPITULO #005 - LEONARDO GAUNA -ILUSTRADOR

TESIS DE GRADO ACADÉMICA DE
LA LICENCIATURA DE ARTES AUDIOVISUALES

TEMA:

ANÁLISIS DEL PROCESO GUIONÍSTICO ANCLADO AL FORMATO DE
SERIE WEB, A TRAVÉS DEL CAPÍTULO DE LEONARDO GAUNA

Guionista	Director
Daniela Echeverri	Antonio Zucherino

PROGRAMA DE PROMOCIÓN DE TESIS COLECTIVAS

ANDREA ESCANDON – LICENCIATURA EN ARTES AUDIOVISUALES, ORIENTACIÓN EN REALIZACIÓN

DANIELA ECHEVERRI IDARRAGA – LICENCIATURA EN ARTES AUDIOVISUALES, ORIENTACIÓN EN GUIÓN

LEONARDO GAUNA - LICENCIATURA EN ARTES PLÁSTICAS

Secretaría de
Asuntos Académicos
**DEPARTAMENTO DE
ARTES AUDIOVISUALES**

**facultad de
bellas artes**



**UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA**

ABSTRACT

El siguiente trabajo de Tesis consiste en la realización del Capítulo número 5 de la serie web documental sobre artistas visuales DIORAMA. En este capítulo hacemos un recorrido por la obra de Leonardo Gauna, enfocado en sus trabajos como ilustrador. El formato de su obra actual presenta el desafío de trabajar la evolución de las herramientas con las que trabaja, desde el lápiz y el papel, pasando por el marcador y el vidrio, para finalizar en el Tilt Brush, una nueva aplicación digital que permite pintar en 3D en entornos virtuales.

El carácter interdisciplinario de esta Tesis habilitó a concebir en conjunto al espectador como un factor cambiante que se adapta a la velocidad de la comunicación. A su vez, esto nos permitió reflexionar sobre la digitalización como una nueva condición de la producción de contenidos.

ÍNDICE

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

1.1 Consideraciones preliminares	Pag 3
1.2 Génesis del proyecto DIORAMA	Pag 4
1.3 Desarrollo audiovisual	Pag 5

FUNDAMENTACIÓN

2.1 Del lugar dado a la conceptualización	Pag 6
2.2 Concreción de la estructura narrativa	Pag 10
3. CONCLUSIONES	Pag 14
4. BIBLIOGRAFÍA	Pag 16

5. ANEXOS

5.1 Anexo 1	Pag 17
5.3 Anexo 2	Pag 18
5.3 Referentes	Pag 21

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

1.1 Consideraciones preliminares

El presente trabajo de tesis se inscribe dentro del Programa de Promoción de Tesis Colectivas. El carácter interdisciplinario habilita a que el trabajo conjunto entre los autores de esta tesis (Licenciatura en Artes Audiovisuales - Licenciatura en Artes Plásticas) aporte al intercambio de saberes y por lo tanto a profundizar en el conocimiento sobre los procesos de creación, producción y circulación de obras en la ciudad de La Plata.

Exponiendo este marco general presento las especificidades a tratar en la carpeta desde cada Orientación: por mi lado, desde la Orientación en Guión, desarrollaré el análisis del proceso guionístico anclado al formato de serie web, a través del capítulo de Leonardo Gauna. Por otro lado, Andrea Escandón desde la Orientación en Realización, se enfocará en la transposición de la obra de Leonardo Gauna a través del recurso del montaje como herramienta audiovisual. Por otro lado, desde la disciplina de Artes Plásticas, Leonardo Gauna investigará los nuevos límites en las producciones artísticas, implicando el uso de nuevas tecnológicas para producir obra gráfica y pictórica directamente en marcos virtuales y digitales.

Es importante advertir que el desarrollo de mi Tesis, al estar dentro del marco de una serie, necesita poner de manifiesto las características de la serie como totalidad, ya que la consolidación de una estructura narrativa que funcione capítulo tras capítulo pone en evidencia la importancia del rol del guionista para mantener la continuidad y la coherencia cuando se piensa en una o varias temporadas, las cuales necesitan proveerse de ciertos códigos, propios de cualquier formato audiovisual.

1.2. Génesis del proyecto, qué es DIORAMA

Como extranjeras, ambas de nacionalidad colombiana, sentimos en el transcurso de la vida universitaria que necesitábamos apropiarnos del lugar en el que vivíamos desde la realización audiovisual. Nos dimos cuenta que la particularidad de la escena artística platense, donde convergen personas de diversas partes del mundo, en su mayoría estudiantes quienes comparten un espacio donde se genera una actividad artística muy intensa, conformada tanto por la Universidad como por centros culturales, fiestas, exposiciones y eventos de toda índole – independientes, públicos y privados que promueven el aprendizaje y la reflexión alrededor de las diferentes disciplinas artísticas, merecía ser registrada.

Este fue el contexto donde, en el 2014, se originó DIORAMA, una serie web documental de artistas visuales. La mayor motivación que tuvimos para pensar en el formato de serie web fue el interés profundo de generar un circuito de contacto a través de medios alternativos de difusión como lo es Internet. Queríamos que todo el contenido pudiera estar alojado en un lugar, ya fuese canal o página que por su fácil acceso habilitará un alto grado de difusión.

Debido al estado de germinación del proyecto, uno de los principales focos estuvo puesto en explorar el vínculo que establece el artista como gestor cultural¹ con la ciudad en la cual desarrolla su arte, negándola o haciendo parte de ella, anclado siempre en el ahora.

Consideramos que DIORAMA no está dirigida exclusivamente a los artistas visuales, sino que, gracias a su propuesta estética incluye a un público más diverso, que se encuentra inmerso en las redes sociales de comunicación. En el apartado siguiente desarrollaré específicamente una profundización sobre este punto.

¹Kusch, Rodolfo. *Geocultura del hombre americano*, cap. “La cultura como entidad”, Buenos Aires, Fernando García Cambeiro, 1976.

² Tabarez Nidia, Revista de Investigación N° 69. Vol. 34 Enero - Abril 2010.

1.3. Desarrollo audiovisual

DIORAMA se apropia de los recursos estéticos y narrativos de los formatos audiovisuales más específicos de Internet. Propone una estructura de corta duración, pensada para un espectador inquieto, propio de las cualidades hipertextuales de la red², un flujo de imágenes con pocas pausas. Recursos del videoclip y de contenidos producidos para Internet son la base para pensar una forma audiovisual que permita, en poca duración, llegar a la profundidad del quehacer de los artistas. El material audiovisual a desarrollar es un documental sobre la obra de Leonardo Gauna. El formato de su obra evidencia la evolución de las herramientas utilizadas en su quehacer profesional: el paso del lápiz y el papel, al marcador con una superficie de vidrio al Tilt brush. Esta es una nueva aplicación de realidad virtual que permite pintar en 3D. Por lo tanto el aire se convierte en el lienzo: el artista se adentra en un espacio tridimensional donde puede dibujar lo que desee e interactuar con los trazos creados conectado a unas gafas de realidad virtual a través de las que podrá vivir una experiencia de inmersión.

El proceso de investigación se materializa en la realización misma del documental a partir de una relación dialéctica, en tanto que no nos interesa ser simples observadoras, pues el proceso creativo del audiovisual está permeado por las impresiones y las limitaciones que el artista nos presenta. Es así que vamos descubriendo juntos nuevas formas de producir e interpretar el arte en la actualidad. Pensándolo en un futuro a corto plazo, el material se convertirá en el archivo de una época, pues el proceso de construcción de la obra que retrata al artista en un tiempo y en lugar determinado es irrepetible.

² Tabarez Nidia, Revista de Investigación N° 69. Vol. 34 Enero - Abril 2010.

FUNDAMENTACIÓN

2.1 Del lugar dado a la conceptualización

Los conceptos aprendidos en el transcurso universitario sobre el documental se basan en el documental de factura cinematográfica. Lo que caracteriza su realización es por regla general su estatus de formación institucional, la cual posee un discurso propio, llevado por una preocupación fundamental que es la representación del mundo histórico.³ Este mundo histórico prevé situaciones, eventos, acciones y asuntos que pueden ser representados de distintas formas. Se establecen estrategias las cuales forman convenciones y conciben restricciones con el fin de crear características comunes entre textos diferentes. Bill Nichols (1997) expone cuatro modalidades de representación: la expositiva, la de observación, la interactiva y la reflexiva. El estudio pormenorizado de los recursos utilizados en la serie nos permite realizar una retrospectiva para dar cuenta del proceso de realización. Este proceso necesita ser desnaturalizado para evidenciar las herramientas que aportan a la construcción y a su vez al entendimiento de las complejidades de los nuevos formatos pensados exclusivamente para la web.

Retomando, a continuación no voy a realizar una descripción detallada de estas modalidades de representación, sólo voy a exponer las características que sean funcionales al proceso de reflexión y análisis de DIORAMA como serie web, enfocado en el capítulo de Leonardo Gauna; por ello es necesario establecer los criterios que fueron organizando el discurso narrativo a la hora de hacer el producto audiovisual.

El capítulo utiliza recursos que parten del discurso del documental biográfico⁴, caracterizado por contar la historia de una persona, su relación con otros sujetos y con la sociedad. El relato se construye alrededor de Leonardo Gauna: él nos cuenta

³ Nichols, B. Bill. (1997). *La representación de la realidad* (Ed. rev.). Barcelona, España: Paidós.

⁴ Fabian Daniel (2009). *Clasificación del cine documental*.

su historia, pero no en términos cronológicos de su vida, sino de su obra⁵. Esto no quiere decir que vamos a realizar un documental sobre toda su trayectoria artística, sino que a partir del tratamiento de la información suministrada, seleccionaremos las obras que son más relevantes en función de la evolución de las herramientas que ha utilizado el artista, hasta llegar a la realización de su obra actual en realidad virtual.

Considerando esta primera instancia conceptual, exploraremos el recurso de la entrevista como principal punto de apoyo de la estructura discursiva en la elaboración del capítulo. A continuación desarrollo a nivel formal la realización de la misma.

Concebimos con Leonardo Gauna dos instancias para la entrevista: la entrevista de investigación y la entrevista de rodaje. En la entrevista de investigación se genera un primer vínculo con el personaje, se acentúa un diálogo donde se manifiestan los intereses tanto del entrevistado como de nosotras como documentalistas. Se establecen preguntas de orden general en relación a su obra, para erigir el orden discursivo del capítulo. En consecuencia elaboramos los siguientes ejes discursivos: “el papel, el vidrio y el aire” como superficies que se fueron superando la una a la otra sucesivamente en su obra.

En la entrevista de rodaje, realizada a modo busto parlante, el personaje está sentado y nos habla en un plano frontal, dispuesto en un espacio significativo que construimos en conjunto con Leonardo. En esta entrevista las preguntas se dirigen a profundizar los ejes antes mencionados abordados de la siguiente forma: 1) *INICIOS* ¿Cuáles fueron los inicios del trabajo como ilustrador? ¿Cuál fue el papel de la Universidad en tu quehacer actual? ¿Cuales son las diferencias entre ser dibujante y ser ilustrador? ¿Considera el papel una superficie que preexiste siempre a la hora de ilustrar algo sea cual sea su destino? 2) *PROYECTO VENTANAS*

⁵ En el caso del documental biográfico, este “(...) excede los límites del discurso histórico aunque se inscribe parcialmente en él y centra su exposición de los fenómenos alrededor de la singularidad de los personajes biografiados” Aprea y Lazzari.
Duarte Sierra, M. Matheo. (2014, 18 marzo). “Características y particularidades de los documentales biográficos para televisión”.. Recuperado 27 septiembre, 2018, de <https://matheods.wordpress.com/2014/03/18/caracteristicas-y-particularidades-de-los-documentales-biograficos-para-televisi3n/>

¿Cuál fue su inicio y qué repercusiones tuvo, tanto en la ciudad de La Plata como en el escenario internacional? ¿Se generó un cambio de experiencia en el espectador con la obra, gracias a la transición del papel al vidrio como superficie de exposición?

3) *REALIDAD VIRTUAL*. ¿Dónde inicia el interés por la realidad virtual? ¿Considera que este nuevo dispositivo tecnológico se relaciona o se vincula a la experiencia con otras disciplinas artísticas? ¿Considera el aire como nuevo “lienzo”? ¿Cuáles cree que son las complejidades en la recepción de la obra en realidad virtual? ¿Cuáles cree que son los desafíos que presenta el dispositivo para la realización de obra en 3D? ¿Considera que el proyecto Ventanas fue la antesala para generar este nuevo proyecto?

Si bien los dos tipos de entrevistas aplicadas con anterioridad se basan en una serie de preguntas estructuradas, queremos que la espontaneidad haga parte de la entrevista. Nos interesa que el carácter del guión sea siempre abierto⁶, en este sentido dar la posibilidad que el artista nos cuente lo que considere pertinente, sin alejarnos del foco que construimos para nuestro discurso.

Otra modalidad que utilizamos es la de generar un diálogo con el artista mientras lo acompañamos durante la realización de una obra. Nos parece interesante que las reflexiones acerca de su hacer emerjan a través de la producción de su propio arte de forma espontánea. En el caso de Leonardo generamos una prueba del Tilt Brush en el set de la Facultad de Bellas Artes. En esta prueba, por primera vez vimos la utilización del casco virtual y logramos profundizar en las complejidades del dispositivo tanto para el artista como para el espectador.

Concluyendo, observamos que en la entrevista, es donde se aloja la mayor cantidad de contenido, por lo tanto la tomamos como tiempo base, para posteriormente ir organizando las secuencias en función de dosificar y organizar la información. De esta etapa inicial surgió un primer esbozo de la estructura narrativa (Ver ANEXO, pag. 19). En él podemos evidenciar dos cosas: por un lado que la conformación de esta estructura está sólo en función de la información y no de las imágenes y

⁶ Guzman, P. Patricio. (s.f.). El guión en el cine documental. Recuperado 27 septiembre, 2018, de [https://www.patricioguzman.com/es/articulos/29\)-el-guion-en-el-cine-documental](https://www.patricioguzman.com/es/articulos/29)-el-guion-en-el-cine-documental)

sonidos posibles que el guionista puede proponer. Por otro lado, enfocándonos específicamente en el tratamiento de la información, nos permite dar cuenta de la pertinencia o no de las categorías antes expuestas por Bill Nichols (1997), obteniendo el siguiente resultado:

DIORAMA no es un documental de modalidad expositiva, ya que no hay un interés de dirigirse al espectador directamente a través de intertítulos y mucho menos desde una voz omnisciente, como es el caso de los noticieros televisivos. Además esta modalidad elimina toda posibilidad del uso de la voz en off como recurso, que es fundamental en la organización de nuestro relato (el cual desarrollaré más adelante).

DIORAMA no es un documental de modalidad de observación por varias cuestiones: la primera (y la más definitoria) es que esta modalidad descarta por completo la entrevista como recurso formal. La segunda es que este tipo de documental cede el control casi absoluto ante lo que aparece frente a cámara planteando la no intervención del realizador, lo cual va en contravía de la propuesta estética de la serie y de la naturaleza de la plataforma donde se aloja el documental. Además, la temporalidad en la modalidad observacional se le presenta al espectador de forma mimética: trata de parecerse a la realidad; lo que nosotras queremos construir es todo lo contrario, poder condensarlo lo suficiente para sintetizar la información más importante de la obra del artista.

DIORAMA no es un documental de modalidad interactiva, porque si bien nosotras intervenimos en la puesta en escena de los materiales y su organización en el montaje, no se trata de un intercambio en el diálogo entre realizador y “actor social” -como lo describe Nichols- donde podemos oírlo y verlo interactuar. Para esta modalidad este tipo de intervenciones son parte esencial de la argumentación del film. Para nosotras esto no es importante puesto que toda la atención la disponemos en el tratamiento de las imágenes en función a lo que Leonardo va diciendo.

DIORAMA no es un documental de modalidad reflexiva porque no se aborda el metacomentario como estructura discursiva, en el cual el universo representado es en sí mismo el objeto de la reflexión. La participación del director en general en este tipo de documental es activa de forma explícita. En DIORAMA toda la atención se centra única y exclusivamente en las reflexiones y comentarios que hace Leonardo de su experiencia como artista.

Teniendo en cuenta que la serie expone un tratamiento audiovisual que se enfoca en contar una historia que logre mantener la atención de un espectador sumergido en la metatextualidad de la red, nos apropiamos de este lugar -la red- como un espacio que posee una potencia inagotable. Por ello me apoyo en estas categorías, para plantear un cuerpo teórico base que me permita correrme de ese “lugar dado” y así desarrollar conceptualmente cada uno de los factores que determinan las pautas que rigen la construcción de DIORAMA como un objeto que emerge de las nuevas condiciones de producción.

En el apartado siguiente desarrollaré cómo nos apropiamos de los recursos estéticos y narrativos que caracterizan la web para definir una posible modalidad que se ajuste al formato que realizamos.

2.2 Concreción de la estructura narrativa

Entonces ¿Cómo categorizar la serie y cómo pensar los recursos narrativos en función de las nuevas necesidades de los nuevos formatos que subyacen en la naturaleza de la red?

En nuestro panorama actual, encontramos que la relación con el audiovisual se da en un abanico de opciones muy amplio, en el que Internet, a través de una multiplicidad de dispositivos, es sin duda protagonista. El avance de la comunicación en plataformas digitales mediadas por el ordenador y los teléfonos móviles, junto a la introducción de la televisión digital⁷, no sólo abre la posibilidad de una interacción más grande de la audiencia con el contenido de los programas audiovisuales, sino que al mismo tiempo la modifica.

El espectador de la web se caracteriza por ser un sujeto inquieto gracias a la masificación de la información y las posibilidades en tiempo real de poder acceder a ella. Dedicar su tiempo a consumir producciones audiovisuales de poca duración, por ende el tiempo de lectura se vuelve cada vez más fugaz. El reto de los nuevos

⁷Freitas, C. Cristiana, & Castro, C. Cosette. (2010). Narrativas Audiovisuales y tecnologías interactivas. *Revista Estudios Culturales*, 3(5). Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3739970.pdf>

contenidos es poder captar la atención a través de imágenes espectaculares y llamativas; relatos que no se demoren en generar un “enganche” sino que por el contrario capten la atención desde el minuto cero.

Un cambio importante a la hora de pensar el espectador son las condiciones de visualización. Con la difusión de contenidos por Internet hay un corrimiento de lo que Parente llama “forma-cine”⁸: el dispositivo cinematográfico en condiciones “ideales”⁹, la sala oscura, la proyección desde atrás y la inmovilidad del espectador. El espectador que visualiza una serie web vive una experiencia distinta, en el sentido en que puede ver los capítulos en cualquier orden, puede adelantar con facilidad, además de realizar otro tipo de operaciones como comentar o compartir estos contenidos. Las series web se abren como un espacio de experimentación que en ese *corrimiento*, plantean la posibilidad de ampliar el universo narrativo, aprovechando las especificidades del medio y su hipertextualidad¹⁰.

Las series web como formato son un buen exponente de cómo se han modificado las formas de contar historias. Es un fenómeno de producción de contenidos en expansión que se beneficia de la banda ancha, la cual permite la subida de material audiovisual a plataformas gratuitas como Youtube y Vimeo en poco tiempo, presentándose como una alternativa y/o competencia a la televisión.

La naturaleza del contexto al que nos aproximábamos con la serie implicaba encontrar nuevas categorías que nos ayudarán a pensar los recursos que íbamos a implementar, supliendo las necesidades del nuevo formato que queríamos llevar a cabo: la serie web. Desde mi análisis, tomé como principio lo siguiente: si bien el documental presenta la argumentación como categoría general para la representación de una causa en el mundo¹¹, me voy a basar en la categoría que presenta Bill Nichols de *la perspectiva*, la cual se define por su cercanía con la ficción, ya que se apoya en estrategias retóricas en la organización del discurso. A

⁸ Parente, André, “La forma cine: variaciones y rupturas”. En *Arkadín No. 3*, La Plata, 2012. Pág 42.

⁹ Ídem. El término viene de Baudry.

¹⁰ Hipertextualidad: es un término que viene de la teoría literaria (Genette), y que llevada a la comunicación y la informática, refiere a las referencias cruzadas o hipervínculos que se establecen entre textos, media o software.

Genette, G. Gerard. (1989). *Palimpsestos* (Ed. rev.). Madrid, España: Taurus.

¹¹ Nichols, B. Bill. (1997). *La representación de la realidad* (Ed. rev.). Barcelona, España: Paidós.

partir de ahora voy a plantear el tratamiento de los recursos que afianzaron los códigos y las convenciones presentes en la realización del proyecto.

El tiempo y espacio. El tiempo narrativo es una variable determinante a la hora de pensar el tratamiento audiovisual de la serie. La manipulación de este nos sirve para moldear el interés del espectador logrando “engancharlo” a través del dinamismo que se propone. Algo característico del tratamiento del tiempo y el espacio en el capítulo de Leonardo es la discontinuidad, relacionada a la libertad con la que sintetizamos y expandimos la información suministrada. Gracias a la utilización del material de archivo, la creación de materiales propios a partir de su obra y la voz en off elaboramos secuencias que abarcan tiempos y espacios diferentes. Lo que unifica el relato tanto temporal como espacialmente es la entrevista busto parlante que como fue mencionada la usamos como tiempo base para organizar el discurso de principio a fin.

El material de archivo. Según Jean-Claude Bernardet¹², el archivo constituye un cuerpo bastante consistente en los films de la tradición documentalista¹³. El material de archivo sustenta la argumentación del narrador ya que el documento al poseer un carácter histórico valida de forma eficaz lo que presenta.

El material de archivo y la voz en off constituyen uno de los principales recursos utilizados a lo largo del capítulo, pues gracias a la presentación visual, somos testigos tanto de los eventos del pasado en la vida de Leonardo como del desarrollo de su obra actual. Por ejemplo, gracias al archivo recopilado pudimos representar la primera aproximación de Leonardo al arte del dibujo.

Relevamiento de la obra de Leonardo Gauna. Es una instancia que para nosotras es vital porque es el momento en el que nos encontramos con las obras del artista para seleccionarnos bajo el criterio de los ejes orientadores del discurso. Sacamos fotografías, filmamos sus ilustraciones, libros e hicimos un recorrido por la ciudad tratando de rescatar algunas obras del proyecto Ventanas. La realización de estos

¹² Jean-Claude Bernardet es un crítico, realizador y escritor brasileño. Recueperado de <http://jcbernardet.blog.uol.com.br>

¹³ Puccini, S. Sergio. (2015). *GUIÓN de documentales. De la preproducción a la postproducción* (Ed. rev.). Buenos Aires, Argentina: La marca editora.

materiales adquieren una relación directa con el montaje, pero cobra sentido en el guión ya que establece relaciones entre los textos y el universo de las imágenes y los sonidos. Se puede decir que es uno de los momentos que más se acercan a la planificación de un contenido de ficción, ya que se ejerce un control más planificado de la puesta en escena.

El sonido. El tratamiento sonoro es otro factor que determina los modos de construcción del documental que realizamos. El sonido cumple una función rítmica y narrativa, produciendo espacios y planos sonoros que le permiten al relato generar pausas o dar la sensación de un flujo continuo de información a pesar de la discontinuidad espacio-temporal abordada.

A nivel musical, todo lo relacionado con la realidad virtual debería generar un sonido inmersivo. Las imágenes provistas por Leonardo sobre realidad virtual nos introducen en un viaje espectral desconocido. Por ello, creo que la música debe crear las condiciones necesarias para que, junto con el artista, comprendamos las imágenes presentadas en el documental. La música debe poder encontrar matices y colores que diferencien cada parte del proceso, cada eje trabajado (“el papel, el vidrio y el aire”) para que el espectador pueda transitar de forma ordenada y fluida cada obra, como si entrara en diálogo de forma íntima con el artista que expone su quehacer.

Retomando, teniendo en cuenta estos factores, la organización retórica del relato final (ver ANEXO 2, pag. 20) se basó en la construcción de secuencias elaboradas para que a medida que Leonardo Gauna expusiera su obra, las imágenes causen un impacto inmediato y logre condensar la información emitida. El tiempo es sintético, el espacio es discontinuo en su mayoría, el sonido envolvente. Consideramos que de esta forma logramos apropiarnos de la naturaleza fragmentaria de la web consolidando una estructura narrativa de modo coherente que puede repetirse a lo largo de una o varias temporadas.

CONCLUSIONES

La construcción del documental fue un proceso de trabajo colectivo donde el guión y la realización como orientaciones separadas, se vio muy permeado por decisiones que fuimos tomando en conjunto. En este sentido, podría decir que se trató de un trabajo integral donde dichas instancias no fueron posibles ser llevadas a cabo de manera separada. Por ello fue interesante, como análisis de mi Tesis, la deconstrucción y el análisis del guión en función del estudio de las características de nuevos formatos, como lo es la serie web.

La realización de este formato, que hemos desarrollado en los últimos años, supuso cierta naturalización en el proceso creativo y por ende el desconocimiento conceptual de algunas herramientas aplicadas, lo que se tradujo en un sistema de producción ecléctico y desordenado. Esto no significa que estuviéramos en un lugar totalmente erróneo, ya que de por sí la creación de un documental deja espacios abiertos a la improvisación y la espontaneidad. Este proceso de análisis aplicado al capítulo de Leonardo Gauna, pone en relieve que el guión como documento se desmaterializa¹⁴ ya que obtiene durante el proceso diferentes formas, consolidándose en el objeto audiovisual terminado.

Lo interesante de asumir el rol como guionista es que la necesidad de tener un guión en términos formales no sólo nació a raíz de la realización de mi Tesis, sino que se estructuró basado en la necesidad y el deseo que surge en el montaje de construir un discurso sólido y eficaz, atendiendo los condicionamientos que el formato de serie web requería:

“un guionista debe tener nociones de montaje tan precisas como lo fuera posible. Un guionista que se negara a adquirirlas y se restringiese estrictamente a una actividad

¹⁴ Puccini, S. Sergio. (2015). *GUIÓN de documentales. De la preproducción a la postproducción* (Ed. rev.). Buenos Aires, Argentina: La marca editora.

El autor hace referencia a este concepto, aludiendo al mercado editorial sobre guiones, los cuales son pocos y generalmente son transcripciones del film después de su finalización.

literaria se estaría amputando una parte de sí mismo” (Carrière y Bonitzer, 1996, p.13)¹⁵.

El proceso creativo apoyado en el trabajo conjunto entre el guión y el montaje, evidencia que los procesos no son inamovibles sino que convergen para cerrar proceso creativo. Fue interesante también que la reflexión sobre el desarrollo conceptual y creativo del objeto audiovisual evidenciara el desplazamiento de las categorías genéricas del documental aprendidas en mi formación en la Facultad, para entender las necesidades y los recursos necesarios para construir un formato acorde a un nuevo espectador.

Finalmente, siendo ya aplicadas todas las herramientas que componen el proyecto, podemos pensar que DIORAMA se identifica a partir del *documental de creación*, “El documental de creación utiliza el lenguaje audiovisual de un modo tan libre como si fuera una ficción.”¹⁶. La profesora Carmen Ávalos¹⁷, lo define como una posibilidad infinita de manipular el espacio y el tiempo. Tal vez sea necesario salvar las distancias con la definición puesto que nuestro proyecto se estructura a partir de herramientas específicas en la creación documental. Lo que nos aporta esta nueva modalidad es que gracias a ella podemos dar cuenta de un lugar de trabajo híbrido, donde recogemos material del mundo histórico -construimos siempre desde lo real- del cual nos desprendemos para seleccionar y eliminar lo que creemos innecesario a través de nuestra subjetividad, recreando situaciones e interviniendo constantemente los materiales.

La creación de principio a fin del guión es indudablemente abierta¹⁸ ya que está en constante expansión gracias a un proceso que se concluye en la construcción de un discurso que da a entender no sólo la obra de Leonardo Gauna como producto terminado sino la particularidad de su proceso creativo en un tiempo y en un lugar determinado.

¹⁵ Puccini, S. Sergio. (2015). *GUIÓN de documentales. De la preproducción a la postproducción* (Ed. rev.). Buenos Aires, Argentina: La marca editora.

¹⁶ Bruna, B. Roberto. (2012, 7 agosto). Documental Creativo: la tenue frontera entre la ficción y la realidad. Recuperado 27 septiembre, 2018, de <http://www.icei.uchile.cl/noticias/documental-creativo-la-tenue-frontera-entre-la-ficcion-y-la-realidad>

¹⁷ *Académica de la Facultad de las Ciencias de la Comunicación de la Universidad Autónoma de Barcelona*

¹⁸ Guzman, P. Patricio. (s.f.). El guión en el cine documental. Recuperado 27 septiembre, 2018, de [https://www.patricioguzman.com/es/articulos/29\)-el-guion-en-el-cine-documental](https://www.patricioguzman.com/es/articulos/29)-el-guion-en-el-cine-documental)

BIBLIOGRAFÍA

- Kusch, Rodolfo. *Geocultura del hombre americano*, cap. "La cultura como entidad", Buenos Aires, Fernando García Cambeiro, 1976.
- Tabarez Nidia. Revista de Investigación N° 69. Vol. 34 Enero - Abril 2010.
- Nichols, B. Bill. (1997). *La representación de la realidad* (Ed. rev.). Barcelona, España: Paidós.
- Freitas, C. Cristiana, & Castro, C. Cosette. (2010). Narrativas audiovisuales y tecnologías interactivas. *Revista Estudios Culturales*, 3(5). Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3739970.pdf>
- Genette, G. Gerard. (1989). *Palimpsestos* (Ed. rev.). Madrid, España: Taurus.
- Duarte Sierra, M. Matheo. (2014, 18 marzo). "Características y particularidades de los documentales biográficos para televisión".. Recuperado 27 septiembre, 2018, de <https://matheods.wordpress.com/2014/03/18/caracteristicas-y-particularidades-de-los-documentales-biograficos-para-televisi%C3%B3n/>
- López Caballero, M. Mercedes. (s.f.). La actividad del espectador físico y digital. Recuperado 27 septiembre, 2018, de <http://www.danza.es/multimedia/revista/la-actividad-del-espectador-fisico-y-digital>
- Guzman, P. Patricio. (s.f.). El guión en el cine documental. Recuperado 27 septiembre, 2018, de [https://www.patricioguzman.com/es/articulos/29\)-el-guion-en-el-cine-documental](https://www.patricioguzman.com/es/articulos/29)-el-guion-en-el-cine-documental)
- Bruna, B. Roberto. (2012, 7 agosto). Documental Creativo: la tenue frontera entre la ficción y la realidad. Recuperado 27 septiembre, 2018, de <http://www.icei.uchile.cl/noticias/documental-creativo-la-tenue-frontera-entre-la-ficcion-y-la-realidad>
- Puccini, S. Sergio. (2015). *GUIÓN de documentales. De la preproducción a la postproducción* (Ed. rev.). Buenos Aires, Argentina: La marca editora.
- Parente, André, "La forma cine: variaciones y rupturas". En *Arkadin No. 3*, La Plata, 2012.

ANEXOS

5.1 Anexo 1

Primer esbozo de la estructura narrativa

1. PRESENTACIÓN DEL ARTISTA

Qué es lo más importante para Leonardo Gauna en el arte.

2. SECUENCIA ELABORADA

Se expone el lugar de procedencia de Leonardo Gauna, relación familiar y estudios que permitan dar cuenta cómo surgió su interés por el arte que desarrolla.

3. SECUENCIA OFICIO ILUSTRADOR

Leonardo Gauna nos cuenta la elección del oficio, sus inicios y repercusiones en las obras que fue desarrollando hasta la actualidad.

4. SECUENCIA PROYECTO VENTANAS

Leonardo nos cuenta sobre el proyecto y los alcances que tuvo no solo a nivel local sino también internacional. Expone el por qué el proyecto fue el proyecto transición al trabajo actual en Realidad Virtual.

5. SECUENCIA REALIDAD VIRTUAL

Leonardo habla sobre las posibilidades tecnológicas que ofrece el Tilt Brush y cómo va trabajando esto en su obra actual que está en proceso. El trabajo por ahora no es concluyente, es un universo que deja abiertas más preguntas que respuestas.

5.2 Anexo 2

Estructura narrativa final

1.PRESENTACIÓN DE LA SERIE

- secuencia que se repite en todos los capitulos -

Intro animada donde aparece el logo de la productora y el título de la serie con su respectiva nomenclatura.

1.1 INTRODUCCIÓN A LA REALIDAD VIRTUAL

IMAGEN: Partes en planos detalle de una obra en realidad virtual realizada por Leonardo Gauna.

SONIDO: VOZ OVER de LEONARDO GAUNA en la que expone su apreciación sobre la etiqueta de ilustrador.

2. SECUENCIA / PRESENTACIÓN DEL ARTISTA/ LEO GAUNA -Ilustrador-

MÚSICA LEIV MOTIV

La cara de LEONARDO GAUNA está encuadrada a la mitad de su parte superior, ubicada en el centro del plano, mira a cámara.

- *Acentuando la exploración por su obra actual el fondo continúa una dibujo en realidad virtual que no se dilucida que es -*

SOBREIMPRIME (texto animado): LEONARDO GAUNA – ILUSTRADOR.

SONIDO: VOZ OVER de LEO ¿Qué es lo mas importante / interesante en el arte?

3. SECUENCIA ELABORADA / LUGAR DE ORIGEN / FAMILIA / INICIOS EN LA ILUSTRACIÓN

IMAGEN: Animación e imagenes haciendo un breve recorrido por Zarate. Fotografías de su infancia cuando fue a Disney.

SONIDO: VOZ OVER de LEONARDO GAUNA. Nos cuenta: su lugar de origen, el momento en el que decidió venirse a vivir a La Plata y su forma de empezar a relacionarse con la ciudad.

4. SECUENCIA ELABORADA / CIUDAD, FACULTAD, OFICIO DE ILUSTRADOR

4.1 IMAGEN: *[Secuencia elaborada]* Distintos planos a modo de insert de espacios de la ciudad de La Plata. En algunos momentos se muestra al artista interviniendo esos espacios.

(Mostrar lugares de La Plata que para él son importantes, que han constituido algo especial en todos estos que ha vivido en la ciudad)

SONIDO: VOZ OVER de LEONARDO GAUNA. Nos cuenta como empieza a relacionarse con la ciudad, la incidencia de la facultad en su obra y su quehacer como ilustrador.

4.2 IMAGEN: *[Secuencia elaborada]* Material de archivo de objetos personales del artista, sus materiales y obra (dibujos), -hacemos hincapié en la superficie de papel como primera herramienta trabajada en su obra-

4.3 IMAGEN: LEONARDO GAUNA interactúa con público en una exposición realizada por él.

SONIDO: VOZ OVER IN de LEONARDO GAUNA. Nos habla de la disciplina de la ilustración, sus cargas y sus ventajas, haciendo hincapié que lo que le interesa en el canal comunicativo que se genera entre emisor y receptor, diferenciado de la concepción de artista con la cual no se siente identificado.

5. PROYECTO VENTANAS

5.1 IMAGEN: Time lapse de la realización de un dibujo en un vidrio.

SONIDO: VOZ OVER de LEONARDO GAUNA. Nos cuenta del inicio de proyecto ventanas.

5.2 IMAGEN: *[Secuencia elaborada]* material de archivo del proyecto Ventanas

SONIDO: VOZ OVER e IN de LEONARDO GAUNA. Nos cuenta el desarrollo del proyecto y sus alcances, pone de manifiesto el interés que tiene de estar buscando nuevos desafíos entornos a la lectura que el espectador tiene de la obra

6. SECUENCIA REALIDAD VIRTUAL.

6.1 IMAGEN: *[Secuencia de Leonardo en el Set]*

Tríptico de imágenes en un set con Leo utilizando el casco de realidad virtual.

SONIDO: VOZ OVER de LEONARDO GAUNA. Habla de las características de esta nueva tecnología. Nos cuenta cómo se vincula esto con la ilustración y el pasaje que existió entre sus obras anteriores.

6.2 IMAGEN: Espectadores utilizando el Tilt Brush.

SONIDO: VOZ OVER de LEO. Nos habla de la experiencia corporal que implica usar el dispositivo.

6.3. IMAGEN: [Secuencia de Leonardo en el Set]

Vemos a Leonardo alrededor del equipo técnico utilizando el dispositivo, dibuja un auto el cual vimos de forma más abstracta al inicio del capítulo.

SONIDO: VOZ IN de LEO. Nos habla de los desafíos de utilizar el Tilt Brush.

Después de esto, vemos una imagen como si estuviéramos dentro del casco. Por medio de él hacemos un recorrido por un auto chocado, lo atravesamos y lo exploramos como si fuéramos el artista. El sonido emerge para llevarnos a un viaje inmersivo por la obra.

6.4 IMAGEN: [Secuencia de Leonardo en su casa]

Se realizó en conjunto con el artista la intervención de su casa, con el ideal de hacer un retrato del personaje, donde a modo de cierre y en un tono más poético, por medio de una VOZ OVER, nos brinde una reflexión sobre el lugar que ocupa en su vida el arte que desarrolla.

7. PLACA DE TEXTO-

Firma animada del artista. En el caso de Leo, el realiza una firma adentro de la realidad virtual

8. .CRÉDITOS-

De fondo Leo en el set con el casco de VR.

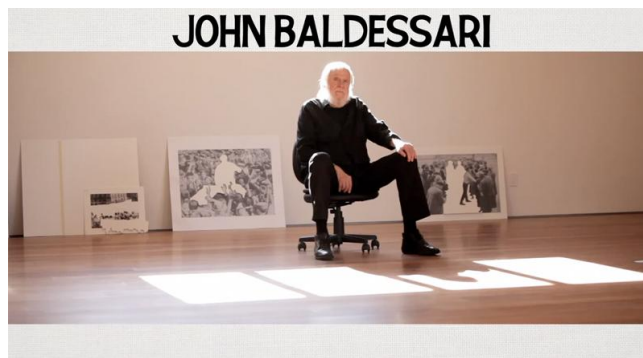
5.3 Referentes audiovisuales



Like Knows Like

(Referente temático, de formato y de montaje)

<http://www.likeknowslike.com/shorts>



A brief story of Jhon Baldessary

(Referente de montaje, recursos de found footage y construcción de secuencias elaboradas)

<https://vimeo.com/50493471>



La Menesunda según Marta Minujín

(Referente de montaje: animacion, diseño grafico, material de archivo, inserts)

<https://vimeo.com/218392001>



Michael Hammer Hsiung

(Referente temático, de entrevista y montaje)

<https://vimeo.com/79222497>