

LEÓN

**REALIZACIÓN DE UN MEDIOMETRAJE A PARTIR DE LA APROPIACIÓN
SELECTIVA DEL SISTEMA ESTILÍSTICO PRESENTE EN LA TRILOGÍA DE
PELÍCULAS ANIMADAS “KIZUMONOGATARI”**

SEBASTIÁN BONILLA SÁNCHEZ

**UNIVERSIDAD DEL VALLE
FACULTAD DE ARTES INTEGRADAS
DEPARTAMENTO DE DISEÑO
DISEÑO GRÁFICO
SANTIAGO DE CALI
2018**

LEÓN

**REALIZACIÓN DE UN MEDIOMETRAJE A PARTIR DE LA APROPIACIÓN
SELECTIVA DEL SISTEMA ESTILÍSTICO PRESENTE EN LA TRILOGÍA DE
PELÍCULAS ANIMADAS “KIZUMONOGATARI”**

SEBASTIÁN BONILLA SÁNCHEZ

**PROYECTO DE GRADO PARA OPTAR POR
EL TÍTULO DE DISEÑADOR GRÁFICO**

**ANDRÉS REINA GUTIÉRREZ
DIRECTOR DE PROYECTO**

**UNIVERSIDAD DEL VALLE
FACULTAD DE ARTES INTEGRADAS
DEPARTAMENTO DE DISEÑO
DISEÑO GRÁFICO
SANTIAGO DE CALI
2018**

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a todos aquellos que fueron parte del proyecto directa e indirectamente. A mis padres por todo su apoyo incondicional, la paciencia y el patrocinio del producto final. A Lina Ossa por el apoyo emocional, y por darme la fuerza para continuar trabajado cuando sentía que no podía más. A mis amigos Juan Camilo Vergara, Juan David Gamboa, Melissa Quiroga y a mi hermano Juan David Bonilla, por ser parte de mi equipo técnico a la hora de producir el mediometrage. A Mauricio Vélez por hacer tiempo en su agenda para componer toda la música de la producción; mi profesor Andrés Reina por aguantarme en medio de mi desorden y, aun así, dirigir el proyecto a lo largo de estos años. Y especialmente agradecer a Carlos Ossa por estar a mi lado a lo largo de la realización del proyecto, siendo un importante apoyo y por decirme “animo parce” cada que pensé en rendirme.

RESUMEN

El presente proyecto nace del deseo de creación de un producto audiovisual con un estilo cinematográfico marcado, desde la inexperiencia teórica y práctica del autor y bajo una idea metodológica que tiene como objetivo permitir a autores de este tipo (principiantes/novatos) iniciar proyectos audiovisuales con resultados satisfactorios.

Para ello, se estudió el concepto de Sistema estilístico planteado por Bordwell & Thompson (2015), con el fin de extraer los insumos teóricos necesarios referentes al estilo cinematográfico, para posteriormente aplicarlos en una metodología de creación audiovisual. Además, se seleccionó una trilogía de producciones cinematográficas de animación japonesa llamada Kizumonogatari, de las cuales se analizaron y apropiaron los aspectos de su sistema estilístico (puesta en escena, fotografía, montaje y sonido).

Finalmente, se ejecutaron las tres fases de una realización audiovisual (preproducción, producción y postproducción) partiendo de la apropiación del Sistema estilístico presente en las obras Kizumonogatari. Como resultado del proyecto se obtuvo la creación de un producto audiovisual.

Palabras clave: Estilo cinematográfico, Filme, Sistema estilístico, Puesta en escena, Fotografía, Montaje, Sonido, Análisis audiovisual, Preproducción, Producción, Postproducción.

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO 1: ASPECTOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN	3
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	3
1.2 OBJETIVOS	6
1.3 JUSTIFICACIÓN	7
1.4 MODELO METODOLÓGICO	10
CAPITULO 2: ESTADO DEL ARTE Y MARCO TEÓRICO	14
2.1 ESTADO DEL ARTE	14
2.1.1 ANÁLISIS CINEMATOGRAFICO	14
2.1.2 PRODUCCIÓN	23
2.2 MARCO TEÓRICO	31
2.2.1 ANÁLISIS CINEMATOGRAFICO	31
2.2.2 SISTEMA ESTILÍSTICO	35
2.2.2.1 PUESTA EN ESCENA	37
2.2.2.2 EL PLANO	40
2.2.2.3 MONTAJE	45
2.2.2.4 SONIDO	49
CAPITULO 3: DESARROLLO DE LA PROPUESTA	54
3.1 ESCRITURA DEL GUIÓN	55
3.1.1 HISTORIA	55
3.1.1.1 PERSONAJES	57
3.1.1.2 MOMENTOS	59
3.1.2 ESCALETA DE ACCIONES	60
3.1.3 GUIÓN	65
3.1.4 REVISIÓN Y CORRECCIÓN	66
3.2 ANÁLISIS	67

3.2.1 CREACIÓN DE LA MATRIZ DE ANÁLISIS	67
3.2.2 SELECCIÓN DE CLIPS	69
3.2.3 ANÁLISIS DE KIZUMONOGATARI I, II Y III	70
3.3 PREPRODUCCIÓN	84
3.3.1 STORY-BOARD	84
3.3.2 PLANEACIÓN DE TOMAS Y RODAJE	87
3.3.3 AUDICIONES Y CAPITAL HUMANO	89
3.3.4 UTILERÍA Y VESTUARIO	91
3.4 PRODUCCIÓN	93
3.4.1 RODAJE	93
3.4.2 MÚSICA Y SONIDO	97
3.5 POSTPRODUCCIÓN	98
3.5.1 MONTAJE	98
3.5.2 COLOR E IMAGEN	100
3.5.3 MÚSICA Y SONIDO	101
3.5.4 RENDERIZADO FINAL	102
CONCLUSIONES	103
BIBLIOGRAFÍA	105

TABLA DE FIGURAS

Fig. 1: Fragmento del video “Fall of Men”	25
Fig. 2: Comparación de viñetas y encuadres de las novelas y la película de Sin City	27
Fig. 3: Doble paginado con varias viñetas	28
Fig. 4: Doble paginado de una viñeta	28
Fig. 5: Comparación de viñetas y frames de Scott Pilgrim	29
Fig. 6: Primer plano del video musical	44
Fig. 7: Encuadre general del video musical	44
Fig. 8: Vestuario de Hanekawa	70
Fig. 9: Ejemplo de vestuario de Araragi	71
Fig. 10: Vestuario Kiss-shot como Vampira completa	71
Fig. 11: Fotograma del clip 5	71
Fig. 12: Fotograma del clip 8	71
Fig. 13: Fotograma de cámara lenta en el clip 15	73
Fig. 14: Plano medio en clip 4	74
Fig. 15: Plano general clip 4	75
Fig. 16: Texto “voz” en el clip 14	76
Fig.17: Texto “pregunta” en el clip 14	76
Fig. 18: Boca Hanekawa en clip 10	76
Fig. 19: Falda de Hanekawa en clip 10	76
Fig. 20: Pupila de Araragi en clip 10	76
Fig. 21: Fotograma de Araragi clip 4	78
Fig. 22: Fotograma de Hanekawa clip 4	78
Fig. 23: Desplazamiento de Hanekawa en clip 4	79
Fig. 24: Desplazamiento de la mano de Hanekawa, clip 4	79
Fig. 25: Guion subrayado y dividido en encuadres	84
Fig. 26: Encuadre 39 del Story-board	85

Fig. 27: Encuadre 56 del Story-board	85
Fig. 28: Encuadre 85 del Story-board	86
Fig. 29: Encuadre 57 del Story-board	86
Fig. 30: Encuadre 96 del Story-board	86
Fig. 31: Ejemplo de tabla de Excel	87
Fig. 32: Día 5 en la tabla del cronograma de rodaje	89
Fig. 33: Primer poster para audición cortometraje León	90
Fig. 34: Segundo poster para audición cortometraje León	90
Fig. 35: Ejemplo de columnas de Vestuario y utilería del plan de rodaje	91
Fig. 36: Cuadros con el rostro de Vanessa	92
Fig. 37: Revista	92
Fig. 38: Fotografía del 2 día de rodaje	94
Fig. 39: Fotografía del primer día 1 de rodaje	95
Fig. 40: Fotografía de la grabación de un inserto de León	96
Fig. 41: Carpeta con los archivos de video	98
Fig. 42: Montaje en Adobe Premiere	99
Fig. 43: Pantallazo de la edición de color	101
Fig. 44: Pantallazo edición en Adobe Audition	102

INTRODUCCIÓN

Desde que el cine empezó oficialmente el 28 de diciembre del año 1895, cuando los hermanos Lumière presentaron las primeras películas conocidas por el hombre en un pequeño café de París, este arte ha estado en constante cambio y evolución tanto en la manera de mostrarlo como de realizarlo. Lo que en su inicio fueron solo registros de escenas reales transcurridas en escenarios exteriores e interiores de la sociedad francesa de la época, evolucionó con los primeros “efectos especiales” del momento, realizados por Georges Méliés en 1902 con su filme “El viaje a la Luna”, donde por primera vez se detuvo el rodaje de una cámara para posteriormente reanudarlo dando la ilusión de aparición o desaparición de objetos y personajes en escena.

A lo largo de la historia, y con la ayuda de las nuevas tecnologías, estos recursos cinematográficos han crecido y han evolucionado exponencialmente, hasta el punto de convertir el aspecto cinematográfico de los filmes en un arte. Hoy en día es tan importante el modo de contar las historias de las películas, tanto como las historias mismas. Debido a esto, se ha creado lo que hoy conocemos como estilo cinematográfico, que es la forma particular en la que se emplean los recursos cinematográficos como la fotografía, el montaje, el sonido, etc.

El presente proyecto centra su atención en este aspecto, en la forma de narrar el contenido de la historia, es decir: el estilo cinematográfico. David Bordwell & Kristin Thompson (2015) plantean un concepto denominado *Forma Fílmica* en su libro *El arte cinematográfico: una introducción*. Este concepto es en sí la forma de las producciones audiovisuales, y responde al aspecto de cómo se cuenta una historia.

Así mismo, el concepto se descompone en dos partes: *sistema formal & sistema estilístico*. El último sistema, encargado de los aspectos cinematográficos (fotografía, puesta en

escena, montaje y sonido) de las obras, es descrito como el estilo cinematográfico de las producciones audiovisuales y será desarrollado a profundidad en el marco teórico (pág. 35).

Ahora bien, debido a la relevancia de estos autores en el mundo académico del cine, la clara estructura propuesta por ellos y la forma de agrupar y categorizar los recursos de la cinematografía en el discurso del estilo cinematográfico, convierten al concepto de sistema estilístico en el eje pilar del proyecto, haciendo que en *León* (como trabajo académico) se busque producir una pieza audiovisual cuyo estilo cinematográfico sea desarrollado a partir de una metodología de creación que implemente la apropiación y aplicación del sistema estilístico de producciones ya existentes.

CAPÍTULO 1

ASPECTOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En el mundo del diseño, cuando se habla del medio audiovisual normalmente se alude a la animación, ya sea desde la dirección de este tipo de producciones, o desde su elaboración a nivel técnico (ilustración, dominio de programas de animación, etc). No obstante, la participación del diseñador en el medio audiovisual no debe limitarse a un solo tipo de producciones (como las animadas), pues el profesional en diseño tiene la capacidad teórica y práctica para realizar y conceptualizar todo tipo de creaciones audiovisuales, independientemente de la técnica.

Según Jane Barnwell (2009) en su libro *Fundamentos de la Creación cinematográfica*, la producción audiovisual consta de varios campos de trabajo que convergen en sinergia bajo la tutela de tres grandes pilares: el guión, la producción y la dirección. El primero es aquel que escribe o adapta la historia y se encarga de la coherencia interna del film. El segundo pilar es quien se encarga de garantizar la realización del filme, consiguiendo patrocinadores, escenarios, vestuario, utilería, etc. Por último, pero no menos importante, en la dirección, el director es el responsable de dar un enfoque y un estilo a la narrativa que tendrá el film una vez terminado en su totalidad.

En este último pilar es donde el diseñador puede desenvolverse desde su formación académica preliminar, puesto que el diseñador está en la capacidad de conceptualizar una historia para dar un enfoque y estilo al film que se realizará, gracias a su conocimiento en el lenguaje visual y comunicativo, sin mencionar su habilidad de crear conceptos para todo tipo de proyectos. Si bien puede tener vacíos a nivel técnico en el mundo cinematográfico, se establece que *“el director es el responsable de los aspectos conceptuales y del enfoque global de la película.”* (Jane Barnwell, 2009); para las cuestiones técnicas de la producción, se cuenta con el equipo de trabajo procedente de los otros dos pilares en la creación cinematográfica.

Ahora, el enfoque que le da el director a una producción audiovisual afecta directamente la percepción de la narración en el espectador, es decir, es dicho enfoque el responsable de guiar la manera en la que el público percibe la obra y ordenar la forma en la que se obtiene la información de la narración. Es labor del director, establecer un estilo cinematográfico en el film para que éste sea interpretado como él lo plantea o desea.

Ahora bien, ¿Cómo se da el enfoque o estilo a un film?

David Bordwell & Kristin Thompson (2015) plantean un concepto que denominan *sistema estilístico* en su libro *El arte cinematográfico: una introducción*. Este sistema es, en pocas palabras, el estilo cinematográfico del film, su forma de contar la historia. Dicho estilo depende de cómo se implementan y ejecutan los cuatro componentes del sistema: Puesta en Escena, Imagen, Montaje y Sonido.

Este concepto de sistema estilístico, permite al diseñador abordar el tema del estilo cinematográfico de una manera más familiar gracias a las similitudes que hay entre los componentes del sistema y la teoría de la disciplina del diseño. Cada uno de los primeros tres componentes del sistema comparte o se relaciona con teorías de diagramación, color, composición, ritmo, iluminación, etc. El último de los ejes del sistema (el sonido) es quizá el único que no tiene relación directa con el diseño; no obstante, en su aplicación y

función se hallan similitudes con su uso y aplicación en el diseño de experiencias, por lo que no se podría decir que es un eje completamente alejado a la disciplina del diseño.

Por consiguiente, este proyecto busca la realización de un producto audiovisual de autoría que posea un estilo cinematográfico derivado del estudio, análisis y apropiación de un sistema estilístico presente en una obra ya existente, que para el caso particular del proyecto será la trilogía de películas *Kizumonogatari*.

Pregunta Problema

¿Cómo realizar un medimetroaje en formato live-action cuyo estilo cinematográfico sea derivado de la apropiación selectiva de los elementos del sistema estilístico presente en la trilogía de películas animadas *Kizumonogatari*?

1.2 OBJETIVOS

General

Realizar un mediometraje en formato live-action cuyo estilo cinematográfico sea derivado de la apropiación selectiva de los elementos del sistema estilístico presente en la trilogía de películas animadas *Kizumonogatari*.

Específicos

- Desarrollar la escritura de un relato en formato de guión que sirva como base para la realización de un mediometraje.
- Establecer una matriz de análisis que permita el entendimiento y recopilación de los elementos de un sistema estilístico.
- Identificar y seleccionar los elementos del sistema estilístico presentes en la trilogía de películas animadas *Kizumonogatari* que se apropiaran para el mediometraje.
- Implementar los elementos del sistema estilístico (previamente seleccionados) de la trilogía de películas animadas *Kizumonogatari* en las etapas de la realización audiovisual: preproducción, producción y postproducción.

1.3 JUSTIFICACIÓN

Actualmente el cine colombiano está atravesando su mejor momento en la historia, esto debido a la implementación de dos leyes en la última década y media. La primera es la Ley 814 del 2003, mejor conocida como la Ley de Cine, la cual permitió la creación del FDC (Fondo de Desarrollo Cinematográfico), fondo que mediante convocatorias financia de manera no reembolsable a los proyectos audiovisuales nacionales en todas las etapas de su producción. La segunda, es la Ley 1556 de 2012 conocida como la Ley de Filmación Colombia, con la cual se incrementó el atractivo turístico para rodajes realizados en el país, y además permitió la creación del Fondo Fílmico Colombia.

Con lo anterior, según el gobierno nacional en su página del Ministerio de Cultura (2018), postula:

“En la actualidad se han aprobado 39 proyectos de los cuales 32 han finalizado su rodaje en el país y dejarán una inversión de más de \$ 168.061 millones de pesos de los cuales el Gobierno Nacional ha aportado \$ 55.962 millones como contraprestación. Esta Ley ha permitido la contratación de 22.465 personas entre personal técnico y artístico, actores principales y secundarios, extras y figurantes colombianos.”

Aun así, todavía no existe una industria cinematográfica establecida en el país, y las producciones siguen dependiendo de las becas y fondos cinematográficos que, si bien logran ser un respiro para los productores audiovisuales, no son del todo un negocio estable. Samanta Padilla (2017), afirma en su columna del espectador que *“El problema es que son alivios que no necesariamente se traducen en un negocio sostenible. Porque si financian una película y no le va bien en las salas, seguramente no tendrán dinero para futuras producciones. Cuando eso pasa, el ciclo de vida de las productoras y de muchos proyectos se atrofia. Y de nuevo toca recurrir a los fondos.”*

En la actualidad, las personas no le dan oportunidad al cine colombiano con respecto a su competencia internacional, muchos prefieren ver las películas de Hollywood que las realizadas en el país, y como se mencionaba anteriormente, las películas deben vender para generar ganancias y comenzar a constituir la industria cinematográfica colombiana.

Uno de los principales problemas de las producciones colombianas, señala Magdalena La Rotta (2017), de Fox, es el género dramático y artístico a los que recurre el cine colombiano, que son géneros que el público no acostumbra a disfrutar o frecuentar; además, el director artístico de la Semana de la Crítica del Festival de Cannes, Charles Tesson(2016), comenta que en Colombia hay que explorar distintos géneros y formas de realizar cine, como lo han hecho otros países, entre ellos México y Argentina.

No obstante, la audiencia de películas nacionales ha empezado a crecer en los últimos años. Según Proimágenes, a inicios del 2016 hubo un incremento del 39% en asistencia a ver cine nacional, y aunque eso es solo el 7,7% de la asistencia total, es una cantidad nunca registrada. Esto puede ser debido a que como comenta Carmona (2016), de la productora Tauma: *“Definitivamente en Colombia hay una carencia de público ilustrado, pero creo que hay que darle tiempo a ese público para que se forme”*

En este orden de ideas, desde su disciplina, el diseñador gráfico puede desenvolverse en el medio cinematográfico en una cantidad considerable de roles que le permitiría ayudar al crecimiento de la cultura y posterior industria cinematográfica colombiana. Palacios (2004), en su texto *El diseño gráfico y el cine*, expone la carrera profesional del diseñador estadounidense Saul Bass, quien desde 1946 trabajó como diseñador dentro de la industria del cine norteamericana con su empresa Bass&Assosiates. Durante su carrera en este medio, desarrolló trabajos que van desde la producción de carteles hasta la dirección misma de escenas en filmes.

En Hollywood, Bass trabajó con renombrados directores como Otto Preminger, Alfred Hitchcock, Martin Scorsese, Stanley Kubric, Stanley Kramer y Penny Marshal. De estas asociaciones destaca particularmente la realizada junto a Hitchcock en la película Psicosis, en donde no realizó exclusivamente roles comunes de un diseñador gráfico (selección tipográfica, cartelismo y publicidad, etc), si no que se involucró más en el campo de la cinematografía, llegando a dirigir la icónica escena del asesinato en la ducha, esto después de que le diera a conocer al director sus bocetos del story board para esta escena y de hacer una toma de prueba según cuenta en una entrevista transcrita por Palacios (2004) en su texto:

“...Cuando llegó el tiempo de filmar, Hitchcock estaba en su silla elevada de director, a la manera de un Buda y con las manos en su regazo. Le mostré mi story-board, miré a través de la cámara, volteé hacia él y dije “Esto es”. El contestó, fílmalo. Bueno fue un momento sorprendente. En el set de Hitchcock, nadie daba una orden: sólo él. Pasé la saliva y dije “acción”: hicimos la toma y nos preparamos para la siguiente. Me dio de nuevo la señal para filmar, se sentó en su silla haciendo una señal con la cabeza y así fue como pasó todo”.

En el texto, además, se pueden observar similitudes conceptuales en algunas temáticas de la cinematografía, color, la composición de imagen, la fotografía, la iluminación, etc. Palacios (2004), a través de la vida profesional de Bass, muestra los acercamientos que hay entre ambas disciplinas y cómo se entrelazan entre sí. Es debido a lo anterior y a la importancia que este séptimo arte está alcanzando en Colombia, que se considera pertinente realizar el presente proyecto, elaborando un producto cinematográfico y poniendo a prueba las capacidades, limitaciones y posibilidades del diseñador gráfico a la hora de desenvolverse en este campo laboral, con el fin de abrir futuras posibilidades al diseñador para ser parte del crecimiento de la cultura, y por qué no, de la futura industria cinematográfica colombiana.

1.4 MODELO METODOLÓGICO

En el modelo metodológico del presente proyecto se tuvieron en cuenta factores de la teoría de análisis cinematográfico de Willson Gomes (2004) en su texto *La poética del cine y la cuestión del método en el análisis fílmico*, junto con los establecidos por Bordwell & Thompson (2015) en su libro *El arte cinematográfico: una introducción*. También se usaron como guía los libros de Philip Parker (2010): *Cómo escribir el guion perfecto*, Jane Barnwell (2009): *Fundamentos de la creación cinematográfica*, y Kim Adelman (2005): *Cómo se hace un cortometraje*, para la realización del producto audiovisual.

Para mantener un orden, se establecieron cinco fases, cuyo fin fue guiar de manera ordenada la realización del proyecto y en cada una de ellas, contribuir al cumplimiento de los objetivos planteados.

FASE 0: PRELIMINAR

La fase preliminar correspondió a la etapa de investigación y documentación previa, búsqueda de referentes y teorías para cimentar el proyecto. El objetivo de esta fase fue adquirir conocimiento teórico respecto a cinematografía, análisis cinematográfico y producción audiovisual.

FASE 1: ESCRITURA DEL GUIÓN

Esta fase abarcó la elaboración total del guión del producto audiovisual. Se buscó que la historia y los personajes fueran creados para el film, siendo éste una producción de autoría. Se estableció el género de la pieza audiovisual, la duración deseada, la historia general, una escaleta de acciones y posteriormente, se realizó la escritura por escenas en el formato de guión cinematográfico.

FASE 2: ANÁLISIS

De acuerdo a la teoría de Bordwell y Thompson se creó una matriz de análisis que permite desglosar y caracterizar cada aspecto del denominado *sistema estilístico*. Después, haciendo uso de dicha matriz, se realizó un estudio analítico a las películas de kizumonogatari, teniendo en cuenta los aspectos del sistema estilístico de las películas que sean pertinentes para la historia planteada en el guión del proyecto.

FASE 3: PREPRODUCCIÓN

El objetivo de esta fase fue realizar los preparativos necesarios para la fase de producción, específicamente el rodaje del video. Para ello, la fase se subdividió en cinco etapas que debieron realizarse en orden para garantizar un rodaje y una postproducción exitosa.

1. Elaboración de Story Board: partiendo del guión elaborado anteriormente para el film, se ilustraron los encuadres (y de ser necesario los movimientos de cámara) de cada toma que se realizó según el orden que le correspondía en el guión.
2. Planificación de tomas: se ordenaron y clasificaron todos los encuadres y movimientos de cámara por escena, similitud y la posibilidad de grabarlos en una misma toma, teniendo en cuenta los momentos del guión a los que corresponden.
3. Planificación de Rodaje: con la cantidad de tomas que debían realizarse, se clasificaron las escenas en grupos caracterizados por su locación, tiempo de grabación (día o noche) y la cantidad de actores que aparecerán. A partir de dicha clasificación, se organizaron los días de rodaje y se especificaron las tomas, locaciones de rodaje, cantidad de actores, vestuario, utilería, equipo técnico y capital humano necesario para el rodaje de cada día.

4. Casting y capital humano: se realizó un casting con el fin de encontrar a los actores del film. Para el casting se especificaron las cualidades físicas de cada personaje y para la selección de éstos se tuvo en cuenta el cumplimiento de dichos rasgos físicos y la calidad de la actuación de los aspirantes.
5. Utilería y vestuario: se consiguieron y crearon los objetos necesarios para el rodaje del video, y se seleccionaron los atuendos de los actores.

FASE 4: PRODUCCIÓN

En el transcurso de esta fase se realizaron una serie de acciones necesarias para efectivamente producir el film, es decir grabar cada toma planteada en el story board y generar los demás aditivos del film tales como: sonidos, diálogos y musicalización. El objetivo de esta fase, fue producir todo el material necesario para la última etapa del proyecto, donde se culminaron los últimos detalles del film. Las acciones realizadas fueron:

1. Rodaje: se llevó a cabo el plan de rodaje establecido para coordinar actores, vestuario, utilería, equipo técnico, capital humano y así realizar la grabación de las escenas del film.
2. Música y sonidos: teniendo en cuenta la grabación de las escenas, se grabará por separado sonidos que deban enfatizarse y no sean captados por la grabadora. Esta acción se realizará diariamente al terminar y revisar el contenido grabado en el día. Adicional y paralelamente se iniciará la producción de la música que acompañará el film. Para esto se establecerá un listado de soundtracks necesarios con sus características correspondientes (tiempo, ritmo, emoción, etc).

FASE 5: POSTPRODUCCIÓN

Utilizando los elementos desarrollados durante la fase anterior, se procede a unir todas las partes del film, según la manera planeada y finalizar dando los últimos acabados al proyecto audiovisual. El objetivo de esta fase es culminar la realización del filme. Para ello se llevarán a cabo las siguientes acciones que culminarán el proceso de producción:

1. Montaje: se unirán de manera apropiada cada video y audio correspondiente, obtenidos del rodaje. Además, se unirá cada uno de estos videos de manera ordenada, según se concretó en el story board desarrollado en el proyecto.
2. Color e imagen: una vez terminado el montaje de las grabaciones, se harán correcciones de la composición de los encuadres y del manejo del color en éstos, ajustando saturaciones, balance de blancos, etc.
3. Música y sonido: se insertaron los sonidos y efectos de sonido necesarios y se incorporó la música en las escenas. Además, se realizó un balance en la proporción de los diversos volúmenes de sonidos, diálogos y música, nivelando los decibeles sonoros y previniendo distorsiones.
4. Renderizado final: culminados los pasos anteriores, se procedió a la exportación y renderizado final del proyecto audiovisual para su culminación.

CAPÍTULO 2

ESTADO DEL ARTE & MARCO TEÓRICO

2.1 ESTADO DEL ARTE

Debido a la naturaleza del proyecto, la etapa de investigación y búsqueda de información se dividió en dos grandes categorías: Análisis cinematográfico y Producciones cinematográficas. En cada una de estas categorías se indagaron trabajos, proyectos y producciones que brindaron aspectos relevantes al presente trabajo para su realización.

2.1.1 ANÁLISIS CINEMATográfico

A lo largo de la historia del cine se han desarrollado diversos tipos o estructuras de análisis de los filmes, y así mismo se han realizado tantos análisis como películas hay en el mundo. Para este proyecto en particular, se consideraron los análisis que cumplían con la estructura de “análisis cinematográfico académico” (ampliado en el marco teórico, pág. 32), planteado por Wilson Gomes (2010) en su escrito: *La poética del cine y la cuestión del método en el análisis fílmico*.

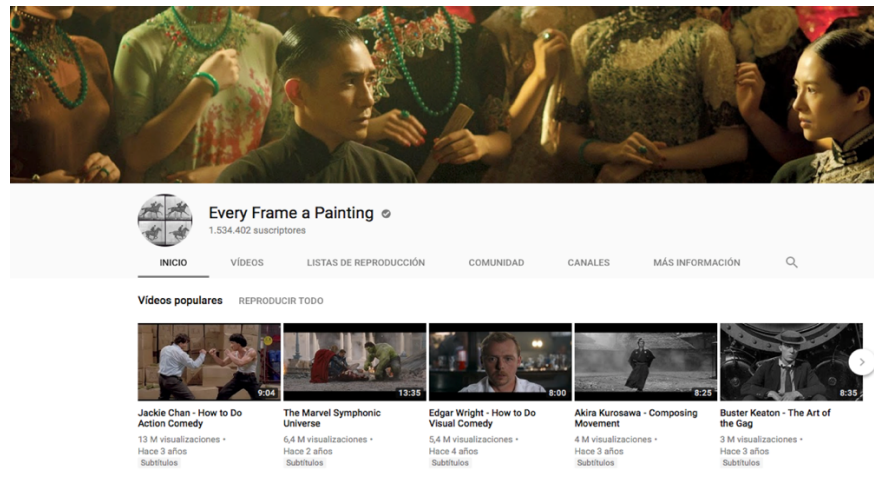
Este análisis se enfoca en las características técnicas del filme, en su composición cinematografía, estudiando aspectos como la fotografía, los encuadres, el sonido, y como estos elementos generan una reacción en la audiencia. Este modelo de análisis propuesto por Gomes permite hacer un acercamiento a los componentes del sistema estilístico de la

obra, permitiendo de una u otra forma, analizar el estilo mismo de las producciones. Ahora bien, según el autor, para realizar este tipo de análisis, el analista debe demostrar dos aspectos importantes: conocimiento en teoría cinematográfica y lenguaje cinematográfico, y una sensibilidad que le permita identificar las reacciones que los elementos cinematográficos en una obra ocasionan en sus espectadores.

Cumpliendo con estos requerimientos se estudiaron dos trabajos audiovisuales de análisis presentes en la plataforma YouTube: la miniserie titulada “Every Frame a Painting”, y la serie “in Anime” del canal RC anime. En ambos casos se observan las cualidades del analista cinematográfico especificadas por Gomes, además, el discurso y contenido que se encuentra en los trabajos permiten catalogarlos como análisis de tipo académico.

Adicional a esto, estos trabajos metodológicamente se acercan al método de análisis propuesto por Bordwell y Thompson (2015) en el libro *El arte cinematográfico: una introducción*, donde el análisis se realiza a partir de la selección de escenas particulares y recursos cinematográficos específicos y característicos, tales como un traveling de abajo hacia arriba para la presentación de cada personaje, un montaje dinámico de varios encuadres cortos cada que una acción generara un cambio de escenario, e incluso el uso del mismo tema musical cada que un personaje va a aparecer en escena, etc.

El primer trabajo estudiado es una compilación de análisis cinematográficos realizados por el cineasta y editor de video Tony Zhou (2014), en su miniserie *Every Frame A Painting*. La serie tiene un total de episodios de 28, sus duraciones oscilan entre los 3 y 13 minutos (con su gran mayoría alrededor de los 8) y en ellos se abarcan temas como: manejo de lentes, movimientos de cámara, composición estructural, sonido, montaje, entre otros. La miniserie es un proyecto personal que Zhou decide realizar para incrementar el interés de la gente acerca del campo académico de la cinematografía; además, para incentivar a nuevos cineastas a crear producciones con un vasto nivel cinematográfico.



Como se mencionó anteriormente, Zhou y sus análisis cumplen con las características del análisis académico según Gomes, pues en ellos se refleja un gran conocimiento de la teoría cinematográfica. A través de los episodios, el autor trata varias temáticas acerca del mundo cinematográfico, tales como la comedia visual, la composición de background, el sonido, etc. Adicionalmente, las temáticas que trabaja le obligan a hablar sobre elementos puntuales de la cinematografía que se relacionan directamente con los elementos del sistema estilístico de Bordwell y Thompson (2015); por ejemplo, en el episodio del Martin Scorsese: El arte del silencio, se habla de la implementación sonora a escalas musical, ambiental y la ausencia de sonido. En *Como hacer comedia visual según Edgar Wright*, se habla acerca de montaje, puesta en escena, movimientos de cámara, etc.



Estructuralmente, en cada episodio se aclara el concepto a tratar con una breve y concreta definición de éste, acompañado de ejemplos claros de su aplicación de los filmes que se analizaran, y en algunas con clips de otras producciones famosas). Es de resaltar,

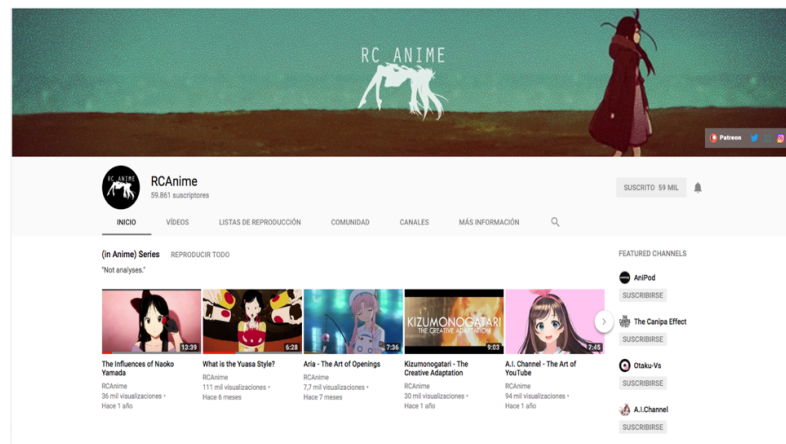
además, que en cada video se analiza dando valoraciones y juicios propios, argumentando estos con la misma teoría tratada. Esto permite personalizar el análisis, ya que la apreciación de los recursos técnicos y su impacto en el público varían según el espectador, en este caso, el analista. Lo anterior es también un ejemplo de las cualidades que posee Zhou para sensibilizarse con las obras estudiadas; cualidades que, según Gomes, el analista de carácter académico debe poseer para proceder en su labor.

Ahora bien, el método concreto empleado por Zhou para realizar sus análisis no está especificado en su trabajo o su perfil. No obstante, según el contenido de la miniserie y el patrón repetitivo de su discurso y elementos empleados en los episodios, se puede esbozar el método empleado por él a la hora de producir cada video y realizar su análisis.

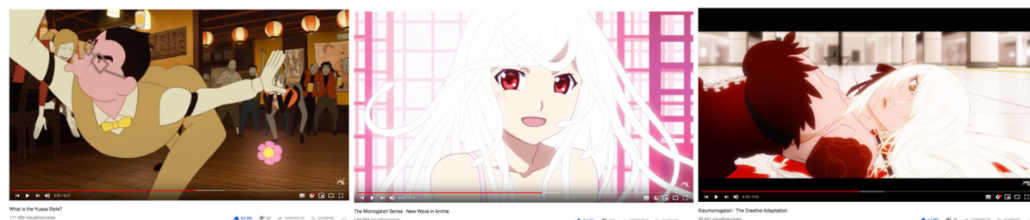
Se establece la teoría de cada concepto que se trabajará en el episodio. Posteriormente se estudian las escenas del filme o filmes que se usaran de ejemplos para elegir las más representativas, o las que den cuenta (de manera más clara) del concepto trabajado. Por último, se da un orden discursivo a los componentes analizados de las obras y se evidencian acompañados de los clips seleccionados en el paso anterior.

Según Bordwell y Thompson (2025), para realizar un análisis de estilo cinematográfico es necesario dominar la teoría conceptual del estilo (imagen, puesta en escena, montaje y sonido), después analizar las obras identificando los aspectos de estilo presentes en ellas, y seleccionando, de todos los recursos cinematográficos empleados, los más repetitivos y característicos. Es por esta razón que la miniserie de Zhou termina de cobrar importancia para el trabajo, por su metodología de análisis. Gracias a su similitud con el análisis de estilo planteado por Bordwell y Thompson (2015), el proyecto de Zhou se convierte en un referente directo de lo que se busca en la etapa de análisis, en especial los videos de: *Como hacer comedia visual según Edgar Wright*, *Como hacer comedia de acción según Jackie Chan*, y *Editando el espacio y tiempo según Satoshi Kon*, por ser los episodios que más se asemejan al análisis de estilo cinematográfico.

Un método similar también se puede ver reflejado en las producciones del segundo trabajo audiovisual estudiado, la serie *“In Anime”*, realizada por Matt Li en su canal *RC Anime*. La serie, compuesta por 24 episodios, es descrita por su creador como “videos ensayo” de temas relacionados a la cinematografía aplicada en el anime, tales como: manejo de cámara, cinematografía, ambientación, composición, etc. No obstante, Matt Li suele enfocar su discurso en aspectos no solamente técnicos de la cinematografía, por ejemplo: la creatividad en la adaptación, música como recurso cómico, diseño de personajes, “vida” en la animación, New Wave en anime.



Lo interesante del trabajo de Li, además de enfocarse en producciones de animación japonesa como el presente proyecto, es la manera discursiva de presentar sus análisis. El estilo de “ensayo” que plantea en sus videos no solo le permite al autor remarcar que el análisis deriva de una apreciación subjetiva y personal, también lo acerca a la estructura establecida por Bordwell y Thompson (2015) sobre el análisis de estilo cinematográfico, presentando una idea principal que posteriormente se apoya con teoría cinematográfica y ejemplos directos del objeto de estudio.



Un caso marcado en el que el análisis de Li puede considerarse un análisis de estilo, es en el video de *New wave en Monogatari series*. En él, Li plantea que el movimiento cinematográfico francés “New Wave” es la base del estilo de la serie animada, definiendo y comparando grandes obras del movimiento con escenas de la serie. Todo el discurso analítico del video son argumentos derivados de su estudio del movimiento francés, y la comparación de este con los recursos más característicos o repetitivos de la serie animada.

En general, cada episodio de la serie “In Anime” presenta un objeto de estudio como protagonista, siendo este una serie, una película, un director o un tema de la cinematografía encontrado en cualquiera de los anteriores. Plantea una tesis, ejemplifica con escenas o clips seleccionados que argumentan y nutren su discurso, y finalmente llega a una conclusión desde su punto de vista. Esto, al igual que con la miniserie de Zhou, permite clasificar la serie *In Anime* en la categoría de Gomes (2010) de análisis académico, y se acerca al análisis de sistema estilístico de Bordwell y Thompson (2015).

Adicionalmente a los trabajos anteriores, se hizo una búsqueda sobre proyectos o trabajos relacionados directamente a los conceptos de sistema estilísticos o forma fílmica de Bordwell y Thompson. No se encontraron estudios de estos conceptos específicamente, pero se seleccionaron dos estudios que hacen alusión a dos términos que comparten cualidades teóricas y conceptuales con los que a este proyecto conciernen: estilema de autor y estilo cinematográfico, establecidos en los trabajos *El concepto de estilema de autor en el cine: los casos de Steven Spielberg, John McTiernan y Clint Eastwood*, escrito por Caldevilla, Rodríguez y González (2013), y *El estilo cinematográfico y el concepto de autoría en el cine posmoderno: el caso de Fernando Meirelles*, de López (2013).

En el primer trabajo se habla del concepto de *Estilema de Autor*, definido éste como el total de dos partes. La primera es la narrativa, compuesta por los aspectos lingüísticos de un filme: la historia, el guión e incluso la trama (entendida ésta como las secciones y el

orden de la historia en general que se muestra en pantalla). La segunda es la semiótica del filme y sus recursos cinematográficos. Estas dos partes son las que en su unión dan como resultado el estilema de autor de un filme.

Después de definir el concepto de estilema de autor, el trabajo estudió tres casos en los que éste estilema se presenta de diferentes maneras. El primero es la trilogía de Indiana Jones de Steven Spielberg, donde el estilema se da a través del uso repetitivo de los recursos cinematográficos implementados en las películas; por ejemplo: el tema musical para situaciones de acción o de suspenso, El zoom in al rostro de Indiana cada que ata cabos para resolver una duda de la trama, los movimientos de cámara realizados para mostrar los nuevos entornos que rodean la escena, etc.

El segundo caso es el de John McTiernan, en donde el estilema se presenta en la construcción del personaje protagonista, desde el arquetipo hasta las acciones realizadas por este. En este caso particular, el estilema se da a lo largo de diferentes películas que no están conectadas entre sí como en el caso de Spielberg, pero que aún así siguen un mismo patrón en cuanto a los aspectos concernientes a los personajes protagónicos. Este caso es el menos importante para el presente proyecto, pues se basa en la primera parte del concepto de estilema, centrando su atención en los aspectos narrativos de los personajes de la obra de McTiernan, en vez de en los recursos cinematográficos que él emplea.

Por último está el caso de Clint Eastwood, donde se estudia al personaje Harry Callahan y como este personaje en sí es el estilema de Eastwood. Esto, se encuentra en este personaje, las características de varios personajes creados por el autor, como hombres rudos, solitarios, fuertes y con pasados oscuros. Además, los recursos cinematográficos que acompañan al personaje también son una representación de los recursos que Eastwood ha empleado a lo largo de sus diversos filmes, como los planos de escenarios nuevos presentando al personaje al final de ellos, los encuadres medios en conversaciones, etc.

El estudio, además, plantea una metodología de análisis que parte de la desfragmentación del objeto de estudio. Es decir, los autores dividen el o los filmes en momentos, escenas y características analizables (sonido, iluminación, composición, etc). A partir de esta desfragmentación, se analiza la obra partiendo de lo micro a lo macro: se analizan los recursos cinematográficos individualmente, luego se estudia la unión de estos recursos en una misma escena y el “porque” estos fueron empleados, y por último, que impacto tuvieron esos recursos a lo largo del filme. Esto permite que los autores establezcan la cantidad de veces que un recurso como el traveling in fue empleado en la película, cuántas de esas veces se utilizó para introducir a un personaje, y que reacción genera este recurso en la audiencia.

Lo anterior es relevante en la medida que permite ver que el estilema no son los recursos implementados en la obra, ni la manera en la que son usados. El estilema de autor es, en pocas palabras, las decisiones repetitivas tomadas por un autor en cuanto al uso de recursos y sus aplicaciones en escena a lo largo de su obra (sea esta una o más películas), y como estas decisiones generan ciertas reacciones en la audiencia.

El trabajo, al igual que los anteriores, se encasilla en el análisis académico propuesto por Gomes (2010) pues se preocupa por cualidades técnicas del cine y demuestra un alto conocimiento de la cinematografía y su lenguaje. Además, la metodología nuevamente se asemeja a la planteada por Bordwell y Thompson (2015) en el que el estilo se obtiene del estudio de los recursos cinematográficos de la obra, en especial de los que son usados repetitivamente y se vuelven característicos de ellas.

Así mismo, el segundo estudio revisado, realizado por Joaquín López Rovira (2013), también cumple con los requerimientos de Gomes y se acerca a la metodología de Bordwell y Thompson. En él se analiza la carrera del director Fernando Meirelles en las obras en las que este no es el escritor de la historia o el guión, y trata de definir si hay o no un estilo cinematográfico en dichas producciones. El trabajo es riguroso y comienza con la

definición del concepto en cuestión: *estilo cinematográfico*. Este es definido como la singularidad repetitiva de un autor a la hora de componer la estructura de su obra, además, se entiende este como un concepto cuyo problema radica en la forma de narrar la historia, más que en el contenido de esta.

Adicional a la definición, el estudio plantea dos formas de establecer un estilo cinematográfico: Por autoría o por movimiento. En la primera forma, el director plasma su estilo mediante los aspectos formales y de contenido de sus obras, de manera libre en cuanto a su pensar; si desea algo simple y minimalista, si desea algo tranquilo y de tomas largas o algo más rítmico compuesto de varios encuadres, es él quien decide como tratará el estilo de su obra. En el segundo caso, los autores adaptan su obra al pensamiento, estética y corriente de un movimiento que ya ha establecido ciertos parámetros o limitante. También, el trabajo establece como premisa que en el caso estudiado, las obras de Meirelles, el estilo cinematográfico se obtiene de un movimiento en particular: el *Posmodernismo*.

Metodológicamente, López (2013) crea una matriz de análisis en donde establece categorías basadas en los aspectos conceptuales del movimiento, como por ejemplo la desigualdad social, la violencia, etc. Posteriormente realiza una revisión de la obra del director y estudia tanto como se desenvuelve la historia en dichas categorías, como la implementación de recursos cinematográficos para mostrar con mayor fuerza el contenido de estas categorías. Por ejemplo, en cuanto a la violencia, el autor establece que planos como la contra picada y la picada extrema son recurrentes con el fin de alejar a la audiencia del espectador, mostrando a la muerte siempre fuera de campo.

Los aspectos más relevantes de dicha metodología (para el presente proyecto) son la elaboración de la matriz, que ordena el análisis y facilita las conclusiones respecto al estilo cinematográfico del autor; y la categorización de los aspectos analizados. Las categorías planteadas en el estudio son las cualidades conceptuales del movimiento, pero el estudio

de la obra realizado a través de la matriz, se enfoca en el uso de los recursos cinematográficos para la exhibición de dichos componentes teóricos en las películas. Esto da cuenta que las categorías de análisis, sean cuales sean, cumplen el objetivo de identificar los recursos cinematográficos de la obra y los objetivos de su implementación.

Además, el análisis realizado por López (2013) se enfoca en cómo la implementación de algunos recursos cinematográficos modifica la percepción de la historia en el espectador y deja por fuera de su análisis los recursos cinematográficos que no cumplen con este objetivo. Esto se acerca a las características de análisis descritas por Gomes (2010), y las de Bordwell y Thompson (2015), en donde más que el contenido de las historias, el objeto analizado en sí, es la cinematografía que se encarga de mostrar la historia.

Una vez finalizado el análisis en la matriz, el autor recopila los resultados de cada categoría para unirlos en un solo discurso a manera de conclusión, y así definir el estilo propio del director dentro del movimiento posmodernista. Esto permite entender que el movimiento solo limita y proporciona características para la construcción de las historias, pero los directores dentro del movimiento son libres para aplicar los recursos cinematográficos que consideran pertinentes en sus obras, lo que al fin de cuentas, les permite generar un estilo cinematográfico propio.

2.1.2 PRODUCCIÓN

En cuanto a proyectos audiovisuales, se hace una revisión de obras que simulen, adapten o apropien su sistema estilístico de otras producciones audiovisuales. Debido a que este proyecto apropiará el sistema estilístico de una trilogía de películas de animación japonesa, se inicia la indagación con trabajos, producciones o proyectos que tengan un objetivo similar. De esta manera llegamos al primer caso de estudio, los denominados *Doramas*.

Un *dorama*, o tele-drama japonés, es una producción live action serializada por las cadenas nacionales japonesas, el equivalente asiático de lo que se conoce en Latinoamérica como las telenovelas. La mayoría de estas producciones son adaptaciones de animes o mangas éxitos, que buscan llegar a un público que no consume ese tipo de productos. Aclarado esto, cabe resaltar que los Doramas se preocupan de adaptar las características lingüísticas de las series de anime, más no su estilo cinematográfico o sistema estilístico. La preocupación real de este tipo de adaptaciones es la historia que contarán y no la forma de contarla.

Aun así, algunos doramas emplean recursos y características formales propias del medio anime en sus adaptaciones, como es el caso de la serie *Hana Yori Dango* (2005) de Yasuharu Ishii. En esta producción el director no solo se preocupó por adaptar la historia del anime, además, realiza una fiel apropiación del sistema estilístico, empleando en su obra un ritmo narrativo similar al original, una composición de encuadres, una musicalización e incluso una puesta en escena y montaje que reflejan características del anime, tales como: los cambios de expresiones bruscos de las expresiones fáciles, cambios de posición de los personajes en una misma escena mediante el montaje, etc.

Además, al ser mucho más corta que la original, se presentan cambios notorios en los momentos de la trama, algunas locaciones, e incluso en la relación entre algunos personajes. Aun así, en cuanto al sistema estilístico de la obra, el director ha apropiado de forma tal el estilo del anime, que al ver la serie uno siente que es realizada por la misma compañía de animación que la original, que esa serie es parte del mismo anime. Lo anterior demuestra o reafirma lo que propone López (2013), que el estilo es totalmente independiente del contenido, que puede trabajarse desligado a la historia y que depende de los recursos cinematográficos.

Otro caso de interés en el que se apropian los elementos del sistema estilístico de una obra es el video *“Fall of Men”* escrito y dirigido por Yohan Faure, producido por Yohan Faure y Vianney Griffon, y difundido principalmente mediante la plataforma YouTube. En él se plantea una historia en el universo de Dragon Ball Z, con los mismos personajes y habilidades, aunque en una historia propia de la obra. El director en el transcurso del video implementa la música y los efectos de sonido de la misma manera que son empleados en la serie, los montajes y coreografías de peleas manejan el mismo ritmo compositivo, e incluso en la composición de la imagen, se ven características típicas de la obra original, como el levantamiento de piedras, la fragmentación geométrica de la tierra en los cráteres que dejan los golpes de los personajes, los encuadres realizados en diálogos y escenas de acción, etc.



Fig. 1: Fragmento del video “Fall of Men”

No obstante, el creador de este video también genera cambios en cuanto a la paleta cromática, iluminación y saturación visual de las imágenes que componen sus frames, esto para darle un tono más serio y oscuro a su corto. Es de rescatar que, aun haciendo estos cambios, la esencia del estilo cinematográfico de la serie prevalece en el corto, lo que permite entender que no es necesario igualar la implementación de recursos cinematográficos, sino entender los esenciales y adaptar sólo los que convienen a la nueva

producción, para así alterar en alguna escala el sistema y “personificarlo” un poco a lo que el director de la nueva obra desea para su producción.

Ahora bien, otros casos de interés para el proyecto fueron aquellos que apropiaron en sus obras un sistema estilístico de otras producciones. Alejándose un poco de la apropiación de productos audiovisuales aparecen 2 películas cuyo interés sigue siendo la apropiación de un sistema estilístico, pero en estas ocasiones de un origen en comics. Estas producciones son Las películas *Sin City* (2005) de Robert Rodríguez y *Scott Pilgrim vs the world* (2010) de Edgar Wright.

La primera película es la adaptación al cine de 3 de las novelas gráficas de Frank Miller con el mismo nombre: Sin City. En ellas el director se ha apropiado, además de la historia, de varios recursos narrativos que podríamos denominar el “estilo narrativo” de la obra de Miller; además, dichas características son recodificadas al lenguaje cinematográfico. Debido a que la obra original no es una producción audiovisual, no se puede concretar su sistema estilístico como lo plantean Bordwell y Thompson (2015). Sin embargo, estos recursos apropiados por el director se desenvuelven en los 4 ejes de este sistema (puesta en escena, plano, montaje y sonido), permitiendo ver el conjunto de estos elementos como el equivalente al sistema estilístico de las novelas.

En su aspecto de imagen, vemos una apropiación de los aspectos cromáticos de la obra original, ya que el video no está grabado únicamente en blanco y negro, sino que se ha alterado digitalmente para contrastar los brillos y sombras de la imagen e intentar recrear de la mejor forma posible la característica que posee el comic de estar dibujado únicamente con tinta negra sobre fondo blanco. Lo anterior con la excepción de los personajes que en el comic poseen color, los cuales en la película tienen los mismos tonos cromáticos. Adicionalmente, la composición fotográfica de la producción es casi una réplica de las viñetas de la novela de Miller, ya que usan en la mayor cantidad posible los mismos encuadres y ángulos que son empleados en las novelas.



Fig. 2: Comparación de viñetas y encuadres de las novelas y la película de Sin City.

En cuanto al aspecto sonoro, en las novelas es recurrente la narración por parte de los protagonistas en recuadros de pensamiento, dándole a entender al lector que son oraciones que los personajes piensan, pero no expresan verbalmente en su realidad. Este aspecto también es empleado por el director al realizar estas narraciones como pensamientos a lo largo de las tomas empleando el recurso de la voz en off, recurso que en el cine proporciona los mismos efectos que las viñetas de pensamiento en el cómic. Este es el único recurso sonoro que proviene de las novelas, pues la ambientación sonora y la musicalización de las escenas en la película ya son aspectos propios de ésta.

En el aspecto del montaje, puede establecer una apropiación del ritmo de este. En el cómic, las páginas se subdividen en varias viñetas cuando quieren mostrar varias acciones o cambios de perspectiva en los encuadres de una misma conversación. En otras ocasiones una misma viñeta puede ocupar una o incluso dos páginas de la novela. En el filme esto se refleja en los cortes que hay entre tomas, y que tan seguidos suceden.

Podemos ver una aceleración en el ritmo de montaje al emplear varios encuadres a lo largo de una sucesión de cortes, o una desaceleración de dicho ritmo al dejarnos durante periodos de tiempo prolongados en un mismo encuadre. Este ritmo, esta aceleración o desaceleración es otro elemento que el director apropia del comic en el que basa su producción.

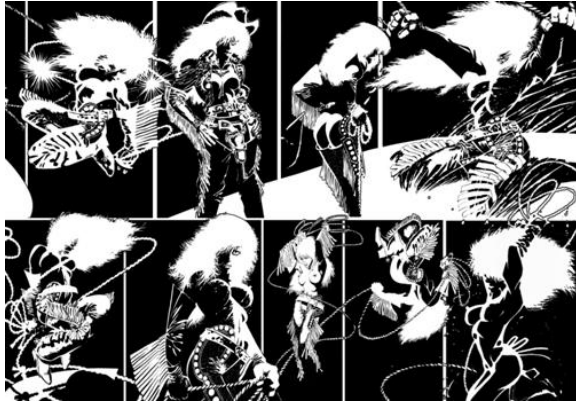


Fig. 3: Doble paginado con varias viñetas.

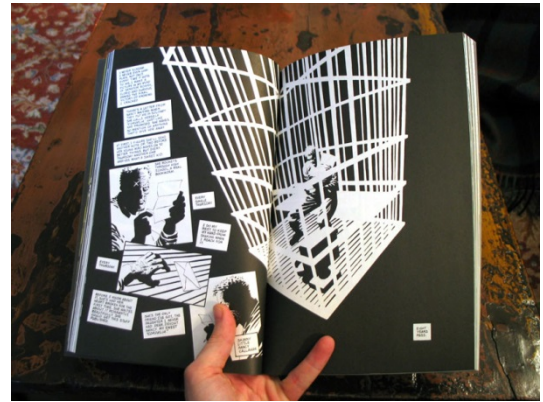


Fig. 4: Doble paginado de una viñeta

Por último, la puesta en escena realizada en las películas puede catalogarse en dos grandes grupos, aquella que refleja los movimientos estipulados en las novelas, como charlas en un automóvil, arrastras cuerpos, disparar mientras se corre en alguna dirección etc. Y el segundo grupo compuesto de los movimientos de los actores en un mismo encuadre para lograr la disposición de varias viñetas sin necesidad de realizar cortes. Aún así, en ambos casos la actuación es “estática” en el sentido en el cual no se realizan muchos movimientos y se busca quietud en los encuadres para asemejar más la película a los cómics.

La película logra entonces realizar una adaptación que va más allá de la simple narración de la historia, y al apropiarse de las características de los cómics que definen la creación del sistema estilístico del filme, le proporcionan a éste un sistema que no sólo es característico, sino que también es en sí mismo la esencia de las novelas. En otras palabras, podemos decir que la apropiación de estos recursos del estilo narrativo de las

novelas en el sistema estilístico del filme es lo que permite ver la película como un igual y no como una adaptación cualquiera de la obra de Miller.

En la segunda película de interés, *Scott Pilgrim vs the world*, al igual que en el caso anterior, el director apropia elementos de los cómics que se desenvuelven en los 4 ejes del sistema estilístico según lo plantean Bordwell y Thompson (2015). En el aspecto de imagen, la película resuelve la composición gráfica de los frames con base en las viñetas de los cómics, aunque a diferencia del caso anterior, en esta película se incluyen las onomatopeyas gráficas en los fondos, las líneas de expresión y acción, e incluso algunos cuadros de texto. Estos elementos son puestos en escena gracias a la característica de la narrativa en el cómic. A lo largo de la historia de Scott Pilgrim se hacen alusiones a cómics y videojuegos, como combo breakers, explosión de villanos en monedas, etc. sin que esto sea raro para los personajes de la historia. Edgar Wright, director de la película, decide emplear esta característica en su filme, incorporando esos mismos elementos e incluso dejando los que hacen parte del lenguaje del cómic, y en algunas ocasiones genera interacciones como si fueran objetos normales de la vida cotidiana.



Fig. 5: Comparación de viñetas y frames de Scott Pilgrim

Los aspectos de color, vestuario y ambientación también son casi réplicas de las páginas del cómic. Al igual que en el caso de Sin City, las viñetas generan una guía muy marcada en cuanto a composición de imagen, montaje e incluso puesta en escena. No obstante, el ritmo del montaje a lo largo de la película no solo es dado por la cantidad de contenido en las viñetas o la cantidad de estas en una página. En la película el ritmo del montaje está constantemente guiado por la musicalización de la obra o la ambientación sonora de algunas escenas. En algunos casos, incluso, la secuencia de imágenes que se muestra en pantalla es diferente a las viñetas de los comics, precisamente para poder seguir el ritmo impuesto por el aspecto sonoro de la producción, lo que permite ver como algunos aspectos de la adaptación y el sistema estilístico (en este caso el sonido) tienen mayor importancia para el director a la hora de realizar su filme.

En términos generales, se ve que en la película no hubo una preocupación por entender los aspectos clave del estilo visual del cómic, sino también una apropiación de sus características narrativas y sus aspectos más representativos. Esto se logra ver en mayor medida finalizando el filme, puesto que los cómics no habían terminado su publicación en el momento del rodaje y el director escribió personalmente el final. Lo interesante de este dato es que la apropiación y la creación del sistema estilístico de la película fue tan bien realizado que en ningún momento se nota una diferencia del sistema estilístico presente en las escenas sacadas del cómic, y el sistema de las escenas escritas por el director, lo que permite concluir que en la adaptación cinematográfica Edgar Wright fue capaz de apropiar los elementos de estilo de los cómics de manera acertada.

2.2 MARCO TEÓRICO

A lo largo del desarrollo de este proyecto se manejarán varios conceptos teóricos, lenguaje técnico y terminología del campo audiovisual. En todo lo anterior, existe a su vez, una jerarquía de importancia para la estructura interna de la investigación, por ello se ha generado una separación y categorización de estos conceptos según el nivel de importancia. En el presente capítulo se abordarán los conceptos y términos concernientes a los ejes estructurales del proyecto, es decir: el análisis cinematográfico, el sistema estilístico, y la producción cinematográfica.

2.2.1 ANÁLISIS CINEMATOGRAFICO

Hoy en día, debido al abundante crecimiento del internet y la generación de tantos medios de comunicación, se pueden encontrar análisis y críticas cinematográficas realizadas por cualquier persona; en estos tiempos modernos todos son, potencialmente, un crítico o analista cinematográfico. En el texto *La poética del cine y la cuestión del método en el análisis filmico*, Gomes (2010) afirma que “En general, se considera análisis filmico cualquier texto que hable de películas y sus contenidos, no importando propiamente su foco, alcance, profundidad y rigor...” (p.87). No obstante, también plantea dos modalidades de crítica o análisis. La primera es la periodística, escrita por periodistas, críticos y el común de las personas a lo largo de los medios; se encuentran en columnas de revistas, periódicos escolares, blogs o sus páginas personales de Facebook (por mencionar una red social). Este tipo de análisis o crítica es superficial, se enfoca en las ventas y recepción del público para dar un veredicto y rara vez toca aspectos cinematográficos de la obra, limitándose a los aspectos técnicos para validar las premisas planteadas en sus análisis.

La segunda modalidad es el *Análisis Académico*, el cual es más riguroso y le exige al analista una responsabilidad teórica y sensitiva superior. Por una parte, para realizar este tipo de análisis se deben entender los componentes y recursos técnicos que componen la obra, y, por otro lado, el analista debe entender que emociones genera la obra a nivel apreciativo y emocional. Las características técnicas no son suficientes para la realización de un análisis cinematográfico de carácter académico, puesto que la apreciación de la obra en términos sensoriales es igualmente importante.

Un análisis debe ir más allá y buscar las relaciones que permitan el entendimiento de las reacciones que se generan a partir de una producción. Debido a esto, Gomes (2010) establece un método de análisis el cual se basa en la *Poética* del cine. Este término es una redefinición que el autor hace a partir de la *poética clásica* planteada por Aristóteles, enfocada para el estudio cinematográfico. Como resultado de su esencia aristotélica, la *poética* de Gomes (2010), como método analítico, se fragmenta en dos partes: *el presupuesto sobre la naturaleza de la pieza cinematográfica* y *el presupuesto sobre la apreciación del filme*.

En el primer presupuesto se establece el entendimiento de la obra bajo los ojos del director, estudiando los recursos cinematográficos y su disposición en la producción, las relaciones existentes entre dichos recursos cinematográficos dentro del filme, y como estas relaciones generan reacciones en el espectador. El objetivo de este presupuesto es el de encontrar, de cierta manera, el deseo del director de cómo se apreciaría su obra. Gomes (2010) afirma que *“En ese sentido, estaría capacitada a ayudar a entender por qué y cómo puede llevarse al apreciador a reaccionar de esta o de aquella manera frente al filme.”* (p.96). Dicho de otra forma, el primer presupuesto busca plantear el *porqué* de las decisiones cinematográficas tomadas por el director para dar un sentido apreciativo a su obra por parte de los espectadores.

Por otro lado, en el segundo presupuesto se establece el entendimiento de la obra bajo los ojos del espectador, estudiando cómo se perciben los recursos, que sensaciones transmiten, e incluso que reacciones generan. Más allá de las intenciones establecidas por el director, en este presupuesto se entiende la obra como la neta producción, como algo que solo existe por medio de su apreciación, se entiende la obra como la estimulación y percepción que tiene el espectador de esta.

Bajo este concepto de *poética del cine*, Gomes (2010) establece que el análisis académico debe seguir un método analítico derivado de este concepto, que le permita comprender la obra tanto como una producción estratégica dotada de un sentido apreciativo por parte del director, como un producto que es en sí la apreciación del público. Esto con el fin de entender el comportamiento y funcionamiento de las relaciones existentes entre los recursos cinematográficos implementados por el director, y concluir entonces (desde un ámbito artístico y perceptual), como los aspectos técnicos y cinematográficos bajo una disposición de estrategias realizadas por el director, dotan al filme de recursos que generan reacciones específicas en la audiencia que lo observa.

Adicionalmente, en los análisis de carácter académico, Gomes (2010) afirma que “...*el análisis académico de filmes gana aura artística y aires literarios y ensayísticos.*” (p. 88), debido a la manera estructural en la que se realiza y escribe el análisis. La escritura y difusión de este tipo de análisis, por estar dirigido principalmente a un público académico o conocedor de la teoría cinematográfico, se realiza a manera de ensayo o artículo.

Bordwell & Thompson (2015) establecen en su explicación del análisis audiovisual, que los análisis cinematográficos deben ser ensayos argumentativos, donde el analista plantea una tesis respecto al uso de los recursos empleados por los creadores de la obra en cuestión. A lo largo de dicho ensayo se deben exponer las intenciones (según el analista) de dichos recursos, los aciertos y desaciertos que estos tienen, y basar las afirmaciones en teoría cinematográfica y ejemplos directos de la obra analizada. El texto se estructura en

tres etapas: *Introducción, Cuerpo & Conclusión*. En la primera se hace una revisión general del filme y se plantea la tesis. Acto seguido se escribe el cuerpo del texto que constará de las razones que justifiquen la tesis, incluyendo entonces, datos y ejemplos que apoyen la misma. Y por último, en la conclusión, se reafirma la tesis y se genera una discusión acerca de sus implicaciones generales.

Lauro Zavala (2015) en su libro *Las posibilidades del análisis cinematográfico*, genera una distinción similar a la de Gomes en cuanto diferencia la crítica cinematográfica del análisis cinematográfico, estableciendo que la crítica toca factores superficiales de las obras mientras el análisis profundiza más en ellas, haciendo énfasis en el estudio de los recursos y características técnicas de las obras. Establece además que “*El análisis cinematográfico consiste en el reconocimiento de cada uno de los componentes que permiten distinguir un producto cinematográfico de cualquier otro...*” (p.11), aludiendo a la forma que tienen los creadores de implementar en sus obras cinco factores fundamentales: sonido, montaje, puesta en escena, imagen y narración. Son estos elementos los que, según Zavala (2015), permiten al analista estudiar, argumentar y distinguir una obra cinematográfica.

Por todo lo anterior, el presente trabajo comprenderá como análisis cinematográfico un texto argumentativo que plantee una tesis derivada de la apreciación técnica, estratégica, cinematográfica, artística y emocional de un filme, y que defiende dicha tesis con ejemplos concretos que demuestran el uso intencional de recursos cinematográficos, las relaciones que se dan entre dichos recursos, y las reacciones que todo el conjunto de elementos produce en un espectador.

Aclarado eso, en cuanto al cómo se realiza, Bordwell y Thompson (2015) plantean una serie de 4 pasos para la realización de un análisis cinematográfico. El primero de ellos es *determinar la estructura organizativa de la película*, es decir, entender el filme como un todo, establecer los recursos narrativos y cinematográficos empleados en este, y estructurar su composición mediante la segmentación de los recursos que lo componen.

En el segundo paso, *identificar las técnicas más destacadas que se utilizan*, el analista debe poder reconocer los aspectos técnicos que componen el filme, categorizarlos en los 4 componentes que componen el sistema estilístico (termino desarrollado en la pág. 35): Puesta en escena, fotografía, montaje y sonido; y, además, sensibilizarse con la obra para ver cuáles de los recursos cinematográficos empleados son característicos, repetitivos y conforman el estilo de la obra analizada.

Para el tercer paso, *localizar patrones de las técnicas dentro de toda la película*, se deben observar los elementos y técnicas destacadas de la película, aquellas resaltadas en el paso anterior, y ver cómo estas se relacionan entre sí. ¿Un traveling hacia adelante al inicio de una escena marca un traveling hacia atrás al final de esta? Acciones repetitivas como mostrar elementos fuera de cuadro que se observaron por personajes en pantalla en planos siguientes a la acción de la observación, son ejemplos de relaciones entre elementos y técnicas, que puede darse repetitivamente o solo una vez a lo largo del filme.

Por último, en el paso final se deben *proponer funciones para las técnicas destacadas y los patrones que forman*. El estilo de toda obra crea un significado que se construye de las percepciones objetivas y emocionales que genera el filme. Una vez identificadas las técnicas y los patrones repetitivos de la película, el analista debe darles significado a sus hallazgos comentando en su discurso el objetivo o razones de estos elementos identificados.

2.2.2 SISTEMA ESTILÍSTICO

A lo largo de la historia, diferentes métodos y técnicas para la producción cinematográfica se han invitado o desarrollado. No obstante, en su inmensidad, no hay una sola película que emplee la totalidad de estos recursos, pues las producciones están limitadas por su contexto histórico y las posibilidades que este les permite desarrollar. Aun así, los

cineastas conscientemente seleccionan unos recursos determinados para aplicarlos en sus producciones, estableciendo una *forma fílmica* en ellas y dotándolas de un estilo.

Se entiende por *forma fílmica*, concepto planteado por David Bordwell y Kristin Thompson (2015) en su libro *El arte cinematográfico*, la forma de contar la historia de una película o una producción audiovisual. Su estructura se divide en dos: el *sistema formal*, encargado de la narrativa o no narrativa de la historia, y el *sistema estilístico*, encargado de la manera cinematográfica de contar la historia.

El sistema estilístico, particularmente, es el que proporciona un *estilo cinematográfico* a la producción y está constantemente interactuando con el sistema formal para potenciar o alterar el flujo de información de la historia. No obstante, “*el estilo cinematográfico también puede llegar a estar desvinculado a la forma narrativa o no narrativa, atrayendo nuestra atención por sí mismo.*” (p.144), al ser un sistema en el cual interactúan varios componentes, es en sí mismo un objeto de estudio particular.

Este sistema estilístico es, como definición: “*El uso distintivo y significativo de las técnicas: Puesta en escena, fotografía, montaje y sonido*” (p.144) implementadas por el director a lo largo de una obra audiovisual. Es decir, este sistema es el conjunto de los recursos cinematográficos seleccionados conscientemente por el creador de la obra (clasificados en las categorías mencionadas en su definición), y la relación que hay entre ellos.

Ahora bien, el sistema se compone de los recursos que el cineasta decide implementar a lo largo de toda la obra en general, en los recursos repetitivos y característicos; dejando de lado aquellos recursos que se implementa esporádicamente. Si bien los recursos no repetitivos en la producción son igualmente seleccionados conscientemente por el cineasta, Bordwell y Thompson (2015) establecen que “*Un segmento podría sobresalir por alterar el tratamiento habitual de la película, pero en general una película tiende a confiar en un tratamiento coherente de determinadas técnicas.*” (p.334).

2.2.2.1 PUESTA EN ESCENA

La puesta en escena, del francés *mise-en-scène*, que significa “poner en escena una acción”, es el aspecto del sistema estilístico que más se relaciona con el arte teatral. Es, en pocas palabras, “el control que tiene el director sobre lo que aparece en la imagen fílmica” (Bordwell y Thompson, 2010, p.145). Es el medio por el cual, el director puede escenificar las acciones del filme para grabarlas con la cámara. Ahora, cuando se habla sobre escenificar las acciones del filme, no solo se refiere al movimiento de los actores, sino de todo lo que rodea la acción misma, es decir: Los decorados, los escenarios, el vestuario, el maquillaje, la iluminación, los movimientos y expresiones de los actores.

Estos componentes de la puesta en escena también son empleados por el director para controlar el nivel de realismo del filme. Si bien se considera por muchos teóricos que la puesta en escena debe intentar asemejar la realidad lo más posible (por ejemplo, la vestimenta, el hablar y el comportamiento de los personajes en un filme de recuento histórico), también se puede emplear para alejarse de la realidad y mostrar una caricaturización o exageración de esta, siempre y cuando así lo desee el director.

Cada uno de estos componentes aporta algo a la construcción del estilo en el sistema estilístico. Los decorados y el escenario, por ejemplo, son logrados de dos formas: grabando en locaciones existentes (reales) o construyendo los espacios de rodaje en un estudio. En ambos casos, esto permite acercar al espectador a una realidad como la desea el director. Por ejemplo, en el filme *300* del 2006 dirigida por Zack Snyder, el director recrea las habitaciones y los espacios exteriores de la ciudad de Esparta para asemejar estos escenarios a la Grecia antigua. No obstante, las escenas de pelea en los acantilados son grabadas en exterior, en los terrenos que naturalmente sirven para ejemplificar la época antigua. En ese aspecto, Snyder controla el nivel de realismo en el estilo de su obra al escenificar a la Esparta antigua.

En el caso del vestuario y el maquillaje, los objetivos y los logros son similares a los anteriormente mencionados. Estos componentes de la puesta en escena acompañan la época y el sentimiento de esta a lo largo de la producción. Igualmente, marcan el nivel de realismo que tendrá la obra. Una película histórica depende del maquillaje y el vestuario para mostrar de manera acertada la época en la que está ambientada. No tendría sentido, por ejemplo, ver Troya (2004) de Wolfgang Petersen y que Aquiles corra por los campos de batalla usando unas zapatillas Adidas, o que Paris se tape del sol con una sombrilla, o peor aún, que Helena esté maquillada al estilo emo de los 2000s.

Aun así, en casos donde la problemática no es la época, estos 4 aspectos anteriores sirven para plasmar en el espectador la realidad de la película. Por ejemplo, en la película Mad Max: Fury Road (2015) de George Miller, se nos plantea un futuro distópico y post-apocalíptico, donde la tierra está muerta y la humanidad condenada. En esta realidad ficticia, los escenarios áridos, secos y sin vegetación, acompañados de los vestuarios oscuros, las ropas rasgadas y dañadas, reflejan esta realidad en la que viven los personajes de la película. Asimismo, las prendas blancas, limpias y el maquillaje simple y natural de las 4 madres, reflejan también su sanidad en medio de todos los seres humanos afectados en cierto grado por la radioactividad de las previas guerras atómicas. En este sentido, los vestuarios y escenarios no solo reflejan la realidad de la época y el ambiente, sino también la realidad de los personajes a través de la historia.

Ahora, en el caso de la iluminación, puede hablarse de que esta aporta su grano de arena al nivel de realidad marcado en una película, como por ejemplo en Piratas del Caribe (2003) de Gore Verbinski, donde la iluminación se realiza con tonalidades cálidas para asemejar la luz brindada por los candelabros y las velas en la noche. No obstante, el rol de la iluminación en la puesta en escena es principalmente compositivo. La iluminación puede volver tenebrosa y malvada a una ciudad como la Gotham de Batman Begins (2005) de Christopher Nolan, o puede dotar de características puras y celestiales a una estación de tren como en Harry Potter y las reliquias de la muerte parte 2 (2011) de David Yates.

En casos más particulares, la luz como objeto compositivo puede conceptualizar el accionar de una escena, jugando con las cualidades significativas de la oscuridad y la luz. En el episodio número 14 de la 5ta temporada de Brooklyn nine-nine, por ejemplo, en la escena donde el detective Jake Peralta y el capitán Holt están atrapados en una carrera contra el tiempo para demostrar la culpabilidad de un asesino, el encuadre de la toma es dividido en 2 por la iluminación de la habitación. Holt por su parte, se encuentra ubicado en el lado oscuro y no tiene idea alguna de que hacer. Por su parte, Jake se posiciona en el lado iluminado y se le ocurre una idea para conseguir que el asesino confiese. En esta escena la luz juega un rol conceptual y compositivo que va más allá de mostrar la realidad de la escena.

Para este tipo de juegos compositivos, hay una variedad amplia de recursos cinematográficos referentes a la luz, algunos de ellos son: La contra luz, la luz frontal, la luz lateral, La luz contra picada, etc. Estos recursos se implementan en las películas para componer, reforzar y en algunos casos conceptualizar las acciones que transcurren en ellas. Estos recursos pueden aportar al estilo de una obra en cuanto permiten controlar la experiencia del espectador y su interacción con la escena, iluminando con luces de diferentes cualidades, direcciones y tonalidades para potenciar la puesta en escena.

Por último, la expresión y movimiento de los actores son dos componentes de la puesta en escena que nuevamente se caracterizan por aportar al nivel de realidad del filme. Este nivel se da por la interpretación que los actores les dan a los personajes, este proceso de actuación se encuentra completamente controlado por el director, y le permite a este caracterizar a los personajes. Por ejemplo, en la película de La máscara (1994) de Chuck Russell, Jim Carrey realiza dos tipos de interpretaciones. La primera de cualidades realistas, comunes por así decirlo, al igual que el resto del elenco; esto al realizar el papel de Stanley cuando no lleva puesta la máscara. Esta interpretación le permite ver al espectador que este personaje es una persona normal, perteneciente a nuestra realidad. No obstante, en su segunda interpretación, mostrada cuando Stanley utiliza la máscara, Jim sobre exagera

sus expresiones, su caminar y su forma de hablar. Esto, acompañado de sus diálogos y los efectos especiales, sacan de la realidad a este personaje al usar la máscara, dándole a entender al espectador que Stanley, en esos momentos, no es una persona real.

Además de mostrar un nivel de realismo en el actuar de los personajes, este aspecto también se implementa por el actor para conceptualizar o mostrar la personalidad de los personajes. Si el personaje es tímido, tartamudo, empático o extravagante, esto se refleja en sus expresiones y movimientos, y es el director quien debe controlarlo. Es muy diferente el Lex Luthor presente en *Superman: el regreso* (2006) de Bryan Singer, donde el personaje es arrogante, elocuente, y actúa con soberbia y prepotencia; al Lex Luthor de *Batman vs Superman* (2016) de Zack Snyder, donde es un personaje maniaco, inteligente, con deficiencias sociales, tartamudo y con varios tics faciales.

2.2.2.2 EL PLANO

El plano es unidad formal compleja, compuesta de dos aspectos cruciales: la imagen fotográfica y el encuadre. Cada uno de estos aspectos tiene como objetivo organizar la información proporcionada por la puesta en escena para mostrarla en pantalla; es decir, se entiende la puesta en escena como aquello que brinda toda la información de la escena en cuanto a lo que se mostrará, y al plano como aquello que toma toda esa información y la organiza en pantalla mediante las cualidades de la imagen fotográfica con la que se graba (gama tonal, velocidad de movimiento, distancia focal, etc.), y las características del encuadre con las que se graba (ángulo, altura, dimensión, tiempo de la toma, etc.).

El primer aspecto, la imagen fotográfica, está compuesta por la *gama de tonalidades*, la *velocidad del movimiento* y las *relaciones de perspectiva*. Estos componentes se encargan del registro fotográfico que tendrá cada fotograma de la película, por ende, determinan la calidad y cualidad de la imagen. La gama de tonalidades controla, por ejemplo, si la imagen será registrada en blanco y negro, a escala de grises, en tonalidades sepia, a *full*

color, etc. Hoy en día, con la era digital, también controla los filtros o el tratamiento de imagen que se le da al filme. El contraste, los puntos blancos y negros máximos y mínimos, la saturación y la tonalidad cromática son aspectos digitales que hoy en día se pueden alterar a voluntad.

Estos componentes de la gama de tonalidades le permiten al director proveer a su obra características que alteran el sentido de una escena, como por ejemplo en una sobre exposición de luz en la toma de una catedral para darle un aspecto divino y elevado, o una sobre saturación de colores para una escena que muestre subjetivamente la alteración de la perspectiva de un personaje drogado, etc. Asimismo, puede brindarle personalidad a una obra, por ejemplo, si se usa un filtro que opaque o enfrié las características cromáticas del filme en una película de suspense o terror.

Por otro lado, la velocidad del movimiento es la encargada de registrar o no el movimiento de los objetos en los frames, de alterarlo si se desea. Un gimnasta realizando una pirueta en cámara lenta, un personaje realizando su rutina matutina con movimiento acelerado, la toma de una ciudad nocturna donde se ven claramente los vehículos pasando por las calles o una toma en donde el registro del movimiento de los automóviles no es más que líneas de luz provocadas por los faros frontales de estos, son ejemplos de las posibilidades que el registro de movimiento permite.

En varias ocasiones, este aspecto se emplea para detallar o enfatizar en acciones, como sería el caso de la cámara lenta. En otras ocasiones, exagera y caricaturiza el movimiento, como sería el caso de la escena introductoria de *Al diablo con el diablo* (2000) de Harold Ramis, donde el protagonista sostiene una puerta abierta intentando entrar a un edificio, y en cámara rápida cientos de personas entran y le impiden el paso. En este ejemplo, es claro que en realidad las demás personas no se mueven a esa velocidad, pero bajo la percepción del protagonista respecto a cómo se siente en esa situación, es una realidad, y el efecto termina dotando de características cómicas la escena.

Ahora bien, el registro de movimiento también se encarga de la cantidad de fotogramas que se muestran a lo largo de un segundo, lo que incluye en la percepción de fluidez en los movimientos. Esto es un poco más evidente en los filmes de stop motion. Cuando estas producciones se realizan a pocos fotogramas por segundo, los movimientos son poco naturales y entrecortados. No obstante, si la velocidad de fotogramas es de 32 fotogramas por segundo, los movimientos serán más fluidos y “naturales”.

Por último, las relaciones de perspectiva son el último componente de la imagen fotográfica. Este componente altera la perspectiva de la imagen grabada, entendiendo la perspectiva como la captación de información de una imagen. Esta perspectiva se altera de 2 formas: la perspectiva según la distancia focal, y la perspectiva según la profundidad de campo. Estos dos aspectos se controlan mediante los objetivos de la cámara con la que se graba. En el caso de la distancia focal, la distorsión del espacio entre los elementos y la percepción de profundidad en la escena cambia si esta es grabada con un lente gran angular que deforma de cierta medida los objetos lejanos, o si es grabada con un lente teleobjetivo que reduzca la distancia de los objetos perceptualmente y haga parecer que objetos lejanos están relativamente cerca.

En el caso de la profundidad de campo, la alteración de la imagen se da gracias a la apertura de diafragma del lente con el que se graba, y la distancia que hay entre este y los objetos en escena. Controlando estas características se puede enfocar todo el plano grabado, o solo una parte de él. Por ejemplo, podemos tener una toma de un parque en el que todos los objetos están fuera de foco y los personajes principales se acercan a la cámara, entrando cada vez más en foco y deteniéndose a hablar en una posición en la que solo ellos se enfocan con claridad. Por otra parte, se puede realizar la misma toma, pero enfocando todos los objetos de la escena, incluyendo los paisajes o escenarios de fondo.

Continuando con los aspectos del plano, encontramos el segundo aspecto clave que lo compone: el encuadre. Una definición simple del encuadre sería: el borde de la imagen o

el marco de los límites de la imagen. No obstante, su complejidad está por encima del simple borde neutral, pues el encuadre define activa y constantemente la imagen. Para ello, se compone de 5 elementos que están en constante interacción: El formato, Los espacios dentro y fuera de campo, la composición del encuadre, los movimientos de cámara y el tiempo de la toma.

El formato es el tamaño y las dimensiones que enmarcan la imagen. Por ejemplo, si la película tiene un formato panorámico en donde las proporciones del ancho duplican o triplican las de la altura del marco, o si es más cerrado asemejando las proporciones de un cuadrado. En algunas tomas se presenta un marco dividido, donde el rectángulo se fragmenta en dos o más partes y cada una de ellas nos muestra un sub-encuadre de la imagen total en pantalla. Por ejemplo, en la introducción de *500 days of summer* (2009) de Marc Webb, donde el formato del encuadre se divide en dos, y se nos muestra la vida de Summer en el lado derecho y la de Tom en el lado izquierdo.

Independientemente del formato, el “marco” de la imagen limita completamente la imagen, impide ver el total de elementos del universo y centra la atención en lo que se encuentra dentro del encuadre. Esto permite generar una relación con los objetos y acciones que transcurren dentro y fuera de este marco. Esta relación es el segundo componente del encuadre: los espacios dentro y fuera de campo. Un director puede jugar con la perspectiva limitada del mundo que obtiene el espectador al observarlo a través del encuadre, y plantearle constantemente interrogantes sobre lo que está fuera de la pantalla e interactúa con lo que está dentro de esta. El video clip musical *If you know that i'm lonely* (2017) dirigido por Edward Zorab & Jakob Thorhallsson es un claro ejemplo de este tipo de relaciones. En él, constantemente se plantea un escenario en pantalla para después cambiarlo mostrando elementos que estaban fuera de encuadre, como se muestra en las figuras seis y siete, donde se aparenta un escenario de lluvia, y al final se observa que una persona estaba sosteniendo una regadera arriba del protagonista.



Fig. 6: Primer plano del video musical.



Fig. 7: Encuadre general del video musical.

El tercer componente del encuadre es la composición de este. Esta composición se ve alterada por el ángulo de la cámara, la altura de esta, y la distancia respecto a la puesta en escena. El ángulo de la cámara se mide respecto a la línea horizontal del suelo, si la cámara está posicionada paralelamente a esta, y en caso de no estarlo, que grados de angulación tiene la cámara y en qué dirección observa (hacia arriba o abajo). Según sea el caso, se pueden obtener ángulos de cámara como el normal, la picada, el contra picada, etc. La altura de la cámara es precisamente la altura a la que se encuentra la cámara en relación con el suelo. Por último, la distancia del encuadre se debe a qué tan cerca se encuentra la cámara de la puesta en escena, que tan cerca el espectador observa las acciones. Esta distancia es lo que controla los denominados “tipos de planos” que tendrá el encuadre, como por ejemplo un plano panorámico, un plano medio, un primer plano, etc.

El cuarto aspecto, los movimientos de cámara, también son conocidos como los encuadres móviles. Debido a que el encuadre es la imagen captada por la cámara, se habla de un encuadre fijo cuando esta se posiciona de manera estática en un punto del espacio, a una altura y con un ángulo específico, y permanece así a lo largo de toda la toma. Por el contrario, cuando la cámara se mueve a través del espacio, e incluso cambia de angulación respecto al suelo, se le conoce como un encuadre móvil. Estos encuadres permiten

cambiar la composición de la imagen, pasando de un plano medio a uno general, y posteriormente a un panorámico.

También permiten seguir el movimiento de un personaje que se mueve a lo largo de un escenario sin cambiar el tipo de plano (por ejemplo, un plano medio de dicho personaje) con recursos cinematográficos como el *traveling*. Estos movimientos suelen coordinarse con los movimientos realizados por los actores en la puesta en escena.

Por último, está la duración de la toma. Este aspecto se refiere al tiempo que una toma o encuadre dura en pantalla. Por ejemplo, un primer plano de una mano revolviendo un café caliente con una cuchara puede durar 5 segundos en pantalla, mientras que un *traveling* lateral que encuadra a un personaje caminando por la calle hablando por celular puede durar 30 segundos o incluso más. Ahora, esta duración no está sujeta al movimiento de cámara. También se tiene el ejemplo de un encuadre fijo de un plano medio de dos mujeres tejiendo y hablando entre ellas, y que dicho plano dure alrededor de 2 minutos en pantalla.

En general, el encuadre tiene como objetivo dentro del estilo cinematográfico, caracterizar la manera mediante la cual se presenta la información de la escena al espectador. De acuerdo a la implementación de los diversos recursos cinematográficos que interactúan con el encuadre, puede generarse en la audiencia sensaciones de suspenso, comedia, misterio, etc. Estos recursos, sean planos, movimientos de cámara, o cualquier otro, tienen como objetivo establecer la perspectiva del público respecto a la historia mostrada.

2.2.2.3 MONTAJE

El montaje, entendido como la relación que hay entre plano y plano, se encarga de coordinar la unión de un plano, con el sistema de planos siguiente. Según Bordwell y Thompson (2015) en su libro *El arte cinematográfico: una introducción*, “Un largometraje

de Hollywood contiene generalmente entre ochocientos y mil doscientos planos” (pág. 246). Esto hace que el montaje sea el encargado de filtrar toda esta información, ordenarla y presentarla a la audiencia, así esta no sea plenamente consciente de ello.

Para ordenar los planos, existen varias técnicas que permiten la unión de un plano al otro, por ejemplo, los fundidos a negro que oscurecen gradualmente el final de un plano hasta el fotograma negro, los fundidos de apertura que ilumina un plano iniciando en el fotograma negro, un encadenado que sobre impresiona el final de la película del plano A y el principio del plano B, etc. De todas las técnicas análogas y digitales, el corte es posiblemente el más común, empleado a lo largo de una misma escena y entre esta y las demás escenas de la película. Esta técnica de montaje es simplemente el empalme del final de la película del plano A con la del plano B, sin ningún tipo de efecto.

Estos efectos, en especial el del corte, permiten mantener una continuidad temporal entre los planos, haciéndole entender al espectador que cierto conjunto de planos está sucediendo simultáneamente en la cronología de la historia. Este efecto hace pensar a gran parte de la audiencia, que las películas son grabadas con varias cámaras, cada una encargada de un encuadre en particular, cuando realmente la mayoría de estas se graban con una sola cámara, y los diversos encuadres de una escena no se graban simultáneamente, sino a lo largo de uno o varios días de rodaje.

Ahora, la relación que tienen dos planos se produce de cuatro formas diferentes, están: las relaciones gráficas, las relaciones rítmicas, las relaciones espaciales y las relaciones temporales. Todas estas relaciones se establecen entre un plano A y un plano B que se unen entre sí. Las primeras dos relaciones, la gráfica y rítmica, están presentes en absolutamente todas las películas. Las otras dos, espacial y temporal, pueden estar ausentes en filmes que utilicen la forma abstracta, pero están siempre presentes en películas que utilicen formas no abstractas (es decir, la mayoría de las películas).

Respecto al primer tipo de relación, la relación gráfica, es una relación que nace de las cualidades puramente pictóricas del plano. Recordemos que el plano se compone de la información proporcionada por los 4 componentes de la puesta en escena (iluminación, decorados, vestuario y compartimientos de los personajes en el espacio y tiempo), y por la organización de dicha información bajo la mayoría de las cualidades cinematográficas del plano (fotografía, encuadre y movimiento de cámara). Estos aspectos que componen el plano, proporcionan elementos gráficos que brindan la posibilidad de generar un montaje con solo relaciones gráficas en él.

Al establecer que este tipo de relación es puramente pictórica, se entiende que las relaciones de unión de plano y plano se dan por la composición de dichos planos. Por ejemplo, en la película *El mundo de apu* (1959) de Satyajit Ray se realiza un cambio de escena mediante un corte entre dos planos. El primero, la figura rectangular de una pantalla de cine, y el segundo, la ventana rectangular de un taxi, casi en las mismas proporciones. Si un plano comparte elementos compositivos gráficos con otro, como la misma iluminación, una línea de horizonte posicionada en la misma altura, o incluso una relación de figura fondo de un objeto centrado y enfocado vs. un fondo desenfocado, pueden realizarse uniones entre estos planos que creen relación gráfica entre sí.

En cuanto a las relaciones rítmicas entre los planos, es necesario aclarar que no dependen únicamente del montaje, pues el ritmo es un elemento complejo que se nutre de aspectos como los movimientos de cámara, los movimientos de los actores en la puesta en escena, el sonido y el montaje. No obstante, se puede afirmar que el montaje influye considerablemente en la conformación del ritmo en una escena. Esto, se logra gracias al tempo que el montaje otorga al ritmo de una escena. Este tempo se crea según la duración de los planos que se unen entre sí. Por ejemplo, una composición de montaje con varios planos consecutivos que duran 10 segundos en pantalla cada uno, tienen un tempo marcado por los cortes entre dichos planos, y este tempo es más acelerado que una composición donde la duración de los planos es de 20 segundos en pantalla.

Un ejemplo claro de las relaciones rítmicas en el montaje observado en la película *Scott Pilgrim vs the world* (2010) de Edgar Wright, en el momento cuando Scott decide ir a enfrentar al último exnovio de Ramona. En esta secuencia de planos, el ritmo y las relaciones rítmicas varían según la duración de los planos en pantalla. Cuando Scott se está vistiendo para ir a la batalla, el tempo del ritmo es acelerado, mostrando planos de 2 a 3 segundos de duración consecutivamente. Luego, se desacelera un poco el tempo cuando los planos duran alrededor de 5 a 6 segundos mientras se muestra como Scott cambia de locaciones hasta llegar a donde Gideon. Por último, se llega a la introducción de la batalla con un tempo más lento donde los planos duran entre 10 y 15 segundos.

Lo anterior permite que el director controle el ritmo en la secuencia y genere una percepción subjetiva de las emociones del protagonista; mostrando acción y determinación en el inicio con el tempo acelerado, y evidenciando como se va calmando hasta el inicio de la batalla cuando Gideon de hecho intenta evadir la pelea y dialogar, y Scott le sigue la corriente y solo hablan.

En el caso de las relaciones espaciales entre los planos, estas relaciones son creadas por la locación de los planos. Un plano de un momento que cronológicamente sucede antes o después de una escena en la que se encuentra ubicado dicho plano, puede estar ahí debido a una relación espacial. Esto sucede en la película *Rápido y Furioso 4* (2009) de Justin Lin, cuando Toretto va a ver la calle en la que Letty muere, y a lo largo de su caminata muestran planos del accidente de Letty, relacionando los planos por la ubicación de estos (la calle en la que camina Toretto).

Este tipo de relaciones también se emplea para construir espacios a partir del encuadre de sus partes, es decir, mostrando varios planos que enmarcan partes diferentes de un mismo escenario para que el espectador pueda entender el total del espacio en el que se ejecuta la puesta en escena. Por ejemplo, en la película *Toro Salvaje* (1980) de Martin

Scorsese, donde en uno de los combates se nos presentan varios primeros planos de los luchadores peleando entre sí, el réferi observando, los entrenadores en sus esquinas dirigiendo, la audiencia observando el combate, algunos periodistas sacando fotografías, etc. Estos primeros planos muestran solo partes del escenario: la audiencia muestra la gradería, los boxeadores el centro del ring, los entrenadores algunas esquinas, etc. Aun así, se entiende que todos los planos transcurren en un mismo lugar, y mediante la unión de estos planos, el espectador se da una idea de todo el escenario, toda la sala de pelea, aunque jamás se muestre entera en un mismo plano.

Por último, la relación temporal entre los planos se da por el montaje de planos que comparten un mismo tiempo o alteran la percepción temporal de una escena. El objetivo de este tipo de relaciones es permitirle al director controlar la percepción del tiempo que tendrá el espectador. Para esto, se puede valer de recursos como la elipsis, el flashback, el flashforward, etc. En *Sherlok Holmes* (2010) de Guy Ritchie, estos recursos son implementados cuando Sherlock analiza y situaciones futuras en su cabeza; por ejemplo, en la escena de pelea del sitio de apuestas, Sherlock analiza la situación y mediante un flash forward se muestran las acciones que el aun no realiza, pero planea realizar. Se muestra un tiempo futuro en medio de una escena mediante el montaje de los sus planos.

2.2.2.4 SONIDO

El sonido en el cine es quizá el aspecto más complejo debido a la dificultad de su estudio. Estamos tan acostumbrados a los ambientes sonoros que las cualidades de este aspecto del sistema estilístico pueden llegar a pasar desapercibidas en la audiencia. No obstante, hay características que permiten entender el sonido cinematográfico, estas son las denominadas *cualidades acústicas*. La primera de estas cualidades es el nivel del sonido, también entendido como el volumen de este. Esta cualidad suele manipularse para

jerarquizar la información sonora que recibe el espectador. Por ejemplo, en una toma realizada en la calle, encontramos elementos sonoros de ruido ambiental (carros, gente hablando, pájaros cantando, etc.). Si en esa toma, uno o más personajes inician un diálogo, inmediatamente el volumen o nivel del sonido ambiental disminuye, para dar protagonismo a las palabras del personaje. Este aspecto del sonido también se relaciona con la distancia del elemento sonoro respecto a la cámara, pues entre mayor es el nivel del sonido, se tiende a creer que se produce desde una mayor cercanía a la cámara.

La segunda cualidad acústica del sonido es el tono, brindado por la frecuencia de las vibraciones sonoras. En otras palabras, es lo que se conoce comúnmente como sonidos altos y bajos, agudos y gruesos. Esta cualidad permite al director componer el sistema sonoro de una escena y ambientarlo en un sentimiento. Por ejemplo, en una escena triste donde la banda sonora produce música en tonos bajos y gruesos. También sirve para generar juegos o resaltar emociones en los personajes según sea la entonación de los diálogos de estos. Por ejemplo, en *Home Alone* (1990) de Chris Columbus cuando Kevin, un niño de 8 años, intenta decir sus diálogos en un tono grueso para imitar la voz de un adulto y engañar a los ladrones, o en la misma película, cuando Marv (uno de los ladrones) es golpeado en los genitales y empieza a hablar con una voz en tonos agudos, para recalcar el dolor y los efectos que dicho golpe le ocasiona.

Por último, está la cualidad acústica del timbre. Este aspecto se relaciona principalmente con la música y la banda sonora del filme. Es descrito por los músicos como los componentes armónicos de un sonido que le proporcionan un “color”. Lo que otros entienden como la textura de la música. Por ejemplo, el sonido de un saxofón como instrumento principal en una melodía de jazz. Los directores usan esta cualidad para organizar los elementos musicales de la obra y dirigir estos sonidos (la música) para potenciar emociones en escena.

Ahora, el sonido en el cine es de tres tipos: diálogos, música y efectos sonoros. Cada uno de estos tipos de sonido cumple con roles específicos. El diálogo son las frases expresadas por los personajes, y narran la historia del filme. Este elemento normalmente no compite con los otros dos, siendo genéricamente más importante y opacando a los otros tipos de sonido cuando comparten tiempo en escena. Por ejemplo, en *Scott Pilgrim vs the world* (2010) de Edgar Wright, en la escena del concierto de Envy Adams, la música de la banda suena en primer plano, no obstante, su protagonismo en pantalla es opacado (ocasionando que se disminuya el nivel sonoro de este elemento) por los diálogos que intercambian Scott y Ramona, donde se revela que Ramona salió con el bajista de la banda, y él sería el próximo exnovio malvado con el que se enfrentaría. Una vez terminados los diálogos, la música sube su nivel sonoro y vuelve a protagonizar la escena.

La música, por su parte, es la que acompaña las emociones de la escena y guía al espectador en su percepción de la información. Este elemento se desarrolla de dos formas, como canciones “populares” (presentes en el mercado musical mundial) o como música ambiental. Por ejemplo, en el caso de *Kingsman* (2015) de Matthew Vaughn, se emplea la canción *Bonkers* (de Dizze Rascal) para acompañar el ritmo, dinamismo y emoción de la escena en la que Gary Unwin roba el carro de un traficante de drogas, y conduce por la ciudad de Londres junto a sus amigos escapando de la policía. Por otro lado, en el caso de *Batman: the dark Knight* (2008) de Christopher Nolan, se crea una pieza musical propia para la película, que acompaña la escena introductoria donde el Joker roba un banco de la mafia. Esta pieza musical, se compone de vibraciones graves, con brillos agudos y un “tic-tac” constante y acelerado producido por baquetas de percusión. El ritmo acelerado y los contrastes tonales de los instrumentos generan angustia y suspense en la audiencia, lo que caracteriza las emociones de la escena.

Por último, los efectos sonoros son los sonidos que acompañan acciones en escena, dentro o fuera del encuadre. Por ejemplo, el sonido del disparo que recibe Neo al abrir la puerta en una de las escenas finales de *Matrix* (1999) de los hermanos Wachowski, sonido

que se produce por un arma que no se muestra en escena, hasta el siguiente plano de la película, donde vemos al agente Smith sosteniendo la pistola con la que se realizó la acción. Los efectos sonoros también pueden potenciar las acciones en escena, hiperbolizando la percepción del espectador frente a dicha acción; por ejemplo, exagerando el sonido del golpe metálico que tienen dos espadas japonesas en un combate samurái, generando así más emoción y exaltación en la audiencia.

Estos efectos también pueden alterar la percepción de la realidad en la puesta de escena de un filme, haciendo que esta sea más o menos apegada a la realidad. Por ejemplo, en el episodio ocho de la tercera temporada de *Como conocí a tu madre* (2007) de Pamela Fryman y Rob Greenberg, se habla acerca de cómo el personaje de Lilly hace ruido sin importar que alimentos consuma. Para reforzar esta afirmación, se muestra un montaje con diversos momentos de Lilly comiendo alimentos, y se refuerza la acción de masticar con el mismo sonido crujiente y fuerte. Al inicio este efecto sonoro acerca la escena a la realidad cuando se emplea mientras el personaje come palomitas de maíz y cereal crujiente; pero después aleja la escena de la realidad cuando se emplea mientras el personaje come alimentos no crocantes como una ensalada o algodón de azúcar. En este caso, el acercamiento y alejamiento de la percepción de realidad es implementado para dotar de un carácter cómico el argumento del episodio.

Como se mencionó anteriormente, estos tres tipos de sonido se pueden presentar de 2 formas: *in* y *off screen*, es decir dentro y fuera de encuadre. Por ejemplo, una canción que suena *off screen*, simplemente suena y se entiende como un objeto ajeno a la realidad de la escena. Sin embargo, una canción que suena *in screen*, como *Highway to hell* (de AC-DC) en la celebración de victoria del Villano Megamente, en la película *Megamente* (2010) de Tom McGrath, se entiende como un objeto de la realidad de la escena, pues todos en escena la escuchan desde el parlante que sostiene Minion. Asimismo, los otros tipos de sonidos pueden aparecer dentro o fuera de encuadre, y eso permite controlar la percepción que el público tiene sobre estos elementos.

Ahora bien. Todos estos elementos que componen el sonido cinematográfico cumplen distintas funciones y brindan varias posibilidades compositivas al filme. El sonido puede alterar de manera activa la forma en la que el público percibe un plano. La icónica escena de Ross y su sandwich, en el episodio nueve de la quinta temporada de *Friends* (1994) de David Crane y Marta Kauffman, sería muy diferente si las risas que suenan en el fondo mientras Ross tiene su ataque de ira, son reemplazadas por una pieza musical de terror. Asimismo, el sonido puede controlar la atención del espectador y guiar su percepción visual, indicándole que partes del plano merecen más atención en ciertos momentos. Por ejemplo, los efectos sonoros que se utilizan para las transformaciones del cuerpo del segundo exterminador en *Terminator 2* (1991) de James Cameron, le indican a la audiencia que debe enfocar su atención en las partes del plano donde se muestra la deformación del cuerpo de este robot.

El sonido, además, puede predecir acciones de la película si es planteado de esta forma en el sistema estilístico. En la taquillera película de ciencia ficción *Star Wars: Episodio IV* (1977) de George Lucas, se establece un tema musical al personaje de Darth Vader, y dicho tema suena siempre que el personaje este, o va a aparecer en escena. Así, cada que en el filme suena el tema del personaje, la audiencia sabe que Vader está cerca y saldrá pronto en pantalla.

CAPÍTULO 3

DESARROLLO DE LA PROPUESTA

Para el desarrollo del producto audiovisual, se tuvieron en cuenta los pasos para una producción cinematográfica establecidos por Bordwell y Thompson (2015) en el libro *El arte cinematográfico*, y también por Jane Barnwell (2009) en su libro *Fundamentos de la creación cinematográfica*. No obstante, para la metodología del presente proyecto la elaboración de la historia y el guión se separan de la etapa de preproducción, convirtiéndose en la primera etapa, a la cual le sigue una etapa de análisis, donde se extraerá el sistema estilístico de la trilogía de películas Kizumonogatari y se apropiará en la obra final. Esto con el fin de separar el componente lingüístico del estilo cinematográfico de la obra; además, el iniciar con la escritura del guión en la primera etapa permite tener una perspectiva más objetiva respecto a que elementos del sistema estilístico analizado en la etapa de análisis son pertinentes para apropiar, pues la historia ya estaría planteada en el momento de desarrollar esta segunda etapa. Posteriormente, la metodología sigue un proceso convencional de preproducción, producción y posproducción.

3.1 ESCRITURA DEL GUIÓN

Para la escritura de la historia se implementó un método resultante de la combinación de lo planteado por Kim Adelman (2005) en su libro *Como se hace un cortometraje*, y Philip Parker (2010) en su libro *Como escribir el guión perfecto*. Se planteó una historia con características estructurales de comedia, bajo una narrativa subjetiva desde el punto de vista del héroe y, como planteamiento personal del proyecto, se busca que gire alrededor de un grupo pequeño de protagonistas (2-5); esto último con el fin de no complejizar la elaboración del proyecto. Una vez establecidos estos criterios, se comenzó la escritura de lo general a lo particular y específico, es decir, se inició a construir la historia como planteamiento general, luego sus momentos, sus secuencias, hasta finalmente tener el guión con escenas, diálogos y todos los componentes requeridos.

3.1.1 HISTORIA

Para la construcción de la historia general se realizó una lluvia de ideas, se consultaron referentes en internet y otros medios de difusión de cortometrajes y producciones cortas, y se llevaron a cabo dos reuniones de intercambio de ideas con otros pares académicos. Se lograron concretar 2 borradores previos a la historia final:

“Un hombre en una banca a punto de conocer a una mujer en una cita a ciegas, piensa en las estructuras psíquicas del hombre y la mujer que plantea Jacques Lacan en su seminario seis: El deseo y su interpretación, en cómo estas estructuras lo definen a él, y en cómo sería la personalidad de la mujer que conocerá (basándose en unos backgrounds inventados por el protagonista acerca de esta misteriosa mujer y lo que estos pasados ficticios significarían para la personalidad de la mujer según Lacan).”

“Un anciano sentado en un parque empieza a observar a todas las personas a su alrededor e inventar historias de cada uno de ellos y de cómo han llegado a ese parque en ese momento solo para presenciar su muerte”

La primera idea fue descartada por la complejidad del tema de las estructuras psíquicas, y la segunda porque implicaría un número de personajes superior al establecido, lo cual habría incrementado las dificultades de realización. Una vez descartadas estas ideas, se optó por realizar una historia basada en una experiencia personal que transcurre en medio del proceso de escritura, o más bien, una hipérbole de dicha experiencia. Cabe resaltar que la canción de Los petit Fellas *Síndrome de Frégoli* fue también parte importante para la culminación de la idea:

“Un joven con la vida resuelta pierde a su futura esposa en un trágico accidente. Desde entonces vive con una rara enfermedad mental que le hace ver a todos a su alrededor como la misma persona, pasando su día a día en rutina hasta que decide empezar un tratamiento para curarse con una mujer que conoció en el parque, la única persona con un rostro propio.”

Una vez concretada la historia general se procedió a desglosarla en los momentos importantes que la compondrán, además se especificaron los personajes principales, sus motivaciones, su background, etc. En esta etapa el libro de Philip Parker (2010) *Cómo escribir el guión perfecto* cobró vital importancia, porque en él se plantean preguntas claves para la construcción de los personajes y la historia misma, preguntas como: ¿Cuál es el pasado del personaje? ¿Por qué hace lo que hace? ¿Cómo se gana la vida? ¿Cuál es su círculo social? ¿Cómo las acciones tomadas en escena contribuyen a la trama? etc.

En primera instancia se establecieron 3 personajes principales: León (protagonista), Vanessa (novia muerta de León) y Camila (amiga de León). Cada uno de estos personajes

fue dotado de antecedentes y motivaciones, en especial León, pues toda la historia será contada a partir de su punto de vista y será el personaje con mayor desarrollo. Cabe resaltar, además, que se plantearon dos personalidades para el protagonista, una antes de la muerte de Vanessa, y otra después, siendo esta segunda personalidad el resultado de la enfermedad mental que la muerte de su futura esposa le generó.

3.1.1.1 PERSONAJES

Para el personaje principal, se estableció que en un inicio es una persona feliz, optimista, con sueños y aspiraciones relacionados a su formación como cineasta y con su prometida Vanessa. Aun así, es algo tímido y extrovertido, no es una persona muy social ni tampoco familiar, carece de amigos cercanos o vínculos emocionales fuertes a diferencia del que tiene por Vanessa. Tiene una relación estable desde la niñez con su prometida, ha terminado sus estudios, ha sido ganador de la lotería y ha invertido el dinero del premio en la construcción de un edificio y en una casa de dos pisos para él vivir. Tiene un administrador encargado del edificio y al no tener que preocuparse por dinero para sobrevivir, planea un viaje por el mundo con su prometida antes del trágico accidente que le quitaría la vida a ella. Después del accidente León genera una enfermedad mental que le hace ver a todas las personas con la misma cara de su prometida muerta.

Esta enfermedad hace que León se aprisione en su casa lejos de las demás personas, saliendo muy temprano en la mañana cuando casi no hay gente en su barrio a hacer compras para alimentarse, o muy tarde en las noches para tomar aire fresco. No levanta la mirada y habla con los demás lo mínimo posible y mirando al suelo. Es plenamente consciente de que las demás personas no son Vanessa, y se ha obsesionado con fotos y recuerdos de la Vanessa real para recordar a su difunta prometida como era en vida y no como la ve día a día. Su felicidad y optimismo se han convertido en resignación y frustración hacia su condición mental, mas no le representan una depresión constante.

Para el personaje de Vanessa, la prometida muerta, se estableció un pasado similar al de León debido a que gran parte de su vida ha estado junto a él en una relación sentimental. Vanessa es una mujer tranquila, feliz y dedicada, no es muy sociable puesto que toda su niñez y adolescencia fue dedicada a sus estudios en el colegio, y posteriormente en la universidad como literata. Su padre murió cuando ella era bebé y su madre poco después de iniciar la universidad. Sobrevivió de la pensión que heredó de su familia y con ayuda y apoyo de su pareja. Al terminar la universidad y después de que León se ganara la lotería, se muda junto a él para iniciar una vida juntos, se comprometen y planean hacer un viaje por el mundo y conocer lugares excéntricos que le permitan obtener inspiración para escribir una novela y a su pareja para realizar una serie documental. Lamentablemente muere antes de iniciar el viaje o casarse con León en un accidente automovilístico.

Por último, Camila es una amiga de León que este conoce en el parque después de haber perdido a Vanessa y haberse acostumbrado a su enfermedad, ella es la única persona que León puede ver con rostro propio. Es fotógrafa, extrovertida, optimista y un poco ingenua. Siempre cree tener una respuesta para todo y actualmente está en un grupo de artistas de su ciudad intentando forjarse un nombre en ese mundo del arte. Vive en un barrio vecino al de León, y suele hacer ejercicio temprano en las mañanas para comenzar el día con energía en un parque que divide ambos barrios. Aún vive con sus padres y aunque no es tímida, no conserva muchas amistades de su época académica. Su círculo social se reduce a su grupo de arte y las personas quienes lo frecuentan.



3.1.1.2 Momentos

Una vez definidos los personajes, se fragmentó la historia en los grandes momentos que la componen, estos momentos son significativos tanto para los personajes como para la trama. Se tuvo en cuenta el background de los personajes para construir las situaciones que llevan al desarrollo de la historia, estableciendo acciones de los personajes basadas en sus personalidades. Los momentos, si bien dan más detalles sobre la historia general, aún son bocetos generales de esta. La fragmentación en momentos clave fue la siguiente:

1. León y Vanessa están recién graduados de la universidad. No saben si preocuparse por cumplir sus sueños, viajar y hacer cosas por pasión o conseguir un trabajo para poder independizarse como pareja. En ese momento León gana la lotería y el problema se resuelve; compra 5 apartamentos y los arrienda para no tener que preocuparse por dinero y poder así dedicarse a viajar con Vanessa.
2. Tras mudarse juntos al fin, León y Vanessa van a cenar para celebrar. León le propone matrimonio a Vanessa y ella acepta. Esa noche, al regresar a casa, sufren un accidente de tránsito donde ella muere en los brazos de él.
3. León poco a poco comienza a ver a las personas como a Vanessa, lo que le perturba y aísla socialmente.
4. A las 6 am, mientras aún la gente no ha salido en el barrio, León espera que abran la tienda de la esquina para comprar algo de comer y cigarrillos. En ese momento ve a una mujer trotar que no tiene la cara de Vanessa. Impactado, León la sigue con la mirada hasta que sale de su vista. Al intentar ir detrás de ella y cruzar la esquina, Camila lo confronta con una mirada penetrante. Tras inventar una excusa, ella ríe y sigue su camino.
5. Encontrarse a Camila se vuelve normal a esa hora y ella poco a poco le busca conversación a León.

6. Un día, León decide confesar a Camila su enfermedad. Tras unos días, ella se propone curarlo.
7. Durante 3 meses, Camila va a la casa de León con un método distinto que “podrá curar” su enfermedad.
8. Camila se ha enamorado de León y como último método curativo, le confiesa su amor. Lo besa y lo invita a viajar con ella por el continente. El la rechaza y le dice que ha malinterpretado todo. Se despiden pensando que no se volverán a ver.
9. Tras la ausencia de Camila, León la extraña y se da cuenta que su vida se ha estancado. Piensa, pues, que es hora de seguir y comenzar una nueva vida junto a Camila.
10. León prepara todo para acompañar a Camila en su viaje, va a su casa para salir con ella y descubre que se ha curado.

3.1.2 ESCALETA DE ACCIONES

Una vez establecida la historia y sus momentos claves, se concretaron los momentos de la *trama* del filme, entendiendo la trama como la historia que se muestra en pantalla. Para esto se tomó una decisión importante respecto a la historia, y fue reordenar sus momentos a lo largo de la trama. Lo anterior debido a que la historia es demasiado extensa para mostrarla toda en orden cronológico. Se decidió que la trama iniciará en un momento de la historia en donde León y Camila ya se conocen, más específicamente en el día donde este le confesará a ella su enfermedad.

De esta manera se pudieron obviar varios acontecimientos, avanzar la historia desde ese punto específico y retomar datos importantes del pasado (como la vida de León) en recuerdos. Además, permite dinamizar un poco la obtención de información por parte del espectador alternando la vida anterior de León en conjunto con el presente y su

tratamiento para curarse. La forma de mostrar los recuerdos de la vida pasada del protagonista se realizó mediante un sueño fragmentado a lo largo de una misma noche, que se sitúa al final de los tratamientos. Una vez estructurada la linealidad temporal del filme, se procedió a concretar el orden a lo largo de la trama:

Inicio:

- León en su cotidianidad con su enfermedad, rumbo a una reunión con Camila.
- Conversación: estoy enfermo/te curaré.

Nudo:

- Curación 1
- Sueño 1: niñez de León y conociendo a Vanessa.
- Curación 2
- Sueño 2: adolescencia junto a Vanessa y ganar la lotería.
- Curación 3
- Sueño 3: propuesta de matrimonio, accidente y muerte de Vanessa.
- Curación 4: beso y pelea. Separación de León y Camila.

Desenlace:

- Cotidianidad extrañando a Camila
- Catarsis y autorrealización (mensaje de Vanessa)
- Búsqueda de Camila y final.

Una vez establecido este orden en la trama, se procedió a desarrollar las secuencias que compondrían cada momento. Se realizaron varios escritos de las secuencias y se revisaron en conjunto de pares académicos para obtener retroalimentación. Después de dos borradores en los que se explica la totalidad del desarrollo de la historia o de los personajes, se establecieron las secuencias finales para la escritura del guión. El total fue de 19 secuencias, las cuales se exponen a continuación:

S1: El despertador marca las 5:30 am y suena la alarma. León despierta lo apaga y sale de la cama. Se despereza, toma la toalla y entra al baño, se ducha, se lava los dientes, se afeita, se viste. Baja a la cocina, prepara su batido detox, lo bebe, toma sus llaves, abre la puerta y sale de casa.

S2: León sale, cierra la puerta, saluda al portero, camina por la calle, ve gente trotar en el parque, los ignora y va directo a la tienda que acaba de abrir. Compra una bolsa de leche y cigarrillos. Se sienta en una banca del parque, María pasa y saluda. León espera hasta que llega Camila.

S3: León conversa con Camila, le confiesa su enfermedad y le dice que ella es la única persona que ve con un rostro diferente. Ella queda en shock. Acto seguido (otro día) decide que lo va a curar.

S4: Camila entra en la casa de León, cargando unas bolsas de mercado llenas y alardeando de lo fácil que será curarlo. Prepara un batido con: zanahoria, espinaca, tomate, avestruz, salmón silvestre de alaska, corcuma (curry), brócoli, nueces, apio, aceite de coco, mora azul y nueces. Con el pretexto de que aportará vitaminas A, E y C para la visión y omega 3, hierro, yodo y vitamina B12 para el cerebro. Camila le dice a León que lo tome. Al verlo vomitar después de beberlo, acepta que será un reto duro y le da té verde y chocolate.

S5: León ve la televisión y en ella la historia de su vida: su nacimiento y conversión en un hombre: su niñez, su pubertad tomando fotos, su adolescencia en un curso de cine, conociendo a Vanessa en dicho curso y declarándole su amor.

S6: El reloj marca las 1:30 am. León se despierta, desconcertado, se levanta, calienta leche en el microondas y la bebe. Luego regresa a la cama. El reloj marca las 2:00 am.

S7: Camila hipnotiza a León con sonidos de naturaleza y una moneda, ordenándole que se cure, pero todo sale mal cuando Leonel empieza a convulsionar, decir incoherencias y botar espuma por la boca. En el desespero del momento, Leonel se ríe y deja ver que todo es una broma. Camila se enoja y lo abraza.

S8: León sigue viendo la T.V. su vida continúa con: aniversario 4 de noviazgo con Vanessa, grado de la universidad, charla acerca de sus sueños, expectativas futuras, compra y posterior ganancia de la lotería, compra y arriendo de edificios, mudanza con Vanessa, cena con propuesta de matrimonio (sin respuesta).

S9: El reloj marca las 3:00 am. León despierta un poco sudado, se seca y sale a fumar un poco. Vuelve a la cama a dormir. El reloj marca las 4:00 am.

S10: Bajo la excusa de sobrecargar y así reiniciar el cerebro de León, Camila le enseña y conversa con él en nueve idiomas, mientras León solo escucha música y ve en una pantalla cosas de esos idiomas amarrado al estilo la naranja mecánica. (sin que se dé cuenta, Camila le coquetea en ruso)

S11: En la T.V. Vanessa acepta, pero muere en un accidente de regreso a casa. Se muestra el funeral de Vanessa. León en la calle de noche saliendo ve a Vanessa besar a otro, enloquece y lo golpea, pero luego ve que Vanessa no es Vanessa, a quien está golpeando es a Vanessa. León parpadea y Vanessa vuelve a ser el hombre. Ese es el comienzo de su enfermedad y aislamiento.

S12: El reloj marca las 5:30 am. Suena la alarma. León despierta bañado en sudor, empieza a llorar, gritar y maldecir. El reloj marca las 5:45 am. León está calmado tomando una ducha. Se viste y sale.

S13: León amarrado a una columna, rodeado de incienso y Camila le estalla en la cabeza el primero de doce huevos sagrados, de un legendario animal libanés. Entonces le pregunta si recuerda cómo se conocieron.

S14: Con el sonido de la narración de Camila se muestran las imágenes de lo que cuenta: un acosador perturbado que no dejaba de incomodarla con su mirada mientras trotaba. Leonel con ya 7 huevos encima, le explica el porqué de ello, y con su narración se ven las imágenes de su parte de la historia: era un día rutinario en el que fue a comprar leche y cigarrillos. Cuando la vio, entró en shock y no pudo controlar el impulso de seguirla, no creía lo que veía.

S15: León entra al cuarto después de quitarse el huevo con un baño. Se sienta junto a Camila en la cama y suspira. Ella le mira las marcas en su muñeca por la amarrada y ríe, él le responde con una sonrisa. Camila le comenta con ilusión a León sobre sus ahorros y plan de viajar por Latinoamérica y Europa. Él, por otro lado, no muestra interés y ríe. Ella exclama entonces que se quedó sin ideas, y que solo hay algo que no han intentado, y se lanza para besarlo. No obstante, él la detiene. Ella lo invita a viajar con ella pero él la rechaza diciendo que, en realidad, ella no le importa. Con ojos aguados Camila le dice entonces que ese es el adiós, que ella seguirá sus planes. Él se despide y ella se va.

S16: El reloj marca las 5:30, suena la alarma. León la apaga, se para, compra leche y cigarrillos, fuma, de nuevo apaga el reloj, se para, compra leche y cigarrillos, fuma, piensa en Camila de nuevo apaga el reloj, se para, compra leche y cigarrillos, fuma, piensa en Camila, dos jóvenes hablan de su futuro y sus sueños. El reloj marca las 5:30, León lo apaga. El reloj marca las 6:00, León lo apaga. El reloj marca las 8:00, León lo apaga. El reloj marca las 12:00 pm. León sigue en la cama pensando, se para, se baña y se mira al espejo.

S17: León abre un cajón con llave de su escritorio, saca varios recuerdos de Vanessa y los mira con cariño. Luego mira los tiquetes de avión a Europa que compró con ella, saca su foto y la mira. Luego mira en una esquina del cuarto las cuerdas y trucos de curación de Camila y sonríe. Llorando, besa la foto de Vanessa, se mira al espejo nuevamente, se seca las lágrimas y se ríe.

S18: León empaca varia ropa en una maleta, se arregla y sale a la calle, camina hasta un cajero 24 horas y retira unos cuantos millones, los guarda y sigue su camino. Entonces para frente a una casa. Toca el timbre.

S19: León se encuentra nervioso después de timbrar. De repente, la puerta se abre. León queda en shock, ve a una señora común y corriente que le habla. No puede responder. Seguidamente sale un señor. Alguien que León jamás había visto. Le pregunta “¿Qué se le ofrece?” León logra reaccionar y pregunta por Camila. Entonces, ella se asoma por la ventana y le pregunta sorprendida “¿Qué pasó?” Él le muestra el equipaje. Ella sonríe. Él le sonríe de vuelta. Pantalla en negro.

3.1.3 GUIÓN

Para la escritura del guión se retomó nuevamente el libro *Cómo escribir el guión perfecto*, esta vez para obtener las características técnicas de su escritura (fuente tipográfica, tamaño, interlineado, etc.). Además, se apropió uno de los formatos ejemplificados en el libro, el cual caracteriza cada escena con las siguientes características:

de la escena. Lugar donde transcurre la escena. El lugar es interior o exterior. La escena transcurre de día o de noche.

Este formato particularmente se seleccionó porque facilita la planeación de producciones con diversos escenarios, esto debido a que permite identificar los espacios por lugar y temporalidad de rodaje.

El primer guion realizado fue de 20 páginas (Anexo digital en CD adjunto), en sus retroalimentaciones se concluyó que no permite ver nada de desarrollo de personajes ni de la relación que se construye entre León y Camila. El segundo guion tuvo una extensión de 57 páginas, y aunque si generó un vínculo más claro entre los protagonistas y explora bien el pasado de León, fue demasiado extenso y contenía muchos diálogos y escenas innecesarias.

Para las últimas correcciones se retomó el listado de secuencias y los actos de la trama. Se resaltaron los diálogos y acciones que realmente importaban o aportaban datos de la historia, y se realizó una mezcla de estos en las escenas. Por ejemplo, se eliminaron escenas que no aportaban nada significativo a la historia, y se combinaron escenas dejando acciones importantes de unas, pero reemplazando los diálogos con conversaciones importantes de otras escenas eliminadas. Lo anterior con el fin de reducir al máximo la extensión del guión, sin sacrificar el desarrollo de la trama y los vínculos entre los personajes.

3.1.4 REVISIÓN Y CORRECCIÓN

Aunque este paso se realizó en las etapas anteriores para corregir las secuencias de la trama y los primeros bocetos del guión, el guión final se sometió a revisión con dos pares académicos de Comunicación Social de la Universidad del Valle, para obtener una retroalimentación puntual y precisa acerca de la escritura y composición de guión: coherencia de la historia, su claridad, etc. Posteriormente se corrigió y se concibió éste, como el guión final (Anexo digital en CD adjunto).

3.2 ANÁLISIS

En la etapa de análisis se implementó una metodología similar a la observada en los trabajos estudiados en el estado del arte: *Every Frame A Painting* y la serie *In Anime*. De acuerdo con esto, se analizó la trilogía de Kizumonogatari a partir de una selección de fragmentos de sus películas. Estos fragmentos fueron seleccionados debido a: relevancia de su sistema estilístico para la historia del video *León*, y la representación que el fragmento seleccionado hace del sistema presente en las películas, es decir, que tan característico es el estilo cinematográfico del fragmento en relación con el de toda la trilogía. Adicional a esto, también se creó una matriz de análisis que permitió organizar los aspectos del sistema estilístico de la trilogía.

3.2.1 CREACIÓN DE LA MATRIZ DE ANÁLISIS

Para la creación de la matriz se revisaron los pasos del análisis de estilo cinematográfico propuestos por Bordwell y Thompson (2015) explicados anteriormente (pág. 34). De estos pasos se concluyen los aspectos importantes para el estudio del sistema estilístico: los recursos cinematográficos empleados repetitivamente en la obra, y la intención para dicha implementación. Adicionalmente, se revisaron las características claves de cada componente del sistema estilístico propuestos por los autores del concepto (pág. 35).

De la puesta en escena es crucial entender el nivel en la representación del realismo a través de las obras. Para esto, fue necesario observar cómo se presentaron los componentes de la puesta en escena (decorados, escenarios, vestuario, maquillaje, iluminación, y los movimientos y expresiones de los actores), cómo funcionaron individualmente, y como se relacionaron con la representación de la realidad.

Sobre el plano, se deben estudiar sus dos aspectos fundamentales: la imagen fotográfica y el encuadre. No obstante, por ser el objeto de estudio (la trilogía de *Kizumonogatari*) una producción animada, los aspectos de la imagen fotográfica referentes a la cualidad de la película de filmación no se tuvieron en cuenta, analizando únicamente la velocidad de movimiento, la relación de perspectiva, y algunos aspectos gráficos (filtros y manejo de las características de la imagen). En cuanto al encuadre, se estudiaron los componentes de este (formato, espacios dentro y fuera de campo, composición del encuadre, movimientos de cámara y el tiempo de la toma) y como se relacionan con la historia de la obra.

En el caso del montaje, se estudiaron las técnicas empleadas para el empalme de los planos y los efectos que estas generan. Se observó si la unión de los planos es continua o discontinua, porqué es de esa forma y que objetivo cumple en la narrativa de la historia. También se analizó el ritmo que genera la unión de los planos, la duración de cada plano y el fin último de dicho ritmo. Por otra parte, se analizaron los tipos de relaciones (gráficas, rítmicas, espaciales y temporales) que se generaron a lo largo del montaje de las escenas.

Finalmente, del sonido se hizo una separación de los tres tipos de sonido que hay en un filme (diálogos, música y efectos sonoros) y se estudiaron cada uno por separado. De ellos se observaron sus cualidades acústicas, la relación que tienen con los otros dos tipos de sonidos en escena, las relaciones de ritmo que generan, la fuente de la que nace el sonido, y con qué objetivo se implementan los sonidos a lo largo de la obra analizada.

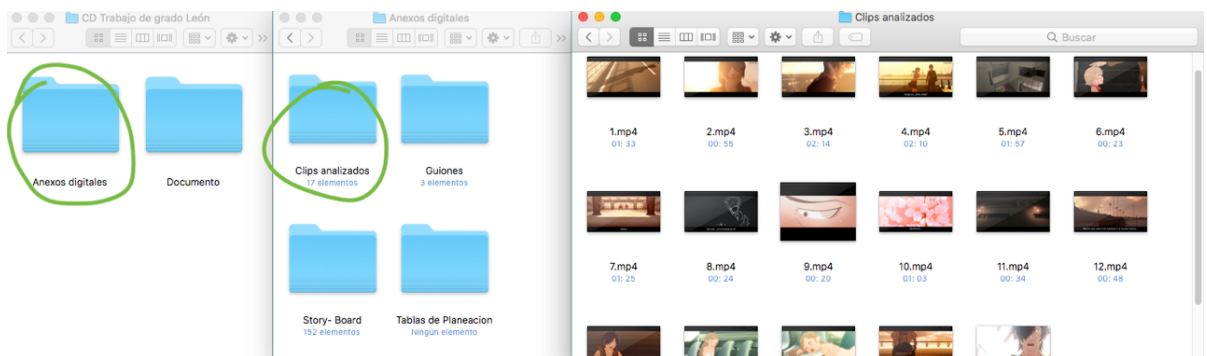
Con base en los aspectos claves de cada componente del sistema estilístico mencionados anteriormente, se procedió a realizar la matriz. Esta es una plantilla con interrogantes o elementos que hay que completar según se realiza el estudio de los fragmentos previamente seleccionados de las películas. Se utilizó una copia de la matriz para cada uno de los videos estudiados, y al final, se revisaron todos los resultados de cada sección de la matriz individualmente para llevar a cabo el análisis final.

3.2.2 SELECCIÓN DE CLIPS

Como se mencionó anteriormente, se dividieron las películas de Kizumonogatari en fragmentos para estudiar el sistema estilístico presente en ellos. Esta división se realizó por escenas o secuencias (unión de varias escenas) según aportaran elementos para la construcción del estilo cinematográfico del video *León*.

Para realizar la separación de estas escenas en las películas, primero se observaron las películas consecutivamente y se apreciaron en términos generales los momentos que se asemejen o aporten elementos a la producción del presente proyecto. Posteriormente se revisaron estos momentos y se miró con mayor detenimiento, aunque de manera superficial, el uso más evidente de los recursos cinematográficos empleados en ellos. De esta forma, se eligieron los fragmentos que le aportaban a la producción del medimetraje *León* y que a su vez reflejaron el sistema estilístico de la trilogía Kizumonogatari.

Como resultado del proceso de selección, se obtuvieron 17 fragmentos nombrados “Clips” y enumerados del 1 al 17, según su orden cronológico de aparición en las películas. Estos fragmentos se adjuntan como anexos digitales, ubicados en una carpeta con el nombre de “Clips analizados”, dentro de la carpeta “Anexos digitales” en el CD entregado junto al documento escrito del trabajo.



3.2.3 ANÁLISIS DE KIZUMONOGATARI I, II & III

Respecto a la puesta en escena:

En términos globales, las películas de la trilogía Kizumonogatari buscan mantener un alto nivel en la representación fiel de la realidad. Si bien en términos lingüísticos la historia es del género de ficción y plantea aspectos irreales en la trama (vampiros, resurrección, exorcistas, etc.), gráfica y cinematográficamente mantiene los aspectos de la realidad fielmente expuestos en pantalla.

Los escenarios y decorados mostrados a lo largo de las películas (interiores o exteriores), son espacios normales y cotidianos de Japón, por ejemplo, las estaciones de metro, la escuela secundaria, los parques, etc. El vestuario y “maquillaje” de los personajes también es acorde a sus roles como estudiantes de secundaria. Hanegawa, como estudiante honorífica, se muestra siempre en uniforme (fig. 8). Por otro lado, Araragi si tiene cambio de vestimentas, pero, todas estas son prendas juveniles que cualquier joven japonés utilizaría en su día a día (fig. 9). En el caso de Kiss-Shot, vemos que ella utiliza una serie de prendas comunes a lo largo de sus transformaciones, exceptuando su vestuario como vampira completa (fig. 10), el cual no es propio de esta época, al tener ornamentos y decorados antiguos, pero esto se debe a que ella nació hace 500 años.



Fig. 8: Vestuario de Hanegawa

Fig. 9: Ejemplo de vestuario de Araragi



Fig. 10: Vestuario Kiss-shot como Vampira completa

La iluminación tampoco va en contra de una representación realista del mundo. Sin embargo, cumple un rol narrativo importante; a lo largo de las películas, se muestra a los personajes bajo sombras o dentro de cuartos oscuros, y se resalta este hecho iluminando y explotando la luz de los exteriores o fondos, como se aprecia en las figuras 11 y 12, extraídas de los clips 5 y 8 respectivamente.

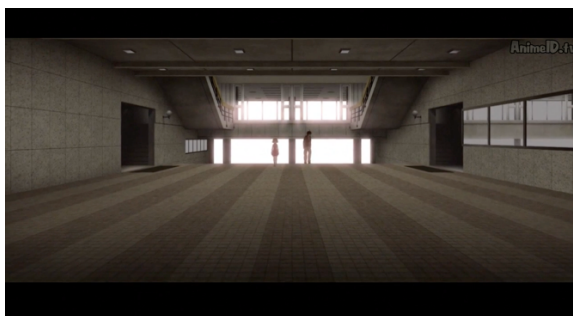


Fig. 11: Fotograma del clip 5.



Fig. 12: Fotograma del clip 8.

Por último, en la expresión y movimiento de los personajes, vemos una característica única y particular de la puesta en escena a lo largo de la trilogía. Como se mencionó anteriormente, las películas buscan mantener un alto nivel de representación de la realidad tal cual es, y el movimiento y expresiones de los personajes no son la excepción a esta regla. A lo largo de las escenas los personajes se mueven a través de los espacios con naturalidad y reaccionan a los diálogos y momentos de la historia como lo haría una persona normal. No obstante, en algunas de las escenas tienden a sobre exagerar los comportamientos y expresiones de los personajes para caricaturizar los diálogos o las acciones.

Ejemplo de lo anterior es la reacción de Araragi al acariciar la cabeza de una Kiss-shot niña en el clip 6. Y también la reacción de Araragi en el clip 10 cuando se reencuentra con Hanegawa, ya que se avergüenza al pensar en ella como su nueva amiga y recordar el incidente con la ropa interior de ella, y empieza a temblar bruscamente, a tartamudear, sonrojarse y sudar.

Respecto al plano cinematográfico:

El aspecto de la *imagen fotográfica* en los planos de la trilogía Kizumonogatari no se aplica realmente, debido a que no hay una película fotográfica para la grabación de las películas. No obstante, mediante los aspectos de la animación, se recrea técnicamente una imagen que alude a una exposición equilibrada. No hay juegos relevantes en cuanto a la *relación de perspectivas*, pero si hay una exploración en cuanto al uso de la *velocidad de movimiento*.

En este componente de la imagen fotográfica, se observa como a lo largo de las escenas se emplean planos con registros de velocidad de movimiento diferentes. En la mayoría de los casos, los planos se graban a una velocidad normal, sin embargo, en casos particulares,

la velocidad de movimiento baja y muestra planos en una cámara lenta sutil (no muy alterada). Por ejemplo, en el clip 13 se realiza para incrementar tensión o fuerza a una acción, para evidenciar el afán y desespero que Araragi tiene intentando llegar rápidamente a detener a Hanegawa. En otros casos, como en el clip 15, este recurso se emplea para acompañar el sentimiento de calma de la escena; es implementado para seguir el ritmo calmado que se muestra en los diálogos, las entonaciones de voz, la música, etc.

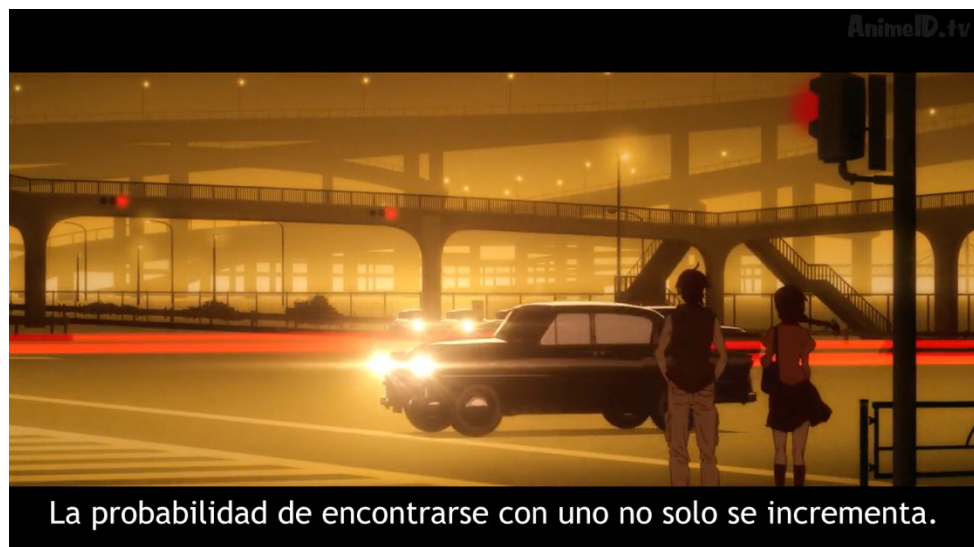


Fig. 13: Fotograma de cámara lenta en el clip 15.

Pasando al segundo aspecto del plano cinematográfico, se observa como la exploración de recursos cinematográficos en el *encuadre* de los planos es más extensa. Si bien el *formato* de la obra es constante (2:1 aproximadamente), y los juegos empleados con los espacios fuera y dentro de encuadre no son repetitivos o significativos, los movimientos de cámara y aspectos de la composición revelan el estilo cinematográfico de la obra en cuanto al plano.

Como se observa en los clips 5, 7 y 15, se implementan varios planos realizando paneos de las locaciones donde se encuentran los personajes. Estos paneos se ejecutan para mostrar

el escenario total y su proporción con los personajes, o simplemente son planos empleados para la composición en el ritmo de montaje.

Adicional a este recurso, en los movimientos de cámara también se ve recurrentemente el traveling (desplazamiento lineal de la cámara), ya sea traveling in, traveling out, o traveling lateral. Estos recursos se utilizan para generar dinamismo en las tomas y acompañar el ritmo de la escena en conjunto con la música. Los travelings laterales se utilizan repetidamente para seguir un movimiento que no se encuentra en escena, pero se realizó con anterioridad; como en el clip 3 cuando Hanegawa camina de derecha a izquierda para alcanzar a Araragi, y una vez lo alcanza y se quedan ambos quitos, se realiza un traveling de derecha a izquierda.

También se puede observar el traveling como un recurso que acompaña el movimiento de los personajes en pantalla, permitiendo conservar el ángulo del plano y la distancia de la persona encuadrada respecto a la cámara. Como al final del clip 4, cuando la cámara sigue el caminar de Araragi y lo ubica permanentemente en el lado izquierdo y central de la pantalla, ya sea en el plano medio o general que se realiza (fig. 14 y fig. 15)



Fig. 14: Plano medio en clip 4.



Fig. 15: Plano general clip 4.

Adicional a estos movimientos de cámara presentes repetitivamente en las películas, se puede generalizar que, en su gran mayoría, la cámara de los planos es fija. Esto se puede ver en cualquiera de los clips: la cámara en las tomas no tiene movimiento en la mayoría de los planos largos, planos cortos, acciones dentro y fuera de escena, etc.

Ahora bien, al analizar las cualidades repetitivas de los aspectos compositivos (diagramación, distancias focales, tipos de planos, etc.) del plano en las películas, se pueden realizar las siguientes conclusiones:

Una característica recurrente es el uso de planos muy cortos (alrededor de 1-2 segundos en pantalla) en medio de las escenas. Estos planos son textos sobre fondos de color, que normalmente contienen palabras que van acorde a los diálogos que los acompañan; o primer-primerísimos planos de objetos o acciones de los personajes, que simbolizan personajes o refuerzan dichas acciones. Por ejemplo, en el clip 14 donde aparece el texto “VOIX” (fig. 16), voz en francés, mientras Hanegawa realiza un gesto con su voz; o la palabra “questión” (fig. 17), pregunta en ingles, mientras Hanekawa le realiza una pregunta a Araragi. Así como en el clip 10, donde se muestra la boca de Hanegawa (fig. 18)

justo antes de que esta hable, un primer plano de su falda al ella tapársela (fig. 19), acción significativa para la escena, y la pupila temblorosa de Araragi (fig. 20) para exagerar su acción de temblar.

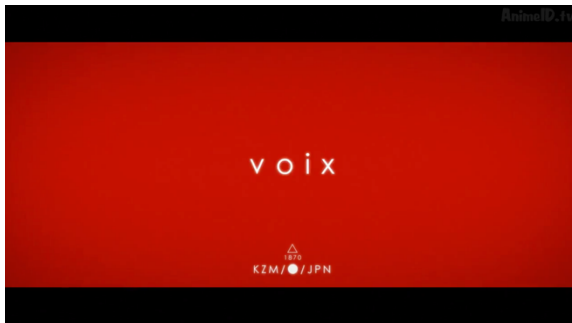


Fig. 16: Texto “voz” en el clip 14.

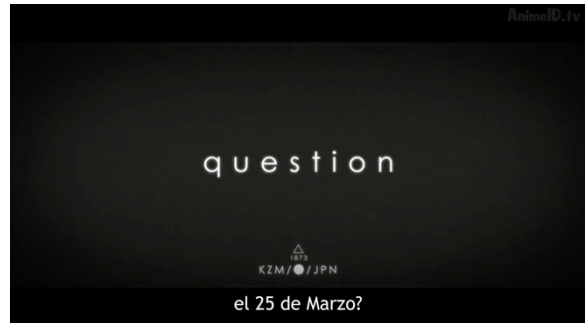


Fig.17: Texto “pregunta” en el clip 14.



Fig. 18: Boca Hanekawa en clip 10.



Fig. 19: Falda de Hanekawa en clip 10



Fig. 20: Pupila de Araragi en clip 10.

Respecto al montaje:

Los aspectos claves del montaje en el estilo cinematográfico de las películas Kizumonogatari se basan en los dos ritmos recurrentes que utiliza (lentos con planos de duraciones largas, y muy rápidos con planos de milésimas de segundos), y en la continua implementación de insertos (planos muy cortos) entre los planos de una escena. Sobre su técnica de empalme, realmente se emplea el corte en casi toda la obra. No obstante, podría entenderse el uso de los insertos de texto sobre fondos de color, como una técnica de empalme, pues son empleados repetidamente para realizar los empalmes entre las escenas o los cambios drásticos de ritmo. Lo anterior se puede observar en los clips 13 y 16, donde los insertos de texto finales marcan el cierre de las escenas, y el inicio de las siguientes.

Retomando la idea inicial, los ritmos que se implementan con mayor regularidad en la trilogía son, en primer lugar, montajes rápidos y dinámicos, compuestos por una sucesión de planos cuyo objetivo es acelerar el tiempo de algunas acciones, realzando su importancia o simplemente enfocando al espectador para que note la acción. Ejemplo de esto es el clip 9, donde se muestra a Araragi realizando un estudio en técnicas de combate y béisbol. También en el clip 2, donde se muestran planos medianamente largos de los personajes en escena (Araragi y Hanekawa), pero con planos muy cortos de las acciones de Hanekawa mientras realiza las acciones de acomodarse el uniforme, y en las acciones de Araragi al evadir a Hanekawa y alejarse de ella.

En segundo lugar, ritmos lentos compuestos por planos largos. Estos ritmos tienen como objetivo enfatizar la calma y serenidad de las escenas, mientras generan dinamismo en el montaje, teniendo cuidado de que este dinamismo creado entre los planos no genere distracción en el espectador. Este ritmo se utiliza en escenas donde los diálogos son largos o densos, donde se explican temáticas complicadas y es necesario que el espectador

preste atención a las palabras de los personajes. Por ejemplo, en el clip 5, Kiss-shot le explica a Araragi sobre el lugar en el que se encuentran, porque están ahí, y el hecho de que él es un sirviente de ella. En esta escena se intercambian diálogos importantes, que se muestran en su mayoría bajo una *voz en off*, y montajes de planos medianamente largo, que cumplen como objetivo agilizar el desplazamiento de los personajes por el escenario sin perder la calma y la tranquilidad de la escena.

Ahora, respecto a las relaciones que el montaje de los planos genera, se puede concluir un aspecto de estilo por cada tipo de relación (gráfica, rítmica, espacial y temporal). Las relaciones gráficas en la obra se dan principalmente por las líneas compositivas de los planos unidos, o por la posición de los objetos principales (según la diagramación bajo ley de tercios) de las tomas.

Por ejemplo, al inicio del clip 4 se observan dos medios planos consecutivos, uno de Araragi en el que este se ubica al lado derecho (fig. 21), y otro de Hanekawa, pero ella ubicada al lado izquierdo (fig. 22). Posteriormente, un plano general donde Araragi se ubica a la derecha, y Hanekawa pasa del lado izquierdo al derecho (fig. 23), reforzando la idea de que invade la privacidad de Araragi (agregando su número telefónico al celular de Araragi sin su permiso) mientras invade su lado de la pantalla. Después de ello, el plano realiza una acción similar cuando la mano de Hanekawa repite la acción y su mano se desplaza de izquierda a derecha en la pantalla (fig. 24).



Fig. 21: Fotograma de Araragi clip 4.



Fig. 22: Fotograma de Hanekawa clip 4.



Fig. 23: Desplazamiento de Hanekawa en clip 4.



Fig. 24: Desplazamiento de la mano de Hanekawa, clip 4.

Las relaciones rítmicas, por su parte, se establecen de dos formas: por semejanza temporal de los planos, y por la fractura rítmica que generan los insertos. La primera se da cuando la duración en pantalla de los planos consecutivos tiene la misma duración o una similar. En el clip 9, por ejemplo, vemos como la relación rítmica es por la corta duración de los planos; mientras que en el clip 5 se da por la duración “larga” de los planos.

El segundo tipo de relación rítmica se evidencia a lo largo de las 3 películas. Sin importar el ritmo que lleve la escena, se implementa el uso de insertos para cortar, ya sea de manera rítmica o visual, la continuidad de las escenas. En el clip 4 se utilizan estos insertos (en este caso, primer-primerísimos planos de los ojos de Hanekawa o Araragi) rompen la continuidad rítmica, pues los planos de larga duración se interrumpen brevemente por estos planos de 1 segundo o menos de duración. En el caso del clip 16, los insertos tienen

una duración similar al resto de los planos, pero rompen con el ritmo gráfico, cambiando la estética de la imagen durante la duración del plano (fig. 25).



Fig. 25: Ruptura del ritmo grafico en el clip 16.

Las relaciones espaciales se dan en gran parte por los insertos (nuevamente), debido a que ellos son los que se involucran en esta escena por similitudes netamente espaciales. Es decir, si bien los planos de una conversación comparten el espacio donde esta se desarrolla, la relación espacial en el montaje se ve en estos planos que no tienen relación con la conversación, pero si con el entorno que la rodea. Por ejemplo, en los clips 1 y 3 Hanekawa y Araragi sostienen una conversación en la calle; en el espacio exacto donde se encuentran no está presente el árbol de cerezo, y aunque se puede ver, tampoco se encuentran al lado del rio. No obstante, estos elementos (el árbol y el rio) se encuentran rodeando o complementando el escenario de la conversación, y constantemente se muestran planos de las hojas de cerezo, el agua del rio, un barco en el rio, unos pájaros en el árbol, etc. Estos insertos, puestos entre los planos únicamente por su relación espacial con la escena, sirven para generar dinamismo movimiento en pantalla.

Por otra parte, las relaciones temporales siguen un orden cronológico entre los planos. No obstante, en algunos momentos de la película se establece por el orden repetitivo en el montaje de los planos. En este orden normalmente se muestra primero una acción ejecutada con rapidez (saltando de un momento A, hacia un momento C), y posteriormente se evidencia lo que sucedió para llegar a dicha acción (el momento B). Por ejemplo, en el clip 13, cuando de un plano a otro Araragi se desplaza de las escaleras hasta

la posición de Hanekawa para silenciarla, y justo después se nos muestra su desplazamiento a través del escenario, esto, mientras el dialogo de la escena continúa manteniendo su temporalidad.

Respecto al sonido:

En el primer tipo de sonido, *los diálogos*, se observa que su característica más relevante y repetitiva es que mantienen la continuidad temporal de las escenas. Este hecho puede opacarse un poco en las escenas que tienen un montaje continuo, y la representación cronológica del tiempo se establece por varios factores (montaje, plano y diálogos). No obstante, en las escenas donde los planos o la composición del montaje no da cuenta de una continuidad temporal, o incluso va en contra de ella (mediante flashbacks o flash forward), es el dialogo el que establece el tiempo de la escena, y mantiene al espectador en dicho tiempo.

Un ejemplo de lo explicado anteriormente se puede observar en el clip 15. En este clip se observa el inicio de la escena con una conversación entre Araragi y Hanekawa, en un momento de la historia cuando ambos se encuentran en la escuela abandonada y Hanekawa está por darle a Araragi las prendas de ropa que compro para él. A lo largo de la escena, constantemente se presentan planos del trayecto de que estos personajes realizaron en el pasado para llegar a la escuela, sin embargo, los diálogos presentados bajo una *voz en off* mantienen al espectador en el tiempo real de la escena, la conversación en el salón de la escuela.

El segundo tipo de sonido, *la música*, se implementa en la trilogía de dos formas: mediante música ambiente particular para un momento de la trama, y con pistas sonoras particulares y repetitivas asociadas en un personaje. Por ejemplo, el primer caso de aplicación de la música se refleja en el clip 14; en él, se plantea una situación particular en

la trama: Hanekawa descubre un libro erótico de Araragi (quien previamente dijo que nunca había tocado un libro de ese tipo) que posee modelos con un aspecto físico y de vestimenta similar a ella (mujeres voluptuosas y con anteojos). A lo largo del desarrollo de este hecho, suena en escena una pista musical que solo se reproducirá en esta escena durante toda la trilogía de películas. La pista utiliza el tempo lento, los bajos marcados y, sobre todo, el tono cálido y sensual de la melodía que produce el saxofón, para resaltar el erotismo del hecho.

Ahora, un ejemplo del segundo tipo de aplicación musical en la trilogía es el clip 10. En este clip observamos como Hanekawa aparece inesperadamente en escena, justo en el lugar donde Araragi estaba estudiando sus movimientos de lucha y béisbol. En el momento en el que inicia la acción de la escena (la conversación), inicia también la música asociada al personaje de Hanekawa. Cabe aclarar que este personaje cuenta con dos pistas musicales que se relacionan a su aparición en pantalla, y al rol que ella empleará en la escena.

La segunda pieza musical, la implementada en el clip 10, se relaciona al rol juguetón, divertido y espontáneo de Hanekawa, se muestra a lo largo de la película en los momentos en las que el personaje aparece para distraer a Araragi con conversaciones poco serias o no relevantes a los temas de la trama general de la película. Estos momentos suelen estar caracterizados por el dinamismo en el ritmo del montaje y los movimientos que realizan los personajes en la puesta en escena. Siguiendo la idea de estas características de las escenas donde Hanekawa implementa este rol, la pieza musical (un jazz contemporáneo) tiene un tempo más acelerado y marcado por la percusión, cambios tonales más fuertes gracias a los bajos, la trompeta y los riffs de batería, además, utiliza voces femeninas para marcar una melodía con sílabas que no forman ninguna palabra en particular.

Por último, estudiando los aspectos de *los efectos sonoros*, se observa como normal general, que la mayoría de los efectos son de fuentes *in screen*, pero tienen como objetivo alterar la percepción de realidades, ya sea caricaturizándola y hiperbolizándola. Como primer ejemplo está el clip 6, donde Kiss-shot le pide a Araragi que le acaricie la cabeza; él lo hace y a medida que inicia se empieza a emocionar. En ese momento, suena un efecto sonoro que se entiende proviene de la acción en pantalla de acariciar la cabeza, pero produce el sonido de una pelota de hule siendo estrechada con fuerza y rapidez. Este efecto en este caso caricaturiza la acción de la acariciada, y al mismo tiempo vuelve la acción un juego y una actividad de gusto para Araragi.

En el clip 8 se observa como el sonido, al mismo tiempo que la composición del plano (un dibujo de un personaje), potencia el sentimiento de desilusión y decepción de Oshino al ver que Kiss-shot no lo recuerda claramente. En este clip se presentan dos efectos sonoros: el sonido del papel arrugándose bruscamente y el pito de una corneta. El primero exagera la acción de arrugar (pues realmente el papel en escena se dobla en una figura de origami) y el segundo sonido resalta el absurdo de los recursos gráficos empleados en el plano.

Así, en el clip 12 se puede observar como una escena que posee un ambiente dramático (proporcionado por la música, la entonación de los diálogos, y el contenido de los diálogos) cambia cuando Araragi utiliza una excusa absurda para justificar su cercanía a Hanekawa, volviendo el ambiente de la escena cómico. En este momento de quiebre para el ambiente dramático del clip, al mismo tiempo que Araragi y Hanekawa dicen sus diálogos, se emiten efectos sonoros de disparos (al estilo de juego 8 bit) que eliminan la música de la escena, hiperbolizando de alguna manera el absurdo de los argumentos de Araragi y su discusión, además, estos efectos también hacen más contundentes el cambio del aspecto dramático a cómico que posee la escena.

3.3 PREPRODUCCIÓN

En el transcurso de esta etapa se realizaron las acciones necesarias para establecer una base para la etapa de producción, concretando todo lo necesario para la producción del filme. Para ello, se implementaron los datos recogidos en la etapa anterior y se aplicaron de forma directa en el guión establecido en la primera etapa.

3.3.1 STORY-BOARD

Para la creación del story-board, lo primero que se llevó a cabo fue la fragmentación del guión en los encuadres que tendría el filme. Para ello, se imprimió el guión y se leyó visualizando el video final, dividiendo con resaltadores de colores las partes del texto que pertenecerían a una misma toma. Una vez resaltados todos los encuadres en el guión, se enumeraron cada uno de ellos para proceder con la realización de los dibujos (fig. 25).

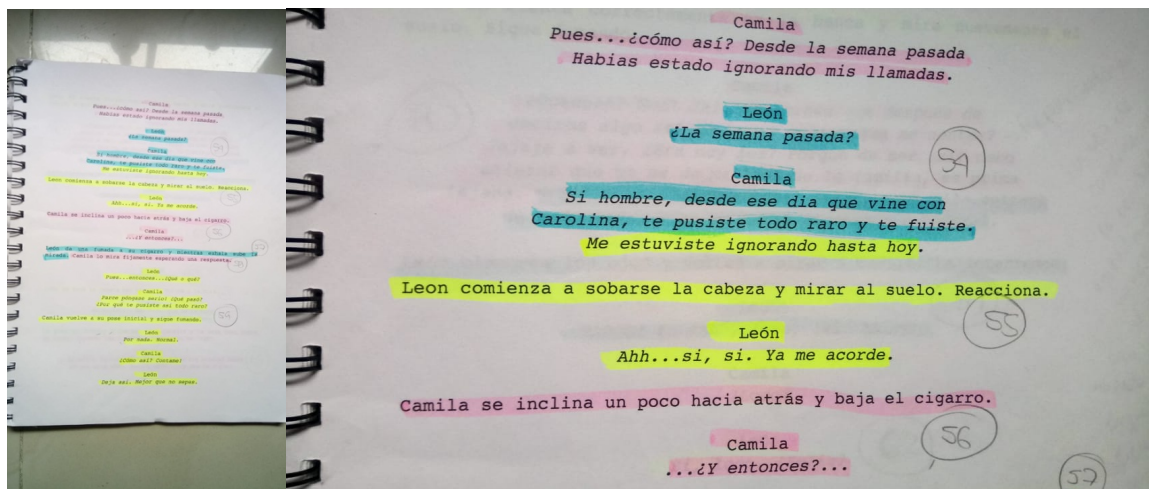


Fig. 25: Guión subrayado y dividido en encuadres.

Una vez enumerados los encuadres en el guión, se creó una plantilla de dibujo para el story-board (anexo digital en CD adjunto) y se sacaron varias copias. La plantilla contiene

la numeración del encuadre, el espacio del dibujo, una descripción de las acciones realizadas, movimientos de actores, elementos y cámara, y los diálogos que le corresponden. En el caso de los encuadres estáticos se dibujaron líneas de movimiento para las acciones que realizan los actores, si son varios movimientos dentro de la misma toma, se enumeraron dichas líneas (fig. 26). En las ocasiones donde hay movimientos de cámara, se dibujó el plano general y se dibujaron los encuadres, con los movimientos de cámara y la enumeración de los encuadres que debían aparecer. (fig. 27).



Fig. 26: Encuadre 39 del Story-board

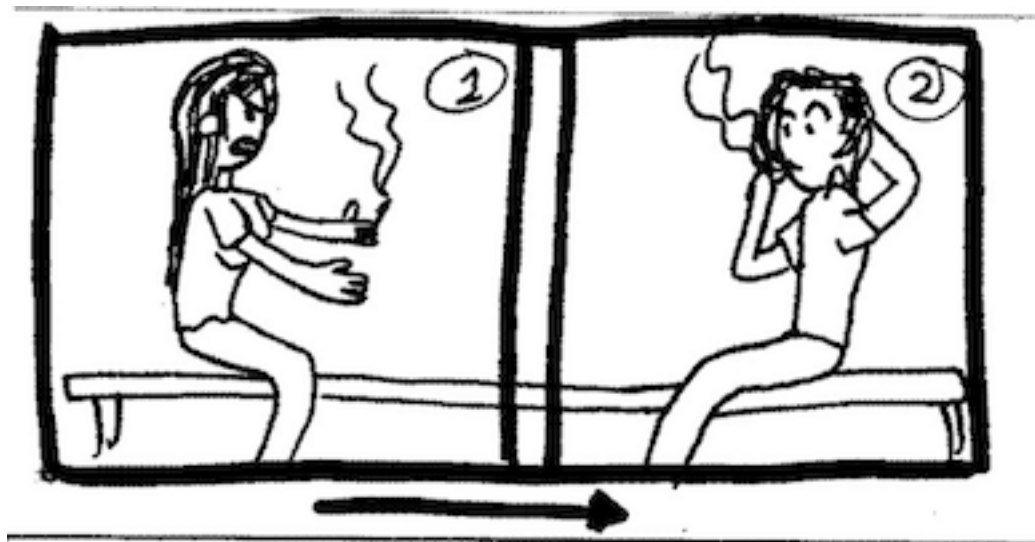


Fig. 27: Encuadre 56 del Story-board

Los dibujos del story-board se realizaron en micro punta sobre papel, son simples y en blanco y negro debido a que, a lo largo del filme no se realizaron contrastes o composiciones cromáticas significativas. No obstante, los fondos en algunos encuadres fueron dibujados para dar idea de la composición espacial del escenario y el movimiento de los actores en él. Los vestuarios tampoco fueron dibujados pues se estableció que todas las combinaciones de ropa empleadas por los personajes solo ayudarían a distinguir el tiempo en el que transcurren los eventos. Aunque para el personaje de León el vestuario significara una mejoría en su estado mental, este aspecto no es algo de vital importancia para la composición de los encuadres, y por lo tanto se omitió en el dibujo. Ejemplo de los dibujos de algunos encuadres se encuentran en las figuras 28, 29 y 30; el story-board completo se encuentra como anexo digital en el CD adjunto al documento del presente proyecto.



Fig. 28: Encuadre 85 del Story-board



Fig. 29: Encuadre 57 del Story-board



Fig. 30: Encuadre 96 del Story-board

3.3.2 PLANEACIÓN DE TOMAS Y RODAJE

Una vez culminado el story-board, se creó una tabla en Excel donde se agruparon los encuadres dibujados bajo sus criterios de grabación; es decir, se agruparon los encuadres que fueron grabados en una misma toma. Debido al montaje que tuvo el filme, a lo largo de una misma escena se presentaron momentos que compartieron el mismo plano en pantalla, estos fueron distanciados por otros planos a lo largo de la misma. El objetivo de este paso fue facilitar la grabación de las escenas, permitiendo establecer un plano, grabar todos los momentos de la escena que estaban bajo éste, y posteriormente cambiar de plano, repitiendo este proceso con cada uno de los planos de la escena. La tabla en Excel (anexo digital en CD adjunto) contiene la información de la locación de escena, número de escena, planos, momentos dentro de cada plano, insertos y actores en escena.

Cocina	12	General Cocina. FIJO	119 a 126	Nevera. (120)	León Camila
		Medio León. FIJO	121	Ojos León. (128 & 167)	
		Medio Camila. FIJO	122	Camila. (131)	
		Medio AMBOS. FIJO 4K	127 & 129	Sacar Licuadora. (132)	
		Primer plano Licuadora. FIJO	135	Poner licuadora. (133)	
		Señal Licuadora. FIJO	138	Conectar Licuadora. (134)	
		Medio de León. FIJO	136 a 139	Camila y Licuadora. (140)	
		Medio de Camila. FIJO	137	Servir en vaso. (142)	
		Cerrado Viendo Batido. FIJO	141	Cara Camila. (145)	
		Medio Camila. FIJO	143 a 149	Beber Batido. (147)	
		Medio AMBOS. FIJO	144	Sacar Chocolate. (151)	
		Medio de León. FIJO	146	León Come Chocolate. (153)	
		General AMBOS. FIJO	150 a 152	Cara Camila. (154)	
		Medio de León. FIJO	157	Saca revista. (155)	
		Medio de Camila. FIJO	158	Entrega de Revista. (156)	
		Primer plano Camila. FIJO	162 & 170	Mano de Camila. (159)	
		General AMBOS. FIJO	163 a 169	Revista. (161)	
		-	-	Sacar Lista. (164)	
		-	-	Tachar Lista. (165)	

Fig. 31: Ejemplo de tabla de Excel.

Una vez terminadas estas tablas se procedió a realizar un cronograma de rodaje, donde se organizó el orden de grabación de las escenas para optimizar el tiempo y la coordinación del capital humano necesario. Para esta planeación se tuvo en cuenta el momento de la historia en el que León (que lleva barba a lo largo de casi todo el video) se afeita. Después de esta afeitada, el personaje tuvo algunas escenas así y otras en las que recuperó la barba. Debido a esto se dividió el rodaje en dos partes: la primera de León con barba, y la segunda de León afeitado.

Adicional a esto, estas partes se subdividieron por la cantidad de actores necesarios en escena. Al ser la historia narrada desde la subjetividad de León, este personaje aparece en cada una de las escenas, no obstante, Camila no aparece en gran parte de ellas y Vanessa solo aparece en exteriores y las escenas donde se recuerda la vida pasada de León. Debido a esto no fue necesario que las actrices que interpretaron estos roles fueran al rodaje en todo momento, se consideró impráctico hacerlas ir solo para momentos cortos de rodaje. Debido a eso, cada parte del rodaje se organizó teniendo en cuenta la aparición de estos dos personajes secundarios. Se planeó iniciar con las escenas en las que aparecía Camila y León, seguidas de las que aparecen los tres personajes, y por último las escenas en las que solo aparece León. En estas escenas él se afeita y se graban sus momentos en solitario, junto a Camila, y a los tres personajes en la segunda parte del rodaje. En algunos momentos, se determinaron horarios de llegada para las actrices según este orden, por ejemplo, en el día 5 se grabaría con León y Vanessa, después llegaría Camila para grabar una escena de los tres y por último Vanessa dejaría el rodaje y se grabaron solo escenas de León y Camila.

Este orden de grabación terminó de ordenarse según la cantidad de tomas que se realizaron en las escenas que se rodaron, y por la cercanía que tuvieron los espacios de grabación de dichas escenas. Por ejemplo, escenas como la de la cocina, tienen una cantidad de tomas bastante amplia, y se planificó todo un día de grabación para esta única escena. Por otra parte, las escenas del comedor y la entrada de la casa son mucho menos complejas, por lo que ambas fueron grabadas en un mismo día de grabación sin salir de la casa en la que se realizó el rodaje. Teniendo estas tres características en cuenta (la barba de León, la cantidad de actores en escena, y la complejidad y localización de cada escena) se terminó con un cronograma de 14 días de grabación.

Adicional al orden de grabación, y los datos que proporcionaron las tablas ya existentes, se complementó el cronograma con información de cada escena relevante para el rodaje,

realizando una tabla por día en la que se concretaron los siguientes datos: día de grabación, localización, número de escena, plano, duración en el guión, insertos, actores necesarios, vestuarios, utilería, y equipo de grabación necesario para las tomas. Estas tablas del cronograma de grabación se encuentran en los anexos digitales en el CD adjunto.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	Locación	# de Escena	Plano	Duración	Inserto	Actores	Vestuario	Utileria	Equipo de grabación
2	Calle 80 - Parque	6	General hacia andén. FIJO	24	-	León	Ropa Salir 1	-	Tripode.
3	TIENDA DEL BARRIO	7	General hacia Tienda. FIJO	31 & 35	Pagar y tomar pedido. (34)	León. Vanessa.	Ropa Salir 1. Ropa del Tendero.	5,000 Pesos. Cajetilla nueva. Leche deslactosada.	Tripode.
4			Medio hacia León. FIJO	32	-				
5			Medio hacia Vanessa. FIJO	33	-				
6	Parque	6	General Hacia León. FIJO	27, (1,2,3,4) & 30	Sentarse. (25)	León Vanessa	Ropa Salir 1	Cajetilla con 1 solo cigarro.	Tripode.
7			General Frente León. FIJO	29	Sacar Cigarillo. (26)		Ropa Deportiva 1,2 & 3		
8			-	-	Ojos León. (28)				
9		8	General de León. FIJO	36 a 54	Encender cigarro. (37)	León Camila Vanessa	Ropa Salir 1.	Revista con Camila y artículo de arte. Pandebono.	Tripode. Estabilizador de Movimiento.
10			General de Ambos. FIJO	39, 47 & 85	León Levanta la cara. (40, 52, 57)		Ropa Camila 1.		
11			General de Ambos. MOVIL	55	Camila pasa hojas. (42)				
12			General Camila. FIJO	41 a 56	Boca camila. (43 & 63)				
13			Medio Ambos. FIJO	59 a 64	Revista. (44)				
14			Medio León. FIJO	61 a 86	Camila Toma un cigarro. (48)		Ropa Casual 1.		
15			Medio Camila. MOVIL	66 a 87	Camila Prende Cigaro. (49)				
16			Medio de Vanessa. MOVIL	77	Camila baja la mano. (50)				
17		9	General desde Tienda. FIJO	79	Ojos Camila. (50, 60, 73)	León Camila			
18			-	-	Revista sobre banco. (65)				
19			-	-	Vanessa en la tienda. (70 & 75)				
20			Medio Camila. OJO DE PEZ. FIJO	88	Ojos Vanessa. (93)		Ropa Salir 2.		Ojo de pez.
21			Medio Camila. FIJO	90	-		Ropa Camila 2.		Tripode
22			Medio León. FIJO	89 & 92					
23			Medio AMBOS. FIJO	91					
24									
25									
26									
27									
28									
29									
30									
31									
32									
33									
+ DÍA 1 DÍA 2 DÍA 3 DÍA 4 DÍA 5 DÍA 6 DÍA 7 DÍA 8 DÍA 9 DÍA 10 DÍA 11 DÍA 12 DÍA 13 DÍA 14									

Fig. 32: Día 5 en la tabla del cronograma de rodaje.

3.3.3 AUDICIONES Y CAPITAL HUMANO

Con los pasos anteriores culminados, se procedió a realizar una audición para encontrar a los actores y actrices que interpretaron a los personajes. Con ayuda del director del proyecto se reservó un salón de la Facultad de Artes Integradas en la Universidad del Valle, y se ubicaron posters (fig. 33) con la información relevante a la audición en la Escuela de Comunicación, en la Escuela de Teatro y la Facultad de Artes de la Universidad del Valle, y también en el Instituto Departamental de Bellas Artes.



Fig. 33: Primer poster para audición cortometraje León

El día de la audición, se le entregó a cada actor una copia de dos escenas: la pelea entre León y Camila, y el momento en el que él le confiesa a ella su locura. Se instaló una cámara para documentar cada audición y se llevó un compañero que realizó la lectura dramatizada del personaje que hizo falta según la grabación (León para audiciones femeninas y Camila para las masculinas.) una vez terminada la primera audición, los resultados no fueron los esperados. Solo asistieron cuatro personas y ninguna de ellas cumplió las expectativas. Debido a esto se realizó un segundo casting.



Fig. 34: Segundo poster para audición cortometraje León

En la segunda audición, aunque asistió un número de personas similar a la anterior, se logró seleccionar a los actores para Camila y León. Una vez finalizada la audición, se llevó a cabo una reunión con ambos actores para coordinar su participación en el mediometraje. Se presentó el cronograma de rodaje, se definió de manera conjunta las fechas para llevarlo a cabo y se entregó una copia del guión a cada actor, de manera que pudieran estudiarlo y apropiarlo. Una vez establecidas las fechas, se realizó la vinculación del capital humano necesario para la ayudantía en los temas de iluminación, asistentes de cámara, entre otras funciones, para ello participaron familiares y amigos.

3.3.4 UTILERÍA Y VESTUARIO

La utilería y el vestuario fueron establecidos desde la planeación del rodaje, en sus columnas respectivamente (fig. 35). Se entiende como utilería todo aquello necesario para la escena, independientemente de si se interactuará con el objeto o no, que no fuera propio o estuviera ya presente en los escenarios de las escenas. Objetos como despertadores, dinero en efectivo, cajetillas vacías y nuevas de cigarrillos, e incluso dibujos de rostros de personas pegados en la pared del estudio, fueron objetos que tuvieron que conseguirse o desarrollarse antes de la fecha estipulada para el rodaje.

F	G	H
Actores	Vestuario	Utileria
León	Ropa Salir 1	-
León. Vanessa.	Ropa Salir 1. Ropa del Tendero.	5.000 Pesos. Cajetilla nueva. Leche deslactosada.
León Vanessa	Ropa Salir 1 Ropa Deportiva 1,2 & 3	Cajetilla con 1 solo cigarro.

Fig. 35: Ejemplo de columnas de Vestuario y utilería del plan de rodaje.

La mayoría fueron objetos que se consiguieron prestados de personas conocidas, otros se elaboraron de manera exclusiva para el proyecto, y unos pocos se compraron. No obstante, el trabajo de utilería más extenso fue el realizado en conjunto con la actriz de Vanessa, la novia muerta del protagonista. Con ella se llevó a cabo una sesión fotográfica de dos días y en diferentes lugares de la ciudad para obtener los retratos que decorarían la casa. Adicionalmente, se obtuvieron las fotos para recrear la portada de una revista (fig. 36 y fig. 37) que Camila le mostraría a León para ver si sus tratamientos han funcionado, y otra sobre artistas compañeros de ella.



Fig. 36: Cuadros con el rostro de Vanessa.



Fig. 37: Revista.

En cuanto al vestuario, no se contó con el presupuesto necesario para comprar las prendas de vestir de los actores, por lo que se concretó una cita con cada uno de ellos para formar unos conjuntos de ropa basados en su propias prendas y de ser necesario solo comprar una o dos prendas. Los conjuntos de León se dividieron en oscuros y básicos para sus etapas negativas y resignadas, y con camisas con color para mostrar su mejoría mental. En el caso de Camila se optó por unos atuendos alegres, coloridos, alternativos. Al finalizar, se numeraron y se tomaron fotos de cada uno de los conjuntos, y se enviaron por correo junto a una lista de los conjuntos requeridos para cada día de grabación.

3.4 PRODUCCIÓN

La producción del filme se dividió en el rodaje, donde se grabaron todas las tomas y escenas del guión, y la producción sonora, en la cual se recrearon (bajo un ambiente controlado) los sonidos de las acciones y los efectos necesarios en las escenas. Además, se llevó a cabo la producción de la música ambiental que acompañó el filme.

3.4.1 RODAJE

En el rodaje se desarrolló el plan y cronograma de rodaje que se concretó anteriormente. Los días de grabación se dividieron en mañana y tarde, para cada día los escenarios y la utilería fueron preparados la noche anterior, y los vestuarios fueron traídos por cada uno de los actores. Según lo requirió la escena, el equipo técnico también varió; normalmente se grabó con un micrófono shotgun conectado a una grabadora que almacenó los datos en formato WAW, conectada a la grabadora una diadema de auriculares para escuchar en tiempo real como quedaba el audio de las tomas. Adicionalmente, para la grabación de video, se contó con la cámara del celular iPhone SE conectado a un soporte de grabación, un lente gran angular corregido, un ojo de pez o ningún lente adicional. El celular además se conectó a una pantalla de video para visualizar más detalladamente como quedaba cada toma. Se implementó también el uso de la claqueta para en postproducción realizar el empate entre los videos y los audios obtenidos cada día, y en algunos casos, con un par de reflectores y filtros cromáticos para ambientar la composición de los frames.



Fig. 38: Fotografía del 2 día de rodaje.

Cada día de grabación contó con la participación del director, un microfonista y un ayudante (cuyo rol dependía de la escena que se grabara: iluminador, segunda cámara, hacer sonar la claqueta, etc). En algunas tomas, sobre todo las de escenarios exteriores, la pantalla de video era omitida del equipo de grabación. La dinámica de grabación siguió el orden de escenas estipulado en el cronograma, iniciando con las tomas de cámara fija y con diálogos largos, seguidas de las tomas con cámara en mano y pocos diálogos y finalizando con los insertos, grabados también con cámara en mano, pero sin micrófono. En set cada actor contó con su propia copia del guión, y la copia del director era la original, con las subdivisiones y numeración de las tomas para dirigir mejor.

Durante el rodaje el director constantemente revisó el guión y el cronograma, para confirmar que diálogos y que partes del guión se dramatizaban en cada toma, por ejemplo, en la toma general de la escena 8 en el parque, se grabaron los encuadres 345-

352 y 370-380, a los que les correspondían los diálogos de misma numeración. De forma adicional, se mostró a los actores como moverse en el escenario para que sus movimientos quedaran como se estipuló en el story-board, en cuanto a su disposición espacial en el espacio.

Lo anterior más que nada en tomas realizadas con una cámara fija y donde el movimiento de los actores alteraba el plano, por ejemplo, un plano general desde la entrada de la casa, donde el caminar de los actores los acerca a la cámara hasta un plano medio, y para finalizar uno de ellos sale de encuadre y el otro retrocede hasta un plano americano. Coreografiar estos movimientos para evitar que en los desplazamientos los personajes quedaran fuera de cámara o en un plano no deseado fue la responsabilidad del director.



Fig. 39: Fotografía del primer día de rodaje.

En la grabación de insertos, los cuales fueron en su mayoría primer primerísimos planos de los actores, se revisaron cada una de las expresiones y movimientos realizados, para que estos dieran una impresión de exageración. Estos insertos, además, carecieron de sonido pues posteriormente se les implementaron los efectos sonoros correspondientes. Siendo de aproximadamente 2, 3 o hasta de 5 segundos, se esperaba que fueran tomas

fáciles de conseguir, pero en la realidad del filme, fue necesario grabar varias veces cada una de ellas, por el movimiento “no natural” de los actores, porque el gesto fue demasiado rápido, o demasiado lento, etc. Se regrabo cada toma hasta que el director estuviera satisfecho.



Fig. 40: Fotografía de la grabación de un inserto de León.

Sin embargo, el momento más complicado del rodaje fue ocasionado por un accidente que sufrió el actor principal, siendo este arrollado por un carro en su regreso a casa el día 8 de rodaje. Pasó un par de días en el hospital y sufrió múltiples laceraciones en el brazo, el hombro y la cara. Debido a esto, fue necesario reescribir y replantear la historia, para reducirla lo más posible y terminar la producción con las escenas hasta ese momento grabadas y algunas más que fueran de vital importancia.

Similar al proceso de reescritura en la elaboración del guión, varias escenas sufrieron uniones en cuanto a acciones y diálogos. Muchas escenas se eliminaron recortando el pasado de León a los momentos más importantes, y se terminó el rodaje de dichas nuevas escenas en dos días. Al actor que personificó a León, le fue aplicado maquillaje facial para tapar sus heridas y se eliminaron todas las acciones de fuerza realizadas con su brazo

izquierdo. Finalmente, el rodaje terminó con la grabación de las escenas estrictamente necesarias para relatar la historia planteada en el guión, más no como fue planeado desde el principio.

3.4.2 MÚSICA Y SONIDO

Para el aspecto sonoro se dividió el concepto en dos partes: los sonidos ambiente o efectos de sonido, entendiendo este aspecto como el sonido de las rocas al caminar, de los sobres de golosinas al ser abiertos, del encendedor al prender un cigarrillo, etc. y la música que sonaría a lo largo de la producción. Para el primero de estos aspectos sonoros, se realizó una lista de todos los efectos de sonido que la cámara y la grabadora no grabaran adecuadamente durante el rodaje del filme, esto con el fin de recrear estos sonidos en una habitación controlada y usando los videos como muestra. De esta manera en postproducción estos nuevos sonidos podrían implementarse en sincronía con los videos.

Por otra parte, para la música se realizó una asociación con Mauricio Vélez, productor musical Vallecaucano. Se desarrolló una reunión con él y se habló acerca del filme y su rol en él. Se hizo entrega de una copia del guión en el cual estaban resaltadas las escenas donde las piezas musicales sonarían; esto con el fin de que se pudiera generar una idea del ambiente emocional de la escena. Así mismo se entregó el listado de las pistas musicales necesarias para el proyecto, que emoción debe transmitir cada una de ellas, en que escenas o momentos repetitivos aparecerían y referentes para tener en cuenta para la realización de cada pista. El total de pistas fue de 6, una para el personaje de León, otra para el personaje de Camila, una de ambiente romántico, otra melancólica, otra animada y por último una con un corte Lofi y con un beat marcado por el redoblante de la batería.

3.5 POSTPRODUCCIÓN

Para la postproducción del filme se estableció un orden de jerarquía según la importancia de los pasos necesarios para culminar el proyecto. Primero el montaje, donde se empalmaron los videos en el orden correcto y preestablecido en el Story-board en conjunto con sus respectivos audios obtenidos de la grabadora. Después se realizó la corrección cromática y los ajustes necesarios para complementar las composiciones visuales de los frames. Acto seguido se incrustaron las pistas musicales y los efectos sonoros y finalmente se renderizó el filme completo.

3.5.1 MONTAJE

Antes de empezar con la etapa de montaje propiamente, se ordenaron los archivos de audio y video en carpetas, divididos por escenas y nombrados según la nomenclatura de la claqueta que aparece en cada toma. Esto con el fin de ordenar el material obtenido en el rodaje y facilitar su edición. Posteriormente se revisaron las tomas para eliminar las que fueron totalmente fallidas, y para anotar que partes de cada toma son las seleccionadas para aparecer en el corte final del filme. Una vez terminada esta división y selección, se procedió a editar en el programa de Adobe Premiere.

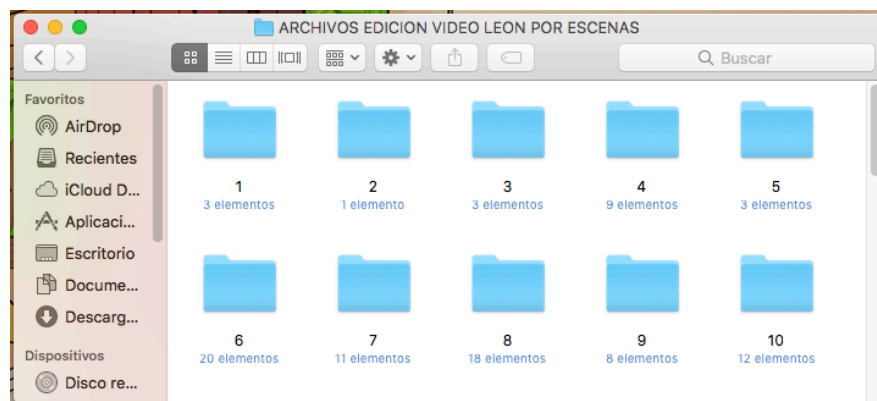


Fig. 41: Carpeta con los archivos de video.

Debido a las capacidades técnicas del computador en el que se trabajó, se tomó la decisión de editar el video por escenas y al finalizar, se unieron y renderizaron el video en su totalidad desde otro más potente. Los videos se trabajaron en un formato de 1080px, mejor conocido como formato full HD, con el objetivo de tener una producción final de una calidad considerable y apta para todo tipo de plataformas de difusión virtual, además de permitir realizar retoques de composición y algunos efectos digitales.

Lo anterior gracias a que la grabación de las tomas se realizó en formato de 4K (2160px) y en contraste con el full HD permite realizar zooms digitales, recortes de imagen sin afectar la calidad y, en algunos casos, permite de un mismo plano general, obtener primeros planos posicionando al personaje en pantalla en el centro o a un extremo de la pantalla. Todas estas composiciones se llevaron a cabo según lo establecido en el story-board, y según lo consideró pertinente el director en el proceso de edición.

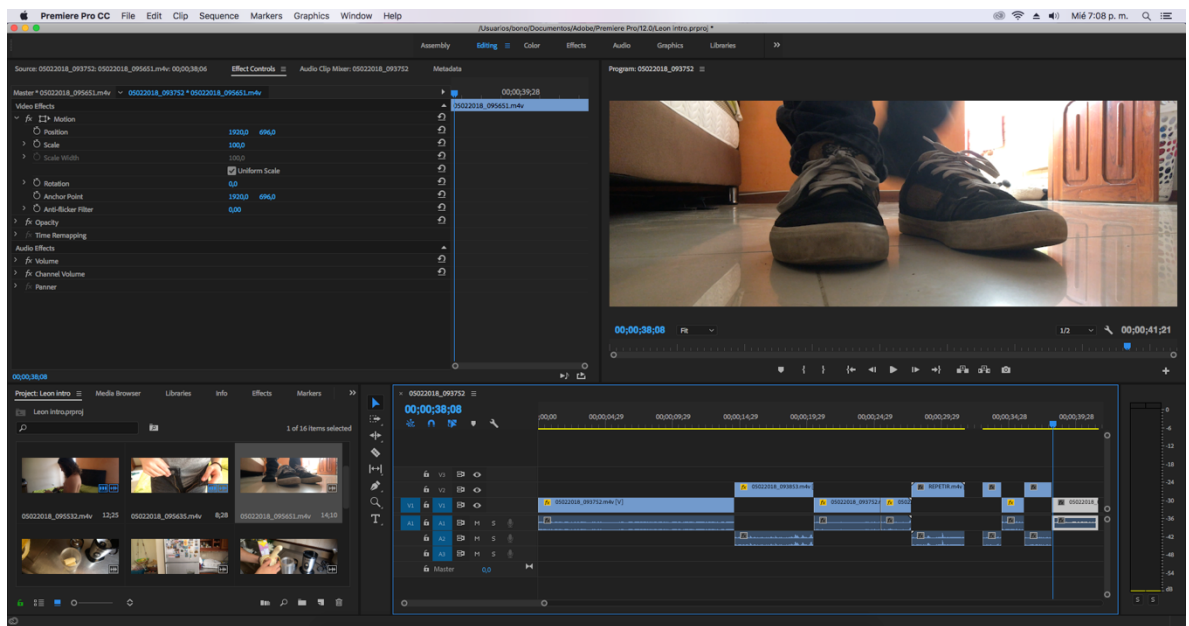


Fig. 42: Montaje en Adobe Premiere.

En cuanto al orden de las tomas se buscó ser lo más fiel que fuera posible al story-board, sin embargo, debido a errores en diálogos, problemas de audio y otros motivos que se escaparon del control de la producción, se ejecutaron algunos cambios. Debido a esto, se tomaron decisiones para mantener el estilo de montaje lo más cercano a lo preestablecido. En el proceso de edición constantemente se reproducían los clips seleccionados de la saga de películas Kizumonogatari para usarlos como constante referente y guía, sin mencionar que se adicionaron nuevos insertos cuando debido a los cambios en las tomas no se logra obtener el ritmo dinámico y exagerado del montaje. Estos nuevos insertos fueron tomados a cámara en mano sin micrófono y se ubicaron en el filme entre los diálogos de algunos personajes mientras sus oraciones suenan como sonido en off.

En esta primera parte de la postproducción no se realizaron renderizados, pues solo se empalmaron los videos en orden y se dio ritmo al montaje de la producción, y en algunas ocasiones se arreglaron composiciones en las imágenes de los frames. No obstante, se guardaron los archivos en los formatos de edición para posteriormente realizar los cambios de color, los efectos de imagen y agregar la música. Cabe resaltar, además, que la nomenclatura de la claqueta facilitó el proceso, pues clasificó asertivamente las tomas para que su comparación con el Story-board fuera sencilla y el recorte y reacomodación de estas se dio sin mayor problema.

3.5.2 COLOR E IMAGEN

Se retomaron los archivos creados en la fase de montaje y se empezaron a editar los aspectos de color, regulando los balances de blancos, las exposiciones, las iluminaciones y las sombras, etc. Adicionalmente, se creó un filtro de color para los momentos de inestabilidad mental de León y otro de los momentos en el que está mejorando. Estos filtros fueron aplicados como correspondían a cada una de las escenas. Por otra parte, se

aplicaron los efectos de desgaste en los titulares que aparecieron a lo largo de las tomas y por último se recomponen algunos frames teniendo en cuenta las referencias de Kizumonogatari.

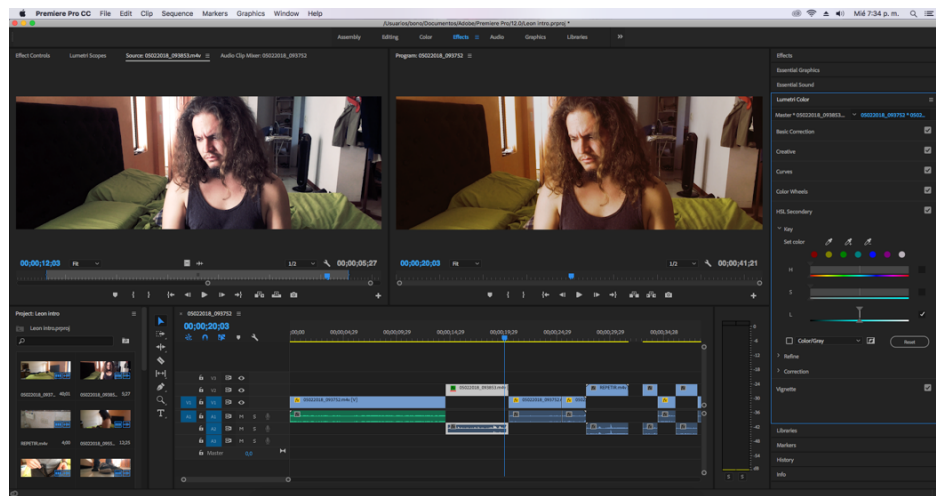


Fig. 43: Pantallazo de la edición de color.

3.5.3 MÚSICA Y SONIDO

En esta fase se incorporaron los efectos sonoros producidos con anterioridad y se empataron adecuadamente a los videos que correspondían. También se llevaron a cabo correcciones a los audios, limpiando ruido ambiente en el programa de edición de sonido Adobe Audición. Se regularon los decibeles de los diálogos y sonidos, y se adecuaron los volúmenes tanto de los diálogos, como de los sonidos y el ambiente de la escena.

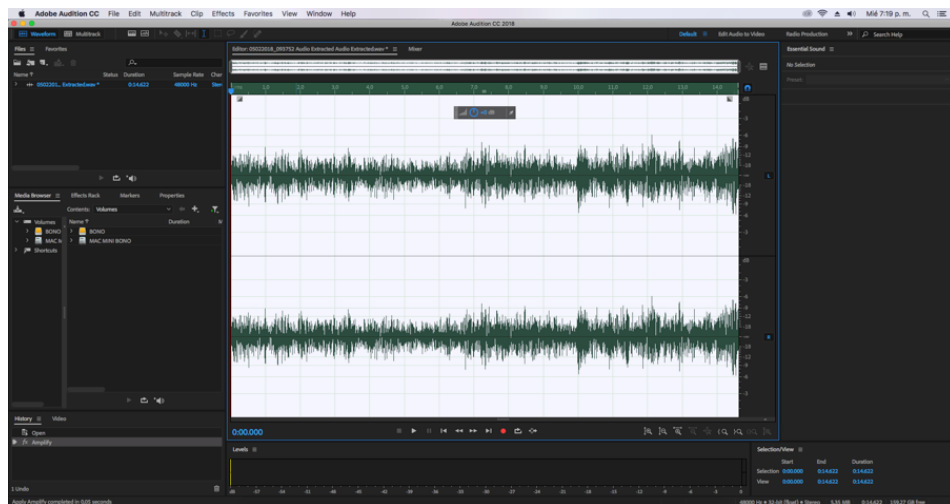


Fig. 44: Pantallazo edición en Adobe Audition.

Se implementó la música producida por Mauricio Vélez. Con anterioridad se había acompañado el proceso de creación de las pistas musicales, guiando algunos instrumentos, tiempos y ritmos. El empalme de la música buscó entonces coordinar los tiempos de los beats de cada pista con los tiempos de movimiento de los actores o de los cambios de toma en el montaje. Al finalizar su incorporación, se ajustaron los decibeles máximos y se reguló el volumen en las escenas en las que interactúa con diálogos.

3.5.4 RENDERIZADO FINAL

Por último, se renderizaron cada una de las escenas ya editadas, para obtener el archivo de video final de cada una de ellas. Posteriormente se creó un archivo final en Premiere desde un computador con mejores cualidades técnicas, el cual fue proporcionado por el Departamento de Diseño de la Universidad del Valle para realizar el montaje final. En este nuevo archivo, los videos finales de cada escena fueron acomodados en el orden correcto y se renderizó entonces el archivo final, el filme del presente proyecto: León.

CONCLUSIONES

1. Es posible realizar un medimetroraje (en el caso del presente proyecto, el video *León*) a partir de la apropiación selectiva de aspectos presentes en el sistema estilístico de la trilogía de películas Kizumonogatari, siempre y cuando en la creación de dicho estilo cinematográfico el director, de manera activa, seleccione los elementos que desea apropiarse y decida de qué manera y cuándo emplearlos.
2. El orden establecido en la metodología del presente proyecto, que ubicó la etapa de análisis del sistema estilístico después de la etapa de escritura de guion, pero antes de la elaboración del Story-board, fue la clave para la elaboración del video *León*. Debido a que el análisis se realizó con la historia del futuro filme en mente, se pudo enfocar la apropiación del sistema estilístico, y extraer de este únicamente los elementos que fueron pertinentes para el Video, excluyendo los recursos cinematográficos empleados en escenas de pelea o ajenas a la historia de *León*.
3. En el caso de un director novato o ajeno al mundo de la cinematografía, la metodología de apropiarse selectivamente el sistema estilístico de una o más obras (que posean un estilo cinematográfico llamativo para el director) para la creación de un sistema nuevo, favorece una exploración significativa en la configuración de los recursos cinematográficos que se pueden implementar. Además de permitirle al director adquirir conocimientos teóricos respecto a los recursos cinematográficos y su implementación en pantalla, esta metodología le permite crear un estilo cinematográfico propio, en cuanto a que es él quien activamente selecciona los elementos que estarán o no en su sistema estilístico.
4. La implementación del concepto “sistema estilístico” en el proceso de creación de una pieza audiovisual, le permitió al diseñador-cineasta acercarse a la cinematografía de una obra desde conceptos o estructuras afines a su formación académica, tales como:

iluminación, figura-fondo, profundidad de campo, diagramación, color, ritmo, etc. Esta similitud en los conceptos de las disciplinas del cine y el diseño es más fuerte y evidente en los componentes de *puesta en escena*, *plano*, y *montaje*. El *sonido*, por su parte, es quizás el único componente del sistema estilístico que representa un reto teórico para el diseñador-cineasta, al no tener ningún concepto directamente relacionado al diseño.

5. Respecto al desempeño del diseñador como cineasta, se observó cómo puede desenvolverse en varios aspectos de la realización cinematográfica. En primera instancia, sus capacidades conceptualizando le permiten ocupar el rol de director. Este rol es el que, mediante la dirección de los otros ejes de la producción, le brinda un concepto gráfico y narrativo al filme, según plantea Jane Barnwell (2009) en su libro *Fundamentos de la Creación cinematográfica*. Además del rol como director, el diseñador puede desempeñarse en los roles de director de arte, director de fotografía y otros relevantes a la posproducción (edición de imagen, editor de montaje, animador, etc.), gracias a su formación teórica referente al diseño y a la manipulación de programas informáticos de edición y manipulación de video.

BIBLIOGRAFÍA

Libros:

- Bordwell, D. y Thompson, K. (2015). *El arte cinematográfico*. Barcelona: Paidós.
- Barnwell, J. (2009). *Fundamentos de la creación cinematográfica*. Barcelona: Parramón Ediciones, S.A.
- Adelman, K. (2005). *Cómo se hace un cortometraje*. Barcelona: Ediciones Robinbooks, S.A.

Artículos:

- Padilla, S. (2017). *No hay industria, pero se hace cine*. Periódico virtual El Espectador. Recuperado de <https://www.elespectador.com/economia/no-hay-industria-pero-se-hace-cine-articulo-704405>
- Palacios, C. (2004). *El diseño gráfico y el cine: SAUL BASS, el pionero del encuentro*. Revista virtual CONTRATEXTO 1993-4904. Recuperado de <http://www3.ulima.edu.pe/Revistas/contratexto/nanteriores/pdf/06ciro.pdf>
- Gomes, W. (2010). La poética del cine y la cuestión del método en el análisis fílmico. Revista virtual USP. Recuperado de www.revistas.usp.br/significacao/article/viewFile/65584/68196

Paginas web:

- Barrerra, J. y Munévar, I. (2018). *El cine colombiano se abre espacio en la industria cinematográfica del mundo*. Recuperado de <http://www.mincultura.gov.co/prensa/noticias/Paginas/El-cine-colombiano-se-abre-espacio-en-la-industria-cinematografica-del-mundo.aspx>