



DEL LENGUAJE
AUDIOVISUAL

Herramientas para analizar una película en la escuela

NIVEL 2



LAS ESCUELAS VAN AL CINE



NIVEL 2

INCAA

PRESIDENTE
Luis Puenzo

VICEPRESIDENCIA
Nicolás Battle

GERENCIA GENERAL
Raúl Rodríguez Peila

SUBGERENCIA DE DESARROLLO FEDERAL
Cecilia Díez

LAS ESCUELAS VAN AL CINE

EQUIPO DE PRODUCCIÓN Y CONTENIDO
Dana Jonas
Paula Banfi

CUADERNILLO

AUTORAS
Eloísa Tarruella
Dana Jonas
Paula Banfi

DISEÑO
Coordinación de diseño INCAA

Les damos la bienvenida al ABC del lenguaje audiovisual del programa “Las escuelas van al cine”.

Estos cuadernillos tienen como objetivo principal brindar herramientas teórico-prácticas que despierten una mirada más informada sobre el cine, y la posibilidad de entender el camino y los roles que se combinan para desarrollar una pieza audiovisual profesional.

Nos interesa despertar la curiosidad, la atención y el pensamiento crítico a la hora de mirar una película y trabajarla dentro del aula.

Los cuadernillos fueron creados para complementar tanto las visualizaciones de películas y cortometrajes con estudiantes, como las capacitaciones para docentes que brinda el programa.

Los tres niveles del **ABC del lenguaje audiovisual** consolidan una herramienta pedagógica de acceso dinámico y van adquiriendo profundidad técnica e interrelacionándose conceptualmente. Con un abanico de nociones sobre lenguaje audiovisual, sugerencias de ejercicios y preguntas para analizar, la invitación es a ir y venir entre los distintos niveles para apropiarse de esta caja de herramientas y potenciarla.

Esperamos que en cada lectura o ejercicio vayan encontrando una nueva manera de incorporar el lenguaje audiovisual como herramienta pedagógica dentro del aula.

Toda sugerencia que mejore estos contenidos será bien recibida en lasescuelasvanalcine@incaa.gov.ar

INDICE

ESPACIO Y TIEMPO / COMPOSICIÓN Y COLOR	6
PUESTA EN ESCENA	6
LA IMAGEN – EL PLANO	8
POSICIÓN DE LA CÁMARA	13
LA CÁMARA EN MOVIMIENTO	18
ESPACIO Y TIEMPO	20
COMPOSICIÓN	23
COLOR	24
INTRODUCCIÓN A LOS GÉNEROS DEL LENGUAJE AUDIOVISUAL	28
GÉNERO POR ESTILO: FICCIÓN Y NO FICCIÓN	30
FICCIÓN	30
NO FICCIÓN	41
CAJA DE HERRAMIENTAS	44

EN LOS OTROS CUADERNILLOS PODÉS ENCONTRAR:

NIVEL 1

INTRODUCCIÓN AL LENGUAJE AUDIOVISUAL

¿QUIÉNES INTEGRAN EL EQUIPO

PRINCIPAL DE UNA PELÍCULA?

DIRECTORA / DIRECTOR
 GUIONISTA
 PRODUCTORA / PRODUCTOR
 DIRECTORA / DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA
 DIRECTORA / DIRECTOR DE ARTE
 VESTUARISTA
 SONIDISTA
 MONTAJISTA

ESTRUCTURA Y ELEMENTOS CENTRALES DEL GUIÓN

ELEMENTOS CENTRALES DE UN GUIÓN CLÁSICO
 OBJETIVOS DEL PERSONAJE Y CONFLICTO
 NARRATIVO
 LA ESTRUCTURA CLÁSICA DE UN GUIÓN

EL SONIDO

NIVEL 3

INTRODUCCIÓN AL MONTAJE / EDICIÓN

TIPOS DE MONTAJE MÁS UTILIZADOS
 LA ELIPSIS
 TRANSICIONES
 CONVENCIONES DEL MONTAJE

EL VALOR EXPRESIVO DEL SONIDO EN LA IMAGEN

MÚSICA EMPÁTICA
 MÚSICA ANEMPÁTICA
 LEIT MOTIV MUSICAL:
 LA MÚSICA COMO ENLACE:
 VOZ EN OFF:
 EFECTOS SONOROS
 EL SILENCIO
 SONIDO ON / SONIDO OFF
 SONIDO SINCRÓNICO
 SONIDO ASINCRÓNICO
 FOLEY
 DOBLAJE

ESPACIO Y TIEMPO / COMPOSICIÓN Y COLOR

Para continuar con los conceptos básicos del lenguaje audiovisual, en este nivel abordaremos la puesta en escena y los géneros audiovisuales más utilizados.

Haremos una aproximación a la noción de imagen, los planos y los movimientos de cámara; así como a la importancia del color, del espacio y del tiempo.

A través de ejemplos en cortos y largometrajes, aplicaremos estos conocimientos con la intención de ampliar la mirada y el análisis, para seguir sumando herramientas pedagógicas a la hora de acercar el lenguaje audiovisual a las aulas.



PUESTA EN ESCENA

El mundo audiovisual se construye de muchas partes donde cada fragmento otorga un sentido a esa totalidad que es la película finalizada (o la serie, la publicidad, el videoclip, etc.), que vemos luego en la pantalla.

Es un rompecabezas que tiene una planificación exhaustiva de los detalles: desde el tipo de escenografía - una locación de exteriores con elementos agregados, o un decorado interior y su disposición espacial-, a una iluminación específica, hasta la ubicación de los personajes y su vínculo con los colores del fondo y la utilería. Cada uno de estos elementos, en relación con los demás, conforma lo que se llama la **Puesta en Escena**.

Es por esto que la puesta en escena es la construcción de un imaginario que el/la director/a desea llevar a cabo a través del relato audiovisual. La puesta en escena puede estar determinada por la impronta particular de un/a director/a y su búsqueda estética personal, o puede estar concebida y atravesada por las reglas del género al que pertenece la película. El género propone determinados códigos que analizaremos a continuación, y que pueden ser conductores de las decisiones estéticas del material audiovisual.



EL BONAERENSE / Pablo Trapero





LA IMAGEN - EL PLANO

RECOMENDACIÓN

Recomendamos ver el cortometraje

La Espera de Fabián Bielinsky para analizar la imagen/el plano.



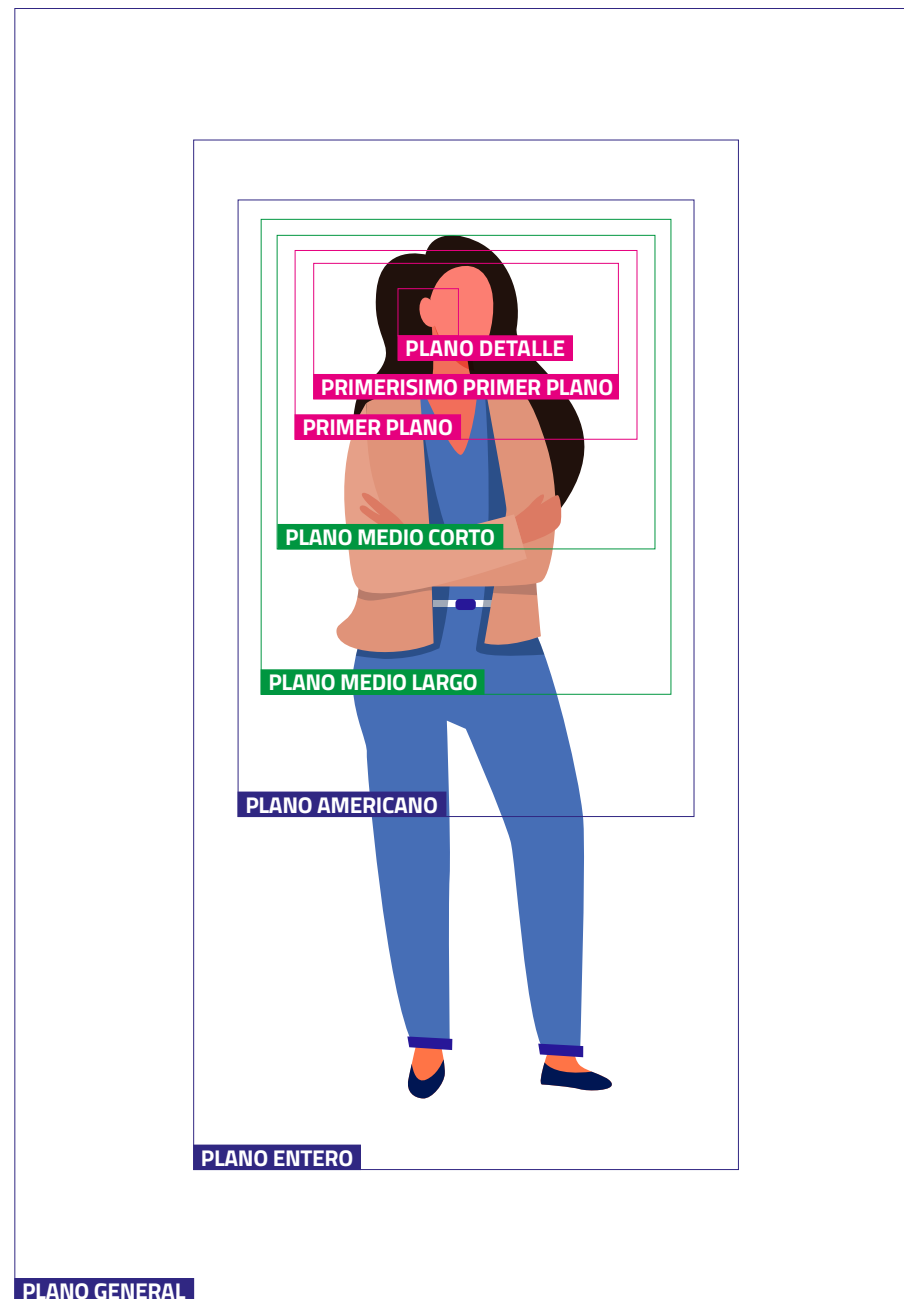
Link : <https://www.youtube.com/watch?v=l1n0z4dGDbc>

Las imágenes de un proyecto audiovisual cuentan con una variedad de recursos para mostrar el espacio, el tiempo, el punto de vista y el movimiento. Toda dimensión audiovisual está compuesta por fragmentos. A cada fragmento se lo llama PLANO (encuadre), y se lo considera la unidad mínima de la narrativa audiovisual. Se entiende que el PLANO de rodaje, es la porción de película que queda grabada desde que se prende la cámara hasta que se apaga, es el registro entre el principio y el final de una toma. Nos acerca o nos aleja de las situaciones según el lugar en donde está colocada la cámara para generar el encuadre/plano. La suma de cada plano, progresivamente, va construyendo un todo, que unido y organizado por el montaje final (edición), genera la comprensión de la historia por parte del espectador. Se le llama "plano de montaje" a la porción del anterior (plano de rodaje) que efectivamente queda en el montaje final de la película.



LOS PLANOS

Para analizar, es importante conocer que cada plano tiene un nombre específico. Este nombre está designado por el tamaño del plano, que se mide en relación al sujeto/objeto seleccionado y la distancia con la cámara.



Existen los :

PLANOS ABIERTOS que incluyen el PLANO GENERAL (PG), EL PLANO ENTERO (PE) y el PLANO AMERICANO (PA).

PLANOS MEDIOS que incluyen el PLANO MEDIO LARGO (PML) O PLANO MEDIO CORTO (PMC).

PLANOS CERRADOS que incluyen el PRIMER PLANO (PP) y EL PLANO DETALLE (PD) o PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO (PPP).

Los planos abiertos son los que abarcan CONTEXTO/ESPACIO y PERSONAJE/S. La función principal es contextualizar un espacio. Que el espectador pueda entender dónde transcurre la acción de la escena y también que pueda observar las acciones que el personaje o personajes realizan en ese espacio. El plano general muestra el entorno que rodea al sujeto o al objeto, el plano entero cubre a la totalidad del cuerpo del personaje y el plano americano abarca desde la cabeza de un personaje hasta debajo de las rodillas “(se lo denominó así porque en los westerns, típicos del cine estadounidense, debían poder verse los revólveres en la cintura de los cowboys)”.



E J E M P L O

En el cortometraje “La espera” en el minuto 15 aparece un plano general donde se muestra en contexto el patio de la casa central con las gallinas merodeando y el protagonista que entra a sentarse en un banco. El plano transmite el clima de una tarde en un lugar rural y al protagonista con la necesidad de frenar para descansar en medio de ese espacio.



Los planos medios se acercan más al personaje pero sin dejar de mostrar sus acciones. Es por ello que su tamaño abarca al personaje desde su cintura hasta su rostro inclusive. El plano medio corto encuadra al sujeto desde la cabeza hasta la mitad del torso. Este plano nos permite aislar una sola figura dentro de un recuadro, y descontextualizarla de su entorno para concentrar en ella la máxima atención.



E J E M P L O

Ejemplo 1: En el cortometraje “La espera” en el minuto 5.28, podemos distinguir un plano medio del protagonista parado donde se lo muestra nervioso con un movimiento de sus manos estrujándose.

Ejemplo 2: En el mismo cortometraje anterior, en el minuto 7.23, podemos encontrar un plano medio que muestra a un hombre misterioso con sombrero sosteniendo un arma en las manos. Esto genera tensión en el espectador.



Los planos cerrados se centran en las expresiones del rostro del personaje o en detalles de objetos o acciones puntuales que se desean resaltar por algún motivo de la narración. La función del primer plano es mostrar los sentimientos/gestualidad del personaje, por eso abarca desde sus hombros hasta su rostro inclusive.

Otro plano cerrado fundamental es el plano detalle. Cuando se necesita puntualizar algo en particular de la acción de un personaje o mostrar un objeto como elemento central de un encuadre se utiliza este tamaño de plano. En cambio, el primerísimo primer plano muestra el detalle de una boca o de un ojo, una mano moviéndose, etc.



E J E M P L O

Ejemplo 1: En el cortometraje “No me ama” desde el minuto 14.35, vemos un primer plano del protagonista que sonríe sorprendido al escuchar que su novia lo ama. Esa sonrisa es la respuesta de alivio que le produce escuchar esa información que tanto anheló. El primer plano es una forma de concentrarse íntegramente en esa expresión sin que abarque ningún otro aspecto de su cuerpo.

Ejemplo 3: En el cortometraje “La espera” al minuto 11.29, se encuentra un plano detalle de sangre cayendo en un bol con agua. Se resalta la importancia de ese elemento dentro de la narración. La presencia de la sangre se sostiene durante todo el cortometraje ya que el protagonista espera que lo vengán a matar.





PARA ANALIZAR

Elijan una escena de una película o un cortometraje.

- ¿Pueden reconocer al menos dos o tres planos diferentes?
- ¿Podrían nombrarlos?
- ¿Pueden evaluar para qué se utilizaron en esa escena elegida?

SUGERENCIA DE EJERCICIO

Escriban una historia corta (unas diez líneas) que cuente un acontecimiento sencillo en pocas acciones. Dibujen o usen recortes de revistas para describir estas acciones/escenas. ¿Qué planos utilizarían para describir mejor cada cuadro? ¿Por qué?

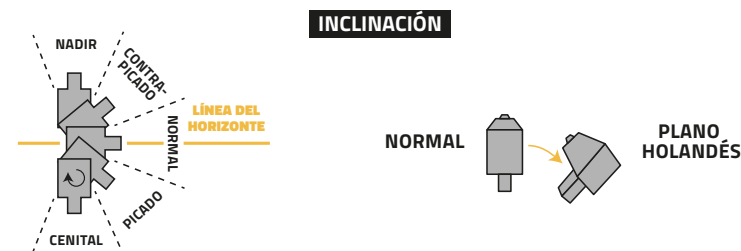
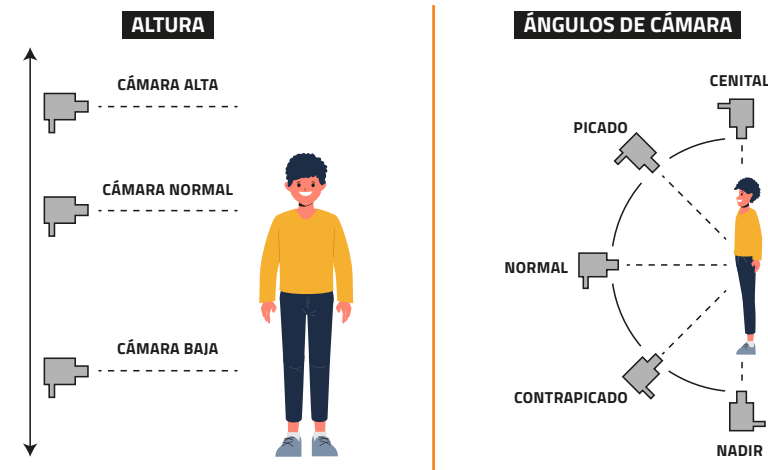


INVASIÓN / Hugo Santiago



POSICIÓN DE LA CÁMARA

Además del tamaño de plano en relación a lo que se quiere mostrar, también podemos reconocer que existen distintos ángulos/alturas en donde colocar la cámara. Esta decisión modifica los usos expresivos y narrativos de cada plano. Los ángulos más utilizados por convención se llaman: plano frontal, plano picado, plano contrapicado, plano nadir (o supino) y plano cenital.

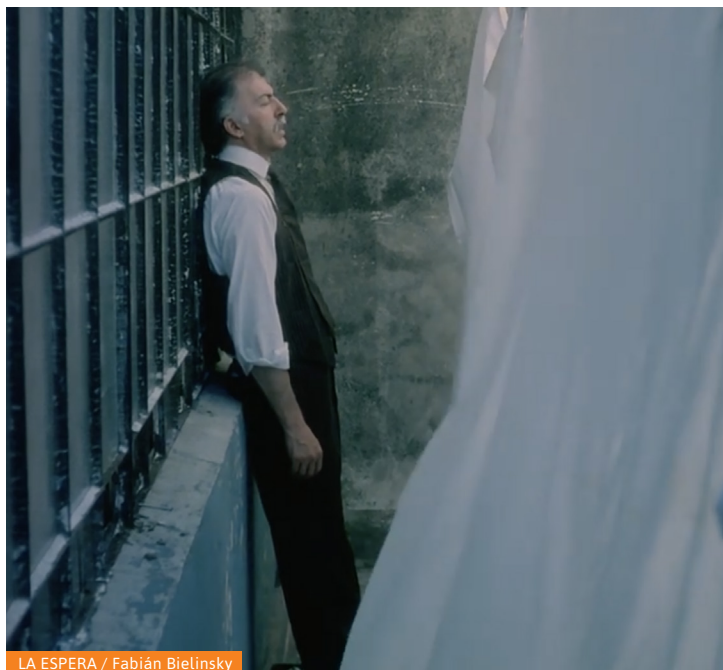


PLANO FRONTAL también llamado “plano normal” o “plano neutro”. El ángulo de la cámara se sitúa delante del sujeto y a la altura de los ojos. Nos muestra al personaje y su aspecto físico; o al objeto y su posición. Es uno de los ángulos más utilizados.

PLANO FRONTAL también llamado “plano normal” o “plano neutro”. El ángulo de la cámara se sitúa delante del sujeto y a la altura de los ojos. Nos muestra al personaje y su aspecto físico; o al objeto y su posición. Es uno de los ángulos más utilizados.



E J E M P L O



LA ESPERA / Fabián Bielinsky

En el cortometraje “La espera” en el minuto 8.59, el protagonista está apoyado contra una reja.

PLANO PICADO: La cámara graba a una altura sutilmente superior a la altura del personaje u objeto, con la cámara ligeramente orientada hacia el suelo. Se utiliza para transmitir que alguien es inferior, inocente, frágil, que hay cierta sumisión o diferencia de poderes, etc.

También se usan estas angulaciones “menos habituales” cuando es expresivamente necesario describir ciertas acciones o relación con el espacio que no entran de otra manera. Por ejemplo: personaje tocando un timbre con la patineta apoyada en la rodilla.



E J E M P L O



LUMINARIS / Juan Pablo Zaramella

En este fotograma del cortometraje “Luminaris”, en el minuto 4.20 se visualiza el globo volando en el cielo y está mostrado desde un plano contrapicado para resaltar lo grandilocuente de la situación.

PLANO CONTRAPICADO La cámara se sitúa a una altura sutilmente inferior a los ojos del sujeto, o inferior de la altura del objeto, es decir está más abajo que el sujeto/objeto que muestra. Esto genera que se enaltezca lo retratado. Sirve para magnificar al sujeto u objeto. Es el plano opuesto al plano picado.



EJEMPLO



LUMINARIS / Juan Pablo Zaramella

Este fotograma, que pertenece a “Luminaris”, en el minuto 4.32 muestra al jefe malvado, con rabia en la ventana de su casa, mirando al globo volar. Al ver esta situación desde un plano contrapicado, se muestra al jefe en estado de inferioridad y frustración ya que no logró su objetivo.

PLANO CENITAL Es un plano realizado desde arriba, como si fuese filmado desde el techo o desde un dron, justo encima de los sujetos u objetos, con un ángulo de 90 grados perpendicular al suelo. Sirve para agregar cierto dramatismo o sensación de vigilancia, de ser observados.



BAILAR LA SANGRE / Eloisa Tarruella , Gato Martínez Cantó

PLANO NADIR O SUPINO es el plano opuesto al cenital. La cámara se coloca por debajo del sujeto/objeto, el campo de visión es hacia arriba, y otorga dinamismo a la escena. Se utiliza muchas veces para persecuciones.

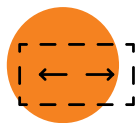


ENCUENTROS LEJANOS / Cristian Bernard

SUGERENCIA DE EJERCICIO

Elijan una película o un cortometraje.

- a) ¿Podrían descubrir si hay algún ángulo de cámara que se repite más que otros?
- b) ¿Consideran que es una decisión para poder narrar de determinada manera algo, o podría ser un estilo/huella de autor (del director/a o del DF)?
- c) Si pudieran sugerir algo al director/a, ¿que modificaciones harían en relación a los planos y los ángulos de la cámara que podrían mejorar el relato? ¿Por qué?



LA CÁMARA EN MOVIMIENTO

Conocimos los tamaños de planos, sus ubicaciones posibles y su función expresiva. Ahora vamos a descubrir los movimientos de cámara. En éstos, podemos diferenciar si es la cámara la que se mueve o si sólo lo hace su óptica. Es decir, si la cámara acompaña físicamente al personaje u objeto central de esa escena, y se traslada generando la sensación de que quien mira se mueve a la par, o si la cámara está fija sobre un trípode y hace un seguimiento o acercamiento al movimiento del personaje desde un determinado punto de vista.

La cámara en un film se puede trasladar para enfatizar un estado/acción del personaje, para generar ritmo, suspenso, drama, comedia, cercanía, etc. Uno de los movimientos más utilizados es el **PANEO**, que sucede cuando la cámara se moviliza hacia un lado u otro para mostrar al sujeto que se desplaza. En este caso cumple la función de acompañar el movimiento del personaje. También puede utilizarse para describir el aspecto físico de un personaje y recorrer su cuerpo con un paneo de arriba a abajo.



E J E M P L O En el cortometraje “No me ama” podemos distinguir en el minuto 8.24, están los rostros de los protagonistas que observan hacia adelante y la cámara panea siguiendo esa mirada hacia el paisaje del mar. Aquí el movimiento cumple una función descriptiva espacial y del estado de los personajes, aparentemente distendidos.

Otro de los movimientos más abordados es el **TRAVELLING**, que consiste en el desplazamiento de la cámara sobre unos rieles, una grúa o algún tipo de soporte para generar agilidad o continuidad en las escenas. El travelling condiciona al espectador y lo hace sentir que podría estar moviéndose a la par del personaje o los acontecimientos. Se puede emplear para seguir una conversación y que la cámara se desplace de un personaje a otro, o también para acercarse a algún objeto en particular (puede generar tensión si se acerca a una bomba o un cuchillo).



E J E M P L O En el cortometraje “La espera” podemos reconocer un travelling circular en el minuto 3.10 que recorre el extremo de la cama en donde se encuentra acostado el protagonista, en una semioscuridad, y coloca una hora en el reloj despertador. Este travelling genera tensión en el espectador ya que sugiere la inquietud del personaje.

CÁMARA EN MANO: tal como lo dice su nombre, es un desplazamiento de una cámara sin trípode ni soporte más que las manos del técnico. Esto produce una imagen más inestable, pero muchas veces más íntima o cercana visualmente. Su función expresiva es otorgar la sensación de realismo/documental, intimidad o cotidianidad, como también vertiginosidad en la imagen (se utiliza mucho en los films de suspenso o terror).



E J E M P L O El corto “No me ama” tiene un movimiento de cámara en mano en el minuto 4.08 cuando se desplaza del protagonista lavándose las manos hasta el espejo en donde se encuentra su rostro. Esto resalta el aspecto cotidiano de la acción así como también la alteración del personaje que está inmerso en su pensamiento.



PARA ANALIZAR

- ¿Qué pasaría si en el último ejemplo, en vez de usar la cámara en mano en ese momento lo reemplazáramos con otro movimiento de cámara?
- ¿Se imaginan una película donde la cámara esté siempre sobre un trípode? ¿Qué sensación creen que les generaría en relación a la historia y sus personajes?

SUGERENCIA DE EJERCICIO

Describan un momento de su cotidianidad. Luego evalúen y describan qué tipo de movimiento de cámara usarían si fuesen a filmarlo.

- ¿Con qué otros elementos del lenguaje audiovisual, mencionados tanto en este cuadernillo como en el Nivel 1, podrían relatar y completar esa escena si la cámara fuese una cámara fija?



ESPACIO Y TIEMPO

El espacio en el que transcurre un film nos sumerge en el contexto histórico y social de la narración. Tiene una importancia fundamental en cómo percibimos la trama. ¿Sucede en un barrio de viviendas precarias en la actualidad?, ¿en un castillo del año 1700?, ¿ocurre en un ascensor donde los personajes quedan encerrados?, ¿o en una casa de veraneo con pileta y vista al mar? ¿Sucede en un lugar real y reconocible, o sucede en un mundo creado para esta narración? Cada espacio va conformando y construyendo el imaginario sobre los personajes y sus acciones. El espacio funciona como un principio de estructuración con sus propias reglas. Y a su vez, es un recorte delimitado por el encuadre/plano. Cada plano muestra una porción del espacio y puede enfatizar u omitir ciertos aspectos con intenciones de construcción narrativa.



EJEMPLO
Un plano cerrado de una grieta profunda que se abre en un techo, puede indicarnos peligro de derrumbe. El exterior de un bosque de noche nos previene de algo misterioso que va a suceder.

Cuando la cámara se traslada, otorga una nueva visión del entorno para el espectador. Puede avanzar sobre un detalle para enfatizarlo o puede alejarse para dar nueva información que se eligió omitir al principio. Es importante trabajar con los actores y actrices estas operaciones ya que a través de sus miradas, acciones y reacciones nos ayudan a construir imaginariamente ese espacio que no alcanzamos a ver. De esta manera, el espectador puede tener nuevas interpretaciones sobre el espacio que va descubriendo entre lo que se ve (on) y lo que se oculta (off).



EJEMPLO

En el comienzo del corto "La espera" no distinguimos un espacio claro o uniforme. El claroscuro lumínico y los planos cerrados predominantes, hacen que el espectador no pueda tener un registro general del contexto. Recién en el minuto cinco de la narración, se visualiza a la luz del día el exterior del patio de la pensión en un plano amplio. Es decir, que hay una progresión en la comprensión del ambiente. No tenemos una idea clara en una primera instancia.

La narración puede transcurrir en un EXTERIOR, que alude a las escenas abordadas en plazas, calles y toda situación que se visualice al aire libre; o en un INTERIOR dentro de cualquier espacio que sea techado o cerrado, puede ser desde una casa hasta un auto. En el caso de los exteriores, el paisaje cobra relevancia. En la historia del cine, hay claros ejemplos de la utilización e influencia en las películas.



EJEMPLO

El cortometraje "Liebre 105" transcurre en el interior de un estacionamiento subterráneo. Este contexto genera opresión en la protagonista que queda encerrada allí. Está presa de un desconocido y el espacio hermético lo narra.

En en el inicio de "12 Kilómetros", vemos a la madre embarazada y su hija pequeña en un cuarto precario (sin fuente de luz más que la ventana por donde entra el sol). Estamos en el interior de la intimidad de las protagonistas, observando las limitaciones en las que viven. Luego, ambas salen al exterior, ese monte desolado donde el diálogo entre ellas y la naturaleza se produce en el intento por encontrar ayuda. El exterior casi desértico, acrecienta el dramatismo en la vivencia de esta madre y su hija. Tenían un refugio y ahora



están desprotegidas. Entonces podemos afirmar que la elección de comenzar la historia en un interior y luego continuarla en un exterior, produce un contraste y agudiza la desesperación de las protagonistas y por identificación, la del espectador.

ESPACIO OFF – FUERA DE CAMPO son los elementos, espacios, personajes que no están adentro de los cuatro límites del encuadre/plano. Se utilizan movimientos, gestos y acciones que direccionan la mirada o aluden hacia lo que no se ve.



EJEMPLO Por ejemplo, un plano cerrado del rostro de un hombre observando con temor hacia afuera del cuadro, puede generar intriga. Activa la imaginación para la audiencia y construye un imaginario. Sin mostrar el motivo del sentimiento de ese personaje, podemos intuirlo.

Es un recurso muy utilizado en el género de suspenso, terror, o policial para mantener al espectador activo y no mostrar todas las piezas repentinamente.



PARA ANALIZAR

Elegir un espacio en el que transcurra la película/serie:

- A) Determinar si es un espacio interior o exterior. ¿Qué sensación provoca la elección de este espacio? (Ejemplo: si la acción transcurre en el interior de un auto, puede generar una sensación de encierro/claustrofobia. O por el contrario, si transcurre en un exterior habitado – una plaza- puede producir cierta sensación de relajación).
- B) ¿Se puede asociar la elección de los espacios con la trama central del guión de la película? ¿Por qué? Fundamentar la respuesta.
- C) ¿Qué información sobre los personajes me otorga el espacio en el que transcurren? (ejemplo: época, cultura, estado emocional de los sujetos, clase social, etc.).



COMPOSICIÓN

Podemos comprender la composición como la forma determinada en que se organiza la ubicación del sujeto en el contexto, la distribución del decorado, la gama de colores seleccionada, la posición de la cámara, el tipo de plano y su angulación, y la luz. Estos elementos expresan visualmente, por eso se distribuyen en el espacio para sostener la trama, el guión, y generar un entorno a la narrativa.



EJEMPLO Ejemplo: en el corto “Un juego absurdo”, de Gastón Rothschild la decisión de colores del vestuario y la escenografía, la posición de las mujeres sentadas, o a la espera en la pista de baile, y la bandeja de sonido, componen una idea de época, y rápidamente ofrecen un contexto histórico. En el corto “La espera”, en la escena de la pesadilla, podemos intuir el peligro por cómo se compone una situación. El hombre misterioso está mostrado en un encuadre cerrado y contrapicado (es decir que lo exalta), en penumbras sin visualización del fondo por la oscuridad y está ubicado en el centro. Porta un revolver en la mano. No se visualiza el rostro.

También contamos con líneas visuales que se forman con la distribución de objetos, muebles, paisajes y ubicación del sujeto en el encuadre. Lo vertical, horizontal, las líneas curvas, inclinadas o quebradas también construyen el mapa de la imagen. Y aunque para una mirada poco entrenada son invisibles, crean recorridos visuales en el espectador.



EJEMPLO Si tenemos un encuadre con predominancia de árboles altos en el fondo, las líneas serán mayormente verticales. Por el contrario, si el fondo es el mar, será la línea horizontal el eje del encuadre.



CO L O R

Los colores nos producen sensaciones inconscientes. Tienen connotaciones de carácter histórico, simbólico, perceptivo y psicológico. Este aspecto es abordado en las películas/series y otros materiales audiovisuales para enriquecer y constituir la atmósfera deseada. Para realzar un determinado estado de ánimo del personaje, para construir realismo (de época, de contexto social, etc.), para provocar tensión, claustrofobia o liberación, o generar armonía visual a través de la composición de los tonos. Su universo estético desarrolla este potencial en dos aspectos:

a) Los colores ACROMÁTICOS: el blanco, el negro y el gris. El blanco utilizado como predominante espacial o lumínico, da una sensación de amplitud y claridad. En el caso del color negro, produce todo lo contrario, genera que los espacios puedan parecer más pequeños visualmente y en la luz se juega con lo que no es visible. Los grises se destacan en las películas acromáticas (llamadas films en blanco y negro). También pueden utilizarse en el vestuario de un personaje o en su espacio como elementos neutrales a la vista.



E J E M P L O



LA MEDALLITA / Martin Aletta

La imagen blanco y negro de “La medallita” acentúa su eje en el transcurrir de otra época – 1906. La elección de recurrir a la gama ACROMÁTICA nos sitúa en un contexto social-cultural que remite al pasado.

b) Los colores CÁLIDOS y los FRÍOS.

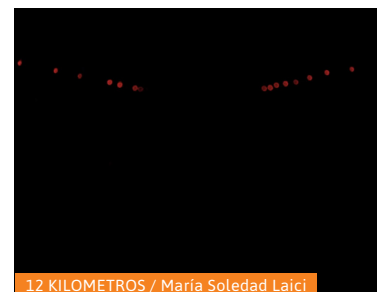
Los CÁLIDOS los componen principalmente: los tonos amarillos, naranjas, ámbar y rojos. Su utilización e interpretación en la imagen es múltiple, puede ser desde romántica hasta terrorífica. Dependiendo de la combinación de los cálidos con otras variantes (colores neutros o fríos), será distinto el resultado narrativo y las sensaciones que puedan repercutir en el espectador. De por sí, son colores estimulantes que generan determinados climas, ya sea ocupando la totalidad de la escena (por ejemplo, un atardecer de otoño en un bosque, con tonos amarillos y anaranjados), o destacándose por contraste (ejemplo: un gigante paredón blanco con un portón de seguridad rojo que es la entrada a un lugar peligroso).

Los colores FRÍOS comprenden las siguientes gamas: violeta, azul, verde, cian. La puesta en escena puede tomar esta gama para transmitir distintos sentimientos. En términos generales, un espacio con tonos predominantemente fríos y una iluminación en la misma tonalidad, tiende a generar dramatismo, extrañeza o melancolía.

También cabe destacar que los colores se asocian con conceptos pre-determinados socialmente que influyen psicológicamente en las sensaciones que tenemos al visualizar un film. Tal es el caso más obvio del color rojo citado antes, que puede tener una connotación diabólica, sanguinaria, de temor. Combinado con el color negro se utiliza para generar terror o suspenso.



E J E M P L O



12 KILOMETROS / María Soledad Laici

El rojo y el negro se ven usualmente en imágenes recreadas del diablo y esto es retratado en “Liebre 105” donde se observa la utilización de luces puntuales rojas en el estacionamiento que sobresalen de la oscuridad espacial. Esto genera opresión, peligro.

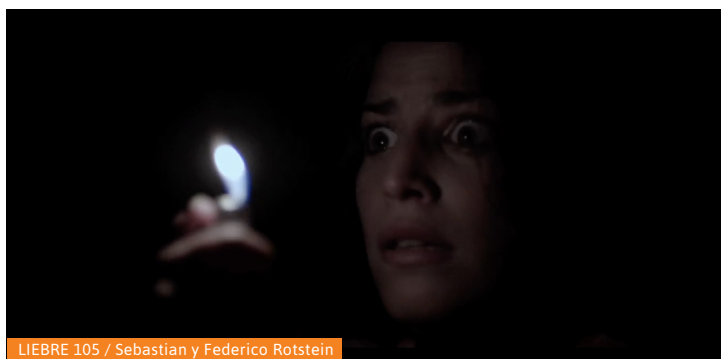
El color blanco suele asociarse a la pureza, lo sacro, la limpieza, lo visible, la verdad.

Lo interesante de la multiplicidad del relato audiovisual es que, según el código establecido en el film, pueden generarse otras sensaciones con cada elemento. Por ejemplo, si el protagonista está encerrado en una institución contra su voluntad, todo lo blanco, limpio, luminoso, etc. puede significar opresión.

El color en el espacio y en la iluminación se concibe como una unidad de sentido.



E J E M P L O



LIEBRE 105 / Sebastián y Federico Rotstein

El cortometraje LIEBRE 105 transcurre en un estacionamiento subterráneo. El espacio tiene predominancia de colores neutros y fríos (especialmente el gris). En cuanto a la iluminación, podemos observar que a medida que avanza la acción comienza a oscurecerse. Es decir, las fuentes de luz cada vez son más acotadas. Al comienzo del corto las luces de tubo blancas acaparan la esfera visual. Cuando la protagonista queda encerrada allí, comienza el claroscuro (mezcla de espacios claros y de oscuro que generan contraste). La iluminación en este caso, marca el comienzo de otra situación que coloca al personaje principal en tensión y peligro. En el minuto 8 del cortometraje, el personaje se encierra en una especie de cuarto que encuentra en el estacionamiento. Se produce un instante de oscuridad total, que ella rompe con la llama de un encendedor como única fuente de luz. Aquí, el terror se evoca en lo invisible, en lo que el espectador no alcanza a ver.



P A R A A N A L I Z A R

- a) Elegir una escena: ¿qué predominancia lumínica tiene? (ejemplo: luz cálida, fría o neutra). Esta elección, ¿qué sensación genera en el espectador?
- b) Elegir un personaje y hacer un seguimiento del color de su vestuario: ¿con qué colores se trabaja el vestuario de ese personaje a lo largo de la narración? ¿qué información transmite sobre los diferentes estados del personaje?
- c) Sobre la misma escena elegida, ¿qué pasaría si hubiera otra iluminación y otra selección de colores? ¿qué influencia habría en la narración?

S U G E R E N C I A D E E J E R C I C I O

- 1) Saquen dos fotos de una misma situación. La primera en blanco y negro. La segunda a color.
 - a) Analizar: ¿qué sensación transmite la foto color? ¿Qué sensación transmite la blanco y negro? ¿se narra lo mismo? ¿Cuál es la diferencia en la sensación que provoca?
 - b) Si quisieras convertir esa imagen en una imagen de una época, o un año específico. ¿Qué deberías modificar? ¿Qué elementos del audiovisual vistos hasta ahora se te ocurre que podrías utilizar?



INTRODUCCIÓN A LOS GÉNEROS DEL LENGUAJE AUDIOVISUAL

Las películas se pueden clasificar de muchas maneras: origen, duración, público objetivo, o el período en el que se hicieron. Sin embargo, la categoría más conocida es el género. Cada género establece un contrato implícito entre los realizadores y el público. Está el género por estilo (drama, comedia, acción, etc), el género por formato (animación, cine mudo, 3D, etc.) y el género por ambientación (western, bélica, histórica, etc.). Es una manera sencilla para que la audiencia sepa qué puede esperar de una película. Las películas deben considerar todas las reglas del género y manejar las expectativas de la audiencia, pero también deben agregar algunos elementos nuevos y emocionantes si esperan que el público se involucre y se renueve.

Los géneros posibilitan cierto conocimiento previo de la obra y están presentes en todos los modelos de creación artística: desde la literatura hasta las artes plásticas. Con los años se han ido borrando las líneas claras de clasificación, así como se han sumado lo que se denominan subgéneros, como cine de culto, cine arte, cine independiente, cine experimental, entre otros. (por cuestiones de espacio sólo nos detendremos en los géneros masivamente reconocidos y utilizados en la industria cinematográfica).

Pero, ¿cuál es la necesidad de enmarcar las temáticas de las películas en un género determinado?

NECESIDAD ARGUMENTAL tiene el fin de establecer el guión (la historia) dentro de los parámetros que el género elegido propone (ritmo, estética, tono y emoción que se desea despertar en la audiencia).

NECESIDAD DE PRODUCCIÓN tiene el fin de atraer a los espectadores que tengan un gusto determinado a la hora de promover la película.



EJEMPLO

Si alguien está de humor para algo divertido y ligero, probablemente optará por ver una comedia. Si alguien quiere explorar un tema más serio o involucrarse en temas emocionales, la opción posiblemente sea un drama. Si alguien está interesado en mundos imaginarios o futuros, quizás elegiría una película en 3D de ciencia ficción. Si es un Western, tendrá lugar en una ciudad del desierto y, al final, habrá un duelo entre los personajes principales y sus antagonistas. Una comedia romántica probablemente incluirá un encuentro fortuito (una escena en la que se encuentran dos personajes que se verán involucrados románticamente más adelante), múltiples complicaciones hasta llegar al desenlace y el beso final.



PARA ANALIZAR

Si no hubiéramos visto el afiche de una película y no supiéramos su título, con solo mirar los primeros 15 minutos, ¿qué elementos cinematográficos podrían indicarnos su género? ¿Será su escenografía? ¿La locación donde se filma? ¿La presentación del tema y sus protagonistas? ¿El ritmo con el que se mueven los personajes y las cámaras?

RECOMENDACIÓN



Se recomienda visualizar el cortometraje

12 kilómetros dirigido por María Soledad Laici.



Link: <https://play.cine.ar/INCAA/produccion/6755>

GÉNERO POR ESTILO: FICCIÓN Y NO FICCIÓN



FICCIÓN

Dentro de estas categorías principales, se encuentran los siguientes sub-géneros

DRAMA tiene la particularidad de centrarse en los conflictos emocionales de los personajes y su entorno, con el fin de abordar cuestiones fundamentales de la humanidad (el amor, la muerte, la frustración, la desilusión, los deseos, el paso del tiempo, etc.). Tienden a tener características realistas, ya que el objetivo es que la audiencia empatice y se conmueva a través de su identificación con los sucesos complejos que atraviesan los/las protagonistas.

Como regla general, el drama hace transitar a los personajes principales por líneas narrativas donde se hace eje en el sufrimiento. Y también apunta a la reflexión del espectador sobre los temas que presenta.



E J E M P L O
 “Crónica de un niño solo” de Leonardo Favio, donde el niño protagonista sufre maltratos en el internado donde vive. El eje dramático es el abandono del niño por parte de su familia y de la sociedad. El film “Alanis” de Anahí Berneri aborda la vida de una mujer que se dedica al trabajo sexual y es madre de un niño pequeño. Las distintas situaciones de violencia sufridas por la protagonista generadas por la policía y algunos clientes, llevan al espectador a transitar con ella la angustia por no ser aceptada en sus elecciones. Y el padecimiento de la mirada discriminadora por una parte de la sociedad.



CRÓNICA DE UN NIÑO SOLO / Leonardo Favio

COMEDIA su característica principal es generar la risa en el espectador. A través de:

**Personajes arquetípicos e identificables.*



E J E M P L O
 El personaje Catita, un icono del cine cómico argentino de la década del 40 y del 50, interpretada por Niní Marshall, donde la ingenuidad y la desfachatez componen un arquetipo fresco y gracioso.

**Intervención del gag: golpe de efecto cómico e inesperado, realizado a través de las acciones o conversaciones de uno o varios personajes.*



E J E M P L O
 En el cortometraje “No me ama” lo narrativo está construido para el gag verbal final donde el joven viene anunciando que va a dejar a su novia pero se le escapa un “te amo”, es decir, lo opuesto a lo que venía anunciando. Este contraste entre lo que quería decir y lo que finalmente dijo, es el Gag.

También hay gags visuales, donde el efecto cómico se produce por exacerbación o repetición.



E J E M P L O
 un hombre en un cumpleaños ve una fuente de papas fritas, toma una, luego se queda al lado de la fuente de papas fritas, toma otra y luego se agarra toda la fuente y se come todas las papas fritas aceleradamente. En este ejemplo, se produce el gag visual dividido en 3 partes. Lo que causa gracia es la sumatoria de acciones que muestra al personaje en su estado glotón.

**Pueden utilizarse como elementos típicos de comicidad: situaciones de torpeza física, tropiezos, episodios grotescos y/o malos entendidos.*



E J E M P L O
 “Esperando la carroza” de Alejandro Doria, al inicio del film cuando La nona confunde la mayonesa que está preparando su nuera y comienza a agregarle ingredientes para hacer un flan.

*También suelen incorporar temas del drama poniéndolos en ridículo, o dándoles un giro bizarro e inesperado. Es común en la historia del cine cómico, utilizar este género para ahondar en críticas sociales, poner de manifiesto situaciones de injusticia, o de temas que incomodan. Tal es el caso de las películas de Charles Chaplin: “Tiempos modernos” o “El gran dictador”.

RECOMENDACIÓN

Esperando la carroza



<https://www.youtube.com/watch?v=VMODw2YoySU>

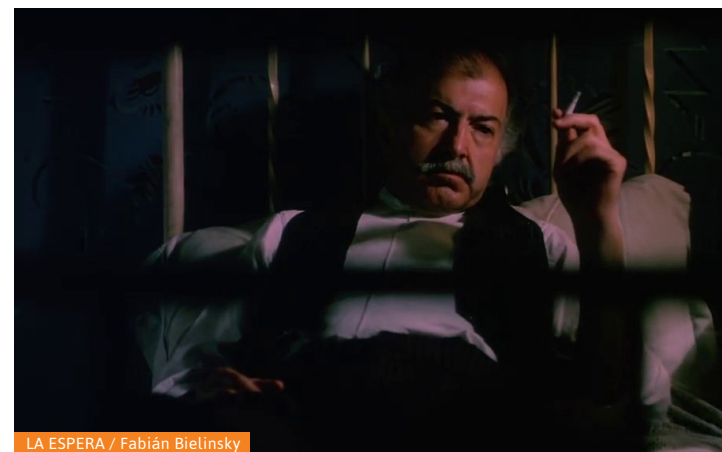
SUSPENSO/POLICIAL tiene como objetivo principal mantener al espectador en un estado de tensión en torno a un enigma que habrá que resolver en la historia.

El policial tiene las siguientes características en su estructura:

- Introducción en la que hay un acontecimiento grave, como un asesinato, una desaparición o una denuncia, y un personaje debe descubrir y/o atrapar al responsable. El desarrollo es la investigación en sí misma con el misterio como premisa, donde se abren las sospechas y se van verificando o descartando las hipótesis. Y finalmente, el desenlace donde se resuelve el caso, se captura al asesino, o se encuentra al personaje buscado. Hay pistas verdaderas y pistas falsas que llevan al espectador por distintos lugares y sensaciones hasta llegar al desenlace.
- La información se da gradualmente al espectador. Como si fueran las piezas de un rompecabezas que se va armando a lo largo del film.
- El diseño de sonido suele ser un elemento fundamental en la construcción del suspenso. Por ejemplo, el uso de música incidental/climática, nos avisa que algo está por suceder. Lo anticipa o enfatiza. Coloca al espectador en alerta.



EJEMPLO



LA ESPERA / Fabián Bielinsky

El corto “La espera” es de género suspenso. En este caso, no se remite en conjunto al género policial, sino que construye la intriga a partir de las pesadillas del misterioso protagonista, del que poco se sabe. Se trabaja a través de lo onírico y de esta manera, lleva el relato al desenlace donde asesinan al protagonista. Comparte con el género policial la estructura tipo “rompecabezas”, la música incidental y el misterio del personaje central.

TERROR este género se caracteriza por la intención de provocar miedo, horror, desagrado o morbo a través de elementos clave:

- Aparición de fenómenos sobrenaturales (fantasmas, espíritus). Aquí el argumento clásico: una persona o familia ingresa a vivir en una casa. A medida que se instalan comienzan a observar situaciones paranormales que los desestabilizan y les despierta la sensación de peligro.



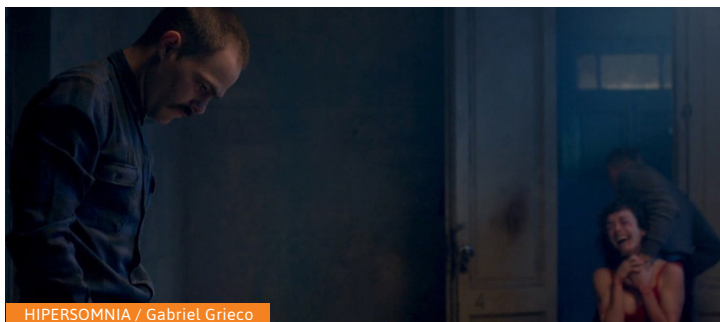
EJEMPLO

Película argentina “Aterrados”, del director Demián Rugna.

- Asesinos/psicópatas. En este caso, hay un asesino que persigue a el/la protagonista. El interés de la trama se centra en la pregunta central ¿podrá vencer o escapar del asesino? ¿de qué manera?



E J E M P L O



HIPERSOMNIA / Gabriel Grieco

En el film "Hipersomnia" de Gabriel Grieco se juega la intriga con un asesino sádico enmascarado que mata mujeres. En el desenlace, se descubre que este personaje ya estaba dentro del relato en un rol de "bueno". Aquí aparece el elemento sorpresa que también es parte importante del género de terror. En la película "Sudor frío" de Adrián García Bogliano, la introducción presenta a dos ancianos aparentemente indefensos para ir descubriendo que son dos psicópatas que matan personas sistemáticamente.

Otras características de este género son:

- **Recuperación de personajes míticos de la literatura.** En Argentina las películas interpretadas por Narciso Ibañez Menta, actor y director español, aunque nacionalizado argentino, recuperaba la tradición clásica de leyendas como "Drácula", "El fantasma de la ópera", "Obras maestras del terror" donde se abordaban los cuentos de Edgar Allan Poe.

- **Escenas truculentas.** Lo explícito como elemento fundamental de la trama. A diferencia del suspenso que juega mayormente con lo que no se ve (la imagen fuera de campo), el género de terror pone en acto visual el horror. Ejemplo: personas acuchilladas con saña, decapitadas, torturadas, etc.

- **La música.** Al igual que en el género de suspenso, es fundamental. Anticipa, remarca, sostiene lo que se está mostrando. Por la música nos damos cuenta de que el asesino está cerca. O la existencia de peligro de algún tipo. También los asesinatos suelen estar remarcados con acordes musicales para espectacularizar la situación.

- **Antihéroes.** Tradicionalmente ganaba la víctima que se fortalecía ante la situación de confrontación y peligro. En las últimas décadas, cambió ese paradigma y hubo cantidad de films donde el asesino venció a su víctima. Actualmente, hay diversidad en este aspecto, por eso no se puede definir que este género tenga una vinculación terminante con el final propuesto.

AVENTURA aborda un personaje o grupo de personajes en torno a un desafío que les lleva a realizar una expedición/viaje/búsqueda. Se pueden identificar:

- *Personajes vulnerables en situaciones inéditas.*



E J E M P L O

"Pequeños aventureros" film argentino de Daniel Pires Mateus donde un grupo de niños buscan un tesoro enterrado en las sierras de Córdoba. "Tiempo de valientes" del director Damián Sziffrón donde el protagonista es un psiquiatra que se dispone a ayudar a un policía a desbarrancar a una cúpula de corrupción.

- *El desenlace suele ser favorable para el/los protagonistas.* Tiende a haber una mirada reparadora con respecto a la situación propuesta en el conflicto inicial.

ACCIÓN tiene un eje en común con el género de aventuras, pero el foco está puesto en la espectacularización de las escenas de pelea, guerra o persecuciones. Podemos identificar:

- *Situaciones de lucha/peligro.* En esta categoría abundan las escenas de persecuciones, pelea cuerpo a cuerpo, a diferencia del género de terror donde lo importante es lo explícito, aquí se le da importancia al ingenio del personaje principal para huir o enfrentar al agresor.

- *Personajes con habilidades especiales.* Este concepto es tomado de los Comics y llevado a la pantalla.



E J E M P L O

Tal es el caso del film "Kryptonita" de Nicanor Loreti donde cada personaje tiene un poder y lucha contra un antagonista.

- *El sonido*. Suele acompañar con volúmenes particularmente elevados las escenas de acción, tanto a nivel musical como a nivel sonoro (gritos, quejidos, tiros, explosiones, etc).

MUSICAL se caracteriza por escenas cantadas y/o bailadas como parte de su desarrollo. Es decir, que los cuadros musicales forman parte de la misma narración. Los personajes incluyen música y danzas para avanzar en la historia. Interrumpen diálogos para entrar con las canciones; y así describen encuentros, temores, batallas, festejos amorosos, etc. Esta fusión entre ambos lenguajes se pueden encontrar en films como "Aniceto" de Leonardo Favio, donde toma una historia de amor y lo despliega a través de cuadros de danza, música y expresión corporal. Si bien la música forma parte de la estructura básica de este género, siempre hay una historia que lo sostiene.



E J E M P L O



HIPERSOMNIA / Gabriel Grieco

Dos ejemplos de musical argentino son: "Tango" (1933), primera película sonora argentina que abordaba el conflicto entre una joven de clase baja y un hombre rico que le prometía riqueza y amor para luego abandonarla; y "Fuieste mía un verano" protagonizado por Leonardo Favio y dirigida por Eduardo Calcagno donde la historia de amor va hilando las escenas musicales.



Así mismo, podemos encontrar numerosos films biográficos donde el/la cantante son el centro narrativo.



E J E M P L O

"Tango feroz" de Marcelo Piñeyro, que es un drama musical que aborda la figura de "Tanguito", personaje real y su conflictiva vida. El rock and roll como eje de la banda sonora. O "Gilda" película de Lorena Muñoz que se centra en el personaje real de la cantante de cumbia.



WESTERN originalmente se enfocaba en historias situadas en el oeste norteamericano en el siglo XIX, con la figura central del vaquero o cowboy, en un pueblo donde las leyes y los ataques de bandidos son puestos en juego constantemente. La pelea por "el honor", es un tema recurrente. Posteriormente se fue resignificando y adaptando a otros países, lugares, y razones de sus batallas.

Los siguientes elementos tienden a repetirse:

- Un paisaje desolador, desértico; un personaje principal con características nómades que transgrede las normas impuestas socialmente. Siempre llevan algún arma de fuego visible.

- Escenas de peleas y tiroteos que se diferencian de otros géneros por tener el momento del "duelo", que alude a dos personajes con sus pistolas donde se juega quien mata primero. La mirada o punto de vista, la posición y ángulo de la cámara, la velocidad del montaje en estas escenas juegan un rol fundamental en el manejo del suspenso.



E J E M P L O

En Argentina se realizó el western "Aballay, el hombre sin miedo" del director Fernando Spiner abordando la figura del gaucho en la pampa bárbara de la tradición gauchesca. También "El desierto negro" de Gastón Scheuer aborda un territorio desértico donde un fugitivo huye de unos soldados hasta que es encontrado por el antagonista para el enfrentamiento final. Este film es en blanco y negro y sucede justamente en un espacio desolado, tradición del Western.



CIENCIA FICCIÓN/FANTÁSTICO A través de aspectos vinculados a la ciencia, a un futuro imaginario, a progresos tecnológicos o sociales, a realidades paralelas, a naves y robots, se abordan conflictos del mundo en el que vivimos, metaforizados en base a estos temas. La diferencia entre género ciencia ficción y fantástico es que el primero se basa en logros científicos (viajes al espacio, investigaciones sobre el cuerpo humano, etc), en cambio el fantástico remite a un universo completamente imaginario donde se despliegan personajes irreales o de cierto realismo místico, dobles humanos, la entrada a otras dimensiones, etc. Muchas veces estas dos categorías se fusionan en un mismo relato.



E J E M P L O



LA SONÁMBULA / Fernando Spiner

El film “La sonámbula” de Fernando Spiner, que fue realizada en 1998, trata sobre un futuro imaginario en la Argentina del 2010, donde el gobierno realiza pruebas experimentales con una nueva sustancia química que por accidente produce la pérdida de la memoria y la identidad. Otro ejemplo interesante suscripto a lo fantástico es el film argentino “Invasión” de Hugo Santiago, donde unos hombres de gabardina introducen una maquinaria para una invasión en masa. El director Gustavo Mosquera realizó “Moebius” que aborda la historia de un topólogo que debe investigar la desaparición de la formación de un tren subterráneo y se adentra en el universo fantástico.

RECOMENDACIÓN

Invasión

<https://www.youtube.com/watch?v=tYwq2-6tqB4>

La Sonámbula

<https://www.youtube.com/watch?v=rerh1ycD564>

Moebius

<https://www.youtube.com/watch?v=ePCy9mYZGIY>



MOEBIUS / Gustavo Mosquera R.

ANIMACIÓN aquí no se recurre a la grabación de imágenes en movimiento reales, sino que se abordan mecanismos de creación artesanales y/o computarizados para generar una estética distinta dirigida tanto a niños/niñas como a adultos, según la temática elegida.

Existen muchas y muy distintas técnicas. Las más utilizadas son:

- **Dibujo animado (rotoscopia).** Técnica basada en dibujar a mano cada cuadro para darle vida luego a través del movimiento. Tal es el caso del film “Manuelita” de Manuel García Ferré, inspirado en el clásico de María Elena Walsh.

- **Stop Motion.** Consiste en el uso de objetos estáticos que se colocan delante de la cámara en posiciones levemente diferentes cada vez, para lograr, al unir cada plano en una secuencia, generar el efecto de animación/movimiento.



E J E M P L O

El cortometraje de Juan Pablo Zaramella “El desafío de la muerte” donde trabaja con objetos y muñecos hechos con plastilina.

- **3D**. Es una de las técnicas más utilizadas en la actualidad. Las imágenes se generan digitalmente logrando aspectos más realistas en la reproducción de personajes, espacios y situaciones.



E J E M P L O



“Metegol” película de Juan José Campanella.

Cabe destacar que el universo de la animación es amplio en cuanto a las temáticas que se abordan. En el caso del cortometraje multi-premiado “El empleo”, del director argentino Santiago Bou Grasso, nos adentramos en una crítica social a la explotación laboral. Este film no tiene diálogos ni música, solo sonido realista de las acciones y personas caracterizados por la animación.

A su vez, hay materiales audiovisuales que mezclan animación con personajes reales como “El ratón Pérez” de Juan Pablo Buscarini.

R E C O M E N D A C I Ó N


El desafío de la muerte de Juan Pablo Zaramella

 <https://www.youtube.com/watch?v=y98BGNScFwk>

El empleo de Santiago Bou Grasso

 <https://www.youtube.com/watch?v=cxUuU1jwMgM&t=296s>

Pixied de Agustina Ravazzola y Gabriela Sorroza

 <https://vimeo.com/202587237>



N O F I C C I Ó N

En la categoría **NO FICCIÓN** se encuentran los **DOCUMENTALES**.

Tiene las siguientes características:

- Personajes reales que vemos a través de entrevistas, seguimientos, conversaciones, etc.
- Uso del material de archivo que comprende fotos, recortes periodísticos, imágenes del pasado de un personaje o hecho.
- Conflictos vinculados a lo social, histórico, ambiental, étnico, religioso, político, biográfico, científico, personal; o investigaciones sobre hechos reales, etc.
- Los directores/as junto a su equipo trabajan en una investigación previa, entrevistas, búsquedas de información, de contacto con personajes relacionados a la historia para sostener la elección del tema puntual que se abordará, y que luego será desplegada con una mirada estética (puesta en escena) para filmarla y exponerla.
- La línea editorial del director/a sobre el tema elegido se percibe de manera implícita o explícita en la narración.



EJEMPLO



LA PARTE POR EL TODO

“Tire Dié” de Fernando Birri que aborda a un grupo de niños de Santa Fe que piden limosna en los trenes. La pobreza y el desamparo infantil se despliega en este documental de observación. “Memoria iluminada” documental sobre la poeta Alejandra Pizarnik dirigido por Virna Molina y Ernesto Ardito, es una biografía a través de la mirada de las personas que conocieron a la escritora. “La parte por el todo” documental sobre los hijos de detenidos desaparecidos en la última dictadura militar argentina que fusiona entrevistas, imágenes de archivo y animación, dirigida por Roberto Persano, Santiago Nacif y Gato Martínez Cantó.

RECOMENDACIÓN

Tire Dié



<https://www.youtube.com/watch?v=B3DedMr5NwE>

Memoria iluminada



<https://www.youtube.com/watch?v=TmhspzDPf4E>

La parte por el todo



https://www.youtube.com/watch?v=o-0_BYki27E



PARA ANALIZAR

Elegí y visualizá uno de los ejemplos ofrecidos en esta sección.

- 1) ¿Qué elementos narrativos hacen que pertenezca a ese género? ¿Qué características utiliza para sostener el género al que pertenece?
- 2) ¿Se puede abordar el mismo tema de la película pero desde otro género cinematográfico? Fundamentar la respuesta. (Ejemplo: si la película es un drama ¿podríamos abordar el mismo tema pero desde el género policial? ¿a través de qué elementos narrativos?).
- 3) ¿Qué importancia tienen los recursos sonoros para sostener los diferentes géneros cinematográficos?

SUGERENCIA DE EJERCICIO

- a) Escribir una escena de género terror (según los elementos mencionados).
- b) Transformar la misma situación en una escena de comedia. Escribirla en formato guión basándose en las reglas de escritura mencionadas en el nivel 1.



CAJA DE HERRAMIENTAS

Se recomienda visualizar los siguientes cortometrajes argentinos:

- **Liebre 105** de los directores Federico Rotstein y Sebastián Rotstein.

<https://vimeo.com/147716905>

Un juego absurdo del director Gastón Rothschild

<https://www.youtube.com/watch?v=HbmplRqVVpg>

Cielito lindo de Magalí Bayón

<https://play.cine.ar/INCAA/produccion/6888>

La medallita de Martín Alleta

<https://play.cine.ar/INCAA/produccion/6752/reproducir>

PLATAFORMAS GRATUITAS DE CONTENIDOS AUDIOVISUALES:

- **Cine.ar Play**

<https://play.cine.ar/>

- **contar**

<https://www.cont.ar/>

- **educ.ar**

<https://www.educ.ar/>

- **OctubreTV**

<https://octubretv.com/>

- **UN3TV (Canal de la UNTREF)**

<https://un3.tv/>

- **Legalmente gratis**

<http://legalmentegratis.com/>

- **Retina latina**

<https://www.retinalatina.org/>

- **Cinecorto**

<https://www.cinecorto.org/peliculas.php>

RECURSOS GRATUITOS PARA GENERAR CONTENIDO PEDAGÓGICO:

- **Pixabay: banco de imágenes**

<https://pixabay.com/es/>

- **Pixlr: Editor de fotografías on line.**

<https://pixlr.com/es/>

- **Gimp: Editor de fotografías off line.**

<https://www.gimp.org/>

- **Clipchamp: editor de videos on line**

<https://clipchamp.com/es/video-editor/>

- **Openshot: editor de video off line**

<https://www.Openshot.org/es/>

- **Playposit: videos con intervenciones**

<https://go.playposit.com>

- **Voicethread: comentarios en videos**

<https://voicethread.com/>

- **Genially: presentador interactivo**

<https://www.genial.ly>

- **StudioBinder: software de escritura de guión**

<https://www.studiobinder.com/scriptwriting-software/>



