



LAS ESCUELAS  
VAN AL CINE



INCAA



Ministerio de Cultura  
Presidencia  
de la Nación

SELECCIÓN DE  
CORTOMETRAJES

## INCAA

### **PRESIDENTE**

Ralph Haiek

### **GERENTE GENERAL**

Juan García Aramburu

## LAS ESCUELAS VAN AL CINE

### **COORDINADORA GENERAL**

Virginia Petrozzino

### **CAPACITACIONES Y CONTENIDOS**

Lucía Cedrón

## CUADERNILLO

### **AUTORES**

Lucía Cedrón

Ernesto López Jové

Virginia Roffo

### **DISEÑO**

Equipo de diseño INCAA

### **FOTOGRAMA DE TAPA (DOÑA UBENZA)**

Juan Manuel Costa

y Agustín Touriño



Ministerio de Cultura  
**Presidencia  
de la Nación**

LAS ESCUELAS VAN AL CINE

**SELECCIÓN DE  
CORTOMETRAJES**

2017

# 1 EX-ET



## ¿DE QUÉ TRATA EL CORTOMETRAJE?

**Un cortometraje es una producción audiovisual cinematográfica que dura menos de 35 minutos.**

*Ex-Et* es el primer cortometraje francés que narra la historia de un niño extraterrestre en un planeta donde la vida se rige mediante normas estrictas y autoritarias. Este niño comienza a romper las reglas y sus padres, preocupados por su comportamiento, lo llevan ante un grupo de especialistas que le da una pastilla que lo transforma en un chico “normal”. Sin embargo, los efectos de la medicación no duran para siempre y los especialistas deciden enviar al pequeño a vivir a otro planeta: la Tierra.



## LA ESTRUCTURA NARRATIVA

**Llamamos estructura narrativa al modo en que está contada una historia. Es decir, el orden en que se presentan los acontecimientos y la importancia que tiene cada evento dentro de la narración.**

*Ex-Et* presenta una estructura narrativa clásica, compuesta por tres actos. Esto significa que tiene un comienzo donde se presenta el conflicto, un desarrollo en el que se intensifica y un desenlace en el que se resuelve. En el *primer acto*, vemos la *presentación del universo* en el que transcurre la historia: un planeta diferente al nuestro, donde

Escena de  
Ex-ET: la madre  
es informada  
y acusada  
por sus pares  
del alboroto  
causado por su  
hijo.



hay un único modo posible de vivir que es extremadamente ordenado y estructurado. Luego, se nos presentan el *personaje principal* y el *conflicto*: en este mundo, vive un niño que no se adapta a las reglas. De este modo, tenemos una situación inicial, un orden establecido, y un elemento que irrumpe produciendo un cambio en ese orden. Llamamos a ese elemento disruptivo *detonante*, porque es lo que da comienzo a la historia. En *Ex-Et*, el detonante se da en el momento en que vemos al protagonista jugando y cantando fuera de las filas en las que el resto de los niños hacen cubos en silencio con una especie de gelatina. En toda historia, el detonante trae consecuencias. En este caso, el niño es señalado por todos y sus padres, avergonzados, deciden llevarlo con especialistas. Luego de someterlo a una serie de pruebas en las que fracasa, le dan un medicamento que lo deja sosegado y sin ganas de jugar. Esta acción corresponde a lo que llamamos *primer punto de giro*. Esto es, el primer cambio importante en la trama. A partir de ese momento, la historia da un vuelco y se genera una expectativa: ¿Podrá este pequeño extraterrestre adaptarse al mundo

## FICHA TÉCNICA DEL CORTOMETRAJE

**TÍTULO ORIGINAL:** Ex-Et **GUIÓN Y DIRECCIÓN:** Benoît Bargeton, Rémy Froment, Nicolas Gracia, Yannick Lasfas **PRODUCCIÓN:** E.S.M.A (Ecole Supérieure des Métiers Artistiques) **MÚSICA:** Frédéric Varot **SONIDO:** José Vicente y Yohann Poncet **ANIMACIÓN Y MONTAJE:** Benoît Bargeton, Rémy Froment, Nicolas Gracia, Yannick Lasfas **PAÍS DE PRODUCCIÓN:** Francia **AÑO DE PRODUCCIÓN:** 2015

en el que vive? ¿Volverá a ser el que era? Es allí donde comienza el acto siguiente.

En el *segundo acto*, el conflicto se va a intensificar. En *Ex-Et*, luego de un breve período donde el protagonista actúa como todos los demás, cumpliendo las reglas al pie de la letra y haciendo felices a sus padres, vomita la pastilla. Esto hace que los efectos del medicamento se pierdan y vuelva a ser el que era antes. Sin embargo, los impulsos que lo llevan a desordenar y alborotar todo lo que lo rodea ahora se vuelven más intensos que antes. Se genera, entonces, un momento de caos y destrucción. El problema que durante el primer acto afectaba a unos pocos personajes, ahora afecta a la comunidad entera. Por eso, las acciones que se realicen para resolverlo tienen que ser más drásticas. La sociedad en la que vive no acepta ni tolera que se la modifique ni que se la “desordene”. De este modo, llegamos al *segundo punto de giro*. Este segundo gran cambio en la trama se da cuando el niño es llevado nuevamente ante los especialistas, que esta vez deciden expulsarlo del planeta. Vemos a los padres del niño firmar alguna clase de documento extraterrestre y despedirse de su hijo. Este es un momento de mucha tensión en el relato. Como espectadores, nos preguntamos: ¿adónde se lo llevan? ¿No va a volver a ver a sus padres? Con esta intriga, pasamos al último acto del cortometraje.

El *tercer acto* comienzo cargado de tensión y suspenso. Vemos al niño triste y solo siendo llevado en una especie de cápsula espacial lejos de sus padres. De este modo llegamos al *clímax*, que es el suceso más importante de la trama, donde culmina el curso dramático de la acción y se provoca la resolución del conflicto. En este caso, el momento en el que el protagonista es eyectado en un cohete fuera de su planeta. En ese punto, entendemos que se deshicieron de él y que no va a volver a ver sus padres. Es decir que en este mundo, se deshacen de aquellos elementos que son distintos o que ponen en tela de juicio la sociedad en la que viven. Pero la historia no termina allí. Luego del *clímax*, tenemos la *resolución*, que le da un cierre a la trama. En *Ex-Et*, vemos como el pequeño extraterrestre se convierte en un bebé humano que va a nacer en la Tierra.

# PARA SEGUIR EN CLASE...

A continuación les proponemos algunos ejes para debatir después de haber visto la película.

1. ¿Por qué creen que el cortometraje se titula Ex-Et? ¿Con qué elemento del filme se relaciona este título?
2. ¿Pueden pensar otros títulos diferentes para este corto?
3. Dibujar un posible afiche para la película.
4. Elijan una palabra para describir la sensación que les dejó el filme cuando terminaron de verlo.
5. La película termina cuando el pequeño extraterrestre se transforma en humano y se dirige a la Tierra ¿Qué creen que sucede después?
6. ¿Pueden pensar otro final?
7. Imaginen que viven en el planeta de Ex-Et. ¿Cómo se sentirían? ¿Cómo se comportarían? ¿Les gustaría?
8. ¿Tienen ustedes amigos o conocidos que sientan que son un poco diferentes y que a veces se salen de “la regla”?
9. Aunque este cortometraje sea imaginario (de Ciencia Ficción), ¿encuentran parecidos con el mundo en el que vivimos? ¿Cuales? ¿Acepta la sociedad a los que son “diferentes”? Si si, ¿Por qué? Si no, ¿Por qué? ¿Qué hace nuestro mundo cuando alguien se sale de “la regla” y propone algo nuevo o diferente?
10. Ahora, traten de imaginar al niño extraterrestre en su forma humana. ¿Qué aspecto tiene? ¿Con quién vive en la Tierra? ¿Tiene una familia? ¿Tiene amigos? ¿A qué le gusta jugar? ¿Qué otras cosas le gusta hacer? ¿Qué cosas no le gusta hacer?
11. Dibujen al niño extraterrestre en su forma humana.
12. ¿Les gustó la película? ¿Por qué?
13. ¿Cuál fue la parte que más les gustó? ¿Y la que menos les gustó?
14. Dibujen la imagen que más les haya gustado de la película.

## 2 5 MÈTRES 80



### ¿DE QUÉ TRATA EL CORTOMETRAJE?

*5 mètres 80* es un cortometraje francés animado dirigido por Nicolas Deveaux. Este filme combina elementos realistas, fantásticos y absurdos para mostrarnos un grupo de jirafas que practica saltos ornamentales en una pileta olímpica de natación.



### EL MONTAJE

**El montaje o edición audiovisual es la unión de los distintos fragmentos de una película para crear una unidad final. Consiste en seleccionar, ordenar y unir una serie de planos y de sonidos para contar una historia determinada generando climas, sensaciones, asociaciones, tensiones, relatos, poesía.**

Llamamos *plano* o *toma* a la acción ininterrumpida de la cámara, desde que se ponen en marcha hasta que se apaga. El montaje consiste básicamente en cortar y pegar los planos entre sí para crear sentido. Una toma o plano de montaje es el fragmento comprendido entre dos cortes. Una *escena* es la acción continuada que se desarrolla en un mismo escenario o ambiente y puede estar formada por uno o más planos. *5 mètres 80* está compuesto por escenas que se llevan a cabo en diferentes lugares: el pasillo de entrada a la pileta de natación, las rampas por las que las jirafas suben, los trampolines, el interior de la piscina, y el borde de la misma. Cada escena se construye con diferentes tipos de planos unidos entre sí.

Escena de 5 mètres 80: las jirafas se preparan para la practica de salto ornamental en la pileta.



Cuando hablamos de plano general, nos referimos al plano que abarca la totalidad de un escenario natural o un decorado. Si hay algún personaje, este aparece en su totalidad, pero no vemos en detalle sus rasgos. Un primer plano, en cambio, es aquel que muestra el rostro del personaje y deja afuera su entorno. 5 mètres 80 comienza con un plano general de un pasillo de azulejos blancos al que entran caminando en fila una serie de jirafas. Este plano genera sorpresa e intriga en el espectador, ya que plantea un universo fantástico y desconocido. El plano siguiente es más cerrado, mientras las jirafas siguen avanzando por una segunda porción de pasillo vemos el rostro de una de ellas en primer plano, sus detalles y gestos. Luego, volvemos a un plano general de espacio: una serie de rampas circulares por las que vemos pasar las jirafas caminando a paso constante. El **ritmo** es un elemento fundamental en el montaje. Por un lado, exis-

## FICHA TÉCNICA DEL CORTOMETRAJE

**TÍTULO EN ESPAÑOL:** 5 metros 80 **GUIÓN Y DIRECCIÓN:** Nicolas Deveaux **PRODUCCIÓN:** Cube creative computer company **MÚSICA Y DISEÑO DE SONIDO:** Oliver Militon **ANIMACIÓN:** Benoît Moranne **PAÍS DE PRODUCCIÓN:** Francia **AÑO DE PRODUCCIÓN:** 2012

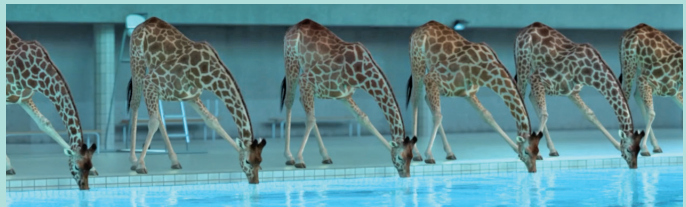
te el ritmo que se da *dentro del plano*, dado por el movimiento de los personajes y los movimientos de cámara. Por otro lado, el ritmo *externo al plano*, que se genera a partir del número de planos que se utilizan en una escena y la duración de los mismos. Las primeras imágenes de *5 mètres 80* tienen un ritmo lento y constante que se da tanto por el movimiento de los personajes como por la duración de cada plano: las jirafas caminan lentamente y los planos duran varios segundos. Esto genera expectativa y suspenso; como espectadores sentimos la necesidad de saber a dónde se dirigen estas jirafas y para qué. Luego, sin embargo, el ritmo se acelera. La primera de las jirafas empieza a correr, salta y se tira a la pileta. A partir de este momento, los movimientos internos se vuelven más rápidos: las jirafas corren, saltan y se sumergen una tras otra en el agua y lo mismo ocurre con la sucesión de planos: cada uno dura unos pocos instantes produciendo una aceleración en la acción. La música, en este punto, acompaña el montaje y contribuye a crear un clima lúdico, ágil y dinámico. No obstante, por momentos, el ritmo del montaje se desacelera, al igual que el de la música, y vemos a los personajes moviéndose en cámara lenta en el aire o en el agua. Así, el ritmo real de un suceso se retrasa o aligera según lo que el autor quiere provocar. Esta decisión estética y formal produce un efecto en el espectador, cuyas emociones y sensaciones están supeditadas en primera instancia al ritmo del filme y no a su contenido.

Otro recurso que se utiliza en este cortometraje es el *cambio de foco*, que permite dirigir la mirada del espectador hacia los elementos del plano que se quieren destacar. Por ejemplo, mientras las jirafas practica su salto, vemos primero el foco en la jirafa que las sostiene colgada del arnés. Luego, el foco cambia de esta jirafa a las dos que esperan en el fondo del pasillo. Así, nuestra mirada se dirige siempre hacia el punto del plano en el que hay más tensión. Todos estos recursos: los movimientos internos y externos de los planos, su duración y cadencia, el uso de la música y el cambio de foco, generan un *montaje rítmico* que provoca en el espectador un efecto casi hipnótico. Nuestra mirada entra en el juego que nos propone el corto y se deja llevar a los saltos de una jirafa a otra, del trampolín al agua, una y otra vez.

# PARA SEGUIR EN CLASE...

A continuación les proponemos algunos ejes para debatir después de haber visto la película.

1. ¿Por qué creen que el cortometraje se titula *5 mètres 80*? ¿Con qué elemento del filme se relaciona este título?
2. ¿Pueden pensar otros títulos diferentes para este corto?
3. Dibujar un posible afiche para la película.
4. Elijan una palabra para describir la sensación que les dejó el filme cuando terminaron de verlo.
5. La película termina cuando las jirafas se retiran de la pileta ¿Qué creen que sucede después?
6. ¿Pueden pensar otro final para el filme?
7. Antes de realizar *5 mètres 80*, Nicolas Deveaux, su director, creó un cortometraje titulado *7 Tonnes 3* <https://www.youtube.com/watch?v=XgcmZ9T2zBY> . Los invitamos a verlo y a pensar: ¿Qué tienen en común los dos cortos? ¿En qué se diferencian? Hagan dos columnas en el pizarrón o en la hoja y listen los elementos similares y los diferentes.
8. Ahora, piensen ustedes un posible cortometraje para completar esta serie. ¿Cómo sería? ¿Quién o quiénes serían sus protagonistas? ¿Dónde transcurriría la acción? ¿Qué pasaría?
9. Dibujen alguna imagen del cortometraje que imaginaron.
10. ¿Les gustó *5 mètres 80*? ¿Por qué?
11. ¿Cuál fue la parte que más les gustó? ¿Y la que menos les gustó?
12. Dibujen la imagen que más les haya gustado y/o impactado de la película.



# 3

## LA LEYENDA DE LA YERBA MATE



### ¿DE QUÉ TRATA EL CORTOMETRAJE?

La *leyenda de la yerba mate* es un cortometraje argentino que está realizado íntegramente con yerba mate por Paz Bloj y Victoria Suárez. Basado en una leyenda autóctona, narra la historia de Yací, la luna, que baja a la tierra transformada en mujer y le deja una planta de yerba mate como obsequio al hombre que la salva del ataque de un animal salvaje.



### LA TÉCNICA DE ANIMACIÓN

**El *stop motion* es una técnica de animación que consiste en dar movimiento a objetos estáticos por medio de una serie de imágenes fijas sucesivas. La velocidad de esa secuencia de imágenes estáticas y la leve modificación que hay entre una y otra provoca la sensación de movimiento.**

La animación es un proceso utilizado para dar la sensación de movimiento a un conjunto de imágenes mediante una ilusión óptica. Existen numerosos métodos para realizar una animación. En *La leyenda de la yerba mate*, se utiliza el *stop motion*. Esta técnica se caracteriza por dar movimiento a objetos estáticos. Para lograrlo, el primer paso consiste en colocar los objetos inmóviles delante de una cámara y captar un fotograma. Luego, se mueven ligeramente los objetos y se repite el proceso una y otra vez hasta tener un registro del movimiento completo que se pretende lograr. Cada nuevo cambio de posición

Plano de  
*La leyenda  
del mate,*  
compuesto por  
yerba mate.



debe hacerse orientando el objeto en una cierta dirección en relación con los fotogramas anteriores, guardando la mayor continuidad lógica posible. En este corto, Paz Bloj y Victoria Suárez, las directoras y animadoras, dibujaron con yerba mate sobre una superficie blanca y fueron modificando los dibujos a medida que los registraban con la cámara. Después, al reproducir los fotogramas uno detrás del otro, la proyección en pantalla crea la ilusión de que la yerba se mueve por sí misma y va formando diferentes dibujos.

Lo particular e interesante de este cortometraje es que utiliza como material la yerba mate para contar la leyenda de su origen. Esta his-

## FICHA TÉCNICA DEL CORTOMETRAJE

**TÍTULO ORIGINAL:** La leyenda de la yerba mate **GUIÓN Y DIRECCIÓN:** Paz Bloj y Victoria Suárez **PRODUCCIÓN:** Rodrigo Guerrero **POSPRODUCCIÓN DE IMAGEN Y DISEÑO SONORO:** Matías Akmentins **POSPRODUCCIÓN DE SONIDO:** Gastón Sahajdacny **MÚSICA ORIGINAL E INTERPRETACIÓN:** Manuel Coll y Nash Coll **FOTOGRAFÍA:** Carlos Lascano **ANIMACIÓN:** Paz Bloj y Victoria Suárez **MONTAJE:** Paz Bloj y Victoria Suárez **PAÍS DE PRODUCCIÓN:** Argentina **AÑO DE PRODUCCIÓN:** 2013

Las dos directoras y animadoras en pleno proceso de creación de los distintos planos del corto.



Sobre una mesa luminosa blanca y con la ayuda de un pincel, las directoras van creando las formas de los distintos planos, utilizando la misma yerba mate como materia prima.



toria está basada en un relato autóctono que narra cómo la luna, Yací, se convierte en mujer y baja a la tierra para pasear por los campos. Pero mientras Yací camina disfrutando del aire fresco y el perfume de las flores, se cruza con un yaguareté que comienza a perseguirla y está a punto de alcanzarla. En ese preciso momento, un viejo indio habitante del lugar ve la situación y dispara un flechazo contra el animal. El yaguareté muere y Yací huye sin decir una palabra. El indio la busca pero al ver que no dejó rastro se va a dormir. Yací se le aparece en sueños y le regala una planta desconocida hasta el momento: la yerba mate. Al despertar, el indio encuentra la planta con la que había soñado, enciende fuego para calentar agua y prepara un mate. Comparte la bebida con los integrantes de su comunidad y, a partir de ese momento, el mate pasa de mano en mano y de generación en generación hasta llegar a nosotros.

# PARA SEGUIR EN CLASE...

A continuación les proponemos algunos ejes para debatir después de haber visto la película.

1. ¿Pueden pensar otros títulos diferentes para este corto?
2. Dibujar un posible afiche para la película.
3. Elijan una palabra para describir la sensación que les dejó el filme cuando terminaron de verlo.
4. La película termina cuando el indio prepara mate por primera vez y lo comparte con su comunidad. ¿Qué creen que sucede después?
5. ¿Pueden pensar otro final para el filme?
6. ¿En que momento les parece que termina el cortometraje?  
¿Finaliza con el último plano? ¿o en nuestra imaginación?  
¿Cómo termina en la tuya?
7. Imaginen que viven en los campos donde transcurre esta historia. ¿Cómo serían sus vidas? ¿Les gustaría vivir allí?  
¿Por qué?
8. ¿Les gusta el mate? ¿Conocían la leyenda? ¿Pueden inventar otra? ¿Qué es una leyenda?
9. ¿Cuál es su bebida favorita? Inventen la leyenda de su bebida favorita.
10. Hagan un dibujo utilizando yerba mate.
11. ¿Les gustó el cortometraje? ¿Por qué?
12. ¿Cuál fue la parte que más les gustó? ¿Y la que menos les gustó?
13. Dibujen la imagen que más les haya gustado y/o impactado de la película.
14. ¿De qué otro elemento (como el mate) americano podríamos contar la leyenda?
15. En distintos grupos, elijan algún elemento natural, originario de América. Busquen la(s) leyenda(s) de ese elemento oriundo de nuestro continente y dibujen en forma de historieta, la leyenda de ese elemento.

# 4 DOÑA UBENZA



## ¿DE QUÉ TRATA EL CORTOMETRAJE?

El cortometraje argentino *Doña Ubenza*, dirigido por Juan Manuel Costa y Agustín Touriño, es un clip animado realizado para acompañar el tema musical homónimo escrito por Chacho Echenique e interpretado por la coplista Mariana Carrizo. Esta copla popular le canta a la mujer originaria trabajadora de la tierra. El corto nos muestra, a través de la técnica del stop motion, el camino que recorre una mujer del noroeste argentino, seguida por su rebaño de ovejas. Combinando colores y texturas el corto utiliza únicamente como elemento la lana en sus distintas formas, la cual es originaria de la zona que nos es narrada y es a su vez, el corazón mismo de lo que se nos está narrando.



## LA MÚSICA

**Un videoclip es un cortometraje que ofrece una representación o interpretación visual de una composición musical previa.**

La música es lo que le da origen y sentido a este cortometraje. La cantante Mariana Carrizo convocó a Juan Manuel Costa para que dirigiera un videoclip que acompañara el tema “Doña Ubenza”. Al respecto, el director explica: “Queríamos hacer algo que permitiera acercar la copla y todo lo que hace Mariana a los más chicos, que están un poco más alejados. La animación nos permite acceder a un público que habitualmente no escucha este tipo de expresión musical”. Así, a partir de la música, surgen las imágenes de este corto que construye con lanas de colores un personaje y un paisaje típicos del noroeste argen-

tino. Estas imágenes, unidas a la música, dan lugar a nuevos sentidos y generan emociones particulares.

En el cine, la música puede ser *diegética* o *incidental*. La *música diegética* es aquella que surge de elementos presentes en escena, como por ejemplo, una radio, instrumentos musicales o un personaje que canta. Esta música la escuchan los espectadores y los personajes. La *música incidental*, en cambio, es la que no forma parte de la acción del filme y, por lo tanto, la escuchan únicamente los espectadores. En *Doña Ubenza*, la música comienza siendo incidental y luego se vuelve diegética. Vemos al personaje salir de su casa y caminar en silencio por las montañas. No obstante, a medida que avanza el recorrido, empezamos a ver que las montañas laten, las plantas bailan y las piedras saltan al ritmo de la música. Esta decisión estética y formal nos da a entender que la música forma parte del paisaje, que emerge de él. Más adelante, cuando termina el ascenso y el personaje llega a la cima, toma su caja y comienza a tocar y cantar. La voz que escuchamos se transforma en la voz de nuestro personaje, que ahora se funde y se vuelve uno con la música y la naturaleza. Así, el potencial expresivo de las imágenes se suma al de la música transmitiendo una sensación de absoluta armonía y unidad entre el paisaje, las texturas y el material utilizado, la protagonista del corto y la canción.

La música, en *Doña Ubenza*, cumple diferentes funciones. En primer lugar, contribuye a la contextualización de la acción en el tiempo y en el espacio. La voz de la cantante, los ritmos e instrumentos autó-

## FICHA TÉCNICA DEL CORTOMETRAJE

**TÍTULO ORIGINAL:** Doña Ubenza **GUIÓN Y DIRECCIÓN:** Juan Manuel Costa y Agustín Touriño **PRODUCCIÓN:** Juan Manuel Costa **FOTOGRAFÍA:** Juan Manuel Costa **DIRECCIÓN DE ARTE:** Agustín Touriño **MÚSICA:** Mariana Carrizo **MONTAJE:** Juan Manuel Costa **ANIMACIÓN:** Agustín Touriño **PAÍS DE PRODUCCIÓN:** Argentina **AÑO DE PRODUCCIÓN:** 2015

**Escena de Doña Ubenza: ella va subiendo por la montaña, seguida por sus ovejas. Todo los elementos (nube, montaña, personaje, ovejas, camino) están compuestos a partir de lana.**



tonos transportan al espectador al noroeste argentino y lo conectan con la cultura originaria de la región. En segundo lugar, la música sirve de acompañamiento a la acción que muestran las imágenes reforzando la continuidad entre los planos. De este modo, el ritmo del montaje y el de los personajes dentro de los planos se acoplan al del tema musical. Por un lado, vemos a Doña Ubenza y a sus ovejas caminar al compás de la música. Por otro lado, la duración de la mayoría de los planos coincide con el de las distintas frases de la canción. Esto genera un efecto de fusión entre música e imagen que refuerza las sensaciones o sentimientos que estos elementos despiertan en el espectador creando una atmósfera que lo envuelve y que capta su atención. En tercer lugar, la música establece el tono general del corto. A pesar de ver imágenes coloridas con personajes sonrientes y rebosantes de vitalidad, entendemos, a partir de la letra de la canción, que en la película están presentes también las ideas de tristeza, sacrificio, soledad. Esta combinación es lo que hace que el corto, que a simple vista puede parecer ingenuo, resulte complejo y profundo. De este modo, la combinación de sonido e imagen construye un personaje que transmite la misma sensación que describe el comienzo de la canción: “Ando llorando pa’ adentro/ aunque me ría pa’ afuera”. La unión de los elementos visuales y sonoros es, entonces, lo que logra implicar emocionalmente al espectador y reforzar el dramatismo de la letra del tema musical.

# PARA SEGUIR EN CLASE...

A continuación les proponemos algunos ejes para debatir después de haber visto la película.

1. ¿Pueden pensar otros títulos diferentes para este corto?
2. Dibujar un posible afiche para la película.
3. Elijan una palabra para describir la sensación que les dejó el filme cuando terminaron de verlo.
4. La película termina cuando la protagonista deja de cantar y empieza a bajar de la cima de la montaña ¿Qué creen que sucede después?
5. ¿Pueden pensar otro final para el filme?
6. Imaginen que viven en el mismo lugar que Doña Ubenza. ¿Cómo serían sus vidas? ¿Qué cambiaría en su día a día? ¿Por qué?
7. Ahora, traten de imaginar más sobre el personaje de Doña Ubenza. ¿Creen que tiene familia? ¿Con quién les parece que vive? ¿Tiene amigos Doña Ubenza? ¿Qué cosas creen que le gusta hacer a ella?
8. Lean la letra de la copla “Doña Ubenza” de Chacho Echenique. <https://www.musixmatch.com/es/letras/Mariana-Carrizo/Do%C3%B1a-Ubenza>
9. ¿Qué les transmite esa letra? ¿De qué habla? ¿Qué es lo que nos cuenta?
10. Los elementos de la naturaleza se mueven y parecen tener vida. ¿Porque creen que es así?
11. ¿Y si tuvieran que imaginar otra canción que fuera apropiada para musicalizar las imágenes del cortometraje? ¿Se animan a escribirla?
12. ¿Les gustó el corto? ¿Por qué?
13. ¿Cuál fue la parte que más les gustó? ¿Y la que menos les gustó?
14. Dibujen la imagen que más les haya gustado después de haber visto el corto.

# 5 LILA



## ¿DE QUÉ TRATA EL CORTOMETRAJE?

*Lila* es un cortometraje argentino filmado en Mar del Plata y dirigido por Carlos Lascano. Cuenta la historia de una joven que tiene la capacidad de cambiar la realidad a través de su arte. Con su cuaderno de dibujo, Lila pasea por la ciudad modificando las situaciones que ve a su alrededor y haciendo felices a las personas. La magia de sus dibujos crece hasta abarcarlo todo.



## TEMAS QUE ABORDA

**El desafío de los cortometrajes consiste en contar grandes historias en pocos minutos.**

*Lila* es un corto que sin una sola palabra, no sólo cuenta una historia sino que también nos habla de temas humanos y profundos que hacen que cualquier espectador logre identificarse con algún aspecto de la protagonista. En primer lugar, *Lila* nos habla de los límites entre la *realidad* y la *fantasía*. Formalmente, este límite está trazado por la irrupción de la *animación* en las secuencias de *acción real*. La protagonista, una chica soñadora y creativa, siente la necesidad de ver las cosas de otra manera y para eso dibuja en su cuaderno lo que le gustaría ver. Sus dibujos, a través de la técnica de la animación, comienzan a cobrar vida. La palabra “animación” es de origen latino. “Anima”, en latín, significa “alma”, por lo tanto, “animar” quiere decir “dotar de alma”. De este modo, *Lila* comienza a llenar de alma su entorno y así descubre que puede cambiar la realidad a través del arte y la imaginación. Como una especie de juego, pone en práctica

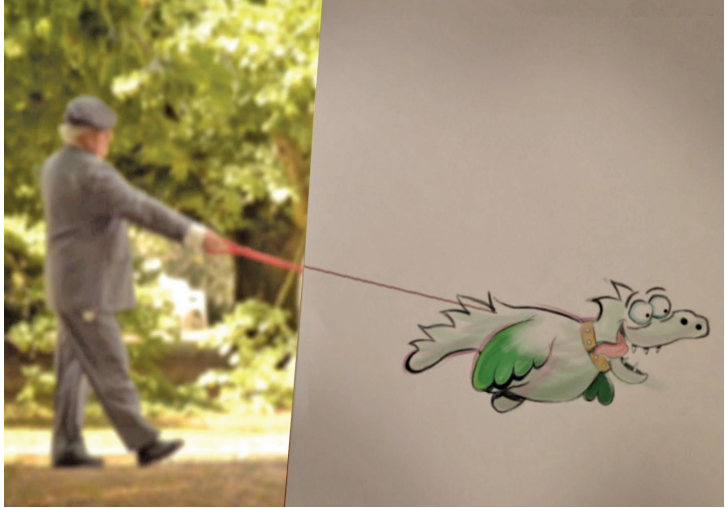
esta habilidad para hacer que el mundo que la rodea sea más alegre y colorido. Pero no sólo eso, su principal objetivo es lograr que la gente no se sienta sola. Así, por ejemplo, le dibuja una compañera a un hombre que está solo y triste sentado en un bar, o junta en sus dibujos las manos de una pareja que discute para que se reconcilie. La fantasía, por lo tanto, le sirve a Lila para combatir la soledad. Esta idea se resignifica al final del corto cuando, a partir de una foto de su infancia, entendemos que los padres de Lila murieron y que sus dibujos son lo único que le permite reencontrarse de alguna manera con ellos.

La *soledad* es, entonces, el segundo gran tema de este filme. Lila no sólo quiere cambiar la realidad que la rodea, quiere, en el fondo, llenar un vacío. Desde el comienzo, vemos a la protagonista sola. En su casa, en la calle, en el bar, en el parque. Los dibujos son una manera de reemplazar algo que falta. Esta ausencia, que dejó tras de sí la muerte de los padres, está presente a lo largo de todo el cortometraje. En el plano de lo real, la soledad trae tristeza y melancolía. La forma de convertir estos sentimientos negativos en amor y alegría es la fantasía. Cuando Lila ve a una mujer que está sola mirando por la ventana de un departamento, transforma el edificio en castillo, a la mujer en princesa y al portero en caballero. El universo que crea Lila, lleno de colores, princesas y dragones, es propio de los cuentos de hadas, es decir, de la infancia. Este es, justamente, el momento en que Lila perdió a sus papás. Por eso, sus dibujos son el medio que hace posible el reencuentro del final. Así, el lugar de la fantasía, de

## FICHA TÉCNICA DEL CORTOMETRAJE

**TÍTULO ORIGINAL:** Lila **GUIÓN Y DIRECCIÓN:** Carlos Lascano **PRODUCCIÓN:** Dreamlife Studio S.L. **FOTOGRAFÍA:** Carlos Lascano **DIRECCIÓN DE ARTE:** Carlos Lascano **MÚSICA:** Sandy Lavallart **SONIDO:** Vasily Filatov **MONTAJE:** Carlos Lascano **ANIMACIÓN:** Carlos Lascano **INTÉRPRETE:** Alma García **PAÍSES DE PRODUCCIÓN:** Argentina y España **AÑO DE PRODUCCIÓN:** 2014

**Lila transforma con su dibujo la realidad: el perro del señor deviene en un pequeño dragón travieso.**



los cuentos, del juego, de la niñez, es lo que le da a Lila las herramientas necesarias para actuar sobre su realidad presente y poder cambiarla.

*Lila* nos habla también de la función del arte en la vida. La protagonista del corto no tiene una actitud pasiva frente a la realidad sino que la transforma mediante acciones, y hace esto a través del arte. Entonces, el arte tiene en este cortometraje la capacidad de cambiar la existencia. Al respecto, Carlos Lascano, el director del corto, dice: “Lila, de una manera sencilla, nos está diciendo que la magia está en nosotros mismos y que la realidad no es única sino una especie de dialogo que se completa al ser percibida. A veces esperamos que todo sea perfecto tal como soñamos; tal vez somos nosotros quienes tenemos que ver las cosas de otra forma y modificarlas a nuestro antojo”. Así, en el filme, Lila es el único personaje que no se queda contemplando el mundo que la rodea sino que decide modificarlo, y lo hace a partir de su capacidad de imaginación y creación. Lila percibe y transforma la realidad a través del arte. Por último, cabe subrayar que este “dialogo” del que nos habla el director, es en este caso sin palabras. Este cortometraje (asi como todos los demás de esta selección) cuentan muchísimo sin nunca usar el recurso de la palabra.

# PARA SEGUIR EN CLASE...

A continuación les proponemos algunos ejes para debatir después de haber visto la película.

1. ¿Pueden pensar otros títulos diferentes para este corto?
2. Dibujar un posible afiche para la película.
3. Elijan una palabra para describir la sensación que les dejó el filme cuando terminaron de verlo.
4. La película termina cuando la protagonista entra en su mundo de fantasía y se reencuentra con sus padres ¿Qué creen que sucede después?
5. ¿Pueden pensar otro final para el filme?
6. Imaginen que tienen el mismo poder que Lila. ¿Para qué lo usarían? ¿Qué cambiarían en su día a día? ¿Por qué?
7. Ahora, hagan la prueba. Dibujen algo que les gustaría que se hiciera realidad.
8. Imaginen que pueden escuchar los pensamientos de Lila a lo largo de todo el corto. ¿Qué piensa? ¿Qué valor agregado le da la carencia de diálogos? ¿ Los extrañaron? ¿Se dieron cuenta de que no los había?
9. ¿Les gustó *Lila*? ¿Por qué?
10. ¿Cuál fue la parte que más les gustó? ¿Y la que menos les gustó?
11. Dibujen la imagen que más les haya gustado y/o impactado.

Lila observa el mundo que logra transformar a través de sus dibujos.



## 6 LE SON DES FLAMMES



### ¿DE QUÉ TRATA EL CORTOMETRAJE?

*Le Son des flammes* es un cortometraje francés realizado por un grupo de estudiantes de L'Institut Supérieur des Arts Appliqués como trabajo de grado. En castellano, el título significa "el sonido de las llamas". El filme pone en escena a un anciano músico y sabio de Africa del Oeste que va a purificar un bosque enfermo a través del sonido de su instrumento, la Kora. Resulta un espectáculo intenso y embriagador, tanto visual como musicalmente, donde la naturaleza y los objetos inanimados cobran vida fundiéndose con la magia de un ritual de purificación y renacimiento por el fuego y la música.

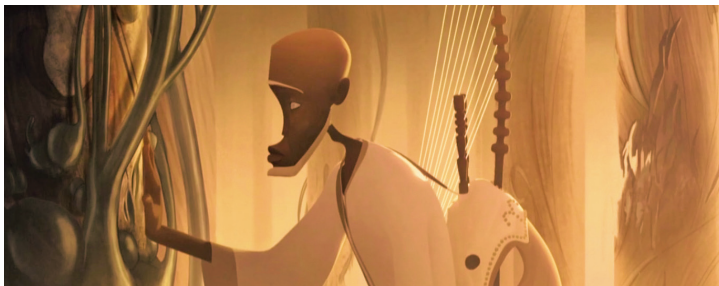


### EL SONIDO

**En el cine, al igual que la imagen, el sonido es un elemento creativo. La banda sonora de un película guía la percepción del espectador y las múltiples posibles interpretaciones de lo que ve.**

El sonido en una película puede ser *sincrónico* o *asincrónico*. Hablamos de *sonido sincrónico* cuando a la vez que vemos una imagen, oímos los sonidos que produce. El *sonido asincrónico*, en cambio, es el que se da cuando el sonido que escuchamos no corresponde a la imagen que vemos, sino que corresponde a objetos o personajes presentes en la escena pero fuera del campo de la cámara. En *Le son des flammes*, hay un juego constante entre el sonido sincrónico y el asincrónico: escuchamos las cuerdas de la kora y las llamas quemando el bosque enfermo, pero no siempre vemos el instrumento o el fuego.

El viejo músico toca y se conecta con el bosque enfermo antes de sanarlo.



Así, se genera una sensación de mezcla o fusión entre música y naturaleza, entre creación humana y mundo natural y todo sin decir ni una sola palabra.

La idea de conexión entre lo humano y lo (sobre)natural se llena de sentido con las imágenes finales del cortometraje y en las que el anciano se une al fuego para elevarse y desaparecer en él. En este punto, seguimos escuchando la melodía de la kora aunque el hombre ya no esté, como si esa música emergiera directamente del paisaje. Entonces, la *música*, que al comienzo del corto es *diegética*, es decir, que provenía de una fuente que el espectador podía reconocer físicamente en la película, se vuelve al final *incidental*. Esto significa que se vuelve externa a la acción de la película; ya no vemos al anciano tocando su instrumento. Entendemos que el anciano muta y transforma y que la música, que funciona como punto de unión entre el hombre y la naturaleza, es el vehículo necesario para la trascendencia.

## FICHA TÉCNICA DEL CORTOMETRAJE

**TÍTULO ORIGINAL:** Le son des flammes **GUIÓN Y DIRECCIÓN:** Vincent Gibaud, Alizée Laffitau, Yann Leroy, Charlotte Guittet, Victor Lacotte y Julia Robin **PRODUCCIÓN:** L'Institut Supérieur des Arts Appliqués (LISSA) **MÚSICA:** Yann Tambour y Boubacar Cissokho **SONIDO:** Benjamin Gex **ANIMACIÓN Y MONTAJE:** Vincent Gibaud, Alizée Laffitau, Yann Leroy, Charlotte Guittet, Victor Lacotte y Julia Robin **TÍTULO EN ESPAÑOL:** El sonido de las llamas **PAÍS DE PRODUCCIÓN:** Francia **AÑO DE PRODUCCIÓN:** 2014

La fusión entre la melodía creada por el hombre y los sonidos de la naturaleza se ve reforzada si tenemos en cuenta la historia de la *kora*. Este instrumento es autóctono de África occidental y en su origen se fabricaba con materiales naturales. Se construía a partir de una calabaza grande cortada a la mitad a la que se le colocaba una cubierta de cuero de cabra para confeccionar la caja de resonancia. El mástil se hacía con madera de árbol y las cuerdas con tripas de animales. Estos materiales, en las culturas originarias africanas, tienen una simbología mitológica: la calabaza simboliza la tierra, la madera, las plantas; el cuero, el mundo animal y las cuerdas, la magia. Antiguamente, el “Marabú”, que era el sabio, el referente espiritual del pueblo y hombre-medicina, decoraba el interior de la *kora* con fórmulas mágicas. Estas ideas sobre la naturaleza y la magia están presentes a lo largo de todo el cortometraje. La música que produce la *kora* es un elemento mágico que posibilita la fusión del hombre con la naturaleza y la transformación y cura del bosque. De este modo, el filme nos muestra el camino de retorno a lo natural que su protagonista emprende antes de morir. Luego de la muerte del bosque enfermo, la magia continúa y el anciano vuelve a la naturaleza en forma de árbol de hojas anaranjadas, en un bosque sano y lleno de vida. Mediante las últimas imágenes entendemos, entonces, que existe un ciclo vital infinito, en el que tanto la materia como la energía no desaparece sino que se transforma.

Con el sonido de su instrumento, la *Kora*, el sabio enciende un fuego en el bosque para curarlo.



# PARA SEGUIR EN CLASE...

A continuación les proponemos algunos ejes para debatir después de haber visto la película.

1. ¿Por qué creen que el cortometraje se titula *El sonido de las llamas*?
2. ¿Pueden pensar otros títulos diferentes para darle nombre a este corto?
3. Dibujar un posible afiche que sirva para representar la película.
4. Elijan una palabra para describir la sensación que les dejó el filme cuando terminaron de verlo.
5. ¿Pueden pensar otro final para el film?
6. ¿Qué valor tiene el fuego en el cortometraje? ¿Qué valor tiene la música?
7. Traten de imaginar más cosas acerca del anciano que protagoniza el cortometraje. ¿Cuáles son sus dones? ¿Cómo los aprendió? ¿Cuál puede ser su función en el pueblo en el que vive?
8. Ahora, traten de imaginar a este personaje a la edad de ustedes. ¿Cómo era en ese caso? ¿Dónde vivía? Fue a la escuela? ¿Qué hacía?
9. ¿Por qué está enfermo el bosque? ¿Cómo nos damos cuenta, a través de qué elementos se representa esa idea? ¿Con qué elementos empieza a curar? ¿Cómo nos damos cuenta nosotros que ocurre esa cura?
10. ¿Cuáles son los dones del anciano? ¿Cómo creen que los aprendió? ¿Cuál puede ser su función en el pueblo en el que vive?
11. ¿Les gustó *Le son des flammes*? ¿Por qué?
12. ¿Cuál fue la parte que más les gustó de este cortometraje? ¿Y la que menos les gustó?
13. Dibujen la imagen que más les haya gustado y/o impactado después de haber visto el corto.

