

# Memoria de Título

## Siempre Tarde



*Luis Alejandro Pérez*

*Christopher Garcés*

*Amanda Cavalcante*

*Maximiliano Sotomayor*

*Sylvana Squicciarini*

*Abril, 2013*

## ***Dedicatoria y agradecimientos***

Fueron meses de un trabajo intenso y apasionado, recorriendo un camino en el que nos equivocamos, aprendimos y crecimos como profesionales, pero sobre todo como personas. Aprendimos a confiar en el otro y a trabajar en equipo, a embarcarnos en un proyecto que parecía imposible, y así lo hicieron ver algunos profesores en sus inicios cuando casi nos dejan atrás en la etapa del pitch. Y sin embargo, la fortuna estaba de nuestro lado. Quizás la misma característica de producción "imposible" fue la que nos motivó aún más a demostrar nuestras destrezas y trabajar aún más duro. Pero a pesar del esfuerzo y el compromiso del equipo, jamás podríamos haber realizado este proyecto sin la ayuda de nuestras familias, nuestros amigos y nuestros compañeros de carrera. Nos propusimos una obra desafiante, y gracias a su ayuda con el apoyo, gestión, transporte, locaciones prestadas, e incluso sus actuaciones, pudimos sacar adelante un trabajo difícil, "grande" en su gesta pero pequeño en su presupuesto.

Agradecemos también a Soledad Salfate por su constante apoyo al equipo y sobre todo por su aporte y visión al montaje de nuestro proyecto.

Agradecemos también a Macarena López por creer en nosotros y apoyar nuestro trabajo, respondiendo todas nuestras preguntas y fortaleciendo nuestras ideas en la producción.

Agradecemos especialmente al profesor y maestro Orlando Lübbert, por su apoyo y su compromiso con nuestro trabajo, pero por sobre todo, por creer en nosotros desde la génesis del proyecto hasta su concepción. Agradecemos la agudeza de sus preguntas en el trabajo de guión, y la libertad que nos entregó al momento de crear.

A todos los que de alguna u otra forma hicieron posible este humilde cortometraje con vocación de largo,

muchas gracias.

### ***Equipo Siempre Tarde***

*Sylvana Squicciarinni*

*Amanda Cavalcante*

*Maximiliano Sotomayor*

*Christopher Garcés*

*Luis Pérez*

## **INDICE**

Dedicatoria	2
Argumento	4
Ficha Técnica	6
Equipo	7
Informes Escritos	8
Informe Luis Pérez	9
Informe Christopher Garcés	33
Informe Maximiliano Sotomayor	51
Informe Sylvana Squicciarini	71
Informe Amanda Cavalcante	86
Evaluacion y Calificaciones	104
Evaluacion y Calificaciones Luis Pérez	105
Evaluacion Orlando Lübbert a Luis Pérez	106
Evaluacion Alicia Scherson a Luis Pérez	111
Evaluación Alejandro Fernández Almendras a Luis Pérez	116
Evaluacion y Calificacion Christopher Garcés	119
Evaluacion Orlando Lübbert a Christopher Garcés	120
Evaluacion Alicia Scherson a Christopher Garcés	125
Evaluación Alejandro Fernández Almendras a Christopher Garcés	129
Evaluacion y Calificacion Maximiliano Sotomayor	132
Evaluacion Orlando Lübbert a Maximiliano Sotomayor	133
Evaluacion Alicia Scherson a Maximiliano Sotomayor	139
Evaluación Alejandro Fernández Almendras a Maximiliano Sotomayor	143
Evaluacion y calificación Sylvana Squicciarini	146
Evaluacion Orlando Lübbert a Sylvana Squicciarini	147
Evaluacion Alicia Scherson a Sylvana Squicciarini	152
Evaluación Alejandro Fernández Almendras a Sylvana Squicciarini	156
Evaluacion y calificación Amanda Cavalcante	159
Evaluacion Orlando Lübbert a Amanda Cavalcante	160
Evaluacion Alicia Scherson a Amanda Cavalcante	167
Evaluación Alejandro Fernández Almendras a Amanda Cavalcante	171
Anexos	174
Guion	210

## ARGUMENTO

Manuel González (28), estudiante de guión, narra el principio de su película; su personaje principal, Miguel, ha llegado tarde a todo. Fue el último en llegar a la familia, por lo que era constantemente atacado por sus hermanos mayores. Sus padres no le prestaban la suficiente atención, así que llegaba tarde casi siempre al colegio. Mientras todos los niños lo descubren por sí mismos, a Miguel tuvieron que decirselo: el viejo pascuero, el conejo de pascuas ni el viejo del saco existían. Gabriel fue el último de sus amigos en aprender a fumar, en emborracharse y en ver una mujer desnuda. Manuel sigue contando la trágica historia de este personaje, pero luego es interrumpido por Camila (27) su novia, quien escuchaba atenta su historia. Camila le dice a Manuel que Miguel es el mismo. Que esa es su historia. Manuel lo niega pero luego comprende que tal vez sea así. Camila agrega un detalle a la historia de Manuel: una novia que lo espera afuera del cine, en las fiestas, en la universidad, en un restaurant, etc. Una novia que se cansó de sus constantes atrasos. Manuel borra los diálogos de Camila. Luego borra su nombre y apaga el notebook. Toda la historia está en su cabeza. Camila ya no está.

Al día siguiente Manuel se queda dormido. Corre hacia el trabajo, un call center. Su jefe lo reprime. Es la cuarta vez que llega tarde en un mes. La próxima vez será despedido. Manuel comienza a recibir llamados de personas que tienen problemas con sus módems. Cuando nadie mira, Manuel saca su notebook e intenta escribir mientras ayuda a los clientes. Mientras un cliente reinicia su modem, Manuel aprovecha para preguntarle cómo es que él haría una película donde el personaje principal tuviera que recuperar a su novia. El cliente le pregunta si eso es para algún comercial o algo por estilo, Manuel le responde que sí. Entonces el cliente le dice que la llamaría, trataría de buscarla de alguna forma. Manuel le agradece la ayuda y continúa escribiendo.

Manuel camina apresurado tratando de no llegar tarde a su clase de guión. Ya en la clase el profesor Raymundo comienza a escuchar las historias de sus alumnos. Escucha la historia de Norberto, un drama burdo y psicológico que Raymundo no duda en destruir. Ya nadie quiere contar sus historias, y Raymundo le pide a Manuel que cuente la suya. Manuel continúa la historia que había comenzado a contar hace un rato; Miguel fue el último de sus amigos en tener novia. Cada mujer que le gustaba siempre estaba con alguien. Incluso en los trabajos, siempre había alguien antes que él. Hasta que un día conoce a Camila. Las cosas por fin le van bien y vive hermosos momentos junto a ella... hasta que el

pasado sale a la luz. Miguel era el quinto novio de Camila, y Camila su primera novia. Raymundo interrumpe la historia de Manuel y le dice que no está mal, pero le plantea algunas preguntas. ¿Contra qué lucha este personaje? ¿Cómo lucha contra ese destino?

Manuel va al supermercado y compra un par de despertadores. De pronto, en medio un pasillo divisa a Camila con un desconocido. Manuel se esconde y los observa precavido para no ser visto. El hombre desconocido le toma la mano a Camila. Manuel camina hacia su casa muy choqueado por el encuentro. Ya en su departamento se tiende en la cama. Suena el teléfono. Se trata de Cristian (29) quien lo invita a una fiesta. Manuel le agradece pero le dice que no, que aún no termina su guión. Cristian le dice que se distraiga un rato.

Manuel camina por la casa de Cristian. Hay mucha gente y música estridente. Cristian conversa con Manuel y le dice que debe salirse de sí mismo para escribir. Luego le cuenta que vio a Camila con otro tipo. Manuel le dice que ya no le importa. Que es etapa superada. Luego de eso se emborracha hasta quedar prácticamente inconsciente. Se vuelve tambaleando hasta su casa. Esa noche tiene una pesadilla donde Camila, su jefe, Raymundo y su padre le dicen diferentes horas y lo recriminan por llegar tarde. Manuel despierta abruptamente dentro del mismo sueño y se encuentra rodeado por cientos de despertadores que suenan en diferentes tiempos. Manuel despierta realmente. Se sienta en la cama. Va hasta el baño y se moja la cara. Se sienta a escribir, pero en vez de escribir comienza a borrar todo, dejando sólo el nombre: "Siempre Tarde". Imprime las hojas en blanco y sale. En el trabajo su jefe lo despide. Va hasta la universidad y entrega el guión en blanco. La secretaria lo mira sorprendida. Manuel camina por la ciudad hasta salir a la periferia. Manuel resume la historia de sus fracasos y se acuesta en la línea del tren. Decide suicidarse. El tren se acerca, él cierra los ojos. Pero justo en ese momento, otro hombre desconocido pasa cerca de él y se acuesta unos metros más allá. Cuando el tren está por atropellarlos, Manuel abre los ojos y ve al otro hombre unos metros más allá. Otro hombre se había suicidado antes que él.

Manuel termina de contarle la historia al jurado. El jurado le dice que la historia está bien, pero que ya se hizo antes. Manuel queda en shock. Aparecen los créditos y Manuel continúa con la narración sobre los créditos de la película.

## **FICHA TÉCNICA**

*Título: Siempre Tarde*

*Categoría: Ficción*

*Género: Drama/Comedia*

*Duración: 20 minutos*

*Idioma Original: Español*

*Color / Estéreo*

*Lugar de Producción: Santiago, Chile*

*Productoras: Holístico Films / Carrera de Cine y TV, Universidad de Chile Formato de*

*Registro: HD*

*Formato de Finalización: Archivo Digital .mov 1920 x 1080 Copias*

*Disponibles: DVD, Blu-Ray, Beta, Mini DV*

*Sinopsis: Manuel no es el protagonista de su historia. Simplemente tiene un papel secundario dentro de su propia vida. Manuel es un guionista en plena crisis existencial que ha llegado tarde a todo; familia, madurez, trabajo, amor. Cuando su novia lo deja, decide escribir una historia con la cual exorcizará todos sus demonios, sin darse cuenta que pronto será atrapado por su propio guión.*

## **EQUIPO**

*Dirección y Guión: Luis Alejandro Pérez García*

*Producción: Felipe Garrido González*

*Dirección de Fotografía: Christopher Garcés Avendaño*

*Dirección de Arte: Maximiliano Sotomayor Henríquez*

*Sonido y Postproducción de Sonido: Amanda Cavalcante Winser*

*Montaje y Asistencia de Dirección: Sylvana Squicciarini Gallardo*

*Asistentes de Producción: Cecilia Otero Rivas, Constanza Gallardo Vásquez*

*Asistentes de Fotografía: Carlos López Pinto, Andrés Abrigo*

*Asistente de Sonido: Jasy Millaray Gajardo Bustos*

*Ambientación: Tania Ramírez Vergara*

*Utilería: Laura Vásquez*

*Vestuario: Camila Calzada*

*Maquillaje: Camila Vergara*

Informes Escritos

Memoria de Título

# **Cortometraje “Siempre Tarde”**



Memoria de título

# **Cortometraje “Siempre Tarde”**

Luis Alejandro Pérez García

Director

## **Temas**

Génesis del proyecto

Proceso de escritura del guión de Siempre Tarde

Análisis del guión y los elementos de meta ficción presentes en la obra

Ficción o realidad

Definiendo el Tratamiento Audiovisual

Análisis del proceso creativo: Principales desafíos y dificultades durante el rodaje

La importancia de la Pre producción

La escena del suicidio

Rodaje

La novela gráfica como referencia visual en la cinematografía

*Ya es demasiado tarde*

*Hay cosas peores  
que estar solo,  
pero a menudo hacen falta décadas  
para entenderlo  
y en la inmensa mayoría de los casos,  
cuando lo entiendes,  
ya es demasiado tarde,  
y no hay nada peor  
que  
demasiado tarde.*

**Charles Bukowski**

## Génesis del proyecto

El escritor Charles Bukowski tenía razón. Después de darme cuenta “tarde” de una serie de errores, comencé a reflexionar en torno al tiempo y a la pérdida. Comencé a pensar en todas las ocasiones en que reaccioné tarde. Conversando con amigos me di cuenta de que no era el único. Más bien, la cuestión de llegar tarde a las personas, los lugares, las situaciones, era algo más común de lo que creía. Todos compartíamos esa herida. Algunas más profundas, otras más inofensivas. Pero todos habíamos llegado tarde a algo. Después de meditar la idea y compartirla con mi grupo de trabajo, nos decidimos a realizar este cortometraje con el objetivo de hacer un film que identificara a todos los que el tiempo les ha jugado en contra. Este cortometraje nace de una crisis, pero como toda crisis, culmina en un crecimiento cuando canalizamos las energías y entendemos las raíces de nuestros problemas. Con este proyecto esperamos enfrentarnos a esa herida común, pero no desde el drama, si no, desde la tragi-comedia que representa la situación, que es el lugar donde nos es posible, través de la risa, espantar nuestros demonios y sentirnos mejor con nosotros mismos.

Con la premisa de haber reaccionado tarde, comencé a pensar en que sucedería con un personaje que llegara tarde no solo a estas reflexiones, si no que a todo; su familia, trabajo, madurez, amor, todo. La idea era exagerar cada uno de estos aspectos y darle un sentido, lo que pronto comenzó a tomar forma y a convertirse en la historia que finalmente es “Siempre Tarde”.

La historia partía entonces desde una reflexión en torno al tiempo y luego comenzaba a convertirse en una especie de chiste, un gag; el hombre llegaba tarde a todo, entonces decidió escribir una historia con ello, pero esa historia ya estaba escrita. Teníamos un comienzo y un final bastante claro, pero nos faltaba el elemento que cohesionara y nos permitiera pasar entre estas historias. Fue entonces cuando direccioné la idea hacia un guionista en crisis que intentaba hacer una película de su vida. Esta curva nos permitía trabajar la historia más allá del gag y meternos de lleno en otro tema; el de la creación y la distancia con el autor. Pero aún faltaban elementos, una herida más fuerte que golpeará al protagonista y lo pusiera en desventaja. Fue entonces cuando decidí focalizar la atención en su quiebre amoroso, agudizando así su falta de inspiración, su incapacidad de seguir adelante y aceptar la realidad. Poco a poco esta historia sencilla, este gag inicial comenzó a tomar formas y estructuras particulares que fueron cambiando a lo largo de todo el proceso.

La relevancia artística del proyecto radicaba ahora entonces en su estructura particular, que permitía preguntarnos por el sentido de la creación artística; desde donde lo hacemos, bajo qué condiciones y de qué forma canaliza nuestras vivencias.

En el cortometraje se ponen en jaque varios puntos importantes a la hora de crear: ¿somos nosotros mismos nuestros personajes? ¿Hasta qué punto estos personajes son proyecciones nuestras? ¿Cuánto podemos separarnos de ellos? ¿De qué forma se presenta esta problemática en la película?

Ese es uno de los problemas principales de nuestro protagonista y uno de los temas que he decidido investigar.

## **Proceso de escritura del guión de Siempre Tarde**

En el proceso creativo, semana a semana discutíamos sobre el proyecto en sí. Esto se traducía en la historia. Por momentos estábamos estancados en la historia y en la historia, Manuel estaba estancado con el mismo. El ver al personaje luchando consigo mismo, en cierta forma, era una imagen del grupo creando esta historia. Hay una escena donde claramente se ve esta lucha e incluso es posible identificar discusiones reales de profesores con el grupo: ¿Qué quiere el personaje principal? ¿Cuál es su lucha? Era una de las preguntas que constantemente nos hacía nuestro profesor guía Orlando Lübbert. David Mamet se refiere a estas preguntas cuando dice que *“Así que sugiramos sobre que puede ser la escena. Les daré una pista: ¿Qué quiere el protagonista? Porque la escena termina cuando el protagonista lo haya conseguido. ¿Qué quiere el protagonista? Este viaje es el que va a mover hacia adelante la historia. ¿Qué quiere el protagonista? ¿Qué hace él o ella para conseguirlo? Eso es lo que mantiene a los espectadores pegados a sus asientos. Si no cuentan con eso van a tener que estar engañando al público para que les preste atención”*<sup>1</sup>

Entonces comenzamos a definir los objetivos del personaje principal y definir su lucha. Manuel escribiría para olvidarla, y sin embargo, en su renuncia encontraría la victoria, deteniéndose en los recuerdos y renunciando al tiempo en una escena íntima y poética.

Por otro lado, discutíamos sobre las posibilidades de potenciar la figura de Camila, convertirla en un objeto de deseo, un ser adorable y que el espectador empatizara más con el personaje principal al perderla. Necesitábamos que el espectador sintiera esa conexión con Manuel, que entendiera su amor y su necesidad.

Por un momento planteamos agregar una enfermedad (epilepsia) en el personaje de Manuel con el fin de acentuar su caída, evidenciar su renuncia (cuando dejaba de tomar las pastillas y las lanzaba) y por otro lado, agregar puntos de unión entre la realidad y la ficción (un ataque en la vida real se traducía en un terremoto en el mundo de la ficción) esta idea tomo una especial fuerza hasta el guion número ocho. Sin embargo, con el pasar de los días fue desechada por extender demasiado el tiempo del corto, además de no ayudar a fomentar la línea principal que estábamos desarrollando: la pérdida y el tiempo.

---

<sup>1</sup>MAMET, David, “Dirigir cine”, Traducción e introducción de Otto Minera, Ediciones El Milagro Instituto Mexicano de Cinematografía, 1997, Capítulo II “¿Dónde colocar la cámara?” p. 36

La relación entre Camila y Manuel fue cambiando a medida que el guion avanzaba. En las primeras versiones, Camila y Manuel estaban juntos y ella terminaba con él por sus constantes atrasos. Poco a poco fui entendiendo que era mejor que Camila fuera parte del pasado de Manuel, parte su la nostalgia. Camila resultaba ser más dolorosa como pasado que como presente. La culpa resultaba ser un elemento más fuerte que un quiebre.

Por otro lado, mis procesos personales fueron construyendo y definiendo el final del corto. Debía decidir si el final era una renuncia y una derrota, o finalmente Manuel la recuperaba y era una victoria. Y resulto ser que la historia final fue una mezcla de ambas, con Manuel renunciando a todo en la ficción, destruyéndolo todo, pero por otro lado, redimiéndose por medio de su historia y declarando que su lucha contra el tiempo fue siempre su propia decisión.

### **Análisis del guión y los elementos de meta ficción presentes en la obra**

Los principales puntos de investigación durante el proceso de escritura del cortometraje "SiempreTarde" tuvieron que ver con el tipo de guión que estaba escribiendo y sus posibilidades. Los diferentes tiempos de la acción nos remiten a diferentes niveles de realidad.

En este proyecto en particular, investigué sobre la utilización de diferentes tipos de flashback y escenas imaginarias, como también las características particulares de cada uno. Fue así como comencé a acercarme a una serie de técnicas literarias con las que se emparentaba este guión en particular.

*“Analepsis; técnica, utilizada tanto en el cine y la televisión como en la literatura, que altera la secuencia cronológica de la historia, conectando momentos distintos y trasladando la acción al pasado. Se utiliza con bastante frecuencia para añadir suspenso a una historia, o para desarrollar más profundamente el carácter de un personaje”<sup>2</sup>*

En ese sentido, Siempre Tarde profundiza la personalidad y estado emocional interno de su personaje principal, Manuel, a través de la creación de su guión de ficción basado en su propia historia personal.

Analizando el guión e investigando en los tipos de estructuras, podemos decir que Siempre Tarde se enmarca dentro de la técnica literaria conocida como “In Media Res” (hacia la mitad de las cosas) *“donde la narración comienza en mitad de la historia, en vez de en el comienzo de la misma (ab*

---

<sup>2</sup> WIKIPEDIA, Concepto “Analepsis”, <http://es.wikipedia.org/wiki/Analepsis>

*ovo o ab initio*). Los protagonistas, lugares y la trama son descritos a través de flashbacks”<sup>3</sup> Sin embargo, también es una variación de esta técnica, ya que no se trata de simples flashbacks, sino, creaciones de ficción basadas en historias del pasado. Es decir, el personaje principal inventa un guión en base a su propia historia, con elementos reales y elementos de ficción. Cuando el personaje narre su historia, accederemos a más elementos y características de su personalidad y, hacia el final, esta ficción se mezclara con la realidad.

Por otra parte, y a medida que la historia avanza, se hará evidente hacia el final de la historia la utilización del racconto o narración preactiva, tomando en cuenta que racconto es *“toda aquella extensa retrospectiva al pasado, que conforme vaya pasando el tiempo va progresando lentamente de forma lineal hasta llegar al momento inicial del recuerdo, el punto de partida de la historia”*<sup>4</sup> En ese sentido, hacia el final del cortometraje los recuerdos de Manuel en la playa con Camila, serán los que sellaran el discurso interno del protagonista, evidenciando su decisión por detenerse en un momento exacto de su vida, asumiendo su renuncia al tiempo (lanzando su reloj al mar)

Con la utilización de este tipo de recursos narrativos esperaba profundizar en diversos aspectos del personaje principal, guiando al espectador por esta construcción dramática milimétricamente pensada durante todo el cortometraje, para hacia el final, mezclar estos niveles de realidad tanto visual como narrativo, fortaleciendo nuestro planteamiento sobre la delgada línea que divide la realidad de la ficción.

Para adentrarnos en este tema en particular, es necesario entender y profundizar en otra de las figuras retóricas que están presentes en este cortometraje: la meta ficción.

La meta ficción *"es ficción sobre ficción. Es un discurso autoreferencial que se manifiesta de varias formas. En algunos casos el autor interrumpe el argumento o se mete dentro de él para aclarar algo, hacer juicios de la obra misma y de su elaboración, tratar temas relacionados al género y las técnicas narrativas o hablar de la literatura en general. En otros casos, es un personaje quien aborda estas cuestiones. El texto se vuelve autoconsciente y difumina la barrera entre la ficción y la realidad"*<sup>5</sup>

Sobre esta definición, podemos decir que el cortometraje siempre tarde se enmarca dentro de esta corriente, ya que presenta una serie de recursos narrativos que evidencian el artificio de la película, como también el proceso de su escritura, produciendo un distanciamiento que permite al espectador preguntarse por la creación misma.

Siempre Tarde se ubica cerca de estas figuras literarias, pero se enmarca aún más en lo que hoy llamamos "Metacine". Películas como "Living in Oblivion" de Tom Dicillo, "La Rosa Purpura

---

<sup>3</sup>WIKIPEDIA, Concepto “Analepsis”, <http://es.wikipedia.org/wiki/Analepsis>

<sup>4</sup>WIKIPEDIA, Concepto “Racconto”, <http://es.wikipedia.org/wiki/Racconto>

<sup>5</sup>LITERATURA.ABOUT.COM, Concepto “Metalenguaje”, <http://literatura.about.com/od/terminosliterarios/g/Metaficcion.htm>

del Cairo" de Woody Allen, "Sunset Boulevard" de Billy Wilder, "Adaptation" de Spike Jonze (con guión de Charlie Kaufman), "Stranger Than Fiction" de Marc Forster, "El Juego de Hollywood" de Robert Altman, etc. son una muestra de este reflexivo y algo extraño cine con características metalingüísticas.

*"El metacine es "cine dentro del cine", es decir, una serie de discursos cinematográficos autorreferenciales y habladores sobre sí mismos a través de la descripción de sus propios procesos constructivos. Es ese cine capaz de reflexionar sobre los procesos cinematográficos, los medios expresivos y su evolución enunciativa, a partir de múltiples herramientas discursivas y/o argumentales que le hacen volverse sobre sí mismo y llegar a transformar esa reflexión en centro temático, propiciando las actitudes autorreferenciales"*<sup>6</sup>

En Siempre Tarde, el cine dentro del cine se ve a través de la escritura del guión del mismo cortometraje, como por los recuerdos ficcionados, del personaje principal, escritor de su propia historia. Los lazos con el mundo del cine se relacionan entonces desde la figura material del guion y posteriormente el uso y aparición de una vieja cámara de video hi8. Sin embargo, su mayor conexión con el mundo de la creación cinematográfica viene dada por el origen de la creación, la función de los recuerdos y la capacidad del autor para ficcionarlos, así como, por medio de la ficción, encontrar la redención que no encuentra en la vida real. En ese sentido, el metacine presente en el cortometraje se mete de lleno en el mundo de los guionistas (o estudiantes de guión/cine) y establece una reflexión, y más aún, una auto reflexión en torno al distanciamiento o no, de su autor con su vida y sus recuerdos.

*"Ocho y medio, un film de Federico Fellini del año 1963, es un ejemplo de ese metacine que no muestra cámaras y pantallas sino que habla de su mismo discurso a través de su mismo lenguaje. Este film nos muestra las inquietudes y actitudes de los directores de cine, es decir, habla sobre su mismo ramo lingüístico, sobre cosas que pertenecen a su mismo discurso. Éste es un ejemplo claro de la descripción de Carlos Losilla, ya no hace falta hablar de cine mostrando cámaras y pantallas, simplemente se muestra el mismo cine con cosas que pasan dentro de él y que además nos acercan a su realidad."*<sup>7</sup>

Según los estudios, existen 3 tipos de estructuras diferentes presentes en el metacine.

2.1) *Cine dentro del cine. Hace referencia a aquellas películas en las que el cine o el mundo que gira en torno al mismo ocupan un lugar primordial en su trama. Dentro de esta categoría, podemos diferenciar entre las siguientes subcategorías:*

a) *El universo del espectador: filmes que giran en torno a las vivencias de un personaje como espectador de una película.*

---

<sup>6</sup>WIKIPEDIA, Concepto "Metacine", <https://es.wikipedia.org/wiki/Metaficci%C3%B3n>

<sup>7</sup> MENTALDOC.COM, "Metacine", [http://metamentaldoc.com/cont/pro\\_audiovisual/metacine.htm](http://metamentaldoc.com/cont/pro_audiovisual/metacine.htm)



b) *El mundo detrás de la pantalla: filmes cuya trama se sitúa en el mundo de la realización cinematográfica.*

c) *La ficción en segundo grado: filmes en los que se transforma a los personajes en espectadores haciéndolos asistir a una proyección.*

d) *La interpelación al espectador: filmes en los que los actores o el director abandonan momentáneamente sus papeles y se dirigen al público.*

2.2) *Cine que reflexiona sobre sus propios medios expresivos. Filmes que cuestionan los mecanismos productores de significado, convirtiendo el propio acto de la enunciación en eje temático del filme.*

2.3) *Intertextualidad como metaficción. Filmes en los que confluye toda una serie de textos fílmicos y no fílmicos. Podemos hablar de transtextualidad, intertextualidad, paratextualidad, metatextualidad, architextualidad o hipertextualidad.*<sup>8</sup>

Según estas concepciones, Siempre Tarde se ubicaría entre la primera categoría; Cine dentro del cine (el mundo detrás de la pantalla) y el cine que reflexiona en torno a sus propios medios expresivos, ya que en el cortometraje se ponen en manifiesto las motivaciones y problemáticas de la escritura de una obra, así como también se reflexiona y se critica creación de las historias: un guión repetido que ya se había escrito (falta de originalidad) y un guión esnobista y afrancesado que no dice nada (el guión de uno de sus compañeros de clase)

En ese sentido, y guiando la tesis a la siguiente parte de la memoria, la novela gráfica como referente visual cinematográfico, también se convierte en un referente temático, al encontrarnos con casos como el de Art Spiegelman y su obra Maus, donde la historia del holocausto se va mezclando la historia personal del propio autor, dejando entrever el proceso de creación de la propia historia.

Como podemos ver, la meta ficción está presente en la mayoría de las expresiones artísticas, inclusive en los videojuegos, como por ejemplo en la primera entrega del juego Metal Gear de PlayStation uno. En una de las escenas uno de los antagonistas de la historia, Psycho Mantis, un soldado con poderes mentales, pide al jugador dejar el control en el suelo, para demostrar sus poderes, haciendo que se mueva (a través de la vibración del control). Esto establecía un puente entre el mundo real (del jugador) y el mundo de la ficción (el juego). Si bien en Siempre Tarde no llegamos a romper totalmente la cuarta pared del espectador, ni llegamos a este mismo nivel de meta ficción, si hacemos un guiño al final de la historia, cuando destruimos los créditos finales mediante la narración del protagonista, para volver a la película y terminar la historia con un nuevo final, el de nuestro protagonista en la playa reteniendo sus recuerdos.

Ante estas técnicas metalingüísticas, es inevitable preguntarse; ¿Cómo lee el espectador todas estas formas dentro de la película? ¿Qué herramientas son necesarias para la correcta lectura del film?

Al momento de la escritura del guión tuve siempre presente que, si bien era una historia simple contada de una forma compleja, era necesario establecer ciertas herramientas y patrones que

---

<sup>8</sup>WIKIPEDIA, “Metaficción”, <https://es.wikipedia.org/wiki/Metaficci%C3%B3n>

permitieran al espectador introducirse en el film y leer la película en la forma en que nosotros queríamos que fuese leída. Una de estas herramientas fue la voz del guionista (la voz en off del narrador) que, cada vez que aparece indica la aparición de la ficción. En el comienzo del film, la voz del protagonista guía y dirige la acción de forma omnisciente, hasta que es interrumpido por la novia del protagonista quien interviene la narración cuestionado al protagonista por el parecido entre su historia de ficción y su historia real. Cuando ella interrumpe, el personaje en pantalla, una versión de Manuel en la pubertad que camina junto a sus amigos por la línea del tren se detiene mientras los demás siguen caminando, se voltea lentamente y luego mira a la cámara, como preguntándose el porqué se ha detenido la narración. Acto seguido, entramos de lleno a la habitación del protagonista, quien esta acostado en la cama junto a su novia, escribiendo el guion que acabamos de ver. Por la discusión con ella se sobre entiende que todo lo que hemos visto el se lo estaba contando a ella hasta que fue interrumpido.

Esta primera intervención de la realidad con la ficción en el comienzo de la película, nos sirve para establecer ese vínculo entre ambos mundos, y como es que el personaje se desplazará desde la ficción a la realidad en las siguientes escenas.

La siguiente herramienta que establecemos para crear el nexo es el acto de escritura en sí mismo. Por momentos vemos al personaje principal escribiendo frente a la pantalla. Vemos su rostro, sus manos, las teclas y por supuesto, vamos viendo lo que escribe y la forma en la que escribe. Esto no es un hecho menor, ya que al ver su ritmo de escritura, las pausas, lo que borra y lo que no borra, vamos viendo el mundo interno del protagonista; sus dudas, sus miedos, sus deseos y objetivos. Cuando las palabras se escriben con rapidez, intuimos la inspiración profunda del protagonista. Cuando vemos que borra lentamente el nombre de Camila, intuimos que tiene un conflicto interno con ella y que desea olvidarla.

Todas estas claves tenían por objetivo establecer ciertas bases y parámetros en la narración. A la hora de crear, nos interesaba mucho hacer partícipe al espectador. Fuimos absolutamente conscientes de que debíamos entregar las herramientas necesarias para una lectura participativa de parte del espectador. No nos interesaba crear un film impermeable que pudiéramos entender solo nosotros. Esta crítica está presente al interior de la película misma, cuando el profesor de guión interrumpe la narración de uno de sus estudiantes para destruirla, diciéndole que está harto de ese tipo de películas de tópicos repetidos donde no pasa nada.

Haciendo un análisis introspectivo del por qué mismo de esta historia y sus formas metalingüísticas, caí en cuenta de que la mayoría de las obras de arte que admiro, no solo en cine, sino también en la música, el comic, teatro y literatura, se movían entre estos mundos. Si bien las formas a veces no suelen ser tan complejizadas, si están presentes los propios autores y narradores en sus mundos narrados. El cine de Woody Allen y Charlie Kaufman, los versos de Kase.O y Rafael Lechowski y su intención de contar los procesos creativos, el teatro de Sarah Kane, Jean Genet y Heiner Müller, la poesía y la narrativa de Charles Bukowski, Julio Cortázar, John Fante, Thomas Wolfe, y un largo etcétera. Más que interesarse en crear mundos y contar historias (que

también lo hacen) cuentan sus propias historias y se sitúan dentro de las mismas mientras las ejecutan.

Todos estos autores han influido de alguna u otra forma en la concepción metalingüística de esta historia, pero hubo un hecho en mi vida que marcó aún más esta decisión narrativa. Durante el terremoto del 2010 me encontraba con mi novia viendo la película “En la Carretera” (basada en la novela de Cormac McCarthy), justo en una de las escenas finales donde comienzan una serie de terremotos en un bosque, cuando el terremoto, en la vida real, comenzó. Al momento de ocurrir no reparé mucho en la extraña coincidencia (que lo es) pero con el tiempo me he dado cuenta de que, en alguna forma, este hecho anecdótico y azaroso encausó esta narración en sí. Una de las escenas que quedaron fuera del cortometraje tenía que ver con un terremoto en la ficción y un ataque epiléptico en la vida real.

Al respecto, concuerdo con Sidney Lumet cuando dice: *“Quienquiera que sea yo, cualquiera que sea el significado de mi trabajo, debe salir de mi subconsciente. No puedo abordarlo de modo cerebral. Obviamente, esto es bueno y adecuado para mí. Cada persona debe enfrentarse a los problemas del modo que mejor pueda. No sé como escoger películas que iluminen los temas centrales de mi vida. No sé de qué trata mi vida. Mi vida se define así misma cuando la vivo. Las películas se definirán así mismas cuando las haga. Que el tema sea algo que me interesa en ese momento, me basta para empezar a trabajar. Quizá el trabajo mismo sea el tema central de mi vida”*<sup>9</sup>

## **Ficción o realidad**

Otro de los elementos que dejan en evidencia la dirección de la narración hacia el metalenguaje es la escena del sueño. Es en esta escena en particular donde el mundo real del personaje principal y su mundo de ficción se mezclan. Luego de emborracharse, Manuel pierde el conocimiento. Poco a poco comienza a vagar por la ciudad hasta despertar en medio de un descampado con árboles a lo lejos. Manuel comienza a correr hasta que cae y cuando lo hace, despierta en medio de una sala repleta de relojes sonando. Manuel despierta en lo que parece ser la realidad. Se sienta en la cama y comienza la narración (indicio claro de que estamos ante la ficción) sin embargo, estamos frente al Manuel de la vida real, el escritor. La narración nos dice que Manuel no puede seguir escribiendo y que renuncia a su guión, que es despedido de su trabajo y que pretende suicidarse. En este momento, ambos mundos, el real y el de lo narrado se funden, dando paso al clímax de la historia. En este punto en particular, ocurre la confusión. ¿Esto es parte de la realidad o de la ficción? Y es justamente la problemática que queríamos instalar en el espectador. La respuesta real es que es ficción. La respuesta que nos interesa particularmente es; no importa. Lo esencial es que Manuel

---

<sup>9</sup> LUMET, Sidney, “Así se hacen las películas” Versión española y presentación de José María Arete, Segunda edición, año 2000 Ediciones Rialp, S.A. Madrid. Capítulo I “EL DIRECTOR. El mejor trabajo del Mundo” p.23

(sea ficción o real) está a punto de suicidarse por su fracaso en la vida. Después de todo, Manuel de ficción es solo el pasado del Manuel real.

Luego de la escena del suicidio aparece un segundo nivel de realidad, o mejor dicho, de ficción, que es donde la historia de Manuel es rechazada porque ya ha sido contada. Luego de esto aparecen los créditos que son interrumpidos por el narrador, Manuel de la vida real, quien continúa escribiendo la historia, sirviéndose de toda la ficción que acabamos de ver para declarar sobre sus recuerdos que es el mismo quien decidió renunciar al tiempo.

Termina así, con una victoria, una historia de fracasos. Y para dejar más en claro el giro positivo en la vida del protagonista, el teléfono suena, aludiendo directamente a la figura del personaje ausente de su ex.

Es hacia el final del cortometraje donde todos estos elementos metalingüísticos toman una real importancia. Es en este momento donde ocurre la auto reflexión, y donde nos preguntamos por el límite entre la ficción y la realidad, y más aún, por los alcances de la creación artística.

## **Definiendo el Tratamiento Audiovisual**

El proyecto Siempre Tarde desarrolla líneas argumentales paralelas, moviéndose entre la ficción y la realidad. En ese sentido, Siempre Tarde nos permite como autores trabajar un tipo de guión con variados niveles de realidad, un montaje paralelo y una visualidad que va desde el cine clásico, con movimientos de cámara y encuadres propios del estilo, y una forma más sucia y despojada de pretensiones artísticas, que sería la otra realidad.

Para ayudarnos a reforzar la historia principal, y al mismo tiempo, a profundizar en ella, nos propusimos centrarnos mayoritariamente en la utilización de cámara sobre trípode, evitando los movimientos. Trabajando en una baja profundidad de campo, buscando resaltar lo intimista de la historia, centrándonos en nuestro personaje y su particular situación.

Con el objetivo de adentrarnos en los pensamientos y sensaciones de Manuel, el cortometraje sería conducido por su mirada, en un trabajo de cámara donde predominarían la utilización de primeros planos y miradas subjetivas.

Sobre esta base, distinguimos 3 tratamientos al interior del cortometraje:

- a) La historia del presente de nuestro personaje contada en planos fijos, movimientos suaves con dolly y steadycam, manteniendo una estética detallada y realista, con predominancia de luz natural.
- b) Los primeros recuerdos de infancia y luego actuales junto a su novia tratados a través de una cámara Hi8, emulando las cámaras de video de los ochenta. Con un tratamiento por lo tanto más descuidado, tratando de representar la grabación casera.

C) Los recuerdos de juventud y adultez con una visualidad más cercana al cine tradicional, con movimientos de dolly, steadycam y predominancia de la iluminación artificial.

La propuesta sonora sería de corte diegético, representando auditivamente en todo momento lo que está sucediendo en la imagen. Sin embargo, la utilización de la voz en off del narrador hará un quiebre de esta lógica por algunos momentos, acentuando estados de ánimo y reflexiones. La mayor importancia radicaría en que esta voz sentará las bases para entender la ficción; es decir, la voz del narrador, el guionista, acompañara las acciones y el sentido de estas escenas. Cuando el narrador deja de contar la historia, nos encontramos con su momento presente. Sin embargo, estas divisiones tanto sonoras como visuales, comenzarán a hacerse cada vez más similares a medida que la historia avanza, con el fin de, llegado el momento climático, traspasar la línea de la ficción y la realidad, situando a nuestro personaje, como también al espectador, en un terreno incierto donde convergen todos los niveles. Esta suerte de confusión resaltará el estado anímico interno del personaje. Sabemos que es un riesgo disolver en un momento estos niveles, pero creemos que el sentido de la historia, a esa altura, ya estará entendido y asimilado por el espectador. Después de varios visionados con gente externa pudimos comprobar que funcionaba. El espacio-nivel de realidad donde se encontraba al final el protagonista, no importaba tanto como lo que le estaba ocurriendo. Si era ficción o realidad, les daba lo mismo. Entendían que ambos mundos eran uno solo y pertenecía a la imaginación de su protagonista.

Éramos conscientes de que si queríamos establecer esta compleja lógica de realidad-ficción en la historia debíamos estructurar las escenas de forma simple y clara. Por lo tanto, era preciso crear una secuencia inicial que nos permitiera introducir rápidamente nuestro personaje con su particular historia, y la forma en que esta sería contada. Para ello tomé como referencia la película “Magnolia” de Paul Thomas Anderson, donde en el comienzo de la película se establece la lógica de las coincidencias y lo inverosímil, para más adelante hacer llover ranas sobre la ciudad. Esta referencia es clara por sobre todo, por su velocidad y nivel de síntesis para establecer un argumento. Era uno de nuestros objetivos principales sentar desde el comienzo el tono de la película y el juego metalingüístico que la haría avanzar. Sidney Lumet dice: *“Hacer una película lleva siempre consigo contar una historia. Algunas películas cuentan una historia y te impresionan. Algunas películas cuentan una historia, te impresionan y te transmiten una idea. Y otras películas cuentan una historia, te impresionan, te transmiten una idea y te descubren algo sobre ti mismo y los demás. Y desde luego el modo de contar la historia debería relacionarse de alguna manera con la propia historia. Porque eso es el estilo: el modo en que cuentas una historia concreta. Tras la primera decisión crítica ¿de qué trata la historia, viene la segunda decisión más importante: “ahora que sé de qué trata ¿Cómo la cuento?”*. Esta decisión afectara a todos los departamentos involucrados en la película que está en marcha”.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> LUMET, Sidney, “Así se hacen las películas” versión española y presentación de José María Areste, Segunda edición, año 2000. Ediciones Rialp, S.A. Madrid. Capítulo III “ESTILO. La palabra peor usada sin contar amor” p.58

## **Análisis del proceso creativo: Principales desafíos y dificultades**

Una de los principales desafíos de realización del proyecto siempre Tarde tuvo que ver con su propuesta visual. Queríamos desarrollar una obra virtuosa, con elementos del cine independiente norteamericano, con una predominante presencia de movimientos de cámara y una narración ágil. El desafío venía marcado por nuestro trabajo anterior “Mi Vida secreta”, un cortometraje más íntimo y de menor envergadura en cuanto a su producción. Ese cortometraje en sí era una historia introspectiva, filmada con muy pocos recursos y en un tono minimalista, donde la mayor importancia radicaba en un minucioso estudio de las locaciones y las fuentes de luz natural.

El desafío de este nuevo proyecto “Siempre Tarde” fue el crear una historia más grande en todos los aspectos: De 4 personajes en “Mi vida secreta” pasamos a más de 15. De dos locaciones y 5 sets pasamos a más de 10 locaciones y 20 sets.

Otro de los aspectos importantes radicó en el trabajo de guión. Al tener un semestre para profundizar en la historia, escribí 12 versiones de la historia, desarrollando más la historia del personaje principal, eliminando otros personajes, profundizando en los distintos niveles de realidad, abordando el metalenguaje desde distintos ángulos. En la versión número ocho ya sentíamos que teníamos la historia en un punto bastante avanzado. En ese sentido, fue crucial la discusión semana a semana con el resto del equipo creativo. El trabajo con la asistente de dirección en particular, resultó de vital importancia. El hecho de conocer cada detalle de la historia nos serviría para estar atentos en cuanto a la evolución o retroceso en la creación de los personajes y situaciones.

Sabíamos que nuestra historia era una historia compleja y que necesitábamos sentar muy bien las bases y herramientas necesarias para su lectura. Una historia compleja debía ser contada de forma simple. Por lo que fuimos definiendo cada detalle de la narración, estableciendo un storyboard y definiendo los planos con anticipación. Si bien teníamos todos los planos definidos con antelación, hubo ciertos momentos en que tuvimos que reaccionar y corregir ciertas decisiones. Según el ritmo de la historia, era necesario ejecutar ciertos movimientos de cámara (y con ello, las acciones de los actores) en una velocidad en particular. Pero la gran parte de nuestro trabajo estaba ya planeado estratégicamente con anticipación y todo el equipo tenía muy claro la película que estábamos buscando crear. Con respecto de nuestro estilo de trabajo y nuestras concepciones sobre el cine, el trabajo y la teoría de Sidney Lumet y David Mamet se emparenta casi perfectamente con esta tesis en particular. *“Alguien en una ocasión me pregunto que hace que una película sea de un determinado modo. Le respondí que hacer un mosaico. Cada elemento es como una pequeña pieza. La coloreas, le das forma, la pules lo mejor que puedes. Haces quinientas o seiscientas de esas piezas, quizá un millar. (Con facilidad pueden llegar a ese número los elementos de una película) Luego las pegas literalmente unas a otras y esperas que el resultado sea el deseado. Pero si quieres que el mosaico se parezca a alguna cosa,*

*mejor será que sepas que pretendes cuando estás trabajando en cada pequeña pieza. Cuando te sientas a ver la proyección de lo que has rodado el día anterior, el mejor cumplido que podemos hacernos entre nosotros, los miembros del equipo es “buen trabajo”. Todos estamos haciendo la misma película. Eso es estilo”<sup>11</sup>*

## **La importancia de la Pre producción**

Desde la línea referencial del comic, el cortometraje debería funcionar desde el papel. Cada plano debería ser capaz de narrar una acción en particular. Gracias a los dibujos realizados en el storyboard, manejábamos ciertos acercamientos con el tiempo y el ritmo del cortometraje, así como también el tiro de cámara y encuadre en particular para cada escena. Esto ya era parte de mi propuesta como director desde los primeros cortometrajes. El principal objetivo de esta forma de trabajo era la de sacar el máximo provecho del tiempo, atacar directamente las problemáticas de cada escena, aprovechar la luz natural y los espacios reales, como también definir los cortes y cambios de planos. Nuestra estrategia en ese sentido con respecto al montaje fue siempre hilar y adelantarnos a conexiones entre las imágenes antes de su concepción.

En las locaciones principales definimos los tiros de cámara y propuesta de iluminación, ayudándonos a distinguir y definir las áreas de arte a trabajar, los que nos servía para reducir costos de producción. Para graficar de mejor manera parte de nuestro actuar durante el cortometraje, me referiré a una de las escenas más complejas en cuanto a su realización.

### **La escena del suicidio**

Una de las principales y más importantes escenas del cortometraje es la del intento de suicidio del protagonista. Desde su concepción, la escena fue pensada de distintas maneras. La situación es la siguiente: El personaje de la historia, cansado de llegar tarde y luego de perderlo todo, decide suicidarse acostándose en la línea del tren. Pero justo en el momento en el que el tren se acerca, otro hombre se suicida antes que él. Ese es el momento climático del corto (que radica en el colmo de llegar tarde).

En un principio esta escena fue pensada en una estación de metro, donde otro hombre se lanzaba justo cuando el metro se acercaba. Luego pasó a un edificio, donde desde la azotea, el personaje

---

<sup>11</sup>LUMET, Sidney, “Así se hacen las películas” versión española y presentación de José María Areste, Segunda edición, año 2000. Ediciones Rialp, S.A. Madrid. Capítulo III “ESTILO. La palabra peor usada sin contar amor” p.66

principal veía como otro hombre se tiraba antes que él. Luego la escena cambio a un puente, donde se repetía la misma situación. Finalmente decidimos colocarla en la línea del tren por varios motivos. Primero, por la cercanía del espacio en relación a la ciudad. La línea del tren nos ofrecía un espacio abierto, pero a la vez íntimo y solitario que nos permitía ocupar el atardecer como un elemento visual que acentuaría el mundo interno del protagonista. Segundo, seguir forma con la línea estética de nuestro trabajo anterior, donde también aparecía una línea del tren, tercero, porque en el comienzo del corto una de las escenas donde el personaje comienza su despertar ocurren en el mismo espacio y finalmente, porque el tren en sí mismo, la máquina, la locomotora, es una imagen simbólica del tiempo.

Antes de tomar esta decisión, el suicidio en el puente nos parecía una buena opción. De alguna forma reunía la misma cantidad de cualidades que la línea del tren. Sin embargo, era mucho más complicada de realizar que las otras opciones. Finalmente, en mi investigación sobre suicidios celebres y fallidos descubrí a un poeta húngaro llamado Attila József, quien intentó suicidarse de la misma manera, recostándose en las líneas del tren, pero otro suicida se mató antes y detuvo el tren. Una extraña coincidencia. Es preciso aclarar que toda la idea del suicidio fallido en todas sus formas, incluida la línea del tren, ya habían sido pensadas como posibilidades claras. Luego de ver que este hecho irrisorio había ocurrido me sentí aún más decidido a realizarlo en este espacio.

Sabíamos que esta era una de las escenas más complejas de realizar, por lo que le dimos un especial énfasis en la pre producción. Sus principales dificultades eran: El clima (necesitábamos que fuera un día soleado), la luz del atardecer, la hora en que pasaba el tren, la forma en que captaríamos la escena, los tiros de cámara, y por último, lo hostil de la locación.

Para enfrentarnos a la filmación de esta escena en particular definimos ciertos puntos a la hora de filmar. Necesitábamos sombras largas para establecer el atardecer. Una de las decisiones que tomamos junto al equipo de fotografía fue no ocupar ningún tipo de iluminación artificial: grabaríamos con la luz natural y a la hora del atardecer. Lo segundo, fue averiguar los horarios del tren y enterarnos de la siguiente dificultad: el tren solo pasaba una vez en la tarde. Por lo que teníamos un plano “de la muerte” que debía ser realizado solo una vez. Al respecto, Sidney Lumet sostiene:

*“Lo que lleva a decir “esta vale” es muy instintivo. Algunas veces lo digo porque siento dentro de mí que fue una toma perfecta, que nunca podremos mejorar. Otras, porque cada nueva toma sale peor. Otras, no hay elección. Te has quedado sin luz o debes rodar en París mañana. Mala suerte. Mándala a positivar y confía en que nadie note el compromiso... La mayor precisión al hacer una película ocurre cuando sabes que solo dispones de una toma para lograr el plano”<sup>12</sup>*

---

<sup>12</sup>LUMET, Sidney, “Así se hacen las películas” versión española y presentación de José María Arete, Segunda edición, año 2000. Ediciones Rialp, S.A. Madrid. Capítulo I “EL DIRECTOR. El mejor trabajo del Mundo” p.p.30-32



Para asegurarnos del funcionamiento correcto de los planos y el efecto del atropello, decidimos grabar la escena entre nosotros, con un grupo pequeño y con la cámara de un Iphone. Al grabar descubrimos que podíamos realizar todos los planos si éramos ordenados. Definimos los tiros de cámara y descubrimos que teníamos problemas de eje. Al evidenciar estas problemáticas, tuvimos tiempo de adelantarnos a ellas y corregirlas para el rodaje real. Al menos, este primer acercamiento nos sirvió para dar cuenta de esos problemas y confirmar lo que queríamos saber con certeza: el suicidio en la línea del tren funcionaba perfecto.

## Rodaje

Como está especificado en las hojas anteriores, mi atención durante la creación de “Siempre Tarde” estuvo puesta en el proceso de creación del guión. Como equipo de trabajo estábamos consolidados fuertemente gracias al training de trabajar juntos en un piloto de televisión (Mundo Perro), un documental (Eolian) y algunos spots y trabajos publicitarios. Conocía muy bien a mi equipo y ellos a mí. Teníamos muy claro nuestras formas de trabajo y nuestros tiempos.

Cuando el guión estuvo listo, centré mi atención principalmente en el desglose de planos. Como había escrito el guión, tenía muy claras las imágenes de la película, siendo mi mayor tarea el traspasar esta visualidad al director de fotografía y al resto del equipo técnico. David Mamet se refiere a esto argumentando que *“El trabajo del director es armar la lista de tomas a partir del guion. Ya en la locación o el estudio el trabajo es cosa de nada. Todo lo que hay que hacer es mantenerse despierto, seguir el plan, ayudar a los actores a no ser intensos ni enigmáticos, sino simples, inafectados y conservar el sentido del humor. La película se dirige al momento de hacer la lista de tomas. Más tarde todo se reducirá a registrar lo que se decidió debía ser registrado. Es el plan el que hace la película”*<sup>13</sup> Luego trabajé en un guión técnico, un storyboard y finalmente cuando todas las decisiones creativas estaban tomadas, un detallado plan de rodaje junto a la asistente de dirección. Plan de rodaje que respetamos hasta el final.

Mi principal labor durante este proceso consistió en reunirme con los distintos departamentos, definir planteamientos estéticos y definir como contaría la historia. Para ello era necesario especificar donde estaría la cámara, como se movería, como fragmentaría, que nos mostraría y que ocultaría. Personalmente, creo que el guión ya tiene un ritmo particular y que, a través de las palabras, ya están marcados los cortes y los puntos de atención. Desde siempre estuvo claro que estábamos ante una historia compleja, que debía ser narrada de la forma más clara posible, por lo que una fragmentación clásica era, a mí parecer, la mejor opción. Al respecto Sidney Lumet

---

<sup>13</sup>MAMET, David, “Dirigir cine”, Traducción es introducción de Otto Minera, Ediciones El Milagro Instituto Mexicano de Cinematografía, 1997, Capitulo I “Contar la Historia” p. 31

afirma: “*De qué va la película determina como se hace*”<sup>14</sup> Mi forma de trabajo desde los últimos cortometrajes e incluso los trabajos publicitarios, venía marcada por una estructurada planta de cámara y una extensa variedad de planos. Para la mayoría de las escenas visitamos la locación con anterioridad con el fin de establecer una planta funcional no solo para la cámara, sino también para los actores y nuestra historia.

Con el casting definido con meses de anticipación, comenzamos las reuniones para leer el guión final en conjunto y aclarar cualquier duda a los actores. Vengo del teatro y como actor, soy consciente del mundo “complejo” y emocional de los actores. Con el tiempo, fui alejándome cada vez más de estas complejidades y comencé a entender el cine como acción. Los mundos internos de los personajes no dejan de ser importantes, pero es finalmente la acción lo que capta la cámara y es acción lo que ejecutan los actores. Esta forma sencilla de trabajar me permitió alejarme de los clichés típicos y adelantarme a problemas como diálogos sobreactuados e histrionismos. David Mamet habla con maestría sobre esto cuando dice “*Los espectadores se conmueven terriblemente con su simple contención en una situación emocional y esta es la esencia del buen teatro: gente haciendo cosas por demás conmovedoras de la manera más simple posible. La dramaturgia, el cine, las actuaciones contemporáneas tienden a ofrecer lo contrario: gente llevando a cabo acciones mundanas y predecibles de manera hiperbólica. El buen actor ejecuta sus acciones de la manera más simple y menos emocional posible. Esto le permite al público “capturar la idea” tal como la yuxtaposición de imágenes inintencionadas puestas al servicio de una nueva idea, crea la obra en la mente del espectador*”<sup>15</sup>

El método empleado con los actores fue sencillo: comprender las motivaciones del personaje en una primera instancia y luego despojar a sus personajes de cualquier “actuación” en pro de la naturalidad. Por momentos esto se hacía complejo en el rodaje, ya que la mayoría de los actores eran actores de teatro y estaban llenos de “mañas” muy típicas del teatro. Textos muy bien dichos, declamaciones, y proyecciones en la voz. Aunque logramos despojarlos de muchas de estas fallas, por momentos se hacía difícil. Por suerte, nuestro planteamiento de cámara y de acciones nos permitía pasar por sobre estas dificultades y hacer avanzar la historia. Al respecto coincido plenamente con David Mamet, quién afirma: “*Hay que dejar que la historia se cuente por medio de cortes. Es decir, de una yuxtaposición de imágenes en principio intencionadas. Eisenstein afirma que las mejores imágenes son aquellas que no están cargadas de intencionalidad alguna. Una toma de una taza. Una toma de una cuchara. Una toma de un tenedor. Una toma de una puerta. Que sea el corte el que cuente la historia, porque de otro modo no hay acción dramática, hay narrativa (si no es el corte el que cuenta la historia, si la contamos nosotros a través de tomas que “quieren decirlo todo”, tomas que cargamos de una intencionalidad cualquiera, entonces lo que hay es narrativa y no acción dramática). Si resbalamos*

---

<sup>14</sup>LUMET, Sidney, “Así se hacen las películas” versión española y presentación de José María Arete, Segunda edición, año 2000. Ediciones Rialp, S.A. Madrid. Capítulo I “EL DIRECTOR. El mejor trabajo del Mundo” p.20

<sup>15</sup>MAMET, David, “Dirigir cine”, Traducción es introducción de Otto Minera, Ediciones El Milagro Instituto Mexicano de Cinematografía, 1997, Capítulo I “Contar la Historia” p. 105

*hacia la narrativa estamos sugiriendo que se están diciendo cosas importantes y la gente tendrá que estar adivinando porque son importantes para la historia. Y eso no es importante. Es importante que la historia avance y que el público se sorprenda con ella. Al final de cuentas, el cine esta mas cerca del simple relato que el teatro. Atiéndase a la manera en que la gente cuenta historias y se vera que lo hacen cinematográficamente. Saltan de una cosa a la siguiente y la historia se mueve por la yuxtaposición de imágenes, es decir, por el corte.”<sup>16</sup>*

Es decir, las escenas no dependían en ningún momento de las capacidades dramáticas del actor. Y en ese sentido, creo que ese fue uno de nuestros mayores aciertos. Contar la historia con la distancia precisa para estar cerca de nuestros personajes, pero no depender plenamente de estos para contar la historia. Las palabras de Lumet describen muy bien esta idea: *“En el drama, los personajes deberían determinar la historia. En el melodrama, la historia determina a los personajes. El melodrama hace de la trama su más alta prioridad y todo sirve a la trama”*<sup>17</sup>

Teniendo un plan de rodaje bien pensado, la grabación transcurrió bajo lo previsto sin mayores sobresaltos: un actor secundario que no llegó, menos tiempo para grabar en alguna locación, impedimentos de ruido en otra, etc. Lo normal dentro de un rodaje. Éramos conscientes de que, a pesar de ser un cortometraje con poco presupuesto, era una producción grande, tal vez, al nivel de un largometraje. Teníamos demasiadas locaciones y demasiados personajes en comparación a un cortometraje promedio, que suelen ser sobre un momento en específico y en una locación. En ese sentido, el nivel de exigencia al equipo técnico y actoral fue duro y riguroso, siendo mi principal preocupación el estar atento a cada toma y decidir, muchas veces bajo la presión del tiempo, si la toma cumplía con el objetivo o debía volver a realizarse, con la consecuencia de retrasar las siguientes tomas. En ese momento la estrategia apuntaba siempre a darle más tiempo a las escenas más importantes y difíciles de lograr, y menos tiempo a las que podíamos incluso volver a grabar más adelante, como miradas subjetivas o planos sencillos. Sidney Lumet se refiere a la importancia de estas decisiones en la siguiente frase: *“El corazón de mi trabajo – el momento decisivo- llega cuando digo “esta vale”, pues entonces es cuando aquello en lo que hemos estado trabajando, queda registrado para siempre ¿Cómo se cuando decirlo? No estoy realmente seguro. Algunas veces tendré dudas acerca de una toma, pero la mandare a positivar de todas formas. No tengo porque usarla. Otras veces me siento tan seguro de una toma que mandare a positivar solo esa y pasare al siguiente plano (Esto supone prepararse para la siguiente toma. Pasar al siguiente plano es una tremenda responsabilidad. Hay que mover todas las cosas del último plano, cuya disposición ha podido llevar horas de trabajo, quizá un día o incluso varios. Si se trata del último plano de una localización particular, la decisión es todavía más*

---

<sup>16</sup>MAMET, David, “Dirigir cine”, Traducción es introducción de Otto Minera, Ediciones El Milagro Instituto Mexicano de Cinematografía, 1997, Capitulo I “Contar la Historia” pp. 27-28

<sup>17</sup> LUMET, Sidney, “Así se hacen las películas” versión española y presentación de José María Areste, Segunda edición, año 2000. Ediciones Rialp, S.A. Madrid. Capitulo II “EL GUIÓN. ¿Hacen falta escritores?”p.40

*dramática ya que estaremos a punto de trasladarnos y puede que ya no se nos permita volver). Así que decir “esta vale” es mi mayor responsabilidad”<sup>18</sup>*

Ya con el material registrado, comenzó el proceso de montaje con mucha fluidez, debido en gran parte, a que la montajista había trabajado como asistente de dirección y habíamos trabajado con antelación en la fragmentación y los ritmos de la historia. Tal fue la precisión que tuvimos en la pre producción, que solo una pequeña escena de 10 segundos quedó fuera y los tiempos estimados de duración tomados del guión, estaban todos dentro del rango esperado, con una introducción de poco más de un minuto y una duración total aproximada de 20 minutos. Lo que reafirmó nuestra forma de enfrentar los rodajes, que si bien siempre será intervenida por el azar y factores impredecibles, siempre puede ser desarrollada con precisión desde la pre producción. Es decir, la mayor parte del rodaje se concretó durante la pre producción, y que el rodaje mismo no fue, por decirlo así “un descubrimiento”, sino más bien la concreción de un plan bien desarrollado.

*“Ya llevo dirigiendo esta película hace algún tiempo. Dependiendo de lo complicada que sea la parte física de la película habré estado en preproducción entre dos meses y medio y seis meses. Y dependiendo de cuanto trabajo requiera el guion, quizá habré trabajado unos meses antes de que la preproducción empezara. Las decisiones principales ya están tomadas. No existen decisiones pequeñas a la hora de realizar una película. Cada una contribuirá en buena parte al resultado o hará que la película entera se estrelle contra mi cabeza muchos meses después”<sup>19</sup>*

## **La novela gráfica como referencia visual cinematográfica**

Desde hace años, el comic ha comenzado a desarrollarse más allá de sus posibilidades técnicas y estéticas y ha comenzado a erguirse como una forma de arte más pura y revitalizante. Las viñetas dejaron de ser meras representaciones de acciones y espacios para convertirse en imágenes expresivas, llenas de contenido e intencionalidad, dejando de ser meras tiras cómicas o heroicas para dar paso a historias de corte intimista y experimental. Autores como Chris Ware, Craig Thompson o Chester Brown se han encargado de elevar la categoría del comic o novela gráfica hasta un nuevo lenguaje en desarrollo, insertándose de lleno en un terreno que incluso antes solo pertenecía a la literatura más pura. Ejemplo de este cambio es Art Spiegelman, creador de la novela gráfica “Maus”, quien fue el primer dibujante en recibir un premio Pulitzer.

---

<sup>18</sup> LUMET, Sidney, “Así se hacen las películas” versión española y presentación de José María Arete, Segunda edición, año 2000. Ediciones Rialp, S.A. Madrid. Capítulo I “EL DIRECTOR. El mejor trabajo del Mundo”p.28

<sup>19</sup> LUMET, Sidney, “Así se hacen las películas” versión española y presentación de José María Arete, Segunda edición año 2000 Ediciones Rialp, S.A. Madrid. Capítulo I “EL DIRECTOR. El mejor trabajo del Mundo”p. 17

Mientras en los medios de comunicación se suele hablar de las adaptaciones del comic al cine y a la televisión, no se suele profundizar en el espectro más conceptual del tema, probablemente, por lo nuevo y reciente de este fenómeno de no más de treinta años. Mientras la mayor parte del público "grafico" vive en torno al comic y la historieta del superhéroe, los súper poderes y los valores patrióticos, existe toda esta otra corriente de pequeñas historias intimistas, de seres perdedores, desolados y sin ningún atractivo aparente.

Este mismo fenómeno ocurrió en diferentes momentos de la historia del cine; de grandes historias pasamos lentamente a historias cada vez más íntimas. Y no es azaroso; este camino del héroe al ser corriente se ha vivido en todas las áreas; la fotografía, la literatura, etc.

Durante un viaje a Francia en el año 2006 descubrí por accidente en una librería de Paris todo este mundo que se me había estado ocultando. Digo ocultando porque en Chile, aún ahora en el año 2013, es casi imposible encontrar este tipo de libros en las estanterías. Es posible encontrar algo, pero sólo los bestsellers más vendidos. Las tiendas especializadas en el tema apenas se acercan quizás por el propio tema del mercado: es más conveniente vender lo establecido que arriesgarse con nuevos autores.

Conocía los dibujos de Robert Crumb, pero nunca había incursionado en la vasta influencia de este referente. Cuando vi por primera vez los dibujos de Jason tuve una cercanía que hasta el momento nunca había experimentado con el género del comic. Historias sencillas con una utilización del ritmo únicas, la acción, temática, encuadres y por sobre todo, un montaje (si, montaje) entre cuadro y cuadro que me era muy familiar por el cine. De Jason pase a Edmond Baudouin, y de Baudouin a Chester Brown, y así, fueron apareciendo los nombres uno a uno; Luke Pearson, Clara Tanit, etc. Cientos de autores, desconocidos, dibujando parte de sus vidas, sus sueños, con una forma y estética en particular. Grandes historias en pequeños cuadros. Comencé a caer en cuenta del paralelo estético de ciertas obras en el cine actual: Chris Ware y el cine de Paul Thomas Anderson, Jeffrey Brown y el cine independiente norteamericano, Charles Burns y David Lynch, etc. Cada vez era más patente la conexión entre estas obras y el cine. De alguna forma, todo estaba ligado. La literatura y el comic. El cine y el comic. No eran meras adaptaciones del comic al celuloide (que ojo, si existen; Sin City, Spawn, Persepolis, Watchmen, Superman, Batman, Spiderman, 300, y un largo etcétera) sino más bien, referencias claras en cuanto a utilización de encuadres, ritmos narrativos y temáticos en la filmografía más reciente.

Mientras la cinematografía hollywoodense se emparentaba cada vez más con el comic, se alejaba más de este nuevo lenguaje en desarrollo. Las historias estereotipadas no eran más que una confirmación del estilo de vida norteamericano, ensalzando valores patrióticos y capitalistas bajo la excusa de la lucha contra el mal. Y si bien por momentos se acercaba a la estética de algunas de sus obras (Persepolis, 300, Sin City) lo hacía de forma directa, casi como si de un traspaso del papel al celuloide se tratara. De alguna forma, estas obras gráficas en sí mismas estaban concebidas bajo la influencia del cine norteamericano más comercial. Cuerpos perfectos, grandes destrucciones, mujeres voluptuosas y tramas reiteradas. El traspaso al cine no resultaba más que

una vuelta al origen mismo de su concepción. Cine basado en comics que a su vez se basaban en una estética del cine.

Esta teoría no se basa en la adaptación ni es mi interés ahondar en estos aspectos puntuales, pero es necesario hacer hincapié en la diferencia de la búsqueda estética y temática en los autores en que baso mis observaciones.

En el año 2011 realizamos el cortometraje “Mi Vida Secreta”, basado en un poema de Charles Bukowski. El trabajo de Chris Ware y Jason fue mi principal referente en cuanto a los tiros de cámara y relación entre arquitectura y fuentes de luz, pero por sobre todo, en cuanto a lo intimista de la narrativa, con reflexiones en off que destacan extractos del poema original. Si bien, la cámara no pinta ni es capaz de dibujar (la cámara simplemente registra) si pueden tomarse decisiones con respecto a la incidencia de la luz. En esta obra en particular, la importancia de la historia radicaba en lo ocurrido en una tarde solitaria de un niño. La calidad de la luz de la tarde se convirtió en nuestra principal búsqueda y definimos la locación principal (una gran casa) por su ubicación con respecto del sol en la tarde. Las entradas de luz en habitaciones y pasillos eran fundamentales para nuestro "dibujo" en esa historia e particular.

En “Siempre Tarde” nuestra concepción fue más diferente. Una de las bases consistía en hacer cine dentro del cine, por lo que no nos interesaba en demasía la realidad. Buscamos por momentos evidenciar el artificio y la pretensión estética. Por lo tanto, recargamos los decorados de las paredes, y pusimos un especial énfasis en los encuadres.

Los primeros minutos de la película funcionan a modo de pequeñas viñetas unidas entre sí en un ritmo vertiginoso. Al final de la secuencia nos encontramos con el siguiente nivel de realidad en la historia; el tiempo presente, con una imagen más fría, con cortes más pausados y planos más largos. Uno de los autores utilizados como referencia fue el dibujante británico Luke Pearson y su obra "Everithing We Miss", que se emparentaba de cerca con la temática de la pérdida, pero desde un tono más cercano al drama. En un plano en particular es posible apreciar un guiño a esta referencia, cuando Manuel despierta asustado por haberse quedado dormido.

Otro de los aspectos en que mi trabajo en particular se relaciona con el concepto del dibujo y la novela gráfica en sí, es en la elaboración de storyboards. Al dibujar las escenas escritas en el guión, me resulta más fácil decidir donde ira la cámara, cuáles serán los encuadres y cuáles serán los puntos de unión en el montaje. Este tipo de trabajo lo he venido haciendo desde mis primeros cortometrajes (“La jerarquía de los zapatos”, “Soy tu”) y al terminar el rodaje y visionar el material, siempre han sido evidentes los parentescos entre lo imaginado (los dibujos) y lo capturado (la imagen). En ese sentido, el dibujo ha funcionado también como materialización visual del objeto de deseo a perseguir; una locación, un tipo de encuadre, una fuente de luz, la posición de los actores en escena, etc. esto no siempre se traduce en una imagen exacta de la realidad; muchas veces las locaciones dificultan el plano, la entrada de la luz, la posición de los actores, etc. Pero tener una

claridad en la imagen resulta muchas veces fundamental para la búsqueda de las mismas. A veces incluso la realidad tiene más elementos de los imaginados y es más rica en contenidos y formas.

“Siempre Tarde” trata sobre un tipo perdedor. Un hombre que tiene su vida en picada y que, a través de su arte, la escritura de un guión, intenta recuperar u olvidar a su ex novia y los fantasmas que lo atormentan. Esta historia sencilla, pero bastante compleja a la vez, transcurre en sitios reconocibles; habitaciones, pasillos, universidades, supermercados, colegios, etc.

“Siempre Tarde” se aleja de nuestros trabajos anteriores en un sentido estricto. La cámara es más distante con los personajes, menos presente y a la vez, más gráfica. Es decir, mientras en “Mi Vida Secreta” la cámara acompañaba, era testigo directo y cercano de las acciones de nuestro personaje principal, en “Siempre Tarde” la cámara funciona a modo de representación, un poco, intentando alejarnos del sentido de realidad más estricto y reforzar la idea de la ficción en que ocurren los hechos. En ese sentido, a pesar de contener ciertos elementos autobiográficos (el ser guionista, el quiebre amoroso, los gustos estéticos) es el distanciamiento mismo con la ficción (el llegar tarde a todo, la idea del suicidio, etc.) hizo tomar esa decisión.

En ese sentido, Chris Ware tiene una visión con respecto a este tema en particular:

*"Llegué a mi forma de “trabajar” como una manera de aproximación visual a lo que sentía que era el tono de la ficción en prosa frente al tono que uno debería usar para escribir biografía; nunca haría una historia biográfica usando deliberadamente la forma de dibujo sintético que uso para escribir ficción. Trato de usar las reglas de la tipografía para dominar la forma en que “dibujo”, lo que me mantiene a una sensible distancia de la historia, además de ser un análogo visual de la forma en que recordamos y conceptualizamos el mundo”<sup>20</sup>*

En ese sentido, el sentido de la nostalgia en Siempre Tarde es un elemento importante. La decisión de colocar a nuestro personaje con una carencia afectiva producida por su quiebre, nos permitía exponer a un personaje en un constante sentimiento de melancolía. Esta sensación fue reforzada estéticamente con la utilización de material de archivo (producido por nosotros mismos) en la vida de los personajes. La imagen en baja resolución, cercana al pixel, con abundancia de drops y envejecimiento, nos permitía acercarnos a la melancolía de la imagen guardada en el cajón, ese video viejo que nos lleva a nuestros recuerdos más preciados.

---

<sup>20</sup> ENTRECÓMICS, Entrevista a Chris Ware, <http://www.entrecomics.com/?p=1530>

## BIBLIOGRAFÍA

- BUKOWSKI, Charles, “War All The Time” Poems 1981-1984 for Darrell Vienna.
- LUMET, Sidney “Así se hacen las películas” versión española y presentación de José María Areste, Segunda edición año 2000, Ediciones Rialp, S.A. Madrid
- MAMET, David, “Dirigir cine”, Traducción es introducción de Otto Minera, Ediciones El Milagro Instituto Mexicano de Cinematografía, año 1997.
- WIKIPEDIA, Concepto “Analepsis”, <http://es.wikipedia.org/wiki/Analepsis>
- WIKIPEDIA, Concepto “Racconto”, <http://es.wikipedia.org/wiki/Racconto>
- LITERATURA.ABOUT.COM, Concepto “Metalenguaje”, <http://literatura.about.com/od/terminosliterarios/g/Metaficcio.htm>
- WIKIPEDIA, Concepto “Metacine”, <https://es.wikipedia.org/wiki/Metaficci%C3%B3n>
- WIKIPEDIA, “Metaficción”, <https://es.wikipedia.org/wiki/Metaficci%C3%B3n>
- ENTRECOMICS, Entrevista a Chris Ware, <http://www.entrecomics.com/?p=1530>



Memoria de título

# **Cortometraje “Siempre Tarde”**

Christopher Garcés Avendaño

Director de fotografía, cámara, post-producción

# Bitácora

## Preproducción

Durante esta etapa, las tareas principales fueron dos: uno, hacer aportes al guion en reuniones semanales donde hacíamos lecturas del mismo, lo analizábamos y le íbamos contando a Luis nuestras percepciones y los cambios que podría considerar realizar. Dos, ir planificado el concepto fotográfico a medida que íbamos haciendo las lecturas de guion. De a poco, fuimos concibiendo ideas, desarrollando conceptos y propuestas.

Debido a los constantes cambios en el guion muchos de los conceptos concebidos fueron abandonados. Por ejemplo, en un principio la escena del suicidio fue pensada en un puente, desde el cual el protagonista se arrojaría durante la noche. Pensaba que iba a ser necesario tener un generador, hacer una iluminación sutil y “nocturna” que perfilara a los personajes. Íbamos a hacer un par de tomas submarinas que también iban a requerir iluminación; todo eso quedó descartado.

Las ideas que perduraron durante todo el proceso, fueron la de incorporar cierta estética clásica, incluso americana, que queríamos darle al corto. También agilidad, queríamos movimientos de cámara, juegos de montaje mediante paneos, etc. Junto con Luis, teníamos en mente varios referentes. Películas como *Living in Oblivion*, *Barton Fink*, *Stranger than Paradise* (Luis me planteaba la idea de hacer el corto en blanco y negro), a mí me gusta mucho la fotografía de las películas de Aki Kaurismaki, donde se hacen juegos de sombras y muchas veces la luz no tiene ninguna justificación espacial. Con esta última referencia en mente, comencé a elaborar la propuesta: al igual que sucede en *Living in Oblivion*, donde se mezcla el color y el blanco y negro en distintos niveles narrativos, en Siempre Tarde haríamos una diferenciación de los niveles. Uno sería más natural, y el otro, el de la ficción que está creando el protagonista, más imitando el estilo Kaurismaki, es decir, luces sin justificar, creando sombras, utilizando Backlights. Luis también tenía en mente esta idea cuando me decía que quería en algunos momentos una luz mucho más “teatral”.

El desarrollo del storyboard también ayudó a pensar la fotografía e imaginar el tipo de iluminación de cada plano. Comencé a leer libros de fotografía, intentaba conseguir las últimas versiones pues íbamos a grabar en digital, por lo que necesitaba información actualizada, uno de los más útiles fue la segunda edición del *Cinematography: Theory and practice* de la editorial Focal Press. Este libro es maravilloso, lo recomiendo para cualquiera que desee aprender fotografía, si bien es bastante “gringo” (la mayor parte de los ejemplos son de películas norteamericanas), contiene conocimientos invaluable y bastantes prácticos sobre el hacer del director de fotografía.

Otro libro que leí durante este periodo fue el DSLR Handbook, un ebook de descarga gratuita del sitio web NoFilmSchool, el cual fomenta la independencia de los creadores audiovisuales haciendo publicaciones sobre equipos a bajo costo y técnicas de producción independientes. El DSLR Handbook es una guía práctica para todo el que quiera comenzar a usar una de estas cámaras, desarrolla todas las características de ellas capítulo a capítulo.

A la hora de conseguir asistente, pensé en gente con la cual había trabajado antes, se dio la coincidencia que Carlos López, un compañero de un curso anterior, el cual gentilmente nos había ayudado actuando para un corto hace mucho tiempo, se había mudado en frente de mi casa, si, justo en frente. Un día le planteé la idea de que fuera mi asistente, acepto entusiasmado y me recomendó a Andrés Abrigo, uno de los compañeros con el que estaba arrendando la casa. Nunca había trabajado con asistentes, estoy seguro que sin la ayuda de ellos dos, no se habría logrado ni un cuarto de lo que conseguimos.

### **Rodaje**

El primer día de rodaje fue bastante distendido, una escena corta que sirvió para comenzar el proceso, conocernos entre todo el equipo y a mí para comenzar a afiarme con los míos.

El segundo día fue difícil y agotador, filmamos las escenas de la habitación de Manuel. Aquí fue donde mis asistentes comenzaron a mostrar su valor, eran proactivos, propositivos y siempre estaban atentos. Intente mantener la propuesta, las escenas de conversación con Camila utilizan una luz artificial que emula luz natural. No debía ser muy sobrecargado, ya que si bien es una escena de la meta ficción, se intenta engañar al espectador, haciéndole creer que ya está inmerso en la vida del personaje. Era difícil pensar en la propuesta a la vez que hacía cámara y les daba órdenes a los asistentes para que movieran las luces. Nunca había trabajado con asistentes, acelera mucho el proceso dejar en sus manos algunas tareas. Por ejemplo, la primera imagen que vemos luego del título del corto, Manuel despertando, les dije a mis asistentes la idea de lo que quería: una línea de luz que le llegara al personaje a la cara, como si fuera la luz del sol que se está colando por una abertura muy fina de la ventana. Había que seguir avanzando y yo era el único que faltaba por almorzar, deje a mis ayudantes trabajando en eso mientras comía, al volver, lo tenían listo: un fresnel bandereado por los costados, daba el efecto que buscaba, solo endurecimos un poco más las sombras y listo.

Durante algunos rodajes era difícil sobrellevar el retraso que implicaba nuestro departamento, cuando las cosas se retrasaban, generalmente éramos nosotros los culpables directos. A pesar de ello, siempre tratamos de optimizar el trabajo adelantándonos a lo que venía. Un momento particularmente difícil fue el de la fiesta. Era difícil de por si trabajar ya que había mucha gente en la locación, una vez que habíamos terminado la luz, al comenzar a grabar, recibí de dirección

instrucciones para iluminar más una zona del plano, esto hizo que nos retrasáramos. Luego había que ajustar a los extras para los cambios y así. La lección creo que fue aprender a trabajar bajo esas circunstancias, en momentos así lo único que quedar por hacer es comerse el stress de la situación y trabajar lo más eficaz que se pueda.

Una de las escenas más difíciles para mí fue la de la clase de universidad. Cuando llegue al set mis asistentes ya tenían armada un base, les di instrucciones para que ajustáramos mejor la luz del espacio, pues se veía la mayor parte. Lamentablemente, los cambios no funcionaban, teníamos problemas: se veían los fresneles, se reflejaban, generaban sombras extrañas y así. Finalmente deshicimos la mayoría de los cambios, incluimos un backlight que iluminara a todos los asistentes de la clase, y añadimos una luz en diagonal a la pared del fondo. Si bien el material para mis compañeros quedo bien, yo me fui con una cierta sensación de fracaso.

Uno de los momentos que creo, conseguí dar con la propuesta fueron los planos de la secuencia de inicio filmados en la casa de infancia de Manuel. Me siento realmente satisfecho con esos planos, los movimientos de cámara, los encuadres y sobre todo el arte le dan una atmosfera muy particular a esas imágenes. Intente manejar una cierta calidez en ellas, que se veía reforzada por los colores mismos de la locación.

### **Post-Producción y Corrección de Color**

Se me asigno realizar la etapa de post producción. Esto ayudó bastante a completar y darle las terminaciones necesarias a las ideas que tenía en un comienzo con el corto en cuanto a color. También a centrar la atención del espectador en los puntos que sea necesario. El trabajo de post producción lo considero bastante arduo, al fin y al cabo, es aquí donde se le da el look final a la película y su coherencia estética.

A la hora de realizar la corrección de color se consideraron varios factores, entre ellos las ideas iniciales que tenía respecto de las imágenes, la calidad de las imágenes finales, los aspectos técnicos que definían esas imágenes, como el histograma, el vectoroscopio, etc.

En algunos casos, como la escena de la clase de guion, las imágenes tenían una temperatura de color muy baja, por lo que estaban teñidas de naranja, si bien a mí me gustaba bastante esta calidez, los tonos de piel eran antinaturales. En este caso se prefirió neutralizar los tonos de piel, enfriando y desaturando la imagen. Este proceso se repitió en varias escenas más, lo que produjo cierta discusión con Luis, pues mi preferencia iba por mantener el tono anaranjado, mientras que Luis prefería enfriar las imágenes, el consenso se dio por neutralizar las pieles, sin generar temperaturas de color altas (frías) en el resto de la imagen.

## INTRODUCCIÓN

La siguiente tesis está escrita como una suerte de guía, como una colección de conocimientos más prácticos que teóricos forjados a partir de la reciente y fresca experiencia de grabar nuestro cortometraje de título. Más que hablar de como leer el corto, o el cine en general, quisiera hablar del hacer, de los distintos procesos, mecanismos y herramientas que convergen al desarrollar una obra y de su resultado final. La dirección de fotografía, la cámara y la post producción de color, son en conjunto, un proceso de facturación, donde se le da a nuestro producto cualidades únicas que lo distinguen de los demás. En el proceso concebimos ideas, tomamos decisiones y les damos terminaciones a las mismas.

### 1.- DIGITAL SINGLE LENS REFLEX

*“That “movie mode” hidden in the menu system of your new DSLR? It’s not just a novelty feature. It’s nothing short of a revolutionary, democratizing, disruptive moviemaking technology, as important as the invention of color film, 16mm, or HDTV”*

*“¿Ese modo de video escondido en el menú de sistema de tu nueva dslr? no es un solo una nueva característica. Es nada menos que una tecnología revolucionaria, democratizante y disruptiva para hacer películas, tan importante como la invención del color, el 16mm o el HDTV”<sup>21</sup>*

*The No Film School, The DSLR Cinematography Guide Intro*

Nuestro cortometraje fue “filmado” con una cámara DSLR, la Canon Rebel t3i, a saber, no la más potente de su clase. Pero antes de adentrarnos en sus aspectos técnicos y en como la cámaras de sensores digitales están revolucionando el mundo audiovisual, quisiera poner en contraste nuestra cámara con la SONY PMW-EX3, la cual dispone la universidad a su quinto año para que puedan realizar su trabajo de tesis. Si bien la disponibilidad jugo un papel importante a la hora de tomar decisiones, lo que (me) hizo darle el visto bueno a la DSLR fueron las bondades que nos proporcionaba el manejar lentes intercambiables. Si bien la XDCAM posee esta facultad, conseguir lentes para ella hubiese sido tarea imposible, en cambio la posibilidad de manejar distintas ópticas nos ponía (tanto a mi como al director) en un papel de aprendizaje, de búsqueda,

---

<sup>21</sup> Koo, Ryan. *DSLR Cinematography Guide*. Nofilmschool.com. p. 6.

ensayo y error. Esta búsqueda comenzó, primero, consiguiendo los lentes ¿Cómo lo hicimos?, pues los conseguimos prestados de amigos y familiares y es aquí donde radica la importancia de estas cámaras, y adquiere sentido este trabajo de tesis: las DSLR se ubican dentro de un contexto de democratización de las tecnologías audiovisuales, donde el acceso a las mismas es cada vez de menos costoso, pudiendo obtener con ellas resultados profesionales si se trabaja de la manera adecuada y se toman buenas decisiones.

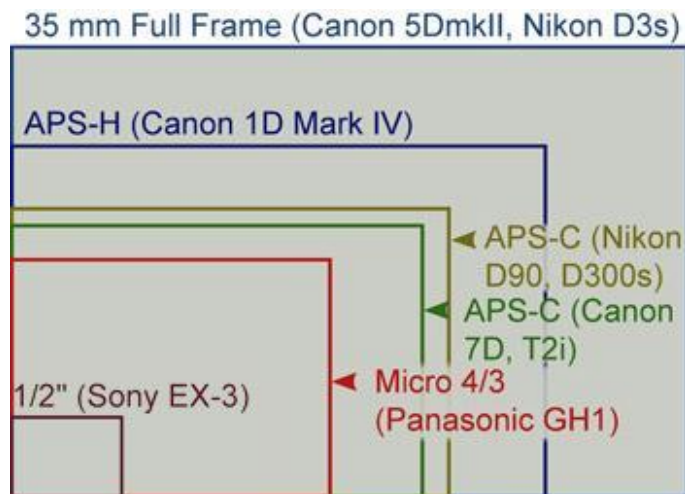
Como dice la frase del inicio del texto, estas cámaras constituyen una revolución tan importante como el color, pero la era del color no supuso el abaratamiento de costos, ni mucho menos la independencia de los estudios. En el mundo digital, y específicamente el de las DSLR, conviven muchos factores que inciden directamente en la posibilidad de la creación independiente. El primer factor dice relación con las especificaciones técnicas de las cámaras que pueden llegar a funcionar a nivel profesional, el segundo factor se refiere a los equipos de manejo y grip asociadas a las DSLR que son de un coste mucho menor y una maniobrabilidad mucho más simple, lo cual implica, hasta cierto punto, un mínimo equipo técnico necesario para manejarlos (muy apreciable si contamos, como fue nuestro caso, con poco presupuesto). El tercer factor, ya fue mencionado, la óptica intercambiable: las posibilidades de lentes para una cámara de video que es a la vez una cámara fotográfica son mucho mayores, además con adaptadores podemos adherir lentes de otras marcas ampliando el rango de óptica que podemos utilizar. En nuestro caso usamos un adaptador Nikon y un Minolta, pudiendo utilizar los lentes de esas cámaras, de hecho, por razones estéticas que se explicaran más adelante, la mayor parte del corto fue grabado con un Lente Nikon (2,8 - 18mm - 30mm). El cuarto factor es el manejo de postproducción, está claro que el digital ha facilitado y simplificado las cadenas de postproducción, además las DSLR permiten adherirle software y firmware que amplían su espectro de posibilidad, entre ellas podemos mencionar el firmware que desarrollo tecnicolor para ampliar la (latitud, rango dinámico) de las cámaras, haciéndolas más maleables en la post producción.

## **FACTOR TÉCNICO**

La mayoría de las cámaras de video profesionales están basadas en tres sensores CCDs, uno para el rojo, el otro para el verde y el otro para el azul. Las DSLR contienen sólo un chip CMOS, el cual permite tamaño de sensores más grandes y precios más baratos. La disputa entre CMOS y CCD ha ido perfilándose cada vez más a favor del CMOS, sobre todo por los precios, pero más que nada debido al avance tecnológico que ha permitido solventar los problemas del CMOS, el ruido electrónico y la mala respuesta ante condiciones de luz baja. Cámaras como la Canon 5d III Mark, poseen sensores Full Frame, es decir, del mismo tamaño que el Film de película: 35mm.<sup>22</sup>

---

<sup>22</sup> Koo, Ryan. *DSLR Cinematography Guide*. Nofilmschool.com. p.23.



Básicamente, un sensor más grande permite una profundidad de campo más baja, mejor respuesta ante condiciones de luz escasa y un mayor rango dinámico, de esta misma forma el tamaño de los sensores tiene como consecuencia el factor de recorte (crop factor), a menor tamaño, mayor será el factor de recorte de la imagen. Esto se refiere a que si se utiliza un lente de cine (o un lente para 35 mm.) en un sensor inferior al full frame, la imagen resultante será recortada, pues la luz incidente en el sensor será sólo una parte de la que entra por el lente. En algunos casos esto ayuda, sobre todo cuando se usan lentes antiguos o de mala calidad, pues la imagen tiende a bajar de calidad hacia los bordes. En otros casos, esto no tiene importancia si se utilizan lentes adecuados para el tamaño del sensor. Ahora bien, la calidad de las imágenes no es muy distinta entre un full frame y un sensor más pequeño, porque ambos mantienen la relación proporcional de 3:2<sup>23</sup>. Si bien una imagen capturada en un sensor grande permitirá una mayor maleabilidad al re-escalarla en post-producción si así se desea.

Una cámara DSLR con un sensor Full Frame tiene un valor en el mercado que va entre un millón y dos millones de pesos chilenos. Esto es muchísimo más accesible que cámaras profesionales como la SONY PMW-EX3 que tiene un valor aproximado de seis mil dólares (en U.S.A.). Ahora bien, la cámara que nosotros utilizamos tiene un valor de \$500.000 pesos chilenos aprox. La cámara cuenta con un sensor que graba a 18 Megapíxeles que es más que suficiente para tener una imagen de gran calidad en alta resolución. Las cámaras DSLR más avanzadas están en el orden de los 22 MP. En verdad, que tipo de DSLR uno desea adquirir no depende tanto de las necesidades profesionales como de la cantidad de dinero disponible para invertir. Por lo general, las DSLR producen imágenes de bastante calidad, pero como se verá más adelante, para que una revolución

<sup>23</sup> *Digital Camera Sensor Sizes*. 2011. <http://www.cambridgeincolour.com/tutorials/digital-camera-sensor-size.htm> [Consulta: jueves, 18 de Abril de 2013]

tecnológica sea en verdad democratizante, no importa el precio como tampoco las cualidades técnicas de la cámara. Si no lo que queremos *contar* con nuestras imágenes.

## **FACTOR EQUIPOS**

El desarrollo de las DSLR ha generado todo un nuevo mercado de equipos específicos para estos modelos de cámara. Dolly, Steady, Glide, Skate, Porta Jib, Handgrip, mochilas sumergibles, visores para exterior, mixers, etc., etc. Un sin fin de accesorios y equipos de grip se encuentran disponibles a precios bastante bajos, en comparación a equipos profesionales para cámaras de video. Además debido al tamaño de las cámaras estos equipos permiten mayor portabilidad.

En nuestro caso, usamos un Steady Cam NANO, el cuál funciona a nivel profesional por un costo muy bajo. Claro que requiere bastante entrenamiento para manejarlo de manera óptima. Otro equipo que usamos es un Dolly Slider artesanal, la fabricación artesanal de equipos se ve cada vez con mayor frecuencia, aquí hablamos de democratización en estado puro, con ingenio y materiales baratos se pueden construir equipos que funcionan realmente bien, sumado al tamaño y peso de las cámaras, no necesitamos grandes soportes o herramientas pesadas. Nuestro Slider estaba construido con dos rieles de los mismos para fabricar closets, en una base de madera deslizante donde se apoya la cámara, la estructura completa se afirmaba sobre dos trípodes con prensas para sostenerla.

Todas estas herramientas nos ayudan a profesionalizar y mejorar nuestras imágenes, no sólo desde un sentido estético, sino que también a nivel de estándares. Ya no es tan difícil lograr imágenes con movimientos suaves, con movimientos complejos o sumergir nuestra cámara bajo el agua. Podemos conseguir un estilo Broadcast a bajo costo.

La propuesta de fotografía de nuestra tesis se basaba en darle un look “clásico” a nuestro corto, deseábamos utilizar herramientas profesionales para lograr movimientos de cámara especiales, queríamos que el corto tuviera una estética pulcra (En este sentido, queríamos lograr todo lo opuesto a una estética deslavada y sucia, donde generalmente se utiliza cámara en mano haciendo que la misma “respire” o se utiliza mucha luz natural). Queríamos una cámara estable, de movimientos cuidados y sobre todo bien pensados. Conseguir esto con equipos de la universidad hubiera significado gastar un montón de esfuerzo y dinero en desplazar los mismos, además de aumentar la plantilla de asistentes. En vez de la pesada grúa de la universidad, utilizamos un jib portátil, bastante liviano y fácil de usar, que se sostiene sobre un trípode de cámara. A su vez, el SteadyCam Nano suplió al Steady que se usa con la XDCAM el cuál es aparatoso tanto para armarlo como utilizarlo, sin contar que no se puede utilizar más de 5 minutos debido a su peso. Además yo era director de fotografía y cámara, por lo que hubiese sido difícil hacer ajustes de iluminación mientras tenía puesto el Steady. En vez del dolly de rieles, utilizamos el Slider Artesanal, que si bien es más pequeño (permitía desplazar la cámara un metro) era suficiente para nuestros propósitos.



Ahora bien, nosotros disponíamos de todos estos equipos, tanto los de la universidad como los nuestros. Pero en el caso de que no contáramos con ellos, el arriendo de equipos profesionales y pesados hubiera salido extremadamente caro, ni para que decir la compra de los mismos. En cambio, los equipos de DSLR por lo general, cuestan menos que una jornada de arriendo del mismo equipo para cámaras más grandes.



En eBay, este equipo, un steady con cuerpo Y brazo, tiene un valor de U.S. \$ 1.500



Un Steadicam Nano para DSLR cuesta U.S. \$ 300, con el cuerpo y el brazo incluidos



Dolly profesional sobre rieles.  
U.S. \$ 2.300.000



Dolly Slider para DSLR  
U.S. \$130<sup>24</sup>

<sup>24</sup> Precios cotizados en Ebay.com. Consultados el día 20/04/2013

Esta comparativa no quiere decir que los equipos profesionales sean más caros injustificadamente, su calidad es indiscutible y los resultados que se pueden lograr con ellos son en verdad formidables, claro que estas dos últimas premisas son ciertas sólo si podemos costear equipos de esa magnitud, de caso contrario podemos adquirir equipos mucho más baratos, livianos y transportables para nuestras cámaras DSLR.

## FACTOR ÓPTICA

Grabamos con una cámara Canon, utilizando la mayor parte del tiempo un lente NIKON fijado con un adaptador, por un precio que va desde los 10 a los 30 dólares, tenemos acceso a toda la gama de lentes del Brand que queramos. NIKON, MINOLTA, ZEISS, TOKINA, LEICA, etc., etc. Todos los lentes de cámaras SLR que hayan existido alguna vez, es posible fijarlos en nuestra cámara mediante adaptadores, como podemos ver, las posibilidades son, por decirlo de alguna forma, infinitas.

Cada año se estrenan nuevos lentes, con vidrios mejor pulidos y otras características, pero la verdad es que una buena óptica nunca quedará obsoleta, y podemos encontrar buenos lentes en antiguas tiendas de fotografía o encontrarlos en internet por precios baratos. En nuestro caso nos prestaron dos lentes Nikon bastante buenos y un par de Minoltas, incluso utilizamos un ojo de pez, las posibilidades son realmente amplias.



Gracias a este adaptador pudimos utilizar un lente Nikon bastante rápido (f 2.2) y que nos permitió filmar los planos más abiertos debido a su distancia focal (18 mm). Utilizamos otro lente PRIME de 50 mm. Canon. El cuál nos generaba una baja profundidad de campo, y gran adaptación a condiciones de poca luz. Experimentamos con otros lentes como un Zoom Nikon, y otros lentes Minolta de gran distancia focal, pero no los utilizamos durante el rodaje pues no lo creímos necesario, ni justificado.

Se tiene muchos prejuicios sobre la óptica DSLR, algunos dicen que tiene una profundidad de campo demasiado baja, en verdad, eso depende del lente, no de la cámara. Esta especie de rumor se esparció debido que al ser cámaras de fotografía, comenzaron usando por defecto, lentes de fotografía. En verdad ese efecto de baja profundidad de campo es producida por lentes Prime, es decir de óptica fija, que generalmente eran usados para fotografía, y con la ya mentada revolución comenzaron a usarse en el video también. Este tipo de estética en video comenzó a ser muy

utilizada en películas y comerciales, esto mismo fomenta el prejuicio respecto a la “estética DSLR”, pero durante el proceso del corto, aprendimos que utilizando otros lentes podemos obtener resultados muy buenos y semejantes a cámaras de cine.

Otra, esta vez cierta, desventaja de las DSLR no tiene que ver con su óptica, sino más bien con el sensor, los sensores CMOS procesan la luz de arriba hacia abajo, a diferencia de los CCD que lo hacen todo de una vez, esto produce un efecto en la imagen llamado JELLOCAM, que se produce al hacer movimientos bruscos o paneos rápidos, la imagen como que se queda pegada, algo así como una jalea. Esto no representó ningún problema en nuestro corto pues la mayor parte del tiempo se utilizaba movimientos suaves.

## **FACTOR POST PRODUCCIÓN**

Technicolor tiene disponible en su web para descarga gratuita, perfiles cinematográficos que podemos instalar en nuestras cámaras Canon, estos perfiles, llamado “Cinestyle” amplían la latitud de exposición, o rango dinámico, de la cámara. Esto nos permite recuperar mayor cantidad de información lumínica a la hora de realizar una corrección de color, ampliando el espectro de colores captados, o subir algunos puntos en los lugares subexpuestos.

También podemos instalar firmware que hace un upgrade a las opciones de la cámara, incluyendo, medidores de audio en la pantalla, Zebra, marcas ajustables para distintos formatos, control del foco, etc.

Si bien hemos hablado de los grandes beneficios que presentan las DSLR, tomémonos un tiempo para hablar de sus defectos. Cabe mencionar varias cosas, como por ejemplo, que muchas de las cámaras no presentan control de los niveles de audio, por lo general se utilizan equipos externos de sonido directo. Otra desventaja tiene que ver con la duración máxima de los clips, 12 minutos, al menos mientras la tecnología de almacenamiento no sea superada, cosa que sucede muy rápido, hace un par de años era imposible pensar la existencia de tarjetas SD de 32 Gb de alta velocidad. La resolución para el monitoreo externo es bastante pobre, algunas cámaras no poseen temporizadores lo que hace difícil la tarea del script. Como vemos, las DSLR si bien otorgan mayor accesibilidad a tecnología de calidad, aún les queda un buen trecho por equipararse a los equipos exclusivos de video. Tanto las compañías como los usuarios se han puesto manos a la obra, pues las cámaras permiten realizarles hackeos que pueden desde mejorar su codificación de video hasta ampliar su rango dinámico.

## **2.- CONSIDERACIONES SOBRE LA DEMOCRATIZACIÓN D.S.L.R.**

*“Los cambios más notables residen en su miniaturización (de las cámaras), en su aligeramiento para hacerlas más transportables, en dispositivos como el sistema Reflex que eliminan los errores de paralelaje y permiten el enfoque directo a través del objetivo. La película virgen se ha hecho más sensible, los objetivos pueden registrar imágenes a niveles más bajos de luz. Pero todos esos adelantos, a fin de cuentas, se reducen a una simplificación y abaratamiento de los sistemas de rodaje para ponerlos al alcance de todos los países y presupuestos. Lo que era una excepción hollywoodiense se ha generalizado. No hay obstáculo que impida afirmar —con la excepción de los nuevos objetivos ultra luminosos y las películas ultrasensibles— que el progreso, estéticamente, no ha sido muy significativo”<sup>25</sup>*

En este capítulo me gustaría hablar sobre ciertos aspectos que se presentan como consecuencia de la democratización, entre ellos la generalización de los estándares profesionales y como estos pueden llevar tanto a explorar nuevas realidades como a ir en detrimento de la calidad estética de los productos audiovisuales. Como dice la frase de Almendros, los avances tecnológicos implican una simplificación de los sistemas de rodaje y una reducción de sus costos, pero esto no sirve de nada si el avance estético no va a la par. Para ello es necesario tener en cuenta varios factores, tales como la utilización de los recursos narrativos y visuales nacionales, así como también la capacidad a la hora de construir lenguaje audiovisual mediante las herramientas, pues no queremos un Dolly o steady más baratos sólo para obtener una imagen más suave y bonita, así mismo con los lentes intercambiables, si no que queremos que estas sean herramientas de construcción para un lenguaje cinematográfico sólido y coherente, que ayude a construir relatos sobre diversas realidades.

### **CONSECUENCIAS DE LA DEMOCRATIZACIÓN, LA APERTURA A NUEVAS REALIDADES**

El gran resultados de todos estos factores mencionados en el capítulo anterior, es la democratización de la producción audiovisual. Pero, de que sirve tener mayor acceso sin poder o sin saber sacar un provecho artístico de los recursos. Una democratización debe necesariamente ir acompañada de una libertad creativa, si no, pierde completamente el sentido, hemos hablado anteriormente de la “estética dslr” esta fue muy utilizada en spot publicitarios, ¿de qué sirve en ese contexto nuestra mentada revolución?, pues simplemente para abaratar costos de producción y reproducir un cliché estético. Pero esa reducción de costos también permite poner en manos de los artistas y creadores audiovisuales un sin fin de recursos que bien utilizados pueden llegar a

---

<sup>25</sup> Almendros, Néstor. *Días de una cámara*. Ebook Editorial Minicaja. 1990. Págs. 12-13.

producir productos de alta calidad. Al decir bien utilizados me refiero a una complementariedad necesaria que debe aunar bajo el concepto de independencia, tanto la calidad estética en términos de imágenes como la contundencia narrativa en términos de historias. En esta época de democratización de las tecnologías, el realizador audiovisual adquiere aún más responsabilidad sobre aquellas historias que desea y debe contar.

Como dice Sidney Lumet, el tema, el “qué” de la película define su “como”<sup>26</sup>. Esto deberíamos tenerlo en cuenta como una premisa básica el momento de abordar una problemática como la democratización de las tecnologías audiovisuales, pues un aumento de estas en las manos de los realizadores no significa necesariamente un aumento en la calidad de los tópicos narrativos o en la calidad de los mismos. De hecho suele suceder todo lo contrario, existen muchas películas con un “que” indefinido, fantasmagórico, apenas apreciable para quien lo está proponiendo, aunque pueda defenderlo con mil tesis y posturas intelectuales. Hay una suerte de crítica hacia este tipo de cine en nuestro corto, cuando el profesor de guion reta a uno de sus alumnos por parecerle que el tema de su guion es demasiado falso para su realidad, demasiado obtuso. Y es que si la producción audiovisual se vuelve mucho más asequible, también se vuelve posible contar historias mucho más cercanas a diversas realidades y por lo tanto, puede erigirse la honestidad como un valor primario del hacer cine.

Es posible que dentro de unos años, aunque de hecho ya está sucediendo, exista muchas más películas realizadas por amateur o profesionales principiantes cuya calidad técnica sea bastante elevada. El medio audiovisual va a ir en un aumento exponencial y las películas disponibles en el mercado también, pero la accesibilidad a los medios de producción, la posibilidad pronta de que una gran cantidad de personas puedan grabar con calidad a bajos costos, significa casi necesaria y trágicamente un empobrecimiento de la calidad temática y estética dentro de un espectro del mismo mercado. Esto abre un gran desafío a los desarrolladores jóvenes y aquellos que quieran adentrarse dentro del audiovisual por estas vías, el desafío de generar contenido de calidad, tanto narrativa como estéticamente, y también de producir contenidos auténticos. El “que” de las películas deberá tomar preponderancia si suponemos que el “como”, en términos de medios de producción está solventado.

La cantidad de tópicos es proporcional a la cantidad de realidades que pueden ser contadas gracias a la accesibilidad tecnológica, si tenemos esto en cuenta se vuelve fundamental el saber contar esas realidades, la capacidad narrativa, no sólo escrita, si no también visual cumple un rol importante. En el caso nacional tenemos una gran cantidad de personajes y locaciones a las cuales se les puede sacar un provecho narrativo y que están casi inexploradas. Películas como “*Manuel de Rivera*” (2010) o “*El Salvavidas*” (2011) nos hablan de una búsqueda en las vetas de esa mina que son los personajes, historias y lugares nacionales. Como director de fotografía en ciernes, me parece

---

<sup>26</sup> Lumet, Sidney. *Así se hacen películas*. RIALP. 2000. p. 20.

especialmente interesante la exploración visual de los lugares nacionales y la extracción de sus particularidades.

*“Los paisajes, los decorados, imponen un cierto estilo a una película. Cuando Rohmer y yo fuimos a la región de Annecy, en busca de sitios para el rodaje de Le Genou de Claire, me expuso su deseo de que la imagen tuviera un estilo “Gauguin”. Quería que las montañas aparecieran lisas y azules sobre el lago, quería colores uniformes. Lo que nos hizo pensar en Gauguin fueron las superficies planas, verticales u horizontales, sin perspectivas, de colores puros, que existían realmente en aquel lugar (Talloires)”<sup>27</sup>*

El conocimiento sobre los paisajes, tanto urbanos como naturales de nuestro país nos puede ayudar a construir nuevos y potentes imaginarios que sirvan como recursos narrativos para las nuevas películas independientes.

## **CONSTRUCCION DEL LENGUAJE VISUAL**

Durante el capítulo anterior desarrolle en extenso las características técnicas de los equipos relacionados al mundo DSLR, así como también la accesibilidad económica de los mismos. Bien, los factores mencionados ahí no son nada si sólo hacemos consideraciones técnicas y económicas, para que la revolución democrática del DSLR se sostenga y no se vuelva polvo en el aire, debe estar bien cimentada en la construcción y desarrollo del lenguaje audiovisual. Cuando mencionamos esa gran característica de las cámaras de poder utilizar lentes intercambiables, también estamos hablando de ampliar el lenguaje audiovisual, la óptica barata nos puede ayudar a construir nuestras películas de manera más sólida, profesional y artística.

Quisiera extenderme en el uso de lentes, se podría decir que la óptica es el abecedario del audiovisual y los distintos tipos de lentes, tanto en su distancia focal como en su apertura, las consonantes y vocales que lo componen. Pero como con todos los lenguajes existentes, el cinematográfico debemos aprenderlo. La democratización audiovisual debe ir acompañada de una educación audiovisual. En este punto me gustaría mencionar diversas iniciativas que se han desarrollado tanto en Europa como en Latinoamérica, que fomentan el aprendizaje audiovisual, estas se fundamentan bajo la lógica de la expansión de los medios y su inserción en la población, sobre todo en los menores de edad. Según estas iniciativas, los niños al crecer inmersos en un mundo mediático y visual, donde la principal herramienta de comunicación es internet, se hace necesario que aprendan a interpretar las imágenes y a leer correctamente los símbolos visuales,

---

<sup>27</sup> Almendros, Néstor. *Días de una cámara*. Ebook Editorial Minicaja. 1990. P. 56.

tanto como aprenden a leer y escribir. Dentro de este contexto, iniciativas como Kinobus<sup>28</sup>, una escuela móvil que es en realidad un bus que se desplaza por distintos lugares de Europa tanto exhibiendo como distribuyendo el cine independiente, también enseñando a niños y adolescentes a como leer e interpretar las películas y a crear las suyas propias.

Teniendo en cuenta estas iniciativas, mayor es nuestra responsabilidad como realizadores a la hora de conocer y entender las herramientas con las que contamos para contar nuestras películas. Dejemos que Sidney Lumet nos ilumine un poco a este respecto.

*“Uno de los elementos dramáticos más importantes para mí era la sensación claustrofóbica que los personajes debían experimentar dentro de esa habitación. De inmediato se me ocurrió una trama basada en el objetivo. A medida que la película se desarrollaba, quería que la habitación pareciera cada vez más pequeña. Esto suponía desplazarme lentamente al uso de lentes más largas, a medida que la película transcurría. Empecé dentro del rango normal (entre 28 y 40mm), para ir progresando hacia lentes de 50, 75 y 100mm. Además rodé el primer tercio de película por encima de la altura del ojo humano, pero luego bajé la cámara a esa altura en el segundo tercio, para llegar al último tramo del film por debajo del ojo humano. De esa forma, ya cerca del final, se podía ver el techo. No sólo las paredes, sino también el techo, creaban un sentimiento claustrofóbico (...) En el último plano (...) usé una lente gran angular, más corta que todas las que había utilizado a largo del film, coloque la cámara en una posición por encima del ojo humano, la más alta de toda la película. La intención era, literalmente, darnos aire, dejarnos al fin respirar, tras dos horas de un confinamiento insoportable”<sup>29</sup>*

Esta es una lección pura de lenguaje audiovisual, en verdad lo más básico a tener en cuenta, y es de las primeras cosas que se nos enseña en la escuela, es que todo debe estar justificado, todo debe ser una decisión a conciencia, incluso cuando pretendemos o queremos hacer ver que nada está pensado. Tener en cuenta todas estas consideraciones respecto al lenguaje, ha de servir para generar contenidos sólidos, productos audiovisuales que se caractericen no sólo por su buena factura técnica y visual, sino que también narrativa y estructural.

---

<sup>28</sup> Kinobuss NGO (cinema bus). <http://www.kysk.ee/?s=224> [Consulta: viernes, 19 de Abril de 2013]

<sup>29</sup> Lumet, Sidney. *Así se hacen películas*. RIALP. 2000. P. 80. (sobre la película *12 angry men*)

## DECISIONES ESTETICAS DE SIEMPRE TARDE

Teniendo en cuenta los puntos expuestos anteriormente, ahora quisiera adentrarme sobre aquellas decisiones que se tomaron en Siempre Tarde, que elementos fueron constituyendo su visualidad y bajo que conceptos se elaboraron búsquedas en el campo fotográfico que fueran coherentes con la narración y la historia.

¿Es siempre tarde un corto independiente? si la respuesta es afirmativa ¿en qué sentido lo es? se nos exigió realizar un cortometraje, ya eso es una obstrucción impuesta, pero obviando y pasando a los aspectos de producción (gran cantidad de los equipos utilizados son de la universidad) durante el proceso aprendimos que gran cantidad de esos equipos podríamos tenerlos nosotros gracias a lo que he expuesto anteriormente, en un futuro, nuestro equipo podrá desarrollar proyectos con equipos propios sin gastar demasiado dinero, pero en esta experiencia teníamos que disponer de los equipos de la universidad, lo que implicaba problemas de disposición en algunos casos. Sea como sea, intentamos utilizar nuestros propios recursos también. Eso a nivel productivo, ahora a nivel estético y de decisiones teníamos total libertad de trabajar las propuestas que quisiéramos.

## LA PROPUESTA DE SIEMPRE TARDE

La propuesta fotográfica de Siempre Tarde se planteó desde un principio como “clásica”, íbamos a utilizar movimientos de cámara cuidados, iluminar con el fin de darle un aspecto “cinematográfico” a la película. Esto también cumpliría un propósito narrativo, pues la historia tienes distintos niveles de ficción. Es como una muñeca rusa de historias y lenguajes. Por lo que quería contar esas historias de manera diferenciada, el nivel de la realidad del personaje se trataría con luz natural, en caso de utilizar luz artificial debía justificarla pensando en posibles fuentes de donde proviniera. La luz de la ficción del personaje debía ser más “teatral” sin justificar, mucho más expresiva y potente, incluso dejando patente las fuentes de luz.

*“aquella iluminación típica de los años cuarenta y cincuenta, que comprendía una luz principal o key-light, compensada por una luz de relleno (fill-light), con otra luz por detrás para realzar los peinados de las estrellas y “despegarlas” del fondo, y otra luz todavía para el fondo, y otra luz. Más para el vestuario, y así hasta el infinito. El resultado nada tenía que ver con la realidad, en donde una sola luz viene normalmente de una ventana o de una lámpara, de dos a lo sumo”<sup>30</sup>*

---

<sup>30</sup> Esta descripción que hace Almendros, es en verdad una crítica a la cinematografía existente en la generación que le antecedió, lo que no quita que nos sirva como un buen antecedente sobre la propuesta lumínica de nuestro corto, la cual antepone y cruza tanto la realidad como la ficción mediante los juegos de luz.



Durante el rodaje intente cumplir esta propuesta, la mayoría de las escenas de ficción están filmadas pensando en un estilo “cine”, utilizando Backlights, generando juegos de luces y sombras, utilizando movimientos de cámara que de algún modo dejaran patente que lo que se estaba viendo era una “película” en ciernes (pues son en verdad fragmentos del guion que cuenta nuestro protagonista). Las escenas del drama de la vida del personaje fueron tratadas de manera más natural, aunque siempre cuidando la estabilidad de la imagen. Escenas como las caminatas, el metro, el call-center o el supermercado fueron filmadas con luz natural. Las escenas de la fiesta y de la clase en la universidad, se utilizó luz artificial, pero tal que pudiéramos suponer sus fuentes, aunque esto no se llevó al extremo debido a dos factores, uno: no contábamos con tanto tiempo entre escena y escena para pensar una luz más natural, y dos, a pesar de la propuesta, no quería perder la coherencia con las imágenes del corto completo. Es por esto que ambas escenas tienen uso de backlights, de hecho la escena en el dialogo de la fiesta se utilizaron luces cruzadas, una técnica simple y útil para iluminar una conversación entre dos personajes frente a frente.<sup>31</sup>

En escenas como la de la pareja en la habitación cuando Manuel le está contando la escena a Camila y esta le reprocha que el protagonista es él mismo, utilizamos en algunos planos nuestro lente más angular (18mm.) pues, a pesar de que una escena de cama es mucho más íntima, queríamos dar por sentada la separación de los personajes y la frialdad que existe en su relación, que de hecho en ese momento es incluso imaginaria. Los planos de Manuel fueron grabados con un 50m.m. utilizando baja profundidad de campo, conseguíamos aislar al personaje, que de hecho se encontraba sólo en su habitación.

En muchos momentos del corto se utiliza el Dolly In, en las escenas de la infancia, cuando está intenta conquistar chicas en las fiestas y al final, cuando finalmente consigue la inspiración para su guion. Con esto intentábamos conseguir un acercamiento al drama del personaje, a su conflicto interno producido por la mala fortuna y su maldito karma. Que finalmente es resuelto por la aceptación del mismo, por una revolución interna del personaje que logra su catarsis mediante la escritura.

Las imágenes de la playa fueron filmadas con una cámara HIGH 8, para darles una intención emotiva y nostálgica más potente, de hecho se grabó en LP que es la calidad más baja en que graban dichas cámaras, en muchos de los planos, los camarógrafos fueron los mismos actores, para acentuar aún más el imaginario “casero” de dichas imágenes.

---

<sup>31</sup> Brown, Blain. *Cinematography: theory and practice. 2nd edition.* Focal Press. 2012. P.116.

## **Bibliografía**

Brown, Blain. *Cinematography: theory and practice. 2nd edition*. Focal Press. 2012.

Lumet, Sidney. *Así se hacen películas*. RIALP. 2000.

Almendros, Nestor. *Días de una cámara*. Ebook Editorial Minicaja. 1990.

Koo, Ryan. *DSLR Cinematography Guide*. Nofilmschool.com

[www.nofilmschool.com](http://www.nofilmschool.com)

Memoria de título

# **Cortometraje “Siempre Tarde”**

Maximiliano Sotomayor

Director de Arte

## **Bitácora Dirección de Arte**

### **Maximiliano Sotomayor**

Hacer una descripción del trabajo realizado en Siempre Tarde, requiere repasar todos los guiones que se escribieron y como la historia fue madurando hasta alcanzar el resultado que se ve en pantalla. Considero que la visualidad del corto se da a través de una interpretación de los elementos que posee un guión, por tanto no puede existir una propuesta anterior a la escritura final de los guiones, ya que el núcleo del conflicto y el punto de vista define lo que pondremos delante de la cámara.

En un principio, el guión sólo trataba la idea de una persona que llega tarde a todo. No existía la idea de dos mundos, sino de una narración que avanza y tiene un apéndice. ¿Qué hacer con un personaje que no tiene profundidad? ¿Cómo narrar una anécdota?

La historia comenzó a evolucionar de a poco, conversamos sobre los personajes, sus motivaciones, qué hace que una persona haga tal cosa. Cada matiz que iba tomando el protagonista me daba más oportunidades de configurar su mundo.

Desde mi punto de vista existen dos espacios al momento de configurar el arte de una película: el universo y el mundo. El universo es el todo que engloba la historia, pensando un espacio virtual o imaginario donde existen múltiples historias y entonces llegamos con nuestra cámara y empezamos a grabar una en particular. El mundo corresponde al interior de los personajes, a la experiencia personal que los hace verse de una manera única. Para verlo de forma más simple es necesario un ejemplo: Si ves Game Of Thrones y revisas los libros descubrirás que existe un mundo complejo con distintas culturas, modos de vida, arquitecturas, tecnologías, etc. basta con revisar el mapa que resume el libro. Pues bien, el mapa es el universo, donde el director de arte debe ir describiendo distintos aspectos a cada cultura y saber diferenciarlas (esto nos ayuda a concebir escenarios y vestuarios). El mundo corresponde a un aspecto más íntimo que afecta a los personajes con el cual puedes definir la utilería y vestuario según características personales y espacios íntimos (pensada la arquitectura es necesario ambientar de forma distintiva según el carácter del personaje). Esta separación es especialmente importante cuando se hacen películas que llegan a tener secuelas o bien cuando se trabajan series porque organiza el trabajo y hace más fácil seguir una estética que va siendo reconocida por los espectadores.

El personaje principal es un escritor que vivía en una cabaña a la salida de Valdivia y terminaba con su novia, entrando en una lucha por recuperarla. La génesis del cortometraje final está ahí en el conflicto con la pareja, con lo que debía empezar a trabajar un look para los personajes, sin embargo el factor geográfico influye. Hitchcock decía que si grabas en Suiza debes emplear un reloj cucú, si no, no tiene sentido ambientar la historia allá. En Valdivia teníamos el río, la naturaleza, los cielos grises, con lo que definí una paleta de colores basada en tonos verdosos, grises y cafés, englobando tanto interiores como exteriores, convirtiendo en un todo la ciudad y

los sets, teniendo solo al personaje de Camila de tono blanco para destacarla frente al resto. La búsqueda de locaciones en este universo valdiviano requería una investigación para conocer las texturas, los aspectos más reconocibles e íntimos de la ciudad y plasmarlos en la ambientación. Recrear esto significaba un trabajo en terreno detallado, puesto que las locaciones dan vida a la puesta en escena.

El guión siguió creciendo en profundidad, aparecieron nuevos personajes y la idea de que Manuel tuviera epilepsia. Con esto la historia toma un matiz más complejo, se arma un mundo visto a través de los ojos de alguien que tiene un conflicto en su cabeza que lo hace imaginar dos mundos. Aparece la madre como personaje, quien acompaña a su hijo a visitar al médico cuando pequeño y luego cuando grande. Camila era el apoyo para Manuel en su enfermedad y al perderla a ella, también perdía control sobre sí mismo.

Había un juego entre la infancia del protagonista, donde veíamos la consulta del médico y luego con una diferencia de aproximadamente 20 años al mismo doctor, en la misma consulta pero con el paso del tiempo. Los desafíos en maquillaje eran muchos, sobre todo ahora que el HD pone de manifiesto los mínimos detalles. Era un reto interesante como los mismos elementos iban cambiando con el tiempo (imaginaba al doctor a principios de los 90's con un computador antiguo, una foto de su hijo pequeño y una pequeña planta, para luego mostrar una pantalla planta, una foto de un joven egresando del colegio y una gran enredadera), ya existía la presencia de relojes en la historia e íbamos configurando un Manuel con más y más gustos, matices, una historia que ahora se desarrollaba en Santiago, teníamos escenas en cines, la universidad se convertía en un nuevo escenario... pero eran muchos personajes, muchas situaciones y el tiempo para el relato era corto. El tiempo del relato no es algo menor cuando piensas el arte, ya que define la importancia que le darás a los detalles en pantalla, bien por un tema de que el lector pueda observar detenidamente el espacio y no se enfrente a un pantallazo inentendible y una sobre carga de información, además de ser un tema de producción que no deja de ser menor. Este guión no llegó a realizarse porque requería el tiempo de un largometraje, por lo que debimos acotar el guión a una historia de 20 minutos.

Finalmente la historia siguió avanzando hasta lo que es Siempre Tarde. Contábamos con un guión complejo y ambicioso. Lo cual es motivante para un director de arte. Representar dos universos con distintas estéticas para guiar al espectador, además de ser una historia que avanza por distintas épocas y por tantos escenarios. Como grupo íbamos marcando cual escenas correspondían al guión de Manuel y cuáles eran realidad. Conversé mucho con el director los aspectos visuales, de tal manera de estar conectados en el sentido central de la historia. Las referencias iban desde películas, comics, pinturas, artistas y la intuición propia. Esta imagen de un comic de Jason (John Arne Sæterøy) nos hizo visualizar los dos mundos y la tomamos como punto de inicio



En ella se observa el tratamiento de color que queríamos seguir, la separación de tonos fríos y cálidos, con lo cual es fácilmente reconocible en el espectador dos universos distintos. La puesta en escena del guión de Manuel toma origen en las películas de Wes Anderson, por sobre todo en la distribución de los objetos dentro del encuadre y el recargado como sinónimo de un espacio ficticio. Ponemos de manifiesto la fantasía al presentarla en una ambientación más teatral:



Seleccionamos la ambientación colocando objetos que poseyeran colores ocre, para mantener un tono parejo a lo largo de la narración de la infancia y esto se ve apoyado por las siguientes secuencias de los chicos mayores observando a la vecina y caminando por la línea del tren. Esta propuesta que convierte al color en una forma de leitmotiv dramático, se rompe en la escena del colegio, debido a que la mayoría de los niños que están en él visten de chaleco oscuro y las niñas cotonas celestes. Si hubiera ordenado a los chicos para que los de cotona café se ubicaran dentro del encuadre la coloración del cuadro gracias al vestuario habría sido distinta y fue algo que no vi en ese momento y que en revisiones posteriores del corto me saltan a la vista.

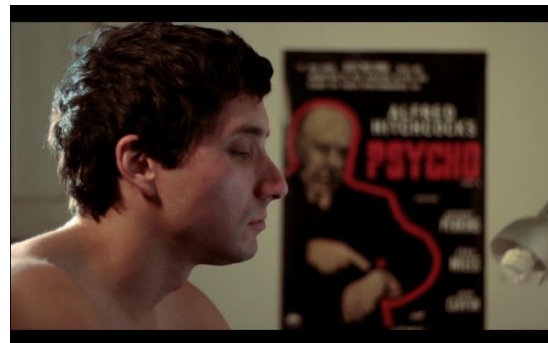
Luego tenemos un salto a las escenas de guión donde vemos a un Manuel mas grande, pensado como un tipo que está saliendo del colegio, recién entrando en la universidad y por tanto en busca de una identidad o seguridad, como un proceso de verse representado en sus gustos y los cuales queríamos plantear en su vestimenta y por tanto al momento de hacer la carpeta buscamos como referencias poleras con diseños de grupos musicales de los 90's. Para esa escena Manuel

posee poleras con colores más vivos y con distinto tipo de diseños, a diferencia del personaje que vemos en la “historia real” que viste poleras más grises y opacas. Teníamos por otro lado el desafío de encontrar un único espacio en el cual se dieran distintas situaciones en distintos días de historia y además manteniendo esta estética mas recargada. Mi idea en un comienzo era emplear un bar o disco y bañar todo el lugar con distintos tipos de luces de colores, de tal manera que las texturas estuvieran en las personas coloreadas, en los brillos y desenfoques de rayos de luz en pantalla, y crear un color base para cada situación, pero las complicaciones para encontrar un lugar así nos llevaron a emplear una vieja casa donde se emplearon trozos de papel tapiz con diseños y cuadros con colores fuertes, lo que le dio a cada uno de los momentos una visualidad muy rica, siendo uno de los momentos en que mejor funcionan en conjunto foto y arte.

Una de las situaciones más complejas de realizar fue la escena de la tocata. En la carpeta de arte concebí esa escena como una tocata que ocurría en una casa okupa, para así poder intervenir lo más posible los muros, empleando distintas técnicas como papel, espray y pintura, pensando en la implicancia dramática que tiene esta escena en el guión, ya que es el momento en que Manuel se encuentra por primera vez con Camila. Si bien no lo he mencionado anteriormente la historia es un pastiche de elementos, formamos un collage que se convierte en Siempre Tarde y con esa lógica en mente recordé una imagen de una exposición de un artista de San Francisco llamado Zoltron que realiza imágenes gigantes de diarios intervenidos con dibujos satíricos. Si estaba trabajando con la lógica del pastiche y el collage decidí entonces crear uno para el lugar de conciertos, pero con los mínimos recursos con los que contaba y además con el apremio del tiempo. Finalmente cree 3 imágenes que imprimí en papel carta, en blanco y negro y de gran tamaño a través de un programa gratuito de internet llamado Rasterbator. Al colocarlas en pantalla y debido al uso del blanco y negro, los muros claros y los vinilos ubicados en las paredes daba la impresión de estar dentro de un bar. Con esta solución ganamos un elemento dramático que no había visto anteriormente y es que el personaje evoluciona en edad, ya que al asistir a una tocata okupa se acerca más a alguien que tiene 20 años, en cambio el bar apela a alguien que ronda los 25 años.



Secuencias como la playa y el beso, disminuyen la cantidad de elementos que se ubican en el cuadro debido a que ahora el eje central de la historia es Camila, ya no es la historia del hombre que llega tarde a todo, cambia el tono y por tanto la ambientación debe evolucionar con ese giro. En este punto es cuando la historia comienza a fusionarse entre la realidad y la ficción. Las marcadas diferencias entre el guión de Manuel y su presente se esfuman con el tren, lo que después se ve abiertamente reflejado en la proyección de un dibujo donde se ve la mente de una persona dividida en secciones. Esta imagen es el núcleo central de la película ya que refleja como ocurren múltiples realidades en la mente de una persona. Posteriormente vemos a Manuel frente al computador escribiendo la historia que estamos viendo y la cámara enfoca un poster donde aparece Hitchcock apuntando su reloj. Esta imagen me parece muy interesante, ya que la figura del afiche mira directo al espectador y se vuelve un juego irónico que apela al uso del tiempo, que es algo con lo que nuestro protagonista siempre luchó.





Los elementos que existen en la “realidad” de Manuel eran deslavados y grises. En este aspecto decidimos por un tema de producción y costos, tratar de emplear la mayor cantidad posible de objetos disponibles en las locaciones y conseguimos aquellas que mantuvieran una atmósfera fría. El callcenter es un lugar real, del que disponíamos gavetas de trabajo desocupadas. Sólo me bastó hablar con la persona encargada y el nos puso en las pantalla de los computadores el programa que se usa para trabajar en los callcenters, sin embargo, podemos ver cuando el jefe reta a Manuel por llegar tarde que en su pantalla hay una ventana de firefox que no se puede conectar a internet. Pues bien, el programa de callcenter se desactivaba tras 5 minutos de no estar operativo y esa escena la repetimos unas cuantas veces por temas de actuación de uno de los personajes y el ir y abrir la contraseña que permite la entrada al programa desconcentraba a uno de los actores (porque solo lo podía hacer el encargado del lugar), entonces optamos por dejarlo así. Hay pequeños detalles a lo largo del corto a nivel de ambientación que pueden pasar desapercibidos para el espectador, pero que uno como director de arte se da cuenta, pero que sin embargo es preferible dejarlos así para no molestar a los actores, para no detener el rodaje o porque los ánimos están caldeados. Si se fijan, en la escena de Manuel y Camila en la cama desnudos ya no está una carta con un arlequín y esto es, porque filmar esa escena fue muy compleja ya que estábamos en un lugar pequeño, con actores desnudos, primer día de rodaje y en una jornada larga. Me percaté muy tarde de que esa figurita se había caído ¿Qué hacer? Nada, seguir adelante, la primera toma quedó bien, entonces debemos continuar. Siempre hay que evaluar que es más importante para la historia y en ese sentido, un pequeño detalle de la ambientación no hará que la película sea mejor o peor, aún así debemos procurar que estos detalles no ocurran.

Haciendo una revisión de los procesos y su aplicación al set, estos no habrían sido posibles si no hubiéramos estado presentes todos desde la génesis del guión hasta llegar al resultado final. La conformación de la estética visual empleada para dar vida a Siempre Tarde proviene del diálogo de los distintos departamentos que conforman el cortometraje, sin embargo, mi experiencia en otras producciones (que incluían 3 películas, dos series de televisión y varios cortometrajes) me permitieron mantener un orden y desempeño en este difícil ejercicio que fue nuestra obra de título. A pesar de eso, considero que nuestra carrera está débil desde el punto de vista de la dirección de arte, ya que nos falta la formación crítica en torno a esta. Comprender que no somos decoradores, si no parte activa de la autoría de una película, falta el trabajo de texturas y colorimetría que he ido aprendiendo en la práctica, pero que como conformación académica de cine no está. Mi mayor influencia viene de los trabajos documentales, los cuales me enseñaron a narrar a través del espacio, pero en ficción nuestra generación mantiene una deuda y no es algo menor, puesto que al enfrentarnos al medio laboral, los que hacemos arte debemos presionar para que nuestra área sea comprendida al mismo nivel que foto. Por otro lado, la parte técnica de arte es algo con lo que no contamos ¿Cuántos de nosotros sabemos construir escenografías? ¿Cuántos de nosotros pueden hacer un presupuesto de arte? No es menor que nuestra área aún no tenga un profesionalismo real y la mayoría de los directores de arte provengan del teatro y la publicidad. Siempre Tarde y Mundo Perro fueron grandes escuelas de prueba y error para desarrollarme como profesional, aún así podría haber sido mucho mejor. Me siento responsable y comprometido al máximo en cada

proyecto en el que me veo envuelto, ya que sé que el trabajo en pantalla hablará más de mí que cualquier comentario que pueda hacerse sobre mi desempeño. La manera en la que pude sacar el proyecto a flote con el mínimo presupuesto que contábamos viene más del ingenio y la astucia que de la academia. Como sea, espero dar luces para que las generaciones futuras puedan realizar sus trabajos de la mejor manera posible, apoyándose en mi experiencia y en aquello que pretendo plasmar tanto en Siempre Tarde como en los trabajos venideros.

## Dirección de Arte con identidad en un Cine con bajo Presupuesto

Maximiliano Sotomayor

### Presentación

**“Es un error muy extendido considerar que una película posee una excelente fotografía cuando en realidad todo su mérito radica en la elección de locaciones o un diseño de producción verdaderamente acertados. Un buen diseño de producción tiene la capacidad de facilitar enormemente la tarea del director de fotografía (Ettedgui, Directores de Fotografía, 1999)” (Stuart Dryburghs, director de fotografía de Boardwalk Empire)**

**“No estoy interesada en decorar *per sé*, el salón de baile más bello del mundo no tiene valor alguno si no encaja dentro del contexto de la película (Ettedgui, Diseño de Producción y Dirección de Arte, 1999)” (Patricia Von Brandenstein, Diseñadora de producción de Amadeus)**

Dentro de los roles que existen en la producción audiovisual el rol del director de arte es uno de los menos conocidos, el mismo nombre no da muchas luces de la labor que desarrollamos. Si me preguntan, nuestro trabajo es crear todos los elementos que hay dentro del cuadro. El director de foto se encarga de plasmar los elementos que hay dentro del cuadro, estos elementos deben funcionar como un discurso escrito con precisión tal que el espectador en unos pocos segundos pueda comprender el mensaje que va mas allá de los diálogos y que nos hable de toda una cosmovisión de la historia que se nos está contando. El departamento de arte arma el mundo en el que la película ocurre.

El guión marca las pautas de lo que debe ser el arte de una película, convirtiéndose así en una especie de partitura que ha de ser interpretada por el director y llevada a cabo por la orquesta que son los distintos departamentos de producción. Si contamos con los mejores intérpretes e instrumentos, unidos a un buen conductor y por sobre todo con una escritura interesante lograremos crear una verdadera pieza de arte.

Sin embargo el cine que realizamos no cuenta con un nivel de presupuesto que nos permita realizar nuestras películas como mejor quisiéramos. Es como si tocáramos con instrumentos de segunda mano. El acceso a cámaras y equipos de filmación se ha hecho cada vez más fácil, pero en el campo de arte los materiales siguen siendo un elemento complejo, debido a los valores que tiene el construir sets, recrear vestuario y maquillaje.

En este contexto, mi tema apunta a preguntarse cómo se puede construir una visualidad -desde el punto de vista de la dirección de arte-, que se convierta en un discurso complejo, interesante e identitario de un cine que va surgiendo y que exige un nivel de calidad en imagen que esté a la altura de los requerimientos de las nuevas tecnologías, pero con los pocos recursos que contamos.

Para resolver la pregunta expondré algunas ideas que considero importantes de tomar en cuenta tanto por directores de arte, guionistas y directores. Estas ideas apuntan no a destacar el

arte como un objeto de interés netamente estético, sino que como un elemento tan importante como la fotografía y el montaje, englobando la obra cinematográfica como un todo, fruto de un trabajo en conjunto. Pensar el diseño de la película como una construcción narrativa que potencie el relato de tal manera que el filme que estemos viendo posea distintos niveles de interpretación.

El punto de partida donde se visualiza la película es el guión. No existe un cine que venga de un aspecto literario, de reflexiones internas, si no tiene imágenes que podamos ver. La gente paga por estar en la butaca y observar cosas en pantalla, acciones y ante todo emociones. Cuando un buen guionista escribe, tiene imágenes que va ordenando para crear un relato y el tono de las imágenes genera atmosfera. En este punto, la dirección de arte comienza a tomar forma, ya que la persona encargada de llevar esa tarea debe visualizar una película en su cabeza.

Personalmente cuando leo un guion, me imagino viendo la película en pantalla y armo el diseño en mi cabeza. Por cada escena imagino varias formas de narrarla y suelo anotar las posibilidades que brinda el guión para poder mostrar lo que está plasmado en papel. Estas posibilidades se conforman en base a distintos referentes estéticos que voy almacenando en mi cabeza, lo que requiere que esté constantemente investigando tanto nuevas tendencias del diseño y estudiando libros de Historia. Sin embargo, el tono más interesante que he podido encontrar no proviene del cine, si no de la realidad misma.

Basta un día con sentarnos en una esquina a observar a nuestro alrededor. Los actores suelen hacer este ejercicio para configurar sus personajes, pues bien, el director de arte debe realizar la misma tarea pero con el plus adicional que no sólo debe fijarse en las personas, si no en todo el mundo en el que se rodean. La ciudad se convierte en un gran coro de voces dispersas que debemos saber atender.

En una ocasión tuve la oportunidad de ir a filmar un matrimonio de inmigrantes peruanos en calle Matucana. El lugar era un antiguo palacio de finales del siglo XIX, sus muros altos de ladrillo y los detalles hablaban de que ese lugar debió pertenecer a alguna de las familias que se enriquecieron con el salitre. Al caminar por el lugar pude observar como un pasado glorioso intenta aferrarse al paso del tiempo que descascara sus paredes de roca y adobe.

El lugar poseía una dignidad apolillada que me recordaba a la fotografía de Brassai de una prostituta Bijou en el bar de Luna. Parecía que todo el lugar estaba a punto de derrumbarse junto con sus viejos objetos, objetos que le dan un aire de dignidad.

Entré al lugar y ahí se habían construido piezas dentro de otras piezas para poder sub arrendar muchos más cuartos. Había un pequeño patio de luz donde se habían levantado unas habitaciones de 3 pisos con restos de madera y en lo que antiguamente era una fuente ahora había una jaula para pájaros con unos conejos dentro. Daba la impresión de que los muros poseyeron pintura, pero la lluvia y las canaletas oxidadas habían manchado las paredes. En este espacio se había instalado un altar para realizar el matrimonio civil.

Había sillas forradas en tela blanca, telas rojas y blancas detrás de una mesa dispuesta en forma elegante para recibir a los novios y al juez de paz, formando un contraste entre el lugar de la ceremonia y el resto de la casa.

Recrear un lugar así en un estudio habría sido complejo por la cantidad de detalles que existen, pero más allá de eso, considero que el lugar adquiere un real significado al mostrar el paso del tiempo y es un reflejo mudo de la época que estamos viviendo. El espacio existe y por tanto un buen director sabrá como ocupar la historia que oculta este lugar. Ocurre que los espacios tienen una carga importante que se transmite en la pantalla, son la carretera por la cual se conduce la historia, pero si un guionista escribe algo sin haber estado en el lugar, sin conocer el lugar en el cual se cuenta algo, simplemente no hay historia, solo ideas débiles.

La mirada requiere el tiempo necesario para adentrarse en los espacios. Las primeras impresiones suelen ser un espejismo donde reconstruimos en base a recuerdos que se agolpan sin ser analizados.

¿Qué historia contar acá? ¿Qué personajes viven ahí? La televisión se ha encargado de llenarnos de relatos manchados de una visión burguesa y simplista de la sociedad y nos muestran personajes que no tienen capas, no funcionan a distintos niveles y eso evita que el arte de una película permita desarrollarse porque no hay nada que mostrar, no hay mensajes que necesiten ser narrados únicamente a través del arte, porque sólo las acciones conducen la historia. La idea es incorporar a la dirección de arte a este juego en conjunto para darle profundidad a la narrativa.

La mirada del director de arte debe ser una mirada sensible a la sociedad, teniendo la capacidad de captar los detalles que se esconden en la ciudad. El espacio que describí anteriormente requirió que me diera el tiempo suficiente para observar cada uno de los mensajes que se van almacenando en los muros. Comprender que todo es mensaje, todo es información, pero información sensible que debemos captar, convertir nuestra mirada en el lente de una cámara y englobar los espacios como si fuera el plató de una escena. Contamos con cientos de lugares que permiten ser el marco perfecto para que un guión que contenga la suficiente profundidad en la historia y personajes se pueda desarrollar, basta sólo con tener la capacidad de hallar los espacios indicados para que esto ocurra. La capacidad de búsqueda en investigación que tenga quien arme el diseño de una película conformará una narrativa visual compleja y atractiva, por tanto la tesis se enfoca entonces en aprender a convertir y reconocer la realidad desde un punto de vista poético y crítico para plasmar en el cine la identidad de los espacios que nos rodean.



**La comparación visual entre una construcción**

**Y una vieja prostituta: metáfora visual que podemos aplicar al cine.**

## El guión: La génesis del Arte

*EXT/CASA MANUEL NIÑO - DÍA*

*(1978)*

*La familia de Manuel se prepara para tomarse una fotografía.  
Están ordenados y serios. Se dispara el flash. La madre de  
Manuel se toma el vientre. Está a punto de parir.*

¿Cuántas posibilidades se nos ofrece en estas pocas líneas? Son infinitas las opciones que tenemos de narrar las acciones que se plasman en el papel. Con estas palabras parte Siempre Tarde y desde el primer momento nos encontramos con un trabajo en donde la narrativa visual prevalece. En mi caso realizo una primera lectura del guión que me permite reconocer el tono y carácter que creo tendrá la película, tratando de entender las motivaciones y acciones de los personajes. En otras palabras, estudio el guión desde un punto de vista dramático. Luego viene una segunda revisión que es más técnica donde comienzo a realizar desgloses por departamento. Este desglose es más bien genérico, apuntando a anotar la cantidad de locaciones necesarias (trabajo que suele recaer en el productor o locacionista, pero que realizo igualmente), utilería simple (aquella que sale especificada en el guión, no aquella que uno propone al director), cambios de vestuario y si hay necesidad de maquillaje. Con estos datos tengo una primera visita al director, quien da a conocer la concepción visual que pretende plasmar en su película. En este punto es cuando debemos estar atentos y empezar a realizar una lluvia de ideas, proponer ejemplos visuales que sirvan para ahondar en los aspectos ocultos del guión. Cada guión esconde aspectos que van más allá de las acciones, apuntan a describir un mundo complejo en el cual se mueven los personajes. Entramos en lo que considero es el Universo y Mundo de la película. El Mundo de la película es aquello que ocurre al interior del relato, lo que el guionista pensó y plasmó en papel configurando una red de sentidos que tiene coherencia interna al relato. Esta red de sentidos funciona creando una historia verosímil y que permite al espectador comprender lo que está observando. Esta clasificación de Mundo es comparable a la idea del punto de vista o “lo que yo quiero decir cuando hago mi película”. El Universo por otro lado, es aquello que va más allá del relato y son, digámoslo de alguna manera, las raíces que brotan inevitablemente del guión. Nuestros personajes se desenvuelven en una historia que tiene sus lógicas internas, esas lógicas internas configuran una manera de visualizar nuestra película lo que conlleva a una puesta en escena y un tratamiento visual acorde al efecto que queramos producir en el espectador. Pues bien, con esos elementos tenemos un Mundo en la historia, tenemos la visión de nuestra película, serie, programa, lo que sea. Imaginemos ahora que nos toca crear una secuela de una de esas producciones y el espectador ya tiene en su imaginario un tono visual con el cual identifica la obra que está viendo. Una vez que la narración avanza a otros espacios, nos toca mantener la coherencia durante el tiempo, si no estaremos cayendo en un error parecido a cambiar radicalmente la personalidad de un personaje de una temporada a otra sin explicar la causa de este giro. Entendiendo las lógicas bajo las cuales hemos ido creando los distintos mundos para nuestro relato, podemos empezar a desarrollar nuevos

espacios. El Universo entonces es todo aquello que está más allá de la historia que se está contando. De todo un Universo dramático seleccionamos un trocito que nos servirá para aquello que estamos contando, conforme los guiones avanzan, el Mundo se amplía, pero sigue siendo el mismo Universo dramático. En el fondo no es tan difícil de imaginarse esta metáfora, pero llevarla a cabo es una misión compleja.

Puede ocurrir (al menos a mi me pasa) que al momento de analizar un guión, inevitablemente me encuentro con las posibilidades de contar la historia. Dirijo el guión en mi cabeza... pues bien, esto puede ocurrir a todos en cualquier cargo. Tenemos el bichito de director que quiere salir, imaginamos los movimientos de la cámara y el tono de los personajes, pero no debemos olvidar que estamos trabajando para dar vida a una película, NO TÚ PELÍCULA, es la película de todos. Tu misión como director de arte es realizar la visualidad de la película y dar las herramientas para que el director de foto pueda captar la esencia del lugar, sumado al trabajo de los actores. El director nos marcará un tono, un “estilo” si así quieres llamarlo, o bien como señala Sidney Lumet, el modo en el que cuentas una historia concreta. Tras la primera decisión crítica (“¿de qué trata la historia?”) viene la segunda decisión más importante: “ahora de que trata ¿cómo la cuento?”. Esta decisión afectará a todos los departamentos involucrados en la película que está en marcha<sup>32</sup>. Trabajamos en post de una obra colectiva, en dar vida a lo que el autor (¿es el guionista, es el director, es el productor que buscó a las personas para conformar el filme? Dejo planteada la pregunta) considere importante. Si tienes la misión de ser utilero en una película, diseña junto al director de arte los distintos elementos, plantea la posibilidad de adherir otros y ten un plan b preparado para en caso de estar en set y el actor requiera un elemento que considere necesario para potenciar su actuación, puedas estar presente. A modo de ejemplo, en estos momentos me encuentro realizando el diseño de utilería de un thriller. El director me planteó una visualidad tipo *Se7en* de David Fincher, lo que me lleva a espacios sucios y tenebrosos. Al ser un filme de bajo presupuesto y de escenarios reales me acerco más a la idea de espacios más cercanos a *Henry: Portrait of a Serial Killer*, eso quiere decir que todo aquello que emplee debe ser tomado de objetos reales y conseguibles, al alcance de la mano de los personajes. Para la creación de la máscara de un torturador, usaré cabezas de maniquí que quemaré para derretir parte de sus ojos y pómulos, ya que de esta forma implícitamente digo que este personaje construyó la máscara al usar un maniquí que encontró en la basura o en el lugar de tortura (un galpón abandonado), hago un guiño al torturador de *Brazil* de Terry Gilliam y configuro lo que puede ser una imagen icónica: el rostro frío de la venganza. Como vemos la variedad y modalidad de los elementos convocados para la materialización de estas estéticas estarán inspiradas, o determinadas, por las relaciones texto-imagen que desee establecer el director, las cuales pueden ir, por ejemplo, desde el apego total al modo en que la historia está contada en el texto literario (por ejemplo, si adaptamos una novela

---

<sup>32</sup> Lumet, S. (2000). *Así se hacen las películas*. Madrid: Ediciones Rialp S.A pág. 59



histórica) hasta el rompimiento absoluto del relato, para entregar nuevos referentes espaciales y temporales.<sup>33</sup>

Ahora bien, un paso importante que debemos hacer antes de bosquejar visualmente un guión, es tener un abanico visual con el cual trabajar. Hablaré desde mi experiencia y de aquellos que trabajan tras las cámaras. Cada uno configura un modo complejo de crear visualidad e identidad. Sabemos que el guión es el primer paso, pero existen procesos previos que tienen que ver con la configuración de un imaginario visual que vamos adquiriendo con la experiencia. No existen pautas para esto, todo es observación y reflexión, para apuntar finalmente a crear belleza en el sentido orgánico con el tema. Es esta conexión la que separa a los verdaderos estilistas de los simples decoradores.<sup>34</sup>

---

<sup>33</sup> Alvarado, M. (2006). Transposición Estética de Pascual Coña: Del texto literario a la imagen cinematográfica. *Boletín del Museo Chileno de Arte Precolombino*, pág. 15

<sup>34</sup> Lumet, S. (2000). *Así se hacen las películas*. Madrid: Ediciones Rialp S.A pág. 60

## Imágenes -> guión -> imágenes -> guión

*“Se ha dicho que yo pinto de muchas maneras. Ello es real, mas a mi juicio, se debe a dos razones: por una parte, que mi obra es la historia de mi vida; y por otra, que soy de muchas maneras”.* Camilo Mori

*“La gracia no está en la verdad misma sino en el modo personal de expresarla. Dibujar es expresar. Se dibuja como se escribe, así se debe escribir como se piensa”.* Juan Francisco González

Tengo la inquietud de una visualidad en el arte cinematográfico. Identidad visual que tome el guión y los mensajes ocultos para jugar con ellos. Por otro lado está el hecho de jugar con el mundo que plasmamos en la pantalla, porque sé de la importancia que tendrá el material registrado para las futuras generaciones. El cine es igual que la arquitectura, una construcción visual en base a un imaginario, en las cuales, si los elementos funcionan para desarrollar un discurso coherente el trabajo final tendrá suficiente sustento para el futuro. No soy amigo de colocar objetos por el simple hecho que se vean bonitos, me gusta saber que todo lo que he puesto en pantalla tiene una significancia, me imagino a los personajes armando ese lugar. El set es un actor.

Quiero transcribir parte de una entrevista hecha a Quentin Tarantino en Cahiers du Cinema, donde explica el diseño del vestuario de De Niro en *Jackie Brown*:

“De Niro me planteó preguntas y superé su examen. Yo sabía que era un examen, pero él no sospechaba que yo lo sabía. Me interrogó mientras discutíamos el papel y aún no había dicho que sí. Esta es la pregunta número uno que De Niro plantea normalmente a un director: según su respuesta lo manda a paseo o trabaja con él. “¿Qué zapatos lleva mi personaje?” ¡Cuando De Niro sabe qué zapatos lleva su personaje, ha realizado el 75% de su trabajo! Me hizo la pregunta. Y esto le respondí: “*Well, here’s the deal...* a mitad de la película Ordell, el personaje de Sam Jackson, te compra ropa nueva. Hasta ese momento llevas las ropas viejas que vestías el día de tu detención. Durante la primera parte tienes el aspecto de un vagabundo. Ordell te compra unas bonitas y cómodas zapatillas de deporte, pero antes llevas zapatos de cuero marrón ordinarios. Cuando te detienen, guardan los zapatos en un saco. Los zapatos quedan ahí cuatro años. Pero hay un problema: los han introducido mal en el saco, con la punta doblada, así [Tarantino pone el pie en la mesa]. Así pues, Luis lleva zapatos desfigurados durante la primera mitad de *Jackie Brown*”.<sup>35</sup>

Esa concepción visual en la cual un elemento común y corriente adquiere una significancia histórica es lo que configura un aspecto visual. Esto se aplica a todo elemento que vemos a nuestro alrededor, ya que todo es un constante devenir de sentidos. Por tanto debemos estar

---

<sup>35</sup> Bordeau, E. (2007). Tarantino. *Cahiers du Cinema*, 6 - 39

alimentándonos de imágenes y recorrer los rincones de nuestra ciudad. Museos y exposiciones son un buen espacio para encontrar nuevas formas de significación (toma el tiempo para observar una pintura o una instalación, fíjate en las texturas y colores en los cuales se construye, el ambiente e incluso el título, toma registro y anota. Estos espacios son excelentes para reconocer modos de creación que pueden inspirar el desarrollo de ambientes y utilerías).

El diseño de vestuario es una de las cosas que encuentro más difícil de desarrollar. Simplemente no se me da eso, aún cuando sea parte fundamental del desarrollo de personajes. Pensar el vestuario es pensar en lo que el personaje quiere expresar, cómo reaccionará la luz con cierto tipo de telas y que cortes emplear para hablar de algo que las palabras simplemente no pueden expresar. Coppola en el making of de *Dracula* le dice a Eiko Ishioka, su diseñadora de vestuario “Quiero que el vestuario sea la ambientación de la película”. Ocurre que con los recursos que contamos, no siempre podemos acceder a crear diseños complejos y emplear las mejores telas. Pero eso no es excusa, existe el color y el modo de vestir, si es pulcro o desordenado, en que partes se gasta más la ropa y qué tipo de tenida emplear para cada ocasión. El vestuario es el marco en el cual presentamos al actor. Me parece interesante la experiencia de Milena Canonero, quien fuera la diseñadora de vestuario de Kubrik en la *Naranja Mecánica*, ya que ahí se desarrolló algo muy interesante, que es una imagen icónica, con el sombrero y el bastón de Alex:

“Estudiaba en Londres y me había hecho amiga de Stanley y Christian Kubrick cuando él me pidió que trabajara en *A Clockwork Orange*. Por supuesto, conocía el libro y me había atrapado, como a muchos jóvenes de la época. Me apasionaba el cine, pero no tenía ninguna experiencia. Stanley me tranquilizó diciéndome que quería un enfoque innovador, que es el que podía ofrecerle alguien que estaba empezando. Así me introdujo en el cine, sumergiéndome en el proceso creativo. Me dijo: “Primero vas a ayudar al diseñador de producción, John Barry. Quiero que aprendas cómo se buscan localizaciones. Mientras tanto, piensa en la película. No quiero ciencia ficción. Se trata del mañana. Hablaremos del vestuario en cuanto te vayas haciendo la idea de lo que quiero conseguir”. Stanley me dio su cámara Nikon con una lente de gran angular, salí a la calle y tomé cientos de fotografías por todo Londres. Para el vestuario de la película me inspiré en los cabezas rapadas de las calles de la ciudad. Se me ocurrió darle un look estilizado a nuestro “Drugos” y diseñé todos los trajes para crear una especie de imaginería surrealista. Stanley me enseñó a tener siempre presente el concepto de la película. También me enseñó a empezar por la cabeza e inmediatamente me encargó la supervisión y los detalles del maquillaje y el peinado. Me dijo: “Las películas son básicamente primeros planos”.<sup>36</sup>

Es la observación de espacios y de situaciones las que convierten la realidad en un molde creativo. Lo interesante es como visiones se conforman en la creación de la obra colectiva que es la película. Eduardo Santa Cruz hace un análisis muy interesante de la configuración de identidad

---

<sup>36</sup> Canonero, M. (2003). Diseñadores de vestuario Cine. (D. Nadoolman, Entrevistador) pág. 26

en las películas chilenas de los años 40's. En ellas lo popular urbano transita fundamentalmente por el modelo clásico universal del pícaro, que manifiesta su habilidad para enfrentar las dificultades de la existencia a través del humor y una sabiduría natural, desprovista de toda potencialidad crítica y cuya irreverencia no trasciende los límites de una moralidad conformista. En aquellas películas los personajes no acceden al estatuto de versión hegemónica como símbolo identitario.<sup>37</sup>

El vestuario no sólo define al personaje desde un punto de vista visual, lo identifica como un carácter que ha de tomar el actor para su interpretación ¿has visto la forma en la que el personaje de Giancarlo Esposito se caracteriza como un ser elegante antes de realizar cualquier acción en *Breaking Bad*? El vestuario es una capa interpretativa, representa una proyección de aquello que el personaje ha de significar. No es sólo estilo, tendencia o moda, es un significante en sí mismo al posicionar al personaje dentro de un contexto dramático. La persona que realiza vestuario debe conocer el guión y comprender la visión del director para potenciar los roles que han de tomar los actores en la escena. Se convierte en reflejo del tiempo y la realidad en la cual se presenta el mundo narrativo y por tanto el vestuario va de la mano de la escenografía y la utilería, todos se relacionan en un discurso visual que apela a los sentidos del espectador, convirtiéndose en las líneas del cuaderno que nos permiten escribir de forma derecha nuestras ideas sobre el papel. Si estos elementos funcionan en forma armónica construimos un discurso complejo, que florece cada vez que volvemos a ver una película.

## **El arte en la producción**

De un modo muy superficial, he ido dando ideas de cómo pretendo enfocar la realización del arte en las películas, creando una reflexión en torno al carácter que adopta esta área en la configuración de un imaginario visual que piense el relato cinematográfico como un espacio que no se separa de la realidad en la que vive, si no que es fiel reflejo del entorno en el que se crea. Realizar arte de esta forma adopta un carácter de espejo de identidad. Por mayor que sea la variedad

---

<sup>37</sup> Cruz, E. S. (2011). Entre Huasos y Rotos. Identidades en pantalla: el cine chileno en la década de los 40. En J. M. Claudia Barril, *El cine que fue: 100 años de cine chileno*. Santiago: Editorial Arcis. Pág. 138

de temas que queremos enfocar y los puntos de vista que se entrecruzan en las distintas ideas que se quieran plasmar en pantalla, existen posibilidades visuales que nuestro entorno permite reflejar. El director de arte debe ser alguien que comprenda las posibilidades del guión desde lo dramático a lo estético, comprender la importancia de los elementos más pequeños, teniendo conciencia de cámara y encuadre, textura e iluminación, dramática y punto de vista. Es un ente activo en la configuración del relato cinematográfico y como debiera ocurrir con cualquiera que es participe de la producción audiovisual, dueño de un pensamiento crítico y sensible, pues lo que hacemos al filmar una película es tomar un pedazo de tiempo y almacenarlo para que en el futuro, el ahora se conserve. Estamos creando un discurso que será repetido y estudiado, entonces ¿cómo no tener una responsabilidad por cada uno de los elementos que ponemos frente a la cámara? La verdadera profesionalización del trabajo cinematográfico, parte por comprender la importancia de aquello que estamos entregando a la sociedad, saber que no somos mera máquina de producir imágenes, si no que algo que trascenderá en el tiempo. Ser parte de esto nos vuelve a la responsabilidad de elevar las posibilidades del cine y narrar historias cada vez más críticas y ambiciosas. Lamentablemente el nivel de producción en el que nos movemos sigue una senda que se centra en historias que no permiten mostrar géneros que por su naturaleza son muy costosos, así una película que cuente una visión crítica de la Historia de Chile (volviendo a sus protagonistas en seres de carne y hueso que dudan y no las caricaturas empaquetadas y sin matices que vemos en los telefilms que muestran por televisión) no será posible hasta que podamos construir un círculo de producción en el cual exista una retroalimentación entre guión – actuación – mensaje – producción. En el fondo a lo que apunto, es que debe existir un completo dominio en todas las áreas de cómo se configura un relato filmico, para así mejorar el nivel de las historias que narramos, atrayendo público y de tal manera adentrarnos en nuevos formatos y géneros que años atrás eran imposibles de contar. El avance hacia un digital que permite menores costos de rodaje, la creación de escuelas de cine donde los chicos puedan desplegar una visión más compleja de la sociedad y la participación de espectadores con un hambre crítico abren el camino para que el cine chileno se configure en un faro de cultura y entretenimiento para todos. Sólo no debemos olvidar que somos nosotros, obreros del cine los que construyen ese proyecto y por tanto es nuestra responsabilidad ser ambiciosos, curiosos y perfeccionistas. Simplemente, luchemos cada día por hacer mejores películas.

## **Bibliografía**

Alvarado, M. (2006). Transposición Estética de Pascual Coña: Del texto literario a la imagen cinematográfica. *Boletín del Museo Chileno de Arte Precolombino* , 13 - 22.

Bordeau, E. (2007). Tarantino. *Cahiers du Cinema* , 6 - 39.

Canonero, M. (2003). Diseñadores de vestuario Cine. (D. Nadoolman, Entrevistador)

Cruz, E. S. (2011). Entre Huasos y Rotos. Identidades en pantalla: el cine chileno en la década de los 40. En J. M. Claudia Barril, *El cine que fue: 100 años de cine chileno* (págs. 130 - 138). Santiago: Editorial Arcis.

Ettedgui, P. (1999). *Directores de Fotografía*. Barcelona: Oceano.

Ettedgui, P. (1999). *Diseño de Producción y Dirección de Arte*. Barcelona: oceano.

Lumet, S. (2000). *Así se hacen las películas*. Madrid: Ediciones Rialp S.A.

Memoria de título

# **Cortometraje “Siempre Tarde”**

Sylvana Squicciarini Gallardo

Montajista, post-producción, rotoscopia

## **BITACORA**

Una vez que nuestro cortometraje fue elegido para ser realizado como una de las obras de título de la generación, rápidamente conformamos el equipo de trabajo. Siendo un grupo que ya tenía mucha experiencia trabajando juntos, se dio muy fácil la distribución de cargos que iba a tener cada uno. Por mi parte, desde el 3º año de la carrera comencé a desarrollarme en el área de montaje y desde entonces la mayoría de los trabajos que he realizado han sido como montajista, no había duda que ese iba a ser mi cargo. Pero, como requisito de la evaluación, también tenía que tener un cargo durante el periodo de rodaje. Como no había nadie de nuestro grupo que se hiciera cargo de la asistencia de dirección, decidí hacerlo yo, era muy necesario que para un proyecto como “Siempre Tarde” fuera una persona cercana y de confianza que tomara esta responsabilidad, sobre todo por el trabajo durante la pre producción junto al director, cosa que con Luis (Director), ya teníamos muy bien internalizado.

Así iniciamos el trabajo mediante reuniones semanales con todo el grupo. En un principio nuestro principal objetivo era discutir el guión hasta tener uno que nos gustara a todos. Discutíamos largas horas en la biblioteca, y semana a semana iban saliendo nuevas versiones de este, sacábamos secuencias, personajes, locaciones, características que tenía Manuel (nuestro protagonista) salían y entraban a la historia. Llegamos a realizar 12 versiones distintas de guión, pero la premisa se mantuvo durante todo el proceso; Manuel es un hombre que ha sufrido toda su vida el hecho que ha llegado tarde a todos lados, con la escritura de un guión intenta sanar la pérdida de su novia y las heridas que ha tenido que cargar por este karma. Mi aporte en esta etapa de pre producción era trabajar el guión de forma muy cercana con Luis, realicé desgloses generales de 4 versiones distintas de guión, lo que me permitía conocer todas sus escenas y su estructura general muy específicamente, cosa que fue muy útil al momento de tener que plantear la propuesta de montaje y al enfrentarme al material en la sala de edición.

Desde que comenzamos a analizar la historia que teníamos entre manos, sabíamos que no iba a ser un proyecto fácil. Como grupo nos hemos caracterizado anteriormente por inclinarnos en proyectos que han sido ambiciosos en su realización, y Siempre Tarde no fue la excepción. Con todo lo que implica realizar un proyecto de título, teníamos la intención de que ST fuera un largometraje, creíamos fuertemente que la historia pedía un tiempo de narración y desarrollo de los personajes mayor. Durante toda la etapa de preproducción el fantasma del largometraje nos penó constantemente, y fue un desafío como equipo y de dirección dejar en el guión una historia que fuera apropiada para contar en 20 minutos, ya que no queríamos que se extendiera más de esa duración. Aun cuando se logró condensar la historia que queríamos, la cantidad de personajes y locaciones, nos dejaba un gusto a largometraje desde la mirada de producción.

Es por esto, que uno de los principales desafíos que tuvo ST fue cantidad de locaciones que necesitábamos, desde los primeros desgloses hasta el final del rodaje, fueron más de 15 locaciones en las que grabamos. Lo mismo ocurre con los actores, aparte de nuestros protagonistas Manuel y Camila, existen aproximadamente 25 personajes que se cruzan en esta



historia, y muchos más extras que eran necesarios para algunas escenas, como las de la fiesta o la tocata, por ejemplo. Así empezó la tarea, a veces titánica, de coordinar todos esos elementos en un plan de rodaje, entre los horarios de las locaciones, los actores y los problemas de producción que iban surgiendo, el plan de rodaje se iba modificando según nuestras necesidades, además de intentar hacerlo calzar con la restricción que teníamos de parte de la universidad de no realizar un plan de rodaje que contara con más de 10 jornadas. Finalmente, logramos condensar en 12 jornadas la grabación completa de la película. Una vez lista el cronograma de grabación, se discutió con el director de fotografía y dirección sobre el guión técnico. Hay gente que encuentra que este es un instrumento prescindible al momento de rodar, pero para la realización de ST era un elemento necesario, los tiempos de rodaje iban a ser muy reducidos para llegar a improvisar la forma de contar la escena, además que teníamos muy clara la estética que necesitábamos en base al montaje. Luis dibujaba todos los planos del cortometraje según como él quería la visualidad del corto, junto a Christopher iban planeando la propuesta de cámara y fotografía que necesitaban, Maximiliano aportaba desde el arte, yo por mi parte con mi doble labor, revisaba la organización del rodaje según la dificultad de planos y cómo se iban a empalmar esos planos en el momento de la edición, paso a paso íbamos viendo qué era lo que queríamos para la película.

Debo admitir que mi experiencia en la asistencia de dirección durante los años de carrera había sido escasa, y la ayuda académica sobre el tema la íbamos a recibir el último semestre de la carrera con una profesora que se dedica de forma profesional la asistencia de dirección, pero por distintas circunstancias, sólo pudimos tener clases con ella después de que terminamos nuestro rodaje, por lo que me enfrenté casi sin herramientas a realizar el cargo.

Aunque mirando hacia atrás no tuvimos grandes problemas con el plan de rodaje ni con la metodología de trabajo, uno de los errores que cometí fue programar la grabación una de las escenas más importantes del corto el primer día. La escena 13 de guión es la primera en la que vemos a Manuel en la actualidad contando su guión a Camila, y mediante la escena avanza, nos damos cuenta que ella ya no está y que todo es parte de su imaginación. Al momento de enfrentarme al material en el montaje, me fue muy difícil seleccionar lo que necesitábamos de los actores, en la mayoría de las tomas se notan “fríos”, era una escena compleja para darle inicio al rodaje y los protagonistas no se habían visto en muchas ocasiones, debió haber estado bajo mi criterio que esa escena fuera grabada más adelante en el rodaje (inmediatamente al ir avanzando el rodaje, los actores mejoraron sustancialmente sus actuaciones). Esa es una lección que aprendí durante este proceso, algo en lo que no me volveré a equivocar.

Otro tema que existió durante la realización del Siempre Tarde fue el escaso presupuesto con el que contábamos para realizar la producción del corto. La mayoría de los actores que aportaron con su presencia en la película fue sin remuneración de por medio, por lo que el plan de rodaje también dependía de los tiempos que ellos tenían, muchos nos estaban haciendo un favor al participar en el proyecto y sus tiempos eran muy reducidos. Pero el mayor problema que esto nos trajo esta situación fue el tener que trabajar con extras que no fueran remunerados. Para las

escenas más grandes en las cuales los necesitábamos, dependíamos de la voluntad de cada persona para estar ahí, no les podíamos exigir puntualidad ni la rigurosidad que se debe tener en un rodaje, además que muchos no tenían experiencia participando en una producción cinematográfica, por lo que el trabajo se tornó mucho más difícil de lo habitual. Como asistente de dirección era yo la encargada de dirigir a los extras, no trabajé con un segundo asistente de dirección, y era la primera vez que me tenía que dar órdenes a tanta gente (más de 20 extras en algunas escenas), me resultaba difícil ser la persona que tenga que estar llamando la atención todo el tiempo para mantener el orden y hacer el rodaje más expedito, pero como somos un equipo que nos conocemos muy bien trabajando, todos estuvieron dispuestos a ayudarme en estos momentos en los que necesitaba apoyo en el set, sobre todo el equipo de producción, Felipe y Cecilia, estaban muy atentos a cualquiera fuera mi necesidad, ya fuera dirigir a los extras, asistir a los actores o preocuparse de cualquier aspecto del rodaje que yo les delegara mientras me dedicaba a trabajar con Luis, Christopher y los actores. También fueron escenas complejas en las que teníamos que trabajar con niños, en los primeros minutos del corto grabamos con dos niños de 10 años y un niño de 4, En estas escenas necesitábamos obtener una actuación convincente de los niños, sobre todo de el de 4 años, que interpretaba a Manuel a esa edad. Lo primero que se me ocurrió ese día, fue conseguirme una consola de videojuegos portátil, cosa que entusiasmó mucho a los niños e inmediatamente me hizo cercana a ellos. Gracias a eso empezaron a escucharme y pude ayudar a conseguir lo que necesitaba dirección. Aunque se hicieron más de 25 tomas con Manuel de 4 años, y era muy notorio como toma tras toma el niño iba perdiendo su paciencia y su capacidad de concentración, conseguimos lo que queríamos de él.

La escena del colegio, también en la niñez de Manuel, fue una de las escenas más complicadas a las que nos tuvimos que enfrentar, no sólo porque son niños los que actúan, sino porque era un curso completo el que logramos conseguir para grabar la escena, y teníamos un límite de una hora para grabarla. Luego de que el colegio Llano Subercaseux nos permitiera grabar en una de sus salas y con un curso completo, acordamos en que llegaríamos una hora antes de que los niños, así preparar con tiempo las cosas de arte y fotografía, y no tener que hacerlos esperar. Una vez que llegaron, el actor que hacía de profesor, fue de mucha ayuda, ya que logro captar la atención de los niños entreteniéndolos entre toma y toma. Pero a quien recurrí yo para asistirme fue a la profesora de este curso, quien los mantuvo en orden durante todo el tiempo de rodaje, y gracias a ella, los niños no causaron mayores problemas e hicieron justo lo que necesitábamos, sin pasarnos en el tiempo de rodaje.

Durante los días de rodaje me di cuenta de la dinámica que tenemos como equipo de trabajo. Una de las cosas que nos sirvió mucho a la hora de optimizar los tiempos en el set, fue el haber grabado con una cámara de celular en las locaciones originales, utilizando dobles, previamente a los días oficiales de rodaje aquellas escenas que pensamos podían darnos algún tipo de problema en el set, como la escena del tren. Esta es la secuencia clímax de la película, donde Manuel, después de entregar su guión en blanco y perderlo todo, decide suicidarse en una línea del tren. Muchos

días antes del grabarla con el protagonista y el equipo completo, Luis y Christopher fueron a la locación y resolvieron todo tipo de problemas que podíamos tener antes de grabar. Hicieron el desglose de planos, revisaron el eje, y resolvieron cómo hacer el truco visual de un hombre suicidándose. Esa escena se montó y ahí nos dimos cuenta de lo que teníamos que hacer para hacerla funcionar narrativamente, ya que es la escena clímax del corto, era necesario estar seguros de lo que necesitábamos al momento del rodaje. Esta es una técnica altamente recomendable para alguien que tiene que grabar un momento importante, al tener claro los planos necesarios para contar la escena, nos demoramos menos de 3 horas en grabar una de las secuencias más complejas del corto, estábamos en una locación hostil, pero como teníamos claro lo que debíamos hacer, sólo necesitamos que el tren pasara una sola vez para tener todo lo necesario para construir la escena tal y como la queríamos.

Al final, después de un par de suspensiones de rodaje debido al clima, logramos terminarlo todo. Inmediatamente yo sincronice el material trabajando sin parar durante cuatro días seguidos. Debo recalcar en este punto, que considero fundamental la etapa de sincronización como inicio del montaje, este es el momento donde uno ve todo el material, todas las escenas y todas las tomas de cada plano. Es un acercamiento muy necesario a lo que será en el futuro el montaje. Por mi parte en este momento tomo notas y nombro cada plano, así que una vez terminada la sincro, tengo clara cuales son las tomas que usaré para ir contando la película, porque ya conozco el material de pies a cabeza.

Cuando comenzó la etapa de montaje, aunque estaba muy claro lo que necesitábamos, el acercamiento al material fue muy determinante para darle lo necesario al corte. Por ejemplo, en la secuencia inicial, existe un montaje dinámico y analítico, que a veces llega a ser publicitario, que ayuda a caracterizar la ficción que se presenta en la historia. Esto la diferencia inmediatamente de la realidad que vive el personaje actualmente. En esa secuencia, se busca resumir los primeros 15 años de la vida del personaje en alrededor de un minuto, gracias al código rítmico que se le da a través del montaje expresivo vemos la presentación de su familia, el abuso de sus hermanos, su historia en el colegio, la muerte de su inocencia, etc. La importancia que tiene este primer momento en la película, es presentar la premisa, estableciendo el código de la reiteración para remarcar el karma que sufre el personaje. Por otro lado, con este primer acercamiento se pretende lograr empatía con el espectador, ya que, aunque en este punto Manuel no es visto como alguien que luche por lo que quiere, el hecho de verlo desde pequeño sufrir una y otra vez por la maldición que lo persigue a través de un montaje rítmico, explica muy bien la premisa universal que propone el corto. Esto sólo se logra entender cuando ponemos en función de la forma el fondo de lo que queremos decir. La vida de Manuel se cuenta en un minuto y gracias a esta pulsionalidad, el espectador se logra embarcar su historia.

*“Ritmos.*

*La omnipotencia de los ritmos.*

*Sólo es duradero lo que queda atrapado en ritmos.*

*Supeditar el fondo a la forma y el sentido a los ritmos.”<sup>38</sup>*

Robert Bresson.

Son estos ritmos a los que se somete el montaje los que ayudan a diferenciar la ficción de la realidad en el relato. Así mismo era importante revisar bien la estructura que tenía la película desde guión, ya que había cosas que no funcionaban del todo bien al ver montada la película. Aunque la reiteración del destino de Manuel es un elemento importante para contar la historia, cada secuencia debía ser un momento distinto en la vida del personaje, si se seguía reiterando la idea de llegar tarde, era necesario mostrarlo desde otro punto de vista. Es así como resolvimos cambiarla estructura del corto. En primera instancia, desde guión, Manuel despertaba tarde e iba a su trabajo (escena del callcenter) donde llegaba atrasado y tenía una conversación con un cliente, que lo aconsejaba en cómo seguir su guión. Esto se cambió de posición con la secuencia de la universidad, lo que nos permitió un mayor juego con el tema de la ficción que presentan los personajes, luego que conocemos la historia de Manuel, un compañero de clase cuenta su guión, nuevamente se reitera el código de ver lo que se está narrando. Esa escena, que su función en el relato es hacer una crítica, despista al espectador y hace pensar que quizás esta no es sólo la historia de Manuel, sino un juego tras otro de mostrar lo narrado, una y otra vez. Pero al seguir avanzando a la escena, volvemos a la narración sobre la historia del protagonista, donde sigue la reiteración de su karma, pero esta vez desde la vida amorosa del personaje. Cuando se montó esta secuencia de guión, existía una escena donde se le veía llegando tarde a un trabajo entre las dos escenas donde se relaciona con mujeres, esta escena fue eliminada, ya que reiteraba algo que ya habíamos visto suficiente, y así quedaba mucho mejor cohesionada la historia de Manuel, hablando sólo en ese bloque de su mala suerte en el amor.

Al seguir avanzando en el montaje uno de los puntos más importantes era saber cómo construir bien al personaje de Manuel, y que su historia provocara empatía hacia el espectador. Desde un comienzo fue un punto de trabajo al que el profesor guía nos cuestionaba ¿cómo voy a sentir empatía con alguien que no es capaz de luchar por lo que quiere?

Fue desde ese momento donde nos cuestionamos cual era el verdadero sentido de la escena del call-center. Ya desde el final de la escena de la universidad, al protagonista le produce un cambio las palabras de su profesor, quien justamente le habla de si este personaje alguna vez se va a oponer

---

<sup>38</sup> AMIEL, Vincent, *Estética de Montaje*, ABADA EDITORES, S.L., 2005. Madrid, p.126.

al destino que se le había impuesto (cabe decir que esto no es al azar, ese diálogo se puso ahí porque sabíamos que esa era una posible crítica que se le podía hacer a nuestra película). Esto es lo que gatilla el cambio al personaje, hace que se ponga a escribir y decida que a través de su guión va a recuperar a su novia, es el guión es el elemento crucial para redimirse de su karma. Es luego de esta escena, que Manuel ve a Camila con otro chico, otro punto de conflicto que impulsa el comienzo de la caída del personaje. Era importante la construcción de la lucha de Manuel, porque así mismo, se reforzaba la pérdida de la ilusión de recuperarla, que lo lleva a borrar su guión y finalmente al suicidio.

Durante el relato, se intenta llevar a espectador por un viaje de confusión más que de claridad, aunque este corto apunta a ser un corto mucho más clásico en su forma, su narración intenta presentar una dinámica al espectador en la que este debe dejarse llevar, diferenciar la ficción y la meta-ficción cada vez que se le presente, pero ya hacia el final del corto, en el momento del climax, se espera que el espectador no tenga claro en que nivel de narración se encuentra en ese momento hasta llegar a la verdadera realidad, donde Manuel sí utilizó su guión para hacer las paces con su destino y su historia con Camila.

Todo el proceso de lo que fue producir Siempre Tarde, desde el inicio de la pre producción hasta terminar el montaje, fue una etapa increíble de aprendizaje. Gracias a lo compenetrados que estamos como grupo y el extenso trabajo en pre producción, el montaje fue mi momento de experimentar con la narración. La confianza que el director tenía en mí, permitió que la mayoría del tiempo yo trabajara sola con el material, y sólo nos juntáramos periódicamente a revisar los avances de los cortes.

Esto sólo se pudo dar por como conocía cual eran las verdaderas intenciones de Luis con el corto, tenía absolutamente claro lo que él quería contar. Además, el tener que levantar un corto tan ambicioso, que muchas veces se sentía y quería ser un largometraje, con casi nada de presupuesto puso a prueba nuestras capacidades como equipo, y también a cada uno como jefes de áreas. Crecimos como profesionales luego de una experiencia como esta, a ratos parecía que todo el trabajo que implicaba el corto nos sobrepasaría, yo en muchos momentos me sentí así, pero por el contrario, nos afiatamos mucho más al momento de resolver cada uno de los problemas que se nos iban presentando.

## **El proceso de montaje: Una labor técnica con ramificaciones artísticas**

### **Montaje pensado desde Guión**

*“La escritura de guión y el montaje están conectados, tanto así, que siento que el último borrador de guión es el primer corte de la película, y el último corte de montaje es la última versión de guión”*

Quentin Tarantino

Esta cita de Tarantino encuentra perfecto sentido en el desarrollo de nuestro corto. No solo porque durante el desarrollo de montaje seguimos, literalmente, rescribiendo el guión, sino que también, el montaje mismo se desarrolló desde el periodo de escritura de guión. Como dice Tarantino, guión y montaje se retroalimentan y complementan el uno al otro.

La manera de trabajar el montaje depende de cada director. Hay directores, como Alfred Hitchcock que tienen pensado cada plano, y visualizan su empalme con el siguiente incluso antes de rodarlos, en estos casos, la tarea del montajista se remite a seleccionar los mejores planos dentro de las tomas. Otros directores le confían mayor trabajo creativo al montajista, dejando que este decida estructura, puntos de vista, e incluso elimine escenas completas si esto va en pos de mejorar la narrativa de la película. Montajistas como Sally Menke y Walter Murch se ganaron la confianza de los directores con los que trabajan y operan de manera casi independiente a ellos.<sup>39</sup>

Por lo general y con el advenimiento de los formatos digitales, en la actualidad, el proceso de montaje se piensa hacia el final, y se hace responsable al montajista para que se encargue de las toneladas de material que se produjeron en rodaje (ya no existe tanta preocupación por el metraje de película que se deba gastar). El pensar el montaje como un proceso post rodaje tiene sus ventajas y desventajas. Por un lado las apreciaciones del montajista son vírgenes respecto al material, no estableció una relación emocional con los planos, puede ser frío a la hora de eliminar tomas, acaso escenas completas. Esto hace que el montajista pueda ponerse del lado del espectador, entendiendo como este digerirá y procesará la película, pues comprende el material con una mayor distancia y realiza las operaciones necesarias para que esa distancia se acorte y el espectador pueda sumergirse

---

<sup>39</sup> Cutting the edge: The magic of movie editing. Wendy Apple. 2004

en la historia. Desarrollaré este tema del “sumergirse” en la narración más adelante, pues está íntimamente relacionado con el montaje y el ritmo.

*“El editor tiene que ser una especie del defensor del público. Como editor sólo ves lo que está en la pantalla, no lo que pasó en el rodaje, y así es como lo va a ver la audiencia. Mi principio es no ir al set, no ver al actor sin su vestuario, no ver nada aparte de las imágenes que me llegan del set”*<sup>40</sup>

W. MURCH

Murch con estas palabras deja bastante claro este punto. El espectador no se relaciona con la realidad de la película, si no, netamente con la ficción que propone. Si el montajista se relaciona directamente con los trazos de esta ficción le será más fácil construirla.

Más que hablar de las desventajas sobre considerar el montaje como parte de las postproducción, quisiera hablar de las ventajas que conlleva hacer lo contrario, es decir considerar el montaje como parte íntegra del rodaje e incluso de la pre-producción. La primera ventaja es la participación en la decisión de los planos, incluso desde el guión, muchas veces esto puede ayudar al director a desarrollar estrategias narrativas sobre puntos de vista, o cortes antes de rodar. Si bien este proceso puede llevarlo a cabo solamente el director, la ayuda del montajista puede servir si se desean calcular los tiempos aproximados que deben durar las escenas y las tomas, esto nos lleva al segundo punto. El montajista en rodaje puede ser de gran ayuda dentro del set si conoce las intenciones del director y puede visualizar el corto montado, esto en función de los tiempos que puedan estar durando la grabación de las tomas. El montajista puede asesorar si acaso el tempo de actuación está siendo demasiado dilatado o apresurado respecto al conjunto de las secuencias.

El tercer punto, es el acercamiento con el material. Al contrario del distanciamiento emocional del montajista no participativo, el montajista presente durante el proceso establece una relación de conocimiento con el material. Conoce si determinada actuación le pareció más orgánica al director, o si en algún momento la luz era más favorable, o algún evento determinado ayudó a la construcción de la escena. Además conoce el material antes de visualizarlo, lo que hasta cierto punto permite llevar a cabo su labor con mayor eficacia.

*“Es muy difícil resolver en el montaje el problema de acortar una película que es demasiado larga desde el guion. Los montadores están en buenas condiciones para saber, al leer el guion, lo que durará la película”*<sup>41</sup>

Este principio se aplicaba bastante en el cine de los años 50, la época en que la mayoría de la montajistas eran mujeres y se las asociaba a las películas incluso desde la escritura del guion.

---

<sup>40</sup> Cutting the edge: The magic of movie editing. Wendy Apple. 2004

<sup>41</sup> Villaine, Dominique. El Montaje, Ediciones Catedra, S.A., 1999, p.53

Luego estas mismas montajistas reclamarían que el proceso de montaje es demasiado tardío, pues en ocasiones, era una tarea demasiado dura acortar escenas que de rodaje venían largas.<sup>42</sup>

En el escenario del cine chileno, es indudable que los presupuestos utilizados para realizar proyectos audiovisuales nunca serán (ni han sido) tan grandes ni apoteósicos como las películas norteamericanas. Es por estos costos que los equipos cinematográficos en Chile nunca son tan grandes, y generalmente existen personas que tienen roles dobles durante el desarrollo de los proyectos. Como lo mencioné antes, a mí me correspondió tener dos cargos que me mantuvieron durante todo el proceso de realización del filme, lo que creo que benefició a la película, aunque mucha gente se oponga que el montajista sea parte del rodaje.

Este caso no fue una elección, como corto de título nuestro presupuesto era mucho menor al que se acostumbra en las películas que se realizan con dineros otorgados por los fondos. Como los equipos son reducidos puede ser una buena solución al problema que el montajista realice un rol como por ejemplo continuista, ya que tomar los tiempos que demora la acción de los planos, puede ser un aporte que servirá a futuro al calcular el tiempo necesario que tendrán los cortes. Aunque grandes del montaje se oponen rotundamente a que el montajista sea parte del momento donde se filma la película es un problema que puede finalmente resultar como solución.

### **Proceso de montaje ST.**

Con respecto a esto, la relación entre el guión y montaje queda bastante clara en el documental, donde se tienen muchas horas de material y es necesaria la escritura del guion para tener una idea de cómo debe orientarse el material, en muchos casos la escritura del guion documental se produce posterior al rodaje. En la ficción, sabemos que sucede al revés. La propuesta de montaje se va armando inmediatamente desde que se comienza a escribir el guión. Es durante su escritura donde se visualiza una estructura global de la película; la aparición de los personajes, el orden de la acción, la distribución de la información etc.,<sup>43</sup> así mismo, se comienzan a crear códigos que caractericen la historia y le den su propia identidad. En el caso de Siempre Tarde, se puede decir que el montaje orientó y re-encauzó el guión, aportando narrativamente con intenciones del personaje que no estaban demasiado claras y que era importante ponerles un acento. Como su deseo de recuperar a Camila y de escribir su guión.

Ya que el corto ocurre entre distintos niveles de narración, desde las primeras versiones del guion intentamos buscar formas de montaje, lenguajes que se establecieran dentro del mismo corto, cuidando meticulosamente las transiciones entre un nivel de ficción y otro. De hecho en un momento pensamos en 'Inception' como referente, sólo que nuestro personaje en ese entonces

---

<sup>42</sup> Villaine, Dominique. El Montaje, Ediciones Catedra, S.A., 1999, p.53

<sup>43</sup> AMIEL, Vincent, Estética de Montaje, ABADA EDITORES, S.L., 2005. Madrid, p.14.



tenía epilepsia, cuando venía uno de sus ataques, veíamos como ocurría un terremoto en la meta-historia, tal y como en esa película hechos que pasan en un nivel de sueño afectan profundamente la arquitectura de los sueños que están en otro nivel. Estas pequeñas maneras de pensar el montaje estuvieron presentes en todas las versiones del guión, siempre se trató de establecer códigos propios del corto, por ejemplo, cada vez que Manuel relataba su historia, veíamos la misma en imágenes. Una vez que este código está establecido, no solo lo vemos con la historia de Manuel, sino también con uno de los personajes secundarios, Raúl, cuenta su guión durante la secuencia de la clase en la universidad y también la vemos en imágenes mientras escuchamos la voz en off.

La propuesta de montaje se desarrolla en dos momentos. Por un lado, la vida de un guionista que intenta terminar una historia, y por otro, el relato mismo de su guión. Entre estas dos directivas se desarrolla un montaje paralelo, que va uniéndose hacia el final.

Durante la película existen más momentos donde recurrimos al código como forma de guiar al espectador entre la ficción y la meta-ficción. Estos tres momentos son; la niñez de Manuel, la narración del guión que habla de su historia con Camila en la secuencia de la universidad, y desde el momento en que se despierta del sueño hasta el suicidio en la línea del tren. Ya desde el guión se sabía el tratamiento que cada una de estas secuencias debía contar, todas bajo un código similar de montaje, que sitúan al espectador inmediatamente en qué lugar del relato se encuentra. El mayor énfasis y cuidado que tuvimos que tener durante rodaje, era en los momentos de filmar los planos con los cuales se iba a conectar la ficción y la meta-ficción. Estas conexiones se dan a partir de diálogos que tienen repercusión en la ficción o simplemente miradas a cámara que rompen con la narración que se está contando de forma metalingüística. Son estos mismos códigos que se establecen estructuralmente desde la escritura de guión, que uno como montajista tiene que ir reforzando para jugar con las expectativas del espectador cuando se encuentra con la película, pero así mismo como es importante construirlos, es fundamental que una vez avanzada la película se rompan estos mismos códigos que uno ha establecido<sup>44</sup>. Así fue como lo pensamos con Luís, desde un comienzo. Es durante la secuencia del suicidio donde el espectador debe perderse en el juego narrativo que estamos planteando, ya no se sabe si estamos en la ficción o la realidad del personaje, ¿será el verdadero Manuel que se está suicidando realmente? Ya sin saber el lugar narrativo en el que nos encontramos, hay una ruptura de código al darte cuenta que el suicidio es parte de una meta-ficción, que ya hacia el final, es parte de otra, y una vez que aparecen los créditos de otra.

---

<sup>44</sup> Un ejemplo de esto es Kill Bill, donde el código principal es la violencia durante enfrentamientos de la protagonista con sus enemigos. Esto genera una expectativa en el espectador que se rompe cuando la protagonista se enfrenta a Bill y en vez de pelear, mantienen una conversación en el living de su casa.

Otra reescritura que se puede hacer mediante el montaje, es depurar y limpiar las actuaciones. Muchas veces los actores dicen frases fuera del tono de la escena, o tienen furcio, el montajista es capaz de limpiar realizando ciertos cortes o jugando con las imágenes, es esencial usar un buen juicio a la hora de hacer esto, pues así como puede mejorar sustancialmente una escena, puede ir en detrimento de la misma si no se tiene el criterio de no quitar lo esencial.

Como mencione anteriormente, el ritmo o los ritmos, son los responsables directos de la capacidad de inmersión que tenga nuestra película. La publicidad ha sido el medio que más provecho a sacado de este principio, pues la idea es inocular, cierta sensación dentro de la mente del espectador sin que este la procese, y esa sensación es la necesidad de comprar determinado producto. No es de extrañar que se defina “cine comercial” como aquel cuyo montaje no de tiempo para la contemplación, pues mientras menor es la duración entre corte y corte, mayor es la inmersión a la que es sometido el espectador, y menor su capacidad para reflexionar respecto de las imágenes que ve.

Aunque puede suceder justamente lo contrario, un plano contemplativo, con cortes espaciados en el tiempo, puede ser bastante inmersivo y cautivante. Este tipo de montaje ha sido explorado en películas como Primavera, verano otoño, invierno... y primavera otra vez, o también en las películas de western, donde un montaje pausado establece un lenguaje de tensión e incertidumbre.

En Siempre Tarde, al ser un corto que opera en diversos códigos, se utilizan gran variedad de técnicas y ritmos. En un principio los cortes rápidos nos acercan más al cine comercial, la idea de esto es sumergir al espectador de lleno dentro de la historia, sin que este pueda desprenderse por un segundo de lo que está viendo. Podemos decir que cierto ritmo publicitario nos ayuda a lograr este efecto. Como antítesis, tenemos la escena del suicidio, cuyos planos son mucho más lentos y se establecen miradas muy al estilo de un western. En este momento del corto se espera que el espectador ya esté involucrado con la historia, una cadencia más pausada debería generar intriga en el público.

## **CÓDIGOS DE SIEMPRE TARDE**

Esta diversidad de códigos es característico del cine post-moderno, pues cada código es una referencia estilística a ciertos imaginarios que de por sí, por su mera forma, poseen un connotación narrativa o al menos simbólica. Es así como, en Siempre Tarde la diversidad de formatos son elementos que hablan por sí solos al momento de ser mostrados en pantalla. Como en un cortometraje los tiempos son obviamente más limitados, para contar una historia compleja como Siempre Tarde se necesitaban elementos que se asociaran inmediatamente con ciertos imaginarios de la audiencia, son distintos recursos hicieron la narración más expedita, clara y dinámica para el espectador.

El uso de la rotoscopía en la escena del sueño, es un claro guiño a *Waking Life*(2001), de Linklater, la cual a su vez, es también una obra post moderna por excelencia, pues el estilo de su rotoscopía varía de acuerdo a la circunstancia del sueño en que se encuentra el personaje. Este tipo de animación en el caso del corto, nos presenta una situación onírica donde el personaje se desdibuja y accedemos sus miedos más profundos.

Otro código utilizado es el formato de video casero, cuya mera suciedad formal y estilística, evoca el imaginario del recuerdo. La cadencia de estas imágenes en ambas partes es una referencia al cine de Jonas Mekas, que trabaja la memoria y el material de archivo con ritmos de montaje casi musicales, construyendo verdaderos diarios de vida audiovisuales. Esta suerte de “flashback” en el corto nos hablan de un “paraíso perdido”, en las dos partes del corto donde se muestra este formato, el personaje está pleno, fuera de su karma de siempre llegar tarde, se pretende asociar la imagen de archivo con el recuerdo, y la aceptación total del mismo, lo que se vuelve hacia el final del corto la redención del personaje.

Los juegos metalingüísticos, las historia dentro de las historias, es otro código y quizá el más potente del corto, pues desarrolla su temática. Otra vez nos encontramos con referencias y citas a otros cines y miradas. Lo primero que se nos viene a la mente es Kaufman y el Ladrón de Orquídeas (2002), o algunas películas de Woody Allen, donde nos sumergimos dentro de narraciones ficticias en el mundo “real” de los personajes. En *Siempre Tarde* tratamos de diferenciar el uso de este recurso mediante el montaje paralelo. Como se mencionó anteriormente, en un principio las historias van paralelas, tenemos a un personaje a quien vamos conociendo y visualizamos mediante su relato el guión que está escribiendo, para hacia el final, establecer líneas cruzadas entre lo que el personaje vive, su guión y sus deseos profundos.

## CONCLUSIONES

*“No puedo creer que el montaje no sea lo esencial para un director, siendo el único momento en que controla completamente la forma de su película. Cuando ruedo, el sol determina algo con lo que no puedo luchar, el actor hace intervenir algo a lo que debo adaptarme, y la historia también; yo me las arreglo como puedo para dominarlos. Pero el único lugar en donde ejerzo un control absoluto es la sala de montaje: por tanto, en este momento el director es un verdadero artista en potencia, ya que una película sólo es buena en la medida en que el director ha conseguido controlar los distintos materiales y no se ha limitado a llevarlos a puerto”*<sup>45</sup>

Orson Welles.

---

<sup>45</sup> AMIEL, Vincent, *Estética de Montaje*, ABADA EDITORES, SL., 2005. Madrid, p.16

Esta frase ilustra bastante el bien el proceso descrito durante esta memoria, pero podemos ampliar la frase de Welles y decir que también el montajista es un artista en potencia, pues si bien está encargado de la parte técnica del material y todos los procesos que esto involucra, su labor fundamental es intrínsecamente artística, pues configura muchos valores que le dan a la película su calidad de obra de arte, tales como la escritura de un relato coherente, la yuxtaposición de imágenes para generar nuevos contenidos y discursos, un ritmo que finalmente será el responsable de mantener al espectador atento a las imágenes.

Como dice Welles, durante el montaje el mayor valor que se tiene es el control, el control y el silencio. Lumet alababa el silencio de la sala de montaje, en contraste al ruido que vivía en el set. Este silencio y control son esenciales para esta parte creativa del film, pues aquí es donde se construye desde sus elementos mínimos, que son las imágenes de cada fotograma, el relato.

## **Bibliografía**

“En un Parpadeo” de Walter Murch. Editorial Ocho y Medio. 2003

“El Montaje” de Dominique Villaine, Ediciones Catedra, S.A., 1999,

“La Estétic del Montaje” de Vincent Amiel. ABADA EDITORES, SL., 2005.

"Así se hacen las películas" de Sidney Lumet.. Versión Española y presentación de José María Areste. Ediciones RIALP, S.A. 2000.

Memoria de título

# **Cortometraje “Siempre Tarde”**

Amanda Cavalcante Winser

Sonidista, post-producción de sonido

## MEMORIA DE TÍTULO “Siempre Tarde”

### El Cine Posible y el Trabajo Sonoro

Por Amanda Cavalcante Winser

Sonidista y Post Productora de Sonido

Desde siempre ha existido la discusión sobre si el sonido es tan importante como la imagen en una obra cinematográfica o si la última, tiene mayor poder dentro de una realización. Sin darnos cuenta, trabajamos en función de la imagen más que del sonido, en la búsqueda de locaciones, en la selección de planos, etc. La sociedad está enseñada y acostumbrada a darle acento a la percepción visual, antes que la auditiva. Nos damos cuenta luego, de la real importancia del sonido. Es así como deberíamos entender que las películas no *se ven*, sino que *se perciben*.

Hitchcock reflexiona junto con Truffaut en “El Cine Según Hitchcock” y refiere a un punto importante sobre la llegada del sonoro al cine, situación que marca un importante hito y que además, tiene mucha influencia en la percepción que se tiene del sonido hoy. Refiriéndose principalmente a los diálogos, se habla de que el cine cuando era mudo, estaba llegando a la perfección (en un lenguaje cinematográfico), por lo que la llegada del sonido hizo que se “estancara” de cierta forma. Esto es, que el cine construía un estilo más cinematográfico (comunicar las ideas sólo con las imágenes), en cambio, con la llegada del sonido, este estilo se fue perdiendo, ya que los directores se apoyaban mucho en el texto hablado y de esta manera comunicaban las ideas y sensaciones (como un teatro).

Cabe recalcar que se plantea la tesis de que lo primero que el espectador lee en un film son las imágenes y muy por detrás, lo que escucha (siempre apuntando a los diálogos). Esto nos habla, entonces, de que al fin y al cabo el tratamiento cinematográfico que se le da a un film va a estar siempre por sobre los diálogos hablados y por lo tanto, el sonido debe fortalecerse en otros aspectos más que en el texto escuchado. Al contrario de esto último, Lucrecia Martel defiende en su charla sobre “El Sonido en la Escritura y la Puesta en Escena” un punto muy importante, diciendo que el sonido es importante al nivel de diálogos, por lo preciso que es un texto dicho en cierto lugar, de cierta persona, en cierta situación y con cierta emocionalidad. Esto es, que un texto (una frase cualquiera de cualquier persona) está tan bien dicha en su momento, que es muy difícil rehacerla luego, con un actor profesional, ya que se perderá la esencia original y la sensación real de la persona hablante. Cuando alguien cuenta algo y evoca una época (por ejemplo la infancia) hace que este “presente” se transforme en ese momento (pasado) y las palabras se disuelven en ese espacio/tiempo (donde se ubica contando la historia) junto con el espacio/tiempo evocado. Dice

que los diálogos tienen tantos detalles en su modo de decir (tonos, pausas, etc.) que traspasar eso a un actor es casi imposible en su totalidad, ya que no hay una clara justificación ni explicación de cómo debe ser dicho tal diálogo, con tal tono en esa precisa pronunciación de la palabra X. O sea, el texto hablado espontáneamente es tan exquisito en detalles, que cuesta mucho reproducirlo completamente en una escena. Por esta razón debemos entender el real uso del sonido, ya que si no se logra hacer una escena con diálogos naturales y correctos, es mejor comunicar lo mismo sin textos y potenciando otros aspectos sonoros.

Con el tiempo, evidentemente, se logró utilizar el sonido como una herramienta que fortaleciera el lenguaje cinematográfico y que aportara en comunicar ideas y sensaciones, más allá del diálogo. En esta etapa se halla el cine hoy, en ser un aporte real y por lo mismo, debe ser valorado.

Otro ejemplo muy bueno de la experimentación con el sonido, que hoy ya está inserto en todo sonidista, es la de que el sonido lleve a sensaciones internas de los personajes, para adentrar al espectador más que al resto de los personajes. El sonido puede entregar información sólo al espectador y no a los personajes que participan en la situación. Hitchcock cuenta que su primer experimento sonoro fue el de “alejarse” y “opacar” el sonido de una conversación familiar alrededor de una mesa, al personaje que acababa de asesinar a otro (hacer un “puré sonoro” dice Hitchcock). Solo se distinguía la palabra “cuchillo” en esa conversación lejana. Prontamente, se entendería que el padre del personaje le pedía un cuchillo, y que ésta lo traía a los oídos porque recién había asesinado con puñaladas a un hombre. Esto es entonces, que nos entrometemos en el interior del personaje ensimismado en su reciente asesinato y luego drásticamente lo sacamos con la pregunta del padre. La palabra “cuchillo” es entonces la protagonista y la unión de ambas situaciones. El sonido provoca ese efecto de entrometernos y sacarnos del personaje y comprender lo que siente.

Chion refiere en la introducción de su obra *"en la combinación audiovisual, una percepción influye en la otra y la transforma: no se «ve» lo mismo cuando se oye; No sé «oye» lo mismo cuando se ve."*<sup>46</sup>. Esto tiene que ver con lo dicho al comienzo de esta escritura, en donde entendemos que imagen y sonido trabajan en función, obviamente, de la película y que mientras más la una le aporte a la otra, más completo se percibirá el film. Cuando cineastas se enfocan en solamente una parte, la película se percibirá más vacía o incompleta. Al fin y al cabo, a todas las áreas les correspondería relacionarse y desembocar en una buena obra final.

Cuando llevamos esto a la parte musical de los films, podemos entender que la elección de la música extradiegética en un film (o incluso diegética) es muy importante (cuando realmente se requiere), ya que la música abarcará la escena o secuencia y fortalecerá las emociones de ésta. La música se integra al montaje (el cual puede estar hecho, incluso, a partir del tempo de la música) y a la situación vivida en el film, entregándole un nuevo valor. Con esto no quiero decir que los silencios musicales sean negativos, sino que, es necesario entender que todo debe estar pensado en pro de la película. Un silencio se junta con X escena y puede provocar quizás, mucho más que

---

<sup>46</sup>CHION, Michel. "La Audiovisión". Introducción. Ediciones Paidós Ibérica S.A. Barcelona.1993



si tuviera música. Va a depender de la intención que tenga el director y de las necesidades de la escena.

Cuando un guión está trabajado en función de todos los aspectos que se deben considerar de la historia (arte, foto, sonido), ésta se vuelve más completa, sin vacíos ni contradicciones. Los personajes se desenvuelven en un contexto verosímil a lo que se quiere narrar y para esto, todas las áreas deben trabajar dirigidos a ese punto.

El sonido, evidentemente, no es la excepción. Un sonidista arma una propuesta de sonido, a veces incluso antes de conocer las locaciones reales. Lee el guión y arma en su cabeza un mundo sonoro que rodee a los personajes y que aporten en las situaciones vividas por éstos.

Introduciéndonos en el cine nacional, es necesario dar énfasis en un punto. El modo en cómo se trabajan las realizaciones audiovisuales en Chile, tiene que ver con el sistema económico y con bajos financiamientos que se les otorga. ¿A qué punto con esto? A exponer que el llamado “cine posible” en Chile es el que comúnmente se realiza. Un cine a medida de lo posible. Un cine al que hay que adecuarse. Un cine que parte con obstáculos (presupuestos) pero que con mucho trabajo y desarrollo, se podrían obtener buenos resultados. Partiendo por un guión bien acabado, el cual abra nuevas ideas y formas al resto de los departamentos que participarán en la película y siguiendo por un dedicado trabajo de todas las áreas. El cine posible refiere a tomar las dificultades y convertirlas en valores narrativos y estéticos. Es saber usar los “contras” en pos del film y así fortalecer los puntos e ideas que se requieren para la historia.

Ese concepto se debe integrar en la percepción del cine en Chile y a partir de él, hallar historias novedosas para fortalecer a la cinematografía nacional.

Una relación no tan lejana surge a partir de esto. En Italia, el Neorrealismo Italiano utiliza los pocos o negativos recursos económicos existentes en la posguerra a favor de un cine social, identitario y puro. Se refuerzan las historias con el contexto vivido y asimismo, se visualiza en los films de la época. Con la participación de personajes que no son actores y mucho exterior, los presupuestos no son impedimento para crear historias que hasta el día de hoy han marcado un momento en la historia del cine. El neorrealismo habla de la realidad, la nueva realidad que se experimentaba. Enfocados en la clase trabajadora, adecuando secuencias al aire libre, sin ansias de un cine de mucha producción. La simpleza aprovechada y valorada, en aspectos narrativos y estéticos. La cotidianidad y la identidad, transformadas en valores reales de la época. Las dificultades del contexto pasando a ser dificultades para el arte y la industria, se convierten en grandes valores aprovechados por los cineastas del momento. De esta manera, se puede relacionar el Cine Posible de Chile en que podría tomar como ejemplo al neorrealismo y aplicarlo a nuestra

realidad. A pesar de las dificultades, se debe aprender a transformar todos los contras en valores artísticos y dramáticos para potenciar historias originales, puras y nunca antes contadas.

Siempre en el plano nacional, entendiendo el sistema económico del país y aplicándolo en el área de las artes, comprenderemos que es más factible trabajar con menos personas que con mucha variedad de técnicos y creadores especializados. Factible en el aspecto económico, ya que los productores siempre apuntarán a economizar lo más posible en las realizaciones y un modo es ahorrando en sueldos, por ejemplo. Esto no es lo recomendable, pero cuando uno se enfrenta a una realidad así, te debes adecuar y a partir de eso sacar lo mejor posible (en mi caso personal expondré profundamente más adelante).

Surge, entonces, en el departamento de sonido un nuevo sujeto llamado *Diseñador de Sonido* o *Director de Sonido*. Éste abarca todos los procesos en el desarrollo del sonido. Nace a partir de la exigencia de unidad que se le pide al sonido y de esta forma, integrar diferentes aspectos del sonido. Como diseñador, está a cargo de programar, coordinar, seleccionar y organizar elementos en función de comunicar la idea, mantener el concepto del film, hacer verosímil el mundo recreado y transmitir las sensaciones necesarias y requeridas por el guión. En cada etapa está presente y es el mayor responsable de los resultados que el sonido entregue en la película. Existirá en todas las realizaciones, pero la gran e importante diferencia, es que en una producción de bajo presupuesto el diseñador de sonido no sólo dirige los aspectos sonoros, sino que también debe “ayudar” directamente en áreas técnicas como el registro de sonido en rodaje, edición en post producción, supervisar propuestas y también aporta como consejero musical y mezclador. Este sujeto sugiere la colocación (o no) de músicas para ciertos momentos y el tipo de música. Todo eso en conversación y decisión final del director. En una obra en donde existe un gran presupuesto (como lo es en las grandes industrias cinematográficas norteamericanas, por ejemplo) el director de sonido trabaja con un amplio equipo de técnicos de grabación, editores, doblaje, músicos, creadores de foley y todo lo que sea requerido para desarrollar una óptima banda sonora en el film. Estas diferencias influyen evidentemente en la película. Se debe trabajar el doble para obtener buenos resultados y cuando no tienes el dinero para hacer todas las ideas, debes adecuarte y crear cosas a partir de aquello. No quiero decir que mientras más presupuesto mejor sea la película, sino que me parece que hay que usar esto a favor de la obra y de este modo explorar nuevas técnicas, visiones, identidades, etc. Sacar a flote rasgos nunca antes concebidos. Contar historias nunca antes contadas, explorar rincones nunca antes explorados y entregarle al público, elementos nuevos a partir de esta carencia económica. El hecho de no poseer un financiamiento esperado o contundente, abre la opción de crear sobre lo mismo; cuando no tienes el presupuesto adecuado para la realización de tu película, debes empeñarte a crear nuevas ideas y soluciones a escenas complejas a veces, para lograr las mismas emociones que se considerabas antes, con un buen presupuesto.

En Chile sucede mucho que cuando hay buen presupuesto se aspira a contar historias inspiradas en el cine europeo y norteamericano. Se enfocan en los efectos especiales y al fin y al cabo, no se crean historias de calidad. El cine de Chile llama a temáticas nuevas y originales y no las simples

copias de extranjeros que a veces no calzan en nuestra realidad. La ventaja de este país es que tiene historias en todos lados. En cada rincón hay algo para contar y esta, es una ventaja frente a otros países en los cuales la variedad de temáticas es menor. No se ha explorado en esos rincones y la búsqueda de identidad ha disminuido y derivado a la simple copia de lo internacional. Incluso la geografía de Chile hace que existan realidades diversas; las experiencias del norte, el clima, las tradiciones, etc. son completamente diferentes a las que se viven en el centro y el sur y esto, aporta un grano más a la gran posibilidad de historias a contar.

No hay que olvidar que quien escribe o dirige estas historias, debe ser conocedor de aquello que narra. Existen guionistas y directores que escriben y cuentan una historia en la cual se creen conocedores profundos de aquello que relatan, pero que al ver la película, comunican completamente todo lo contrario. Esto es, que hay mucho realizador que habla de una realidad a la que no pertenece y no se da el tiempo de adentrarse en ella para conocer otros puntos de vista de eso que quiere contar. Las diferencias en clases sociales, etnias, tiempo (historias de época) son situaciones en las que quien escribe, debe ser un claro conocedor de aquello para luego crear una historia a partir de eso. Hay que inmiscuirse en esas historias que existen, pero que no han sido descubiertas, sin dejar de investigar en profundidad la esencia y los puntos de vistas variados existentes. La importancia de la experiencia es un factor que se refleja en un film y por eso, el cine posible no busca contar por contar, sino que apunta a ser claros, interesados, novedosos, investigadores y creativos, utilizando todo aquello que se tenga a favor y convirtiendo aquello que no.

Para que se logre esto, las áreas deben comprender su aporte y adecuarse a esto, sin entender el “adecuarse” como “conformarse”, ya que siempre pensando en lo mejor para la película, sin depender tanto del dinero que exista para su realización.

Volviendo al departamento de sonido, se puede decir que cuando dividimos los roles que este cumple en el film se entiende que aparte del trabajo en la preproducción, el sonidista se desenvuelve durante el rodaje y en la postproducción (las que serían las dos grandes etapas). Es en este último proceso donde se podría decir que el sonido toma un rol enteramente creativo con los materiales captados durante el proceso de rodaje. El post productor retoma el guión (considerando al mismo sujeto en todas las etapas) y recibe la obra ya montada para introducirse en ella y comenzar a elaborar un nuevo proceso de creación. Un proceso que partió antes en la propuesta y que sale a flote ahora, teniendo la obra en sus manos. Antes de todo esto, el director debe reunirse con el post productor para exponer ciertas preguntas que serán respondidas después, con el trabajo de edición. La labor del trabajador de sonido es entender cuál es el concepto de la película y qué función debe asumir la banda sonora en ella para poder plasmarlo en la obra.

Cuando el sonido logra transmitir mensajes por sí mismo, responde a un buen desarrollo sonoro. Un sonido bien trabajado es aquel que en un principio pasa desapercibido (entendiéndose esto

como limpio de ruidos incontrolables, ruidos molestos, diálogos que no se entienden o escuchan, sonidos que no “saltan” en la pantalla o que distraigan, etc.), pero luego comprenderemos que contradictoriamente, una buena banda sonora es aquella que sí se hace notar, en donde intuimos el real aporte sonoro en las escenas, las sensaciones que logra transmitir auditivamente la película, lo que nos comunica más allá de la imagen, lo que nos insinúa en un off, etc. En “La Ciénaga” de Lucrecia Martel, el sonido está tan bien trabajado, que logra llenar ambientes tan potentemente haciendo que el espectador se introduzca abiertamente en la historia. La parcela se llena de sonidos en primer plano de copas, hielos, vinos, las sillas del comienzo, etc. La tormenta que late constantemente de fondo dando una sensación de calma y tensión a la vez y los interiores que se llenan de lo que sucede afuera. Por otro lado, la serie “Breaking Bad” también es un buen ejemplo del sonido transmitiendo sensaciones. La minuciosidad con la que Walter, el personaje principal, hace la metanfetamina, el fuego que calienta los químicos, etc. da una sensación de concentración y tensión con la que trabaja el protagonista. Los silencios (de lo oculto) se interrumpen por leves sonidos del trabajo, de los escondites e incluso de apariciones inesperadas que te sacan de esa sensación.

Es así como el sonido logra insertar al espectador en la obra y tal como dice Martel “*el sonido es inevitable en una sala de cine*”, porque mientras visionas una película basta con cerrar los ojos para dejar de ver las imágenes, pero ¿cómo cancelas el sonido de modo inmediato -aparte de las manos- y dejar de sentir por ejemplo, el miedo en una película de terror?, en donde la música te está causando tal agitación corporal que no tienes más que usar tus manos o salir de la sala.

Recuerdo haber vivido una experiencia así viendo “Death Proof”. Pasé por la escena del auto con las mujeres en la carretera y prontamente viene la secuencia de la mujer en el capot de un auto. En esta segunda yo ya estaba tan impactada por la primera, que no pude sino ver la escena muteada, porque el sonido y la música me mantenían completamente estresada y nerviosa, esperando cualquier desenlace. Este es un ejemplo propio, de lo que el sonido causa y aporta en el film y en el espectador.

Cuando un sonidista logra crear una banda sonora que comunique un “algo” que ninguna de las demás áreas comunica y, que a su vez, conviva sin contradicciones con los departamentos, se habla de un buen trabajo sonoro. Se debe sumar a la obra, y no restarle verosimilitud ni opacar a las demás áreas dentro del film. Entender que se trabaja por el mismo fin: la película.

Hay guiones en donde el fuerte es el diálogo entre personajes. Un ejemplo de aquello son los films de Richard Linklater “Antes del Amanecer” y “Antes del Atardecer”, en donde sonoramente el trabajo fluye en función de buen registro de diálogos (no quiero decir que en el resto de las películas no se trabaje en esta función, sino más bien, destacar que en estas películas se enfatiza el diálogo hablado), tonalidad, pausas, etc., que le van dando el ritmo, tensión y emociones a la historia. Pero a veces, por el contrario, hay historias en donde no existe diálogo, en donde el sonido

no necesita ser vocalizado para expresar la idea, por lo que el trabajo sonoro se desarrolla en la subjetividad y abstracción creativa de ambientes por ejemplo, imponiendo ideas nuevas o experimentando incluso con sonidos inexistentes. Es aquí cuando se da la libertad al post productor de sonido de jugar con sonidos o silencios subjetivos en la historia. Tal como sucede en el clásico “Padrino” en la escena del restaurant, en donde la tensión se ve fortalecida por el descontextualizado sonido de tren que enfatiza la emoción de la escena. Un sonido inexistente físicamente en esa locación, digamos, pero verosímil en el suceso de ese momento en la historia. Así, al momento del disparo, el sonido del tren entrega un énfasis dramático, sumando más tensión. Ese sería un claro ejemplo del valor añadido del que habla Chion que aporta el sonido en una imagen y en la historia final. El valor expresivo que el sonido le otorga, que enriquece al ciento por ciento el contenido de la historia y que realza la imagen.

Cuando se logra dar verosimilitud a un tratamiento sonoro en una película, es porque logras hacer que el espectador inserte en su subconsciente los sonidos y relacionarlos con lo que está viendo. En un sentido, y tal como lo expone Walter Murch “...la película sonora perfecta tiene cero pistas. Tú intentas llevar a la audiencia a un punto, de alguna manera, donde ellos puedan imaginar el sonido”<sup>47</sup>. De este modo, Murch ofrece una idea sobre lograr encontrar un sonido único que transmita la misma información y sensación que todo el montón de pistas utilizadas comúnmente en la post producción de una película; y que de esta manera, el espectador complete con sonidos propios (de sus experiencias) las escenas que van sucediendo en la película. Este es un trabajo duro y casi “no lograble”, ya que incluso Murch dice no haberlo conseguido aún. De todos modos, los sonidistas trabajamos en función de la historia, y sea como sea, la idea es no dejar vacíos (emocionales) gratuitos, sino que todo aquello que se escuche – o que no – sea con una real intención detrás de la historia.

Sobre lo mismo, el espectador cae ingenuamente en la exposición sonora del film. Esto quiere decir que mientras menos cuenta se dé el público de que se está intentando causar algún efecto – y éste se logra causar – mejor se diría que está funcionando la película.

Retomando el trabajo del post productor de sonido y luego de responder sobre el tema del film para poder plasmarlo, todo se volverá en pro de ese concepto. La creación de efectos de sonidos, ambientes, foleys y música, debe encaminarse al fin que ya hemos repetido. Fortalecer el valor dramático de la película, intensificar momentos y darle el “color” sonoro de acuerdo al género, son las principales responsabilidades del post productor y de su equipo.

---

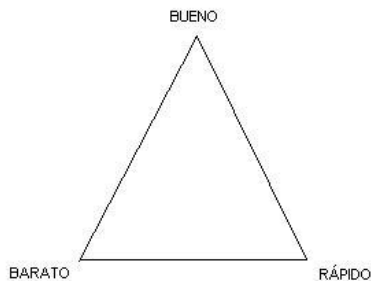
<sup>47</sup>MURCH, Walter. Artículo digital sacado del libro “Film Sound”.

Al comparar esta etapa con la que sucede en el rodaje, entendemos que en esta última la principal responsabilidad del sonidista será la del registro óptimo de diálogos. Todo está en esa función. Luego, el sonidista enfoca su trabajo en registro de wildtracks, roomtones, etc. (elementos que pronto después en la post, servirán como materiales de uso en creación de ambientes, rellenos, etc.).

El diseñador de sonido debe estar atento a todas las necesidades del guión respecto al sonido e incluso, a las ideas nuevas externas al guión que hayan surgido. Si trabaja con un equipo amplio de personas, debe tener claro las responsabilidades de cada una y los fuertes de éstas para sacar el mejor provecho en pro de la película. El constante contacto de este diseñador con el director de la película durante este proceso, fortalecerá el desarrollo y hará un trabajo más fluido.

Volviendo al caso de Chile, se puede decir que son más los desafíos a los cuales se enfrenta el trabajador del sonido en su proceso, ya que cuenta con menos equipos técnicos, personal técnico y debe ser el responsable total. Trabajar en todas las etapas, construir una propuesta fundada y consistente ya que en el llamado “cine posible” siempre será necesario el concepto del film y su desarrollo.

En Chile, el post productor se enfrenta a necesidades del director y también de los productores. Existe un diagrama muy interesante que enfrenta trabajo/resultados:



Este dibujo quiere decir que cuando las exigencias requieren una post producción BUENA y BARATA, el trabajo no será RÁPIDO. Cuando se requiere un trabajo BUENO y RÁPIDO, no será BARATO; y por último, cuando se necesita un trabajo BARATO y RÁPIDO, éste no será BUENO.

De todo lo expuesto anteriormente, quiero afirmar mi tesis sobre el funcionamiento común en el cine de Chile y lo que su historia ha demostrado. No digo que esto siempre sea así, pero apunto sobre el apostar a nuevas historias en las nuevas realizaciones y no estancarse frente al financiamiento. Ejemplifico con el sonido y lo enfrento a mejorar este nuevo cine el cual debe arriesgarse e innovar.

En conversación con directores chilenos, ellos me comentaron sobre este tema planteando que el financiamiento de las películas es problema sólo cuando se desean hacer films de género (que por esencia son caros, requieren perfección y especialidad). Basta con tener la intención de hacer un cine honesto y perteneciente a tu mundo, para poder lograr cine de calidad (este último concepto significando “logros cumplidos”). En Chile, plantean, ya existen tecnologías para mejorar calidad visual y sonora, pero aún hay ciertos obstáculos hacia el éxito total. Sin respuestas claras sobre cuál es el tope, se entiende que el cine va mejorando, pero que aún no logra llegar a la fórmula para el éxito. Recalca, Pablo Rojas Marchini, que para que haya industria, debe haber especialidad y eso referente a los roles, es algo que en Chile no existe, ya que muchos trabajan en variadas áreas de una realización. Comenta que cuando hay trabajo, probablemente el sonidista que grabó el directo va a querer partir luego al siguiente largometraje, y así sucesivamente podrá ser considerado “experto” en esa área; en cambio cuando el trabajo es escaso, puede que ese sonidista se involucre también, en el trabajo de post producción. De todas formas, considera ambas opciones válidas, y ninguna piedra de tope para la calidad cinematográfica del país.

Por otro lado, conversando con un joven realizador me comenta que según su parecer, el presupuesto es inherente a la calidad de una idea/guión/película. Cree que el cine sí se hace cargo de su identidad mediante historias mínimas y simples. Coincide con el otro director en que el presupuesto afectará cuando se quiere hacer un “tipo de cine” (género) y también, en la futura distribución de una película. Critica que la política cultural en el país no ayuda a impulsar la proyección de los films, por lo tanto la conclusión es que sin recursos económicos ni políticos, difícilmente existirá una industria en este país. Vuelve a coincidir en que hoy hay acceso a equipos de calidad que favorecen una buena realización en la parte técnica, pero que el financiamiento no tiene nada que ver en crear historias eficaces y de calidad. Acusa a que en el ámbito de los roles, si existe un trabajador para abarcar muchos aspectos y esto sucede por falta de presupuesto, es un problema; pero si es opción por motivos de unidad en algunas áreas (como el sonido), funciona de buen modo.

Todo lo anteriormente expuesto, fortalece la tesis de que el cine en Chile sí es un cine posible, el cual debe continuar creciendo para mejorar en todos los ámbitos y así lograr hallar el éxito. No hay que dejar de buscar historias nuevas y trabajar en todas las áreas en pro de ellas. Fortalecer los impulsos políticos y culturales para poder competir con el cine internacional más establecido.

## **BITACORA**

La experiencia vivida durante todo el proceso en la realización de “Siempre Tarde” fue mayoritariamente de desafíos, experimentos y creación. Desde la pre producción, en donde grupalmente trabajábamos el guión del cortometraje, cada departamento exponía ideas y sugerencias que tenían que ver con su área. Tratábamos de dar soluciones para resolver ciertas escenas en donde existían desafíos nuevos para cada uno.

Desde un comienzo sentíamos que el corto sería complejo de hacer, especialmente en el tema de producción. Requeríamos variadas locaciones y personajes (esto significó retos en todas las áreas) y debíamos hallar la mejor opción posible. Nuestro grupo está integrado por cinco personas y sus respectivos asistentes que ayudaban mucho en la parte técnica. Creativamente cada uno de nosotros cinco tenía una propuesta en su área para aportar al corto. En mi caso, el sonido, la propuesta tenía que ver con las introspecciones del personaje y las decisiones que éste tomase. Conversando con dirección, entendemos que la intención del corto era también la de confundir sutilmente al espectador en cada realidad (guión y presente), para que la atención se enfocara en lo que le sucedía en ese momento al personaje. De este modo, el sonido se trabajó en la post producción rellenando ambientes, separando al personaje de su realidad, fortaleciendo lo onírico (escena de borrachera y sueño) y potenciando situaciones de guión y de presente. La tensión y la inestabilidad son aspectos que también se ven reflejados en escenas sonoras. Esas son las principales aristas de la propuesta.

Obviamente al momento del rodaje esto ya estaba en consideración, por lo que se registró un sonido lo más limpio posible, captura de ambientes reales para trabajarlos luego, wildtracks de movimientos. Otros sonidos fueron rescatados de bancos de sonido para procesarlos junto con los directos en una mezcla completa.

Un asunto no menor y muy relacionado con las propuestas, es que un comienzo el corto estaba pensando para realizarse fuera de Santiago. Valdivia era la ciudad elegida y por lo tanto, las primeras propuestas tenían mucho que ver con los recursos que esa ciudad tenía para ofrecernos. En el área de sonido había que destacar los ambientes mucho más silenciosos que en Santiago en donde existe mayor tráfico vehicular. Sonidos de viento, el cual podría haber estado muy presente como elemento narrativo ya que hubiese funcionado como una exteriorización de lo que internamente vivía el personaje principal, árboles siendo movidos por el viento (follaje) también, el correr del río y la presencia de sonidos de la naturaleza entregados por las locaciones. Este cambio de ciudad tuvo mucho que ver con nuestro presupuesto, ya que se no hacía casi imposible realizar la película que hoy tenemos en Valdivia con los recursos que logramos. Hoy nos damos cuenta mejor de eso. Ilusos, por decirlo de algún modo, podría ser nuestra descripción, pero hoy entendemos que hubiese sido imposible por el nivel de producción que vivimos durante todos los procesos de realización del corto aquí en Santiago. La escena del suicidio pasó de ser en el puente en Valdivia, a la línea del tren en Santiago. Llegar a conseguir (porque no contábamos con dinero) la cantidad de locaciones en Valdivia, extras que aquí en Santiago fueron solamente amigos de buena voluntad y que allá hubiésemos tenido que pagar quizás, sería una tarea muy difícil de conseguir. Ya fue difícil aquí coordinar y conseguir cosas. En Valdivia hubiese sido mil veces peor.



Para evitar problemas futuros, se visitaron locaciones en la pre producción para ver la factibilidad sonora que nos otorgaban los lugares. Todos los departamentos participan de esto y así, todos aportábamos en las diferentes áreas.

Comúnmente me he venido desempeñando en el área de sonido desde hace un tiempo en las realizaciones de la universidad. Desde el año 2010 que realicé el primer cortometraje con Luis, el director, y desde ese momento hemos seguido trabajando juntos en el resto de las obras a realizar en la universidad. De a poco se ha ido integrando gente al equipo, conformando hoy, un equipo estable desde el año pasado. Siempre he sentido que me enfrento a algo nuevo en cada obra, ya sea ficción, documental, televisión o incluso publicidad. Sin querer ha sucedido que me enfrento a nuevos equipos técnicos, desafíos de la historia misma, etc. El mayor ejemplo de esto fue la realización de televisión, “Mundo Perro”, en la cual trabajamos todos el año pasado y que marcó un precedente en nuestro modo de trabajar. Fue un reto tan grande para todos, que quizás no hubiésemos corrido los riesgos con Siempre Tarde si no hubiésemos tenido esa experiencia antes. En temas de producción, manejos de equipo (en mi caso), cantidad de elementos a grabar, etc., fue un desafío. Muchas horas de trabajo que pronto nos trajo muchas alegrías. Esta vez, en Siempre Tarde, me volví a sentir enfrentada a algo nuevo. Otra vez debí aprender a usar un equipo, solucionar situaciones en escenas muy complejas como la tocata: un grupo tocando en vivo, gente participando y disfrutando de la tocata, diálogos en ella, fueron algunas de las cosas que tuve que resolver. Con la ayuda de otros sonidistas profesionales e investigando me enfrenté ese día y me siento satisfecha.

Otra situación vivida en rodaje, fue la de tratar de estar constantemente concentrada con lo que debía registrar aparte de los diálogos, obviamente. Por ejemplo, wildtracks para el futuro uso en post producción y no quedar con vacíos. Con los roomtones fue lo mismo y, por ejemplo cuando el departamento de cámara usaba un dolly artesanal muy sonoro yo no grababa en directo y repetíamos los movimientos después (no hubo diálogos en escenas con ese dolly). Ayudada por mi asistente en caña, Millaray, y la asistente de dirección Sylvana, lográbamos hacer silenciar a todo el equipo al momento de requerirlo.

Constantemente sentía que estaba experimentando en esta obra y que el proceso mayor de esa experimentación sería la post producción. Durante el montaje, volví a evaluar y retomar guión y primer corte. Con esto volví a proponer ideas para trabajarlas en post y reforzar emociones, tensión y conceptos del corto al resto de la gente.

Todo lo contado anteriormente sobre mi experiencia, debo llevarlo a la relación con la tesis planteada en un principio. Retomo la idea del Diseñador de Sonido como único sujeto desenvuelto en todas etapas del sonido. En base a mi experiencia, yo debía desenvolverme en pre producción, rodaje, y también por exigencia de la universidad, en post producción. Independiente de aquella

regla, mi trabajo hubiese sido en la etapa de post producción de todos modos, ya que como apunté en la tesis anterior, en realizaciones de tan bajo presupuesto como la nuestra, era imposible cargar con ese trabajo a otra persona pagada. Esto me trae a dar un paréntesis y reflexionar sobre una experiencia vivida en una realización en donde los productores, por ahorrar, quisieron usar solamente a un sonidista. Durante todo el proceso de rodaje, él se dio cuenta de que no era un trabajo para solamente una persona y requirió la ayuda de un asistente. Ahí comprendí (yo siendo asistente), el poco valor que se otorgaba al sonido a veces tanto como elemento narrativo, como al propio sonidista. En este caso, la realización no era de bajo presupuesto y el poco conocimiento de la producción en los requerimientos sonoros, hizo que en un comienzo el trabajo no fuera óptimo o fuera más difícil para el trabajador.

Retomando mi experiencia en la obra de título, me di cuenta que abarcando todas las áreas de sonido, mi responsabilidad era grande. Tenía que estar atenta a los momentos en que consideraba era necesario grabar, buscar soluciones a ruidos, planos muy abiertos, uso de lavalier, atenta con la posición de la caña, futuras escenas complejas, propuestas sonoras previas y aplicarlas luego en post. Debía coordinar con asistencia de dirección grabación de narración (guión), doblajes, sonidos faltantes. Atenta a requerimientos espontáneos de dirección, complejidad con la cantidad de personajes, soluciones en rodaje para situaciones de post producción. Creación de ambientes emocionalmente comunicativos, explorar ideas nuevas, apostar a fortalecer sensaciones con ciertos elementos sonoros, etc. Aquí surge una situación que viví durante el proceso de post producción. Hubo una escena que por guión estaba planteada de un modo diferente a como realmente quedó. Me parece que evidentemente mejoró y que, obviamente, ayudó a enfrentarme a un nuevo desafío sonoro/narrativo. En la escena del Call Center experimenté de un modo similar al que contaba Hitchcock que había sido su primer experimento sonoro. El personaje ensimismado e introspectivo aleja la realidad en su trabajo (sonidos del Call Center y el llamado de un cliente) para enfrentarse decidido a tomar opción de su problema. De esta manera escuchamos el tecleo del computador en primer plano (su enfoque emocional) y alejamos el resto que solo está de fondo. Esta escena es similar a una de la serie Breaking Bad, en donde el protagonista aleja nuevamente lo que sucede en ese momento para concentrarse en acariciar a su mujer (en un lugar lleno de gente) por debajo de la mesa. Se escucha el roce de la de mano y de la ropa en primer plano y olvidamos el discurso existente en la reunión donde se hallan los personajes. De esta manera, en Siempre Tarde logramos hacer la separación y concentrar la atención en las teclas y esta nueva decisión del personaje.

El hecho de trabajar en una realización llamada de escuela, habla de una realización de bajo presupuesto y, retomando la tesis, puedo decir que aquí nos vimos enfrentados a buscar soluciones y adecuarse en algunos momentos al hecho de no tener dinero. No fue siempre nuestro punto de conformación, sino que a partir de eso teníamos que esforzarnos más para obtener resultados esperados. Recrear sobre lo creado. Por ejemplo, en temas de producción requeríamos muchos extras y locaciones, y para esto teníamos que coordinar bien los roles para no entorpecer el funcionamiento óptimo de esas búsquedas. La locación de la fiesta donde conversan ambos

personajes (Manuel y Camila), la tocata y las secuencias de mujeres rechazando a Manuel, es la misma locación con distintos sets. Antes, pretendíamos encontrar una para tocata y otra para fiesta y mujeres rechazando, pero nos acomodamos y recreamos en todas las áreas para hacer las diferencias. Así, cada departamento aportó en la creación de set para que no se notara que era la misma locación. A pesar de que se mantuvo la misma canción en la parte del rechazo de las mujeres (dando a entender que eran fiestas), el vestuario y la foto cambiaban. En un comienzo habíamos dejado una parte de diferentes canciones en cada escena (muy cortas) pero se sentía muy cortada la secuencia que comunicaba la misma idea.

Mi trabajo ha estado enfocado siempre a la eficacia dramática del relato, mediante el sonido. Las propuestas y el desenvolvimiento en todas las etapas están en esa función; crear ambientes coherentes con el personaje, con sus emociones, con sus inseguridades, etc. demarcando las realidades expuestas en el corto. Era necesario siempre pensar más allá y ver lo que se venía para adelantarse a futuros problemas. Saber cómo se grabaría tal escena, cómo debía quedar con la post producción, si era necesario grabar en directo, qué materiales sonoros se necesitarían después para comunicar tal idea, etc.

Cada plano tiene un clímax por sí mismo y hay que saber qué es lo que se debe enfatizar en cada uno. ¿Qué se juega en cada plano, escena, secuencia? Estas respuestas se suman y dan como resultado la película completa. Todos los departamentos apuntan a responder eso en cada secuencia y de esta manera conformar el resultado final de la obra. En Siempre Tarde tratamos siempre de cumplir con esta idea y es por esto también que cada integrante cumplió con entender la obra, proponer a partir de guión y llevar a la práctica todas las ideas posibles que aportaran en la construcción dramática del film. Cada uno utilizó sus propios criterios y en mi caso, el sonido no debía pasar desapercibido. Por esta razón, se pretendió jugar con experimentaciones en la post producción, sonidos de tensión, relación con el tiempo, ambientes coherentes y muy presentes. El uso de sonidos en off aporta a entender acciones fuera de campo (a modo de ambiente). En el caso de Siempre Tarde, esta se escucha cuando Camila va al baño y la cámara se queda con Manuel en la cama. Inmediatamente después vemos a Camila, pero no está demás hacerlo notar con el sonido en off cuando ella sale del plano. Estos detalles enriquecen el relato y quitan cualquier mínima duda que surja del espectador.

Siempre nos hemos enfrentado a trabajos complejos y Siempre Tarde nunca dejó de serlo. Constantemente nos esforzamos para sacar adelante el corto que a ratos se nos venía encima por uno u otro problema. Como grupo ayudábamos en todo lo que pudiésemos, sin dejar de lado nuestro principal rol.

Otra escena que se pensó ser trabajada en su máximo en la post producción es la del Sueño. El personaje principal tiene un sueño/pesadilla en donde se halla en un terreno baldío corriendo desnudo. Luego se sienta bruscamente en la cama (como despertando) en un dormitorio blanco lleno de relojes en la pared. Esto se hizo grabando en directo unos ambientes del terreno baldío, pasos corriendo sobre un suelo de tierra y pasto (que los grabé como wild), más otro wild de

respiración agitada de Manuel al “despertar” en el dormitorio. Todo esto se mezcló con música, sonidos de relojes, alarmas, etc. en la post producción para darle la connotación onírica y la subjetividad del sueño bien abstracto e irreal. Esta escena es un ejemplo del trabajo experimental en el que todas las áreas nos vimos enfrentados. Cada uno probó de algún modo algo diferente y novedoso para darle a esa escena que tiene que ver con su desespero y ansias de librarse de sus presiones y temores, incluyendo a todo eso, el problema del tiempo en su vida.

Cuando uno se enfrenta al cortometraje montado, en la post producción de sonido te das cuenta que debes ocupar espacios creativamente. De esta forma, analizas una escena y escuchas lo que esta requiere. Así, comienzas a crear una banda sonora para esa escena que incluye músicas, efectos, foleys, ambientes, etc. y que enriquecerá la película. Debemos hacer que el espectador se fije en el punto de interés del plano y el sonido aporta también en este aspecto (ejemplo del Call Center). Acompaña y refuerza la imagen (incluso a veces sucede al contrario). El sonido demarcará intenciones, tensiones, minuciosas acciones, y así creará en el espectador la sensación estimada por el guión. El espectador a veces no se da cuenta de todos los elementos que están en función de crear en él una emoción. Al contrario de lo que dice Murch, uno opta por hacer con muchas pistas diferentes, un sonido completo. Leí en un texto de Lumet, que hablaba sobre una experiencia de él cuando un compositor hizo una excelente musicalización para una escena y, por otro lado, el editor de efectos de sonidos, hizo el sonido de un tren completísimo. Al momento de mezclarlos, Lumet supo que debía quedarse sólo con la composición musical y dejar de lado el efecto de tren que según él “*era sólo un tren*”. Ese efecto debió tener muchas pistas: de vapor, campana, ruedas, etc. y es así como se trabaja un sonido único. No existe un sólo sonido que transmita lo mismo por sí solo que la mezcla completa de varias pistas. Incluso Murch dice no haberlo encontrado aún.

De esta manera, en nuestra escena del tren me vi enfrentada a una secuencia rica en imágenes que llamaba a ser escuchada de buen modo. Así comencé a colocar sonidos que yo creía podrían servir en la tensión y en la situación de la escena. Jugué con rever, con frecuencias bajas, con el sonido real del tren pasando, con niveles aumentando y con ambientes que rellenaran también, el lugar en donde se producía la escena.

Otro ejemplo de desafío fue la escena previa al sueño, en donde el protagonista va a una fiesta y luego se emborracha. En ella, registré los diálogos completamente limpios (todo el resto de la gente en silencio y llevando un ritmo de actuación, simulando que escuchaban música). Luego, grabé a la gente conversando (wallas) para mezclarlo en la post con la música y los diálogos. Todo esto refuerza la escena, y le da la sensación de fiesta, con mucha gente y música. Continuando la escena, se experimentó con el sonido ralentizándolo y distorsionando con efectos, para darle la sensación de borrachera, la que termina por unirse a la escena del sueño. Una secuencia bastante trabajada en todos los aspectos.

Aparte de fortalecer escenas con experimentos sonoros, también me enfrenté a grabación de foleys, doblajes y grabación de la narración. En la etapa de post producción me tuve que replantear algo que iba en mi propuesta en un principio, que era la de jugar con el sonido del tic-tac en momentos

de tensión para traer el problema del Tiempo vivido por el personaje. Sentí que eso sacaría un poco de la realidad experimentada y que quebraba la confusión que se pretendía lograr sobre Guión/Presente.

Todo trabajo va a enriquecer a la historia, por más mínimo que parezca. Entonces, grabar un simple ruido o un wild (en tiempo de rodaje o en post producción), reforzará ideas que quizás antes se percibían más planas y en esta ocasión, puedo decir que lo experimenté.

Todos los ejemplos expuestos anteriormente, son situaciones a las que me vi enfrentada en la post producción para darle eficacia a la trama de la historia.

Cuando uno vive todos los aspectos en el trabajo sonoro, se da cuenta de que se cierra el ciclo al llegar a la post producción. Se vuelve a reafirmar la idea de que la importancia del sonido se da en un aspecto tan subjetivo y perceptivo, que llena vacíos sin darse cuenta. Provoca emociones y tensiones tan precisamente contadas, refuerza sutilmente lo que se ve y lo completa. Hace que el espectador se halle en el lugar en donde se encuentra el personaje. Traslada a diferentes realidades y ofrece una subjetividad única y propia del espectador. Lo integra a la realidad expuesta en la película y le abre el espectro de emociones con las cuales encontrarse.

Lo principal de entender este proceso tiene que ver con lo dicho anteriormente del adecuarse y abrir la posibilidad a crear con los obstáculos que se interponen. Nuestro cine pretender apostar a historias nuevas, no contadas, esos rincones no tocados antes y crear sobre ellas. Cada uno enfrenta los desafíos que su rol implica y estar a cargo de todas las etapas y procesos. Como sonidista, seguiré teniendo la responsabilidad de un diseñador de sonido, tanto como en el aspecto creativo, como en el técnico. Me vincularé a las tecnologías e iré desarrollando nuevas propuestas e ideas a partir de los recursos que existan - o que no.

No hay que olvidar que la película se percibe completamente por todos los sentidos.

## **BIBLIOGRAFÍA**

- Michel Chion. "La Audiovisión". Introducción. Ediciones Paidós Ibérica S.A. Barcelona. 1993.
- Walter Murch. Artículo digital sacado del libro "Film Sound".
- François Truffaut. "El Cine Según Hitchcock". Alianza Editorial S.A. Madrid. 1974.
- Lucrecia Martel. Charla sobre "El Sonido en la Escritura y la Puesta en Escena".
- Sidney Lumet. "Así se hacen las películas". Versión Española y presentación de José María Areste. Segunda Edición. Ediciones RIALP, S.A. MADRID. 2000.

## ANEXOS

Corrección e información agregada.

Los directores con los cuales hablé fue en modo de investigación para este estudio y son Pablo Rojas Marchini y Felipe Salinas Kraljevic.

Un punto a corregir, es cuando menciono *“En Chile sucede mucho que cuando hay buen presupuesto se aspira a contar historias inspiradas en el cine europeo y norteamericano. Se enfocan en los efectos especiales y al fin y al cabo, no se crean historias de calidad.”*

Es preciso corregir que es una afirmación apresurada y que quise referirme a películas que por un momento en Chile (años 90s) se encerraron en contar historias similares de “gangsters chilenos”, drogas y delincuencia, en donde las historias según mi parecer eran débiles y estereotipadas sobre clases sociales. No hay grandes efectos especiales (la verdad solo disparos y muertes), pero me quise referir a esa pobreza en temáticas, en novedad y calidad que sugiero, debería ser el punto inicial de un *Cine Posible* y sin presupuesto.

Después de más de un año de todo este proceso y de sumar experiencias laborales en el medio, es importante decir que en conversación con un destacado sonidista del medio, Boris Herrera, planteé el tema que defiende de la desigualdad o desvaloración del sonido. Su respuesta a esto fue que la historia del cine parte con la Imagen y que sólo por eso, el sonido ya va detrás. Según su experiencia, existe una especie de “ego herido” en los sonidistas que no logran entender que por historia, el sonido va después de la imagen, y que no por eso no es importante, sino que todo fluye en función primero, de la imagen.

Evaluación y Calificaciones

# **Cortometraje “Siempre Tarde”**



Evaluación y Calificaciones

# **Cortometraje “Siempre Tarde”**

Luis Alejandro Pérez



**Profesora**  
**María Eugenia Domínguez**  
**Directora de Pregrado**  
**Instituto de la Comunicación e Imagen**  
**Universidad de Chile**  
**PRESENTE**

En mi calidad de profesor (a) Guía, a continuación le comunico a usted la evaluación de la tesis de título “Siempre Tarde” del estudiante, Guionista y Director del corto del mismo nombre Luis Alejandro Pérez:

	ITEM	ASPECTOS CONSIDERADOS	%
1.1	<b>Nota Obra, Grupal</b>	Relevancia y originalidad. Proceso de trabajo de la propuesta al resultado. Calidad artística/técnica del resultado	50.%
1.2	<b>Nota Rol</b>	Responsabilidad y dedicación al rol. Aporte al resultado final	25.%
1.3	<b>Nota Informe Personal</b>	Pertinencia de la pregunta planteada desde la obra. Desarrollo del texto.	25.%

Item	Nota	Ponderación
1.1..	6,7	0,5
1.2..	7,0	0,25
1.3..	7,0	0,25
<b>promedio</b>	6,9	

Excelente 7.0–6.5; Muy Bueno 6.4–6.0; Bueno 5.9–5.0; Aceptable 4.9–4.0; Deficiente 3.9- 3.0.



## COMENTARIO OBRA GRUPAL

### INFORME SOBRE EL CORTOMETRAJE DE FICCIÓN “SIEMPRE TARDE”

El corto “Siempre Tarde” se propone contar de manera liviana un asunto complejo, empresa bastante osada para un corto de título. “Siempre Tarde” refleja un dominio bastante completo de aquellos recursos fílmico - narrativos que hacen a un buen cineasta. Independientemente de las influencias que por ahí puedan vislumbrarse, el corto refleja un estilo y una mirada original en el ámbito del cine joven chileno. “Siempre Tarde” es en sí misma y en su discurso una película que nos cuenta una historia, aire fresco en una carrera de Cine donde escasean los narradores.

Suelo desaconsejar a mis alumnos cuando se proponen construir un relato alrededor de un tema tan subjetivo como, en este caso, el llegar tarde; sin embargo, el proceso de Pérez consistió en hacer posible la conversión de lo subjetivo en acción dramática; el material con el que nos comunicamos los cineastas.

No fue un proceso fácil. Reconozco que no me bastaba la premisa, porque podíamos decir: bueno, el tipo llega tarde ¿y? Llegar tarde como punto de partida para contar una historia no era la punta de la hebra. Si dijera que el tipo llega tarde y le da lo mismo, ya podía tener algo más proyectable a un relato, porque revela una actitud. Se podía continuar diciendo: llega tarde, le da lo mismo y lo asume; o lucha contra ello. Llegar tarde puede convertirse en “el llegar tarde”, en ser olvidadizo, o simplemente en no tener noción del tiempo. Temáticamente no tener noción del tiempo es una buena plataforma y mejor aún no tener noción del tiempo y pensar que son los otros los que viven sometidos al reloj.

De todo esto tiene el corto y confieso que estos temas me parecían un real desafío, aunque vengo de otra escuela; soy un convencido de que contar una historia bien contada termina instalando inevitablemente en nuestras mentes y corazones algo tan subjetivo como el tema. Lo otro es ¿porqué **siempre**? De hecho dan ganas que el personaje se proponga una vez no llegar tarde, justamente para convertir el llegar tarde en parte del “factor humano” que lo ubica entonces en el rango de la voluntad y anular en algo el fatalismo de un karma, del que hablamos más adelante.

Los primeros bocetos delataban de manera inequívoca que en la mente de Pérez subsistía una idea que le penaba: el largometraje; durante un tiempo, Pérez consideró la opción de hacer un largo en vez de un corto. Creo que esta intención, aunque abandonada, seguía repercutiendo en el proyecto provocando una cierta sobre-exposición del personaje que muy prontamente era estigmatizado con el karma del que llega tarde.

Mi opinión en ese momento fue que el protagonista como tal se debilitaba al fatalizarse desde un comienzo. Este determinismo que lo ponía en una actitud reactiva, no protagónica, no alcanzaba a neutralizarse con el hecho de que el personaje Manuel escribe un guión, el que más parecía ser parte de una catarsis.

**Recién, cuando en el proceso de montaje Pérez convierte al guión de Manuel en un instrumento para recuperar el amor de su novia e introduce la angustia de la escritura en el personaje es que Manuel adquiere una dimensión dramática porque lucha, se resiste y el guión es el medio para recuperar a su amada.** Creo que esto es, en esencia, lo que marca el momento en que la subjetividad del tema se hace carne en un guión, el de Pérez, que pasa a contener



sentimientos, dolor y lucha. Hay una diferencia entre estar perdido y estar confuso. Manuel pasa de estar perdido a estar confuso y de esta manera se instala como personaje porque acciona; usa al guión como norte para salir de su confusión.

En relación a este proceso cito parte de una evaluación que le hacía como profesor guía el 21.11.12, donde le señalaba lo siguiente:

*“Veo un camino que pasa porque Manuel convierta el guión en el pasaporte para una nueva identidad. El guión, más que el hecho de escribirlo, pasa a ser determinante. Qué escribe, cómo lo escribe. Sería un camino para darle vida al guión y a un final anémico, porque puede ser que, de esta manera, el guión no sea un objetivo, sino un medio”.*

En relación a lo mismo, el 21.01.13, cuando se acercaba el final de un proceso de montaje con retomas y correcciones, rico y productivo, le señalaba a Pérez lo siguiente:

*“Personalmente fui crítico en cuanto al exceso de intenciones, de recursos y de planos narrativos para un corto, que como genero, normalmente impacta por su capacidad de ir al grano con una línea narrativa clara y rápida. Me preocupaba el personaje como looser, más reactivo que propositivo, aplastado por un karma que le negaba su humanidad y posibilidad de empatía. La complejidad de su conflicto se trataba con una estructura compleja, cuando normalmente es más efectivo usar estructuras simples para tratar temas complejos. Por esto era central ocuparse de la construcción del personaje para que dentro de lo complejo yo, como espectador, pueda moverme, emocionalmente dentro de la historia con algo simple. Me daba lo mismo lo que le pasara al diletante personaje, fatalizado en todos sus facetas. En la última versión apareció algo que echaba de menos: la angustia del personaje, angustia en relación al guión que adquiere entonces un peso dramático que no tenía, porque como espectador me hago partícipe emocionalmente de su travesía. Con esta sencilla emoción la versión final gana mucho”.*

En otro aspecto tuvimos divergencias, que aún tengo, en cuanto a exponer al personaje sin profundizar en lo que significa que alguien llegue tarde. En el corto Manuel niño no es solamente castigado socialmente por llegar tarde, la mayor parte de las veces se le hace pagar por ser débil. La exposición de esta faceta del carácter de Manuel entremezclada con el llegar tarde me parecía que debilitaba su instalación y lo acercaba a un Forrest Gum. La diferencia con la película de Zemeckis, hasta un cierto momento, era que Forrest Gum no era un looser común y corriente, su capacidad de asombro fascina, su falta de cálculo seduce y lo lleva a hacer cosas grandiosas que los “normales”, maniatados en su racionalidad, no harían.

En relación a esto mi comentario del 21.11.12 fue el siguiente:

*“Las primeras escenas funcionan porque hablan realmente del llegar tarde. Creo que aquellas escenas (cuando le quitan el juguete, cuando entra al baño, cuando va en el auto, papá explicando que no existen ni el viejo pascuero, ni el conejo de pascua, ni el viejo del saco) en que el llegar tarde aparece forzado, porque en realidad hablan de debilidad de carácter y de ingenuidad, proyectan la historia en otra dirección. Esto, al comienzo, puede debilitar su coherencia dramática, parece que organizas las acciones en muchos sentidos”.*

Lo anterior está referido a la manera cómo está estructurado el relato. En cuanto a la forma, “Siempre Tarde” es un corto filmado con mano segura, con buen ritmo, con una excelente fotografía, pulcra y muy bien fundamentada. Las actuaciones tienen un buen nivel siendo la novia de Manuel quizás la interpretación más débil. En general, visualmente atractiva con una postproducción prolija que pone a punto varios de los conceptos que Pérez definió estilísticamente para esta película.

Personalmente considero que la experiencia de la realización de este corto estuvo muy por sobre la media de otros cortos de título. Pérez supo estructurar y manejar a su equipo generando un excelente clima de trabajo en el set. La complejidad de los desafíos narrativos que se propuso Pérez generaron discusiones de buen nivel y enriquecieron a quienes trabajaron en su realización con una experiencia única.



## **COMENTARIO INFORME ESCRITO INDIVIDUAL**

### **Responsabilidad y dedicación al rol. Aporte al resultado final**

Pérez, en su calidad de autor y director se enfrentó con apertura de mente e imaginación a los desafíos que el proyecto le ponía por delante. La misión del profesor guía fue poner en el tapete de la discusión grupal los aspectos problemáticos de la historia: en lo narrativo, el fatalismo que marcaba negativamente a la figura de Manuel como "looser", la exposición de Manuel niño más como un personaje débil de carácter que como alguien que llega siempre tarde. En el plano del proyecto mismo: una idea que fue considerada y luego desechada; la de hacer un largo con la idea, que estuvo pensando un cierto tiempo, determinando un problema de balance en la estructura y en el despliegue de esfuerzos.

Estos desafíos marcaron una primera etapa, en la que los problemas estructurales dieron la tónica. Más adelante Pérez, cuando ya se había rodado, tuvo que enfrentar nuevamente el problema del personaje, esta vez en relación a su guión. Creo que cuando Pérez le introduce una cierta angustia al personaje que ve que el guión que escribe es lo que puede sacarlo del saco sin fondo de la mediocridad es que se produce el atisbo de un conflicto y un enganche emocional porque obtenemos la dimensión dramática del personaje enfrentado a sus propios fantasmas, que el guión terminará exorcizando.

Los referentes estéticos y narrativos de Pérez fueron determinantes para definir la visualidad y el ritmo del corto que muy pronto encuentra su tono y su estilo. Muchos de las virtudes de sus trabajos anteriores se fueron reflejando en la fluidez del corto. La dirección de actores respondió a la hora de lograr naturalidad y frescura. La banda musical y la música diégetica se integran de manera eficaz para potenciar el tono de comedia y subrayar dramáticamente el relato.



**Comentario al informe escrito individual del guionista y director del cortometraje "Siempre tarde", Luis A. Pérez.**

Pérez confiesa que la idea de su corto proviene de una experiencia personal. En la creación, la idea y el impulso que la reflota suelen ir pegadas. *"Con la premisa de haber reaccionado tarde, comencé a pensar en que sucedería con un personaje que llegara tarde no solo a estas reflexiones, si no que a todo; su familia, trabajo, madurez, amor, todo."*

El texto de Pérez fundamenta en una primera parte el origen compulsivo de la idea: el llegar tarde tiene un costo, empequeñece al personaje que ve una forma de ponerse de pie, ¿cómo?: escribiendo un guión. Pero el guión mismo, que a su vez se propone contar la historia de alguien que escribe un guión, quiere ir más allá; Pérez lo cuenta en su texto: *"La relevancia artística del proyecto radicaba ahora entonces en su estructura particular, que permitía preguntarnos por el sentido de la creación artística; desde donde lo hacemos, bajo qué condiciones y de qué forma canaliza nuestras vivencias"*.

Tengo mis dudas acerca de esto: es evidente que la creación contiene parte de nuestro ser y que las vivencias propias pueden ser el origen de nuestros relatos, pero no creo que esto sea lo que le da sentido a la creación artística, son justamente las vivencias propias las que deben adquirir sentido en un relato y claro, si el relato significa "sanación" para el autor, el relato puede tener incluso un sentido terapéutico.

Pienso en F. Truffaut, cuyo personaje Antoine Doinel plasma en *"Los cuatrocientos golpes"* sus propias experiencias, pero la película misma contiene una reflexión acerca de la madurez que cataliza de manera genial lo anecdótico en un tema. Este fue en cierta medida el dilema de Pérez con una batería de preguntas quizás demasiado ambiciosas para ser contenidas por un corto: *"En el cortometraje se ponen en jaque varios puntos importantes a la hora de crear: ¿somos nosotros mismos nuestros personajes? ¿Hasta qué punto estos personajes son proyecciones nuestras? ¿Cuánto podemos separarnos de ellos? ¿De qué forma se presenta esta problemática en la película?"* El corto mismo tiene la respuesta, soy un convencido de que el realizador puede apuntar más lejos de lo que ve, sólo que uno de los objetivos debe ser lo suficientemente claro y potente como para sustentar el vigor y frescura del relato.

Orlando Lübbert

Nombre y firma del (a) profesor (a)

Santiago, 25 de Septiembre de 2013



Profesora  
María Eugenia Domínguez  
Directora de Pregrado  
Instituto de la Comunicación e Imagen  
Universidad de Chile  
PRESENTE

En mi calidad de Profesor (a) Informante, a continuación le comunico a usted la evaluación de la tesis de título “*SIEMPRE TARDE*” del estudiante Luis Perez.

	ITEM	ASPECTOS CONSIDERADOS	%
1.1	<b>Nota Obra, Grupal</b>	Relevancia y originalidad . Proceso de trabajo de la propuesta al resultado. Calidad artística/técnica del resultado	70%
1.3	<b>Nota Informe Personal</b>	Pertinencia de la pregunta planteada desde la obra. Desarrollo del texto.	30%

ítem	nota	ponderación
1.1..	6,1	0,7
1.2..	6,0	0,3
<b>promedio</b>	6,1	

Excelente 7.0-6.5; Muy Bueno 6.4-6.0; Bueno 5.9-5.0; Aceptable 4.9-4.0; Deficiente 3.9- 3.0.



## COMENTARIO OBRA GRUPAL

“Siempre Tarde” es un cortometraje que mezcla varios niveles diegéticos, proponiendo un juego narrativo y estructural a través de la historia de un joven estudiante de cine que utiliza su propia biografía para construir un guión. El conflicto del protagonista es estar condenado a llegar siempre tarde a todo y esa condena se utiliza como eje argumental y como fórmula para resolver -o complicar- cada situación a la que se ve enfrentado.

Comparativamente con otras memorias de título de la Carrera, “Siempre Tarde” es sin duda una obra más ambiciosa en diversos ámbitos. Primero en el productivo, contando con un gran número de locaciones, personajes, figurantes, cada uno con gran trabajo de iluminación y ambientación; en segundo lugar, hay mayor ambición en el trabajo de guión y puesta en escena, abarcando distintos géneros y estilos, realizando planos que requieren una técnica compleja y precisa en cuanto a movimientos de cámara; finalmente, se ve también una preparación muy detallada del rodaje para enfrentar los desafíos de asistencia de dirección y continuidad. En este sentido la obra asombra, revelando un trabajo en equipo coordinado y detallista que queda confirmado al leer los informes, mucha investigación previa, una voluntad de precisión y profesionalismo, una gran capacidad de trabajo, responsabilidad, inconformismo y pasión.

El juego diegético propone una estructura de “muñeca rusa” que funciona y sorprende. Cada nivel de realidad aparece de manera inesperada pero clara, agregando una nueva capa a la historia de Manuel, complejizándose de forma progresiva hasta un clímax casi onírico donde se confunden -voluntariamente- los distintos niveles. A cada nivel le corresponde un estilo audiovisual particular, y todos ellos están muy bien logrados desde la técnica: arte, fotografía, montaje y sonido trabajan a la par y con la misma calidad, guiados por una propuesta sólida de guión y puesta en escena, aunados con el director para construir todos la misma película.

Estas decisiones estilísticas se apropian de códigos de género, o de subgéneros, y citas a directores y películas específicas. Es ahí donde veo una zona problemática en el cortometraje, sobretodo pensándolo como final de los estudios, o como punto de partida para el desarrollo de una obra personal. El uso o apropiación de los referentes no incluye una relectura o un comentario sobre ellos, en cambio se ve una voluntad de imitación, de lograr que la imagen parezca a tal o cual tipo de cine. Cuando vamos avanzando en la metaficción, desarmando la muñeca rusa, las apropiaciones directas tienen sentido, porque se justifican como la película que el protagonista está escribiendo, pero cuando llegamos a la última muñeca, al propio personaje, “perdedor, desolado” como dice el director en su informe, éste bloque se nos muestra en un nuevo estilo apropiado, a saber, del cine “indie norteamericano”, dando más la sensación de imitación deliberada o cita, que de mera influencia. Sin embargo, el corto no se presenta como una reflexión sobre los géneros o como un trabajo intertextual con dichas películas, sino que allí, en esa capa final, se termina la autoconsciencia y éste se transforma en el nivel último de realidad. Tampoco en las memorias escritas es éste un tema que se discuta o se ponga en cuestión en profundidad. Quizás había allí una última capa que descubrir, que hubiese permitido que el cortometraje traspasara su pulcritud técnica y no arriesgara a quedarse sólo como un brillante ejercicio de estilo. Alternativamente, si había una afán de realismo en esta capa final de la “verdadera historia de Manuel”, entonces quizás aquello que falta es contexto y profundidad en la construcción del personaje. El personaje se siente un poco como una pieza funcional al juego narrativo y a la premisa del título. A pesar de estar muy bien casteado y dirigido, se queda algo atrapado nuevamente en este dibujo superficial, como si estuviera imitando a Adam Sandler, Luke Wilson u otro héroe del cine indie, pero sin llegar a ser cita ni parodia, ni tampoco inaugurando un personaje propio, que surgiera del guionista-director, quizás más fallido imperfecto, pero particular.

Sin duda todo el equipo debe estar muy orgulloso con el resultado y les será muy útil en el mundo profesional: demuestra una capacidad de moverse entre muchos códigos y estilos, de resolver todos los problemas y de producir, en bajo presupuesto, una obra de excelencia técnica. Creo que el paso que sigue, ahora que ya está





afianzado ese manejo, es profundizar, explorar en los márgenes, poner en problemas los códigos, de modo de permitir que la obra se multiplique, se abra a más de una lectura y se ponga en diálogo con el mundo.

## **COMENTARIO INFORME ESCRITO INDIVIDUAL**

El informe de Luis Perez contiene una excelente bitácora, muy útil como documentación para futuras generaciones, donde se establece con claridad un método de trabajo individual y grupal desde el desarrollo hasta la finalización del corto. El resultado de la obra es, además, totalmente coherente con el proceso descrito, reafirmando un conocimiento acabado, mucho control y autoconsciencia sobre la metodología utilizada.

Al analizar el proceso de escritura de guión, Luis se refiere a diversos recursos narrativos utilizados, específicamente a aquellos relacionados con la auto-referencialidad presente en el trabajo. Hay aquí levantadas preguntas muy interesantes a partir de la obra, planteando el problema de la lectura por parte del espectador de aquellos recursos, de la existencia de una "lectura correcta" o "incorrecta" y la necesidad de que el espectador cuente con determinadas herramientas para realizarla. El informe propone que es en el propio cortometraje donde se están entregando las herramientas de lectura, conectando esto con la noción de un film "permeable" o accesible. Sin embargo, la reflexión se detiene aquí y las ideas no siguen desarrollándose más allá de la solución específica utilizada por el



grupo. Sería interesante conectar estas preguntas con nociones de análisis de recepción, de alfabetización audiovisual, de relación publico-arte/cine contemporáneo, en su relación específica con la metaficción.

Hay en el informe un reflejo claro de la obra en el relato de la gran preparación, planificación y ensayo (incluso pre-grabación) que fueron necesarios para poder llevar a cabo el cortometraje en todos sus detalles y en un tiempo y presupuesto acotado. Queda en evidencia que ese nivel de precisión no hubiese sido posible con otra metodología de trabajo. También queda en evidencia lo deliberado de las apropiaciones de géneros y estilos en el tratamiento audiovisual. Hay aquí una frase preocupante, al hablar del nivel de realidad 2 (el más real) diciendo que sería hecho de una forma *“más sucia y despojada de pretensiones artísticas”*. Si bien entiendo a qué se refiere de modo informal, es un enunciado desafortunado y demasiado impreciso. Si menciono esta frase en particular es por lo que dicha aseveración, hecha a la ligera, implica, proponiendo una diferencia entre arte y un cierto estilo de cine. Por otro lado, había aquí una pregunta relevante que plantear, un tema que no fue considerado o al menos no desarrollado en el informe, que tiene que ver con los estilos de tratamiento audiovisual y sus efectos sobre la *sensación de realidad en el espectador*,

Finalmente, en el último capítulo, se analiza la relación del cine con la novela gráfica. Aquí se presentan ideas de gran interés y problemas poco estudiados en el cine contemporáneo. Por un lado, se menciona la relación comic-storyboard y su importancia en la preproducción y diseño de las obras audiovisuales. También se analiza la influencia cruzada entre el cine y los cómics contemporáneos, específicamente aquellos de narraciones más abiertas y personajes débiles. Sin duda estas novelas gráficas, a su vez, han sido fuertemente influenciadas por el cine moderno y posterior y ahora son a su vez recogidas por éste, emulando quizás el fenómeno ocurrido entre el cine, teatro y literatura años antes (cine recogiendo referentes y luego devolviéndolos re-procesados a las otras artes). Nuevamente el informe es algo superficial al respecto, dejando apenas esbozadas las ideas, que sin duda tiene un potencial de desarrollo mayor.

En resumen, es un informe que profundiza poco pero que abre preguntas de interés a partir de la obra, que podrían ser retomadas por el autor y desarrolladas mejor en el futuro.

Atentamente,



---

Alicia Scherson  
*Nombre y firma Profesor (a)*

Santiago, 30 de Noviembre .. de 2013



Profesora  
María Eugenia Domínguez  
Directora de Pregrado  
Instituto de la Comunicación e Imagen  
Universidad de Chile  
PRESENTE

En mi calidad de Profesor Informante, a continuación le comunico a usted la evaluación de la tesis de título “*Siempre Tarde*” del estudiante **Luis Alejandro Pérez**.

	ITEM	ASPECTOS CONSIDERADOS	%
1.1	<b>Nota Obra, Grupal</b>	Relevancia y originalidad. Proceso de trabajo de la propuesta al resultado. Calidad artística/técnica del resultado	70%
1.3	<b>Nota Informe Personal</b>	Pertinencia de la pregunta planteada desde la obra. Desarrollo del texto.	30%

ítem	nota	ponderación
1.1..	6	0,7
1.3..	5	0,3
<b>promedio</b>	5.7	

Excelente 7.0–6.5; Muy Bueno 6.4–6.0; Bueno 5.9–5.0; Aceptable 4.9–4.0; Deficiente 3.9- 3.0.



### **COMENTARIO OBRA GRUPAL**

-El cortometraje es una obra sólida, de fácil lectura por parte del espectador, pese a su estructura compleja de distintos niveles de narración y meta-narración.

-Las actuaciones son convincentes y dentro del espíritu del género (la comedia auto reflexiva respecto del cine y del proceso creativo, al estilo de Woody Allen o Cherie Kaufmann)

-La fotografía es funcional y correcta, con gran variedad de recursos técnicos.

-La dirección de arte es correcta, si bien por momentos denota cierto desbalance entre algunas escenas, que cuentan con más trabajo y recursos, y otras, que lucen más pobres. Aunque en algunos casos tal desbalance se puede atribuir a los distintos niveles de realidad, en otros momentos estas diferencias se producen entre escenas que pertenecen al mismo universo, lo que bien podría deberse a la gran ambición del cortometraje en cuanto a producción.

-El montaje es ágil y permite seguir de manera clara la narración.

-El cortometraje da muestras de una gran libertad y creatividad formal, al mezclar distintas texturas y técnicas, como la animación, el vídeo de baja calidad, etc.

-Aunque se trata de un gran desafío a nivel de producción, con múltiples locaciones, sets, personajes, decorados, el resultado es más que correcto, lo que denota un enorme y efectivo trabajo del equipo de producción.

-La complejidad formal del guión y la precisión en los giros de trama y la claridad en el entramado tejido entre los distintos niveles de narración y meta-narración, dan cuenta de un trabajo exhaustivo de escritura.

-Pese a que se trata de una obra que en términos de reflexión respecto del proceso creativo no profundiza más allá de lo que uno puede encontrar en la superficie de cintas de estilo similar como 8 y medio, Manhattan o Synecdoche New York (en parte porque se trata de un cortometraje y no de una obra de mayor alientos), se trata de un cortometraje de entretiene y logra convencer, pese a la enorme ambición que lo empuja y las realidades de producción que muchas veces están por debajo de tales ambiciones. Esto queda de manifiesto en algunas escenas que lucen pobres en términos de producción, como la casa del protagonista, la universidad, algunas escenas del pasado como el colegio, y el call center, cuya estética no alcanza a formar un todo coherente como sí ocurre en los ejemplos citados.

-En resumen, Siempre Tarde es una obra que cumple con lo que se propone, pese a que por momentos el tamaño de la ambición narrativa (y sus consecuentes necesidades de producción) no encuentran un fiel correlato en la puesta en escena y realización. Esto da cuenta de un enorme trabajo de parte del grupo que logró sacar adelante con un proyecto que muy probablemente se hubiese visto más cómodo y hubiese tenido un resultado aún más satisfactorio, al insertarse dentro de una estructura productiva industrial, al estilo de los cortometrajes de alto presupuesto comunes a países como España o EEUU.



### COMENTARIO INFORME ESCRITO INDIVIDUAL

- El alumno tiene plena conciencia de los desafíos del trabajo, y del peligro de que la obra termine transformándose en un mero gag.
- La reflexión principal propuesta por el alumno respecto del proceso creativo no alcanza a cristalizarse de manera particularmente original, en parte por el formato de cortometraje, y en parte también porque la compleja estructura escogida no da espacio para una profundización en el tema del desafío del creador y su relación con la obra. Esto se traduce en que algunas situaciones, como el abandono de la novia y su urgencia en terminar la escritura, tengan un tratamiento superficial, mientras otros elementos, como el cuestionamiento del profesor (si bien cumplen un rol cómico) no logren entrar en las profundidades respecto del análisis del proceso creativo como tal sino más bien en su relato arquetípico (el temor a la página en blanco, el ombliguismo del artista, etc.)
- Muchas de las citas en el informe escrito corresponden a Wikipedia, sin recurrir a los textos originales.
- Aunque puede ser útil para entender el cortometraje dentro de una tradición o corriente de metacine, la categorización utilizada no es exhaustiva y tampoco sirve para ubicar el mismo cortometraje en una de ellas, por lo que parece una categorización poco pertinente.
- En la página 12 de su informe, el alumno señala que se trata de una "historia simple contada de manera compleja", lo que parece coherente con el trabajo final, de fácil lectura en tanto a los conflictos planteados en el ámbito creativo (dificultad de crear) y amoroso (abandono de la novia). Sin embargo, en la página 16 se hace referencia a que se trata de una "historia compleja" que "debía ser contada de manera simple", lo que se repite en la página 20. Esto marca una confusión respecto de lo formal de la obra, complejo, con los aspectos más de fondo de la misma, que siguen siendo sencillos y más bien arquetípicos a lo largo del cortometraje. Hubiese sido conveniente categorizar mejor dichos niveles de complejidad narrativa y sencillez argumentativa.
- El alumno demuestra tener clara la estructura de capas o niveles de narración y meta-narración y su forma de tratarlos audiovisualmente, con el fin de que se trate de un trabajo comprensible por parte del público.
- Dada la estructura del cortometraje, es pertinente la diferenciación de tres tipos de tratamientos narrativos al interior del cortometraje. Sin embargo, las categorías 1 y 3 tienen a confundirse, pues el único elemento verdaderamente diferenciador es la iluminación, que en ambos casos, además, trata de ser más bien naturalista.
- Respecto del análisis de la escena del suicidio, y más particularmente a la aseveración de que el tren funcionaría como una "imagen simbólica del tiempo", cabe destacar que tal significación escapa a las categorizaciones impuestas por la obra, ya que es difícil interpretar el tren como el tiempo, ya que no contamos con el marco que permita tal lectura. Esto podría dar cuenta de una especie de voluntad del creador de traspasar conceptos simbólicos de manera automática al espectador, algo que considero no es posible en el audiovisual contemporáneo, al no existir de parte del espectador una cultura simbólica que permita la identificación automática de ciertos símbolos. Por ello el tren se trataría más bien de un elemento metafórico, metáfora que en el cortometraje tampoco está asociada al tiempo sino más bien a la muerte.
- El alumno tiene plena conciencia de su forma de trabajo con los actores y su reflexión al respecto parece correcta y pertinente.
- También parece correcta y pertinente a la luz de los resultados, su reflexión respecto del proceso de montaje y reproducción.
- El tema de la relación entre el cómic y el cine por desgracia no está tratado en mayor profundidad, pues es una buena fuente de investigación y análisis, especialmente para el tipo de cine que el alumno parece estar interesado en desarrollar.

Atentamente,

Alejandro Fernández Almendras

Santiago, 20 de octubre de 2013

Evaluación y Calificaciones

# **Cortometraje “Siempre Tarde”**

Christopher Garcés



**Profesora**  
**María Eugenia Domínguez**  
**Directora de Pregrado**  
**Instituto de la Comunicación e Imagen**  
**Universidad de Chile**  
**PRESENTE**

En mi calidad de profesor (a) Guía, a continuación le comunico a usted la evaluación de la tesis de título “*Siempre Tarde*” del estudiante, Director de Fotografía y Camarógrafo del corto del mismo nombre Christopher Garcés Avendaño:

	ITEM	ASPECTOS CONSIDERADOS	%
1.1	<b>Nota Obra, Grupal</b>	Relevancia y originalidad. Proceso de trabajo de la propuesta al resultado. Calidad artística/técnica del resultado	50.%
1.2	<b>Nota Rol</b>	Responsabilidad y dedicación al rol. Aporte al resultado final	25.%
1.3	<b>Nota Informe Personal</b>	Pertinencia de la pregunta planteada desde la obra. Desarrollo del texto.	25.%

Item	Nota	Ponderación
1.1..	6,7	0,5
1.2..	7,0	0,25
1.3..	7,0	0,25
<b>promedio</b>	6,9	

Excelente 7.0–6.5; Muy Bueno 6.4–6.0; Bueno 5.9–5.0; Aceptable 4.9–4.0; Deficiente 3.9- 3.0.





## COMENTARIO OBRA GRUPAL

### INFORME SOBRE EL CORTOMETRAJE DE FICCIÓN “SIEMPRE TARDE”

El corto “Siempre Tarde” se propone contar de manera liviana un asunto complejo, empresa bastante osada para un corto de título. “Siempre Tarde” refleja un dominio bastante completo de aquellos recursos fílmico - narrativos que hacen a un buen cineasta. Independientemente de las influencias que por ahí puedan vislumbrarse, el corto refleja un estilo y una mirada original en el ámbito del cine joven chileno. “Siempre Tarde” es en sí misma y en su discurso una película que nos cuenta una historia, aire fresco en una carrera de Cine donde escasean los narradores.

Suelo desaconsejar a mis alumnos cuando se proponen construir un relato alrededor de un tema tan subjetivo como, en este caso, el llegar tarde; sin embargo, el proceso de Pérez consistió en hacer posible la conversión de lo subjetivo en acción dramática; el material con el que nos comunicamos los cineastas.

No fue un proceso fácil. Reconozco que no me bastaba la premisa, porque podíamos decir: bueno, el tipo llega tarde ¿y? Llegar tarde como punto de partida para contar una historia no era la punta de la hebra. Si dijera que el tipo llega tarde y le da lo mismo, ya podía tener algo más proyectable a un relato, porque revela una actitud. Se podía continuar diciendo: llega tarde, le da lo mismo y lo asume; o lucha contra ello. Llegar tarde puede convertirse en “el llegar tarde”, en ser olvidadizo, o simplemente en no tener noción del tiempo. Temáticamente no tener noción del tiempo es una buena plataforma y mejor aún no tener noción del tiempo y pensar que son los otros los que viven sometidos al reloj.

De todo esto tiene el corto y confieso que estos temas me parecían un real desafío, aunque vengo de otra escuela; soy un convencido de que contar una historia bien contada termina instalando inevitablemente en nuestras mentes y corazones algo tan subjetivo como el tema. Lo otro es ¿porqué **siempre**? De hecho dan ganas que el personaje se proponga una vez no llegar tarde, justamente para convertir el llegar tarde en parte del “factor humano” que lo ubica entonces en el rango de la voluntad y anular en algo el fatalismo de un karma, del que hablamos más adelante.

Los primeros bocetos delataban de manera inequívoca que en la mente de Pérez subsistía una idea que le penaba: el largometraje; durante un tiempo, Pérez consideró la opción de hacer un largo en vez de un corto. Creo que esta intención, aunque abandonada, seguía repercutiendo en el proyecto provocando una cierta sobre-exposición del personaje que muy prontamente era estigmatizado con el karma del que llega tarde.

Mi opinión en ese momento fue que el protagonista como tal se debilitaba al fatalizarse desde un comienzo. Este determinismo que lo ponía en una actitud reactiva, no protagónica, no alcanzaba a neutralizarse con el hecho de que el personaje Manuel escribe un guión, el que más parecía ser parte de una catarsis.

**Recién, cuando en el proceso de montaje Pérez convierte al guión de Manuel en un instrumento para recuperar el amor de su novia e introduce la angustia de la escritura en el personaje es que Manuel adquiere una dimensión dramática porque lucha, se resiste y el guión es el medio para recuperar a su amada.** Creo que esto es, en esencia, lo que marca el momento en que la subjetividad del tema se hace carne en un guión, el de Pérez, que pasa a contener sentimientos, dolor y lucha. Hay una diferencia entre estar perdido y estar confuso. Manuel pasa de estar perdido a estar confuso y de esta manera se instala como personaje porque acciona; usa al guión como norte para salir de su confusión.

En relación a este proceso cito parte de una evaluación que le hacía como profesor guía el 21.11.12, donde le señalaba lo siguiente:

*“Veo un camino que pasa porque Manuel convierta el guión en el pasaporte para una nueva identidad. El guión, más que el hecho de escribirlo, pasa a ser determinante. Qué escribe, cómo lo escribe. Sería un camino para darle vida al guión y a un final anémico, porque puede ser que, de esta manera, el guión no sea un objetivo, sino un medio”.*



En relación a lo mismo, el 21.01.13, cuando se acercaba el final de un proceso de montaje con retomas y correcciones, rico y productivo, le señalaba a Pérez lo siguiente:

*“Personalmente fui crítico en cuanto al exceso de intenciones, de recursos y de planos narrativos para un corto, que como genero, normalmente impacta por su capacidad de ir al grano con una línea narrativa clara y rápida. Me preocupaba el personaje como looser, más reactivo que propositivo, aplastado por un karma que le negaba su humanidad y posibilidad de empatía. La complejidad de su conflicto se trataba con una estructura compleja, cuando normalmente es más efectivo usar estructuras simples para tratar temas complejos. Por esto era central ocuparse de la construcción del personaje para que dentro de lo complejo yo, como espectador, pueda moverme, emocionalmente dentro de la historia con algo simple. Me daba lo mismo lo que le pasara al dilettante personaje, fatalizado en todos sus facetas. En la última versión apareció algo que echaba de menos: la angustia del personaje, angustia en relación al guión que adquiere entonces un peso dramático que no tenía, porque como espectador me hago partícipe emocionalmente de su travesía. Con esta sencilla emoción la versión final gana mucho”.*

En otro aspecto tuvimos divergencias, que aún tengo, en cuanto a exponer al personaje sin profundizar en lo que significa que alguien llegue tarde. En el corto Manuel niño no es solamente castigado socialmente por llegar tarde, la mayor parte de las veces se le hace pagar por ser débil. La exposición de esta faceta del carácter de Manuel entremezclada con el llegar tarde me parecía que debilitaba su instalación y lo acercaba a un Forrest Gum. La diferencia con la película de Zemeckis, hasta un cierto momento, era que Forrest Gum no era un looser común y corriente, su capacidad de asombro fascina, su falta de cálculo seduce y lo lleva a hacer cosas grandiosas que los “normales”, maniatados en su racionalidad, no harían.

En relación a esto mi comentario del 21.11.12 fue el siguiente:

*“Las primeras escenas funcionan porque hablan realmente del llegar tarde. Creo que aquellas escenas (cuando le quitan el juguete, cuando entra al baño, cuando va en el auto, papá explicando que no existen ni el viejo pascuero, ni el conejo de pascua, ni el viejo del saco) en que el llegar tarde aparece forzado, porque en realidad hablan de debilidad de carácter y de ingenuidad, proyectan la historia en otra dirección. Esto, al comienzo, puede debilitar su coherencia dramática, parece que organizas las acciones en muchos sentidos”.*

Lo anterior está referido a la manera cómo está estructurado el relato. En cuanto a la forma, “Siempre Tarde” es un corto filmado con mano segura, con buen ritmo, con una excelente fotografía, pulcra y muy bien fundamentada. Las actuaciones tienen un buen nivel siendo la novia de Manuel quizás la interpretación más débil. En general, visualmente atractiva con una postproducción prolija que pone a punto varios de los conceptos que Pérez definió estilísticamente para esta película.

Personalmente considero que la experiencia de la realización de este corto estuvo muy por sobre la media de otros cortos de título. Pérez supo estructurar y manejar a su equipo generando un excelente clima de trabajo en el set. La complejidad de los desafíos narrativos que se propuso Pérez generaron discusiones de buen nivel y enriquecieron a quienes trabajaron en su realización con una experiencia única.



## COMENTARIO INFORME ESCRITO INDIVIDUAL

### **Responsabilidad y dedicación al rol. Aporte al resultado final**

El aporte de Christopher Garcés a la visualidad de "*Siempre tarde*" es determinante. Su trabajo da cuenta de un manejo sólido y seguro de los recursos del Director de Fotografía y Camarógrafo. Tanto la composición del encuadre, como el manejo de los distintos planos narrativos del color, el acertado uso de lentes y lo que veremos más adelante como muy relevante en un Cine Chileno joven; el aprovechamiento eficaz y creativo de las nuevas y extremadamente económicas cámaras Canon de la línea D.S.L.R.. En todo este proceso se destaca un tratamiento bien conceptualizado de cada una de las soluciones que CG va encontrando, reforzando las premisas de Fotografía con soluciones originales y frescas.

Importante en el aporte de Garcés es su enganche con el proyecto y su director. Pérez estableció de manera muy clara las pautas de lo que quería lograr con el trabajo de Fotografía, donde se destacan la "*estética pulcra*" propuesta por el Director y la vinculación de las estrategias de Fotografía con las necesidades de diferenciar planos narrativos; en el caso de "*Siempre tarde*", entre realidad y fantasía, entre pasado y presente. Garcés, compartiendo el mismo principio de Pérez, que el "como" proviene del "qué" de cada película, se inspira en Nestor Almendros, el gran Director de Fotografía español que solía conceptualizar temáticamente los guiones para extraer de ellos su propia estética. La idea de que el "look" o la estética de una película no es algo que se le agrega a esta, sino que es algo que se deduce de ella, es la idea moderna de la realización.

Estos temas, entre otros, surgieron en nuestras discusiones, porque no todo fue hablar del guión, se trataba también de realizar algo de una cierta manera y la creatividad del equipo de "*Siempre tarde*" supo enfrentar su trabajo de una cierta manera, con lo que llamamos estilo. Esto, normalmente cuesta y absorbe energías, pero es eso lo que hace el Cine justamente con sus realizadores: absorberles las energías.

El Cine que armoniza y compatibiliza lo que quiere contar con la forma como se quiere contar no es necesariamente un Cine que se subentienda en Chile. Una tendencia juvenil consiste en agregar, tanto en Fotografía como en Sonido una estética externa normalmente la que más pega en esos momentos. Hoy, elegir a un Storaro para una película equivale a elegir un Armani para un traje. Dar vuelta este paradigma ha estado en la inquietud del equipo de Siempre tarde, aún cuando en su estética se encuentren referentes muy potentes, que el mismo Pérez explicita en su informe.

Es común que el Director de Foto en el Cine Independiente se comprometa con la corrección de color, un proceso que en este Cine ha dejado de ser un campo exclusivo de los coloristas. De esta manera el mismo Garcés asume la responsabilidad total de la Fotografía del corto con la indudable ventaja de poseer el control total de su estética.

Garcés asume los desafíos del corto con profesionalismo, investiga, estudia, experimenta y propone en función de los problemas que cada escena le plantea. El lenguaje común con el director lo encuentra en las referencia filmográficas de ambos. Por mis observaciones y por el resultado, creo que se dio una muy buena dupla director-foto, que resulto clave en la ejecución y en el resultado de "*Siempre tarde*".



**Comentario al informe escrito individual del Director de Fotografía y Camarógrafo del cortometraje "Siempre tarde", Christopher Garcés Avendaño.**

El informe de Garcés da cuenta de una rica experiencia y aporta conceptualmente a la problemática de la Fotografía en el Cine Independiente.

En su informe Garcés se refiere al uso de lentes de manera muy grafica: *"se podría decir que la óptica es el abecedario del audiovisual y los distintos tipos de lentes, tanto en su distancia focal como en su apertura, las consonantes y vocales que lo componen. Pero como con todos los lenguajes existentes, el cinematográfico debemos aprenderlo. La democratización audiovisual debe ir acompañada de una educación audiovisual"*. Con esto el texto de Garcés aborda un aspecto mas político del impacto del Cine: la necesidad de entregarles a los niños herramientas conceptuales para enfrentar un fenómeno creciente de aumento del bombardeo de medios, tanto por la TV, como por los videojuegos. Un tema que ocupa a profesionales de distinta índole.

En otros párrafos Garcés se refiere de manera optimista a la democratización del Cine provocada por el desarrollo tecnológico. Cree que el aumento de realizadores empoderados de la tecnología full HD, redundará en una riqueza de ofertas visuales y narrativas que aumentará y enriquecerá nuestro imaginario y, por ende, nuestra identidad. Se trata de un optimismo que no comparto. Haciendo un paralelo podría preguntarme si realmente la proliferación de celulares ha enriquecido la comunicación entre las personas.

En su texto, Garcés se refiere al desarrollo tecnológico del video full HD con las cámaras D.S.L.R. de la marca Canon que han provocado un cambio trascendental en el paradigma de la realización del Cine Independiente. Hoy es posible rodar una película con una cámara que en EEUU cuesta menos de mil dólares. Con la Canon, lentes y en parte con grips prestados, el departamento de cámara resolvió creativamente uno de los escollos económicos mas duros del cine de bajos recursos.

En su texto Garcés expone la manera como se enfrento el problema de la movilidad de la cámara o grip. El tamaño y peso de la Canon permite resolver la movilidad de una manera muy económica. Equipos steady, dollies, grúas, brazos, handgrips pueden ser fabricados artesanalmente, aunque en el mercado se ofrecen en la actualidad a muy bajo precio. Todo esto plantea en forma de pregunta el tema central del informe de Garcés: ¿el abaratamiento de los recursos redundará en una democratización del Cine?

El corto de los muchachos de "Siempre tarde" parece demostrar que así es. Lo cierto es que en el mundo del Cine Independiente se comienza a dar una problemática nueva: los medios se democratizan porque el desarrollo tecnológico es imparable, lo mismo el instrumentario técnico del Cine.

La pregunta hoy, mas que nunca esta dirigida a la originalidad de los proyectos, de sus puntos de vista, de sus temas, a la calidad estética de la toma y a la eficacia narrativa del Cine Nuevo. Citando a Almendros, Garcés nos dice que de nada sirve el desarrollo tecnológico en el Cine si no va aparejado con la calidad estética y narrativa. En lo que se refiere a los medios, por lo demás, llegara el día en que no habrá con que llenarlos y el peligro de que se rellene con basura es, naturalmente, muy real.

El informe escrito de Garcés refleja a cabalidad todos los procesos que precedieron y acompañaron la realización de "Siempre Tarde".

Orlando Lübbert

Nombre y firma del (a) profesor (a)

Santiago, 25 de Septiembre de 2013



Profesora  
María Eugenia Domínguez  
Directora de Pregrado  
Instituto de la Comunicación e Imagen  
Universidad de Chile  
PRESENTE

En mi calidad de Profesor (a) Informante, a continuación le comunico a usted la evaluación de la tesis de título “*SIEMPRE TARDE*” del estudiante Cristopher Garces

	ITEM	ASPECTOS CONSIDERADOS	%
1.1	<b>Nota Obra, Grupal</b>	Relevancia y originalidad . Proceso de trabajo de la propuesta al resultado. Calidad artística/técnica del resultado	70%
1.3	<b>Nota Informe Personal</b>	Pertinencia de la pregunta planteada desde la obra. Desarrollo del texto.	30%

ítem	nota	ponderación
<b>01/01/13</b>	6,1	0,7
<b>1.2..</b>	5,5	0,3
<b>promedio</b>	5,9	

Excelente 7.0-6.5; Muy Bueno 6.4-6.0; Bueno 5.9-5.0; Aceptable 4.9-4.0; Deficiente 3.9- 3.0.



## COMENTARIO OBRA GRUPAL

“Siempre Tarde” es un cortometraje que mezcla varios niveles diegéticos, proponiendo un juego narrativo y estructural a través de la historia de un joven estudiante de cine que utiliza su propia biografía para construir un guión. El conflicto del protagonista es estar condenado a llegar siempre tarde a todo y esa condena se utiliza como eje argumental y como fórmula para resolver -o complicar- cada situación a la que se ve enfrentado.

Comparativamente con otras memorias de título de la Carrera, “Siempre Tarde” es sin duda una obra más ambiciosa en diversos ámbitos. Primero en el productivo, contando con un gran número de locaciones, personajes, figurantes, cada uno con gran trabajo de iluminación y ambientación; en segundo lugar, hay mayor ambición en el trabajo de guión y puesta en escena, abarcando distintos géneros y estilos, realizando planos que requieren una técnica compleja y precisa en cuanto a movimientos de cámara; finalmente, se ve también una preparación muy detallada del rodaje para enfrentar los desafíos de asistencia de dirección y continuidad. En este sentido la obra asombra, revelando un trabajo en equipo coordinado y detallista que queda confirmado al leer los informes, mucha investigación previa, una voluntad de precisión y profesionalismo, una gran capacidad de trabajo, responsabilidad, inconformismo y pasión.

El juego diegético propone una estructura de “muñeca rusa” que funciona y sorprende. Cada nivel de realidad aparece de manera inesperada pero clara, agregando una nueva capa a la historia de Manuel, complejizándose de forma progresiva hasta un clímax casi onírico donde se confunden -voluntariamente- los distintos niveles. A cada nivel le corresponde un estilo audiovisual particular, y todos ellos están muy bien logrados desde la técnica: arte, fotografía, montaje y sonido trabajan a la par y con la misma calidad, guiados por una propuesta sólida de guión y puesta en escena, aunados con el director para construir todos la misma película.

Estas decisiones estilísticas se apropian de códigos de género, o de subgéneros, y citas a directores y películas específicas. Es ahí donde veo una zona problemática en el cortometraje, sobretodo pensándolo como final de los estudios, o como punto de partida para el desarrollo de una obra personal. El uso o apropiación de los referentes no incluye una relectura o un comentario sobre ellos, en cambio se ve una voluntad de imitación, de lograr que la imagen parezca a tal o cual tipo de cine. Cuando vamos avanzando en la metaficción, desarmando la muñeca rusa, las apropiaciones directas tienen sentido, porque se justifican como la película que el protagonista está escribiendo, pero cuando llegamos a la última muñeca, al propio personaje, “perdedor, desolado” como dice el director en su informe, éste bloque se nos muestra en un nuevo estilo apropiado, a saber, del cine “indie norteamericano”, dando más la sensación de imitación deliberada o cita, que de mera influencia. Sin embargo, el corto no se presenta como una reflexión sobre los géneros o como un trabajo intertextual con dichas películas, sino que allí, en esa capa final, se termina la autoconsciencia y éste se transforma en el nivel último de realidad. Tampoco en las memorias escritas es éste un tema que se discuta o se ponga en cuestión en profundidad. Quizás había allí una última capa que descubrir, que hubiese permitido que el cortometraje traspasara su pulcritud técnica y no arriesgara a quedarse sólo como un brillante ejercicio de estilo. Alternativamente, si había una afán de realismo en esta capa final de la “verdadera historia de Manuel”, entonces quizás aquello que falta es contexto y profundidad en la construcción del personaje. El personaje se siente un poco como una pieza funcional al juego narrativo y a la premisa del título. A pesar de estar muy bien casteado y dirigido, se queda algo atrapado nuevamente en este dibujo superficial, como si estuviera imitando a Adam Sandler, Luke Wilson u otro héroe del cine indie, pero sin llegar a ser cita ni parodia, ni tampoco inaugurando un personaje propio, que surgiera del guionista-director, quizás más fallido imperfecto, pero particular.

Sin duda todo el equipo debe estar muy orgulloso con el resultado y les será muy útil en el mundo profesional: demuestra una capacidad de moverse entre muchos códigos y estilos, de resolver todos los problemas y de producir, en bajo presupuesto, una obra de excelencia técnica. Creo que el paso que sigue, ahora que ya está



afianzado ese manejo, es profundizar, explorar en los márgenes, poner en problemas los códigos, de modo de permitir que la obra se multiplique, se abra a más de una lectura y se ponga en diálogo con el mundo.

## **COMENTARIO INFORME ESCRITO INDIVIDUAL**

El informe de Christopher comienza describiendo el proceso de preproducción, rodaje y post del cortometraje Siempre Tarde desde el rol del director de fotografía y cámara. Esta bitácora, si bien es siempre útil, en este caso es escueta y algo anecdótica, me quedaron dudas sobre las técnicas de iluminación por ejemplo. Se incluyen ciertos datos prácticos y buenas recomendaciones de libros. Se destaca aquí positivamente, el proceso de investigación autodidacta realizado.

En el siguiente capítulo, Christopher propone un tema interesante desde su título: La Democratización D.S.L.R. El texto es relevante como compendio de información técnica acerca de las características, ventajas y desventajas de los sistemas DSLR. Lo organiza en técnica, equipo (accesorios), óptica, post producción y siempre en relación con los costos. Es, en definitiva, una especie de manual y a la vez de defensa de dichos sistemas, con una intención declarada de sugerir que la Carrera los incorpore.

Personalmente estoy de acuerdo con Christopher e incluso creo que su texto nos puede ser útil a la hora de tomar la decisión de las compras de nuevo equipamiento para pañol. Sin embargo, el texto es menos exitoso en cuanto a las preguntas que plantea, más allá de la información, preguntas que están esbozadas pero no desarrolladas y que conectarían esta información técnica con el lenguaje audiovisual, con los sistemas de producción y de significación.



La comparación con las cámaras 16mm portátiles defendidas por la Nouvelle Vague es válida pero la argumentación es insuficiente. ¿Es el digital aquello que puede denominarse como una revolución o específicamente la DSLR? ¿Son estas nuevas cámaras simplemente un paso más en el continuo avance de la ligereza, calidad y portabilidad del equipamiento o es un salto discreto hacia un “nuevo tipo de cine” como lo ocurrido en los años 60? Es decir, entre la 24p y T3i ¿hubo un cambio de categoría o simplemente de grado?

También está planteada en el texto la pregunta por el “look” de la película, muy relevante en este corto cuyo tratamiento audiovisual juega con estas apropiaciones de géneros y estilos visuales. Se menciona el uso de Hi8 en LP para darle “una intención emotiva y nostálgica más potente”...apelando al “imaginario casero”, en contraste con el look “clásico” y el “naturalista”. Esta interesante discusión está abordada de modo algo superficial, sin desarrollar las ideas y, a veces, utilizando nombres genéricos y poco precisos, como la mención al aspecto “cinematográfico” de la película. ¿Qué significa ese término en este contexto?-

En esta línea habría sido muy interesante desarrollar la dicotomía propuesta entre los 2 niveles de realidad del corto. Christopher explica que en uno de esos niveles se utilizó la justificación de las fuentes lumínicas y en el otro, la teatralidad con fuentes no diegéticas y evidenciadas en la puesta en escena. La problematización de esas convenciones de la fotografía en el contexto contemporáneo hubiese sido un gran tema a desarrollar. ¿Siguen valiendo esas ideas, las de Nestor Almendros por ejemplo, para el espectador de hoy?

En resumen, el texto se pasea por ideas relevantes y alcanza a plantear preguntas desde la fotografía pero no profundiza mayormente en ninguna de ellas.

Atentamente,

Alicia Scherson  
Nombre y firma Profesor (a)

Santiago, 23 de Noviembre .. de 2013





Profesora  
María Eugenia Domínguez  
Directora de Pregrado  
Instituto de la Comunicación e Imagen  
Universidad de Chile  
PRESENTE

En mi calidad de Profesor Informante, a continuación le comunico a usted la evaluación de la tesis de título “*Siempre Tarde*” del estudiante Christopher Garcés.

	ITEM	ASPECTOS CONSIDERADOS	%
1.1	<b>Nota Obra, Grupal</b>	Relevancia y originalidad . Proceso de trabajo de la propuesta al resultado. Calidad artística/técnica del resultado	70%
1.3	<b>Nota Informe Personal</b>	Pertinencia de la pregunta planteada desde la obra. Desarrollo del texto.	30%

item	nota	ponderación
1.1..	6	0,7
1.3..	5	0,3
<b>promedio</b>	5.7	

Excelente 7.0–6.5; Muy Bueno 6.4–6.0; Bueno 5.9–5.0; Aceptable 4.9–4.0; Deficiente 3.9- 3.0.



### **COMENTARIO OBRA GRUPAL**

-El cortometraje es una obra sólida, de fácil lectura por parte del espectador, pese a su estructura compleja de distintos niveles de narración y meta-narración.

-Las actuaciones son convincentes y dentro del espíritu del género (la comedia auto reflexiva respecto del cine y del proceso creativo, al estilo de Woody Allen o Cherie Kaufmann)

-La fotografía es funcional y correcta, con gran variedad de recursos técnicos.

-La dirección de arte es correcta, si bien por momentos denota cierto desbalance entre algunas escenas, que cuentan con más trabajo y recursos, y otras, que lucen más pobres. Aunque en algunos casos tal desbalance se puede atribuir a los distintos niveles de realidad, en otros momentos estas diferencias se producen entre escenas que pertenecen al mismo universo, lo que bien podría deberse a la gran ambición del cortometraje en cuanto a producción.

-El montaje es ágil y permite seguir de manera clara la narración.

-El cortometraje da muestras de una gran libertad y creatividad formal, al mezclar distintas texturas y técnicas, como la animación, el vídeo de baja calidad, etc.

-Aunque se trata de un gran desafío a nivel de producción, con múltiples locaciones, sets, personajes, decorados, el resultado es más que correcto, lo que denota un enorme y efectivo trabajo del equipo de producción.

-La complejidad formal del guión y la precisión en los giros de trama y la claridad en el entramado tejido entre los distintos niveles de narración y meta-narración, dan cuenta de un trabajo exhaustivo de escritura.

-Pese a que se trata de una obra que en términos de reflexión respecto del proceso creativo no profundiza más allá de lo que uno puede encontrar en la superficie de cintas de estilo similar como 8 y medio, Manhattan o Synechdote New York (en parte porque se trata de un cortometraje y no de una obra de mayor alientos), se trata de un cortometraje que entretiene y logra convencer, pese a la enorme ambición que lo empuja y las realidades de producción que muchas veces están por debajo de tales ambiciones. Esto queda de manifiesto en algunas escenas que lucen pobres en términos de producción, como la casa del protagonista, la universidad, algunas escenas del pasado como el colegio, y el call center, cuya estética no alcanza a formar un todo coherente como sí ocurre en los ejemplos citados.

-En resumen, Siempre Tarde es una obra que cumple con lo que se propone, pese a que por momentos el tamaño de la ambición narrativa (y sus consecuentes necesidades de producción) no encuentran un fiel correlato en la puesta en escena y realización. Esto da cuenta de un enorme trabajo de parte del grupo que logró sacar adelante con un proyecto que muy probablemente se hubiese visto más cómodo y hubiese tenido un resultado aún más satisfactorio, al insertarse dentro de una estructura productiva industrial, al estilo de los cortometrajes de alto presupuesto comunes a países como España o EEUU.



### COMENTARIO INFORME ESCRITO INDIVIDUAL

- El informe se plantea adecuadamente como un texto de carácter más bien técnico, lo que es acorde con el trabajo y la formación del alumno en la carrera y su cargo de director de fotografía.
- El alumno demuestra en su texto tener claro los principales logros, dificultades y tropiezos en el trabajo, destacando su análisis respecto de las escenas mejor y peor logradas en el cortometraje.
- Respecto de la sentencia que señala importancia de la corrección de color, que el alumno estima "da el look final a la película y su coherencia estética", hace falta mayor elaboración para explicar porqué dicha coherencia o importancia no está dada fundamentalmente por otros elementos, como elección de ópticas, arte, composición, encuadre, etc.
- Interesante como aproximación al fenómeno de la "estética DSLR"; sin embargo, no desarrolla en mayor detalle a lo que se refiere con este look o estilo, más allá de las referencias a la baja profundidad de campo y su justificación técnica. No incluye en el análisis la importancia que adquirió este estilo en contraposición con la excesiva profundidad de campo del video digital existente hasta la fecha, lo que tal vez tiende a acentuar el efecto o estilo, etc.
- Hace falta ejemplos de otros momentos de la historia del cine en que la baja en el costo de los materiales, ya sean cámaras o película, permitieron la democratización de la actividad; por ejemplo, a fines de los años 50 gracias a la liquidación del stock disponible en 16mm de Kodak; la primera gran revolución digital a fines de los 90; etc.
- Es cuestionable la sentencia de que al ir en aumento el medio audiovisual y las películas existentes, "significa casi trágicamente un empobrecimiento de la calidad temática y estética dentro de un espectro del mismo mercado". Esta aseveración no se comprueba con datos objetivos de producción ni parámetros estéticos pertinentes respecto de la "calidad" de dichas obras. Es de suponer incluso, que a mayor cantidad de películas, la cantidad proporcional de "buenas" cintas se mantenga relativamente estable, pero la cantidad absoluta de ellas, aumente; es decir, que a más películas existen también más películas buenas, aunque el porcentaje de ellas se mantenga o incluso baje. Tal es el argumento, por ejemplo, que justifica el que en el país se busque contar con políticas que favorezcan el crecimiento y desarrollo de una industria audiovisual.
- El segmento dedicado a la tarea de la educación audiovisual es poco claro respecto de la materia o contenido de dicho proyecto educativo, los objetivos a conseguir, las habilidades que se busca crear, etc. Se habla de manera muy genérica de educación, pero no queda claro si es educación de los creadores audiovisuales, o bien del público general o de ambos, entendiendo que cada uno de ellos tiene necesidades y requerimientos distintos.
- Respecto de las decisiones en el cortometraje, el alumno se refiere a una propuesta fotográfica "clásica", pero no explica en qué consiste específicamente esta propuesta, si es clásica en el sentido del cine clásico de Hollywood, en el paradigma estético dominante y expresado en las cintas actuales provenientes de los grandes estudios o bien lo que podría entenderse por "clásico" en el cine chileno actual (Wood, Caiozzi, Rocardo Larrain, etc.). Se habla de darle un aspecto de luz "cinematográfico", lo cual tampoco está explicado, al tiempo que se habla de movimientos de cámara cuidados como característica de este cine clásico, siendo que los movimientos de cámara del cine "moderno", desde Antonioni a Godard y hasta Reygadas o Bela Tarr, podrían también ser catalogados de "cuidados".

Atentamente,

Alejandro Fernández Almendras

Santiago, 20 de octubre de 2013

Evaluación y Calificaciones

# **Cortometraje “Siempre Tarde”**

Maximiliano Sotomayor



**Profesora**  
**María Eugenia Domínguez**  
**Directora de Pregrado**  
**Instituto de la Comunicación e Imagen**  
**Universidad de Chile**  
**PRESENTE**

En mi calidad de profesor (a) Guía, a continuación le comunico a usted la evaluación de la tesis de título “*Siempre Tarde*” del estudiante, director de Arte del corto del mismo nombre Maximiliano Sotomayor:

	ITEM	ASPECTOS CONSIDERADOS	%
1.1	<b>Nota Obra, Grupal</b>	Relevancia y originalidad. Proceso de trabajo de la propuesta al resultado. Calidad artística/técnica del resultado	50.%
1.2	<b>Nota Rol</b>	Responsabilidad y dedicación al rol. Aporte al resultado final	25.%
1.3	<b>Nota Informe Personal</b>	Pertinencia de la pregunta planteada desde la obra. Desarrollo del texto.	25.%

Item	Nota	Ponderación
1.1..	6,7	0,5
1.2..	7,0	0,25
1.3..	7,0	0,25
<b>promedio</b>	6,9	

Excelente 7.0–6.5; Muy Bueno 6.4–6.0; Bueno 5.9–5.0; Aceptable 4.9–4.0; Deficiente 3.9- 3.0.



## COMENTARIO OBRA GRUPAL

### INFORME SOBRE EL CORTOMETRAJE DE FICCIÓN “SIEMPRE TARDE”

El corto “Siempre Tarde” se propone contar de manera liviana un asunto complejo, empresa bastante osada para un corto de título. “Siempre Tarde” refleja un dominio bastante completo de aquellos recursos fílmico - narrativos que hacen a un buen cineasta. Independientemente de las influencias que por ahí puedan vislumbrarse, el corto refleja un estilo y una mirada original en el ámbito del cine joven chileno. “Siempre Tarde” es en sí misma y en su discurso una película que nos cuenta una historia, aire fresco en una carrera de Cine donde escasean los narradores.

Suelo desaconsejar a mis alumnos cuando se proponen construir un relato alrededor de un tema tan subjetivo como, en este caso, el llegar tarde; sin embargo, el proceso de Pérez consistió en hacer posible la conversión de lo subjetivo en acción dramática; el material con el que nos comunicamos los cineastas.

No fue un proceso fácil. Reconozco que no me bastaba la premisa, porque podíamos decir: bueno, el tipo llega tarde ¿y? Llegar tarde como punto de partida para contar una historia no era la punta de la hebra. Si dijera que el tipo llega tarde y le da lo mismo, ya podía tener algo más proyectable a un relato, porque revela una actitud. Se podía continuar diciendo: llega tarde, le da lo mismo y lo asume; o lucha contra ello. Llegar tarde puede convertirse en “el llegar tarde”, en ser olvidadizo, o simplemente en no tener noción del tiempo. Temáticamente no tener noción del tiempo es una buena plataforma y mejor aún no tener noción del tiempo y pensar que son los otros los que viven sometidos al reloj.

De todo esto tiene el corto y confieso que estos temas me parecían un real desafío, aunque vengo de otra escuela; soy un convencido de que contar una historia bien contada termina instalando inevitablemente en nuestras mentes y corazones algo tan subjetivo como el tema. Lo otro es ¿porqué **siempre**? De hecho dan ganas que el personaje se proponga una vez no llegar tarde, justamente para convertir el llegar tarde en parte del “factor humano” que lo ubica entonces en el rango de la voluntad y anular en algo el fatalismo de un karma, del que hablamos más adelante.

Los primeros bocetos delataban de manera inequívoca que en la mente de Pérez subsistía una idea que le penaba: el largometraje; durante un tiempo, Pérez consideró la opción de hacer un largo en vez de un corto. Creo que esta intención, aunque abandonada, seguía repercutiendo en el proyecto provocando una cierta sobre-exposición del personaje que muy prontamente era estigmatizado con el karma del que llega tarde.

Mi opinión en ese momento fue que el protagonista como tal se debilitaba al fatalizarse desde un comienzo. Este determinismo que lo ponía en una actitud reactiva, no protagónica, no alcanzaba a neutralizarse con el hecho de que el personaje Manuel escribe un guión, el que más parecía ser parte de una catarsis.

**Recién, cuando en el proceso de montaje Pérez convierte al guión de Manuel en un instrumento para recuperar el amor de su novia e introduce la angustia de la escritura en el personaje es que Manuel adquiere una dimensión dramática porque lucha, se resiste y el guión es el medio para recuperar a su amada.** Creo que esto es, en esencia, lo que marca el momento en que la subjetividad del tema se hace carne en un guión, el de Pérez, que pasa a contener sentimientos, dolor y lucha. Hay una diferencia entre estar perdido y estar confuso. Manuel pasa de estar perdido a estar confuso y de esta manera se instala como personaje porque acciona; usa al guión como norte para salir de su confusión.

En relación a este proceso cito parte de una evaluación que le hacía como profesor guía el 21.11.12, donde le señalaba lo siguiente:



*“Veo un camino que pasa porque Manuel convierta el guión en el pasaporte para una nueva identidad. El guión, más que el hecho de escribirlo, pasa a ser determinante. Qué escribe, cómo lo escribe. Sería un camino para darle vida al guión y a un final anémico, porque puede ser que, de esta manera, el guión no sea un objetivo, sino un medio”.*

En relación a lo mismo, el 21.01.13, cuando se acercaba el final de un proceso de montaje con retomas y correcciones, rico y productivo, le señalaba a Pérez lo siguiente:

*“Personalmente fui crítico en cuanto al exceso de intenciones, de recursos y de planos narrativos para un corto, que como genero, normalmente impacta por su capacidad de ir al grano con una línea narrativa clara y rápida. Me preocupaba el personaje como looser, más reactivo que propositivo, aplastado por un karma que le negaba su humanidad y posibilidad de empatía. La complejidad de su conflicto se trataba con una estructura compleja, cuando normalmente es más efectivo usar estructuras simples para tratar temas complejos. Por esto era central ocuparse de la construcción del personaje para que dentro de lo complejo yo, como espectador, pueda moverme, emocionalmente dentro de la historia con algo simple. Me daba lo mismo lo que le pasara al diletaante personaje, fatalizado en todos sus facetas. En la última versión apareció algo que echaba de menos: la angustia del personaje, angustia en relación al guión que adquiere entonces un peso dramático que no tenía, porque como espectador me hago participe emocionalmente de su travesía. Con esta sencilla emoción la versión final gana mucho”.*

En otro aspecto tuvimos divergencias, que aún tengo, en cuanto a exponer al personaje sin profundizar en lo que significa que alguien llegue tarde. En el corto Manuel niño no es solamente castigado socialmente por llegar tarde, la mayor parte de las veces se le hace pagar por ser débil. La exposición de esta faceta del carácter de Manuel entremezclada con el llegar tarde me parecía que debilitaba su instalación y lo acercaba a un Forrest Gum. La diferencia con la película de Zemeckis, hasta un cierto momento, era que Forrest Gum no era un looser común y corriente, su capacidad de asombro fascina, su falta de cálculo seduce y lo lleva a hacer cosas grandiosas que los “normales”, maniatados en su racionalidad, no harían.

En relación a esto mi comentario del 21.11.12 fue el siguiente:

*“Las primeras escenas funcionan porque hablan realmente del llegar tarde. Creo que aquellas escenas (cuando le quitan el juguete, cuando entra al baño, cuando va en el auto, papá explicando que no existen ni el viejo pascuero, ni el conejo de pascua, ni el viejo del saco) en que el llegar tarde aparece forzado, porque en realidad hablan de debilidad de carácter y de ingenuidad, proyectan la historia en otra dirección. Esto, al comienzo, puede debilitar su coherencia dramática, parece que organizas las acciones en muchos sentidos”.*

Lo anterior está referido a la manera cómo está estructurado el relato. En cuanto a la forma, “Siempre Tarde” es un corto filmado con mano segura, con buen ritmo, con una excelente fotografía, pulcra y muy bien fundamentada. Las actuaciones tienen un buen nivel siendo la novia de Manuel quizás la interpretación más débil. En general, visualmente atractiva con una postproducción prolija que pone a punto varios de los conceptos que Pérez definió estilísticamente para esta película.

Personalmente considero que la experiencia de la realización de este corto estuvo muy por sobre la media de otros cortos de título. Pérez supo estructurar y manejar a su equipo generando un excelente clima de trabajo en el set. La complejidad de los desafíos narrativos que se propuso Pérez generaron discusiones de buen nivel y enriquecieron a quienes trabajaron en su realización con una experiencia única.



## COMENTARIO INFORME ESCRITO INDIVIDUAL

### **Responsabilidad y dedicación al rol. Aporte al resultado final**

Con Maximiliano Sotomayor nos encontramos ante un Director de Arte hecho y derecho. Su evolución es notable, cuando afronta la Dirección de Arte de "Siempre tarde" ya cuenta con una vasta experiencia profesional. Puedo dar testimonio de las aptitudes personales de este artista sensible y profundo. Su sólido aporte a este proyecto refleja lo que estoy diciendo.

Fiel a un concepto fundamental expresado en las tesis de sus compañeros, Maximiliano Sotomayor se plantea el trabajo con la premisa del "cómo" como respuesta del "qué", citada por ahí a partir de Sidney Lumet y que por su asertividad sustenta de manera muy potente la creación Cinematográfica. El proceso de darle un sustento conceptual a la obra requiere claridad y rigor. La estética nacerá desde lo más profundo del tema; de esta manera se planteó Maximiliano Sotomayor su aproximación a "Siempre Tarde". El texto de su informe es claro al respecto: *"Tras la primera decisión crítica ("¿de qué trata la historia?") viene la segunda decisión más importante: "ahora que sé de qué trata ¿cómo la cuento?". Esta decisión afectará a todos los departamentos involucrados en la película que está en marcha".*

En su texto encontramos las huellas de la exploración de Maximiliano Sotomayor. *"Desde mi punto de vista existen dos espacios al momento de configurar el arte de una película: el universo y el mundo. El universo es el todo que engloba la historia, pensando un espacio virtual o imaginario donde existen múltiples historias y entonces llegamos con nuestra cámara y empezamos a grabar una en particular. El mundo corresponde al interior de los personajes, a la experiencia personal que los hace verse de una manera única."* Esta manera de diseñar por capas una estrategia para el Arte tiene su similar en el Guión, más en particular; en el diseño de personajes, donde lo visible no siempre da cuenta de lo que no se ve en el interior del personaje y que aflora con el relato. Ir de lo particular a lo general en un mundo prediseñados donde somos nuestro contexto, permite logra unidad, en el caso del Guión unidad narrativa, en el caso de Arte, unidad estética, visual. El estrecho vínculo con el Director de Foto le permitió a ambos obtener una unidad más general que potenció la visualidad de la película.

Hay una acotación en el texto que remite a un aspecto muy importante en el rigor con que se trabajan estrategias para Arte, que Maximiliano Sotomayor la expresa así: *"El tiempo del relato no es algo menor cuando piensas el arte, ya que define la importancia que le darás a los detalles en pantalla, bien por un tema de que el lector pueda observar detenidamente el espacio y no se enfrente a un pantallazo inentendible y una sobre carga de información, además de ser un tema de producción que no deja de ser menor"*. La relación entre decoupage y Arte en la escena con preguntas que surgen de sus esencias: ¿Cuanto Arte? ¿Cuanta información de contexto? ¿Donde están los límites que separan un exacerbado expresionismo de una estética anclada en el relato? A menudo difuminamos el segundo plano con la intención de descontextualizar al personaje. Lo mismo hacemos con el diseño de sonido. La reflexión acerca de los tiempos, de donde, cuanto en cuanto tiempo es muy relevante para el Director de Arte.

Lo anterior se refleja en la forma cómo Maximiliano Sotomayor enfrenta una escena en particular, la de la tocata, donde si era importante el contexto: *"... la historia ("Siempre Tarde") es un pastiche de elementos, formamos un collage que se convierte en Siempre Tarde y con esa lógica en mente recordé una imagen de una exposición de un artista de San Francisco llamado Zoltron que realiza imágenes gigantes de diarios intervenidos con dibujos satíricos. Si estaba trabajando con la lógica del pastiche y el collage decidí entonces crear uno para el lugar de conciertos, pero con los mínimos recursos con los que contaba y además con el premio del tiempo".*





Acerca del rigor del Guionista con consecuencias para Arte Maximiliano Sotomayor acota algo muy interesante: *"El espacio existe y por tanto un buen director sabrá como ocupar la historia que oculta este lugar. Ocurre que los espacios tienen una carga importante que se transmite en la pantalla, son la carretera por la cual se conduce la historia, pero si un guionista escribe algo sin haber estado en el lugar, sin conocer el lugar en el cual se cuenta algo, simplemente no hay historia, solo ideas débiles."* Es la narración la que carga los espacios, el montaje. En "El ciudadano Kane" el personaje de Kane empequeñece en directa relación con los espacios que habita hacia el ocaso de su vida. Esta relación tan simple impregna las escenas de una carga dramática dada por el contexto. Para idear un dispositivo de este tipo no creo que Welles haya estado en lugares como esos. De "Historias Mínimas" si sabemos que Sorin conocía muy bien la Patagonia, lugar donde había rodado la notable comedia "La película del Rey". El espacio abierto y extenso de la Patagonia entrega el contrapunto que hace funcionar dramáticamente a "Historias Mínimas": personajes que se acercan en un lugar hecho de distancias.

#### **Comentario al informe escrito individual del Director de Arte del cortometraje "Siempre tarde", Maximiliano Sotomayor.**

El texto de Maximiliano Sotomayor es claro, se destaca por el rigor con que expresa en cada momento una experiencia o una consecuencia. Sólo en un punto nos entrega una opinión que se sale del marco de un informe de tesis, pero que representa una posición crítica de Maximiliano Sotomayor frente a la carrera que, en parte, lo formó: *"considero que nuestra carrera está débil desde el punto de vista de la dirección de arte, ya que nos falta la formación crítica en torno a esta. Comprender que no somos decoradores, si no parte activa de la autoría de una película, falta el trabajo de texturas y colorimetría que he ido aprendiendo en la práctica, pero que como conformación académica de cine no está. Mi mayor influencia viene de los trabajos documentales, los cuales me enseñaron a narrar a través del espacio, pero en ficción nuestra generación mantiene una deuda y no es algo menor, puesto que al enfrentarnos al medio laboral, los que hacemos arte debemos presionar para que nuestra área sea comprendida al mismo nivel que foto. Por otro lado, la parte técnica de arte es algo con lo que no contamos ¿Cuántos de nosotros sabemos construir escenografías? ¿Cuántos de nosotros pueden hacer un presupuesto de arte? No es menor que nuestra área aún no tenga un profesionalismo real y la mayoría de los directores de arte provengan del teatro y la publicidad"*.

El informe da cuenta de aquellos principios que estuvieron en la base de la realización de "Siempre Tarde". Se expresa de manera muy clara el principio rector del trabajo de Arte: *"El director de arte debe ser alguien que comprenda las posibilidades del guión desde lo dramático a lo estético, comprender la importancia de los elementos más pequeños, teniendo conciencia de cámara y encuadre, textura e iluminación, dramática y punto de vista."* En otro pasaje del informe Maximiliano Sotomayor plantea que en Cine todo es relato. Ciertamente, como aquí se dice, una de los atributos más importantes del departamento de Arte es cómo este se vincula al todo de la película a partir de los fundamentos temáticos de esta.

Acerca del rol del Director de Arte, Maximiliano Sotomayor complementa desde otro ángulo lo que ya nos ha destacado en otros pasajes, señala: *"Es un ente activo en la configuración del relato cinematográfico y como debiera ocurrir con cualquiera que es participe de la producción audiovisual, dueño de un pensamiento crítico y sensible, pues lo que hacemos al filmar una película es tomar un pedazo de tiempo y almacenarlo para que en el futuro, el ahora se conserve. Estamos creando un discurso que será repetido y estudiado, entonces ¿cómo no tener una responsabilidad por cada uno de los elementos que ponemos frente a la cámara?"*

En el juego dialéctico entre contenido y contexto, la realización cinematográfica, más precisamente el director, cuando el guionista no ha precisado de manera precisa la necesidad de definir un espacio para una escena, determina con criterios



de construcción dramática el ambiente para su escena. En *"Perdidos en Tokio"* la directora escoge el ambiente de una ciudad extremadamente violenta para producir un contrapunto con una protagonista frágil, tanto física como emocionalmente. No siempre se trata de un espacio pidiendo una escena, como señala Maximiliano Sotomayor, más bien es al revés. Maximiliano Sotomayor señala en su informe: *"La mirada requiere el tiempo necesario para adentrarse en los espacios. Las primeras impresiones suelen ser un espejismo donde reconstruimos en base a recuerdos que se agolpan sin ser analizados. ¿Qué historia contar acá? ¿Qué personajes viven ahí?..."*

El texto continúa, abordando aspectos más políticos de la profesión. *"..La televisión se ha encargado de llenarnos de relatos manchados de una visión burguesa y simplista de la sociedad y nos muestran personajes que no tienen capas, no funcionan a distintos niveles y eso evita que el arte de una película permita desarrollarse porque no hay nada que mostrar, no hay mensajes que necesiten ser narrados únicamente a través del arte, porque sólo las acciones conducen la historia. La idea es incorporar a la dirección de arte a este juego en conjunto para darle profundidad a la narrativa. La mirada del director de arte debe ser una mirada sensible a la sociedad, teniendo la capacidad de captar los detalles que se esconden en la ciudad."* Puedo compartir la crítica que subyace a estos pasajes del informe, pero en relación a esto debo repetir algo que he planteado más arriba. Creo que la Dirección de Arte, en términos generales, se ha desarrollado mucho más allá de la mera ambientación, de eso no cabe duda; pero será un aporte y se integrará a la obra en la medida que logra un equilibrio con esta. Puede haber momentos en que sea importante que Arte nos muestra algo de manera más decidida, pero habrán muchos momentos en que esto puede no ser deseable e incluso perturbador. En Guión existe lo que se llama *"sembrar y cosechar"*, es decir, el guión instala un objeto o lugar, mucho antes que este tenga una incidencia en el relato. La idea es que el subconsciente lo asimile para que evitar luego la sorpresa total, cuando lo mostrado tiene un valor narrativo importante.

El texto de este informe toca aspectos muy diversos de la profesión del Director de Arte, tanto en el plano del oficio como el ético-político y el de la identidad. En el centro de este informe late de manera permanente la pregunta de cómo construir una visualidad en el Cine a partir de la Dirección de Arte. El informe refleja estudio, madurez y reflexión. Posee un valor didáctico por la riqueza de la experiencia que le da origen y por la manera como el equipo en general de *"Siempre Tarde"* se planteo su realización.

Hacia el final Maximiliano Sotomayor resume gran parte de sus principios en una frase que, aunque se puede desmenuzar críticamente, destaco por su importancia en el oficio de Arte: *"El cine es igual que la arquitectura, una construcción visual en base a un imaginario, en las cuales, si los elementos funcionan para desarrollar un discurso coherente el trabajo final tendrá suficiente sustento para el futuro. No soy amigo de colocar objetos por el simple hecho que se vean bonitos, me gusta saber que todo lo que he puesto en pantalla tiene una significancia, me imagino a los personajes armando ese lugar. El set es un actor."*

Orlando Lübbert  
Nombre y firma del (a) profesor (a)

Santiago, 25 de Septiembre de 2013



Profesora  
María Eugenia Domínguez  
Directora de Pregrado  
Instituto de la Comunicación e Imagen  
Universidad de Chile  
PRESENTE

En mi calidad de Profesor (a) Informante, a continuación le comunico a usted la evaluación de la tesis de título “*SIEMPRE TARDE*” del estudiante Maximiliano Sotomayor.

	ITEM	ASPECTOS CONSIDERADOS	%
1.1	<b>Nota Obra, Grupal</b>	Relevancia y originalidad . Proceso de trabajo de la propuesta al resultado. Calidad artística/técnica del resultado	70%
1.3	<b>Nota Informe Personal</b>	Pertinencia de la pregunta planteada desde la obra. Desarrollo del texto.	30%

ítem	nota	ponderación
<b>01/01/13</b>	6,1	0,7
<b>1.2..</b>	5,3	0,3
<b>promedio</b>	5,9	

Excelente 7.0-6.5; Muy Bueno 6.4-6.0; Bueno 5.9-5.0; Aceptable 4.9-4.0; Deficiente 3.9- 3.0.



## COMENTARIO OBRA GRUPAL

“Siempre Tarde” es un cortometraje que mezcla varios niveles diegéticos, proponiendo un juego narrativo y estructural a través de la historia de un joven estudiante de cine que utiliza su propia biografía para construir un guión. El conflicto del protagonista es estar condenado a llegar siempre tarde a todo y esa condena se utiliza como eje argumental y como fórmula para resolver -o complicar- cada situación a la que se ve enfrentado.

Comparativamente con otras memorias de título de la Carrera, “Siempre Tarde” es sin duda una obra más ambiciosa en diversos ámbitos. Primero en el productivo, contando con un gran número de locaciones, personajes, figurantes, cada uno con gran trabajo de iluminación y ambientación; en segundo lugar, hay mayor ambición en el trabajo de guión y puesta en escena, abarcando distintos géneros y estilos, realizando planos que requieren una técnica compleja y precisa en cuanto a movimientos de cámara; finalmente, se ve también una preparación muy detallada del rodaje para enfrentar los desafíos de asistencia de dirección y continuidad. En este sentido la obra asombra, revelando un trabajo en equipo coordinado y detallista que queda confirmado al leer los informes, mucha investigación previa, una voluntad de precisión y profesionalismo, una gran capacidad de trabajo, responsabilidad, inconformismo y pasión.

El juego diegético propone una estructura de “muñeca rusa” que funciona y sorprende. Cada nivel de realidad aparece de manera inesperada pero clara, agregando una nueva capa a la historia de Manuel, complejizándose de forma progresiva hasta un clímax casi onírico donde se confunden -voluntariamente- los distintos niveles. A cada nivel le corresponde un estilo audiovisual particular, y todos ellos están muy bien logrados desde la técnica: arte, fotografía, montaje y sonido trabajan a la par y con la misma calidad, guiados por una propuesta sólida de guión y puesta en escena, aunados con el director para construir todos la misma película.

Estas decisiones estilísticas se apropian de códigos de género, o de subgéneros, y citas a directores y películas específicas. Es ahí donde veo una zona problemática en el cortometraje, sobretodo pensándolo como final de los estudios, o como punto de partida para el desarrollo de una obra personal. El uso o apropiación de los referentes no incluye una relectura o un comentario sobre ellos, en cambio se ve una voluntad de imitación, de lograr que la imagen parezca a tal o cual tipo de cine. Cuando vamos avanzando en la metaficción, desarmando la muñeca rusa, las apropiaciones directas tienen sentido, porque se justifican como la película que el protagonista está escribiendo, pero cuando llegamos a la última muñeca, al propio personaje, “perdedor, desolado” como dice el director en su informe, éste bloque se nos muestra en un nuevo estilo apropiado, a saber, del cine “indie norteamericano”, dando más la sensación de imitación deliberada o cita, que de mera influencia. Sin embargo, el corto no se presenta como una reflexión sobre los géneros o como un trabajo intertextual con dichas películas, sino que allí, en esa capa final, se termina la autoconsciencia y éste se transforma en el nivel último de realidad. Tampoco en las memorias escritas es éste un tema que se discuta o se ponga en cuestión en profundidad. Quizás había allí una última capa que descubrir, que hubiese permitido que el cortometraje traspasara su pulcritud técnica y no arriesgara a quedarse sólo como un brillante ejercicio de estilo. Alternativamente, si había una afán de realismo en esta capa final de la “verdadera historia de Manuel”, entonces quizás aquello que falta es contexto y profundidad en la construcción del personaje. El personaje se siente un poco como una pieza funcional al juego narrativo y a la premisa del título. A pesar de estar muy bien casteado y dirigido, se queda algo atrapado nuevamente en este dibujo superficial, como si estuviera imitando a Adam Sandler, Luke Wilson u otro héroe del cine indie, pero sin llegar a ser cita ni parodia, ni tampoco inaugurando un personaje propio, que surgiera del guionista-director, quizás más fallido imperfecto, pero particular.

Sin duda todo el equipo debe estar muy orgulloso con el resultado y les será muy útil en el mundo profesional: demuestra una capacidad de moverse entre muchos códigos y estilos, de resolver todos los problemas y de producir, en bajo presupuesto, una obra de excelencia técnica. Creo que el paso que sigue, ahora que ya está



afianzado ese manejo, es profundizar, explorar en los márgenes, poner en problemas los códigos, de modo de permitir que la obra se multiplique, se abra a más de una lectura y se ponga en diálogo con el mundo.

## **COMENTARIO INFORME ESCRITO INDIVIDUAL**

El texto de Maximiliano Sotomayor comienza con una bitácora del proceso de dirección de arte en el corto Siempre Tarde. Es algo desordenada, con mucho detalle en las versiones que no fueron y poco en los procesos de decisión de la versión filmada. Enfatiza, eso sí, al igual que sus compañeros, el gran trabajo de preparación colectiva y diseño que fue fundamental para conseguir el resultado final.

A continuación, Maximiliano titula su informe “Dirección de Arte con identidad en un Cine con bajo Presupuesto” y declara su interés de dar luces a futuras generaciones a partir de las estrategias que siguió, sobre cómo conseguir trabajar con calidad en condiciones de bajo presupuesto.

La pregunta queda redactada así: “cómo se puede construir una visualidad -desde el punto de vista de la dirección de arte-, que se convierta en un discurso complejo, interesante e identitario de un cine que va surgiendo y que exige un nivel de calidad en imagen que esté a la altura de los requerimientos de las nuevas tecnologías, pero con los pocos recursos que contamos.” En realidad son dos o más preguntas mezcladas. Una parte de la pregunta, la del presupuesto, lleva al texto a convertirse en una reunión de datos (tips) o consejos anecdóticos hechos desde la experiencia. Recuerda en este sentido a libros como el de Sidney Lumet (“Así



se hacen las películas”) citado por varios integrantes del grupo. Es interesante de leer y sin duda útil pero también redundante con la bitácora y no cumple con el objetivo del texto, ya que no plantea realmente un problema relevante a partir de la obra. La otra parte de la pregunta planteada, la del cine identitario, sí tenía más potencial como para desarrollarse, pero Maximiliano no profundiza en ese punto mayormente.

El texto resultante es, en definitiva, bastante desordenado y algo superficial. Está escrito con gracia (literaria) y pueden encontrarse una serie de propuestas/preguntas interesantes entremezcladas en medio de las anécdotas, las opiniones, los datos, etc. Parece ser una agradable conversación de sobremesa sobre cine, de la que emergen propuestas y preguntas relevantes, pero carece de sistematización y desarrollo.

Algunas de estas ideas que pudieron desarrollarse son: la diferencia entre mundo y universo, los materiales de construcción, su costo inevitable, su uso particular, las locaciones naturales como estrategia presupuestaria/estética, la relevancia de la observación documental en el proceso de diseño de producción. Ojalá se anime a profundizar en ellas de modo más organizado y profundo porque creo que podrían aportar a un área cuyo corpus teórico es más bien limitado y porque tienen el interés particular de ser problemas teóricos que pueden surgir desde la materialidad, desde la técnica y el ejercicio de la práctica, trascendiéndola.

Atentamente,

Alicia Scherson  
*Nombre y firma Profesor (a)*

Santiago, 20 de Noviembre .. de 2013



Profesora  
María Eugenia Domínguez  
Directora de Pregrado  
Instituto de la Comunicación e Imagen  
Universidad de Chile  
PRESENTE

En mi calidad de Profesor Informante, a continuación le comunico a usted la evaluación de la tesis de título “*Siempre Tarde*” del estudiante **Maximiliano Sotomayor**.

	ITEM	ASPECTOS CONSIDERADOS	%
1.1	<b>Nota Obra, Grupal</b>	Relevancia y originalidad . Proceso de trabajo de la propuesta al resultado. Calidad artística/técnica del resultado	70%
1.3	<b>Nota Informe Personal</b>	Pertinencia de la pregunta planteada desde la obra. Desarrollo del texto.	30%

item	nota	ponderación
1.1..	6	0,7
1.3..	6	0,3
<b>promedio</b>	6	

Excelente 7.0–6.5; Muy Bueno 6.4–6.0; Bueno 5.9–5.0; Aceptable 4.9–4.0; Deficiente 3.9- 3.0.



### **COMENTARIO OBRA GRUPAL**

-El cortometraje es una obra sólida, de fácil lectura por parte del espectador, pese a su estructura compleja de distintos niveles de narración y meta-narración.

-Las actuaciones son convincentes y dentro del espíritu del género (la comedia auto reflexiva respecto del cine y del proceso creativo, al estilo de Woody Allen o Cherie Kaufmann)

-La fotografía es funcional y correcta, con gran variedad de recursos técnicos.

-La dirección de arte es correcta, si bien por momentos denota cierto desbalance entre algunas escenas, que cuentan con más trabajo y recursos, y otras, que lucen más pobres. Aunque en algunos casos tal desbalance se puede atribuir a los distintos niveles de realidad, en otros momentos estas diferencias se producen entre escenas que pertenecen al mismo universo, lo que bien podría deberse a la gran ambición del cortometraje en cuanto a producción.

-El montaje es ágil y permite seguir de manera clara la narración.

-El cortometraje da muestras de una gran libertad y creatividad formal, al mezclar distintas texturas y técnicas, como la animación, el vídeo de baja calidad, etc.

-Aunque se trata de un gran desafío a nivel de producción, con múltiples locaciones, sets, personajes, decorados, el resultado es más que correcto, lo que denota un enorme y efectivo trabajo del equipo de producción.

-La complejidad formal del guión y la precisión en los giros de trama y la claridad en el entramado tejido entre los distintos niveles de narración y meta-narración, dan cuenta de un trabajo exhaustivo de escritura.

-Pese a que se trata de una obra que en términos de reflexión respecto del proceso creativo no profundiza más allá de lo que uno puede encontrar en la superficie de cintas de estilo similar como 8 y medio, Manhattan o Synechdote New York (en parte porque se trata de un cortometraje y no de una obra de mayor alientos), se trata d eun cortometraje de entretiene y logra convencer, pese a la enorme ambición que lo empuja y las realidades de producción que muchas veces están por debajo de tales ambiciones. Esto queda de manifiesto en algunas escenas que lucen pobres en términos de producción, como la casa del protagonista, la universidad, algunas escenas del pasado como el colegio, y el call center, cuya estética no alcanza a formar un todo coherente como sí ocurre en los ejemplos citados.

-En resumen, Siempre Tarde es una obra que cumple con lo que se propone, pese a que por momentos el tamaño de la ambición narrativa (y sus consecuentes necesidades de producción) no encuentran un fiel correlato en la puesta en escena y realización. Esto da cuenta de un enorme trabajo de parte del grupo que logró sacar adelante con un proyecto que muy probablemente se hubiese visto más cómodo y hubiese tenido un resultado aún más satisfactorio, al insertarse dentro de una estructura productiva industrial, al estilo de los cortometrajes de alto presupuesto comunes a países como España o EEUU.





**COMENTARIO INFORME ESCRITO INDIVIDUAL**

- El texto contiene una estructura clara a partir de una clasificación pertinente y de interés propuesta por alumno, la del mundo-universo respecto de la dirección de arte en el cine.
- El alumno demuestra a lo largo de su texto poseer un agudo sentido común, lo que lo lleva a tomar e general buenas decisiones respecto del arte en escena, como lo demuestra lo ocurrido en la escena en que la pareja se encuentra en la cama y se decide anteponer los intereses del equipo y de la organicidad de la escena a un elemento de arte.
- El alumno hace una buena preparación para el rodaje y el resultado de su trabajo es muy bueno, especialmente en lo que se refiere a la ambientación de algunas locaciones complejas, como la de la fiesta.
- El alumno señala falencias específicas en su formación como director de arte, en lo que respecta al trabajo sobre texturas y colorimetría, críticas que parecen atingentes dada la especificidad de su campo de acción y la amplitud de conocimientos mínimos requeridos en una malla de cine.
- La tesis de trabajo, la de pensar una dirección de arte con identidad para un cine de bajo presupuesto está bien definida y parte de una base realista anclada en la experiencia del cine chileno contemporáneo.
- Pese a estar bien definida y contar con ejemplos prácticos sacados de la propia experiencia del alumno, la tesis carece por momentos de una bibliografía más amplia o referencias menos íntimas para justificar ciertos juicios, en particular en lo referido a lo que llama "captar los detalles que se esconden en la ciudad". Ante la probable ausencia de textos que hablen de dicho tema, hubiese sido conveniente entonces contar con una gama más amplia de ejemplos de arte de películas.
- El alumno identifica sus falencias en lo que respecta a vestuario y realiza un buen análisis de la importancia de este elemento en el resultado final de una película.

Atentamente,

Alejandro Fernández Almendras

Santiago, 20 de octubre de 2013

Evaluación y Calificaciones

# **Cortometraje “Siempre Tarde”**

Sylvana Squicciarini



**Profesora**  
**María Eugenia Domínguez**  
**Directora de Pregrado**  
**Instituto de la Comunicación e Imagen**  
**Universidad de Chile**  
**PRESENTE**

En mi calidad de profesor (a) Guía, a continuación le comunico a usted la evaluación de la tesis de título “Siempre Tarde” de la estudiante, montajista del corto del mismo nombre Sylvana Squicciarini Gallardo:

	ITEM	ASPECTOS CONSIDERADOS	%
1.1	<b>Nota Obra, Grupal</b>	Relevancia y originalidad. Proceso de trabajo de la propuesta al resultado. Calidad artística/técnica del resultado	50.%
1.2	<b>Nota Rol</b>	Responsabilidad y dedicación al rol. Aporte al resultado final	25.%
1.3	<b>Nota Informe Personal</b>	Pertinencia de la pregunta planteada desde la obra. Desarrollo del texto.	25.%

Item	Nota	Ponderación
1.1..	6,7	0,5
1.2..	7,0	0,25
1.3..	7,0	0,25
<b>promedio</b>	6,9	

Excelente 7.0–6.5; Muy Bueno 6.4–6.0; Bueno 5.9–5.0; Aceptable 4.9–4.0; Deficiente 3.9- 3.0.



## COMENTARIO OBRA GRUPAL

### INFORME SOBRE EL CORTOMETRAJE DE FICCIÓN “SIEMPRE TARDE”

El corto “*Siempre Tarde*” se propone contar de manera liviana un asunto complejo, empresa bastante osada para un corto de título. “*Siempre Tarde*” refleja un dominio bastante completo de aquellos recursos fílmico - narrativos que hacen a un buen cineasta. Independientemente de las influencias que por ahí puedan vislumbrarse, el corto refleja un estilo y una mirada original en el ámbito del cine joven chileno. “*Siempre Tarde*” es en sí misma y en su discurso una película que nos cuenta una historia, aire fresco en una carrera de Cine donde escasean los narradores.

Suelo desaconsejar a mis alumnos cuando se proponen construir un relato alrededor de un tema tan subjetivo como, en este caso, el llegar tarde; sin embargo, el proceso de Pérez consistió en hacer posible la conversión de lo subjetivo en acción dramática; el material con el que nos comunicamos los cineastas.

No fue un proceso fácil. Reconozco que no me bastaba la premisa, porque podíamos decir: bueno, el tipo llega tarde ¿y? Llegar tarde como punto de partida para contar una historia no era la punta de la hebra. Si dijera que el tipo llega tarde y le da lo mismo, ya podía tener algo más proyectable a un relato, porque revela una actitud. Se podía continuar diciendo: llega tarde, le da lo mismo y lo asume; o lucha contra ello. Llegar tarde puede convertirse en “el llegar tarde”, en ser olvidadizo, o simplemente en no tener noción del tiempo. Temáticamente no tener noción del tiempo es una buena plataforma y mejor aún no tener noción del tiempo y pensar que son los otros los que viven sometidos al reloj.

De todo esto tiene el corto y confieso que estos temas me parecían un real desafío, aunque vengo de otra escuela; soy un convencido de que contar una historia bien contada termina instalando inevitablemente en nuestras mentes y corazones algo tan subjetivo como el tema. Lo otro es ¿porqué **siempre**? De hecho dan ganas que el personaje se proponga una vez no llegar tarde, justamente para convertir el llegar tarde en parte del “factor humano” que lo ubica entonces en el rango de la voluntad y anular en algo el fatalismo de un karma, del que hablamos más adelante.

Los primeros bocetos delataban de manera inequívoca que en la mente de Pérez subsistía una idea que le penaba: el largometraje; durante un tiempo, Pérez consideró la opción de hacer un largo en vez de un corto. Creo que esta intención, aunque abandonada, seguía repercutiendo en el proyecto provocando una cierta sobre-exposición del personaje que muy prontamente era estigmatizado con el karma del que llega tarde.

Mi opinión en ese momento fue que el protagonista como tal se debilitaba al fatalizarse desde un comienzo. Este determinismo que lo ponía en una actitud reactiva, no protagónica, no alcanzaba a neutralizarse con el hecho de que el personaje Manuel escribe un guión, el que más parecía ser parte de una catarsis.

**Recién, cuando en el proceso de montaje Pérez convierte al guión de Manuel en un instrumento para recuperar el amor de su novia e introduce la angustia de la escritura en el personaje es que Manuel adquiere una dimensión dramática porque lucha, se resiste y el guión es el medio para recuperar a su amada.** Creo que esto es, en esencia, lo que marca el momento en que la subjetividad del tema se hace carne en un guión, el de Pérez, que pasa a contener sentimientos, dolor y lucha. Hay una diferencia entre estar perdido y estar confuso. Manuel pasa de estar perdido a estar confuso y de esta manera se instala como personaje porque acciona; usa al guión como norte para salir de su confusión.

En relación a este proceso cito parte de una evaluación que le hacía como profesor guía el 21.11.12, donde le señalaba lo siguiente:

*“Veo un camino que pasa porque Manuel convierta el guión en el pasaporte para una nueva identidad. El guión, más que el hecho de escribirlo, pasa a ser determinante. Qué escribe, cómo lo escribe. Sería un camino para darle vida al guión y a un final anémico, porque puede ser que, de esta manera, el guión no sea un objetivo, sino un medio”.*



En relación a lo mismo, el 21.01.13, cuando se acercaba el final de un proceso de montaje con retomas y correcciones, rico y productivo, le señalaba a Pérez lo siguiente:

*“Personalmente fui crítico en cuanto al exceso de intenciones, de recursos y de planos narrativos para un corto, que como genero, normalmente impacta por su capacidad de ir al grano con una línea narrativa clara y rápida. Me preocupaba el personaje como looser, más reactivo que propositivo, aplastado por un karma que le negaba su humanidad y posibilidad de empatía. La complejidad de su conflicto se trataba con una estructura compleja, cuando normalmente es más efectivo usar estructuras simples para tratar temas complejos. Por esto era central ocuparse de la construcción del personaje para que dentro de lo complejo yo, como espectador, pueda moverme, emocionalmente dentro de la historia con algo simple. Me daba lo mismo lo que le pasara al dilettante personaje, fatalizado en todos sus facetas. En la última versión apareció algo que echaba de menos: la angustia del personaje, angustia en relación al guión que adquiere entonces un peso dramático que no tenía, porque como espectador me hago partícipe emocionalmente de su travesía. Con esta sencilla emoción la versión final gana mucho”.*

En otro aspecto tuvimos divergencias, que aún tengo, en cuanto a exponer al personaje sin profundizar en lo que significa que alguien llegue tarde. En el corto Manuel niño no es solamente castigado socialmente por llegar tarde, la mayor parte de las veces se le hace pagar por ser débil. La exposición de esta faceta del carácter de Manuel entremezclada con el llegar tarde me parecía que debilitaba su instalación y lo acercaba a un Forrest Gum. La diferencia con la película de Zemeckis, hasta un cierto momento, era que Forrest Gum no era un looser común y corriente, su capacidad de asombro fascina, su falta de cálculo seduce y lo lleva a hacer cosas grandiosas que los “normales”, maniatados en su racionalidad, no harían.

En relación a esto mi comentario del 21.11.12 fue el siguiente:

*“Las primeras escenas funcionan porque hablan realmente del llegar tarde. Creo que aquellas escenas (cuando le quitan el juguete, cuando entra al baño, cuando va en el auto, papá explicando que no existen ni el viejo pascuero, ni el conejo de pascua, ni el viejo del saco) en que el llegar tarde aparece forzado, porque en realidad hablan de debilidad de carácter y de ingenuidad, proyectan la historia en otra dirección. Esto, al comienzo, puede debilitar su coherencia dramática, parece que organizas las acciones en muchos sentidos”.*

Lo anterior está referido a la manera cómo está estructurado el relato. En cuanto a la forma, “Siempre Tarde” es un corto filmado con mano segura, con buen ritmo, con una excelente fotografía, pulcra y muy bien fundamentada. Las actuaciones tienen un buen nivel siendo la novia de Manuel quizás la interpretación más débil. En general, visualmente atractiva con una postproducción prolija que pone a punto varios de los conceptos que Pérez definió estilísticamente para esta película.

Personalmente considero que la experiencia de la realización de este corto estuvo muy por sobre la media de otros cortos de título. Pérez supo estructurar y manejar a su equipo generando un excelente clima de trabajo en el set. La complejidad de los desafíos narrativos que se propuso Pérez generaron discusiones de buen nivel y enriquecieron a quienes trabajaron en su realización con una experiencia única.

## **COMENTARIO INFORME ESCRITO INDIVIDUAL**

### **Responsabilidad y dedicación al rol. Aporte al resultado final**

Sylvana Squicciarini se enfrentó a un desafío mayor; el proyecto “Siempre Tarde” tenía no sólo una estructura narrativa compleja, visualmente se proponía la aplicación de recursos fotográficos ambiciosos. Porque el equipo tenía una convicción muy clara de lo que quería contar, pero también de la forma cómo quería hacerlo.



Sylvana Squicciarini relata la experiencia de enfrentar un proyecto que en un principio fue un largometraje. *"Como grupo nos hemos caracterizado anteriormente por inclinarnos en proyectos que han sido ambiciosos en su realización, y Siempre Tarde no fue la excepción. Con todo lo que implica realizar un proyecto de título, teníamos la intención de que ST fuera un largometraje, creíamos fuertemente que la historia pedía un tiempo de narración y desarrollo de los personajes mayor"*.

Lo destacábamos en el informe del corto; la idea original de hacer de *"Siempre Tarde"* un largometraje incidió con un grado de incertidumbre en cuanto a enfrentar las tareas luego, cuando el corto ya se estructura como tal. Mi impresión es que la complejidad del largo se replicó en el corto como estructura: los distintos planos narrativos al final hicieron más compleja la comprensión del film. Sylvana Squicciarini nos llama la atención hacia las dificultades para resolver de manera clara el plano de la película misma con el de la película que el protagonista se propone escribir. Ilusión y realidad debían interactuar a través de la subjetividad del personaje, lo que exigía recursos formales y de montaje que Sylvana Squicciarini en parte tuvo que enfrentar.

Así lo expresa Sylvana Squicciarini en su informe: *"Durante el relato, se intenta llevar a espectador por un viaje de confusión más que de claridad, aunque este corto apunta a ser un corto mucho más clásico en su forma, su narración intenta presentar una dinámica al espectador en la que este debe dejarse llevar, diferenciar la ficción y la meta-ficción cada vez que se le presente, pero ya hacia el final del corto, en el momento del climax, se espera que el espectador no tenga claro en que nivel de narración se encuentra en ese momento hasta llegar a la verdadera realidad, donde Manuel sí utilizó su guión para hacer las paces con su destino y su historia con Camila"*.

Más adelante Sylvana Squicciarini nos cuenta que *"Al seguir avanzando en el montaje uno de los puntos más importantes era saber como construir bien al personaje de Manuel, y que su historia provocara empatía hacia el espectador. Desde un comienzo fue un punto de trabajo al que el profesor guía nos cuestionaba ¿cómo voy a sentir empatía con alguien que no es capaz de luchar por lo que quiere?"* De este problema hablo en mi informe al corto cuando me refiero al fatalismo con que se marca al personaje. Se trata de un principio de la construcción dramática que en este caso, al no considerarse, anulaba todo tipo de expectativas en relación al personaje. Este fatalismo se resolvió en la sala de edición, donde el Director convirtió realmente al guión en un instrumento de lucha del protagonista, al que le introdujo un grado de angustia, porque además, con el tiempo se le iba la chance de no llegar tarde a su meta de reconquistar a su novia.

Sylvana Squicciarini se ocupó del Plan de Rodaje, en el que se expresaban aquellas dificultades de la falta de experiencia en la planificación de un corto, como en las necesidades que este demandaba. Quince locaciones distintas, 25 personajes y muchos extras para escenas como la de la fiesta y de la tocata. El manejo de niños en la sala de clases para una de las escenas iniciales representó un problema por lo reducido del equipo para disciplinar y controlar el set. La limitación de contar con un límite de 10 jornadas, que para un corto normal hubiese bastado, ponía una restricción extra a los planes del equipo.

Una experiencia de Sylvana Squicciarini como diseñadora del Plan de Rodaje fue la de situar como primera escena a filmar de toda la programación, una escena compleja. En el ABC del Asistente de Dirección este error aparece advertido con mayúsculas. El resultado suelen ser actores "fríos", como señala Sylvana Squicciarini, pero también escenas sin tempo o muy largas.

#### **Comentario al informe escrito individual de la Montajista del cortometraje "Siempre tarde", Sylvana Squicciarini Gallardo.**

El informe de Sylvana Squicciarini se caracteriza por el apego a una experiencia que abordó con pocas herramientas teóricas y poca práctica, teniendo que racionalizar su trabajo y estudiar en el proceso mismo. Creo que lo hace muy bien, todo lo que expresa en su texto tiene un asidero en la práctica del montaje y me parece importante que luego, en este proceso de reflexión, haya conectado su propia experiencia con la de montajistas y realizadores profesionales. El texto da cuenta de los problemas y virtudes de un Guión que como montajista buscó potenciar.



Sylvana Squicciarini reflexiona acerca de la relación dialéctica entre el Guión y el Montaje, como procesos únicos. Efectivamente, como dos parte de un solo proceso, el Montaje se reencuentra con el Guión en la sala de edición: es allí donde aparece lo bueno y lo malo del guión, cosas que ya no están, muchas nuevas que no estaban y la silueta de un esqueleto que el montajista debe recrear. Se suele decir que la puesta en escena representa el control del espacio y la edición el control del tiempo. Personalmente creo que eso no es tan así, al menos desde la nueva ola francesa y desde la irrupción del plano secuencia, muchos realizadores editan prácticamente sus películas ya en el la toma. Sylvana Squicciarini nos habla de los estilos de Directores en relación al montaje. Hitchcok representaba la escuela del rigor del plano y de la escena, rodaba con el corte en su cabeza. Recuerdo haber visto entrevistas a los montajistas de John Ford quienes relataban que este nunca se aparecía por la sala de edición, se aparecía al final, con la película prácticamente editada, mascullaba alguna palabra ininteligible y se iba. Los mismos montajistas destacaban el hecho de que el material que les llegaba de Ford había sido filmado de tal manera que no cabía duda alguna de cómo debía ser ensamblado.

El llamado "*Guión de hierro*" de alguna manera era el producto de un modo de producción, donde a pesar de contar con una producción industrial de Cine, los directores no podían echarse dos horas de tomas para dos minutos de plano final, cosa que hoy es posible con una mentalidad muy difundida de "*grabar, grabar, que el montajista se ocupará del resto*". Sylvana Squicciarini nos habla de horas de material filmado, lo que significa que los procesos de revisión del material se hacen más complejo. Si a esto le agregamos una cierta tendencia a la improvisación, podríamos decir, quizás, que los procesos de edición se han hecho, al menos, más engorrosos y en los cuales se hace cada vez más relevante el rigor conceptual y el manejo de herramientas dramáticas para replantearse el relato en la sala de edición.

Sylvana Squicciarini se refiere a la distancia con el material, al peligro de estar emocionalmente muy comprometido con el proceso de puesta en escena. Es el peligro de los directores-guionistas, quienes necesitan de distancias importantes para recrear la mirada hacia el propio material. Sylvana Squicciarini nos habla de la tendencia en el Cine Independiente a tener al o la montajista durante el proceso de rodaje como encargado /a de la Continuidad. Aquí puede actuar el mismo peligro enunciado anteriormente: la necesidad de distancia emotiva al material y de una mente fría y objetiva.

Sylvana Squicciarini cita a Bresson para referirse a "ritmos". "*Ritmos. / La omnipotencia de los ritmos. / Sólo es duradero lo que queda atrapado en ritmos. / Supeditar el fondo a la forma y el sentido a los ritmos.*" Con este párrafo se sugiere lo determinante del Guión, de la estructura dramática, de aquello que sostiene la lógica y el fluir del relato. El montajista en la práctica es un guionista que no escribe, sino que lee, diría yo. Un desafío permanente en los realizadores, en general, en todos aquellos que se ocupan creativamente del Cine.

A Billy Wilder se le preguntó alguna vez si era necesario que un director de Cine sepa escribir. Wilder contestó que no, que un director de Cine debía saber leer. Con esto se refería al proceso de interpretar con una mirada dramática tanto la realidad, como el producto de lo que hemos hecho. Desde la primera escena que escribimos hasta la escena ya filmada, pasando por las primeras propuestas de los actores debemos estar en condiciones de leer, de interpretar correctamente en términos dramáticos, es decir, de la acción, lo que tenemos ante nuestros ojos de Director o Montajista, o Sonidista, o Camarógrafo.

Orlando Lübbert

Nombre y firma del (a) profesor (a)

Santiago, 25 de Septiembre de 2013



Profesora  
María Eugenia Domínguez  
Directora de Pregrado  
Instituto de la Comunicación e Imagen  
Universidad de Chile  
PRESENTE

En mi calidad de Profesor (a) Informante, a continuación le comunico a usted la evaluación de la tesis de título “*SIEMPRE TARDE*” del estudiante Sylvana Squicciarini

	ITEM	ASPECTOS CONSIDERADOS	%
1.1	<b>Nota Obra, Grupal</b>	Relevancia y originalidad . Proceso de trabajo de la propuesta al resultado. Calidad artística/técnica del resultado	70%
1.3	<b>Nota Informe Personal</b>	Pertinencia de la pregunta planteada desde la obra. Desarrollo del texto.	30%

ítem	nota	ponderación
<b>01/01/13</b>	6,1	0,7
<b>1.2..</b>	6,0	0,3
<b>promedio</b>	6,1	

Excelente 7.0-6.5; Muy Bueno 6.4-6.0; Bueno 5.9-5.0; Aceptable 4.9-4.0; Deficiente 3.9- 3.0.





## COMENTARIO OBRA GRUPAL

“Siempre Tarde” es un cortometraje que mezcla varios niveles diegéticos, proponiendo un juego narrativo y estructural a través de la historia de un joven estudiante de cine que utiliza su propia biografía para construir un guión. El conflicto del protagonista es estar condenado a llegar siempre tarde a todo y esa condena se utiliza como eje argumental y como fórmula para resolver -o complicar- cada situación a la que se ve enfrentado.

Comparativamente con otras memorias de título de la Carrera, “Siempre Tarde” es sin duda una obra más ambiciosa en diversos ámbitos. Primero en el productivo, contando con un gran número de locaciones, personajes, figurantes, cada uno con gran trabajo de iluminación y ambientación; en segundo lugar, hay mayor ambición en el trabajo de guión y puesta en escena, abarcando distintos géneros y estilos, realizando planos que requieren una técnica compleja y precisa en cuanto a movimientos de cámara; finalmente, se ve también una preparación muy detallada del rodaje para enfrentar los desafíos de asistencia de dirección y continuidad. En este sentido la obra asombra, revelando un trabajo en equipo coordinado y detallista que queda confirmado al leer los informes, mucha investigación previa, una voluntad de precisión y profesionalismo, una gran capacidad de trabajo, responsabilidad, inconformismo y pasión.

El juego diegético propone una estructura de “muñeca rusa” que funciona y sorprende. Cada nivel de realidad aparece de manera inesperada pero clara, agregando una nueva capa a la historia de Manuel, complejizándose de forma progresiva hasta un clímax casi onírico donde se confunden -voluntariamente- los distintos niveles. A cada nivel le corresponde un estilo audiovisual particular, y todos ellos están muy bien logrados desde la técnica: arte, fotografía, montaje y sonido trabajan a la par y con la misma calidad, guiados por una propuesta sólida de guión y puesta en escena, aunados con el director para construir todos la misma película.

Estas decisiones estilísticas se apropian de códigos de género, o de subgéneros, y citas a directores y películas específicas. Es ahí donde veo una zona problemática en el cortometraje, sobretodo pensándolo como final de los estudios, o como punto de partida para el desarrollo de una obra personal. El uso o apropiación de los referentes no incluye una relectura o un comentario sobre ellos, en cambio se ve una voluntad de imitación, de lograr que la imagen parezca a tal o cual tipo de cine. Cuando vamos avanzando en la metaficción, desarmando la muñeca rusa, las apropiaciones directas tienen sentido, porque se justifican como la película que el protagonista está escribiendo, pero cuando llegamos a la última muñeca, al propio personaje, “perdedor, desolado” como dice el director en su informe, éste bloque se nos muestra en un nuevo estilo apropiado, a saber, del cine “indie norteamericano”, dando más la sensación de imitación deliberada o cita, que de mera influencia. Sin embargo, el corto no se presenta como una reflexión sobre los géneros o como un trabajo intertextual con dichas películas, sino que allí, en esa capa final, se termina la autoconsciencia y éste se transforma en el nivel último de realidad. Tampoco en las memorias escritas es éste un tema que se discuta o se ponga en cuestión en profundidad. Quizás había allí una última capa que descubrir, que hubiese permitido que el cortometraje traspasara su pulcritud técnica y no arriesgara a quedarse sólo como un brillante ejercicio de estilo. Alternativamente, si había una afán de realismo en esta capa final de la “verdadera historia de Manuel”, entonces quizás aquello que falta es contexto y profundidad en la construcción del personaje. El personaje se siente un poco como una pieza funcional al juego narrativo y a la premisa del título. A pesar de estar muy bien casteado y dirigido, se queda algo atrapado nuevamente en este dibujo superficial, como si estuviera imitando a Adam Sandler, Luke Wilson u otro héroe del cine indie, pero sin llegar a ser cita ni parodia, ni tampoco inaugurando un personaje propio, que surgiera del guionista-director, quizás más fallido imperfecto, pero particular.

Sin duda todo el equipo debe estar muy orgulloso con el resultado y les será muy útil en el mundo profesional: demuestra una capacidad de moverse entre muchos códigos y estilos, de resolver todos los problemas y de producir, en bajo presupuesto, una obra de excelencia técnica. Creo que el paso que sigue, ahora que ya está



afianzado ese manejo, es profundizar, explorar en los márgenes, poner en problemas los códigos, de modo de permitir que la obra se multiplique, se abra a más de una lectura y se ponga en diálogo con el mundo.

## **COMENTARIO INFORME ESCRITO INDIVIDUAL**

Sylvana fue montajista y asistente de dirección en el cortometraje Siempre Tarde y escribe su bitácora combinando ambas experiencias. A partir de esas dos contactos con el material, a la hora de ser filmado y luego en la edición, Sylvana apunta a una disyuntiva interesante y poco estudiada: la ventaja para el montajista de estar o no presente en rodaje. Aquí plantea una opinión clara, defendiendo la presencia y de ese modo proponiendo un tipo de montajista más involucrado con el proceso completo. Hay aquí una pregunta muy relevante puesto que conecta el modo de producción con la obra misma: ¿cuáles son las consecuencias del carácter jerárquico, profesionalizante, altamente especializado de la producción de cine (incluso el de escuela o independiente)? Un gesto como incluir al montajista en el rodaje, subvierte los límites convencionales de ese rol y quizás podría hacer variar la obra y/o la autoría de la obra. Sin embargo el texto apenas enuncia una opinión y no continúa elaborando al respecto.

Otro problema relevante que el texto enuncia es el de la diferencia entre el montaje en código publicitario y el que ella describe como más autoral, en cuanto a la posibilidad de inmersión (como opuesto a contemplación). Esa relación inmersión/contemplación, en el cine en general y en particular en función del montaje, también tenía un gran potencial como idea estructurante para este texto pero no fue desarrollada en profundidad.



Otra arista interesante, esta más técnica y tampoco desarrollada por completo, es la de los códigos de montaje y la utilización de la repetición / variación de éstos como eje estructural de la narración. Relacionado con esto está la metaficción y los mecanismos de montaje que pueden ayudar a jugar con ella: apelar al conocimiento del espectador de ciertos códigos, asegurándose así una rápida inmersión, para luego romper con el código, generando extrañeza y permitiendo el salto al siguiente nivel diegético.

Todas estas líneas argumentales del texto son sumamente relevantes y originales, pero lamentablemente Sylvana se dispersa y no continúa por ninguna de ellas. Sería interesante que pudiera continuar desarrollandolas, sobretodo porque son preguntas que emergen directamente de la práctica pero la trascienden.

Atentamente,

Alicia Scherson  
*Nombre y firma Profesor (a)*

Santiago, 20 de Noviembre .. de 2013



Profesora  
María Eugenia Domínguez  
Directora de Pregrado  
Instituto de la Comunicación e Imagen  
Universidad de Chile  
PRESENTE

En mi calidad de Profesor Informante, a continuación le comunico a usted la evaluación de la tesis de título “*Siempre Tarde*” del estudiante Sylvana Squicciarini.

	ITEM	ASPECTOS CONSIDERADOS	%
1.1	<b>Nota Obra, Grupal</b>	Relevancia y originalidad . Proceso de trabajo de la propuesta al resultado. Calidad artística/técnica del resultado	70%
1.3	<b>Nota Informe Personal</b>	Pertinencia de la pregunta planteada desde la obra. Desarrollo del texto.	30%

item	nota	ponderación
1.1..	6	0,7
1.3..	5	0,3
<b>promedio</b>	5.7	

Excelente 7.0–6.5; Muy Bueno 6.4–6.0; Bueno 5.9–5.0; Aceptable 4.9–4.0; Deficiente 3.9- 3.0.



### **COMENTARIO OBRA GRUPAL**

-El cortometraje es una obra sólida, de fácil lectura por parte del espectador, pese a su estructura compleja de distintos niveles de narración y meta-narración.

-Las actuaciones son convincentes y dentro del espíritu del género (la comedia auto reflexiva respecto del cine y del proceso creativo, al estilo de Woody Allen o Cherie Kaufmann)

-La fotografía es funcional y correcta, con gran variedad de recursos técnicos.

-La dirección de arte es correcta, si bien por momentos denota cierto desbalance entre algunas escenas, que cuentan con más trabajo y recursos, y otras, que lucen más pobres. Aunque en algunos casos tal desbalance se puede atribuir a los distintos niveles de realidad, en otros momentos estas diferencias se producen entre escenas que pertenecen al mismo universo, lo que bien podría deberse a la gran ambición del cortometraje en cuanto a producción.

-El montaje es ágil y permite seguir de manera clara la narración.

-El cortometraje da muestras de una gran libertad y creatividad formal, al mezclar distintas texturas y técnicas, como la animación, el vídeo de baja calidad, etc.

-Aunque se trata de un gran desafío a nivel de producción, con múltiples locaciones, sets, personajes, decorados, el resultado es más que correcto, lo que denota un enorme y efectivo trabajo del equipo de producción.

-La complejidad formal del guión y la precisión en los giros de trama y la claridad en el entramado tejido entre los distintos niveles de narración y meta-narración, dan cuenta de un trabajo exhaustivo de escritura.

-Pese a que se trata de una obra que en términos de reflexión respecto del proceso creativo no profundiza más allá de lo que uno puede encontrar en la superficie de cintas de estilo similar como 8 y medio, Manhattan o Synechdote New York (en parte porque se trata de un cortometraje y no de una obra de mayor alientos), se trata de un cortometraje que entretiene y logra convencer, pese a la enorme ambición que lo empuja y las realidades de producción que muchas veces están por debajo de tales ambiciones. Esto queda de manifiesto en algunas escenas que lucen pobres en términos de producción, como la casa del protagonista, la universidad, algunas escenas del pasado como el colegio, y el call center, cuya estética no alcanza a formar un todo coherente como sí ocurre en los ejemplos citados.

-En resumen, Siempre Tarde es una obra que cumple con lo que se propone, pese a que por momentos el tamaño de la ambición narrativa (y sus consecuentes necesidades de producción) no encuentran un fiel correlato en la puesta en escena y realización. Esto da cuenta de un enorme trabajo de parte del grupo que logró sacar adelante con un proyecto que muy probablemente se hubiese visto más cómodo y hubiese tenido un resultado aún más satisfactorio, al insertarse dentro de una estructura productiva industrial, al estilo de los cortometrajes de alto presupuesto comunes a países como España o EEUU.



**COMENTARIO INFORME ESCRITO INDIVIDUAL**

- El trabajo de montaje del cortometraje da luces sobre una reflexión seria y dedicada de la alumna respecto de su tarea, y algunas de estas reflexiones son expuestas en el texto que acompaña a la obra.
- La alumna en su bitácora identifica errores cometidos durante el rodaje y establece estrategias para que dichas falencias no se repitan.
- La alumna admite con certeza una cierta falencia respecto de la enseñanza específica de las tareas del cargo de asistente de dirección, reconoce la importancia del rol y demuestra haber aprendido en la práctica las responsabilidades y tareas del cargo.
- La alumna categoriza adecuadamente los tipos de montaje utilizados en la obra de acuerdo con la necesidad de marcar las diferencias entre los distintos niveles del relato.
- La pregunta inicial o reflexión planteada en su escrito carece de consistencia respecto de la bibliografía y ejemplos propuestos. De esta manera, cuando cita a Walter Murch, quien destaca la importancia de que el montajista no tenga conocimiento previo del material, lo hace con el objetivo de desmentirlo. "quisiera hablar de las ventajas que conlleva hacer lo contrario", señala la alumna, sin entregar argumentos lo suficientemente convincentes o las citas a autores y montajistas como para sustentar dicha opinión.
- Al momento de describir algunas de estas supuestas ventajas, la alumna señala el conocimiento previo del material desde el momento del rodaje, y explica que esto sería debido a que el montajista puede saber si "cierta actuación le pareció más orgánica al director o si en algún momento la luz era más favorable, o algún evento determinado ayudó a la construcción de la escena". Estos elementos son precisamente a lo que se refiere Murch como factores que interfieren con el juicio distanciado del montajista.
- La alumna también destaca la conveniencia de que el montajista trabaje desde el guión y el rodaje (en el cargo de continuista) como forma de permitir ajustar el tiempo de duración de los planos a un ritmo determinado de montaje, lo que a la luz de la realidad del cine chileno parece apropiado y pertinente.

Atentamente,

Alejandro Fernández Almendras

Santiago, 20 de octubre de 2013

Evaluación y Calificaciones

# **Cortometraje “Siempre Tarde”**

Amanda Cavalcante



**Profesora**  
**María Eugenia Domínguez**  
**Directora de Pregrado**  
**Instituto de la Comunicación e Imagen**  
**Universidad de Chile**  
**PRESENTE**

En mi calidad de profesor (a) Guía, a continuación le comunico a usted la evaluación de la tesis de título “*Siempre Tarde*” de la estudiante, Directora de Sonido del corto del mismo nombre Amanda Cavalcante Winsler:

	ITEM	ASPECTOS CONSIDERADOS	%
1.1	<b>Nota Obra, Grupal</b>	Relevancia y originalidad. Proceso de trabajo de la propuesta al resultado. Calidad artística/técnica del resultado	50.%
1.2	<b>Nota Rol</b>	Responsabilidad y dedicación al rol. Aporte al resultado final	25.%
1.3	<b>Nota Informe Personal</b>	Pertinencia de la pregunta planteada desde la obra. Desarrollo del texto.	25.%

Item	Nota	Ponderación
1.1..	6,7	0,5
1.2..	7,0	0,25
1.3..	7,0	0,25
<b>promedio</b>	6,9	

Excelente 7.0–6.5; Muy Bueno 6.4–6.0; Bueno 5.9–5.0; Aceptable 4.9–4.0; Deficiente 3.9- 3.0.





## COMENTARIO OBRA GRUPAL

### INFORME SOBRE EL CORTOMETRAJE DE FICCIÓN “SIEMPRE TARDE”

El corto “Siempre Tarde” se propone contar de manera liviana un asunto complejo, empresa bastante osada para un corto de título. “Siempre Tarde” refleja un dominio bastante completo de aquellos recursos fílmico - narrativos que hacen a un buen cineasta. Independientemente de las influencias que por ahí puedan vislumbrarse, el corto refleja un estilo y una mirada original en el ámbito del cine joven chileno. “Siempre Tarde” es en sí misma y en su discurso una película que nos cuenta una historia, aire fresco en una carrera de Cine donde escasean los narradores.

Suelo desaconsejar a mis alumnos cuando se proponen construir un relato alrededor de un tema tan subjetivo como, en este caso, el llegar tarde; sin embargo, el proceso de Pérez consistió en hacer posible la conversión de lo subjetivo en acción dramática; el material con el que nos comunicamos los cineastas.

No fue un proceso fácil. Reconozco que no me bastaba la premisa, porque podíamos decir: bueno, el tipo llega tarde ¿y? Llegar tarde como punto de partida para contar una historia no era la punta de la hebra. Si dijera que el tipo llega tarde y le da lo mismo, ya podía tener algo más proyectable a un relato, porque revela una actitud. Se podía continuar diciendo: llega tarde, le da lo mismo y lo asume; o lucha contra ello. Llegar tarde puede convertirse en “el llegar tarde”, en ser olvidadizo, o simplemente en no tener noción del tiempo. Temáticamente no tener noción del tiempo es una buena plataforma y mejor aún no tener noción del tiempo y pensar que son los otros los que viven sometidos al reloj.

De todo esto tiene el corto y confieso que estos temas me parecían un real desafío, aunque vengo de otra escuela; soy un convencido de que contar una historia bien contada termina instalando inevitablemente en nuestras mentes y corazones algo tan subjetivo como el tema. Lo otro es ¿porqué **siempre**? De hecho dan ganas que el personaje se proponga una vez no llegar tarde, justamente para convertir el llegar tarde en parte del “factor humano” que lo ubica entonces en el rango de la voluntad y anular en algo el fatalismo de un karma, del que hablamos más adelante.

Los primeros bocetos delataban de manera inequívoca que en la mente de Pérez subsistía una idea que le penaba: el largometraje; durante un tiempo, Pérez consideró la opción de hacer un largo en vez de un corto. Creo que esta intención, aunque abandonada, seguía repercutiendo en el proyecto provocando una cierta sobre-exposición del personaje que muy prontamente era estigmatizado con el karma del que llega tarde.

Mi opinión en ese momento fue que el protagonista como tal se debilitaba al fatalizarse desde un comienzo. Este determinismo que lo ponía en una actitud reactiva, no protagónica, no alcanzaba a neutralizarse con el hecho de que el personaje Manuel escribe un guión, el que más parecía ser parte de una catarsis.

**Recién, cuando en el proceso de montaje Pérez convierte al guión de Manuel en un instrumento para recuperar el amor de su novia e introduce la angustia de la escritura en el personaje es que Manuel adquiere una dimensión dramática porque lucha, se resiste y el guión es el medio para recuperar a su amada.** Creo que esto es, en esencia, lo que marca el momento en que la subjetividad del tema se hace carne en un guión, el de Pérez, que pasa a contener sentimientos, dolor y lucha. Hay una diferencia entre estar perdido y estar confuso. Manuel pasa de estar perdido a estar confuso y de esta manera se instala como personaje porque acciona; usa al guión como norte para salir de su confusión.

En relación a este proceso cito parte de una evaluación que le hacía como profesor guía el 21.11.12, donde le señalaba lo siguiente:

*“Veo un camino que pasa porque Manuel convierta el guión en el pasaporte para una nueva identidad. El guión, más que el hecho de escribirlo, pasa a ser determinante. Qué escribe, cómo lo escribe. Sería un camino para darle vida al guión y a un final anémico, porque puede ser que, de esta manera, el guión no sea un objetivo, sino un medio”.*



En relación a lo mismo, el 21.01.13, cuando se acercaba el final de un proceso de montaje con retomas y correcciones, rico y productivo, le señalaba a Pérez lo siguiente:

*“Personalmente fui crítico en cuanto al exceso de intenciones, de recursos y de planos narrativos para un corto, que como genero, normalmente impacta por su capacidad de ir al grano con una línea narrativa clara y rápida. Me preocupaba el personaje como looser, más reactivo que propositivo, aplastado por un karma que le negaba su humanidad y posibilidad de empatía. La complejidad de su conflicto se trataba con una estructura compleja, cuando normalmente es más efectivo usar estructuras simples para tratar temas complejos. Por esto era central ocuparse de la construcción del personaje para que dentro de lo complejo yo, como espectador, pueda moverme, emocionalmente dentro de la historia con algo simple. Me daba lo mismo lo que le pasara al dilettante personaje, fatalizado en todos sus facetas. En la última versión apareció algo que echaba de menos: la angustia del personaje, angustia en relación al guión que adquiere entonces un peso dramático que no tenía, porque como espectador me hago partícipe emocionalmente de su travesía. Con esta sencilla emoción la versión final gana mucho”.*

En otro aspecto tuvimos divergencias, que aún tengo, en cuanto a exponer al personaje sin profundizar en lo que significa que alguien llegue tarde. En el corto Manuel niño no es solamente castigado socialmente por llegar tarde, la mayor parte de las veces se le hace pagar por ser débil. La exposición de esta faceta del carácter de Manuel entremezclada con el llegar tarde me parecía que debilitaba su instalación y lo acercaba a un Forrest Gum. La diferencia con la película de Zemeckis, hasta un cierto momento, era que Forrest Gum no era un looser común y corriente, su capacidad de asombro fascina, su falta de cálculo seduce y lo lleva a hacer cosas grandiosas que los “normales”, maniatados en su racionalidad, no harían.

En relación a esto mi comentario del 21.11.12 fue el siguiente:

*“Las primeras escenas funcionan porque hablan realmente del llegar tarde. Creo que aquellas escenas (cuando le quitan el juguete, cuando entra al baño, cuando va en el auto, papá explicando que no existen ni el viejo pascuero, ni el conejo de pascua, ni el viejo del saco) en que el llegar tarde aparece forzado, porque en realidad hablan de debilidad de carácter y de ingenuidad, proyectan la historia en otra dirección. Esto, al comienzo, puede debilitar su coherencia dramática, parece que organizas las acciones en muchos sentidos”.*

Lo anterior está referido a la manera cómo está estructurado el relato. En cuanto a la forma, “Siempre Tarde” es un corto filmado con mano segura, con buen ritmo, con una excelente fotografía, pulcra y muy bien fundamentada. Las actuaciones tienen un buen nivel siendo la novia de Manuel quizás la interpretación más débil. En general, visualmente atractiva con una postproducción prolija que pone a punto varios de los conceptos que Pérez definió estilísticamente para esta película.

Personalmente considero que la experiencia de la realización de este corto estuvo muy por sobre la media de otros cortos de título. Pérez supo estructurar y manejar a su equipo generando un excelente clima de trabajo en el set. La complejidad de los desafíos narrativos que se propuso Pérez generaron discusiones de buen nivel y enriquecieron a quienes trabajaron en su realización con una experiencia única.



## COMENTARIO INFORME ESCRITO INDIVIDUAL

### **Responsabilidad y dedicación al rol. Aporte al resultado final.**

Amanda Cavalcante se enfrentó a múltiples desafíos en un cortometraje complejo. Una característica de ST es su trabajo por capas; su estructura, los distintos planos en los que se mueve al personaje y en el sonido muchas situaciones donde las capas son relevantes. Al revisar el corto con más calma y desde el punto de vista del Diseño de Sonido he podido encontrar una riqueza de planos, de buenas atmósferas, que de buenas a primera no son perceptibles por el espectador normal. El trabajo de foley es rico, el manejo de situaciones como la fiesta y la tocata fueron notables.

El informe de Amanda Cavalcante da cuenta de la base conceptual que sustenta su aporte a la narrativa sonora del corto. Amanda Cavalcante comparte una convicción de muchos realizadores que plantean que una película no se ve, se percibe. De Truffaut y Hitchcock toma el concepto moderno del sonido en el Cine que plantea la primacía de la imagen y la acción por sobre lo hablado. Luego entrega la opinión supuestamente contraria de la directora argentina Lucrecia Martel: *"... el sonido es importante al nivel de diálogos, por lo preciso que es un texto dicho en cierto lugar, de cierta persona, en cierta situación y con cierta emocionalidad. Esto es, que un texto (una frase cualquiera de cualquier persona) está tan bien dicha en su momento, que es muy difícil rehacerla luego, con un actor profesional, ya que se perderá la esencia original y la sensación real de la persona hablante."* Considero que esto es cierto en relación a los doblajes, no necesariamente en relación al poder de lo hablado en el Cine. En la evolución los seres humanos desarrollaron el lenguaje hablado muy tardíamente; el lenguaje gestual fue el mecanismo de comunicación predominante, hasta el día de hoy. Al arte dramático se desarrolla a partir de las acciones, las que relatan y delatan. Truffaut habla entonces del "mostrar", el realizador en primer lugar muestra y luego, si es imprescindible, apoya lo "mostrado" con un texto hablado. Truffaut señala que cuando queremos que un texto sea realmente asumido por el espectador, debemos repetirlo varias veces. Por el contrario la lectura de "lo observado" es practicada por todos nosotros casi sin darnos cuenta; por ser una acción interactiva se queda impresa en nuestra memoria.

Amanda Cavalcante en algún momento se refiere también a la carga de lo "hablado". Los diálogos pueden denotar identidades, códigos culturales, estados de ánimo. Una persona que habla mucho puede querer copar una conversación como barrera para que no se le toque algún tema o, inconscientemente, señalar un estado de soledad, los diálogos pueden entregar pistas acerca del interior de los personajes muchas veces no por lo que dicen, sino por la forma como se dicen.

Con una cita a Chion, Amanda Cavalcante nos conecta con un tema muy interesante dentro del lenguaje cinematográfico: *"en la combinación audiovisual, una percepción influye en la otra y la transforma: no se «ve» lo mismo cuando se oye; No sé «oye» lo mismo cuando se ve."* Puedo agregar a esto que el ejemplo más notable acerca de este fenómeno de la percepción se da en la escena de la ducha en *"Psicosis"* de Hitchcock. Originalmente la escena no tenía música, pero el compositor Bernard Herrmann insistió en probar con una muy especial. El efecto de sugestión es tal que aunque el cuchillo nunca toca a la protagonista sentimos que la acuchilla.

En relación a la música, Amanda Cavalcante reafirma su valor en el diseño de un film: *"...podemos entender que la elección de la música extradiegética en un film (o incluso diegética) es muy importante (cuando realmente se requiere), ya que la música abarcará la escena o secuencia y fortalecerá las emociones de ésta. La música se integra al montaje (el cual puede estar hecho, incluso, a partir del tempo de la música) y a la situación vivida en el film, entregándole un nuevo valor."* Esto es cierto aun cuando la música puede y debe aportar a la identidad de la obra. Como la paleta de colores y la elaboración conceptual de Foto y Arte, la buena Música de Cine requiere ser pensada más allá de su aporte al tempo y a la estructura del film.

Amanda Cavalcante se refiere al "Cine Posible", el Cine de bajo presupuesto que se realiza en Chile. Se conceptualiza la forma de hacer Cine en Chile con una mirada política para el Cine de bajo presupuesto. El referente es el Cine Neorrealista italiano que logra obras de calidad con pocos recursos. *"El neorrealismo habla de la realidad, la nueva realidad que se experimentaba. Enfocados en la clase trabajadora, adecuando secuencias al aire libre, sin ansias de un*



*cine de mucha producción. La simpleza aprovechada y valorada, en aspectos narrativos y estéticos. La cotidianidad y la identidad, transformadas en valores reales de la época. Las dificultades del contexto pasando a ser dificultades para el arte y la industria, se convierten en grandes valores aprovechados por los cineastas del momento. De esta manera, se puede relacionar el Cine Posible de Chile en que podría tomar como ejemplo al neorrealismo y aplicarlo a nuestra realidad. A pesar de las dificultades, se debe aprender a transformar todos los contras en valores artísticos y dramáticos para potenciar historias originales, puras y nunca antes contadas."*



**Comentario al informe escrito individual de la Directora de Sonido del cortometraje "Siempre tarde", Amanda Cavalcante Winsler.**

En su informe Amanda Cavalcante hace referencia a lo que en el Cine actual se denomina de manera muy distinta a como lo conocíamos y aun conocemos en Chile al Sonidista. Como en Arte, el área de acción para el sonido se ha ampliado notablemente: *"Surge, entonces, en el departamento de sonido un nuevo sujeto llamado Diseñador de Sonido o Director de Sonido. Éste abarca todos los procesos en el desarrollo del sonido. Nace a partir de la exigencia de unidad que se le pide al sonido y de esta forma, integrar diferentes aspectos del sonido. Como diseñador, está a cargo de programar, coordinar, seleccionar y organizar elementos en función de comunicar la idea, mantener el concepto del film, hacer verosímil el mundo recreado y transmitir las sensaciones necesarias y requeridas por el guión. En cada etapa está presente y es el mayor responsable de los resultados que el sonido entregue en la película. Existirá en todas las realizaciones, pero la gran e importante diferencia, es que en una producción de bajo presupuesto el diseñador de sonido no sólo dirige los aspectos sonoros, sino que también debe "ayudar" directamente en áreas técnicas como el registro de sonido en rodaje, edición en post producción, supervisar propuestas y también aporta como consejero musical y mezclador."*

Puedo agregar que la experiencia de trabajar el Sonido con un concepto global que unifique el lenguaje y que permita una mayor unidad, como lo señala Amanda Cavalcante, pero también mayor organicidad a la obra, es relevante para nuestros jóvenes cineastas; pone desafíos nuevos por delante, tanto en el perfeccionamiento como el aporte creativo del "diseñador de sonido". El ejemplo que he dado en relación a la música de la escena de la ducha de "Psicosis" se puede vincular con esto: un diseñador de sonido podría haber detectado esto en una fase de guión, o a más tardar durante el rodaje.

Los imaginativos sonidos creados por el ingenio de un grupo de profesionales encargados de sonorizar "La Guerra de las Galaxias" no tenían referentes en ninguna parte, en el espacio, al no haber aire, no hay sonido, así es que había que trabajar en un plano virtual. Lo mismo sucedió cuando había que sonorizar el choque de las espadas tipo laser en los combates de la misma película. Según recuerdo, algunos de esos sonidos de disparo se lograron golpeando un cable tensor que sujetaba un poste del alumbrado público. Un dilema parecido debe haber tenido Kubrick con "2001" con la nave espacial. La genial idea de ocupar un vals de Strauss puede haber sido la respuesta "poética" a la ausencia de sonido en el vacío del espacio. Todo esto que se enfrenta en el proceso de postproducción puede ser concebido por un diseñador que interviene desde el primer momento e interactúa con el director en temas creativos.

Amanda Cavalcante vincula la dificultad de instalar en la producción cinematográfica chilena la concepción amplia del diseñador de sonido a un tema de recursos. Pienso que en primer lugar se trata de un tema de ingenio. En el Cine Chileno corre una anécdota en relación a "Largo Viaje" del realizador chileno Patricio Kaulen. Se necesitaba un foley aparentemente complicado de palomas que salen volando repentinamente. Los resultados no eran buenos y se decide traer a un especialista de foley desde Argentina. Cuando este llega sólo pide una silla y pide que preparen todo y que le pasen la toma. Ante el asombro de los técnicos chilenos, el argentino se palmorea el cuerpo de pies a cabeza, de arriba a abajo, de abajo hacia arriba. Un par de tomas que pueden ser mezcladas y listo.

Suele decirse que la buena música de película es aquella que pasa desapercibida. Pero si tomamos la música de "Erase una vez en el Oeste" del magistral Ennio Morricone vemos que no es tan así. Es un tema interesante que se plantea aquí, Amanda Cavalcante lo expresa así: *"Un sonido bien trabajado es aquel que en un principio pasa desapercibido (entendiéndose esto como limpio de ruidos incontrolables, ruidos molestos, diálogos que no se entienden o escuchan, sonidos que no "saltan" en la pantalla o que distraigan, etc.), pero luego comprenderemos que contradictoriamente, una buena banda sonora es aquella que sí se hace notar, en donde intuimos el real aporte sonoro en las escenas, las sensaciones que logra transmitir auditivamente la película, lo que nos comunica más allá de la imagen, lo que nos insinúa en un off, etc. En "La Ciénaga" de Lucrecia Martel, el sonido está tan bien trabajado, que logra llenar ambientes tan potentemente haciendo que el espectador se introduzca abiertamente en la historia."*

Lo cierto es, creo yo, que como acontece con todas las capas que componen el lenguaje hecho de lenguajes que es el Cine, una capa puede pasar a un primer plano y alternarse con otras. Como en la música misma, como en los diálogos,



como en la tensión dramática. Hay, por supuesto, películas donde la música pasa desapercibida, en gran medida porque como música incidental se subordina a la acción, la subraya, la matiza, le confiere un halo. Ennio Morricone se caracteriza por manejar esta música de apoyo y la otra que, por lo demás, sólo funciona en espacios abiertos.

En su texto Amanda Cavalcante reflexiona acerca de los diálogos desde una perspectiva interesante. Señala ejemplos de películas que dependen de los diálogos, como "Antes del Amanecer", pero nos hace ver que existen también películas donde no es así: "...hay historias en donde no existe diálogo, en donde el sonido no necesita ser vocalizado para expresar la idea, por lo que el trabajo sonoro se desarrolla en la subjetividad y abstracción creativa de ambientes por ejemplo, imponiendo ideas nuevas o experimentando incluso con sonidos inexistentes. Es aquí cuando se da la libertad al post productor de sonido de jugar con sonidos o silencios subjetivos en la historia. Tal como sucede en el clásico "Padrino" en la escena del restaurant, en donde la tensión se ve fortalecida por el descontextualizado sonido de tren que enfatiza la emoción de la escena."

Creo que es evidente que el sonido del metro en la escena del restaurant donde Michael mata a Sollozo y al policía corrupto tiene un objetivo dramático en relación al disparo. No está para nada descontextualizado, se escucha el mismo ruido al menos tres veces antes, al momento de disparar el ruido se exagera respondiendo a la emocionalidad de la escena. En el mismo "Padrino" vemos en la escena inicial dentro de la oficina un ejemplo similar en cuanto al uso dramático del sonido. Nunca escuchamos ambiente de boda, cuesta imaginar que esta haya comenzado recién cuando Corleone abre los visillos y la introduce visualmente. Simplemente la atmósfera de la boda en el patio se excluye de la escena en la oficina porque lo que allí sucedía era lo más importante.

He destacado aquellos aspectos más relevantes del texto de Amanda Cavalcante, en su bitácora, en un plano más íntimo, nos hace parte de una experiencia que le significó un gran crecimiento. Creo que el texto da cuenta de muchos de los aspectos que tocamos en nuestras discusiones, veo con satisfacción que Amanda Cavalcante procesó gran parte de las inquietudes, sugerencias y propuestas de estudio que se le sugirieron en el proceso de preparación del corto y luego de la escritura del informe.

Orlando Lübbert

Nombre y firma del (a) profesor (a)

Santiago, 25 de Septiembre de 2013



Profesora  
María Eugenia Domínguez  
Directora de Pregrado  
Instituto de la Comunicación e Imagen  
Universidad de Chile  
PRESENTE

En mi calidad de Profesor (a) Informante, a continuación le comunico a usted la evaluación de la tesis de título “*SIEMPRE TARDE*” del estudiante Amanda Cavalcante

	ITEM	ASPECTOS CONSIDERADOS	%
1.1	<b>Nota Obra, Grupal</b>	Relevancia y originalidad . Proceso de trabajo de la propuesta al resultado. Calidad artística/técnica del resultado	70%
1.3	<b>Nota Informe Personal</b>	Pertinencia de la pregunta planteada desde la obra. Desarrollo del texto.	30%

ítem	nota	ponderación
<b>01/01/13</b>	6,1	0,7
<b>1.2..</b>	4,5	0,3
<b>promedio</b>	5,6	

Excelente 7.0-6.5; Muy Bueno 6.4-6.0; Bueno 5.9-5.0; Aceptable 4.9-4.0; Deficiente 3.9- 3.0.



## COMENTARIO OBRA GRUPAL

“Siempre Tarde” es un cortometraje que mezcla varios niveles diegéticos, proponiendo un juego narrativo y estructural a través de la historia de un joven estudiante de cine que utiliza su propia biografía para construir un guión. El conflicto del protagonista es estar condenado a llegar siempre tarde a todo y esa condena se utiliza como eje argumental y como fórmula para resolver -o complicar- cada situación a la que se ve enfrentado.

Comparativamente con otras memorias de título de la Carrera, “Siempre Tarde” es sin duda una obra más ambiciosa en diversos ámbitos. Primero en el productivo, contando con un gran número de locaciones, personajes, figurantes, cada uno con gran trabajo de iluminación y ambientación; en segundo lugar, hay mayor ambición en el trabajo de guión y puesta en escena, abarcando distintos géneros y estilos, realizando planos que requieren una técnica compleja y precisa en cuanto a movimientos de cámara; finalmente, se ve también una preparación muy detallada del rodaje para enfrentar los desafíos de asistencia de dirección y continuidad. En este sentido la obra asombra, revelando un trabajo en equipo coordinado y detallista que queda confirmado al leer los informes, mucha investigación previa, una voluntad de precisión y profesionalismo, una gran capacidad de trabajo, responsabilidad, inconformismo y pasión.

El juego diegético propone una estructura de “muñeca rusa” que funciona y sorprende. Cada nivel de realidad aparece de manera inesperada pero clara, agregando una nueva capa a la historia de Manuel, complejizándose de forma progresiva hasta un clímax casi onírico donde se confunden -voluntariamente- los distintos niveles. A cada nivel le corresponde un estilo audiovisual particular, y todos ellos están muy bien logrados desde la técnica: arte, fotografía, montaje y sonido trabajan a la par y con la misma calidad, guiados por una propuesta sólida de guión y puesta en escena, aunados con el director para construir todos la misma película.

Estas decisiones estilísticas se apropian de códigos de género, o de subgéneros, y citas a directores y películas específicas. Es ahí donde veo una zona problemática en el cortometraje, sobretodo pensándolo como final de los estudios, o como punto de partida para el desarrollo de una obra personal. El uso o apropiación de los referentes no incluye una relectura o un comentario sobre ellos, en cambio se ve una voluntad de imitación, de lograr que la imagen parezca a tal o cual tipo de cine. Cuando vamos avanzando en la metaficción, desarmando la muñeca rusa, las apropiaciones directas tienen sentido, porque se justifican como la película que el protagonista está escribiendo, pero cuando llegamos a la última muñeca, al propio personaje, “perdedor, desolado” como dice el director en su informe, éste bloque se nos muestra en un nuevo estilo apropiado, a saber, del cine “indie norteamericano”, dando más la sensación de imitación deliberada o cita, que de mera influencia. Sin embargo, el corto no se presenta como una reflexión sobre los géneros o como un trabajo intertextual con dichas películas, sino que allí, en esa capa final, se termina la autoconsciencia y éste se transforma en el nivel último de realidad. Tampoco en las memorias escritas es éste un tema que se discuta o se ponga en cuestión en profundidad. Quizás había allí una última capa que descubrir, que hubiese permitido que el cortometraje traspasara su pulcritud técnica y no arriesgara a quedarse sólo como un brillante ejercicio de estilo. Alternativamente, si había una afán de realismo en esta capa final de la “verdadera historia de Manuel”, entonces quizás aquello que falta es contexto y profundidad en la construcción del personaje. El personaje se siente un poco como una pieza funcional al juego narrativo y a la premisa del título. A pesar de estar muy bien casteado y dirigido, se queda algo atrapado nuevamente en este dibujo superficial, como si estuviera imitando a Adam Sandler, Luke Wilson u otro héroe del cine indie, pero sin llegar a ser cita ni parodia, ni tampoco inaugurando un personaje propio, que surgiera del guionista-director, quizás más fallido imperfecto, pero particular.

Sin duda todo el equipo debe estar muy orgulloso con el resultado y les será muy útil en el mundo profesional: demuestra una capacidad de moverse entre muchos códigos y estilos, de resolver todos los problemas y de producir, en bajo presupuesto, una obra de excelencia técnica. Creo que el paso que sigue, ahora que ya está





afianzado ese manejo, es profundizar, explorar en los márgenes, poner en problemas los códigos, de modo de permitir que la obra se multiplique, se abra a más de una lectura y se ponga en diálogo con el mundo.

## **COMENTARIO INFORME ESCRITO INDIVIDUAL**

El informe de Amanda cuenta con una bitácora completa y útil, en la que describe muy bien sus prioridades y estrategias, sobretodo para la etapa de post producción de Siempre Tarde.

Sin embargo, la primera parte, titulada: *El Cine Posible y el Trabajo Sonoro* está bastante deficiente, tanto en estructura, líneas argumentales, como en su coherencia. Utiliza una excelente bibliografía, citando textos de Chion, Murch, Hitchcock, Martel, así como ejemplos de varias películas. Sin embargo, las referencias están citadas de forma desordenada, armando un texto sin foco, donde el tema implícito en el título, es decir la relación entre el llamado cine posible y el sonido, permanece en una total ambigüedad. Incluye, además, opiniones tajantes emitidas sin una base de investigación, sobre las cuales intenta construir sus argumentos. Por ejemplo cuando dice “*En Chile sucede mucho que cuando hay buen presupuesto se aspira a contar historias inspiradas en el cine europeo y norteamericano. Se enfocan en los efectos especiales y al fin y al cabo, no se crean historias de calidad*”. ¿A qué películas se está refiriendo? ¿qué foco en los efectos especiales hemos visto en el Cine chileno? (Kramer?). Y, más importante, cómo se relaciona esto con el trabajo sonoro?-



Más adelante comenta sobre la importancia de que el sonido pase desapercibido en principio, pero que “contradictoriamente” le parece más importante que la banda sonora destaque y se haga presente. Sorprende el comentario por su ligereza, ya que pasa por alto el hecho que cada una de estas opciones propone un estilo distinto, una mirada sobre el cine diferente, cada una con su tradición y sus respectivas filiaciones a lo largo de la historia del cine que ella debiera conocer.

Así, el texto continúa dispersándose, citando referencias, opinando libremente, sin nunca construir un relato o levantar preguntas a partir de la obra o del proceso de trabajo.

Atentamente,

Alicia Scherson  
*Nombre y firma Profesor (a)*

Santiago, 20 de Noviembre .. de 2013



Profesora  
María Eugenia Domínguez  
Directora de Pregrado  
Instituto de la Comunicación e Imagen  
Universidad de Chile  
PRESENTE

En mi calidad de Profesor (a) Informate, a continuación le comunico a usted la evaluación de la tesis de título “*Siempre Tarde*” del estudiante Amanda Cavalcante

	ITEM	ASPECTOS CONSIDERADOS	%
1.1	<b>Nota Obra, Grupal</b>	Relevancia y originalidad . Proceso de trabajo de la propuesta al resultado. Calidad artística/técnica del resultado	70%
1.3	<b>Nota Informe Personal</b>	Pertinencia de la pregunta planteada desde la obra. Desarrollo del texto.	30%

item	nota	ponderación
1.1..	6	0,7
1.3..	5	0,3
<b>promedio</b>	5.7	

Excelente 7.0–6.5; Muy Bueno 6.4–6.0; Bueno 5.9–5.0; Aceptable 4.9–4.0; Deficiente 3.9- 3.0.



## **COMENTARIO OBRA GRUPAL**

-El cortometraje es una obra sólida, de fácil lectura por parte del espectador, pese a su estructura compleja de distintos niveles de narración y meta-narración.

-Las actuaciones son convincentes y dentro del espíritu del género (la comedia auto reflexiva respecto del cine y del proceso creativo, al estilo de Woody Allen o Charlie Kaufmann)

-La fotografía es funcional y correcta, con gran variedad de recursos técnicos.

-La dirección de arte es correcta, si bien por momentos denota cierto desbalance entre algunas escenas, que cuentan con más trabajo y recursos, y otras, que lucen más pobres. Aunque en algunos casos tal desbalance se puede atribuir a los distintos niveles de realidad, en otros momentos estas diferencias se producen entre escenas que pertenecen al mismo universo, lo que bien podría deberse a la gran ambición del cortometraje en cuanto a producción.

-El montaje es ágil y permite seguir de manera clara la narración.

-El cortometraje da muestras de una gran libertad y creatividad formal, al mezclar distintas texturas y técnicas, como la animación, el vídeo de baja calidad, etc.

-Aunque se trata de un gran desafío a nivel de producción, con múltiples locaciones, sets, personajes, decorados, el resultado es más que correcto, lo que denota un enorme y efectivo trabajo del equipo de producción.

-La complejidad formal del guión y la precisión en los giros de trama y la claridad en el entramado tejido entre los distintos niveles de narración y meta-narración, dan cuenta de un trabajo exhaustivo de escritura.

-Pese a que se trata de una obra que en términos de reflexión respecto del proceso creativo no profundiza más allá de lo que uno puede encontrar en la superficie de cintas de estilo similar como 8 y medio, Manhattan o Synecdoche New York (en parte porque se trata de un cortometraje y no de una obra de mayor alientos), se trata de un cortometraje que entretiene y logra convencer, pese a la enorme ambición que lo empuja y las realidades de producción que muchas veces están por debajo de tales ambiciones. Esto queda de manifiesto en algunas escenas que lucen pobres en términos de producción, como la casa del protagonista, la universidad, algunas escenas del pasado como el colegio, y el call center, cuya estética no alcanza a formar un todo coherente como sí ocurre en los ejemplos citados.

-En resumen, Siempre Tarde es una obra que cumple con lo que se propone, pese a que por momentos el tamaño de la ambición narrativa (y sus consecuentes necesidades de producción) no encuentran un fiel correlato en la puesta en escena y realización. Esto da cuenta de un enorme trabajo de parte del grupo que logró sacar adelante con un proyecto que muy probablemente se hubiese visto más cómodo y hubiese tenido un resultado aún más satisfactorio, al insertarse dentro de una estructura productiva industrial, al estilo de los cortometrajes de alto presupuesto comunes a países como España o EEUU.



## COMENTARIO INFORME ESCRITO INDIVIDUAL

- La alumna plantea la idea de un cine realizado en la medida de lo posible, considerando las limitaciones de presupuesto del cine chileno. Dentro desde contexto analiza la duplicidad de rol del sonidista como postproductor de sonido y técnico que en el rodaje registra el sonido. La alumna cita el caso del cine neorrealista italiano como parámetro para este cine posible, pero hubiese sido interesante contar también con otros casos, como el cine iraní, argentino, rumano, etc.; donde las limitaciones aparentes han terminado siendo parte de sus fortalezas.
- Al citar los casos de La Ciénaga y Breaking Bad, la alumna confunde dos tipos distintos de tratamiento sonoro. Uno, el de Martel, responde claramente a factores sensoriales independientes de la imagen, derivados de una búsqueda estética que piensa el sonido como un generador de sentido independiente de la imagen y con un afán de inmersión en un relato y sensación narrativa. Por su parte el tratamiento de Breaking Bad, aunque puede compartir algunos recursos formales, se encuentra totalmente supeditado a los elementos de suspenso y narratividad clásica del relato, sin constituir un universo independiente.
- La alumna muchas veces se limita a adjetivar el tratamiento sonoro de películas y series, sin entrar en el análisis más técnico que permita descubrir los factores que interfieren en dicho discurso artístico.
- La alumna comprende el poder e importancia del tratamiento sonoro y entrega citas pertinentes al respecto.
- Al citar sus conversaciones con directores chilenos no especifica con quienes ni las circunstancias de dichos comentarios, o si estos fueron realizados como parte de una investigación dirigida o si sólo fueron fruto de la casualidad.
- En su bitácora da cuenta de un trabajo a consciencia y el resultado final demuestra dicha dedicación.

Atentamente,

Alejandro Fernández Almendras

Santiago, 18 de Septiembre de 2013

## **ANEXOS**

## NOTA DE INTENCIÓN

Una de las razones principales que me llevó a escribir este guión y posteriormente trabajar en su producción fue el quiebre en mi relación de pareja. Después de varios años de relación, comencé a darme cuenta de todos los errores que había cometido, y me empeñé en cambiarlos.

El problema fue que ya era demasiado tarde. El escritor Charles Bukowski decía "No hay nada peor que un demasiado tarde" Y tenía razón. Este quiebre me llevó a reflexionar en torno al tiempo, a la pérdida. Comencé a pensar en todas las ocasiones en que reaccione tarde. Conversando con amigos me di cuenta de que no era el único. Más bien, la cuestión de llegar tarde a las personas, los lugares, las situaciones, era algo más común de lo que creía. Todos compartíamos esa herida. Algunas más profundas, otras más inofensivas. Pero todos habíamos llegado tarde a algo. Después de meditar la idea y compartirla con mi grupo de trabajo, nos decidimos a realizar este cortometraje con el objetivo de hacer un film que identificara a todos los que el tiempo les juega en contra (aunque muchas veces seamos nosotros mismos los que nos auto boicoteamos).

Este cortometraje nace de una crisis, pero como toda crisis, culmina en un crecimiento cuando canalizamos las energías y entendemos las raíces de nuestros problemas. Con este proyecto espero enfrentarme a ese dolor, pero ya no desde el drama, sino que desde la comedia, que es el lugar donde se nos es permitido mirar hasta el fondo de nuestras almas para a través de la risa, espantar nuestros demonios y sentirnos mejor con nosotros mismos.

La relevancia artística del proyecto radica en su estructura particular, que permite preguntarnos por el sentido de la creación artística; cómo es que creamos, para quién y desde dónde lo hacemos. En el cortometraje se ponen en jaque varios puntos importantes a la hora de crear: ¿somos nosotros mismos nuestros personajes? ¿Hasta qué punto estos personajes son proyecciones nuestras? ¿Cuánto podemos separarnos de ellos? Ese es uno de los problemas principales de nuestro protagonista y el problema que he decidido investigar.

## INVESTIGACIÓN

Los principales puntos de investigación en *Siempre Tarde* han tenido que ver con el guión y sus posibilidades. Los diferentes tiempos de la acción nos remiten a diferentes niveles de realidad.

En este proyecto en particular, investigamos sobre la utilización de diferentes tipos de flashback y escenas imaginarias, y las características particulares de cada uno.

La anacronía puede ser un movimiento hacia adelante o hacia atrás en el tiempo con respecto al presente de la narración.

Analepsis; técnica, utilizada tanto en el cine y la televisión como en la literatura, que altera la secuencia cronológica de la historia, conectando momentos distintos y trasladando la acción al pasado. Se utiliza con bastante frecuencia para añadir suspenso a una historia, o para desarrollar más profundamente el carácter de un personaje.

En ese sentido, *Siempre Tarde* profundiza la personalidad y estado emocional interno de su personaje principal a través de la creación de su propia historia.

Analizando el guión e investigando en los tipos de estructuras, podemos decir que *Siempre Tarde* se enmarca dentro de la técnica literaria conocida como "In Media Res" (hacia la mitad de las cosas) "donde la narración comienza en mitad de la historia, en vez de en el comienzo de la misma (ab ovo o ab initio). Los protagonistas, lugares y la trama son descritos a través de flashbacks". Sin embargo, también es una variación de esta técnica, ya que no se trata de simples flashbacks, sino, creaciones de ficción basadas en historias del pasado. Es decir, el personaje principal inventa un guión en base a su propia historia, con elementos reales y elementos de ficción. Cuando el personaje narre su historia, accederemos a más elementos y características de su personalidad y, hacia el final, esta ficción se mezclará con la realidad.

Descartamos la utilización del racconto o narración preactiva ya que no se ajusta a la estructura narrativa del cortometraje, tomando en cuenta que racconto es "toda aquella extensa retrospectiva al pasado, que conforme vaya pasando el tiempo va progresando lentamente de forma lineal hasta llegar al momento inicial del recuerdo, el punto de partida de la historia".



### *Siempre Tarde*

Con la utilización de este tipo de recursos narrativos esperamos profundizar en diversos aspectos del personaje principal, guiando al espectador por esta construcción dramática durante casi todo el cortometraje para, hacia el final, mezclar estos niveles de realidad tanto visual como narrativamente, fortaleciendo nuestro planteamiento sobre la delgada línea que divide la realidad de la ficción.

## TRATAMIENTO AUDIOVISUAL

El proyecto Siempre Tarde desarrolla líneas argumentales paralelas, moviéndose entre la ficción y la metaficción. En ese sentido, Siempre Tarde nos permite como autores trabajar un tipo de guión con variados niveles de realidad, un montaje paralelo y una visualidad que va desde el cine clásico, con movimientos de cámara y encuadres propios del estilo, y una forma más sucia y despojada de pretensiones artísticas, que sería la otra realidad.

Para ayudarnos a reforzar la historia principal, y al mismo tiempo, a profundizar en ella, nos centraremos mayoritariamente en la utilización de cámara en mano, evitando los movimientos rígidos. Trabajaremos en una baja profundidad de campo, buscando resaltar lo intimista de la historia, centrándonos en nuestro personaje y su particular situación.

Con el objetivo de adentrarnos en los pensamientos y sensaciones de Manuel, el cortometraje será conducido por su mirada, en un trabajo de cámara donde predominaran la utilización de primeros planos y miradas subjetivas. Sin embargo, cuando Manuel se encuentre en la ciudad o en espacios abiertos, buscaremos planos generales que encierren y contrasten a nuestro personaje con el entorno, resaltando su sensación de soledad.

Sobre esta base, distinguiremos 3 tratamientos al interior del cortometraje:

La historia del presente de nuestro personaje será contada en planos fijos, movimientos suaves con dolly y steady cam, manteniendo una estética detallada y realista, con predominancia de iluminación natural.

Los primeros recuerdos de infancia serán tratados a través de una cámara Hi8, emulando las cámaras de video de principio de los ochenta. Su tratamiento por lo tanto será más descuidado, tratando de representar la grabación casera de un padre sin conocimientos audiovisuales.

Los siguientes recuerdos de juventud y adultez se parecerán más a la visualidad de la etapa actual, sin embargo se diferenciara por un montaje más rápido y tonalidades cromáticas mas diferenciadas entre sí.

## *Siempre Tarde*

La propuesta sonora será de corte diegético, representando auditivamente en todo momento lo que está sucediendo en la imagen. Sin embargo, la utilización de la voz en off del narrador hará un quiebre de esta lógica por algunos momentos, acentuando estados de ánimo y reflexiones, pero sin superponerse del todo, recurriendo a overlaps.

La música, elemento de vital importancia para nuestra historia, también será diegético. Cada canción que se escuche saldrá de las radios o de las mismas bandas que el protagonista verá en vivo. Sin embargo, escogimos los momentos esenciales donde la música hará su aparición con el fin de potenciar las emociones y agregarle una nueva capa.

## PROPUESTAS POR DEPARTAMENTO

### **Dirección de Fotografía**

*El corto maneja un lenguaje metalingüístico, en el cual se confunden realidad y ficción. El desafío del cortometraje consiste en crear mediante la luz, estos dos mundos. En base a esto, la tonalidad de la luz variará dependiendo del contexto en que nos encontremos.*

*Para las escenas de ficción, en las que vemos la historia que el personaje está creando, utilizaremos luces con fuentes no justificadas. Esto tiene varios efectos importantes, uno de ellos es que le otorga un tono mucho más artificial, el espectador debe tener la sensación de que esta viendo "una película". El otro es la capacidad de cargar dramáticamente estas escenas.*

*Para las escenas donde presenciamos la realidad presente del personaje, las fuentes de luz serán completamente justificadas. Con esto daremos un tono mucho más naturalista a esta parte del cortometraje. También esto permitirá crear una estética a partir del estado actual del personaje, donde se debate en soledad entre la incapacidad de terminar un guión y la de recuperar a su novia.*

*Los movimientos de cámara son otro eje fundamental de la visualidad del corto. Estos serán utilizados sobre todo en los momentos de ficción donde es necesario darle agilidad a la narración. También las transiciones ficción-realidad, tendrán un componente de movimiento que ayudará a darle coherencia y fluidez a los cortes. Este aspecto será bastante cuidado, tomando las decisiones oportunas en los momentos en que es recomendable realizar ciertos movimientos, ya sea para marcar tensiones dramáticas, describir espacios o resaltar la situación interna de los personajes.*

*Debido a esto último y al acotado plan de rodaje exigido, se ha decidido utilizar una cámara DSLR Canon T3i, ya que con herramientas como un Steady o un Dolly Slider (con los cuales contamos), nos ahorramos el tiempo de montar los mismos equipos para cámaras mas grandes. Estas herramientas mucho más maniobrables, nos darán la agilidad necesaria en un plan de rodaje dinámico, donde se grabarán distintas escenas en un mismo día. Esto en la parte técnica.*

*Por la parte artística. Las imágenes conseguidas con esta cámara y estos implementos son de una pulcritud inestimable. Además la Canon T3i nos permite utilizar una variedad de lentes que estimamos necesarios para la*

## *Siempre Tarde*

*realización de este corto, lo que nos ayudará a generar una estética mucho más rica y potente.*

### **Sonido**

*La propuesta sonora de “Siempre Tarde” pretende lograr acercar al espectador a las emociones que viva el personaje principal por medio de un trabajo sonoro adecuado, limpio e intenso. De esta manera, la propuesta sonora remarcará mucho las introspecciones y abstracciones que viva Manuel, el personaje principal, cada vez que se da cuenta que su historia se repite constantemente, esto es: cada vez que llega tarde a algo. Se separará el sonido ambiente enmudeciéndolo, para alejarlo de la realidad externa en la que se encuentra y así, adentrar al espectador en esa emoción, sensación o pensamiento que éste tenga. La idea es comprender y transmitir esa emoción por medio del sonido y empatizar completamente con el personaje.*

*En el trabajo sonoro se agregarán sonidos ambientes como tráfico, música fuerte, conversaciones (wallas), etc. que destacarán en momentos de crisis que sufra el personaje principal. Esto es previo al enmudecimiento del exterior, para así darle un toque climático a cada situación.*

*Para remarcar la idea del paso del tiempo, se ocupará el sonido más “sucio” de las grabaciones en cinta VHS para escenas de la niñez de Manuel, lo mismo con algunas imágenes con texturas de videos caseros. Las posibilidades de reproductibilidad técnica de cada época, entonces, se verán reflejadas en el paso del tiempo en la narración de la historia.*

*Como el cortometraje será narrado por el personaje principal, es necesario un registro limpio de la voz y trabajar, luego en post producción, la separación de ésta al sonido directo de cada escena, para así comprender completamente lo que se narra y relacionarlo con la imagen.*

*En ciertos momentos, la música acompañará la narración para fortalecer las emociones del personaje, sobre todo en momentos de mayor tensión y desenlace.*

*Como desafío básico, es importante un perfecto registro de diálogos y de ambientes de interiores como la junta con sus amigos de universidad o la tocata, ya que mostrará los diferentes lugares recorridos por el personaje durante toda la historia.*

*Evidentemente, registro de wild tracks y room tone ayudarán en la creación de una banda sonora completa.*

## *Siempre Tarde*

*En post producción se espera completar la banda sonora con sonidos extras que remarquen intenciones o situaciones vividas por el personaje principal. Mezclar todo lo anteriormente registrado directamente, hará una banda sonora más rica y completa.*

### **Dirección de Arte**

*La propuesta de arte de Siempre Tarde trabaja desde la perspectiva que existen dos narraciones al interior del relato: un tiempo presente y uno del recuerdo marcado por la narración en off.*

*Con estos dos espacios concebimos un tratamiento visual que nos hable de las épocas en las cuales ocurren las acciones, concibiendo el vestuario y el maquillaje como formas de expresión de la psicología de los personajes, de ahí que nuestro mayor referente a nivel de vestuario y color sean los filmes de Hitchcock, especialmente *Vértigo*, para lo cual el personaje de Camila evoca a Kin Novak en el filme antes citado.*

*Con respecto a la ambientación y utilería debemos señalar que el relato en off de los recuerdos de Manuel es marcado por una óptica muy íntima en relación a los acontecimientos, por tanto queremos reflejar eso en los decorados al no construir un espacio 100% realista, marcado esto por la disposición de los elementos al interior del cuadro, como todo ordenado y sobrecargado para remarcar el carácter de guión-historia que motiva los acontecimientos que narra Manuel y que terminan siendo parte de una historia que está contando.*

*Trabajaremos un único tono de color por escenario, destacando las variantes de colores que se produzcan en los objetos, solo creando un contraste en ese espacio a través del vestuario y de ciertos objetos que tengan una importancia dramática.*

*Se concibe un trabajo de texturas, de tal forma que no existan muros en blanco, todo acá es recargado, para reflejar la mentalidad del personaje. Por otro lado está siempre presente un reloj en cada cuarto, para recalcar el tema de la lucha contra el tiempo que tiene nuestro protagonista.*

*Finalmente el maquillaje, el pelo en la estética de los personajes apuntan a los looks de cada época y cómo estos indicaban el estatus social de los personajes, lo que se ve reflejado sobre todo en las escenas de Manuel con otras personas.*

*Siempre Tarde*

## **Montaje**

*La película se desarrolla en dos momentos. Por un lado, la vida de un guionista que intenta terminar una historia, y por otro, el relato mismo de su guión. Entre estas dos directivas se desarrollará un montaje paralelo, que irá uniéndose hacia el final. La historia se contará desde el punto de vista de Manuel, por lo que, ya sea en la realidad o en la ficción, veremos constantemente el rostro de Manuel y sus reacciones. Lo importante es ver como el protagonista se desenvuelven ante las circunstancias.*

*El cortometraje comienza con las primeras imágenes de la vida del protagonista, quien a su vez, nos va relatando estos hechos. Como punto de partida, es necesario presentar el estilo del corto y sus códigos propios, por lo tanto se creará un montaje sintético y dinámico, que ayudará a presentar al personaje en un tiempo corto, y su conflicto principal; el llegar tarde a todos los hechos importantes de su vida. La voz en off ayudará a hilar estas imágenes y otorgarles más profundidad.*

*Como el paso del tiempo es un tema importante que se quiere instaurar en la obra, la utilización de distintos soportes de video (hi8, vhs, minidv), ayudarán a crear un montaje ágil, tonal y atmosférico, que apelando a la nostalgia, harán más evidente el paso del tiempo. Esto nos introducirá mucho más a la intimidad del personaje.*

*Durante las escenas de ficción, al ser estas una idealización de los deseos y miedos más profundos del personaje, el montaje debe ser mucho más dinámico y rítmico, buscando constantemente 'hacer evidente' el corte, mediante el jump cut y la contraposición de imágenes. En la realidad, en cambio, se manejará un montaje más pausado, que reflejará la crisis en la que se encuentra el personaje, utilizando tiempos muertos, que se representarán con una duración de planos mas extensos, con cortes que buscarán pasar desapercibidos. El montaje se pone en disposición de dar a entender el pequeño vaivén en el que se encuentra Manuel después del término de su relación y la falta de inspiración. La lucha de él es importante en términos de montaje, ya que intenta crear suspenso y tensión en los momentos donde Manuel lucha por separarse de su personaje y de la soledad que lo asedia.*

*En las transiciones entre realidad y ficción, se harán mediante el montaje, juegos con el corte, con los cuales se pretende confundir al espectador haciendo que se pregunte en qué momento de la narración nos encontramos, o también, hasta que punto la realidad influye y afecta la ficción que nos cuenta este personaje. Uno de esos momentos, es la secuencia en que Manuel, recostado en su cama, le suena el teléfono y habla muy emocionado con Camila, y luego por corte directo, sabemos que está hablando con su mejor amigo, que lo invita a una fiesta. Este tipo de*

## *Siempre Tarde*

*cosas, son una constante en el corto, que pretenden que este montaje paralelo se vaya mezclando cada vez más, hasta llegar a la confusión total, tal como lo sufre Manuel, su realidad no se puede separar de la ficción que intenta escribir.*



*Siempre Tarde*

## DESAFÍOS DE LA PRODUCCIÓN

*Nuestros principales desafíos de producción son la alta cantidad de situaciones a registrar que desembocan en un elenco y locaciones bastante numerosas.*

*Hemos diseñado un plan de producción de modo que optimicemos al máximo los recursos, nuestro lugar de rodaje principal será Santiago, hemos agrupado las locaciones estratégicamente y hemos diseñado un plan de rodaje que minimiza al máximo los traslados y la cantidad de jornadas de rodaje por actor.*

*El segundo gran desafío que vislumbramos es el tiempo, hemos creado un cronograma de trabajo que nos permite llegar a tener un corte final el 27 de noviembre como fue estipulado en la conformación de este proceso académico:*

*Pre-producción: Julio - Agosto*

*Ensayos y visitas técnicas finales (detalles): Primeras semanas de septiembre*

*Receso de fiestas patrias*

*Rodaje: 21 de septiembre al 02 de octubre (10 jornadas)*

*Montaje 03 de octubre al 12 de noviembre*

*Post-producción de imagen y sonido: 13 de noviembre al 27 de noviembre*

*Siempre Tarde está en un estado de producción bastante avanzado, de modo que podemos empezar a ejecutar la pre-producción para grabar a fines de septiembre.*

### *Resumen del Estado de la Producción*

- Investigación terminada*
- Guión Finalizado*
- Elenco seleccionado*
- Locaciones visitadas*
- Equipo artístico-técnico confirmado*
- Financiamiento confirmado para la etapa de rodaje*

*Se pretende reunir de aquí en adelante entonces el financiamiento para la etapa de post-producción y distribución, tenemos contemplado seguir con nuestra estrategia de búsqueda de fondos privados, pero nuestro principal objetivo es la postulación al Fondo Audiovisual*

*Estamos desde ya trabajando en una estrategia de distribución que contempla los principales festivales del mundo, partiendo por festivales*

*Siempre Tarde*

*clase A y pasando por festivales especializados como La Habana o Clermont-Ferrand.*

**PRESUPUESTO DEFINITIVO**

Ítem	Costo Total	Monto Gestionado	Persona/ Entidad Colaboradora	Saldo
<b>DESARROLLO DE PROYECTO</b>				
Fotocopias, Impresiones	20.000	0		20.000
Telefonía	10.000	0		10.000
Transporte	20.000	0		20.000
Dossier Promocional (5 copias)	50.000	50.000	Sylvana Squicciarini (Imprenta)	0
Libro de Arte (1 copia)	25.000	25.000	Sylvana Squicciarini (Imprenta)	0
<b>SUBTOTAL DESARROLLO DE PROYECTO</b>	<b>135.000</b>	<b>75.000</b>		<b>60.000</b>
<b>PREPRODUCCIÓN</b>				
Casting (fotocopias, teléfono, catering)	20.000	0		20.000
Producción de Locaciones	30.000	0		40.000
Preproducción Arte	50.000	0		50.000
Telefonía	20.000	0		20.000
Visitas Técnicas (Viáticos)	300.000	0		300.000
Gastos Notariales (licencias, permisos, contratos)	15.000	0		15.000
Fotocopias e Impresiones	30.000	0		30.000
<b>SUBTOTAL PREPRODUCCIÓN</b>	<b>190.000</b>	<b>0</b>		<b>190.000</b>
<b>RODAJE</b>				
Honorarios y Remuneraciones Elenco	500.000	0		500.000
Arriendo de Equipos (Cotización Adjunta)	5.281.120	5.281.120	ICEI	0
Arriendo Cámara, Óptica y Accesorios	700.000	700.000	Aporte Propio	0
Arriendo Van 12 personas	300.000	300.000	Aporte Propio	0
Otros Transporte (Taxis, Bencina, Peajes, etc.)	150.000	0		150.000
Catering (18 personas)	300.000	0		300.000
Caja Producción de Arte	30.000	0		30.000
Caja Producción Técnica	30.000	0		30.000
Caja Producción General	50.000	0		50.000
Arriendo Locaciones	300.000	300.000	Varios	0
Telefonía	30.000	0		30.000
Fotocopias e Impresiones	30.000	0		30.000
<b>SUBTOTAL RODAJE</b>	<b>7.701.120</b>	<b>6.581.120</b>		<b>1.120.000</b>
<b>POST-PRODUCCIÓN</b>				
Telefonía	20.000	0		20.000
Transporte	30.000	0		30.000
Fotocopias e Impresiones	30.000	0		30.000
Arriendo Salas de Edición y Equipos para montaje Offline (45 jornadas)	2.250.000	2.250.000	ICEI	0
Arriendo Sala y Equipos de Post Imagen y Sonido (2 salas, 10 jornadas)	1.000.000	1.000.000	ICEI	0
Discos Duros para Máster y Respaldo (2)	160.000	0		160.000
DVDS	30.000	0		30.000
Traducción y Subtitulaje al Inglés y Francés	300.000	300.000	Aporte Propio	0
Composición y Grabación Musical	300.000	300.000	Aporte Propio	0
Arriendo Estudio Radio para Musicalización	100.000	100.000	ICEI	0
<b>SUBTOTAL POST-PRODUCCIÓN</b>	<b>4.220.000</b>	<b>3.950.000</b>		<b>270.000</b>

*Siempre Tarde*

<b>DISTRIBUCIÓN Y DIFUSIÓN *</b>				
<i>Página y Diseño Web</i>	350.000	350.000	<i>La Calavera</i>	0
<i>Afiches, Postales, Otros Impresos Promocionales</i>	300.000	300.000	<i>Sylvana Squicciarini (Imprenta)</i>	0
<i>Autoría DVD</i>	100.000	100.000	<i>Aporte Propio</i>	0
<i>Copias DVD, Blu-Ray, Beta Cam Festivales</i>	400.000	0		400.000
<i>Campaña Comunicacional (Virales, Internet, etc)</i>	1.000.000	1.000.000	<i>Aporte Propio</i>	0
<i>Realización Sinopsis y Trailers</i>	500.000	500.000	<i>Aporte Propio</i>	0
<i>Making Off</i>	200.000	200.000	<i>Aporte Propio</i>	0
<i>Producción Estreno Nacional</i>	300.000	0		300.000
<i>Viajes a Festivales, Mercados y Muestras</i>	2.000.000	0		2.000.000
<i>Correo</i>	500.000	0		500.000
<i>Telefonía</i>	100.000	0		100.000
<i>Gastos Administrativos y de Oficina</i>	300.000	0		300.000
<b>SUBTOTAL DISTRIBUCIÓN Y DIFUSIÓN</b>	<b>6.050.000</b>	<b>2.450.000</b>		<b>3.600.000</b>
<b>RESUMEN DE COSTOS</b>				
	<b>Costo</b>	<b>Monto Gestionado</b>	<b>Saldo</b>	
<i>SUBTOTAL DESARROLLO DE PROYECTO</i>	135.000	75.000	60.000	
<i>SUBTOTAL PREPRODUCCIÓN</i>	190.000	0	190.000	
<i>SUBTOTAL RODAJE</i>	7.701.120	6.581.120	1.120.000	
<i>SUBTOTAL POST-PRODUCCIÓN</i>	4.220.000	3.950.000	270.000	
<i>SUBTOTAL DISTRIBUCIÓN Y DIFUSIÓN *</i>	6.050.000	2.450.000	3.600.000	
<b>GRAN TOTAL</b>	<b>18.296.120</b>	<b>13.056.120</b>	<b>5.240.000</b>	

### **PLAN DE FINANCIAMIENTO**

*Nuestro proyecto es muy abordable debido a que los costos no son altos, el diseño de producción contempla la optimización de recursos y la propuesta artística es realizable. La obra tendrá 5 fuentes de financiamiento principal: inversión propia, inversión de auspiciadores privados, asociación con la U. de Chile, fondos concursables, gestión de locaciones.*

*Para la financiación del proyecto en la etapa de distribución, nuestra estrategia comercial se centrará fuertemente en el consumo de obras a través de Internet, abarcaremos plataformas tales como nuestra propia página Web o distribuidores externos: iStore, Mubi.com, etc.*

*Consideramos la distribución en festivales y mercados internacionales: Clermont-Ferrand, Cannes, Guadalajara, etc. para llegar al medio tradicional. Ventas marginales pero igualmente considerables serán: oferta a algún canal nacional; ingresos por una edición del cortometraje en DVD y Blu-Ray. Consideramos la mirada 360° en pensando en un artículo de F. Labrada (Boletín EGEDA España n° 52, Junio 2010).*

*Siempre Tarde*

## **PLAN DE PRODUCCIÓN**

*La ejecución del proyecto se gestará en el transcurso de los años 2012 y 2013 desde su preproducción hasta la distribución.*

*Tenemos planeado registrar el corto principalmente en la ciudad de Santiago y una pequeña escena en Cartagena V Región.*

*Pretendemos terminar la preproducción en agosto para poder iniciar los ensayos con actores y últimos detalles de visitas técnicas a las locaciones en las primeras semanas de septiembre. Durante fiestas patrias se dará un receso que servirá de descanso después de una agitada pre-producción.*

*El rodaje se llevará a cabo en 10 jornadas comprendidas entre el 21 de septiembre y el 02 de octubre.*

*Posteriormente comenzará la etapa de post-producción que tendrá su finalización el 27 de noviembre, fecha en que se entregará un máster final.*

*Con respecto al plan de producción en etapa de distribución podemos decir lo siguiente.*

*Nuestro público objetivo serán hombres y mujeres entre 18 y 35 años de nivel educacional superior, consumidores habituales de tecnología y medios digitales, muy activos en redes sociales de Internet, inmersos en el mundo académico y profesional ágil y exigente de las grandes ciudades contemporáneas, principalmente estudiantes universitarios y profesionales jóvenes; es el que, por ejemplo, disfruta con el humor de Woody Allen pero que también tiene la capacidad de hacer populares a personajes en Youtube. Queremos entrar en el circuito tradicional para el formato: festivales y mercados especializados en cortometrajes en Chile y el mundo, pero también aprovecharemos las posibilidades del mercado Web global y el del video on demand o pay per view televisivo (VTR); las posibilidades de una audiencia que se acostumbra cada vez más al mercado de la telefonía móvil inteligente y otros dispositivos tecnológicos portátiles (iStore, Mubi.com, etc).*

*Crearemos una campaña comunicacional en la que promocionemos el cortometraje a partir de diversos videos virales en redes sociales de*

## *Siempre Tarde*

*Internet. Serán videos cómicos que muestren a diferentes personas normales en situaciones cotidianas llegando tarde y causándose algún problema, la idea es crear diferentes cuentas (Facebook, Twitter, etc.) en las que se discutan estos videos, generando así una base de potenciales consumidores del producto. En la página oficial del cortometraje se podrá conseguir información del proyecto y posteriormente pagar y descargar la obra. Entraremos en diferentes mercados y festivales a nivel nacional y global para alcanzar el circuito tradicional de distribución de cortometrajes. Finalmente lanzaremos una edición de la obra en DVD y Blu-Ray en tiendas especializadas, en conjunto con un par de cortos más, que tengan la misma doble dimensión de nuestro producto respecto a su vocación masiva y su propuesta artística.*

Siempre Tarde

DESCGLOSES

Fecha: 15/7/2012

Desglose Gral. 3.0  
'Siempre Tarde' vs. 10.0

Dh	Esc	Locación	Set	I/ E	D/ N	Personajes	Figs./ Extras	Descripción	Pág.	Ambiente	Utilería	Maq./Pelos	Vestuario	Prod./Fx/Son i	Vehic/ Anim.
	1	Casa Manuel	Patio/Jardín	E	D	Mamá Papá Hermano 1 Hermano 2		La familia apunto de tomarse una fotografía, Mamá de M apunto de parir.	1/1 9	Living con muchos cuadros	Cámara foto	Estilo 80's Guita embarazo	Ropa 80's exas	Voz en off	
	2	Hospital	Sala de partos	I	D	Doctor Enfermeras Mamá Papá Bebé		Nacimiento de M, en formato de película casera. (Ojalá sea un video real)	1/1 9		Juguetes: 3 áulitos, videocasetera, televisión.	Estilo 80'- 90's	Ropa de niños	Voz en off	
	3	Casa Manuel	Living	I	D	Manuel(4) Hermanos 1 Hermanos 1		M ve el video de su nacimiento. Y sus hermanos juegan, le quitan y esconden los juguetes. M llora.	1/1 9	Living				Voz en off	
	4	Casa Manuel	Pasillo/baño	I	D	Manuel (10) Hermanos (15) Hermano (16)		M intenta entrar al baño, pero sus hermanos lo dejan afuera.	1/1 9	Baño - Pasillo	totalas	Principios 90's	Pijama de niño		
	5	Auto mama de Manuel		I	D	Manuel (10) Hermano (16) Hermano (15)		Manuel en el auto, con sus hermanos.	2/1 9	Auto	Game boy	Manuel despeinado	A medo vestir		Auto padres de Manuel
	6	Colegio	Sala	I	D	Manuel (10) Profesora	Compañeros	M llega tarde a la clase, profesora le pone un uno.	2/1 9	Sala de clases fiscal, mapa antiguo, pizarra tiza, estante.	Pupitres Cuadernos Pizarra Hojas de prueba	Peinado escolar	Ropa profesor Uniformes Convencionales, mochila para Manuel		
	7	Casa Manuel		I	D	Manuel (10) Papá		Papá le confiesa a M que no existe el viejo pascuero, ni Jesús, ni el conejo de pascua.	2/1 9	Mismo living escena 1. Cambia tv y fotos de los cuadros	Mintiendo, juego zelda. Revistas de época. Calendario.	despeinado	Ropa noventa colorida. Papis ropa estándar.		
	8	Casa Manuel		I	N	Manuel (10)		M mata a todas sus falsas.	3/1 9		Revolver, Saco, Cuchillo	Maquillaje de Merdigo, viego pascuero y peinado del papa de Manuel	Ropa de vagabundo, traje de pascuero y del papa		Conjeto café
	9	Casa Manuel	patio	E	D	Manuel Pablo David (16)		M sentado en el pasto, sus amigos lo vienen a buscar	3/1 9						



## Siempre Tarde

10	Casa Manuel	exterior	E	D	Manuel (16) Andrés (16) Marcelo (16)		M y sus amigos ven como una mujer desnuda se echa crema en el cuerpo.	3/1 9	Pieza vecina	crema	Pelo mojado vecina	Abrijo para cubrir a vecina		
11	Línea del tren		E	D	Manuel (16) Pablo (16) David(16)		M y sus amigos fuman y toman en la línea del tren, M se emborracha , para y mira a Cami.	3/1 9		Cigarras Belmont rojos, Petaca whisky.	Efecto borrachera en Manuel			
12	Departamento Manuel	Pieza	I	D	Manuel Camila		M y C hablan en la cama sobre el guión y el personaje principal. Ella dice que se parece a M. M escribe la conversación, borra a C.	4/1 9	Cama 2 piezas	Notebook Manuel, Caluar Manuel, Pantilla Celix con el guión.		Pijama Manuel, Pijama Camila.		
13	Depto M.	pieza	I	D	Manuel		Suena el despertador, se queda dormido, se levanta M viaja en un vagón de metro lleno.	5/1 9	Cama desordenada	Despertador		Pijama Manuel		
14	Metro	Vagon	I	D	Manuel		M viaja en un vagón de metro lleno.	5/1 9	Oficina jefe Manuel: computador, teléfono, escritorio, papeles.			Mochila Manuel		
15	Of. Call center	Of. jefe center	I	D	Manuel		Jefe reta a M por llegar tarde	5/1 9	Manuel: computador, teléfono, escritorio, papeles.	Comunicador inalámbrico. Notebook Manuel.		Mochila Manuel		
16	Of. Call Center.	Cubiculo	I	Di	M Cliente(v.o.)		M habla con un cliente y le pide un consejo.	5-8/1 9	Cubiculo Manuel: computador, hojas de informe, lápices, etc.			Mochila Manuel		
17	Calle		E	D	Manuel		(Atardecer) M camina rápido por la calle.	8/1 9				Continuidad Vestuario, Mochila Manuel		
18	Universidad	Pasillo	I	N	Manuel		M camina rápido por el pasillo de la universidad.	8/1 9				Continuidad Vestuario, Mochila Manuel		
19-27	Universidad	Auditorio	I	D	Manuel Profesor Raimundo Norberto		<b>Guionistas (7)</b> Manuel está en una clase de guión. Profesor habla y escucha historia de Roberto. Luego Manuel cuenta su historia.	8-10/19 14/19	Auditorio lleno de alumnos	Muchos macbook pro Notebook viejo,		Lentes hipster, reloj manuel mochila manuel		
19-27A	Casa Ana	Cocina	I	Di	Ana		Vemos película de Norberto, Ana toma alcohol y llora	9/1 9		Vaso de Whisky.	Maquillaje corrido en los ojos de Ana.			
20	Discoteca		I	N	Manuel (20) Mujer Novio		M saca a bailar a una muchas mujeres, luego intenta besar a una, llega su novia, Manuel está solo entre la multitud.	10/19	Luces de disco	Vaso piscola	Sangre de narices			
21	Empresa		I	D	Manuel Gerente		M espera con gente en una empresa. Sale un hombre y le da la mano al gerente.	10/19	Gran cuadro, sillas de espera junto a una puerta y un hombre.	manteles	Peinados formales, engominados.	Traje y corbata.		
22	Local	Tocata	I	N	Manuel Andrés Marcelo		Banda de rock toca, M llega donde us amigos, le dicen que ya toco su	11-12/19	Escenario	Botella de cerveza, guitarra eléctrica, bajo.		Poleras y chaquetas.		

## Siempre Tarde

<b>23</b>	Casa Manuel	living	I	D	Camila Manuel		cancion favorita. Entre la multitud conoce a C.		12/19		baterria								
<b>24</b>	Carretera	Auto Camila	I	D	Camila Manuel		M Y C en el auto. C graba con su cámara a M mientras maneja.		12/19		Camara de Video								
<b>25</b>	Playa		E	D	Camila Manuel		M graba a C mojarse los pies en la orilla del mar.		12/19		Camara de Video								
<b>26</b>	Depto Manuel	Pieza.	I	D	Camila Manuel		M Y C en la cama, discuten sobre parejas anteriores.		12-14/19		Camra Manuel.								
<b>28</b>	Supermercado	Pasillo	I	N	Manuel Camila Nuevo Novio.		M compra despertadores en el supermercado. Ve a C con un hombre tomada de la mano.		14/19	Supermercado	Carro. despertadores, teléfono manuel.								
<b>29</b>	Depto Manuel	Pieza	I	N	Manuel		M intenta dormir, pero no puede. Suenan el teléfono e imagina que es camila, pero es Cristián, que lo invita a una fiesta.		14-15/19	Carra, Equipo de musica	Celular Manuel								
<b>30</b>	Casa Cristián		I	N	Manuel Cristián	Gente carretan do (10)	M habla con Cristián habla sobre y quión y sobre C. Se emborracha y carretera.		15-17/19	Equipo de Musica grande, Guitarra.	Batelias de Copeke, Vasos, cdjaros.								Vomito
<b>31</b>	Casa Manuel		I	N	Manuel Camila Cristián Jere Javier Raimundo		M sueña que todos le reprochan cosas por llegar tarde a todo. M despierta y está rodeado de despertadores.		17/19	Decenas de Relojres de distintos tipos: Carra Manuel.									
<b>32</b>	Depto manuel	Escritorio	I	D	Manuel	Raimundo	Manuel sentado frente a su computador, borra todo lo de su quión.		17/19	Carra Manuel	Notebook Manuel								
<b>33</b>	Oficina Cilli. Center	Of. Jefe	I	D	Manuel Jefe		Manuel sentado frente a su jefe, él lo despide.		18/19	Oficina Jefe Manuel: Computador, teléfono, escritorio, Bateles.									Mochila Manuel
<b>34</b>	Universidad	Of. secretaria	I	D	Manuel Secretaria		M va a dejar su quión, la secretaria lo ve, pero este está en blanco, M se va.		18/19	Computador, documentos.	Carpetas con guiones, Guion de siempre tarde.								
<b>35</b>	Calle		E	D	Manuel		M caminando por la calle, alejándose de la ciudad.		18/19		Guion Impreso.								Mochila Manuel
<b>36</b>	Linea del tren		E	D	Manuel Suicida		M llega a la linea del tren, a las afueras de la ciudad, se acuesta y espera. Otro hombre se suicida antes que él.		18/19										
<b>37</b>	Universidad	Auditorio	I	D	Manuel Jurados de Ficin		Manuel ante la comisión, les cuenta el final de su quión. Jurado le dice el personaje no tiene arco.		19/19	Micrófonos, pantalla con proycción de dibujo siempre tarde.	Carpetas con guiones								Ropa formal,
<b>38</b>	Universidad	Pasillo	I	D	Manuel Camila	<b>Guionistas 8</b>	M pasa entremedio de sus compañeros,		19/19		Guion								



*Siempre Tarde*

15 de Julio, 2012.

**Desglose Personajes 3.0**  
**'Siempre tarde' vs. 10.0**

N°	Personaje	Escenas	N° Escs	Actriz/Actor
1	Manuel	12,13,14,15,16,17,18,19-27,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38.	28	
2	Carnita	12,23,24,25,26,28,31,38.	8	
3	Manuel 4 años	3	1	
4	Manuel 10-12	4, 5,6,7,8	4	
5	Manuel 15-16	9,10,11	3	
6	Mamá	1	1	
7	Papá	1,7	2	
8	Hermano 1 (2)	1	1	
9	Hermano 2 (1)	1	1	
10	Hermano 1(6)	3	1	
11	Hermoano 2 (7)	3	1	
12	Hermano 1 (15)	4	1	
13	Hermano 2 (16)	5	1	
14	Mujer Desnuda	10	1	
15	Pablo (15)	9,10,11	3	
16	David (15)	9,10,11	3	
17	Raimundo	19-27,31	2	
18	Norberto	19-27,38	2	
16	Mujer en disco 1	20	1	
17	Mujer en disco 2	20	1	
18	Mujer en disco 3	20	1	
19	Mujer de disco 4	20	1	
20	Mujer que le da un beso	20	1	
21	Novío de la mujer	20	1	

*Siempre Tarde*

22	Suicida	36	1	
23	Jurado Pitch 1	37	1	
24	Jurado Pitch 2	37	1	
25	Jurado Pitch 3	37	1	
26	Compañeros	6	1	Un curso completo
27	Profesor de colegio	6	1	
28	Guionista 1	19-27	1	
29	Guionista 2	19-27	1	
30	Guionista 3	19-27	1	
31	Guionista 4	19-27	1	
32	Guionista 5	19-27	1	
33	Guionista 6	19-27	1	
34	Guionista 7	19-27	1	
35	Ana	19-27A	1	Francisca Artaza
36	Cristián	29, 30, 31	3	
37	Gente Tocata/fiesta (20)	22,20	2	
38				
39				
40				
41				
42				
43				
44				
45				
46				
47				
48				
49				
50				

*Siempre Tarde*

51				
52				
53				
54				
55				
56	Gente fiesta Cristián (10)	30	1	
57				
58				
59				
60				
61				
62				
63				
64				
65				
66	Hombres que bailan con niñas (4)	20	1	
67				
68				
69				
70	Jefe Call-Center	15,33	2	
71	Trabajadores Call-Center (3)	16	1	
72				
73				
74	Banda	22	1	
75	Ciente Call-Center	16	1	
76	Amigo de Camila	28	1	
77	Gerente	21	1	
78	Hombre rechazado	21	1	

Siempre Tarde

15 de Julio, 2012

Desglose Locaciones 3.0  
'Siempre Tarde' vs. 10.0

N°	Locación	Set	N° de Set	Escenas Diurnas	Escenas Nocturnas
1	Casa Manuel Familiar	Exterior patio/jardin	1	1,9,1	
		Interior Living	2	3,7,23	
2	Colegio	Pasillo	3	4	
		In. Sala de Clases	3		
3	Auto Pap Manuel	In. Auto	4		
		Ex. Linea del tren	5	11,36	
4	Dept. Manuel	In. Pieza	6	13,26	29,31
		In. Escritorio	7	12,32	
5	Auto Pap Manuel	In. Auto	8		
		Int. Pasillo	9	2	
6	Universidad	In. Auditorio	1	37	19-27
		In. Pasillo	1	38	18
7	Discooteca/local	In. Secretaría	1	34	
		In. Disco	13		20
	Playa	In. Tocata	14		22
		Ext. Mar		25	
9	Metro	In. Vagón	1	14	
10	Call-Center	In. Oficina Jefe	19	15,33	
		Int. Cubiculo Manuel		16	
11	Casa Ana	Ext. Piscina	20	19-27A	
		In. Auto	21	34	
12	Carretera	In. Pasillo	22	24	28
13	Supermercado	In. Living	23		30
14	Casa Cristian	Ext. Calle	21	17,35	
15					

*Siempre Tarde*

CASTING

*Manuel - Emilio Sepúlveda*



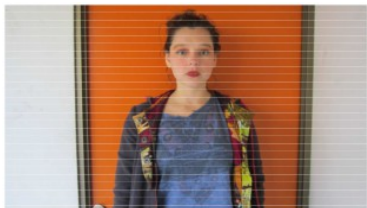
*Camila - Camila Valenzuela*





*Siempre Tarde*

*Otros Actores*



*Siempre Tarde*

**LOCACIONES**

*Departamento Manuel (Barrio Lastarria)*



*Siempre Tarde*

*Casa Manuel Niño - Santiago Centro*



*Siempre Tarde*

*Auditorios - FAU/FCFM UCH*



*Siempre Tarde*

*Calles del Barrio Yungay*



*Siempre Tarde*

*Colegio - Instituto Nacional*



*Siempre Tarde*

*Línea del Tren - Quilicura*



*Siempre Tarde*

*Playa - Cartagena*





*Siempre Tarde*

## EQUIPAMIENTO TÉCNICO

*1 Cámara Canon T3i  
Trípode Manfrotto 526 con cabeza  
Trípode Star  
Tarjeta 8GB Sony XDCAM  
Tarjeta 32 GB Sony XDCAM  
Micrófono direccional RODE  
Micrófono lavalier Sennheiser EW 100 G2  
Zepellin Rycote WS4  
Caña Telescópica  
Mixer 5 canales  
Lector tarjeta SD  
Cables XLR Largos  
Audifonos Sennheiser HD 201  
Kit Claquetas  
Sala de Edición  
Maleta Fresnel Arri de 300 y 650 watts  
Maleta Luces Diva Light 400  
Maleta Luces Diva Dexel 400  
Tubo Fluorescentes sueltos  
Pantallas Reflectantes duras  
Marco porta gelatinas  
Tamizadores 2x2  
Banderas corta Flujo/net  
Maleta de Prensas  
Extensiones Electricas  
Steadycam  
Portajib  
Dolly  
Set de 3 medidas  
Pesas*

SIEMPRE TARDE v.12

Escrito por:

Luis A. Pérez

2012

nuevemagnolias@gmail.com  
+569 88594115

1 INT. CASA MIGUEL NIÑO - DÍA  
(1980)

La familia de Miguel se prepara para tomarse una fotografía. Están ordenados y serios. Se dispara el flash. La madre de Miguel se toma el vientre. Está a punto de parir.

MANUEL (V.O.)  
Miguel llegó a su vida casi por accidente. Cuando sus padres pensaban que ya no podrían tener más hijos...

2 INT. CASA MIGUEL NIÑO - DÍA

La madre de Miguel sufre una contracción. Mira sus pies y ve agua correr entre sus piernas.

MANUEL (V.O.)  
Apareció él. Después de casi 10 meses de embarazo, claro.

3 INT. HOSPITAL - DÍA

Imágenes de archivo en formato de video casero. La madre de Miguel está dando a luz en el hospital. Miguel recién nacido y ensangrentado comienza a llorar. El doctor corta el cordón umbilical y su madre lo toma en brazos.

MANUEL(V.O.)  
Era como si no encontrara un momento para salir. Como si ya desde el nacimiento estuviera desencajado.

4 INT. CASA MIGUEL NIÑO - DÍA  
(1984)

Miguel de cuatro años mira el video de su nacimiento. Se da media vuelta y juega con un auto de carrera. Uno de sus hermanos le quita el automóvil y sale corriendo junto a su otro hermano, pateando y desordenando los juguetes de Miguel, quien llora desconsolado.

MANUEL(V.O.)  
Ser el último en llegar sería su estigma.

5 INT. CASA MIGUEL NIÑO - DÍA

Miguel espera pacientemente a que se desocupe el baño.  
Intenta entrar pero sus hermanos lo dejan afuera.

MANUEL (V.O.)  
Y sería constantemente castigado  
por ello.

6 INT. AUTO - DÍA

Miguel está sentado en medio de sus dos hermanos en el  
asiento trasero del automóvil. Miguel está a medio vestir,  
desordenado y amurrado. Sus hermanos se intercambian un  
gameboy y le desordenan aún más el pelo.

MANUEL (V.O.)  
Primero por sus hermanos.

7 INT. SALA DE CLASES - DÍA  
(1988)

Miguel de ocho años entra tarde a la sala.

PROFESOR  
¡Llega tarde señor González! ¡Otra  
vez no alcanzó a dar la  
prueba! ¡Tiene un 1!

Miguel se queda quieto frente a sus compañeros, quienes se  
ríen de su desgracia.

MANUEL (V.O.)  
Luego por todo el mundo.

8 INT. CASA MIGUEL NIÑO - DÍA  
(1991)

Miguel está sentado frente a sus padres.

PADRE DE MIGUEL  
Miguel... sé que esto va a ser  
duro. Y me habría gustado que lo  
aprendieras como todo el mundo,  
pero ya que eso no sucedió... tengo  
que decírtelo yo. El Viejo Pascuero  
no existe. Ni el Conejo de Pascuas.  
Ni el Viejo del Saco. Ni Jesús.

Miguel se queda atónito.

## 9 INT. CASA MIGUEL NIÑO - NOCHE

Secuencia rápida donde vemos al padre de Miguel disparar al viejo pascuero, atropellar al viejo del saco, tomar un conejo de las orejas y hacer girar un crucifijo en la muralla.

MANUEL (V.O.)

De pronto todas las fantasías de Miguel eran destruidas.

## 10 EXT. CASA MIGUEL NIÑO - DÍA

Miguel está sentado bajo la sombra de un árbol sacando pasto del suelo. De pronto ve a sus amigos venir a lo lejos.

MANUEL (V.O.)

Sumiéndolo en una profunda tristeza que lo llevaría a enfrentarse de lleno con la realidad.

11 EXT. CASA MIGUEL - DÍA  
(1993)

Miguel de trece años está escondido junto a sus amigos mirando desde la muralla hacia la casa de su vecina, quien de pronto aparece desnuda, vistiéndose frente a un espejo. Todos están riéndose y haciendo bromas, menos Miguel, quien por primera vez ve a una mujer desnuda.

MANUEL(V.O.)

Donde nuevamente era el último en descubrirla.

## 12 EXT. LÍNEA DEL TREN - DÍA

Miguel camina junto a sus amigos PABLO(14) y DAVID(14). Pablo saca un cigarrillo y comienzan a fumar. Miguel fuma con torpeza y tose. David saca una petaca de whisky y se la pasa a los demás. Miguel bebe y se emborracha. Camina torpemente de un lado a otro por la línea del tren.

MANUEL(V.O.)

El último en aprender a fumar. El último en emborracharse. Siempre tarde. Miguel está destinado a una vida de papeles secundarios fuera del tiempo, pero Miguel quiere ser el protagonista de su vida. Miguel...

(CONTINÚA)

CAMILA(V.O)  
Manuel.

MANUEL(V.O.)  
¿Qué?

CAMILA(V.O)  
Es muy tú...

MANUEL(V.O.)  
¿Cómo?

Miguel camina por la línea del tren y de pronto se detiene. Sus amigos siguen caminando. Miguel se da media vuelta y mira a la cámara.

13 INT. CASA MANUEL/HABITACIÓN - DÍA  
(2012)

MANUEL(32) un estudiante de cine, de contextura delgada, algo intervertido y disperso, está acostado junto a su novia CAMILA(28), una muchacha alegre, con desplante y de cierto atractivo. Manuel lee el guión de su película. Camila lo interrumpe.

CAMILA  
El personaje. Es muy tú.

MANUEL  
¿Cómo así?

CAMILA  
Así, muy tú. Ese personaje eres tú.

MANUEL  
No. O sea, sí. No, no sé. Tal vez...

CAMILA  
Pero es que tú eres así... Tú has llegado tarde a todo. Siempre fuiste el último en darte cuenta de todo. Es como si estuvieras hablando de ti.

MANUEL  
Puede ser...

CAMILA  
Manuel... tú llegas tarde a todo.

MANUEL

Sí... puede que sea algo un poco autobiográfico, pero la mayoría de las cosas son inventadas.

CAMILA

Miguel, Manuel, Manuel, Miguel, Manuel... Casi tienen el mismo nombre.

MANUEL

No lo había pensado.

CAMILA

Piénsalo. Piénsalo bien porque ese personaje es muy tú.

Camila se levanta y va hasta el baño. Manuel escribe en su notebook.- "Camila - ¿has visto mi cepillo de dientes?"

CAMILA

¿has visto mi cepillo de dientes?

Manuel escribe.- "no"

CAMILA

¿Sabes que podrías agregarle? Podrías agregarle una novia que lo espere todo el tiempo en diferentes sitios. Que lo espere afuera de un cine, en un restaurant, en su cumpleaños...

Manuel comienza a borrar lo que ha escrito. Cuando llega al nombre de Camila se detiene.

CAMILA

Manuel... ¡Manuel!

MANUEL

¿Qué?

CAMILA

Trata de hacer algo con tu vida... estás atrapado en el pasado.

MANUEL

¿Qué sabes tú?

CAMILA

Manuel. De partida no estoy en tú vida. De hecho, ni siquiera estoy aquí. Eres tú mismo... hablando contigo.

Toma el teléfono y marca un número. El teléfono suena fuera de servicio. Cuelga. Manuel borra el nombre de Camila. Aparecen los créditos.

14 INT. HABITACIÓN - DÍA

Suena el despertador. Manuel lo escucha a lo lejos y sigue durmiendo. Cuando ve la hora son las 11 AM. Manuel se levanta rápidamente.

15 INT. METRO - DÍA

Manuel viaja en un vagón repleto de gente. Aún sigue con sueño, pero intenta despertar gesticulando y bostezando.

16 INT. OFICINA CALL CENTER - DÍA

Manuel conversa con JAVIER (48) su jefe directo.

JAVIER

Manuel, es la cuarta vez este mes.  
La cuarta...

MANUEL

Sí...

17 INT. OFICINA CALL CENTER - DÍA

Manuel atiende llamados sentado en un cubículo frente un computador.

MANUEL

Telefonía RT, Buenos días, habla  
Manuel, en que puedo ayudarle.

CLIENTE

Tengo un problema con la señal del  
módem. Está caído desde ayer.

MANUEL

¿Qué modelo de módem tiene?

CLIENTE

¿Cómo podría saberlo?

MANUEL

Puede revisar el nombre en la parte  
de arriba de su módem.

CLIENTE

Ok. Voy a revisarlo.

(CONTINÚA)



Manuel mira para ver si viene alguien. Luego abre su notebook para seguir trabajando en el guión. Cuando se dispone a escribir, el cliente lo interrumpe.

CLIENTE

Ok. El nombre es Zeky... ¿600?

MANUEL

Ok, te pediré que lo apagues por 15 segundos y luego lo vuelvas a encender, ¿ok?

CLIENTE

Ok.

Silencio. Manuel mira la pantalla con la pagina en blanco.

CLIENTE

Hecho. ¿Y ahora?

MANUEL

Ahora te pediré que revises si se restableció la conexión.

CLIENTE

Ok. Acabo de encender el PC. Está encendiendo. Es lento.

MANUEL

Sí, no hay problema. Estoy para servirle.

Silencio. Manuel mira la pantalla.

MANUEL

Disculpa...

CLIENTE

¿sí?

MANUEL

Si tuvieras que hacer una película donde el personaje principal tuviera que reconquistar a su ex novia que lo acaba de dejar ¿qué crees que debería hacer ese personaje?

CLIENTE

¿Esto es para la compañía de teléfonos?

MANUEL

Ehmm... sí, para un comercial.

CLIENTE

Uhmm, no sé. Quizá el personaje debería buscarla, llamarla, escribirle algo, no sé. ¿Seguirla?

MANUEL

Uhmm...

CLIENTE

¿Por qué lo dejó?

MANUEL

¿Cómo?

CLIENTE

Ella. ¿Por qué lo dejó?

MANUEL

Ehm... no sé. Porque cometió muchos errores. Porque se cansó de él. Porque él se dio cuenta tarde de que la amaba.

CLIENTE

"No hay nada peor que un demasiado tarde"

MANUEL

¿Cómo?

CLIENTE

Lo leí en alguna parte.

MANUEL

Es verdad.

CLIENTE

Quizás debería dejar que ella se vaya y olvidarla.

MANUEL

¿No sería eso muy pesimista?

CLIENTE

La conexión anda perfecto. Quizás esta basura se recalentó o qué se yo.

MANUEL

Es un problema común señor, pero al resetearlo debería solucionarse.

CLIENTE

Las personas deberíamos ser así, ¿no?

Manuel escribe en el notebook: "Manuel se queda pensando en lo que acaba de decirle el cliente". Arriba del texto se alcanza a leer el último dialogo con el cliente.

18 EXT. CALLE - TARDE

Manuel camina rápido por la calle.

19 INT. PASILLO UNIVERSIDAD - NOCHE

Manuel camina por el pasillo de la universidad.

20 INT. UNIVERSIDAD/SALÓN - NOCHE  
(2012)

El profesor RAIMUNDO VIDAL(50) un hombre de contextura delgada, calvo, alto y con desplante, dicta una cátedra de guión. Manuel entra atrasado. Cruza la sala y se sienta mientras el profesor habla. Saca su pequeño notebook. A su alrededor todos tienen Mac.

RAIMUNDO

Que estén acá a mí no me sirve. A ustedes no les sirve. No quiero presionarlos, pero les quedan dos días para finiquitar sus guiones. Muchos de ustedes ni siquiera tienen una historia. Yo acá no pierdo nada. Los que van a pelear la posibilidad de hacer su película son ustedes. ¡Escriban! Ahora quiero escuchar en qué están.

Manuel levanta la mano, pero antes que él la levantan otros alumnos.

RAIMUNDO

Tú. ¿Tu nombre?

RAÚL

Raúl Andrés Martínez.

RAIMUNDO

Cuéntame. De qué se trata tu historia.

RAÚL

Sofía es una mujer golpeada por el destino. En su eterna soledad, acompañada, se enfrasca en una rutina que la tiene sumida en el alcohol durante día y noche, mientras su esposo, un personaje ausente, le recuerda que la vida es sólo un espejismo de nuestra alma. Sofía debe aprender a conocerse a si misma y su soledad. Un día su historia se cruzará con la de otro hombre, Jean Paul, quien también está solo y es alcohólico y...

RAIMUNDO

OK, OK, OK. Suficiente. Yo diría que a tu historia le falta... uhmmm, Cómo decirlo con la palabra exacta... Es... ¡horrible! ¡No hay historia! ¡Son sólo personajes solos hablando de soledad! ¿tú quieres matar a la audiencia de aburrimiento? Disculpa mis palabras, pero estoy aburrido de esta clase de historias de tiempos muertos donde NO-PASA-NADA. Digo, ¿esta historia es sobre tu vida? ¿Tan aburrida es tu vida? Siempre los mismos tópicos, la soledad, la pobreza, la guerra. Niños ricos hablando de la pobreza. Niños llenos de amigos, rodeados de gente, hablando de soledad. Cuando vivan durante meses, años, fuera de todo, sin familia, ni novia, sin animales, quiero que me hablen de soledad. Tu historia, eh... ¿Raúl? Bórrala. Vuelve a escribir algo, pero algo de ti. Algo que te salga de los huevos. ¿entendido? ¿Quién sigue?

Nadie levanta la mano. Manuel está muy nervioso.

RAIMUNDO

Tú.

(Apuntando a Manuel)

¿De qué se trata tu guión?

MANUEL

Ehmmm... sí. Bueno. Manuel fue creciendo... no, no. Miguel fue creciendo.

(CONTINÚA)

RAIMUNDO

Bueno, ¿cómo se llama tú personaje?  
¿Manuel o Miguel?

MANUEL

ehmm... Manuel.

21 INT. DISCOTECA - NOCHE

Manuel solo en una fiesta con un vaso en la mano. Se acerca a una joven que está bailando sola. Cuando se acerca a ella llega su novio. Manuel se ve envuelto en la misma situación una y otra vez, mirando cómo otros besan a las mujeres que él quería hasta que una de ellas le acepta el beso. Cuando dejan de besarse aparece el novio de esta y lo golpea con un puñetazo.

MANUEL(V.O.)

Manuel fue creciendo junto a su estigma. No podía separarse de él. Siempre era lo mismo. Cada vez que conocía a alguna mujer, ésta ya estaba con otro hombre. Siempre había alguien antes que él.

22 INT. EMPRESA - DÍA  
(2002)

Manuel sentado junto a otros jóvenes postulando a un trabajo. De pronto, el que está antes que él es llamado. Manuel sigue esperando afuera. Cuando el otro joven sale se despide con un fuerte apretón de manos del gerente. El puesto ya ha sido ocupado. Los otros postulantes se van y Manuel se queda sentado.

MANUEL(V.O.)

En todo orden de cosas... Manuel  
llegaba tarde a todas.

23 INT. SALA DE CONCIERTOS -NOCHE  
(2003)

Manuel camina entre la gente. Música estridente. Una banda de rock está tocando en el local. Manuel llega hasta donde están sus amigos Andrés (25) y Marcelo (24). Les saluda y éstos le pasan una botella de cerveza. Se detiene a mirar la banda de Rock y se abstrae con la música. Habla en voz alta.

MANUEL

¡Ojalá que toquen "Mi cabeza  
explotó"!

ANDRÉS

¡Ya la tocaron!

Manuel toma un sorbo de cerveza. De pronto entre la gente ve a Camila. Ambos se miran y se sonríen.

MANUEL (V.O.)

Hasta que por fin su suerte empezó a cambiar...

Manuel y Camila intentan hablar mientras bailan. La música esta muy fuerte.

MANUEL

Hola

CAMILA

Hola

MANUEL

¿Estás con alguien verdad? ¿andas con alguien?

CAMILA

¿Qué? ¡no!

MANUEL

¿Tienes hijos? ¿Estás embarazada?

Camila se ríe.

CAMILA

¿Así te acercas a conocer a todas?

MANUEL

Sí.

CAMILA

¿Y te funciona?

MANUEL

No. Nunca.

CAMILA

Tienes bonitos ojos.

Manuel se queda quieto y Camila sigue bailando.

MANUEL (V.O.)

Las cosas por fin cuadraban. O al menos eso parecía en un principio.

24 INT. LIVING CASA MANUEL - DÍA

Manuel y Camila se besan con timidez.

25 INT. AUTOMÓVIL - DÍA

Manuel y Camila viajan por la carretera. Camila graba con su cámara a Manuel, quien conduce.

26 EXT. PLAYA - DÍA

Manuel graba a Camila reírse. Mojan sus pies. Ven el atardecer.

MANUEL (V.O.)

Pero el destino de Manuel volvía a revelarse contra él.

27 INT. HABITACIÓN CASA MANUEL - DÍA

Manuel y Camila acostados en la cama desnudos.

CAMILA

No puedo creer que no te hayas acostado con nadie antes...

MANUEL

No puedo creer que te hayas acostado con cinco hombres antes.

CAMILA

Manuel, ¡Tenemos casi 30 años! No te creo que pensabas que yo era virgen.

MANUEL

No, sí me quedó claro que no eras virgen.

CAMILA

¿Qué quieres decir?

MANUEL

Nada... que igual se notaba que tenías experiencia en el tema...

CAMILA

¿Cómo se supone que vas a saber eso si nunca te habías acostado con nadie?

(CONTINÚA)

MANUEL

Porque igual me acosté con  
alguien...

CAMILA

¡Que eres mentiroso! ¡Eres incapaz  
de aceptar que no fuiste el  
primero! ¡Que eras virgen!

MANUEL

Te mentí... no era virgen...

CAMILA

¡Pero si no sabías ni cómo moverte!

MANUEL

¡Ah! ¡Dale, y tú sabes muy bien  
cómo hacerlo! ¿Cierto?

CAMILA

Más que tú al parecer.

MANUEL

No puedo creerlo...

CAMILA

Entonces olvídalo...

MANUEL

¡Cinco!

CAMILA

Mira, la idea no está mal.

28 INT. UNIVERSIDAD/SALÓN - NOCHE

Manuel es interrumpido por el profesor Raimundo.

RAIMUNDO

Mira, la idea no está mal. Pero de  
pronto se me hace inverosímil que  
alguien tenga tanta mala suerte.  
Que alguien llegue siempre tarde a  
todo... creo que de pronto es  
mucho. Digo, ¿él se enfrenta al  
destino? ¿Ese es su destino?  
¿Llegar siempre tarde? ¿Qué desea  
este personaje? ¿se opone en algún  
momento a este destino tan cruel?

Manuel se queda pensando.



29 INT. SUPERMERCADO - DÍA

Manuel toma un despertador y lo coloca en el carro. Camina por el supermercado cuando de pronto se encuentra con Camila y él que parece ser su nuevo novio. Manuel se esconde y los sigue. Recuerda la voz del cliente; "¿seguirla?". Saca su teléfono y la llama pero su teléfono sigue fuera de servicio. Camila y el hombre desconocido se toman la mano cariñosamente. Manuel los ve alejarse por el pasillo.

30 INT. DEPARTAMENTO MANUEL - NOCHE

Manuel se tira en la cama. Intenta dormir. Cambia de posición constantemente. Se sienta en la cama. Escucha música. Suena el teléfono y contesta inmediatamente esperando que sea Camila. Imagina que es Camila.

CAMILA

Manuel... soy yo Camila, perdóname  
Manuel...

MANUEL

tú perdóname, Camila, te prometo  
que las cosas cambiarán, te juro  
que...

Pero se trata de CRISTIAN(29) uno de sus mejores amigos.

CRISTIAN

Manuel, ¿cómo va?

MANUEL

Cristian. bien. bien. todo...  
tranquilo.

CRISTIAN

¿Estás con lo del  
guión? ¿Escribiendo?

MANUEL

Ahora mismo no.

CRISTIAN

Que bueno. Deja esa mierda un rato  
y vente a mi casa. Vamos a hacer  
algo con gente de la U. Algo  
tranquilo, para que nos relajemos  
un rato.

MANUEL

Tengo que escribir. La entrega es  
mañana.

(CONTINÚA)

CRISTIAN

A la mierda el guión. Despéjate un poco y vas a ver como fluye la escritura.

MANUEL

Gracias por avisarme pero no creo que vaya.

CRISTIAN

Bueno dale. Nos vemos mañana.

Manuel se queda recostado mirando el techo.

31 INT. CASA CRISTIAN - NOCHE

Manuel camina por la casa. Esta lleno de gente por todos lados. Música estridente.

CRISTIAN

Yo escribo sobre lo que veo, sobre lo que escucho. La cosa es saber separarte. Tú problema es que tus personajes son tú mismo todo el tiempo.

MANUEL

No sé cómo salir de mi mismo.

CRISTIAN

Drógate.

MANUEL

¿Tú crees?

CRISTIAN

No. Broma. Oye... puta, no sé si decirte, pero... pico. Vi a tú ex el otro día.

MANUEL

¿Dónde?

CRISTIAN

En el metro. Estaba con un loco.

MANUEL

Sí. Lo sabía.

CRISTIAN

Sorry man.

(CONTINÚA)

MANUEL

No. Está bien.

CRISTIAN

¿Ya está superado?

MANUEL

Totalmente.

CRISTIAN

Me alegra loco. Se te ve mejor. Más tranquilo, más contento...

MANUEL

Sí. Ya no vale la pena hablar de ella. De hecho, estoy pensando en sacarla del guión. O sea en sacar el personaje. No sé si valga la pena colocarla en la película.

CRISTIAN

Quizás podría ser un personaje ausente.

MANUEL

Quizás no debería ser un personaje.

CRISTIAN

¡A la mierda entonces! Ahora deja de pensar en ello y relájate un poco.

Manuel comienza a beber cada vez más. Vaga por la casa. Baila ridículamente. Se cae. Escucha a unos desconocidos cantar. Vomita.

32 EXT. CALLE - NOCHE

Manuel camina por la calle torpemente. La imagen se deforma.

CORTE A SUEÑO:

33 EXT. DESCAMPADO - DÍA

Manuel despierta en su cama, en medio de un descampado. de pronto, Camila aparece sentada a su lado.

CAMILA

¡A las 8! ¡no puedes llegar tarde!

Manuel se tapa la cara con las sabanas y ve el rostro de su jefe entre medio.

(CONTINÚA)

JAVIER

¡Son las 12 Manuel! ¡las 12!

Vuelve a despertarse y se encuentra en un salón frente a frente con su profesor.

RAIMUNDO

¡Hasta las 5 de la tarde!

A su lado aparece Camila.

CAMILA

¡Es mi cumpleaños Manuel!

Luego Cristian.

CRISTIAN

¡Si hubieras llegado antes!

Y luego Javier.

JAVIER

¡Última vez Manuel!

Las voces se funden hasta formar una gran masa de ruido que se funde con el sonido de los despertadores. Manuel abre los ojos y despierta, dentro del sueño, en su habitación. Está rodeado por decenas de despertadores y relojes sonando al mismo tiempo.

34

INT. DEPARTAMENTO MANUEL - DIA

Manuel sentado en la cama se refriega los ojos. Se sienta frente a la página en blanco. Luego borra el nombre de Camila. Luego borra todo hasta dejar solo el título: "Siempre Tarde".

MANUEL (V.O.)

A la mañana siguiente Manuel despierta de una pesadilla. Intenta escribir algo pero no le sale nada. Solo se limita a eliminar el personaje de Camila de la historia. Y la historia se vuelve un sinsentido. Así que luego borra todo el guión, dejando sólo las palabras: "Siempre Tarde". Imprime el título y lo coloca junto a un montón de hojas en blanco.

35 INT. OFICINA CALL CENTER - DIA

Manuel frente a su jefe.

MANUEL (V.O.)

Más tarde en su trabajo Manuel es  
despedido por sus constantes  
atrasos.

36 INT. UNIVERSIDAD - DÍA

Manuel camina por el pasillo de la universidad. Entra en una oficina y deja el guión sobre otros guiones. La secretaria lo revisa y ve que está en blanco. Mira a Manuel y este se va.

MANUEL (V.O.)

Sin su novia. Sin trabajo. Y sin su  
historia. Manuel lo había perdido  
todo.

37 EXT. CALLE - DIA

Manuel camina por la calle alejándose cada vez más de la ciudad, pasando por una zona industrial hasta llegar a la línea del tren por donde sigue caminando.

MANUEL(V.O.)

Después de una vida completa de  
fuera del tiempo, contra el tiempo.  
Manuel decide suicidarse.

Manuel se detiene y se acuesta en la línea del tren. Cierra los ojos. Se escucha el sonido del tren a lo lejos.

MANUEL (V.O.)

Pero justo en el momento en que el  
decidio hacerlo...

Un hombre desconocido pasa caminando cerca de Manuel. El sonido del tren es cada vez mas fuerte. Manuel abre los ojos y ve al otro hombre caminando por la línea y luego acostarse a pocos metros del tren.

MANUEL

Otro hombre se suicidó antes que  
él.

CORTE A NEGRO

38 INT. AUDITORIO - DÍA

Manuel frente a un grupo de tres jurados que evalúa los guiones.

MANUEL

Y así es como termina la historia. Conmigo frente a ustedes, contándoles más o menos lo que les estoy diciendo ahora.

JURADO

Su película está bien, tiene todo muy claro y muy ordenado. Sólo hay un pequeño detalle. Y ese detalle es... que su historia, ésta misma historia... ya se hizo antes. Exactamente de la misma forma en que usted me la está contando ahora.

Manuel se queda estupefacto frente al jurado.

CORTE A NEGRO

Aparecen los créditos.

MANUEL (V.O.)

Entonces vemos los créditos. Y no hay canciones. Solo el eco de mí voz a punto apagarse. Pasan las letras y la película muere... ya nada puede hacerse.

La película comienza a dropearse. Aparecen interferencias y los créditos se congelan.

39 EXT. PLAYA - DÍA

Imágenes de archivo de Manuel y Camila en la playa. Camila corre por la playa. Ambos mojan sus pies en la orilla. Camila saluda a la cámara y se ríe.

MANUEL (V.O.)

Los recuerdos no son más que destellos de Memoria. Pedazos de cosas. De gestos. No puedo despegarme de ellos. No quiero despegarme de ellos. Ya no lucho contra el tiempo. Simplemente escojo un pedazo y lo retengo para siempre en la memoria. Supongo que todo el mundo olvida. Avanza. Encaja. Yo voy retrocediendo.

(CONTINÚA)

CAMILA  
Todo lo que esté fuera de este  
momento, no existirá...

Camila se ríe.

40 INT. HABITACIÓN CASA MANUEL - DÍA

Vemos las letras escribirse en el guión: "Manuel la  
contempla. Saca el reloj de su muñeca y lo lanza lejos".  
Manuel esta sentado frente al notebook. Suena el teléfono.

FIN