



**Universidad de Chile**

Instituto de la Comunicación e Imagen  
Carrera de Cine y Televisión

**Informe de Tesis del  
Cortometraje Estereoscópico**

**“MOISÉS”**

Memoria para optar al  
Título de Realizador en Cine y Televisión

**INTEGRANTES**

Sebastián Ignacio González Vildoso  
Sebastián Joaquín Gutiérrez Soto  
Natalia Olivia Mardones Caceres  
Antonia Renard Oñate  
Camilo Andrés Salas Sandoval

**PROFESOR GUÍA**

Alejandro Fernández Almendras

**Santiago, Chile  
2013**

<b>ÍNDICE</b> .....	2
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	6

## **CAPITULO I**

### **EL APORTE DE LA ESTEREOSCOPIA EN LA NARRATIVA**

<b>CINEMATOGRAFICA / Sebastián Joaquín Gutiérrez Soto</b> .....	5
I. i. Introducción.....	6
I. ii. La idea y el S3D.....	7
I. iii. El Guión y el personaje.....	9
I. iv. La estereoscopia.....	11
I. v. Rodaje.....	14
I. vi. Montaje y Post-producción.....	16
I. vii. El aporte de la estereoscopia en la narrativa cinematográfica....	18
I. viii. Bibliografía.....	27
I. ix. Anexo.Informes de evaluación.....	28

## **CAPITULO II**

### **“NUEVOS CENTROS”. UNA MIRADA DESDE LA AUTOGESTIÓN EN NUEVOS**

<b>MEDIOS DIGITALES / Sebastián Ignacio González Vildoso</b> .....	28
II. i. Bibliografía.....	42
II. ii. Anexo.Informes de Evaluación.....	43

## **CAPITULO III**

### **“DINÁMICAS DE TRABAJO PARA UNA MAYOR PROFUNDIZACIÓN DEL AUDIOVISUAL DESDE EL ROL DE PRIMER ASISTENTE DE DIRECCIÓN”**

<b>/ Antonia Renard Oñate</b> .....	44
III. i. Introducción.....	45
III. ii. Primera Parte.....	47
III. ii. a. Pre-producción .....	47
III. ii. b. El 1AD vis-a-vis entre Producción y Dirección Parte 1 .....	48
III. ii. c. Desglose General y Plan de rodaje.....	51
III. ii. d. Tratamiento audiovisual y los departamentos.....	53
III. iii. Segunda Parte.....	55

III. iii. a. Rodaje.....	55
III. iii. b. El 1AD vis-a-vis entre Producción y Dirección Parte 2.....	57
III. iii. c. Montaje y Post-producción.....	60
III. iv. Conclusión.....	62
III. v. Bibliografía.....	66
III. iv. Anexo.Informes de Evaluación.....	34

## **CAPITULO IV**

### **DIRECCIÓN DE ARTE Y ESPACIO FÍLMICO**

/ <b>Natalia Olivia Mardones Caceres</b> .....	67
IV. i. Bibliografía.....	80
IV. ii. Anexo.Informes de Evaluación .....	80

## **CAPITULO V**

### **PEREGRINACIÓN Y REVELACIONES PRÁCTICAS Y FORMALES EN "MOISÉS"**

/ <b>Camilo Andrés Salas Sandoval</b> .....	81
III. i. Prefacio.....	82
III. ii. Introducción.....	86
III. iii. La necesidad de desglosar la estereoscopía.....	87
iii. III. Rescatando esencias de un relato.....	88
III. iii. a. El letargo temporal y la obsesión por el 3D.....	90
III. iii. b. Surge la necesidad de nivelar expectativas .....	92
III. iii. c. El equilibrio entre informar el relato y generar expectativas .....	93
III. iv. Conclusión.....	97
III. v. Bibliografía.....	99
III. iv. Anexo.Informes de Evaluación.....	99

## INTRODUCCIÓN

El siguiente informe de tesis corresponde a las memorias de título de los realizadores del cortometraje “Moisés”. Obra de egreso de la generación 2007 que responde al proceso de obtención del título profesional de Realizador de Cine y Televisión de la Universidad de Chile.

Cortometraje de trece minutos de duración, en formato digital 3D-HD side by side (L-R), grabado íntegramente en 3D con personas y locaciones reales en la VII región en la comuna de Sagrada Familia, Chile.

La obra “Moisés” relata la historia de un hombre de campo que decide peregrinar hacia el Santuario de Santa Rosa preocupado por el posible embarazo de su esposa, dejando de lado una grave enfermedad que lo acongoja y que lo conduce hasta su descenso.

El cortometraje nace del anhelo por experimentar con la técnica estereoscópica en el cine. Convirtiéndose en el primer cortometraje en 3D realizado en la Carrera de Cine y Televisión de la Universidad de Chile.

En el presente informe se encuentran las memorias de título de **Sebastián Gutiérrez**, director y estereógrafo; **Sebastián González**, productor ejecutivo; **Antonia Renard**, asistente de dirección; **Natalia Mardones**, directora de arte y **Camilo Salas**, Montajista.

**“El aporte de la estereoscopia en la narrativa cinematográfica.”**

Por Sebastián Joaquín Gutiérrez Soto

## INTRODUCCIÓN

A partir de la experiencia en el cortometraje “*Moisés 3D*” como director, guionista y estereógrafo. El presente trabajo busca reflexionar sobre la realización y la experimentación del Cine 3D –o Cine Estereoscópico s3D<sup>1</sup>-, desde su concepción hasta su proyección. Destacando las ventajas narrativas que tiene el formato estereoscópico, y cuales son los principales desafíos que tiene un realizador al momento de enfrentarse ante un proyecto audiovisual en 3D.

El trabajo está dividido en dos partes. La primera consiste en una reflexión sobre el proceso de realización del cortometraje “*Moisés 3D*”, desde el rol de director, guionista y estereógrafo. Experiencia que va desde la concepción de la idea hasta su culminación en post-producción.

La segunda parte, se concentra en un análisis teórico-técnico de un nuevo espacio de representación que surge a través del telón cinematográfico gracias a la estereoscopia, y que lleva el nombre de “ventana”. Este nuevo espacio de significancia, vuelve voluble la proyección cinematográfica dotando a la imagen de tres nuevas áreas para posicionarse dentro de la sala de proyección. Estos espacios se refieren al *detrás de pantalla, al plano en pantalla y al fuera de la pantalla*.

Estos tres espacios son determinantes tanto en la narrativa de las obras audiovisuales s3D como en el proceso de filmación y postproducción del mismo. Una mala utilización de estos espacios hace la diferencia entre una buena película 3D y una mala película 3D, que genera gran incomodidad visual y fuertes dolores de cabeza.

Finalmente, el trabajo busca ser una pequeña guía sobre la realización audiovisual en 3D, y además, tiene como objetivo resolver a partir de la experiencia de *Moisés 3D* y el análisis investigativo, el cuestionamiento de como integrar de manera correcta el 3D en la narrativa cinematográfica.

---

<sup>1</sup> Def. “S3D”: stereoscopic 3D

## LA IDEA Y EL S3D

La idea de realizar un cortometraje en 3D, que se basara y llevase el nombre de mi tío *Moisés* nace a finales del 2010. Tras estar a la cabeza del proyecto de LaVitrola.cl en su formato televisivo<sup>2</sup> comencé a sentir cierta curiosidad por las historias que existían dentro de mi círculo familiar. En esta búsqueda me tope con la historia de mi tío Moisés, quien de alguna extraña manera es venerado como una imagen santa para mi madre.

Hablar de Moisés es hablar de una persona que ha marcado parte de mi vida. Al momento de ingresar a mi primer colegio, no pude hacerlo, ya que justo el día en que mis padres tenían que matricularme, él falleció ,y yo termine ingresando a un colegio alejado de mi hogar. Recuerdo también que cuando pequeño mi madre nos retaba a mi hermano y a mi, diciéndonos : *“Les juro por Moisés que no van a salir a jugar”*. Nunca pregunte mucho sobre su vida, sabia lo justo y necesario. No recuerdo su cara. Cuando él falleció yo tenia 4 años.

Cuando pregunte por él, mi madre contaba sobre Moisés una vida bastante sufrida, de muchas perdidas e injusticias. Por lo mismo, muchos hitos parecían interesantes y dignos de ser representados en un cortometraje que llevara por titulo su nombre.

Por otra parte, en esa misma época de búsqueda, genere mi primer vinculo con el s3D cuando conocí a Hernán Caffiero<sup>3</sup> – o Hernán Pérez-, ex estudiante de post-titulo documental en la Universidad de Chile, quien me invito a trabajar junto a él en Tridi 3D Films, la primera productora de estereoscopía en Chile.

Para ese tiempo, mi experiencia como espectador con el cine 3D era casi nula. La primera y única vez que lo había visto fue en 1996 en Universal Studios. Primero en un compilado cinematográfico en 3D de Hitchcock y posteriormente en un par de películas también dentro de parques temáticos de diversiones, donde el efecto 3D era sumamente efectista.

---

<sup>2</sup> El programa se llamaba *“La Vitrola TV”*.

<sup>3</sup> Director del Documental *Raza Brava* (2008)

Al entrar a la productora Tridi, mi primera sensación fue la de estar presente ante un nuevo lenguaje, el cual no se asemejaba a nada de lo que había realizado hasta ese momento en la escuela. Las complejidades técnicas y de producción precedían toda mi concepción de cómo hacer cine. El s3D era una extraña mezcla entre ciencia y cine, el cual se filma mediante dos cámaras posicionadas en una montura especial llamada Rig, que pretende simular la vista del ser humano, y que dependiendo de un sinnúmero de variantes, permiten al espectador ver a través de unos lentes especiales en una superficie plana; profundidades y objetos con volumen.

Fue para mi segundo mes trabajando en la productora donde ya manejaba a medias la técnica y el lenguaje específico que envuelven las producciones s3D. Se me propuso la posibilidad de dirigir una obra en 3D, con los instrumentos de la productora. Ante tal ofrecimiento, inmediatamente accedí y comencé a gestar la idea de hacer un cortometraje que escapase de las lógicas narrativas que el espectador está acostumbrado a ver el Cine 3D. Es decir, realizar un drama en 3D con locaciones reales y personas reales, sumamente alejado de la ciencia ficción y de los mundos de fantasías. En donde el efecto estereoscópico juegue netamente con la profundidad del espacio y que el fuera de pantalla fuese evitado de manera casi absoluta. Inmediatamente pensé que Moisés sería perfecto para este concepto de obra.

## EL GUIÓN Y EL PERSONAJE

Al momento de elaborar el guión del cortometraje me vi enfrentado a una gran gama de hitos que parecían significativos de contar y que conforman la historia del protagonista desde su nacimiento hasta su deceso. Por lo cual, decidí ordenarlos de manera cronológica para poder tener una visión genérica de la vida de mi personaje y elegir un pequeño momento:

- Moisés nació en Rancagua con una disfunción pulmonar.
- Nunca conoció a su madre y su padre muere de un paro cardíaco en plena calle cuando el tenía 13 años
- Posterior a la muerte de su padre, se queda viviendo con sus dos hermanas, Marisol y Magdalena, en la casa de sus tías. Al cumplir los 15 años es expulsado del hogar de sus tías, por tener edad suficiente para trabajar y sobrevivir solo.
- Por necesidad, Moisés comete un robo frustrado a una empresa de metales abandonada. Es tomado preso, y su estadía en la cárcel se extiende de manera injusta por crímenes que el no había cometido. Crímenes que se habían cometido mientras el cumplía su condena en la cárcel.
- Al descubrirse tal aberración, es dejado en libertad. Tiempo después conoce a María Isabel y se muda de Rancagua.
- María Isabel queda embarazada, pero al corto tiempo pierde a su hijo que casi termina costándole la vida a ella.
- Nuevamente María Isabel queda embarazada, y Moisés decide peregrinar a la Virgen de Lo Vásquez para pedir por el futuro nacimiento de su hijo. En el camino a Moisés le intentan robar y lo dejaron en estado agónico en medio de la carretera. Nunca se supo realmente lo que ocurrió.
- Moisés al tiempo después muere producto de las secuelas que le dejaron las heridas en sus pulmones de lo acontecido en la peregrinación a la Virgen.

Al redactar la lista completa me percate que cada uno de los hitos por sí solo consistían en una gran posible historia a realizar, pero, el momento que más se destacaba era cuando Moisés decide peregrinar hacia la virgen por el futuro nacimiento de su hijo, marcando un punto de inflexión dentro de la lógica de los sucesos

anteriores. Con esto, la historia ya tomaba sentido: *“Un hombre que peregrina hacia la virgen por el futuro nacimiento de su hijo”*.

Al leer una y otra vez los hitos, y ya con la premisa en el papel, sintetice el cortometraje en un simple concepto: “el sacrificio”. Por esto último sentía que el deceso de Moisés debía ser bastante simbólico. El cortometraje no podía finalizar con alguna especie de factor sorpresa, como el atropello del protagonista en la caminata. El film perdería sentido, y el dramatismo sería reemplazado por una anécdota. Fue así como decidí incorporar en el protagonista una enfermedad pulmonar, que sería sutilmente debelada por una cicatriz en el costado de su tórax, propia de una operación pulmonar.

Una vez definido lo anterior, ya me encontraba con el storyline: *“ Un hombre que peregrina hacia la virgen, por el futuro nacimiento de su hijo, dejando de lado una grave enfermedad que lo acongoja y que lo guiara en un viaje hacia la muerte”*. El siguiente paso era la estructura.

Martin Santapau, mi compañero de generación, me ayudo a encontrar la estructura. Martin mediante diversos ejercicios, estructuraba, cuestionaba y desestructuraba las escaleta que yo le enviaba del cortometraje. Con el pasar del tiempo, llegamos a concluir un buen esqueleto narrativo que consistía en un montaje paralelo entre María Isabel y Moisés, en donde las acciones de los personajes iban entrelazando la trama y a medida que nos acercábamos al final, el espectador iba comprendiendo hacia donde iba Moisés, la motivación del personaje y porque razón iba desfalleciendo a medida que se acercaba a la meta.

Finalmente el cortometraje contaría con dos grandes momentos, primero, la mañana en que Moisés se despide de su esposa María Isabel y emprende el viaje. Todo visto desde el punto de vista de María Isabel. El segundo momento, trata sobre Moisés peregrinando solo en medio de la calle y a medida que transcurría el viaje se iba develando poco a poco la peregrinación y Moisés iba desfalleciendo cada instante un poco más, hasta derrumbarse en el piso.

## LA ESTEREOSCOPIA

Al momento de plantearse una obra en s3D, la estereoscopia es en gran medida la que condiciona el relato. Si bien puede existir una propuesta desde dirección, es el estereógrafo quien debe sugerir la inserción de ciertos elementos narrativos que permitan un mejor aprovechamiento del efecto estereoscópico.

Existen 10 reglas básicas que fueron respetadas por cada uno de los departamentos del cortometraje y que siempre hay que tomarlas en cuenta cuando queremos realizar obras en estereoscopia. Estas reglas están basadas en los consejos de un artículo sobre 3D en un manual de la SICA<sup>4</sup>:

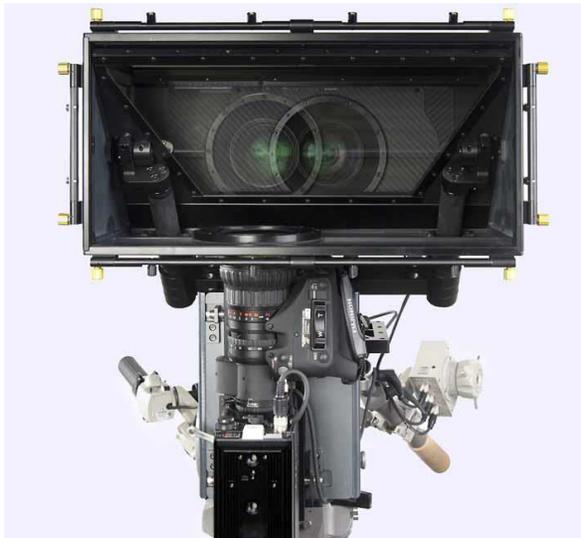
1. El color es un factor importante en el 3D. La mayoría de las imágenes anteriores eran aburridas y descoloridas. Intente mejorar el color en los trajes, conjuntos y paisajes. A diferencia de la fotografía normal, en 3-D los días nublados se ven más opaco de color, lo cual resulta ser oscuro y tenebroso en la proyección. El Sol brillante es preferible.
2. Los contrastes tienden a hacer mayores en 3-D que lo normal. Los negros son más negros. 25% más de luz se necesita en las áreas con sombras. Los altos contrastes generan *ghosting* o aberraciones en el color. Sea cuidadoso al poner objetos muy oscuros en contra de objetos claros y vice-versa
3. Planos muy cerrados en contra de fondos muy distantes pueden producir un fenómeno llamado divergencia, que causa molestia en los ojos.
4. La luz es una herramienta muy importante en el 3-D para controlar los efectos visuales. Esta, puede agregar o suavizar el efecto de profundidad en los objetos.
5. El foco es un elemento esencial para el 3-D. Cada frame debe tener el foco en algún objeto deseado. El fuera de foco se ve mal en 3-D.
6. Los objetos que están predestinados a salir de la pantalla, no deben ser cortados por los bordes o si no se cortara la ilusión.

---

<sup>4</sup> K. RAMACHANDRA BABU DC. (MPP), SICA. Three Dimensional Photography. En: Indian Cinematographers Manual [en línea]. India. Pág. 269 – 270 <[http://realvision.ae/blog/wp-content/uploads/2012/01/3D\\_article\\_in\\_SICA.pdf](http://realvision.ae/blog/wp-content/uploads/2012/01/3D_article_in_SICA.pdf)> [consulta: 10 de noviembre 2012]

7. Cuando un objeto aparece fuera de la pantalla, se les debe dar el suficiente tiempo al ojo y sus músculos para seguir y comprender el efecto 3-D. En algunos casos el slow-motion es bastante efectivo
8. Los cortes rápidos ayudan al 3-D. Cuando el espectador comienza a comparar el fondo con lo de adelante , la magia se pierde.
9. Tomas en Dolly, movimientos in y out ,son maravillosos para el 3-D. Los paneos rápidos no funcionan bien. Tampoco funciona los cambios focales para énfasis.
10. Usar una distancia inter-axial<sup>5</sup> mayor a 2,5” tiene hacer que hasta los paisajes más abiertos se vean en miniatura. Reducir la inter-axialidad mucho genera que los objetos aparezcan más grande de lo que realmente son.

Debido al termino de mis lazos laborales con Tridi 3D Films, se rompió el apoyo de su parte y yo decidí llevar el experimento del 3D a un nivel pragmático. Por lo tanto, diseñe y mande a elaborar un Rig que se adaptara a las necesidades del cortometraje.



El Rig es una montura diseñada para colocar dos cámaras en 90º sobre su estructura con un espejo 50/50 entre medio de ambas, que permite grabar a una distancia inter-axial de 0-6”. Este tipo de Rig permite grabar planos en 3D a corta distancia. Estas peculiaridades hacían de este Rig un elemento fundamental para la elaboración del cortometraje.

### ***Ejemplo de Rig 3D en espejo***

En términos de la propuesta visual, en “Moisés” se buscaba resaltar la profundidad y espacialidad de los lugares. Para esto opte por evitar el uso del fuera de pantalla, ya que la historia no lo requería. En el s3D, el uso del fuera de pantalla, está delimitado solo para efectos de impresionar al espectador y tiene un fin más efectista, por lo que el espectador termina distrayéndose de la narrativa misma de lo que está observando.

---

<sup>5</sup> Def. de Inter-axial: distancia entre los centros del lente de las cámaras

El uso del fuera de pantalla funciona perfecto en una película de acción, por el tipo de ritmo y cortes. Para un cortometraje observacional y lleno de pequeños detalles, el uso de fuera de pantalla generaría grandes distracciones de la narrativa.

En Moisés también optamos por jugar con las profundidades de campo. Si bien no es recomendado bajo los preceptos de la estereoscopia<sup>6</sup>, ésta tenía una intención más estética y que serviría para resaltar el estado de enfermedad de Moisés. También utilizamos diversos movimientos de cámara y movimientos de personajes dentro de las escenas, para denotar aun más las espacialidad dentro de los encuadres.

En cuanto a la propuesta de Arte, siempre prevaleció la utilización de a lo mínimo tres capas visuales desde el primer objeto que se cruza en frente del registro de la cámara hasta el punto en donde convergían las cámaras. Estas capas iban desde muebles, hasta pequeños adornos que ambientaban la escena. El mejor ejemplo de la propuesta de foto y arte dentro del cortometraje, es la escena donde María Isabel se baña. En esta escena tenemos al frente mucha ropa colgada y la cámara mediante un pequeño travelling se desliza hacia de izquierda a derecha para resaltar cada una de las capas presentes en el encuadre.



---

<sup>6</sup> Para un óptimo efecto estereoscópico es recomendado la utilización de lentes angulares, los teleobjetivos generan un efecto de “card-board”.

## RODAJE

El rodaje fue realizado en Santa Rosa de Lontue, una pequeña localidad cercana a la ciudad de Curicó. El equipo estaba compuesto por 22 personas, incluyendo a los dos actores protagónicos. Eran cuatro en el departamento de dirección, tres en el de producción, cuatro en el de Arte, cinco en el de fotografía, dos en sonido, un media manager y un foto-fija.

Como era de esperarse, los principales desafíos en rodaje surgieron en torno al s3D. El tamaño del Rig y lo delicado que implica el proceso de grabar estereoscopía en un lugar rural, triplicó el tiempo que teníamos estimado para cada escena. El espejo 50/50 se ensuciaba con facilidad debido a la alta cantidad de tierra que saltaba en la locación. Por lo que a medida que pasaba el rodaje, muchos de los planos que se querían realizar no se hicieron por cuestión de tiempo o simplemente se modificaron por la dificultad que teníamos en las locaciones, pero siempre se hizo prevalecer la narrativa del cortometraje y el plan original.

Al segundo día de rodaje nos enfrentamos tal vez al primer gran tropiezo. La mitad del material que habíamos grabado esa jornada estaba malo debido a un problema de suciedad con el espejo que utilizaba el Rig. Toda la escena fue filmada sobre una pick-up y el polvo impidió obtener alguna toma buena de lo grabado. Luego de ese grave impasse, comencé a reestructurar el cortometraje con mi asistente de dirección Antonia Renard.

Ante la gravedad de la situación acontecida ese día con el cuidado del espejo 50/50 del Rig, llamé al equipo de foto para generar un plan de trabajo que nos permitiera mantener limpia las zonas de rodaje, a pesar de lo complejo que era por la constante tierra que había en el lugar. Ayudo en



gran medida aclararle al equipo que debido al alto precio del espejo solo contábamos con uno y cualquier tipo de raya o imperfección que se generara por la tierra o por una mala maniobra, costaría la pérdida del 3D del cortometraje.

Al día siguiente el equipo de foto, paso a convertirse a ser más vapuleado por su demora, pero a medida que transcurrió el tiempo, todos los departamentos comenzaron adaptarse a los nuevos tiempos y a las diversas complejidades. Desde mi rol como director y encargado del 3D fue inevitable sentirme parte del equipo de fotografía. Gran parte de las responsabilidades que ellos tenían caían en mi decisión de donde poner la cámara. y luego yo debía posicionar la distancia inter-axial y el punto de convergencia entre las cámaras, que iban variando según plano y escena, para el efecto estereoscópico.

Desde el rol de estereógrafo siempre es necesario tomarse el tiempo para ajustar el Rig, y en lo posible hacer una visita técnica previa a la locación con todos los equipos, para cerciorarse de la posibilidad de hacer los planos que el guion técnico requiere. Nosotros al no haber realizado esta labor, nos tardo mucho más la realización de cada plano.

## MONTAJE y POST-PRODUCCION

Al llegar a la mesa de montaje nos encontramos con menos material que el planeado previo al rodaje. La mayoría de los planos eran muy extensos y no habían muchas opciones con las que jugar.

Lo primero que hicimos fue estructurar el cortometraje en el mismo orden que el guión proponía. Este primer corte duraba alrededor de 20 minutos y era sumamente lento y observacional. Lo que tal vez para un cortometraje en 2D funciona perfecto. En S3D la longitud de los planos hace que se pierda la magia que envuelve al espectador con el 3D. Entonces se busco dinamizar el cortometraje sin dejar de lado la esencia propia del corto.

Las diferencias entre montar en 3D y 2D, no son tan substanciales, pero siempre hay que tomar en cuenta las 10 reglas que hice referencia en el apartado de la estereoscopía. En el caso específico del montaje en 3D se agrega un precepto bastante interesante, que tiene relación con los cortes y la diferencia de profundidad. Antes que se genere el corte de un plano a otro, es posible modificar digitalmente el punto de convergencia<sup>7</sup> del plano para que se asemeje en términos de profundidad al que viene, para así de esta forma generar que el espectador no tenga un quiebre en la percepción del efecto 3D. Es importante tener en cuenta que el cerebro tarda alrededor de 3 segundos en interpretar el S3D<sup>8</sup>, por lo mismo los planos muy cortos no son de gran utilidad para el s3D.

El segundo corte fue más radical, el cortometraje duraba alrededor de 13 minutos y poseía un buen ritmo y mantenía la esencia básica del guion. Pero en concreto no era igual. Desde mi perspectiva se cumplía con el objetivo principal de la historia. A partir de este corte se trabajo hasta finalizar con el cortometraje actual.

---

<sup>7</sup> Def. Convergencia: Punto en que se cruzan los dos ejes de las cámaras en la imagen.

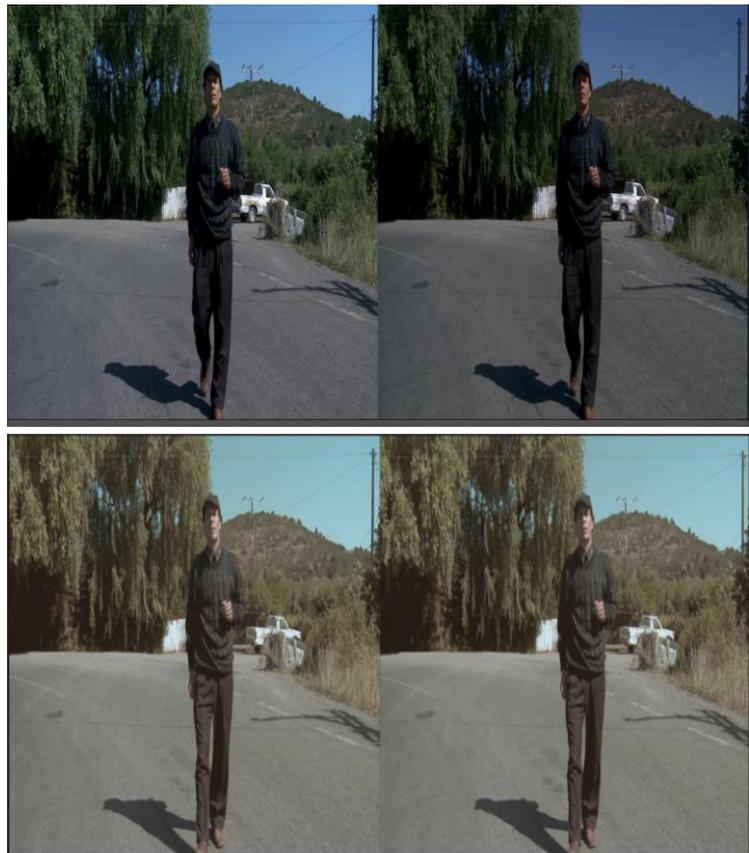
<sup>8</sup> Dato aportado en el Seminario Internacional de Cine e Imagen 3D (Santiago, Chile, 2011) en “Visión binocular, la experiencia de la complejidad visual” por la Oftalmóloga Claudia Goya.

Por otra parte, el proceso de post-producción S3D fue un trabajo arduo. El 20% del cortometraje se tuvo que convertir de 2D-3D debido a dos factores. El primero tiene relación a ciertas imperfecciones que se generan al grabar en s3D con lentes de zoom digital propios de las EX3. El segundo, tiene relación con la pérdida de un pequeño porcentaje del material, por un robo.

Los principales desafíos de la post-producción 3D son el corregir los tres errores básicos que se generan al filmar con un Rig de espejo: la disparidad de colorimetría, la disparidad de foco y el correcto de alineamiento vertical-horizontal.

*Imagen sin correcciones*

Es fundamental que estos tres elementos estén perfectos para que el efecto 3D no genere ni incomodidad, ni dolores de cabeza. Por otra parte, y dependiendo de que tipo de técnica se haya empleado para filmar en S3D, convergente o paralelo – ambos para el caso del cortometraje-. Se deben resolver problemas de *keystoning*<sup>9</sup> y/o de reposicionamiento del punto de convergencia.



*Imagen corregida*

---

<sup>9</sup> Def. Keystoning: Deformación en la imagen que se genera al filmar en convergente con un Rig de espejo 50/50

## **EL APOORTE DE LA ESTEREOSCOPIA EN LA NARRATIVA CINEMATOGRAFICA.**

“The Art Of Making Movies” de Alfred Hitchcock fue mi primera experiencia con el cine 3D. El film solo lo dieron desde 1990 hasta el 2002<sup>10</sup> en el parque temático de Universal Studios, en Orlando, Florida. Yo tuve la oportunidad de verlo en 1996, y se trataba de un pequeño compilado de las obras más emblemáticas de Hitchcock , narradas y guiadas por el mismo autor. Al final de la cinta una voz en off invitaba a los espectadores a colocarse los anteojos 3D para descubrir una nueva dimensión.

La experiencia fue única. Comenzaba con un pequeño extracto en 3D del film “Crimen Perfecto”<sup>11</sup> que era interrumpido por una bandada de cuervos que rasgaban la proyección y comenzaban a salir de la pantalla para atacar al publico. La gente gritaba, e intentaba agarrar con las manos aquellos pájaros que salían de la pantalla. Yo con tan solo 8 años, también caí ante la tentación de tocarlos, pero nada sucedía, era imposible tomarlos.

En ese tiempo el cine 3D solo era una mera atracción, permanecía en parques de diversiones y su cercanía con el cine parecía bastante distante. Posterior a mi experiencia con Hitchcock, me tope el mismo año con una versión 4D<sup>12</sup> de Terminator, y años posteriores con una versión 4D de la película Bichos de Disney.

La espectacularidad del 3D, se basaba básicamente en sacar objetos de la pantalla e intimidar al espectador. En algunos casos, la sala complementaba el efecto y estaba condicionada hasta el punto en que podía caer lluvia, salir humo o hasta temblar, sin la necesidad de movernos de nuestros asientos. El cine 3D parecía algo tan distante y a la vez tan complejo que era irrisorio pensar que alguna vez el Cine 3D se masificaría, y más increíble aun, que pudiéramos contar con televisores 3D en nuestros hogares.

---

<sup>10</sup> En el 2003 se construyo el parque temático de Shrek en reemplazo del de Hitchcock

<sup>11</sup> Filmada en la época mediante el sistema de Cinema-Vision. Sistema de rodaje 3D en espejo muy similar al actual.

<sup>12</sup> El 4D es una sala 3D en donde se busca una mayor inmersión del público en el ambiente de la película recreando en la sala de proyección las condiciones que se ven en la pantalla.

Fue para el año 2009 que el Cine 3D volvió a renacer con la película Avatar. Esto debido en gran medida a la calidad del film ofrecido por James Cameron, que denota un proceso de largos años de investigación y un buen uso de las nuevas herramientas que el cine digital ofrece. Tal fue el aporte de Avatar al formato estereoscopio que este logro reposicionarse y estandarizarse dentro de las Salas de Cine bajo el alero de las nuevas salas digitales.

Cabe destacar que la técnica de la estereoscopia data desde 1838. Donde el inglés Wheatstone fue el primero en usarla, y creo el aparato llamado estereoscopio, donde se utilizaba un espejo para convertir dos fotos en una sola imagen 3D.<sup>13</sup> En 1868, Henri d'Almeida imaginó superponer dos imágenes – izquierda y derecha-<sup>14</sup> proyectándolas una sobre otra y coloreándolas, respectivamente, en rojo y verde. Esto funcionaba con la ayuda de lentes bicolors que se fundían en el gris, logrando así una perfecta imagen con relieve en blanco y negro. Más tarde en 1870, el francés Ducos Du Hauron reemplazó las proyecciones por impresiones en dos colores, sobre papel, proceso que bautizó “anáglifo”.

Luego desde los hermanos Lumiere en adelante el 3D existió en el cine variando su forma de producción y formatos. En la década de 1920, por ejemplo, el formato de cine 3D tuvo un pequeño auge y la forma en como se observaba en los cines era mediante anáglifos – lentes red/cyan-. En la década de 1950 cuando la televisión comenzaba su masificación, el cine 3D, vivió su época de oro, ya que surgió como una herramienta para captar espectadores. Este éxito se debió en gran medida a la forma de reproducción polarizada – similar a la actual-, la que permitía una mayor comodidad al espectador y un mayor efecto de inmersión. Este mismo auge, llevo a los productores de la época a realizar películas con mayor grado de profundidad y de espectacularidad, y fue aquí donde comenzaron los dolores de cabeza en los espectadores y la producción s3D comenzó a tener mala fama. Ya en 1980 el cine 3D completa su ciclo de mala fama, ahora debido al problema de sincronización que se generaban al utilizar dos proyectores y también gracias a una serie de películas con efecto “Wow!” que terminaron por sepultar al 3D como un formato incomodo de apreciar.

---

<sup>13</sup> WELLING, William. *Photography in America: The Formative Years, 1839-1900*. Nueva York. Crowell Co. 1978. Pág. 23

<sup>14</sup> SADOUL Georges. *Las Maravillas del Cine*. Fondo de cultura económica. México-Buenos Aires. 1960. Pág. 209.

El Cine 3D, ahora digital, generó una gran repercusión dentro de las productoras cinematográficas, debido al éxito de taquilla y a las numerosas ganancias que comenzaban a generar gran parte de las producciones realizadas en estereoscopia después de Avatar. Este impacto en palabras de James Cameron responde a un fenómeno de audiencias: *"Quite simply, where they had a choice, the audience was selecting for the best possible way to see the movie. And they saw 3D as the premium viewing experience."*<sup>15</sup>

Tal fue el impacto del Cine 3D, que este fue implementado en los Televisores. Abriendo una nueva gama de posibilidades para explotar y experimentar con el formato s3D. Bajo este contexto surge el cortometraje *Moisés 3D*, en una nueva ola de Cine 3D y que prevalece gracias a la tecnologización de los procesos de producción, rodaje y post-producción s3D, que han permitido derribar los mitos que hacen relación a un formato incomodo y molesto de observar.

La relevancia del Cine digital recae tanto en el proceso de filmación como en la proyección s3D. La utilización de Rigs motorizados, de cámaras pequeñas de gran capacidad y calidad, como también la generación de lentes especializados para la producciones estereoscópicas, han reducido considerablemente la complejidad que acarrea el grabar con dos cámaras que simulan la vista del ser humano. Por otra parte, la proyección digital en formato Digital Cinema Package (DCP) , con proyectores de alta calidad que permiten una proyección limpia y en sincronización de ambos ojos, solo es un avance y un lujo que el Cine digital pudo aportar al s3D. En 1950, por ejemplo, la llamada era de oro del cine 3D, la proyección requería extrema precaución para evitar el efecto 3D se tornara en un simple dolor visual. Los Proyectores necesitaba ser perfectamente adaptados y sincronizados, lo que a veces iba más allá de las habilidades técnicas del proyccionista promedio de la época<sup>16</sup>.

---

<sup>15</sup> James Cameron and Francis Ford Coppola clash over 3D films. [en línea]. The Telegraph online. 13 de mayo, 2010. <<http://www.telegraph.co.uk/culture/film/7720092/James-Cameron-and-Francis-Ford-Coppola-clash-over-3D-films.html> >

<sup>16</sup> MENDIBURU, Bernard. 3D Movie Making Stereoscopic Digital Cinema from Script to Screen. USA, Elsevier, 2009. Pág 7

Si bien entendemos las razones por las cuales la digitalización del cine facilitó el resurgimiento del 3D, cabe preguntarnos, ¿Que aporta la estereoscopia al lenguaje cinematográfico?.

El aporte esta básicamente relacionado con el vinculo que tiene el espectador con un nuevo espacio que se genera en la pantalla del cine gracias a la estereoscopia, llamado "ventana". La ventana hace referencia a una ilusión óptica que se genera en la pantalla del cine a través de la proyección en s3D. Un espacio plano se convierte literalmente en una ventana por la cual podemos observar objetos que pueden entrar y salir de esta. Además podemos observar profundidades y distinguir distancias entre un objeto y otro dentro del delimitado espacio de la pantalla.

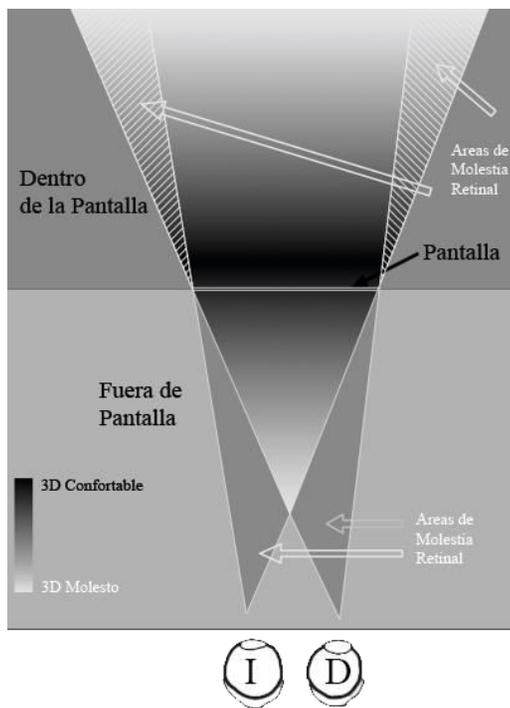
Esta maravillosa ilusión óptica, es solo perceptible gracias a nuestra visión binocular. Es ella ,y solo a través de esta, que podemos percibir las cosas en 3D en la vida real. Si tuviésemos vista monocular, solo veríamos en 2D. El cine estereoscópico busca imitar la forma en que los seres humanos percibimos. En este sentido la técnica estereoscópica se resume en la utilización de dos cámaras; izquierda y derecha – una representa a cada ojo respectivamente-, que a través de la distancia inter-axial entre estas y un punto convergente determinado, imita la forma en como el cerebro infiere la profundidad mediante los músculos de los glóbulos oculares –punto convergente- , y la acomodación de los músculos ciliares que cambian la curvatura del cristalino para enfocar<sup>17</sup>.

En este sentido, la estereoscopia aportaría ampliamente al lenguaje cinematográfico en términos visuales. No tan solo en términos de profundidad. Desde sus inicios el cine al igual que todo arte nació con la intencionalidad de representar la realidad. El cine logra incorporar en su haber el movimiento. Luego, a través de los diferentes procesos de tecnologización, el cine adquirió sonido y luego colores. El s3D viene a ser la exacerbación de los diferentes procesos que ha vivido al cine para representar la realidad. Pero, no es un mero efectismo ni un agregado técnico. Muy por el contrario, el S3D facilita la comprensión del espectador en términos de visualidad, y permite llevar

---

<sup>17</sup> FUCHS Philippe, MOREAU Guillaume, GUITTON Pascal. 'Le traité de la réalité virtuelle'. Paris, Francia. CRC Press. 2006. Pág. 56

una mayor experiencia de realismo a la audiencia<sup>18</sup>. Ambas se deben a que la estereoscopía es la representación fiel de cómo observamos. Por lo tanto el espectador al encontrarse ante un film, ya no se ve enfrentado ante la paradoja de reconstruir el volumen de los objetos presentes en una pantalla plana. Los objetos ahora, ya están presentes dentro de ella de forma voluble gracias al 3D. Mediante esta reducción del esfuerzo engorroso de tratar de percibir profundidades donde no las hay, se aumenta significativamente la experiencia de inmersión en el espectador. Por lo tanto, la potencialidad emocional que puede tener una escena en 2D, puede ser increíblemente más envolvente y emotiva en 3D.



Con el Cine 3D no tan solo vemos un primer plano de un personaje, si no que ese primer plano además ocupa espacialmente la mitad de la sala a través de la ventana. Estas herramientas narrativas son sumamente potentes pero tienen sus límites, que van más allá de sacar o no un objeto de la pantalla, están relacionadas con las llamadas “zonas de confort de la Ventana”, y que tiene una relación directa entre el espectador de cine y la distancia de este con la pantalla.

Las zonas de Confort de la Ventana están delimitadas por 3 áreas. El espacio que refiere al interior de la pantalla. El pequeño espacio que está sobre la pantalla y el espacio de la sala de cine, llamado también el fuera de la pantalla.

Si observamos bien, a medida que la profundidad se acrecenta, el 3D se vuelve más molesto. De misma forma en la misma medida que sacamos demasiado algo fuera de la pantalla.

<sup>18</sup> MENDIBURU, Bernard. 3D Movie Making Stereoscopic Digital Cinema from Script to Screen. USA, Elsevier, 2009. Pág. 3

Esta molestia responde a una aberración en la mirada conocida divergencia. Este fenómeno tiene relación con el hecho de ofrecer al espectador una profundidad tan elevada que superan la distancia inter-axial de sus ojos obligándolo a intentar diverger, lo que es prácticamente imposible.

Es misión del estereógrafo cerciorarse que no se rompan estos limites. Su rol es determinante dentro de un rodaje en 3D, porque no es lo mismo filmar 3D para un dispositivo pequeño como un celular que filmar 3D para el Cine. Las zonas de confort varían según el tamaño de la pantalla y de la distancia del espectador. Por lo mismo cuando se inicia la realización de obra audiovisual en 3D, lo optimo es saber cual será el formato final de reproducción.

Las distancias entre los ojos aumentan a medida que el tamaño de la pantalla es mayor, es decir, que si mi película está al limite de las zonas de confort en una tele de 52" , al momento de visionarla en una pantalla de cine de 30 metros todo se vera en divergente y lamentablemente nadie podrá ver mi película.

En referencia a como "ver bien el 3D" un articulo de 1950 en el Indian Cinematographer Manual<sup>19</sup>, hace alusión a 3 puntos en relación al espectador:

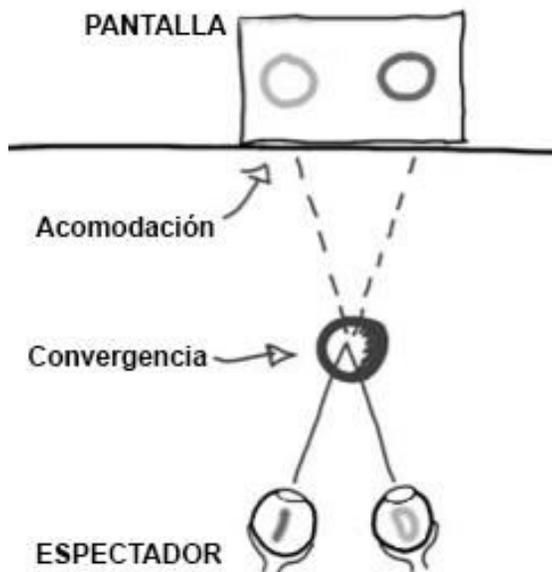
1. Mientras más lejos estés de la pantalla más será impactante el efecto 3-D y mejor será para tus ojos.
2. Mantenga su cabeza mas o menos vertical. Cargarse hacia un costado puede generar ghosting en las imágenes ( el ojo derecho ve información del ojo izquierdo, y vice-versa)
3. Asegúrese de que sus lentes no tengas marcas de huellas, ni estén rayados por la superficie de los anteojos.

La ventana es nuestra base cuando queremos generar una película 3D. Cada objeto que posicionamos dentro o fuera de esta, tiene que estar justificado de manera tal que el espectador le parezca coherente lo que está viendo. En este sentido hay que tener especial cuidado con los bordes de la pantalla. Ningún objeto que pretenda salir de la

---

<sup>19</sup> K. RAMACHANDRA BABU DC. (MPP), SICA. Three Dimensional Photography. En: Indian Cinematographers Manual[en línea]. India. Pág. 270 <[http://realvision.ae/blog/wp-content/uploads/2012/01/3D\\_article\\_in\\_SICA.pdf](http://realvision.ae/blog/wp-content/uploads/2012/01/3D_article_in_SICA.pdf)> [consulta: 20 de noviembre 2012]

ventana debe estar cortado por los bordes. Bajo la misma lógica tampoco podemos querer sacar algo de la pantalla y tener un objeto detrás con una profundidad muy amplia, es lo uno u lo otro. Siempre tenemos que imaginar en la forma en como observa el ser humano. El primer proceso que hacemos cuando miramos un objeto es el de converger la mirada en un punto y luego acomodamos la vista – enfocamos-. A diferencia de las cámaras, los seres humanos no podemos tener todo a foco. En el s3D la lógica es la misma. Los lentes más angulares, permiten una imagen más redondeada en el s3D, en cambio los teleobjetivos generan un efecto llamado “Cardboard”<sup>20</sup>



Otro aspecto que narrativamente tiene incidencia en cualquier tipo de film, es el montaje. En el caso del S3D, el montaje responde en gran parte a ocultar el efecto 3D. Ya no se busca que el efectismo este por sobre la película. Se busca ocultar el efecto para darle pie a la narrativa. La forma más correcta de hacer que pase desapercibido, o mas bien dicho que sea confortable de ver el 3D, es generando un correcto fluir entre los cortes de profundidad a profundidad. Anteriormente mencione que el ser humano se demora alrededor de 3 segundos en percibir la

imagen en 3D. Imaginémonos que sucede con la acomodación de la vista si seguido de un plano en donde un objeto sale fuera de pantalla al limite de la ventana y luego pasamos a un plano donde el objeto está en el punto más profundo dentro de la pantalla. Esto es un gravísimo error, que será bastante molesto para la vista.

Lo que se busca con el s3D, es atraer al espectador. Para esto se debe generar una propuesta visual de profundidades que se mantenga mas o menos constante a lo largo de la película.

<sup>20</sup>Def. “Carboard”: Mal formación en el efecto estereoscópico que le da a la imagen una apariencia de objeto plano recortado, como una tarjeta sobre puesta en la pantalla.

El concebir el paso de la pantalla a ventana, es sustancial para la comprensión del lenguaje estereoscópico. La distancia inter-axial, el punto de convergencia, la distancia focal, los objetivos, la distancia del espectador con relación a la pantalla, el tamaño mismo de la pantalla, son básicamente las variantes que intervienen para crear un film estereoscópico. Las normas y reglas del cine estereoscópico son tan antiguas como la misma creación del cine<sup>21</sup>. Lo interesante de la producción estereoscópica, es el ejercicio de re-pensar una obra en pos de generar un relato que este mayormente involucrado con el espectador.

En síntesis, realizar un film en S3D no es nada similar a realizar uno en 2D. La *ventana* juega un rol sumamente innovador para la narrativa cinematográfica. Las posibilidades son infinitas. Actualmente el mercado a logrado posicionar el formato 3D, gracias a una buena narrativa. En el pasado quedaron las salas de cine 3D insertas en parques de entretenimientos que ofrecían una experiencia extrema en 3D solo por diversión. El espectador cada día está en búsqueda de experimentar la inmersión dentro de la sala de Cine, pero también una historia que justifique ésta misma. Prontamente se va a comenzar a dejar de ver el 3D como un mero efectismo, las películas s3D no son tan solo éxitos de taquilla porque estén hechas en 3D, son también películas por tienen una historia ,y el 3D es una herramienta más que aporta a la narrativa de ellas. Grandes directores como Werner Herzog, Martin Scorsese, Win Wenders , James Cameron, entre otros. Lograron captar la esencia y las posibilidades infinitas que presenta el formato s3D. Cuando te aferras al formato, es imposible que vuelvas a percibir al cine como lo percibías antes. Es por eso que algunos de los directores nombrados previamente se han atrevido a declarar que el cine análogo será desplazado por el cine digital e incluso por el s3D<sup>22</sup>, pero esa discusión no viene a lugar.

Finalizo mi memoria agradeciendo a cada una de las personas que colaboraron dentro del proyecto de Moisés, sin ellos probablemente no podría haber realizado lo que

---

<sup>21</sup> Se tiene la noción de que los hermanos Lumiere realizaron una copia en 3D de "L'arrive du train" en 1915. La proyección era personal y mediante un estereoscopio.

<sup>22</sup> Ver Documental "Side-by-side"(2012) de Keanu Reeves.

quedara inscrito en la escuela de Cine y Televisión de la Universidad de Chile, como el primer cortometraje *real-live* hecho en 3D, “*Moisés*”.

- Claudio Riveros, Mariana Muñoz, Antonia Renard, Sebastián González, Patricio Alfaro, Natalia Mardones, Pelayo Lira, Natalia Cabrera, Catalina Donoso, María Karla Falcón, Álvaro Valenzuela, Simón Torres, Raúl Moncada, José Miguel Miño, Isadora Riveras, Camila Pruzzo, Claudia Cornejo, Andrea López, Diego Aguilar, Nikole Albornoz, Ricardo Soto y Martín Santapau.

## **Bibliografía**

K. RAMACHANDRA BABU DC. (MPP), SICA. “*Three Dimensional Photograpghy*”. En: Indian Cinematographers Manual[en línea]. India. <[http://realvision.ae/blog/wp-content/uploads/2012/01/3D\\_article\\_in\\_SICA.pdf](http://realvision.ae/blog/wp-content/uploads/2012/01/3D_article_in_SICA.pdf)> [consulta: 20 de noviembre 2012]

MENDIBURU, Bernard. “*3D Movie Making Stereoscopic Digital Cinema from Script to Screen*”. USA, Elsevier, 2009.

FUCHS, Philippe, MOREAU Guillaume, GUITTON Pascal. ‘*Le traité de la réalité virtuelle*’. Paris, Francia. CRC Press. 2006.

WELLING, William. *Photography in America: The Formative Years, 1839-1900*. Nueva York. Crowell Co. 1978.

SADOUL, Georges. *Las Maravillas del Cine*. Fondo de cultura económica. México-Buenos Aires. 1960.

## **Entrevistas de periódicos**

*James Cameron and Francis Ford Coppola clash over 3D films*. [en línea]. The Telegraph online. 13 de mayo, 2010. <http://www.telegraph.co.uk/culture/film/7720092/James-Cameron-and-Francis-Ford-Coppola-clash-over-3D-films.html>

**Nuevos centros**

**Una mirada desde la autogestión en nuevos medios digitales.**

Por Sebastián González

Nuevos centros propone una lectura desde la producción de la realización de “Moisés”, Cortometraje 3D estereoscópico, egreso de la Universidad de Chile; dirigido por Sebastián Gutiérrez; producido por Sebastián González; asistente de dirección Antonia Renard; dirección de arte Natalia Mardones; y montaje de Camilo Salas. Una lectura que intenta relatar, a través de la reflexión, los caminos, decisiones y determinaciones, propios de un equipo que decide embarcarse en un experimento; La realización 3D.

Debo introducir el tema, y presentar esta primera aproximación, desde mi experiencia personal. Como productor, me he desempeñado en realizaciones audiovisuales desde el año 2008, habiendo producido un gran número de obras, de distinto alcance y formato, pero nunca algo como “Moisés”. El año 2011 Sebastián Gutiérrez apareció con una propuesta interesante y un espíritu emprendedor, ofreciéndome no solo producir su cortometraje 3D de egreso, sino también fundar, junto a él, una productora de 3D estereoscópico que luego llamaríamos RedCyan Films. Cabe reconocer que la realización 3D me parecía, antes, un evento de marketing para rescatar salas de cine, pero mientras más me he adentrado en el formato me he ido convenciendo que tras eso se asoman nuevas tecnologías, o quizás ahí existe un error, no se asoman, la verdad es que la idea de imagen estereoscópica existe desde que existe la imagen en movimiento, pero lo que si se asoma es la pérdida de la “novedad” del formato, y la reconsideración de sus particularidades a favor del lenguaje audiovisual. Recuerdo que en ese momento los casos de Wim Wenders y Werner Herzog fueron emblemáticos; Ambos directores con obras 2D reconocidas no solo por el público sino por la crítica y la escena audiovisual internacional, a la vez ambos experimentando con la estereoscopía desde un lugar recursivo, asumiendo las posibilidades de la dimensión, del relieve, como un factor incidente en la narrativa y poética a través de nuevas obras audiovisuales; “Pina” y “La caverna de los sueños olvidados”, respectivamente. Para mi, como productor, era importante entender este proceso para analizar la obra que estábamos produciendo en ese campo, la exploración del 3D debía de ser paralela a la de la narrativa, olvidando la “radicalidad” del formato, y reconsiderando sus posibilidades dentro de lo que la obra permitía.

Entiendo hoy a los nuevos formatos digitales como una experiencia perceptiva que demuestra no sólo un avance en la imagen, sino en la percepción del espectador. Los

nuevos formatos digitales se vuelven una articulación ciudadana a entender y comprender, tal como otras articulaciones civiles, y su constante y rápido avance logra re-interpretar, si no desarticular, las lógicas sociales y ritualistas que rodeaban a sus predecesoras. Así como lo hizo la televisión con el cine (en cuanto a experiencia audiovisual fragmentada), los contemporáneos experimentos holográficos con la performance (el caso de Kate Moss en el desfile de Alexander McQueen el 2006, o Tupac acompañando a Snoop Dog y Dr. Dre el 2012), el libro digital reemplazando editorialmente al libro en papel, etc. Las innovaciones en el campo del formato, proveniente de un trabajo interdisciplinario y exhaustivo de perfeccionamiento del soporte, estudio de sus incomodidades y el re-enfoque sobre sus particularidades, es el vuelco que creo, distancia el fenómeno 3D de hoy en día, del sucedido en la década del 50 en E.E.U.U.. No importa quien lo hizo primero, sino quien lo hizo mejor. La unión entre tecnología, sociedad y arte hacen de la experiencia en nuevos formatos digitales un constante descubrimiento en un contexto cambiante, globalizado, innovando no ya en sus características novedosas, sino haciéndose de ellas para ensanchar las posibilidades del lenguaje cinematográfico.

Las ventajas comparativas que tiene la creación en nuevos formatos se vuelven herramientas útiles en las manos de quienes no buscan sino utilizar estos lenguajes con fines artísticos - expresivos. Al no tener relación con formatos maneristas como la publicidad o institucionales, la tarea desde la producción se vuelve otra mucho más importante. En ese sentido José Luis Brea nos propone una visión bastante consciente de una escena emergente internacional y local:

*“El mayor desafío que las prácticas artísticas tienen en este contexto, bajo ese punto de vista, no es tanto el de experimentar con las posibilidades de producción, y experimentación material o formal ofrecidas por las nuevas tecnologías; sino el de experimentar con las posibilidades de re configurar la esfera pública que ellas ofrecen, de transformar sobre todo los dispositivos de distribución social, con las posibilidades de incluso alterar los modos de exposición, de presentación pública de las prácticas artísticas.”<sup>23</sup>*

---

<sup>23</sup> Brea, José Luis, “La era Postmoderna. Acción Comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales, Centro de Arte de Salamanca, Salamanca 2002. Disponible en [http://www.joseluisbrea.net/ediciones\\_cc/erapost.pdf](http://www.joseluisbrea.net/ediciones_cc/erapost.pdf)

Son estas nuevas interfaces de exhibición las que deben ser admiradas como terrenos posibles, adentrarnos en ellos desde la desconfianza y estructurar lógicas cívicas de desarrollo coherentes con el sistema que nos rodea. Es necesario, como productores, no solo pensar en el desarrollo de nuestras obras, sino en generar a un ciudadano informado, que maneje las nuevas tecnologías educadamente, cuya demanda sea justificada y apremiante, y esto no solo tiene que ver con el resultado final “obra”, sino con los procesos que estos medios requieren y generan por si solos. Acuño el concepto de Lev Manovich “materialismo digital”, pues me parece notable su aparición;

*“Uso "materialismo digital" en un sentido irónico, porque yo crecí en Rusia, y allí el único tipo de filosofía que me enseñaron fue materialismo dialéctico, cuya abreviatura es diamat. Así que cuando empecé a trabajar en torno a los nuevos media pensé que usaría la misma abreviatura, pero para referirme a digital materialism. Pero no solo se trata de un chiste, también ofrece una descripción de mi perspectiva o de mi metodología, la cual consiste en prestar mucha atención al hardware y al software, pero también a cómo se usa este hardware y este software, a las condiciones de producción, a cómo trabajan los diseñadores, etc. Con ello me enfrento a la crítica cultural más tradicional, como la crítica cinematográfica o literaria en la que solo se miran los textos acabados y se analizan estos textos (como mucho en ocasiones se presta cierta atención a los lectores), pero no se atiende al momento de producción o las estructuras materiales.”<sup>24</sup>*

Resulta necesario y paradigmático, al efectuar un experimento de manera grupal como experiencia formativa, entender que la obra no es el lugar final al cual la producción hace referencia, sino al proceso y las etapas que participan y configuran la creación. Asumir el desafío de la gestión y producción de la obra en conjunto, generando público dentro de una escena relativamente relacionada, ha hecho del proceso un tiempo de construcción y educación constante, en donde no sólo nuestra posición como realizadores se ha visto afectada, sino también nuestra situación de actores culturales frente al entorno que nos rodea. Realizar una obra, aún si esta cumple con estándares altísimos de tecnología y entra a jugar en terrenos de obras realizadas con grandes

---

<sup>24</sup>Marta Garcia Quiñones y Daniel Ranz, “Entrevista a Lev Manovich”, Artnodes, Barcelona, UOC, 2003. Disponible en [http://www.uoc.edu/artnodes/espai/esp/art/manovich\\_entrevis1102/manovich\\_entrevis1102.pdf](http://www.uoc.edu/artnodes/espai/esp/art/manovich_entrevis1102/manovich_entrevis1102.pdf)

producciones audiovisuales, sigue siendo un proceso de equipo, de escena, de coyuntura local. Sería bello ver que de nuestro trabajo naciera una nueva narrativa audiovisual, joven. Al explorar en terrenos como este, el experimentar con diferentes narrativas podría permitirnos la posibilidad de salirnos de moldes establecidos para la narración, descubrir nuevas formas de contar, mostrar, ilustrar, que hagan de nuestro trabajo algo más interesante para la escena internacional y un aporte a la creciente escena local.

En la reciente exposición “ Future Cinema, The Cinematic imaginary after Film”<sup>25</sup> curada por Jeffrey Shaw y Peter Weibel, en el ZKM Institute de Karlsruhe, Alemania, los curadores explican en el texto curatorial el fenómeno que la obra y la escena audiovisual esta viviendo desde una perspectiva social avanzada, asimilando los desafíos que las obras plantean para los nuevos realizadores. Así, consideran que el desafío más grande del *cine digital expandido* es la concepción y el diseño de nuevas técnicas narrativas, que se hagan de las particularidades propias de los nuevos medios, generando una interacción entrelazada. El objetivo, como en muchas otras formas de arte, es entregar una experiencia que induzca al espectador a un compromiso total con los constructos estéticos y conceptuales de esta nueva obra. Ellos proponen dos diferentes salidas a este desafío; Desarrollar estructuras modulares de contenido narrativo, que permitan un indeterminado pero significativo numero de permutaciones entre ellas, otorgando a la obra el dinamismo del fenómeno multimedia. La otra salida es un diseño personalizado, específico, que automáticamente genere espacios de interrelación entre la imagen y la historia, haciendo del formato una característica narrativa de la imagen. Ambas teorías buscan consumir la conexión en el espacio, aún inhabitado, entre el *cine digital expandido* y su audiencia, quienes entonces se volverían agentes y protagonistas del desarrollo narrativo de la obra.

En este mismo contexto, Shaw y Weibel plantean que estos nuevos formatos digitales ofrecen una convergencia entre las diferentes plataformas utilizadas para la exhibición y utilización de nuevos formatos; PC, TV, www. Esto permite al usuario la experiencia emocional y cognitiva de relacionarse con una obra desde varias locaciones, lo que

---

<sup>25</sup> “Future Cinema, The Cinematic Imaginary after Film” Curado por Jeffrey Shaw y Peter Weibel, ZKM Institute, Karlsruhe, Alemania, 2003, disponible en [http://www.zkm.de/futurecinema/index\\_e.html](http://www.zkm.de/futurecinema/index_e.html)

permitiría un mayor nivel de inmersión, necesario de entender al momento de pensarse dentro de este nuevo medio.

El nicho de los nuevos mercados audiovisuales resulta para muchos un lugar desconocido, al igual que para nosotros hace unos años atrás. La verdad es que el 3D escapa de los límites geográficos y las escenas locales; En Chile no existía grupo ni empresa realizando **obras artísticas** con esta factura hasta el momento, por lo que, al no tener competencia, tampoco teníamos industria o mercado conocido en el cual recaer. Al ser una iniciativa local (no solo por el equipo, sino por la temática de la obra) decidimos que lo correcto era internacionalizar nuestro producto, ofrecerlo desde el exotismo que significaba el “primer cortometraje en 3D de Chile” (asunto que aún está por verse). La imagen estereoscópica presenta nuevas oportunidades de mercado; una audiencia particular con vacíos en su programación. Las pocas plataformas para la exhibición de obras 3D están ansiosas de contenido y de productores para satisfacer y probar la estabilidad del nuevo formato. La producción de una obra como esta, entonces, dejaba de ser un asunto solamente de realización, y se volvía un ejercicio de relaciones públicas, marketing, posicionamiento de producto, y la incorporación estratégica a nuevos mercados digitales. En este contexto, al tener la suerte de la novedad, es posible pensar en acompañar y validar la experimentación de la mano de algún otro, empresa, corporación, etc. que trabaje en el formato en el cual se piensa desarrollar la obra que abale y valide el esfuerzo, que acompañe los procesos y sirva como espacio de exhibición, en nuestro caso, por ejemplo, Televisión digital.

Los nuevos formatos digitales viven un momento de florecimiento, en la que la comparación con su antecesor se vuelve la común reflexión de todos sus espectadores; Así pasó con la Televisión y el Cine, la fragmentación que la TV presentaba ante la experiencia colectiva del cine. Se llegó a decir que el control remoto había matado al cine, “ la fecha de defunción del cine fue el 31 de septiembre de 1983, cuando el control remoto fue introducido en el living room, porque ahora el cine tiene que ser interactivo, un arte multimedia”<sup>26</sup>. Es difícil, pero entendible, pensar que para muchos realizadores la aparición de nuevas tecnologías, en un arte que depende de la tecnología, fuera sintomático del fin. La verdad es que, desde la aparición de; La

---

<sup>26</sup>Coonan, Clifford, “Greenaway announces the death of cinem – and blames the remote control-zapper”, 2007, disponible en <http://www.independent.co.uk/news/world/asia/greenaway-announces-the-death-of-cinema--and-blames-the-remotecontrol-zapper-394546.html>

televisión; PC; Consolas multimedia; Videojuegos; Hasta los dispositivos móviles, todo ha venido a re definir la forma en la que la sociedad se conecta y desenvuelve con la audiovisualidad. Se vuelve necesario, para las nuevas generaciones de realizadores, que seamos conscientes de estos nuevos formatos, y logremos entender este fenómeno, cabeza fría.

*“Cada medio tiene que ser redesarrollado, de otro modo todavía estaríamos mirando las pinturas de las cavernas. Los nuevos medios electrónicos significan que se ha ampliado el potencial de expansión de lo que llamamos cine, muy rico de hecho”<sup>27</sup>.*

Lo que viene a cuestionar la producción es como asumimos que “lo que llamamos cine” debe ser reconcebido, ampliado, *expandido*, como diría Youngblood<sup>28</sup>.

Resulta interesante presentar la interrogante de porque los nuevos formatos son considerados por su especificidad como disociantes del mercado “cinematográfico”, más que como parte de un proceso de incorporación de nuevas tecnologías, encausado y justificados por el uso de nuevas plataformas en nuestra vida cotidiana. Así como en algún momento se pensó al formato digital como atemorizante para el celuloide, la verdad es que no es más que un desafío asumir que la dimensión material de nuestras obras puede manifestarse en diferentes plataformas, permitiendo una diversificación en la producción, lo que nunca es malo para todos, pero si para algunos. El fenómeno de innovación en un area cultural industrial resulta ser fácil de afrontar desde la experimentación en el formato ya permitido; En el cine, arte industrializado, se da cabida a obras audiovisuales que experimenten desde la narrativa, la puesta en práctica de ejercicios fotográficos osados, diseños sonoros atrevidos, técnicas de montaje, etc. Pero es aún complicado hacer entender a la industria audiovisual que los formatos que trabajan con “imagen movimiento” desde otros soportes y ópticas, también deben ser comprendidas por la escena, por los propios realizadores. Se vuelve complicado no solo para los realizadores, quienes cuestionan los nuevos formatos desde el resquemor a su “radicalidad”, su efectismo, o falta de reconocimiento por la crítica (aún más en un país donde el “pago de Chile” (fenómeno que hace

---

<sup>27</sup> bid

<sup>28</sup>Youngblood, Gene, “Expanded Cinema”, New York, 1970.

alusión al reconocimiento dentro de Chile una vez que te hayan reconocido afuera) esta casi institucionalizado), sino que se vuelve peligroso para los que están detrás de la industria, los distribuidores, las casas productoras, etc. Una vez que alguien parece robarle público a algo, se vuelve un peligro para eso. El problema, creo, aparece cuando, al ignorar reticentes la aparición de nuevas plataformas y soportes, ignoramos también como podríamos ser parte del mundo que se está creando, lo queramos o no, en las nuevas generaciones de consumidores audiovisuales, que, consciente o inconscientemente se alimentan de narrativas y formas audiovisuales a través de videojuegos, aplicaciones, etc.

Los nuevos formatos digitales, en una escena como la Chilena, se expanden entre realizadores jóvenes y pequeñas casas productoras que ven en los diferentes usos de la tecnología un mercado interesante para consumidores específicos, tecnócratas, marcas, imagen corporativa, e inclusive imagen País. Para realizar ejercicios del tipo, no comercial, como lo es “Moisés”, tomamos la decisión de optar por algo que pocas veces había asumido, como productor; La autogestión. Esto significó abandonar la independencia, asumir restricciones, adoptar directrices más claras, etc. Programar desde la gestión de la obra su ingreso en un mercado específico, de manera de enmarcarnos en las posibilidades de distribución y exhibición que teníamos a nuestro haber. La factura estereoscópica presentaba particularidades que cada departamento debía interpretar creativamente, asumiendo un potencial desafiante en las diferentes disciplinas que construyen la pieza audiovisual, o al menos así fue pensada la producción de la obra. Para poder permitirnos la experimentación en esos departamentos, la producción decidió levantar al proyecto “Moisés” no solo en la zona donde grabamos, con el apoyo de la Municipalidad, Sernatur, Hotel, Viñas, etc. Sino, como ya mencioné, a través de un trato con Televisión digital 3D. Nuestra decisión fue asociarnos con LG Electronics, como auspiciador principal, lo que hasta el día de hoy ha significado la proyección de nuestro trabajo y las posibilidades de instalación y exhibición de nuestra obra en diferentes contextos. Creo complicado pensar en innovar en un campo sin el apoyo de una marca que contextualice y proporcione un espacio para hacer público el proceso y las obras que de él provengan (también mucho más costoso).

La verdad es que, para obras realizadas en la *escuela*, la independencia otorga posibilidades creativas necesarias para el proceso de formación, por lo que pocas veces se nos enseña a auto-gestionarnos. Nuestra obra, en cambio, forzó desde un comienzo la necesidad de encontrar y planear los posibles resultados para que encontrara cabida en los espacios y nichos en los que corresponde, haciendo de la obra un producto que pudiera posicionarse en canales novedosos, desplazando la distribución y venta del film a ambientes estudiados, donde lo exótico del film jugara a favor de la innovación en el formato; Festivales de cine que específicamente trabajan el formato 3D, Salas de cine 3D (aunque en el caso del cortometraje es complicado pensarse ahí), televisión digital 3D y espacios web de exhibición de material estereoscópico *side by side*.

Las nuevas obras en formatos digitales se enfrentan a algunos regímenes de exigencia, que no les pertenecen específicamente a las obras, pero si a los formatos digitales. Apremia la creación de piezas que logren satisfacer las expectativas que la sociedad y la escena han puesto sobre la novedad. En las palabras del Cluster Audiovisual de la comunidad de Madrid:

*“ La investigación y el desarrollo tecnológico en el ámbito de los contenidos digitales apunta hacia la creación de tecnologías cada vez más innovadoras que hagan realidad la interactividad, interoperabilidad, formatos más atractivos como las imágenes 3D, catalogación, distribución y búsquedas inteligentes basadas en semántica, la ubicuidad, y otros aspectos que enriquezcan la experiencia del usuario y faciliten el acceso a los contenidos en consonancia con los objetivos de las 4C<sup>29</sup> (Conexión en cualquier; Momento; Persona; Lugar; Dispositivo).*

Este factor hace del carácter multi-medial que la experimentación en 3D puede otorgar a las obras audiovisuales, su capacidad como dispositivo de simulación de la realidad, cada vez más logrado debido a la polarización pasiva circular de la imagen y el desarrollo de las nuevas tecnologías para su alcance en espacios caseros (televisión 3D, celulares 3D), desplazar las fronteras de los mercados hasta entonces asociados a la difusión y venta de obras audiovisuales. “Moisés”, por ejemplo, podría ser exhibido

---

<sup>29</sup>Cluster Audiovisual de la Comunidad de Madrid, “Contenido Digitales, Estudio sobre el estado actual y perspectivas futuras”, 2009. Visitado en [http://www.madridnetwork.org/Info/Audiovisual/Documentos/Contenidos\\_digitales.pdf](http://www.madridnetwork.org/Info/Audiovisual/Documentos/Contenidos_digitales.pdf)

en el LG Optimus 3D (smartphone), lo que significaría pensar las etapas de distribución, desde la *programación* del film en un espacio multimedial, una experiencia interdisciplinaria más amplia.

El caso de la televisión digital, aparte de contener en si misma la euforia de la novedad, presenta también posibilidades de expansión para las escenas nacientes que utilizan el lenguaje de los nuevos formatos desde una poética cinematográfica. “Los nuevos medios electrónicos significan que se ha ampliado el potencial de expansión de lo que llamamos cine, muy rico de hecho”<sup>30</sup>. El prototipo fue llevado a la masificación, lo que nos obliga a superar su potencial radical de “novedad” y a asumir las nuevas potencialidades que significa. Estamos ante la emergencia de nuevos espacios, que cuentan con atributos y particularidades que hacen de las obras algo atractivo, y debemos apuntar hacia los mercados que estos abren. La diversificación de la obra audiovisual hacia estos nuevos campos de expansión significan una reestructuración en cuanto a tiempos, etapas, profesionales, disciplinas. La obra se debe planificar a escala, pues los productos que puedan provenir de ella nos son inimaginables.

Al acercarse desde la inexperiencia hacia estas nuevas plataformas de exhibición, la primera luz que aparece es una alerta, no se puede realizar tal magno esfuerzo e innovación solo para una obra. Se debe pensar en reunir una escena, en encontrar diferentes asociaciones productivas que logren articular un sistema de gestión amplio, que genere ingresos comparables a los que el esfuerzo humano y de capital requieran. Por tal, los fenómenos de este tipo no pueden suceder aislados. Yo veo ante esta situación dos salidas posibles; La primera, y a mi parecer menos prospera, es la incorporación de estas obras a escenas ya institucionalizadas, de manera de educar a un público espectador desde lugares comunes, aprovechando el rito que estos espacios generan y el apoyo de la escena que lo acoge. La segunda, y a mi entender la más interesante, es generar alianzas y *asociatividades* entre emprendimientos similares, y promover en diferentes otros sistemas (diseño, videojuegos, animación, etc.) la utilización de estos nuevos lenguajes, de manera de hacer esfuerzos comunes por alcanzar plataformas nacionales e internacionales que pongan en la palestra la realización nacional, frente al emergente público consumidor, ansioso de someterse a

---

<sup>30</sup>Coonan, Clifford, “Greenaway announces the death of cinem – and blames the remote control-zapper”, 2007, disponible en <http://www.independent.co.uk/news/world/asia/greenaway-announces-the-death-of-cinema--and-blames-the-remotecontrol-zapper-394546.html>

la experiencia que estos presentan y sugieren. Esta *asociatividad* no solo presenta posibilidades para la producción y distribución, sino que es un eslabón clave en la creación de “masa crítica” en estos nuevos mercados digitales. Entendiendo “masa crítica” en las palabras de Thibaud Elziere, Fundador de *Fotolia* y *Zilok*, en su estudio sobre mercados digitales:

*“La masa crítica corresponde al tamaño necesario que debe conseguir un mercado digital para ser, por un lado, eficaz, es decir aportar un doble beneficio para la oferta y la demanda, y por otra parte crear una ventaja frente a la competencia. La masa crítica es el elemento fundamental del mercado digital. Traduce la viabilidad de su concepto y constituye un elemento clave de su éxito a largo plazo.”<sup>31</sup>*

La *asociatividad* permite afrontar el vacío existente en la masa crítica artística en estos formatos, al mismo tiempo ayuda a la creación de escena/comunidad, la profesionalización de emprendimientos interdisciplinarios, y la creación de nichos estables para el desarrollo de obras.

Cumplir o crear demanda, en tanto los medios son nuevos y plataformas, como tierra fértil, existen sin mayor competencia, no es tanto un problema, sino adelantarse a la demanda y crear una ventaja comparativa con otros productores resulta ser la meta en cuanto a los procesos actuales en la factura 3D. La innovación permite adentrarse en espacios ya consolidados en búsqueda de posibles nuevos clientes / audiencias que logren sustentar el gasto y promover la creación. Comunicar y hacer de la innovación algo ruidoso, que logre desarticular el modo en el cual las masas se relacionan con el formato, en el caso del 3D desde la espectacularidad de las grandes producciones, es un desafío importante en el momento de realizar una exploración de este tipo. Vuelvo a pensar en la belleza de una nueva narrativa, en la incorporación de identidad en cómo se cuenta una historia, un carácter fundamental en la relación “espectador – obra” que podría re-significar al formato.

---

<sup>31</sup>Thibaud Elziere, “Los mercados digitales o el paradigma de la masa crítica.” Visitado en <http://blog.ojacq.com/wp-content/uploads/2008/07/MasaCritica.pdf>

En búsqueda de generar una masa crítica, que desde la oferta logre diversificar sus posibles cabidas y generar nuevos mercados para sus productos, la internacionalización de las obras debe ser pensada de ante mano. A diferencia de otros artes, el audiovisual es una industria que propicia hacia la inclusión cada vez más recóndita, incentivando el exotismo y las voces locales en diferentes y variadas oportunidades. Lograr generar un producto que alcance un mercado internacional tiene menos que ver con competir, y mucho más con entender el lugar de donde proviene la obra y las expectativas que este lugar genera en el público, la escena y la crítica. Para nosotros, estos pequeños mercados resultan suficientes por el momento, la realidad es que para consolidar un nivel de producción es necesario exigir luego al mercado diversificar la entrada de obras/películas locales en salas y/o canales de exhibición, o pensar en gestionar y administrar espacios de exhibición locales que permitan proyectar los frutos que la *asociatividad* genere.

El tema que, creo, debería preocupar a un productor audiovisual que se sumerja en nuevos formatos digitales, va ligado a la observación de otras áreas de la audiovisualidad que han sabido generar sus propios espacios gracias a la masificación de soportes/dispositivos; Videojuegos; Multimedias; Aplicaciones. Es necesario empezar a considerar a la televisión y el computador del siglo XXI (con eso me refiero más que al PC, a los dispositivos móviles, tablets, etc) como un lugar nuevo y diferente, abandonar el prejuicio a la tecnología que acompaña a los actores culturales (la obsolescencia programada, el acceso económico, etc) y tomar a estos nuevos medios por donde se pueda.

Estos permiten, a mi entender, una buena y efectiva forma de generar conexión con un público cercano.

Al relacionarnos con un público cercano somos más capaces de entender, o comprender, cuales podrían ser los caminos para apelar a un público más amplio y de esta forma estimular al mercado, que considere necesaria la inversión en obras culturales y la autogestión necesaria para el emprendimiento sea más fácil para todos los que participamos dentro de este contexto de asociatividad que planteo. En ese aspecto John Newbigin, emprendedor cultural independiente Ingles, sirve de ejemplo para entender el periodo que vive a la producción en industrias creativas contemporáneas:

*“En las actividades culturales cuanto más demanda se pueda crear más aumenta no solo la cantidad de participación sino también la calidad de ella. Las medidas de gobierno sobre el lado de la demanda son un tema reciente e implica un cambio en la estructura del arte, que se ve a si misma como dependiente del subsidio público y que debe transitar a otra que vive en una economía mixta”<sup>32</sup>*

No se puede pensar a lo artístico y cultural de manera disociada de la esfera económica, resulta poco provechoso y al mismo tiempo elitista. Hoy en día el libre mercado controla áreas que deberían pertenecer a diferentes disciplinas artísticas y culturales, y al mismo tiempo, la cultura se ha disociado y encapsulado, aportando en menor medida a la construcción de una sociedad que represente las identidades que la compone. No cabe esto solo a la responsabilidad de los usuarios, sino también a la consciencia que como productores podamos tener de la importancia de generar un ciudadano/consumidor educado, que valide nuestro trabajo y otorgue valor a nuestra obra, obligando a a generar espacios e incubadoras para proyectos que se sitúen en zonas inexploradas.

Resulta interesante plantearse, desde un espacio local, las diferentes posibilidades que la creciente emergencia ha generado en el trabajo en nuevos formatos digitales. Es imperativo explorar e investigar en el alcance perceptivo, la relación con el espectador y las particularidades que estos nuevos medios entregan a las obras, como estas pueden potenciar discursos, narraciones, sensaciones o percepciones a la representación a la que estamos acostumbrados. Pero también resulta muy necesario tener un distanciamiento crítico de estos fenómenos, movidos principalmente por una industria de la tecnología de elite que genera en nosotros, creadores y consumidores, sensaciones no propias sino influenciadas por dinámicas de mercado. Debemos ser conscientes de la obsolescencia planificada (que si existe), de “mejores y más eficaces” tecnologías, tomando una actitud más minuciosa, sin miedo a quedar en el pasado, sino pensando en que, como nuevos usuarios, debemos entregarnos al aprendizaje de estas nuevas herramientas, a la experiencia experimental,

---

<sup>32</sup>Newbiggin, John, “Industrias y creatividad en el Reino Unido”, en “Cultura y Economía I, Reflexión y debate”, Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, Santiago, Chile, 2012.

descubrimiento, investigación, ensayo y error. Debemos admirar los procesos. Es la única manera en la que seremos capaces de entender nuestra forma de interactuar con esta nueva representación, comprender a las nuevas generaciones y entregar, en nuestras obras, una mirada renovadora, capaz de alimentar a un público creciente y de generar expectativas nuevas en una escena internacional globalizada, que alimente los procesos desde la crítica, y produzca experiencias ricas de identidad.

El cine es un arte joven, la audio visualidad recientemente ha sufrido giros tecnológicos que cambian rotundamente la forma en la cual nos relacionamos con ella. Es necesario entender al arte y la técnica desde un lugar nuevo, desafiante, con desconfianza y extrañeza, permitiendo una creación polimórfica que no solo acabe en su exhibición, sino que sea capaz de entregarnos señas y guías para ir tramando una factura consciente de los nuevos descubrimientos que el camino pueda traer.

## **Bibliografía**

“Arte, Ciencia y Tecnología. Un panorama crítico”

Programa de Formación EFT 2006/2008

Compilación: Jorge La Ferla

1a Ed. Bueno Aires: Espacio Fundación Telefónica, 2009

“Lo viejo y lo nuevo ¿Qué es del cine en la era del post-cine?”

Eduardo Russo

\*En el marco de la Muestra Euroamericana de Cine, Video y Arte Digital '08 (MEACVAD)

Disponible en

[http://maestriadicom.org/articulos/lo-viejo-y-lo-nuevo-%C2%BFque-es-del-cine-en-la-era-del-post-cine/#identifier\\_14\\_357](http://maestriadicom.org/articulos/lo-viejo-y-lo-nuevo-%C2%BFque-es-del-cine-en-la-era-del-post-cine/#identifier_14_357)

“La era Postmoderna. Acción Comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales”

José Luis Brea

Centro de Arte de Salamanca, Salamanca 2002.

Disponible en

[http://www.joseluisbrea.net/ediciones\\_cc/erapost.pdf](http://www.joseluisbrea.net/ediciones_cc/erapost.pdf)

“Entrevista a Lev Manovich”

Marta García Quiñones y Daniel Ranz

Artnodes, Barcelona, UOC, 2003.

Disponible en:

[http://www.uoc.edu/artnodes/espai/esp/art/manovich\\_entrevis1102/manovich\\_entrevis1102.pdf](http://www.uoc.edu/artnodes/espai/esp/art/manovich_entrevis1102/manovich_entrevis1102.pdf)

“Future Cinema, The Cinematic Imaginary after Film”

Jeffrey Shaw y Peter Weibel

ZKM Institute, Karlsruhe, Alemania, 2003

Disponible en [http://www.zkm.de/futurecinema/index\\_e.html](http://www.zkm.de/futurecinema/index_e.html)

“Greenaway announces the death of cinema – and blames the remote control-zapper”

Clifford Coonan

Independent Online Edition, 2007

Disponible en:

<http://www.independent.co.uk/news/world/asia/greenaway-announces-the-death-of-cinema--and-blames-the-remotecontrol-zapper-394546.html>

“Expanded Cinema”,

Gene Youngblood

P. Dutton & Co. Inc. Nueva York, 1970.

“Contenido Digitales, Estudio sobre el estado actual y perspectivas futuras”,

Cluster Audiovisual de la Comunidad de Madrid, 2009

Visitado en

[http://www.madridnetwork.org/Info/Audiovisual/Documentos/Contenidos\\_digitales.pdf](http://www.madridnetwork.org/Info/Audiovisual/Documentos/Contenidos_digitales.pdf)

“Los mercados digitales o el paradigma de la masa crítica.”

Thibaud Elziere

París, 2008

Visitado en

<http://blog.ojacq.com/wp-content/uploads/2008/07/MasaCritica.pdf>

“Industrias y creatividad en el Reino Unido”, John Newbiggin

En “Cultura y Economía I, Reflexión y debate”

Magdalena Aninat Sahli (CNCA), editora

Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, Santiago, Chile, 2012.

***“Dinámicas de trabajo para una mayor profundización del audiovisual desde el  
rol de primer asistente de dirección”***

Por Antonia Renard Oñate

## INTRODUCCIÓN

El rol del asistente de dirección es comúnmente descrito como la mano derecha del director, donde éste es quien “piensa” la idea audiovisual y el AD organiza a todos de manera tal que la idea se lleve a cabo. Sus labores consisten principalmente en conocer completo y cabalmente el guión, organizar el set, mantener la comunicación entre los departamentos, citar al equipo técnico y al elenco, y crear el plan de rodaje, herramienta principal con la que trabaja y se organiza una filmación.

El trabajo a continuación trata sobre las dinámicas de trabajo y organización que llevan a una mayor profundización y conocimiento del cine desde la asistencia de dirección. El trabajo tiene como objeto de estudio en particular, el cortometraje en 3D “Moisés”, a partir del cual se tratan los alcances teóricos que se despliegan del oficio en sí. Debo advertir que los alcances teóricos de la labor del asistente de dirección pueden ser escasos, o se remiten más bien a metodologías de trabajo. Por otra parte el análisis y desarrollo del ensayo se organiza en ocasiones en torno a un testimonio experiencial.

En mi investigación sobre este oficio, no he hallado libros específicos que ahonden en temas paradigmáticos del cine en relación con el AD, en cambio me he encontrado con papers y libros que han generado los propios asistentes de dirección a lo largo de sus carreras. A lo mejor puede tratarse, como hacen referencia en USA, a que estos cargos están “*below the line*” término que acuñan para los cargos *técnicos* dentro del audiovisual, en contraposición a aquellos “*above the line*”, los cargos *creativos*. En este estricto sentido el rol del AD, no es creativo y actualmente la industria concuerda con que se encuentra más cercano a la producción que a la dirección y en algunos escasos casos, dividido entre ambos.

Algo en lo que todos están de acuerdo, son las fases de participación en donde se despliega el trabajo del AD. Estas son *la pre-producción* (comúnmente conocida como “la pre”) *el rodaje*, y *la postproducción* en menor medida. Este trabajo se organiza en dos partes donde estas tres fases se intercalan con cuatro grandes tópicos que hacen referencia al tema central del ensayo: *El 1AD vis-a-vis entre Producción y Dirección Parte 1 y 2, Desglose General y Plan de Rodaje, Tratamiento audiovisual y los departamentos y Jerarquía y Colaboración*. La primera y segunda parte son

separaciones que cumplen la función de punto de partida siempre desde *Moisés*, para luego entrar en teorizaciones, la primera hace alusión más a la pre-producción y la segunda al rodaje y la postproducción.

El último punto es una *Conclusión* sobre los temas tratados en el ensayo. Al final se atan los cabos de cada apartado del ensayo, en aras de una conclusión que pertenece más al terreno de la subjetividad, al amor al oficio y a este rol en particular visto como un aporte a un desarrollo más íntegro del cine.

## PRIMERA PARTE

### ***Pre-producción***

Como primer dato, la pre-producción de *Moisés* fue considerablemente más larga que su equivalente en días de grabación. A diferencia de criterios como el de “espejo” donde el tiempo de grabación se corresponde al tiempo de pre-producción.

La pre-producción para un 1AD comienza en las tempranas etapas de creación y desarrollo de un proyecto. Una de las primeras personas en conformar un equipo para una película de ficción ya sea cortometraje o largometraje, es el 1AD. Si observamos a grandes rasgos la creación de un proyecto podemos hacer un orden cronológico, donde lo primero es la idea, luego el advenimiento de un productor ejecutivo que crea en ella artísticamente y/o económicamente. Luego cuando el proyecto posee la chance real de realizarse, se genera un plan de financiamiento, y se comienzan a citar a los cabezas de departamento, este es el primer contacto del 1AD con la obra. Una vez escrito el guión, empieza el trabajo concreto del 1AD. (Hay que tener en cuenta que no existen reglas generales, hay múltiples formas y procesos de creación, algunas más utilizadas que otras).

En *Moisés*, por su calidad de trabajo de escuela, luego de aprobado el proyecto se elegía al equipo de titulación -los cabezas de departamentos- por lo que el proceso fue un poco diferente, puesto que lo elegía una comisión de profesores, aunque igual sigue la lógica expuesta anteriormente. Una vez que la idea fue elegida comenzó el trabajo de los departamentos, en específico la creación de un plan de negocios, de una carpeta de arte y la escritura del guión. Luego se le sumó la propuesta de sonido y fotografía.

La participación en todo lo enumerado anteriormente nos trae por observación elementos primordiales que el 1AD debe manejar, estos son: el conocimiento de la historia, debe manejar el guión a cabalidad, tener clara la cronología de los eventos; saber de cultura cinematográfica y conocer todas las áreas y departamentos teniendo nociones básicas de óptica, iluminación y sonido, y en el ámbito social, debe conocer a todo el equipo técnico y al elenco principal.

La pre-producción de Moisés fue bastante completa y ordenada, la buena coordinación entre producción y dirección generaron estas condiciones. Una vez presentada la primera versión del guión, comenzamos con reuniones entre los cabezas de departamento aportando ideas y soluciones para la historia y su producción. Yo por mi parte junto a producción comenzamos a establecer un calendario de actividades.

La piedra piramidal del proyecto era la tríada *director-ad-productor* y desde los comienzos mi labor fue contribuir a la idea, a los mejores caminos para el proyecto, a las soluciones del guión, y las propuestas de cada departamento. Haré hincapié en el temprano trabajo que establecemos con producción y dirección, quienes como describí anteriormente ocupan los cargos al origen del proyecto, a lo que se le suma luego el asistente de dirección.

### ***El 1AD vis-a-vis entre Producción y Dirección Parte 1***<sup>33</sup>

Habitualmente en óperas primas los asistentes de dirección tienen más incidencia en las decisiones generales, aunque nuestra tarea final es siempre llevar a cabo la visión del director con un dinero o recursos específicos. De todas formas, ya sea en grandes películas de elevado presupuesto o en cortometrajes de escuela, algunos asistentes de dirección están de acuerdo en opinar que este cargo se encuentra al medio de los dos mundos: producción y dirección, ambos son tus jefes. Una imagen clara de ello es como se ubica espacialmente en la mesa Liz Gill<sup>34</sup> en la primera reunión de producción, donde asisten todos los cabezas de departamento y se revisa el Plan de Rodaje por primera vez: *“I sit at the head of the table, with the producer and the director on either side.”*<sup>35</sup> Esta imagen es bastante clara y para mí opinión representa la composición de la tríada a lo largo de la pre-producción y rodaje también.

En los EE.UU, país donde el cargo de asistencia de dirección se ha desarrollado, sistematizado y profesionalizado ampliamente, los Firsts (como le llaman al 1AD) pertenecen oficialmente al departamento de producción, Liz Gill, dice que esto debe

---

<sup>33</sup> Vis-à-vis del francés: Cara a cara.

<sup>34</sup> Liz Gill, asistente de dirección. Ha trabajado desde 1994 para directores tales como Barry Levinson, Todd Haynes, Kevin Reynolds y otros, y en películas como *The Omen* and *Bloody Sunday*.

<sup>35</sup> Gill, Liz. *Running The Show: the essential guide to being a first assistant director*, Editorial Elsevier: Focal Press, Oxford 2012, pág. 61. Trad.: “Me siento a la cabeza de la mesa, con el productor y director a cada lado”

haberse gestado para negar cualquier tendencia de que se creen situaciones “nosotros vs. ellos”, lo cual no es de ayuda alguna, en niveles profesionales ni personales.

De todas formas, aun perteneciendo a producción, el director es el último eslabón que aprueba tu entrada al proyecto. Las audiciones con el director son importantísimas, es donde probamos si hay sensibilidad y química con quien será tu jefe en los próximos meses. Si el 1AD no es elegido por el director, por lo menos lo tendrá que aprobar.

Esta división entre ambos mundos es sinónimo de discusión sobre “nuestro lugar” en una película. Hay gente del medio audiovisual que opina que un 1AD está hoy en día más cercano a producción y cuando se entromete en el mundo de la dirección es que algo anda mal en la película. Theo Angelopoulos<sup>36</sup> dice que como director se encuentra muy solo cuando graba una película. Podría decirse que lo más cercano a un equipo que tiene el director, es el 1AD, aunque remotamente, ya que no se acerca a la camaradería que observamos en los otros departamentos. Entonces el 1AD se vuelve parte de su equipo, aunque tampoco lo es del todo. Si somos parte de su equipo, ¿cómo no “entrometernos”?

Pero la división entre ambos ámbitos continúa. Ya desde un principio en la pre-producción trabajamos codo a codo con los productores, y en su oficina; es a ellos a quienes le comunicamos cualquier información y generamos en conjunto un calendario de actividades. Al mismo tiempo estamos en todo momento buscando las instancias para recoger las decisiones que el director vaya tomando respecto a cómo grabar ciertas secuencias. En todo caso las dinámicas de trabajo en logística, comunicación y organización, son disímiles con el productor y el director. Con el productor buscamos un constante diálogo para resolver lo que quiere realizar el director, (como sí ambos estuviéramos a su servicio) pero es también quien nos pondrá la pauta de aquello que se puede o no se puede realizar. Con el director en cambio es diferente, buscamos llevar a cabo su visión, lo ayudamos sobre todo en que encuentre soluciones y visualice la película, con ello ya podemos generar y completar nuestros dos documentos primordiales de la pre: desglose general y plan de rodaje.

---

<sup>36</sup> Angelopoulos, Theo. *El Final de una eternidad*. [DVD] Barcelona, Intermedio, [2005]. 1 Dvd, 58 min., sonido, color.

A los directores que están dirigiendo por primera vez, uno debe apoyarlos, conducirlos y contribuirles a la visualización de la película, ya sea a través de ejercicios, colocando más pruebas en el calendario de producción, o planteando soluciones y consejos que en definitiva los ayudarán a concretar el proyecto. Sucede que a veces, aun sabiendo que existen otras soluciones, nos corresponderá transmitir las pero no por ello serán realizadas, esto lo decidirá finalmente el director. Desarrollar la visualización es parte creativa de nuestro rol ya sea para el director, como para nosotros mismos. En el caso de ayudar al director en este proceso, hay variadas formas, Steven Katz se refiere a una de ellas. Katz autor de libros sobre dirección de cine, desde la gestación de la idea hasta la puesta en pantalla, se refiere a captar los sonidos de los lugares como parte del proceso de “visualización” de una película: “...captar acentos regionales, fragmentos de conversaciones...un actor llamaría a estos sonidos pies de entrada para la memoria sensorial, y aprender a actuar consiste en parte en aumentar la sensibilidad ante el mundo exterior por medio de la observación” esta labor de reconocimiento y observación sirven tanto para los actores como para el equipo también. En nuestro labor entender esta visualización y ser parte del proceso en la pre, esto será de suma importancia, puesto que pasarás la mayor parte del tiempo interpretando y comunicando al resto la visión del director.

Ahora bien, el trabajo con producción no deja de ser creativo, es más, un buen productor es quien conoce las dinámicas del cine, y no sólo de números y dinero. Entre ambos productor y 1AD a veces lo más creativo serán las soluciones, que demostrarán conocimiento y estrategia. William Paul Clark, 1AD de Kill Bill 1 y 2, y otras películas más, menciona en una entrevista, justamente esto, y que junto a las soluciones, debemos llenar los vacíos, pero luchar por la misma causa, todo el equipo está en este “barco” por lo mismo. Al revés de las divisiones, este es un claro intento de balance entre ambos mundos.

Sí estamos de acuerdo en que el fin es común, de todas formas persisten las diferencias. Cabe preguntarnos si pertenecemos más al mundo de la producción, solo por el hecho de que a ellos es a quien les revelamos las verdades, como si fueran el gran padre, y al director, el hijo débil, lo tratamos de mimar, lo cuidamos y mantenemos contento. Donald Eaton, 1AD de la película histórica “Goods and Generals” retrata esta dinámica, esta diferencia en la relación con productor y director: <<Also the 1AD has

*to work a tightrope between working for the Director, who may want A, B, C, D and E and the Producer (or UPM) who says: "You can only have A and B, maybe C but no D and E!"*>><sup>37</sup>

Si bien hay una relación de tríada o triangular de fuerzas entre director-ad-productor, nuestra relación vas más allá de estos cargos. Más adelante seguiré ahondando en ellos ya desde el rodaje. Antes de hablar de los demás áreas involucradas en una película, debo mencionar los dos documentos concretos que reflejan nuestra creatividad como asistentes, y la unión no sólo entre producción y dirección, sino de todos los departamentos. Estos documentos demostrarán nuestros conocimientos del cine y su dinámica de realización.

### ***Desglose General y Plan de rodaje***

Previo al plan de rodaje se realiza un desglose general, que junto al plan, a mi parecer, son los dos documentos de mayor importancia dentro del departamento de AD en la etapa de pre-producción y rodaje. Estos documentos evidencian un conocimiento de los diferentes departamentos, de lo que realizan, y de todo el engranaje de una película. El desglose es el documento donde ponemos las necesidades de cada departamento por escena, así luego sabremos qué necesita el departamento de arte, de fotografía, de sonido, etc. En resumen es qué necesita la película para realizarse, el plan de rodaje es cuando y donde se realizará cada cosa.

El profesor Juan Rosas se refiere a la misión del AD como: *"...lograr realizar el proyecto en el tiempo justo y con el presupuesto disponible"*<sup>38</sup>. El plan de rodaje es en esencia eso, traducido en un orden y organización específicos para cada película y es la herramienta principal del 1AD. Este documento es el resumen y evaluación de todos los aspectos de una película, considerando todas las necesidades y tiempos de cada departamento, los obstáculos, la disposición de los actores, el presupuesto y las locaciones. Es el documento que se genera a partir de un presupuesto específico y es

---

<sup>37</sup> Interview with Donald Eaton, Assistant Director of "Gods and Generals. [en línea] <<http://gcaggiano.wordpress.com/2012/05/17/interview-with-donald-eaton-assistant-director-of-gods-and-generals-2/>> Greg Caggiano. Wordpress.com. Mayo 2012. [consulta: 20 diciembre 2012]

<sup>38</sup> Rosas, Juan. *Taller de Asistencia de Dirección: El trabajo del asistente de dirección*. SINTECI, 2008, pág. 23

aquél que determina en cuanto tiempo se grabará una película, intentando siempre el mejor ordenamiento para su óptima realización y sobretodo su concreción y término. Liz Gill dice: *“As the PM tries to save every possible cent, the First is trying to save every possible second.”*<sup>39</sup> Si tiempo es igual a dinero, tenemos responsabilidad sobre el dinero que se gaste también. Por eso el plan de rodaje lo que intentará hacer, será ordenar el proyecto de la mejor manera posible en el menor tiempo posible.

Hay ciertos criterios comúnmente aplicados a los planes de rodaje en general que han demostrado ser los más funcionales y aquellos que cumplen con la máxima de producción: la ecuación tiempo-dinero. El autor Steven Katz, hace referencia a ello de acuerdo a los ciclos de producción: *“En casi todos los casos, las películas se ruedan fuera de su secuencia lógica para ahorrar dinero. Esto es la lógica que configura el desglose del guión: utilizar cualquier actor, decorado, localización o cualquier otro recurso todo lo posible en un día determinado”*<sup>40</sup>.

Finalmente no hay que dejar de lado nunca la visión global de la película e intentar ser fiel a su orgánica, cada película es diferente y hay que comprenderla como también a su director. A veces es preferible hacer una secuencia cronológica, aunque signifique mayor gasto y tiempo, pero es considerablemente más provechoso para el material final y la historia. Ahí es donde se hace palpable el arte del 1AD ya que deberá ingeniárselas para reducir el tiempo y dinero en otro momento.

El plan de rodaje representará ambas visiones, desde la producción y la dirección, por un lado el dinero y por otro la fidedigna representación de la idea. Es nuestra responsabilidad reflejar eso en un equilibrio correcto. Pero, el plan no solo se basa en esos dos componentes aislados, sino de aquellos que se desprenden del guión y de la estética y tratamiento audiovisual elegido.

---

<sup>39</sup> Gill, Liz. *Running The Show: the essential guide to being a first assistant director*, Editorial Elsevier: Focal Press, Oxford. 2012, pág. 154. Trad.: “Al tiempo que el jefe de producción intenta ahorrar cada centavo, el 1AD está tratando de ahorrar cada segundo posible”

<sup>40</sup> Katz, Steven D. (Steven Douglas), *Dirección 1 : plano a plano : de la idea a la pantalla*, Editorial Plot , Madrid, 2000, pág. 103

## ***Tratamiento audiovisual y los departamentos***

Una de las tareas fundamentales del 1AD es saber, en palabras simples, quién hace qué. Son muchos los departamentos que confluyen en una película, cuyas tareas pueden ser muy diferentes. Si bien muchos asistentes de dirección postulan que lo importante no es entender qué hacen ni cómo sino saber someramente qué hacen para cuando recibamos preguntas poder derivar a la gente a la persona correcta; yo creo que por lo menos en los primeros trabajos o con directores menos experimentados (o a veces simplemente por un asunto de confianza) podemos permitirnos conocer más de los otros oficios e involucrarnos más con el proceso creativo. De todas formas, es habitualmente así en proyectos de bajo presupuesto, donde no todo es posible de realizarse de la forma más avanzada, rápida, u óptima, sino que hay que ingeniárselas creativamente y a veces pensar miles de soluciones para llegar al resultado esperado, planteando propuestas y contrapropuestas.

El director y el productor (ejecutivo) son los encargados de la “la imagen completa” de una película. Son quienes no sólo se fijarán en los detalles de cada momento, sino de la coherencia total del proyecto. El director debe definir la forma en que veremos la historia, el llamado *tratamiento audiovisual*, y éste ser aprobado por el productor. El tratamiento audiovisual, se refiere en pocas palabras, a qué tipo de fotografía se implementará (planos secuencias o diferentes escalas de planos, grúas, dollys, iluminación natural o complejas plantas de luces, etc.), qué tipo de estética, relacionado al departamento de arte (ambientación y decorados, caracterización de los personajes: tipo de vestuario, maquillaje, peluquería), que tipo de sonoridad (gran sonido ambiente o prevalencia de diálogos, muchos personajes hablando al mismo tiempo, etc.). Si bien hay otras facciones del equipo que no están nombradas, estos tres departamentos determinan lo AUDIO VISUAL en la pre y el rodaje. El director definirá una línea que en el mejor de los casos será coherente y unitaria para la película completa.

Se hace evidente entonces que como primer asistente de dirección tenemos que estar empapados del tratamiento audiovisual de la película, en orden de generar un plan de rodaje acorde y poder prever, adelantarse y estar precavidos frente a cualquier eventualidad. Me atrevo a decir, que en casos como el de *Moisés*, debemos

permitirnos como 1AD ir más allá de tan sólo conocer los cargos y el oficio que desempeñan, sino que plantear soluciones a partir de un conocimiento cinematográfico más profundo, y verlo como una oportunidad para aprender de los diferentes departamentos. Liz Gill dice que aprovecha cualquier instancia para escuchar lo que conversan el director y el DP, a pesar de que numeradas veces el director de fotografía la encuentra entrometida. De todas formas, ella agrega, no le importa de qué referencias o cuadros hablan, sino qué cualquier información que le sea útil para saber que se va a hacer. Creo que siempre y cuando no perdamos el foco de atención sobre nuestro trabajo, no tenemos por qué hacer caso omiso a esas referencias (extrapolable a muchos otros temas), y un asistente más culto aprovechará más del cine como lenguaje y medio de expresión. Para mí es una necesidad ontológica, y para amar aquello que haces, es bueno conocerlo y aprender cada día más.

Mientras más entendamos de los cargos y las labores del equipo más entenderemos nuestro trabajo, en el sentido de lograr que el proyecto -incluyendo su tema y forma- se lleve a cabo por coherentes y enriquecedoras vías. Si un director ha hecho un buen trabajo en la pre y sabe el tema de la historia, y las metáforas visuales que la representarán, nos brindará un buen reflejo de ello en el plan, pero no solo allí, sino a lo largo del rodaje también.

## SEGUNDA PARTE

### ***Rodaje***

El rodaje consistió en 7 jornadas de grabación en 8 días, comenzando el lunes 07 de noviembre del 2011. El cortometraje se grabó de punta a cabo, sólo se redujeron la cantidad de planos, también de extras y se cambiaron algunas escenas de orden en el día.

*Moisés* es en Chile uno de los pocos en su formato. El cortometraje fue grabado en estereoscopía, con dos cámaras sobre un rig con un espejo reflectante 50/50 (permite pasar un 50% la luz y el otro 50% lo refleja), para generar el efecto de tres dimensiones. Para el equipo y para mí grabar en este formato fue aventurarnos en una nueva experiencia.

Por otro lado el rig tomaba mucho tiempo en armarlo y hacer las pruebas. Al segundo día se nos presentó un gran problema: cualquier suciedad, polvo, pelusa o humedad en el espejo afectaba la imagen, manchándola. Esta contingencia hizo que tomáramos la decisión de hacer dos pruebas al día largas del espejo, una antes del comienzo de la jornada y otra después del almuerzo o la cena. El equipo entendió y asimiló el proceso diario de armado y pruebas de cámara, aunque la complejidad de hacer 3D nos acompañó hasta el final del rodaje.

Concretamente para mi rol hacer 3D tomó mucho más tiempo del esperado. En primera instancia el director, era también quien mejor manejaba la técnica, por lo que cumplió un segundo rol, de estereógrafo. Esto era un desafío para mí puesto ya que el director tenía la atención dividida, y yo tenía entonces, que estar muy pendiente no sólo de mis funciones sino también de ayudarlo en algunos casos a dirigir, a orientar a los actores y a tomar decisiones, cómo cambiar la forma de grabar una escena y estar siempre adelantándome a lo que él podía pensar querer hacer.

Las contingencias debe poder resolverlas el 1AD a través de diferentes métodos, aunque para ello se necesiten de cambios y modificaciones. El asistente de dirección, sin dejar de lado el rasgo de liderazgo que lo define, tiene que ser muy perceptivo,

cuidar al equipo, no desgastarlo, pero a la vez mantener el ritmo; es un cargo que requiere de mucho tino, oficio y experiencia.

A lo largo del rodaje, uno aprende que el sentido común o el criterio, es a veces una de tus mejores herramientas. Los planes de rodaje a veces son más bien una guía que un instructivo inapelable. A veces uno como 1AD puede prever los cambios venideros ya desde el plan de rodaje, a veces es solo cuestión de experiencia y oficio saber cuándo son necesarios, junto con un buen sentido común y el criterio para llevar por una mejor senda la obra a término. Los asistentes de dirección en su mayoría coinciden, en estar dispuestos y atentos a los cambios. Haciendo alusión al plan de rodaje Federico Berón establece como primicia a seguir la flexibilidad: *“Un plan de rodaje debe tener la mayor flexibilidad posible para poder solucionar las contingencias de última hora, es decir, que sea posible cambiar el rodaje de ciertas secuencias de un día a otro sin que esto suponga una alteración significativa en el presupuesto.”*<sup>41</sup> Esta tensión es constante, ya veces las presiones provienen de muchos flancos.

Muchas veces me vi dividida entre las órdenes del director y el productor, trabajábamos con un nuevo formato, con poco dinero, y con pocas pruebas de cámara. Frente al stress es imposible no tener roces, y el rodaje tuvo momentos en donde el productor intervino el set, y le dijo al director cómo resolver un plano, como también hubo momentos en que como muchos productores, se aceleraba, y el director detenía este ímpetu, puesto que sabía que estaba bien encaminado y estaba demás esta presión.

La 1AD es un terreno difícil, nunca debemos perder el control frente a las presiones. En *Moisés* en particular, yo solía estar informada de lo que el productor me comentaba, pero intentaba abstraerme de esos problemas y observar siempre “the big picture” (la imagen total), ya que de alguna forma resolveríamos las contingencias, y mi papel fundamental era sacar la historia adelante y servirle al director. Así que cuando lo veía con seguridad, me permitía darnos más tiempo para repetir la toma, o probar otras soluciones. No así cuando realmente caía en una lucha mental, Clark, dice que no hay nada peor que observar al director luchando en su cabeza. En ese caso a veces la mejor solución es simplemente ir a almorzar.

---

<sup>41</sup> Berón, Federico. *Introducción a la Asistencia de Dirección en Cine*, pág. 7

## ***El 1AD vis-a-vis entre Producción y Dirección Parte 2***

Los desajustes entre director y productor son de los más complicados, puesto que nosotros a veces no tenemos el poder de intervención, Liz Gill dice: “*A First is either a director’s or a producer’s First. I believe that a First should be both.*”<sup>42</sup> Si bien nosotros trabajamos para ambos y estamos al medio de la tríada, debemos poder separar las aguas.

Una situación complicada es cuando el productor intenta dirigir. Como también es tu jefe no puedes reprimirlo o tener una conversación inmediata, es un juego de poderes delicado. Lo mejor es charlar con ambos y evidenciar la situación. Esta situación no es un buen signo para el equipo, el cual empezará a desconfiar y fatigarse sumándole que hacer las cosas de muchas maneras (por rivalidades entre dirección y producción), es un gasto de tiempo y dinero que no ayudará a la obra. Liz Gill apunta, que desautorizar al director trae ansiedad y preocupación al equipo y no ayuda al proyecto. Luego agrega que los directores viven en un estado de terror, con sus propios demonios en la cabeza, y aparte con productores respirándoles ardientemente en sus cuellos, pero nosotros también somos los cuidadores mentales de los directores, y debemos permitirles espacio para pensar.

Este tira y afloja puede ser constantes pero hay que saber que el director y el productor (ejecutivo) son dos cabezas fuertes y quienes ven el panorama general (el llamado “big picture” en inglés) de la película; el primero tiene involucrada su creatividad, y el otro su confianza y dinero. La jerarquía es pareja, pero hay veces que en ciertos proyectos se permiten establecer dinámicas de trabajo más comunitarias.

### ***Jerarquía y colaboración***

Es de conocimiento común en el medio audiovisual, que nuestro trabajo se asemeja a la organización militar, también es sabido que ésta es la manera más efectiva y rápida y que hasta el día de hoy, funcionando a la perfección. Pero, hay quienes también en proyectos más pequeños, sin dejar de lado esta dinámica, se permiten suavizar los límites, abrir espacios de mayor diálogo. Para que ello suceda debe existir una decisión

---

<sup>42</sup> Gill, Liz. *Running The Show: the essential guide to being a first assistant director*, Editorial Elsevier: Focal Press, Oxford. 2012, pág. 146. Trad.: “Un 1AD es o el 1AD del director o el del productor. Yo creo que debería ser ambos”

sobre todo de dirección, aunque también de producción, que ni siquiera tiene que ser a veces comentada, sino que se reconoce como la forma de trabajo, con solo el ejemplo.

Nuestro rodaje si bien tenía un orden jerárquico fue bastante *comunitario*<sup>43</sup>. La condición de origen, a mi parecer, se debe fundamentalmente a dos factores. Primero, por nuestra calidad de estudiantes de cine, que nos permite conocer bastante bien el trabajo de todos los departamentos y segundo debido al bajo presupuesto, que obliga a entrar en una dinámica de colaboración, aunque no siempre es debido a factores económicos. Katz hace una aproximación a lo primero, cuando se refiere a la experiencia directa del realizador con los mecanismos en el quehacer del cine: *“Muchos de los cineastas de hoy, formados en escuelas de cine, han aprendido así el oficio y dominan el proceso de realización de una película desde el guión hasta las copias para la distribución. Esto no basta para ser un gran cineasta, pero cualesquiera que sean las otras cualidades necesarias, se beneficiarán de un conocimiento cabal del oficio”*<sup>44</sup>. Me permito agregar otra cita al respecto de Terrence St. John Marner, sobre la característica de colaboración, gracias a la formación de los cineastas en las escuelas:

*“Es muy común en nuestros días la referencia a los directores de cine bajo la denominación de “realizadores”. Esta terminología refleja el papel del director como auteur pero implica además un papel cambiante vis-a-vis con los aspectos técnicos y mecánicos del proceso global de la producción. A su vez, esta característica implica un contacto y una relación mucho más estrechos del director con todos los técnicos que intervienen en la realización y con los procesos técnicos incluidos en ella”*<sup>45</sup>

En *Moisés* el equipo en un momento llegó a ser bastante numeroso para su calidad de cortometraje, con un total de 22 personas, incluidos los dos actores principales. Entendiendo que cada obra tiene diferentes necesidades y exigencias, esto no era un despilfarro, es más, a veces precisamos de más gente con la que no pudimos contar.

---

<sup>43</sup> El concepto de cine comunitario es una radicalización de la colaboración. Hay productores y directores que plantean los proyectos desde su inicio como una creación colectiva. *Moisés* fue en media parte así, pero más por ser un trabajo de escuela, que por una decisión de política cultural.

<sup>44</sup> Katz, Steven D. (Steven Douglas), *Dirección 1: plano a plano: de la idea a la pantalla*, Editorial Plot, Madrid, 2000, pág. 98.

<sup>45</sup> St. John Marner, Terrence. *Cómo dirigir Cine*, Editorial Fundamentos, Madrid, 2011, pág. 30

Ahora bien, un equipo mientras más grande, demanda mayor coordinación, y se torna un desafío mayor para producción y asistencia de dirección. Pero, gracias a la dinámica de colaboración que se estableció desde un primer momento, aunque tácita, todos sabíamos que debíamos apoyarnos.

Personalmente como dinámica de trabajo siempre me ha gustado que los diferentes departamentos sepan realizar óptimamente su trabajo, que demuestren experticia, se concentren en ello, sean ordenados, y conozcan los límites de acción de su cargo; en definitiva que comprendan la estructura jerárquica de una película. Pero, esto no se contradice con la colaboración, y a veces los límites se traspasan en pos de un bien común. Katz se refiere al tema, cuando escribe puntualmente sobre las líneas divisorias entre el trabajo del diseñador de producción y director de arte, en torno a la fabricación y creación de la ambientación, vestuario, utilería y maquillaje, cita que a mi parecer, resuena en todos los miembros del equipo de una película: *“Cada equipo creativo reunido para una película trabaja de una manera, y el director y el productor son los que establecen el tono de la colaboración y la división de las responsabilidades”*.<sup>46</sup>

Muchos del equipo apoyaron en distintas áreas (no sólo las concernientes a su departamento), sobretodo en tareas mecánicas como empujar un auto para hacer un dolly largo, ya que claramente no disponíamos de un Camera Car; o ensuciar un auto con barro, o simplemente ayudar a cargar equipos y otros. Pero, también el cortometraje fue un trabajo creativo conjunto desde sus inicios, y siguió siéndolo cuando hubo que resolver temas críticos, como un día en que vimos que el avance y próspero término del cortometraje necesitaba de decisiones determinantes. A falta de un acabado manejo de la técnica 3D y también del poco ensayo que habíamos hecho con el equipo de fotografía (por diferentes motivos no pertinentes a este trabajo), hubo un día en que las cosas se estaban escapando de control: demorábamos mucho más de lo común en terminar los planos, la actriz se impacientaba y desconcentraba, se cambiaba la planta de cámara muchas veces, el equipo de foto tomaba mucho tiempo en por fin darnos el vamos para grabar, el guión técnico tampoco servía, era muy largo, poco representativo de la naturaleza del cortometraje y no apuntaba a una línea clara,

---

<sup>46</sup> Katz, Steven D. (Steven Douglas), *Dirección 1: plano a plano: de la idea a la pantalla*, Editorial Plot, Madrid, 2000, pág. 103.

a una visión cabal de la película: estábamos a tientas. Dada esta situación, fue impetuosa una reunión con todo el equipo, donde descartamos planos en conjunto, opinamos del proceso, y concluimos finalmente lo que se haría el próximo día, uno de los más complicados, el de la manda final. St. Jhon Marner, refiriéndose a la colaboración cita al cineasta y director Sid Cole, quien dice desde la postura del director, que para mí se extrapola a una postura colectiva: *“Como director uno debería comprometer a todos en el acto de la creación. La cámara es, por decirlo de algún modo, la pluma. Uno debe saber lo que quiere (y a los técnicos realmente les agrada el director que sabe bien qué es lo que quiere). En verdad, uno obtiene más de la gente mediante la cooperación que con la aplicación de métodos dictatoriales”*<sup>47</sup>. En nuestro caso fue tal cual, de no haber concertado dicha reunión, el rodaje que estábamos teniendo nos podría haber conducido al fracaso.

Esta cualidad de colaboración aunque suene extraño, *dentro de una jerarquía*, permite que a la asistencia de dirección tener un grado más que de intervención, de incidencia en el proyecto, que junto al conocimiento del formato, del tratamiento audiovisual y las mecánicas del cine, nos permitan hacer un trabajo a veces, más completo y creativo. A veces de punta a cabo en un proyecto, como es el caso de *Moisés* donde el montaje y postproducción también prosiguió de acuerdo a esta dinámica.

### **Montaje y Postproducción**

El cortometraje tuvo un largo proceso de montaje. Debido a ciertas contingencias y problemas, el proceso demoró más de lo previsto. La posproducción también fue extensa, ya que había una doble dificultad, el 3D. Mi participación en esta etapa, fue más bien visionar en grupo los diferentes cortes y avances, aportar y opinar. Me pude permitir aquello, como ya ha sido dicho, dado que el cortometraje estaba inmerso en un trabajo de equipo y de tipo más grupal, donde era importante tener un grado de incidencia y participación en todos los procesos. Sin embargo, mi trabajo fue bastante menor que en las otras dos etapas anteriores, como también suele suceder en los rodajes profesionales.

---

<sup>47</sup> St. John Marner, Terrence. *Cómo dirigir Cine*, Editorial Fundamentos , Madrid, 2011, pág. 31

El 1AD a veces coordina reuniones entre director y montajista, ayuda a rotular el material con el montajista, pero estas actividades se realizan en pocos rodajes, y habitualmente la tarea del 1AD se dar por terminada luego del fin del rodaje, a menos que se precisen de re-tomas.

En *Moisés* se redujo bastante el material, debido a dos razones, fundamentalmente: primero porque el guión no funcionó tan bien, entonces hubo que re-estructurar bastante el orden de los planos para contar una historia, y luego por dificultades técnicas irremediables en torno al 3D. El punto a favor, fue por un lado la continuidad: gracias a que el vestuario era uno solo por personaje; la luz en general, bastante parecida entre una escena y otra, y un clima casi en su cien por ciento favorable. Por otra parte también el tipo de montaje alterno y elíptico, que permite saltar de un tiempo a otro sin mayores sobresaltos; y por último una postproducción con una adecuada corrección de color. Todo esto ayudó a montar algo bastante alejado del guión respecto a su orden y cronología, pero sí manteniendo la idea de origen, que a mi parecer es siempre a la que debemos volver, como postula Tarkovski, un punto de eterno retorno, sobre todo cuando las posibilidades son muchas o los acontecimientos puntuales te lo exijan.

## CONCLUSIÓN

Las posibles miradas respecto a la primera asistencia de dirección pueden tener ribetes teóricos y referirse a temas como el trabajo en set, trabajo en grupo, plan de rodaje y muchos más; haciendo uso de enfoques comunicacionales, organizacionales, empresariales de coaching, liderazgo y estrategia. Otro enfoque es la unión de lo anterior con el lenguaje cinematográfico, o sea un buen conocimiento de todos los departamentos y del oficio del cine en práctica. También podemos hablar de la relación con el director haciendo referencia directa al nombre que embiste nuestro cargo, y el aporte a su mirada, la adecuación a su forma y sensibilidad, cómo ve y despliega el arte de hacer cine. El asistente es un fiel servidor de esta forma, y cumple con hacer realidad y palpable una historia.

Uno de los acercamientos a una obra, es comprender su tiempo y espacio internos (cómo se grabará) y externos (cómo se verá). Al leer un guión, interiorizarse con el proyecto y entender el estilo y tipo de dirección que se busca, podemos llegar a entender su *tempo* y *su forma*, cómo se representa lo que vemos. Para esto último debemos conocer y entender su *tratamiento audiovisual*. Cómo se quiere narrar y mostrar lo escrito, a qué ritmo, todo esto es precedente de cómo se organizará la grabación. El trabajo del asistente de dirección, toma entonces también otra dimensión, que he descrito ya en los apartados arriba. Una dimensión más completa, más artística, debiendo no sólo manejar tiempos y tener una cualidad organizativa, sino también gran empatía con un director y grandes conocimientos de qué es el cine, de estilos, de formas, y la manera de aproximarse a ellas. Una buena cualidad es ser perspicaz, atento, curioso y siempre inquieto con ganas de mayor instrucción y conocimiento. El aprender y manejar diferentes formas de hacer cine, variados tipos de estilos estéticos y modalidades de grabación, nos permite adaptarnos a diferentes directores, pero ya no solo a partir de una buena comunicación sino desde el conocimiento a través de un lenguaje en común. Es entonces, muy pertinente y provechoso entender el lenguaje de la fotografía, del sonido y del arte. El 1AD: “*Debe conocer de manera muy detallada cada proceso del engranaje cinematográfico*”<sup>48</sup> dice Berón.

---

<sup>48</sup> Berón, Federico. *Introducción a la Asistencia de Dirección en Cine*, pág. 2

A partir de lo anterior, es entonces cuando nos permitimos hablar a veces del guión, del tipo de cámara, de la importancia de un decorado: en definitiva del lenguaje cinematográfico. El rol se completa y profundiza, y se *siente* la película. Para mí es lo más hermoso, y reconfortante. *Moisés* significa esto, en la medida en que es una obra terminada con todo lo que se planeó grabar, con aportes propios de cada uno.

No obstante nuestros propios aportes, el mayor de todos es cumplir nuestra misión: llevar a cabo el proyecto, pero fiel a una visión. Esto tiene un estrecho vínculo con la relación que sostengamos con el director. Federico Berón, dice:

*“El 1er Asistente de Dirección es quien asiste al Director durante el proceso de preproducción y producción de un evento audiovisual. Es su mano derecha, confidente y medio de comunicación principal con el resto del equipo. Es quien supervisa cada área durante el desarrollo del proyecto, intentando que todo lo que se hace apunte a reflejar de la manera más fiel, la visión original del Director respecto de la idea o guión a ser filmado.”<sup>49</sup>*

Para sintonizar con esta visión, la empatía debe de ser nuestra aliada. En la relación entre director y 1AD se dibuja una delgada línea como en todas las relaciones interpersonales, donde el último debe establecer o delimitar los parámetros de acercamiento. Ayudar a llevar a cabo la visión original del director. Es para ello entonces, ¿necesario conocer su temperamento y personalidad en aras de una mayor comprensión de lo que quiere decir, lograr y hacer, para luego traducirlo en un lenguaje común para el resto del equipo? La verdad es que todo esto se remite al terreno de las subjetividades, lamentable o favorablemente, dependiendo del punto de vista personal, no hay reglas generales. Hay distintos tipos de directores como de personas, que se corresponden con el tipo de liderazgo que establece con los otros, directores como el dictador, el que deja hacer, el integrador. Cabe preguntarse porqué se vuelve importante esto, primero por cómo uno quiere ejercer el oficio y segundo porque esto también se verá plasmado en el equipo y por ende a veces en su desempeño. Sí creo que siempre hay que recordar que es una relación de trabajo, y si se pierde el respeto, y la confianza en cómo cada uno realiza lo que desempeña, puede tornarse dificultoso

---

<sup>49</sup> Berón, Federico. *Introducción a la Asistencia de Dirección en Cine*, pág. 2

el flujo de trabajo. De todas formas nuestro estandarte será la *solucionática* y no la *problemática*.

A veces lo mejor es remitirse a los orígenes. Tengo la tendencia a acotarme a los significados de las palabras, en este caso a aquella que embiste mi cargo, algunos le llaman asistente y en otras lenguas ayudante de director. Ambos se refieren a un rasgo servicial del cargo: “...lo más importante. Hay que entender el proyecto. Saber qué película quiere hacer el director. Cuál será el estilo, donde estará el acento. Entonces se conversa con el director y averiguamos cómo mejor ayudarlo.”<sup>50</sup> Creo que esa es la clave, averiguar cómo mejor ayudarlo al director, ponerse al servicio de una idea, entender el proyecto, querer a la película como un hijo, hacerla propia, generando un compromiso más allá del director, el productor o el equipo, sino que con la obra.

Cómo nos relacionamos con la obra y el cine se vuelve un tema pertinente. ¿Vemos nuestro cargo como meramente instrumental, o buscamos profundizar, en una historia, un estilo, y el cine como medio de expresión? Esta pregunta nos hace cuestionarnos si nuestro cargo -siendo una de las problemáticas de la asistencia de dirección a lo largo de su historia- está más cerca de la producción o de la dirección. Sabemos que el 1AD cumple los requerimientos de dirección, aunque bajo el alero de producción; sabemos que se relaciona intrínsecamente con un presupuesto, sabiendo el tipo de producción en la que se encuentra, y que se relaciona codo a codo con el jefe de producción en el set, otras también con el productor ejecutivo en la pre-producción.

Últimamente la gente del ámbito del audiovisual comparte la opinión de que el asistente de dirección está más vinculado al área de la producción de una película más que a la artística. Es más, antes quien hacía carrera como asistente de dirección era para en un futuro convertirse en director, (como fue el caso de Alfred Hitchcock, destacado director de cine) era la línea lógica. Eso ya no es así, hoy en día muchos de los asistentes de dirección no buscan ser directores, aman su cargo por las cualidades específicas de él. Tanto así que hay gente que considera un error a un asistente de dirección que se entrometa en temas de dirección, y si fuere así, lo perciben como una mala función del cargo.

---

<sup>50</sup> Rosas, Juan. *Taller de Asistencia de Dirección: El trabajo del asistente de dirección*. SINTECI, 2008, pág. 29

Este escrito intentó ser un acercamiento a nuestro rol, un intento de aclarar en aguas turbulentas nuestra posición en la estructura de una película y los aportes que podemos brindarle.

Desde mi experiencia creo que el 1AD fluctúa entre ambos mundos. Postulo que sí debe vincularse a los aspectos artísticos desde el lugar de la dirección apoyando en las decisiones, aportando una visión y dando soluciones. Así como hay productores más rupturistas que buscan realizar una *producción artística* de la película, o sea involucrarse en todos los procesos, desde el inicio hasta el fin de una obra, también creo en la posibilidad de realizar un asistencia de dirección artística/productiva vis-a-vis. Es un acercamiento distinto, desde este oficio al cine, o más bien inusual, para las dinámicas de producción de hoy en día. Esto no quiere decir, que no entendamos nuestro cargo desde su definición, sino justamente es aquello pero de manera más cabal e íntegra.

Esto entonces me permite no solo ejercer un cargo técnico sino que cuestionar al cine y su quehacer, entender y aprender de sus mecanismos y propuestas, de su arte y forma. También me vincula con mayor fuerza a la obra, siempre con la fuerte convicción de llevarla a un buen término. Creo que a lo mejor mis palabras resuenan en aquellos que buscan un cine más consciente, desde la idea hasta la praxis.

## **Bibliografía**

-BERÓN, Federico. Introducción a la Asistencia de Dirección en Cine. Chile. Dictado por Federico Berón, Noviembre 2008. 11p.

-GILL, Liz. Running The Show: the essential guide to being a first assistant director. Oxford, Elsevier: Focal Press, 2012. 248p.

-KATZ, Steven D. (Steven Douglas). Dirección 1: plano a plano: de la idea a la pantalla. Madrid, Plot, 2000. 323p.

-ROSAS, Juan. Taller de Asistencia de Dirección: El trabajo del asistente de dirección. Santiago, SINTECI, Octubre 2008. 30p.

-ST. JOHN MARNER, Terrence. Cómo dirigir Cine. Octava Edición. Madrid, Fundamentos, 2011. 242p. (Serie Cine)

## **Filmografía**

-ANGELOPOULOS, Theo. El Final de una eternidad. [DVD] Barcelona, Intermedio, [2005]. 1 Dvd, 58 min., sonido, color.

## **Recursos Web**

-INTERVIEW WITH Donald Eaton, Assistant Director of "Gods and Generals. [en línea] <<http://gcaggiano.wordpress.com/2012/05/17/interview-with-donald-eaton-assistant-director-of-gods-and-generals-2/>>. Greg Caggiano. Wordpress.com. Mayo 2012.

[consulta: 20 diciembre 2012]

- WILLIAM PAUL Clark - 1st AD. [en línea]

<<http://www.youtube.com/watch?v=IH1yb7KYs1s>. Interview William Paul Clark - 1st AD>. Filmnutlive's channel youtube, thestream.tv online television network. Mayo 2009.

[consulta: 26 diciembre 2012]

## **CAPITULO IV**

**Dirección de Arte y Espacio Fílmico**

Natalia Mardones

## DIRECCIÓN DE ARTE Y ESPACIO FÍLMICO.

*“A partir del momento en que un suceso se transforma en espectáculo, se abre la puerta a la ensoñación [...] puesto que sólo requiere del espectador el acto de recibir imágenes y sonidos. El espectador de cine es más propenso, por el dispositivo cinematográfico y por sus propios materiales, a que el filme se acerque al sueño sin llegar a confundirse con él.”<sup>51</sup>*

A fines de los años 60's cuando en el teatro municipal de Rengo funcionaba el cine rotativo que pasaba principalmente westerns, mi mamá y tíos eran niños y asistían con frecuencia para entretenerse. Hasta el día de hoy recuerdan con risa las dos anécdotas más reveladoras de la ingenuidad del público: los niños, enojados al ver aparecer al malo en pantalla, tomaban coquitos<sup>52</sup> y los arrojaban con hondas o con las manos hacia el telón para ahuyentar al malo y salvar al jovencito de la película. Por otro lado, los huasos que llegaban en bicicleta al cine siempre estacionaban sus vehículos y se llevaban consigo a la sala los bombines para evitar que se los robaran, una vez que iniciaba la película, cuando algo malo estaba ocurriendo, o bien, cuando aparecía una mujer guapa en la historia, todos hacían sonar sus bombines en señal de disgusto o excitación.

La impresión de realidad que suele venir de la mano del cine de ficción cuenta anécdotas como la anterior y por supuesto la de los *Lumière* y el asustado público que huyó de la proyección de *“Llegada del tren a la estación”* (1896). A ya más de un siglo del nacimiento del cine, seguramente en pocos lugares se siguen viendo reacciones tan exageradas e ingenuas en torno a una proyección, sin embargo, el cine en sus formas más clásicas sigue manteniendo con el espectador esta noción de que lo que se ve en la película es, de alguna manera, real.

El cine de ficción en su forma clásica, juega a invisibilizar sus mecanismos de manera tal que el espectador pueda sentarse en su butaca y dejarse llevar por el flujo de imágenes que lo llevarán irremediablemente por el recorrido de una historia. De muchas formas, el filme se encarga de hacer un acuerdo tácito con la audiencia para

---

<sup>51</sup> Aumont, Jacques, Alain Bergala, Michel, Marie, Marc Vernet. *“Estética del Cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje”* Paidós comunicación. Buenos Aires, 2011. Pág 101

<sup>52</sup> Cocos de palma de Cocalán, Golosina tradicional del sector con forma de bolita y de dureza considerable.

generar una sensación de realidad en lo representado, es lo que comúnmente se llama convención.

Los mecanismos usuales y reconocidos múltiples veces en variedad de textos teóricos aluden principalmente al montaje invisible, a una iluminación relativamente justificada, al sonido directo y a la continuidad. Sorpresivamente, a lo largo de las lecturas realizadas para esta memoria no encontré textos que hablaran detalladamente de la importancia del trabajo de la puesta en escena para generar noción de realidad, es por esto que desarrollaré una reflexión en torno al amplio trabajo del departamento de arte y su importancia para generar un mundo donde la historia se pueda desenvolver.

La verosimilitud es una condición que puede o no poseer un relato y depende en gran medida de la opinión pública, ésta no es aleatoria y está sujeta a la coherencia interna de sus partes, las que determinan el funcionamiento de la historia; si bien, lo verosímil puede cambiar dependiendo del tiempo y la época, siempre podrá sostenerse en tanto que sus partes internas sean coherentes entre sí. Es por esto que, a pesar de los múltiples avances tanto en la técnica, como en el lenguaje cinematográfico, todavía un espectador puede ver películas de Chaplin, Keaton o Griffith, en general cualquiera de épocas pasadas, sin experimentar las dificultades que un relato inverosímil le plantea al sujeto-público.

Dentro de este contexto ¿cuál es el rol o aporte del diseño artístico a la coherencia interna del relato? Se estima verosímil lo que es previsible, esto puede operar desde el contexto del espectador, desde la aproximación al cine de género y en tercer lugar por el mundo interno planteado en el relato; la primera aproximación, de carácter contextual tiene relación con las experiencias previas del espectador, éstas le permitirán incorporar códigos nuevos a su percepción, podemos ver ese fenómeno en la reticencia que generó en audiencias más críticas, la inclusión del cine a color o del cine sonoro, que luego de un tiempo fue aceptada. La segunda, sobre género, dice relación con modelos de funcionamiento, donde por ejemplo, es completamente creíble que la femme fatale además de ser una mujer atractiva y misteriosa, sea capaz de entrapar y engañar con sus encantos. La tercera afirmación es a la cual me dedicaré y la desarrollaré en torno a las definiciones del libro “Estética del cine” sobre el espacio fílmico.

La impresión de realidad que produce el cine en el espectador es tan fuerte que permite omitir (es importante diferenciar entre omisión y olvido) los artificios del medio, una de las omisiones más importantes es que el relato se limita a un cuadro y permite que el espectador imagine un mundo más allá de los 16/9 o 4/3 que nos muestra la pantalla, así mismo, esta impresión de realidad permite asumir como verídicas las características particulares de cada filme, como por ejemplo el tratamiento sonoro de Lucrecia Martel del principio de su película “La Ciénaga” (2001), en la escena al rededor de la piscina con los adultos borrachos y el accidente de la madre, donde todo lo que podría sonar suena a niveles más elevados y saturados, generando una sensación de incomodidad intencional y expresiva.

El espacio fílmico es aquello que se produce a partir de la impresión de realidad, ésta constituye un mundo imaginario que es completado por el espectador, compuesto de dos elementos, el primero es el campo y se constituye de todo lo que se ve y oye en el plano. El segundo corresponde al fuera de campo y representa todo lo que no aparece en el cuadro. Para algunos teóricos el fuera de campo se construye a partir de aquellos elementos que jamás aparecen en la película, sin embargo, para los autores del libro “Estética del cine” dentro de esta categoría está todo aquello que no aparece aunque haya estado antes presente.

De esta manera, el campo funciona como una pequeña ventana al mundo propio del filme y de todos sus elementos internos. Podemos observar el efecto que produce el campo, como el de la figura literaria de la metonimia (una parte por el todo), ya que a partir de aquello que es visible, el espectador logra construir el universo que se esconde más allá de la pantalla. Es por esto que el espacio fílmico es imaginario: se comienza a construir desde la realidad que representa la película y se completa casi de manera inconsciente por cada espectador.

Existe entonces una relación entre aquello que se ve y lo que no, en que media la percepción del espectador, donde la dirección artística juega un rol que usualmente (en la práctica del oficio) se llama construcción de mundo. Desde esa premisa (que puede o no ser llamada de esa forma) generalmente comienza el trabajo de todos aquellos

que participan en el departamento de arte y principalmente desde la dirección del equipo.

En la construcción de mundo la verdadera preocupación del director de arte no se corresponde tanto con la fidelidad a la realidad como con la verosimilitud, es decir, el compromiso de este se encuentra en los mecanismos para generar un mundo imaginario propio de cada relato, ya que realidad y verosimilitud muchas veces no tienen un vínculo tan estrecho como querría por ejemplo un historiador al ver una película de época o un científico al ver una de ciencia ficción.

El proceso de creación del director de arte (entendiendo que todos los integrantes de este departamento continúan con la lógica de él) se construye mediante un trabajo de investigación visual y teórico, pero a su vez -y desde mi punto de vista- es intuitivo: nace de una experiencia sensorial y esconde, dentro de sus lógicas de funcionamiento, un proceso que puede ser observado mediante la semiótica. Los objetos que cualquiera de los subdepartamentos sitúen dentro del cuadro no son tanto cosas, como símbolos o íconos, que hablan más allá de su mera materialidad, en palabras del filósofo austríaco Ludwig Wittgenstein “los aspectos más importantes de las cosas se nos ocultan a causa de su simplicidad y familiaridad”<sup>53</sup>.

Según Peirce los procesos de significación pueden ser, y de hecho son, ilimitados, a estos procesos que diagrama como un triángulo, los componen el *representamen* y el *interpretante*, el primero corresponde a la evidencia física del signo, por ejemplo, una taza o bien, la fotografía de esta. El *representamen* produce una imagen mental o concepto mediante la percepción del usuario, esta imagen es denominada por Peirce *interpretante*, que no corresponde exclusivamente a la figura de quien observa, es más bien, el concepto. Además es importante determinar que el *interpretante* no es fijo y esta sujeto a diversas condiciones como las experiencias previas y el contexto cultural en que el *representamen* es leído.

El proceso de significación es ilimitado dado que el *interpretante* del primer *representamen* puede a su vez convertirse en un *representamen* y de esta manera

---

<sup>53</sup> Wittgenstein, Ludwig. Investigaciones Filosóficas, Editorial Crítica 2003. Citado en el libro “No te creas una palabra” Pág 22. Crow, David, Editorial Promopress, 2008, Barcelona.

comenzar una cadena infinita de significación, que al desencadenarse, forma un campo semántico, equivalente conceptualmente al espacio fílmico o mundo imaginario del relato, donde cada elemento que contiene un paradigma, entendiéndolo no sólo como estructura gramatical, sino también, como una estructura sonora o visual, es leído no sólo por su individualidad sino por su relación con los objetos que le rodean, donde todos están sujetos en forma de sistema, es decir, cada parte depende de las otras.

Desde esta perspectiva, el proceso de estructuración de paradigmas que trabaja el director de arte junto a sus sub departamentos, contiene dentro de sí una serie de objetos que al ser puestos en cuadro se transforman en signos unidos por una estructura que proviene desde la narración y la propuesta estética y cuyo objetivo es generar un *representamen* mayor , que contenga la propuesta en su totalidad, dentro del cual coexisten muchos *representamenes* más en distintos niveles de significación.

Este proceso, al ser descrito desde la semiótica, puede parecer intraducible en objetos, pero es absolutamente cotidiano en el trabajo cinematográfico, aunque es más fácil de analizar en algunas obras que otras, por ejemplo en “Hannah And Her Sisters” (1986) de Woody Allen, Mickey, interpretado por Allen, sufre una crisis existencial que trata de aliviar en un intento por convertirse de la noche a la mañana del judaísmo al catolicismo.

Lo interesante de su proceso de renovación es la escena en que llega a su casa y saca de una misma bolsa un crucifijo, un libro que puede ser un nuevo testamento, un cuadro con la imagen de Jesús, una bolsa de pan de molde y un tarro de mayonesa Hellman's. Esta secuencia constituida en primera instancia por los siempre neuróticos personajes de Allen es coronada por los cinco objetos-signos donde el primero en ser aplastado es el crucifijo, luego el libro, en tercer lugar y como lápida, el cuadro con la imagen de Jesús, para luego ubicar el pan y en último lugar, en la cima de este tótem, la mayonesa. Esta acción de evidente carácter cómico e irónico y la selección adecuada de los elementos deja claro el tipo de persona que es Mickey y lo fútil de su búsqueda<sup>54</sup>.

---

<sup>54</sup> Allen, Woody “Hannah and her sisters” 1986 , a partir del minuto 73.

Siguiendo el ejemplo anterior y a partir del marco teórico expuesto, abordaré algunas de las decisiones estéticas tomadas para la creación del arte del cortometraje “Moisés” desde la propuesta hasta su implementación concreta en el cortometraje, ligándolas a los conceptos desarrollados.

La preparación de la propuesta y carpeta de arte es, a mi parecer, la etapa de ensoñación en torno a lo que se quiere de -en este caso- el cortometraje. A partir de la lectura del guión, la interpretación y el desglose, comienzan a perfilarse los espacios y sus implicancias dentro del relato, es decir, esta es la primera instancia en que se desarrollan los futuros *representamenes* y paradigmas del departamento de arte.

Pasar de la parte teórica, es decir, la ensoñación, a la concreción de ésta, no en objetos aun, sino en imágenes constituye el primer paso del diseño. Considerando poco riguroso hablar de las imágenes teniendo como referencia exclusiva conceptos mentales, mi primer acercamiento a la elaboración de la propuesta comenzó con la visita a una feria de verduras en Rengo a observar a la gente, donde curiosamente las mujeres llevaban una imagen mucho más urbana de la que imaginé encontraría. A este recorrido se sumaron las visitas a posibles locaciones, donde fue mediante el puerta a puerta por el sector cordillerano de Rancagua que logré espiar<sup>55</sup> hacia los interiores de las casas de los campesinos, encontrando una realidad diferente a la de la feria renguina, que además era cercana al preconcepto que tenía en mente.

A partir de ambas investigaciones en terreno decidí una postura en torno al arte -en general- que permitió delimitar una característica primordial para los personajes principales de la historia: la gente humilde de sectores rurales más aislados mantiene una imagen atemporal (tanto en vestuario como en decoración) distanciada de las tendencias actuales, del comercio de retail y de la invasión de productos chinos, a los que con poco dinero cualquiera puede acceder. Esta característica permite describir un cierto tipo de aislamiento y además una relación diferente con los objetos, donde estos no son desechables ni pasajeros, por lo tanto su presencia está cargada por el uso, el desgaste y la constante reparación.

---

<sup>55</sup> Espiar literalmente porque en esa ocasión solamente logramos hacer puerta a puerta y mientras el productor hablaba yo tomaba notas mentales.

La propuesta de arte se fundó en tres conceptos base: la pobreza digna, donde con pocos medios se lleva una vida humilde, limpia y ordenada, es en este sentido que la atemporalidad de los objetos se conjuga con el cuidado de estos; el romanticismo de María ligado al concepto anterior y definido no como el movimiento literario sino como un conjunto de elementos estéticos: tonalidades pasteles, patrones florales y tejidos. Finalmente, la atemporalidad, como una característica que refuerza la pobreza mediante la falta de acceso a lo urbano y a la modernidad. Lo que intenté reflejar fue a una pareja, que a pesar de sus enormes dificultades económicas, estaba dispuesta y trabajaba por hacer con sus pocas pertenencias un lugar apto para criar un hijo.

La forma más sencilla de comenzar a abordar una perspectiva semiótica para analizar la dirección artística de “Moisés” es comenzar por el maquillaje, entendiendo que en el caso de esta obra la mayor labor de la maquilladora fue la de hacer notar mediante una cicatriz una enfermedad que luego en su travesía se vería reafirmada por el deterioro de su andar y de su expresión facial, mediante pequeños signos tales como el enrojecimiento de los ojos, la palidez, los labios resecos. El *representamen* cicatriz es un indicio al que se adicionan los *representamen* sintomáticos del rostro, generando un *interpretante* inequívoco: una enfermedad que se hace presente rápidamente, de manera progresiva y degenerativa. Por otro lado, este *interpretante* ayuda al relato otorgándole verosimilitud no sólo al desplome y muerte de *Moisés* en la carretera, sino también a la intensa oposición de *María* al peregrinaje de su esposo.

En relación al vestuario de los personajes principales es posible hacer un vínculo entre -la mencionada- diferenciación de verosimilitud versus realismo, donde debe imponerse la primera característica. Dado que dentro del recorrido por Rengo, la imagen de las mujeres era bastante más urbana de lo esperado y en el sector cordillerano mucho más funcional que estético, la decisión realista en torno al vestuario de *María* debería haber entregado como resultado un vestuario consistente en ropa de polar o buzo o bien, jeans y botas con tacos y tonos llamativos. Sin embargo, la imagen final se adoptó en función de aportar al romanticismo de la historia y a la fragilidad del personaje, de esta manera, el principal elemento de su vestuario es un vestido de una tela ligera y delicada, de un tono celeste con un pequeño patrón de flores, que otorga la imagen de una mujer atemporal, femenina, delicada e incluso un tanto inocente, es decir, funcional a la historia, pero divergente de un realismo riguroso.

*Moisés* no contuvo tanto una dicotomía entre realismo y verosimilitud como un análisis de la significación de sus prendas, dado que la caminata del personaje no sólo implicaba su muerte, sino un ritual de sacrificio personal. Su vestuario no debía ser común ni cotidiano y a su vez debía corresponderse con sus posibilidades económicas. El vestuario final se constituyó de un pantalón de paño, un sweater, una camisa, zapatos de vestir, un jockey y una mochila de tela de jeans. Estos elementos pueden ser divididos en dos grupos que se contrastan y que permiten observar el ímpetu del personaje por otorgarle solemnidad a su vestuario y por otra parte, la escasez de recursos que lo limita.

Si bien el pantalón era de tela de buena calidad y de un carácter elegante, su corte de tiro largo con pinzas es antiguo e incluso retrogrado, en adición, el pantalón estaba roto y remendado. La camisa, a pesar de contener a priori un significado más formal, era acuadrillé y por tanto más sport, los zapatos aunque eran de cuero y formales, eran de un color totalmente diferente y descombinado en relación al resto de sus prendas. Estos *representamen* contienen dos niveles de significación, el de la intención solemne y el de la realidad de los objetos-signos, ya sea deteriorados o bien fuera de lugar. Este primer grupo de significación se ve potenciado por los otros objetos de un tono inequívocamente informal y humilde: un jockey, una mochila sencilla y un sweater unas cuantas tallas más que las de *Moisés*.

Aunque resulta más sencillo hacer una observación del contenido semiótico del maquillaje por su carácter sintomático y del sub departamento de vestuario ya que entregó mayores posibilidades de creación<sup>56</sup>. Es posible, de todas maneras observar las decisiones de ambientación desde esta perspectiva asumiendo que cada objeto seleccionado y puesto dentro de cuadro responde al ímpetu de formar cadenas de significación.

La principal locación del trabajo de arte fue la casa, donde el trabajo comenzó a partir de una realidad existente, con una estructura determinada y ciertos elementos inamovibles, que afortunadamente, pertenecían a una familia similar en muchos

---

<sup>56</sup> esto debido a las condiciones de producción del cortometraje, que entregaron más maleabilidad en aquellas áreas que requerían menos presupuesto.

aspectos a la realidad de la pareja ficticia, desde ahí se sacaron objetos y se instalaron otros, principalmente para trabajar en torno a la atmósfera romántica de María y reemplazar artefactos domésticos modernos por algunos más antiguos. Era importante dentro de la propuesta que todo estuviera muy usado, aunque en general la ambientación fue conseguida en casas de familiares o de los mismos dueños de las instalaciones donde alojamos con el equipo y de la verdadera dueña de la casa de *Moisés* y *María*, aun así fue necesario realizar un trabajo de envejecido en ciertos elementos comprados y fabricados especialmente para la historia a fin de que se observaran como parte de la cotidianidad del hogar y la pareja.

El color se delimitó en gran medida a las posibilidades que otorgó la locación real, sin embargo, hubo un trabajo de superposición de texturas a partir de telas y objetos, en función de enriquecer el romanticismo de *María* y de trabajar una imagen más interesante al 3D. La lista de cosas que se instalaron puede ser ejemplificada por una cocina vieja que se ve al fondo del plano del desayuno, que justo arriba a su derecha tiene una tira de ajíes cacho de cabra típicos del campo, otro ejemplo es el lavadero, cuya verdadera función era la de una especie de bodega, pero dentro de la historia se constituyó como el baño a partir de un brasero y una tetera vieja llena de hollín y una fuente con agua.

Como los elementos de ambientación y utilería en general son vistos pocas veces y en relación a muchos otros, es la creación a partir de la propuesta, en conjunción con la percepción casi inconsciente del espectador, la que genera un campo semántico, que a su vez produce una cadena de significación, que permitirá -o no- la creación del espacio fílmico, a partir de los cuadros compuestos y sus sugerencias a un mundo interno.

Es el caso de la construcción de la procesión en la cual *Moisés* encuentra su muerte, ésta se constituyó a partir de las posibilidades recursivas que planteaba la producción, las que hicieron necesario denotar (junto a los otros departamentos) el carácter religioso de la situación mediante pequeños objetos o indicios. Si bien *Moisés* no llega al final ni al centro de la gran procesión, si cruza camino con otros peregrinos, los cuales portaban en sus manos distintos elementos simbólicos y a su vez arquetípicos como rosarios, velas e imágenes en diversos tamaños.

En ambientación, el 3D otorga posibilidades que permiten enriquecer la percepción del espectador, esto porque a pesar de que efectivamente los objetos son múltiples y se ven por poco tiempo, son potenciados por las características del formato, donde la más importante es la alta profundidad de campo. Permitiendo que los elementos del fondo no sean meras manchas de color o luz, sino objetos definidos y a su vez definitorios.

Un ejemplo es la escena en que *María* se baña, donde se muestra mediante un *dolly*, un *travelling* por ropa colgada y al fondo a *María* en una casucha. Lo que esta escena permite al espectador es en primera instancia observar desde fuera el lugar en que se sitúa la casa y las condiciones materiales de ésta para luego continuar el recorrido de la cámara por las prendas de vestir de la pareja, esta descripción nos entrega una paleta de color de los personajes y de textura, finalmente vemos el baño de *María*, que termina por definir la pobreza en que se sitúan.

Otra escena que permite este desglose es la del desayuno, donde podemos definir claramente tres capas, la primera, de la pareja desayunando en la mesa, la segunda el muro que separa el comedor de la cocina y la cocina, de la cual sólo vemos lo que el espacio de la puerta permite. Mediante estas tres capas podemos ver utensilios de cocina, ropa de casa, muros con motivos religiosos, al fondo una cocina vieja y variados elementos entre los que destaca una tira de ajíes. Este cuadro es una buena forma de ejemplificar el concepto de ventana al mundo interno del filme, donde gracias a la definición de todos los elementos, el espectador puede internarse de manera más cercana en la realidad representada.

La construcción del espacio fílmico depende en gran medida de una especie de invisibilidad en su estructuración, en el caso de “Moisés” se puede observar desde la cotidianidad de los objetos, por ejemplo, la presencia de imágenes religiosas en la casa anuncia no sólo la fe de la pareja, sino también una forma de vivirla, sobre todo al localizarnos dentro de una familia pobre de campo. A partir de estos antecedentes se llega de forma natural a la escena en que *María* observa con tristeza una imagen de Santa Rosa y se acepta la idea de un *Moisés* moribundo dispuesto a sacrificarse por alguna manda por cumplir. La invisibilidad de los objetos no yace en que sean

completamente ignorados, sino en que la intencionalidad del paradigma no sea ni tan evidente ni tan oculta.

Es importante recalcar que la creación del espacio fílmico, mediante la propuesta de arte de una pieza audiovisual, depende en gran medida de la percepción del sujeto-público, sin embargo, ésta se encuentra sujeta a un mundo semi concreto creado y concebido conscientemente como una pieza artística, que habla desde una propuesta generada a partir de la interpretación de un texto, cuya intención comunicativa se expresa en imágenes y la composición de éstas y donde difícilmente existen decisiones aleatorias.

Por otro lado, los objetos que el departamento de arte sitúa se constituyen todos como objetos-signos y/o metonimias, que forman parte de otras estructuras más grandes, paradigmas, que pueden ser observados como mundos propios de la narración, como el espacio fílmico de ésta o como el mundo imaginario. Esta construcción y la percepción de cada espectador, depende no solamente del trabajo de un departamento, sino de la conjunción de cada uno de estos, como un gran tejido audiovisual donde la dirección artística traza un camino que necesariamente debe interceptarse con los otros.

En resumen “Moisés” contiene un trabajo de dirección artística que se basó en experiencias personales previas e investigación en terreno, a partir de estas se desarrolló una propuesta que buscó mediante la selección de objetos, su posterior tratamiento y ubicación estratégica, generar un mundo propio para los personajes, que además tuviera cercanía con el imaginario del campesino chileno, las condiciones de vida de éstos y su religiosidad, teniendo en cuenta las exigencias propias de una narración corta y las implicancias del formato 3D. Se asumió como elemental que cada objeto perteneciente a los personajes debía hablar desde algún lugar descriptivo de ellos, desde los elementos más secundarios y de fondo hasta los de primer plano, para aportar a la creación de lo que durante este documento se ha definido como espacio fílmico.

Finalmente, haciendo un punto aparte en la teoría y su aplicación, es necesario destacar que la labor de una directora de arte es inabarcable si no se cuenta con un

equipo de trabajo, puesto que este departamento funciona no sólo con las sub áreas de ambientación, vestuario, utilería, maquillaje y pelo, sino también con tareas simultáneas: montando lo que se grabará más adelante, en el set chequeando el cuadro, atento a las necesidades que puedan surgir y muchas veces desmontando lo que ya ha sido utilizado, es por esto que en mi labor concreta la ayuda de dos asistentes fue indispensable y muy influyente para el flujo de trabajo dentro del rodaje y el resultado final del cortometraje.

## Bibliografía

-Aumont, Jacques, Alain Bergala, Michel, Marie, Marc Vernet. **“Estética del Cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje”** Paidós comunicación. Buenos Aires, 2011.

-Universidad Autónoma de México. Cuadernos de estudios cinematográficos. Varios autores. **“Dirección Artística”**. México 2005.

-Chion, Michel. **“El cine y sus oficios”** Cátedra ediciones, Madrid 1996.

-Crow, David. **“No te creas una palabra. Una introducción a la semiótica”** Barcelona, 2008.

-Arnheim, Rudolph. **“El cine como arte”** Editorial Arte y Literatura, La habana, 1981.

## Películas

-Lumière, Auguste, Lumière, Louis. **“L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat”**[cortometraje en celuloide]. Francia, *Société Lumière*. 1896. 1 archivo avi, 50 Segundos, blanco y negro, sin sonido.

-Martel, Lucrecia. **“La Ciénega”** [largometraje en celuloide] Argentina, prod. Por Lita Stantic. 2001. 1 archivo avi 103 minutos, color, sonido.

-Allen, Woddy. **“Hannah and her sisters”** [largometraje en celuloide] Estados Unidos, Orion Pictures Corporation y Jack Rollins & Charles H. Joffe Productions. 1986, 106 minutos (versión España) 1 archivo avi, color, sonido.

**Peregrinación y revelaciones prácticas y formales en "Moisés"**

Camilo Salas Sandoval

## **PREFACIO**

Antes de referirme a mi experiencia y a mis reflexiones en torno a la realización de "Moisés", me parece indispensable hacer alusión respecto a como está concebido el proceso de titulación en la Carrera de Cine y Tv de la Universidad de Chile. Quiero referirme a cuestiones que ocurrieron previo al inicio de la pre-producción de "Moisés", más particularmente, al momento en el cual se formaron los equipos definitivos para la realización de las obras de título de la presente generación. Como es de conocimiento de los miembros de la escuela, para ingresar al proceso de titulación de la carrera es necesario seguir unos pasos relativamente simples: se abre un llamado a presentar propuestas audiovisuales para la titulación, un número indefinido de estudiantes presentan sus proyectos en grupos de al menos tres personas, y luego estas propuestas son seleccionadas por algunos profesores designados por autoridades de la escuela. Los estudiantes cuyas propuestas no son seleccionadas deben pasar a integrar un grupo que lidera el proceso de realización de una obra que ha sido seleccionada.

Como saben algunas autoridades de la Carrera, fue bastante difícil para mi integrarme en un equipo para titularme, luego de que la obra que propuse no fuera seleccionada. Mis compañeros, por alguna u otra razón, no me aceptaban en sus grupos de trabajo. No he podido adaptarme todo lo que he querido al presente curso desde que comencé a trabajar con esta generación de estudiantes el año 2009, luego de reprobarme el taller central de la carrera por inasistencia el primer semestre del año 2008. Habría que poner en juego varios factores para explicar esta situación, incluso me atrevería a poner en la balanza mi desempeño como estudiante durante estos últimos años. Sin embargo, no es esta problemática la que encausa este apartado de mi memoria.

El propósito que me hace escribir estas líneas es expresar una convicción, a saber, que cualquier estudiante, al haber cumplido los requisitos para asumir su proceso de titulación, debiera contar con una variedad adecuada de alternativas para obtener su título. Que para lograr esto un estudiante esté obligado a integrar uno de los grupos cuya obra sí fue seleccionada, puede traer más de una consecuencia indeseada.

Una primera consecuencia posible está ejemplificada en mi propia experiencia. Tras haber peregrinado de grupo en grupo -y gracias a la buena gestión de la coordinación de titulación de la carrera- me pude unir al equipo de "Moisés", en el cual me siento bastante satisfecho. Sin embargo, tuve que estar cerca de un mes solicitando mi aceptación en distintos grupos de trabajo, y en cada uno de ellos se me cerraron las puertas más de una vez. En cierto momento, la posibilidad de mi titulación dependía de la voluntad de mis compañeros, situación que debiera ser inadmisibles en un proceso regularizado por la institucionalidad de una carrera universitaria. Esta es una consecuencia indeseada en términos de proceso. Si alguien ha cumplido con todos los requisitos formales para ingresar en un proceso de titulación, no es regular ni admisible que dicho ingreso quede supeditado a la voluntad indefinida de los compañeros de generación. No estoy diciendo que este sea el deseo de las autoridades de la escuela, pero por como está diseñada la forma de obtener el título de Realizador de Cine y Tv, se abre la posibilidad a que esto ocurra, y de hecho, ocurrió.

Una segunda consecuencia posible que puede ser producto -en parte- de como está concebido el proceso de titulación en cuestión, se refiere a los "daños morales" que puede recibir una persona que cursa la carrera, por el hecho de no poder integrarse en un equipo de trabajo para realizar la obra de título. Sinceramente, creo que nunca había sentido una exclusión tan clara y radical como la que experimenté en esos momentos. Es realmente desagradable preguntarle a un grupo, una y otra vez, si te puedes integrar a su proyecto, para luego recibir una negativa. Es la primera vez que me sucede algo semejante. Esto no debiera ocurrir en un momento tan crucial para la trayectoria profesional de una persona. Ciertamente, nadie está libre de episodios duros y difíciles. "La vida no es fácil", por citar un dicho más que famoso. Empero, si una institución puede advertir estas distorsiones, resulta imperativo enmendarlas y prevenirlas. Precisamente, mi intención es dejar un testimonio y una reflexión para sortear y anticipar este tipo de situaciones.

Finalmente, una tercera consecuencia posible de los actuales procedimientos para obtener el título de Realizador de Cine y Tv, es que la formación de un estudiante se puede ver precarizada. La obligación de integrar a toda costa a un equipo para realizar la obra de título, puede significar una participación secundaria e incluso periférica del estudiante en esta etapa formativa tan relevante. Este no es mi caso, pero no es difícil

colegir que, en ciertas circunstancias, la titulación derive en una tramitación que carezca de significación para quienes participan del proceso. Y esto no ocurriría sólo por la voluntad de quienes se ven afectados, si no también por la conformación de un núcleo dentro del equipo del proyecto que puede hegemonizar las decisiones y planteamientos en torno a la realización audiovisual, lo que no es algo negativo a priori, ya que es esperable e incluso deseable que exista este nivel de compenetración en un número acotado de personas en un proyecto cualquiera. Sin negar lo anterior, esto puede derivar (y según creo, deriva) en una participación y enriquecimiento formativo desigual, producto de un proceso de titulación con las características actuales.

Para prevenir que se generen circunstancias donde los estudiantes decidan indirectamente quién se titula y quién no; para evitar que se generen exclusiones, y para que el compromiso y nivel de compenetración con el proceso de titulación sean los óptimos en la mayor cantidad de casos posibles, se hace necesario, en mi opinión, crear más alternativas de titulación en esta carrera. Cada estudiante debería titularse haciendo algo que le motive profundamente. Esto es imposible de asegurar, pero si se pueden crear más condiciones para propiciarlo. Por ejemplo, en programas del rubro audiovisual de otras casas de estudio, un estudiante se puede titular haciendo un guión u otro trabajo de carácter individual. Por otro lado, la realización de obras innovadoras o experimentales abre la posibilidad de realización en equipos reducidos de trabajo, limitando los condicionamientos por falta de equipamiento audiovisual o por recursos económicos. Incluso, podría admitirse, a partir de la generación de un procedimiento particular, que un estudiante se proponga hacer un cortometraje a partir de sus propios recursos.

Ninguna de estas alternativas es el mejor camino a seguir, ni una combinación total o parcial de estas lo es. Mi intención es dejar claro que es posible diversificar las alternativas para conseguir el título, evitando las consecuencias indeseadas que nombré. Es más, una ampliación de las alternativas de titulación puede resultar beneficiosa en varios niveles. Quizá el más importante refiere a la motivación de los estudiantes, la cual puede verse promovida en un contexto donde cada cual pueda escoger que es lo que quiere hacer. Creo que la memoria de un estudiante puede ser muy útil para tomar este y otros aspectos en consideración, y así perseguir los intereses comunes a toda la comunidad de una escuela, con el fin de mejorar una

institucionalidad dada. Tal ha sido la intención de mi prefacio, y espero que pueda ser un aporte en este sentido.

## INTRODUCCIÓN

Esta memoria está constituida de tres partes. Primero, me referiré brevemente a la experiencia de rodaje, y pondaré sus virtudes y dificultades, sobre todo en relación al desafío que representó la grabación en 3D, haciendo una suscita alusión a mi rol como continuista.

En segundo lugar, desarrollaré una reflexión teórica en torno al montaje, usando como insumo mi experiencia en la edición de Moisés. Busco desarrollar las lecciones que fueron surgiendo a partir de la práctica de edición, para abrir reflexiones más amplias sobre el manejo de la historia y su relación con los aspectos formales en el ámbito del montaje.

Con los comentarios y observaciones en torno las prácticas de montaje, intento retomar un clásico debate entre quienes conciben el montaje como un momento constitutivo y fundamental de la realización audiovisual, y quienes ven la práctica de la edición como algo secundario, erigiendo al manejo del tiempo al interior del plano como variable esencial para la definición poética del cine.

Ambas perspectivas serán el trasfondo histórico y teórico en el que se desenvolverá la discusión presentada en esta memoria, pero el desarrollo de la misma se centrará en los descubrimientos y reflexiones teóricas que emergían tras las distintas etapas de edición. Así, comentaré y daré cuenta de algunos aprendizajes en relación a la densidad del tiempo en el rodaje; la relación entre la narración y la persecución de una “adecuada” estética 3D; las complicaciones derivadas del montaje paralelo, la prolepsis y las expectativas; y el manejo de la información del relato y la conservación del carácter suspensivo de la obra en cuestión.

La tercera parte de este escrito está formada por sus conclusiones, donde me centraré en mis comentarios teórico-prácticos sobre el montaje, ya que la reflexión sobre el rodaje puede considerarse como una unidad independiente, conformada por su propio desarrollo y sus propias conclusiones.

## **2. LA NECESIDAD DE DESGLOSAR LA ESTEREOSCOPIA:** acerca del rodaje

En general, el rodaje de Moisés fue bastante intenso y complejo. Para casi la totalidad del equipo, la estereoscopia representó un nuevo desafío. Esto influyó de manera particular en la dirección de fotografía. Considerando que ya de por sí el trabajo de fotografía requiere amplios esfuerzos y una gran prolijidad, con el 3D la dificultad prácticamente se duplicó, y los ritmos de grabación se hicieron más pesados y lentos. Esto ocurrió, la mayor parte del tiempo, por las dificultades derivadas del posicionamiento de las dos cámaras, y la necesidad de una convergencia de ambas en puntos exactos.

En términos pragmáticos, esto resultó en una simplificación del guión técnico original del cortometraje. Si cada escena debía contar, originalmente, con dos o tres planos, el plan se redujo a un plano por escena. De todas formas, las tomas obtenidas resultaron, en su mayoría, satisfactorias para dirección. En parte, esto se pudo lograr porque el rodaje estaba conformado por una buena cantidad y calidad de recursos humanos. Dirección contaba con dos asistentes, y la dirección de fotografía contaba con más de seis personas. Se trabajó con una maquillista profesional, y producción también se hizo de dos asistentes, lo que agilizaba las gestiones y procedimientos. En total, había más de veintiún personas trabajando por grabar "Moisés". Esto implicó una división del quehacer audiovisual bastante especializada, lo que compensó en buena medida las dificultades que estribaba la técnica estereoscópica. La especialización del equipo de trabajo hacía más eficiente una faena de rodaje cuya agilidad se veía menguada por las razones ya explicitadas.

Lo que dificultaba la labor de dirección de fotografía, simplificaba las tareas de continuidad. No es lo mismo asegurar la continuidad de una escena que cuenta con tres planos que otra que cuenta con uno solo. En los hechos, la única implicancia que tuvo la grabación a dos cámaras para mi tarea como script, consistió en dejar registro de dos "ojos", por separado, para su utilización en el montaje.

Lo cierto es que también hubiese sido conveniente tomar nota de la interaccionalidad que existía entre ambas cámaras. La mayoría de las tomas en "Moisés" buscaban componer planos de figura completa. Para mantener una línea de estilo en este

sentido, habría sido útil tomar en cuenta la distancia entre cámaras, con la finalidad de repetir o variar este valor dependiendo de las circunstancias y la intención expresiva de dirección. No se generó esta disposición en la planificación del rodaje, y tampoco se previó en el trabajo de continuidad en particular.

Esta tarea es análoga a la medición de los niveles de exposición lumínica en distintos planos. Tomar nota de ello permite mantener o variar estos niveles entre planos o escenas dependiendo de la propuesta audiovisual que se persigue. El mismo sentido tiene ir dejando registro de la interaccialidad, pues permite tener un mayor nivel de control sobre la estética que se busca generar en la obra audiovisual.

El registro de la interaccialidad cobra mayor importancia al tomar conciencia de que este es uno de los aspectos elementales para controlar la estereoscopía. El cambio de lentes también puede ser útil, pero en este sentido no se contaba con muchas alternativas, más que la utilización del zoom, lo cual puede constituir un arma de doble filo. El valor indicado para un lente basado en el zoom de una cámara no mantiene necesaria fidelidad con lo indicado por el mismo valor de zoom en otro aparato de grabación, aunque ambas cámaras sean del mismo modelo y marca. Esta fue una reflexión que se elaboró, sobre todo, después del rodaje. Sí el cambio artificial de lentes sustentado en el zoom se descarta como herramienta para la fotografía en 3D, entonces las técnicas que van quedando, como el control de la interaccialidad, cobran la mayor de las importancias.

Como reflexión general respecto a mi rol en el rodaje, puedo decir que el papel del continuista puede fortalecer el registro del rodaje en la medida que los parámetros técnico-estéticos que se buscan controlar para lograr una determinada propuesta audiovisual sean explícitos en la hoja de registro.

**3. RESCATANDO ESENCIAS DE UN RELATO:** la reconstrucción de la historia en el montaje

“Moisés” está construido por un montaje paralelo y sintético, y en general, con planos abiertos y relativamente extensos en términos temporales. Se ha buscado generar una

atmósfera que se haga, en ocasiones, parcialmente pesada, para entrar en sintonía formal con la aflicción y el peregrinaje de su protagonista.

Se trata también de un montaje invisible, siguiendo la tradición normativa expuesta por André Bazin<sup>57</sup>, donde las manos y las tijeras de los realizadores deben ser invisibles, lo que se logra, principalmente, manteniendo la continuidad formal de lo narrado en imágenes, y evitando saltos que resten realismo a la obra.

El cortometraje también sigue el realismo propuesto por Bazin, al estar constituido por planos secuencia, que tienden a constituir la totalidad de cada escena. La temporalidad de los planos, la elevada profundidad de campo, y la reducida cantidad de ocasiones en las que se detalla artificiosamente sobre algún aspecto particular de los personajes o de la puesta en escena, son elementos que también contribuyen a generar una “realidad de la imagen” como la propuesta por el teórico italiano.

Sin embargo, la tendencia formal descrita no es completa para la obra en cuestión. No seguimos de manera dogmática la línea estética del montaje sintético, de lo que hubiese derivado un trabajo audiovisual emparentado con los postulados de Andrei Tarkovsky, donde la película no emerge gracias al montaje, si no que a pesar de él<sup>58</sup>. En la propuesta del director ruso, la poética del cine reside en el tiempo y la verdad que se esculpen en cada plano, rechazando así la idea del cine de montaje de sus predecesores (Eisenstein o Kuleschov), para quienes la película tomaba su forma fundamental en la mesa de edición.

En cierto sentido, el montaje de “Moisés” se encuentra bastante alejado de la vieja tradición de los pioneros rusos de la década de 1920. Sin embargo, es necesario decir que la edición de este cortometraje reafirma la idea de que puede existir un proceso de reconstrucción de la historia al momento del montaje<sup>59</sup>. Esta es la materia sobre la que se centra esta memoria.

---

<sup>57</sup> André Bazin. *¿Qué es el Cine?*. España: Rialp, 2001.

<sup>58</sup> Andrei Tarkovsky: *Esculpir en el Tiempo: Reflexiones sobre el arte, la estética y la poética en el cine*. España: Rialp. 2002.

<sup>59</sup> Sergei Eisenstein. *El sentido del cine*. Argentina: Siglo XXI Editores, 2005.

Para bien o para mal, el rodaje no siempre logra tomar todas las imágenes que se planificaron para luego armar nuestra película. No todos pueden volver a quemar una casa para realizar un plano secuencia milimétricamente corografiado<sup>60</sup>. El material obtenido puede representar una restricción, una limitación sobre la cual el director y el montajista deben actuar.

El montaje de "Moisés" constituyó un proceso creativo largo y cambiante a través del tiempo. El corte final es el resultado de todos los "armados" que le precedieron y las reflexiones que se sucedieron tras cada uno de ellos.

### **3.1. El letargo temporal y la obsesión por el 3D: excesos formales y primeras correcciones**

Junto con el director, obtuvimos un primer corte de la obra una semana después de que terminara el rodaje. Cualquier juicio previo que tuviéramos acerca de la idoneidad de montar el cortometraje de una u otra manera no podía ir en desmedro de la primera tarea que nos encomendamos: examinar una edición que obedeciera a la estructura del guión tal cual estaba escrito. El resultado fue un "armado" de cerca de 25 minutos que se hacía excesivamente pesado y poco concluyente<sup>61</sup>. Desde ese momento supimos que recorreríamos un largo trecho antes de dar con la estructura definitiva de Moisés.

La densidad temporal de los planos puede ser elevada si es que se percibe una finalidad expresiva definida. En efecto, se puede pensar que la peregrinación del personaje, que debe ser angustiante y tasciturna, se vería beneficiada de un montaje como el referido. Esta finalidad, sin embargo, se podía lograr (y según creemos, se logró) a través de un corte mucho más breve. La extensión del primer montaje no se veía compensada por la cantidad de acontecimientos que movilizaban la narración. Era posible contar la misma historia sin tantos tiempos suspendidos. De hecho, un "armado" más breve favorecería una mayor concentración de los acontecimientos

---

<sup>60</sup> Me refiero a la anécdota ocurrida en el rodaje de "El Sacrificio", de Tarkovsky. Para el climax de la película, debieron quemar dos veces una casa de tamaño real, ya que la primera toma no funcionó.

<sup>61</sup> Cabe recordar que la gran mayoría de las escenas estaban confeccionadas a partir de un sólo plano, lo que claramente hacía que la densidad temporal entre cada corte fuera poco dinámica y bastante aletargada.

narrativos, lo que amplificaría la conciencia en ciertos aspectos de la trama que interesa destacar, y así dichos aspectos no se perderían en una corriente temporal densa y redundante.

Entonces, tras el primer montaje, surgió como objetivo evidente quitar la redundancia argumentativa para aligerar la marcha del navío audiovisual y resaltar aquellos rasgos estructurales de la historia que permitieron rescatar el sentido del guión original. Pero el primer corte no sólo era extenuante, sino que también carecía de las pistas suficientes para hacer aprehensible lo narrado. Por razones de orden estético, racional e –incluso– por obsesiones del momento, se privilegió en la selección de tomas que utilizamos en los tres primeros cortes, aquellas donde el 3D fuera más notorio y donde brindara mayor aceptación en términos formales. Este criterio fue en desmedro de la narración. Fueron relegados a segunda y tercera prioridad tomas que le podrían haber dado mayor inteligibilidad al relato. Vale recordar la importancia de la narración para que exista una buena obra audiovisual<sup>62</sup> (y la conocida creencia), y puesto que el montaje –como lo hemos dejado ver y como lo seguiremos viendo– es una reconstrucción del guión, entonces la creencia que revela la importancia de la narrativa también se hace extensiva para el montaje.

Está claro. Moisés es un cortometraje 3D, y esta propiedad debe ser cuidada y resaltada para comunicar con claridad el rasgo formal que lo hace distinguible de otros trabajos a nivel universitario. Sin embargo, el relato siempre ha tenido y tendrá un gran peso para que una historia pueda ser comprendida y bien apreciada. No valía sacrificar la historia sólo para mostrar planos que nos parecieran más atractivos. Era necesario equilibrar la balanza entre narración y formalismo visual. Si bien no se puede reducir el relato a las tramas y acciones implícitas en una narración cinematográfica<sup>63</sup>, bien se puede hacer énfasis sobre aquellos elementos que permiten movilizar la historia e informar sobre sus aspectos más básicos.

Guiados por ideas como estas, es que volvimos a hurgar en el material apartado antes de que realizáramos el primer corte. Resolvimos, como primera restricción, que ya no

---

<sup>62</sup> Es conocida la creencia de que un buen guión no derivará necesariamente en una buena película, pero que no se puede hacer una buena película a partir de un mal guión.

<sup>63</sup> Ver Marie Anne Guerin. *El Relato Cinematográfico: Sin relato no hay cine*. España: Ediciones Paidós Ibérica, 2004.

tomaríamos en cuenta el semblante estereoscópico del material para tomar las decisiones de edición. Prohibimos temporalmente el visionado en 3D para que la obsesión por el detalle de la imagen no restringiera decisiones en el nivel del relato, y comenzamos a cortar y pegar a la vieja usanza.

### **3.2. Surge la necesidad de nivelar expectativas:** montaje paralelo y prolepsis

Antes de pasar a las consideraciones sobre el montaje definitivo, es pertinente un comentario sobre el desafío de desplegar un relato a través de imágenes alternadas sobre las que se conforman dos líneas narrativas separadas. Una ventaja trivial del montaje paralelo es que permite muchas posibilidades y soporta muchas expectativas. Quizá es menos común decir que esto también puede ser una desventaja. Entre estos dos flancos se sucedieron varios de los cortes que dieron forma a Moisés mes tras mes.

La excesiva extensión del primer corte no era sólo un problema por la pesada densidad temporal de los planos. El montaje paralelo siempre hace pensar que en algún momento va a ocurrir algo que de un sentido nuevo a la historia, guiando la relación entre las tramas. En un cortometraje como “Moisés” -de por sí sutil en términos narrativos, y más críptico de lo normal en aquellos momentos- lograr este efecto con planos aletargados resultaba algo más que intrincado. La reducción temporal fue un primer paso. Faltaba, sin embargo, algo que diera mayor sentido a la historia, algo que la hiciera más cabalmente comprensible o, por lo menos, atrayente.

Por esto se tomó la opción de comenzar con Moisés ya moribundo y con su mujer entre lágrimas. Luego descubriríamos que bastaba con la agonía del protagonista, sin tomar en cuenta el sufrimiento explícito de María desde el comienzo. La expectativa generada por esta prolepsis, o, si se quiere, flashforward, buscaba capturar la atención del posible espectador desde un comienzo. Creímos que así lo haría. Y bueno, nos pasamos en términos de expectativas.

No sólo anticipábamos la reacción de ambos protagonistas ante el desenlace del drama. También colocamos sus nombres sobre la imagen, como si la letra blanca

sobre la pantalla le diera más carácter al cortometraje. Aventurábamos una promesa demasiado explícita sobre lo que ocurriría más tarde.

Lo cierto es que una anticipación de relato como la descrita eleva el deseo por percibir un final concluyente que explique, por lo menos, por qué ambos personajes se encontraban en una situación tan lamentable como la nombrada. El cortometraje es capaz de dar a entender que una mujer llora porque su hombre ha decidido embarcarse en una manda que lo deja al punto del desfallecimiento, pero no pretende ser completamente explícito en otros aspectos, dejando espacio al equívoco. Era necesario manejar mejor las expectativas, para no construir anchos caminos por los que transitaran francas decepciones.

Por lo demás, todavía no dábamos las suficientes pistas para hacer comprensible el relato. Todavía dudábamos sobre la utilización de algunas imágenes que contribuirían a la exposición de la historia. No se entendía muy bien por qué Moisés hacía su recorrido, por qué su esposa se preocupaba tanto y como es que el protagonista terminaría escupiendo sangre. Como se verá más adelante, tampoco se trataría de hacer que las cosas se entendieran demasiado bien, pero hasta ese momento, nos encontrábamos abriendo un suspenso que seríamos incapaces de cerrar. No es que un relato, por requisito, deba resolver absolutamente las dudas planteadas en su comienzo, pero si no se trataba de resolver el suspenso, por lo menos tenía que haber “algo”, una propuesta de sentido.

De ahí comenzaron a surgir otras alternativas, en las cuales incluso se cambió la naturaleza completa de la historia. No es necesario acudir a todos los ensayos que precedieron al corte final. La opción definitiva tendría que ver con volver al origen del relato. Habría que buscar una forma en que ciertos puntos de la historia se comprendieran mejor, y acotar las expectativas inherentes a las virtudes del montaje paralelo y la prolepsis.

### **3.3. El equilibrio entre informar el relato y generar expectativas:** el montaje definitivo

Cuando se usa una prolepsis al inicio de un relato, es prácticamente inevitable plantear

de manera implícita una interrogante como ¿Qué cuestiones acontecieron en la historia para llegar hasta el punto que se me está mostrando? Se despierta, por lo tanto, un interés por la narración sustentado en el desconocimiento que poseo como espectador respecto de los hechos que explican la situación que se me ha anticipado en la pantalla.

Este vistazo en el futuro puede dar más dinamismo a la historia, al hacer que el espectador se prenda más rápidamente del relato, produciendo así un interés elevado al comienzo del mismo. Si no usamos este "truco", la atención del espectador puede ser poco acentuada desde el inicio del relato. Esto es particularmente cierto si la prolepsis trae algún acontecimiento que sea intenso en términos emocionales y/o se representen situaciones límite para los personajes. Esto aparece todo el tiempo en el cine, en películas como "Pulp Fiction" (1994) o "Doce Monos" (1995), y también en la literatura; en obras de Gabriel García Márquez como "Cien Años de Soledad" (1967) o "Crónica de una Muerte Anunciada" (1981).

Ambas cuestiones están presentes en el cortometraje, al usar la toma de Moisés sangrando por la boca al comienzo de la historia. Pero a diferencia de los intentos narrativos anteriores, esta prolepsis no promete más de lo que la historia posteriormente movilizará.

Finalmente, se encontraron las tomas y los artificios que permitirían contar la historia sin contarla demasiado. El corto inicia inspirando una atmósfera definida, que es el ambiente que deberá gobernar todo el relato: en la pantalla negra, el sonido de la angustia de un hombre de respirar sofocado entre voces que murmuran rezos y cantan el cristianismo en un entorno rural. Con esta clave formal, se anuncia el contenido básico del relato: la idea de "manda" o sacrificio.

Poco después de la prolepsis con la que arranca el relato, deviene la escena donde María le dice a Moisés que "no tiene por qué que ir" ¿Dónde? No lo sabemos, pero esta información ya es suficiente para aclarar que el miedo de la protagonista se corresponde con lo que se nos mostró al inicio del relato. A su vez, se comprende que el caminar de Moisés es siempre un momento posterior a las escenas donde figura con su esposa. Ese "ir a un lugar" es lanzado inmediatamente al futuro, por lo que el

peregrinaje de Moisés queda claramente zanjado en una línea temporal posterior a los momentos en que marido y mujer dialogan.

También incluimos el diálogo donde los protagonistas conversan aludiendo sucintamente al estado de salud de ambos (esto se hace lo suficientemente explícito cuando se usa la palabra “doctor”). Él quiere ir a un lugar para velar por la salud de su esposa, y ella no quiere que vaya porque se preocupa por la integridad física de él. No hace falta mucho más para dar a entender que el andar de Moisés es el eje donde se articula el conflicto dramático de la obra: la misión de él es la angustia de ella; el objetivo del protagonista es un sacrificio que ella rechaza.

Otro detalle importante es la toma nocturna donde Moisés aparece bastante afectado. Al integrar este plano se previene un posible extrañamiento del espectador. Puede ser poco creíble que un hombre de la edad y talante que aparenta Moisés sucumba en un periodo breve de tiempo, por más que se aluda sutilmente a su mermado estado de salud. Mostrar la noche hace que el tiempo diegético transcurra, e informa sobre un viaje que puede ser verdaderamente pesado para cualquier hombre. El fin de Moisés en el asfalto se hace asequible, ya que existe una progresión de su deterioro que no deja lugar a saltos inusitados entre salud y agonía.

Todos estos acontecimientos hacen que la angustia de María sea comprensible en términos racionales, ya que se va informando poco a poco al espectador de la realidad trágica que espera a Moisés. En términos estéticos, esto también permite que la angustia de ambos se sintonice y aumente en términos de intensidad de manera orgánica y metafísica. Mientras más sufre él, más se desalienta ella. No hay algo que explique racionalmente como es que María puede afligirse al mismo ritmo que aumenta el padecimiento de su esposo. Esto es parte de la discreción del montaje, que usa una recatada pero tradicional aceleración del montaje paralelo para aumentar la intensidad dramática hacia el final del relato.

El resultado de montar el corto y, en un mismo tiempo, contar la historia de esta manera, es que obtenemos información elemental para comprender el relato sin entender los contenidos más claros que le movilizan. Comprendemos que cada uno sufre por el otro por motivos vitales, pero no se explicita por qué Moisés debe

emprender este sacrificio. La historia mantiene su coherencia críptica. Hay un ocultamiento de las motivaciones que podrían ser más evidentes. También es oculta la atmósfera religiosa que envuelve a Moisés, y menos clara es la ya referida relación metafísica que conecta el sufrimiento de la mujer y el hombre en ritmos definidos y crecientes a lo largo del montaje.

En la escena donde ella se baña tras los cordeles donde cuelga la ropa, es posible ver como ella se pasa la mano por el vientre, lo que sólo es un gesto explícito para quienes conocieron las intenciones originales del guión de "Moisés". Para el resto del mundo esto sólo puede derivar en duda, si es que se advierte el signo, y la incompletitud es una sensación más persistente que la certidumbre. La suspensión del sentido puede propagarse más allá de los límites de lo que es mostrado, mientras que la seguridad puede conformarse en los límites que van del primer al último segundo de material exhibido. En general, se busca lo que no se tiene ¿Para qué perseguir lo que ya es propio y conocido?

#### **4. CONCLUSIÓN:** montaje y tiempo

En retrospectiva, muchas de las observaciones sobre las prácticas de montaje de esta memoria pueden parecer obvias. Sin embargo, ellas son el artificio de un proceso que debió ser recorrido tal cual como se recorrió. En otras palabras, esto no pudo ser de otra manera.

Estas reflexiones, antes que preceder la realización de los nuevos cortes, fue "descubierta" en la medida que el trabajo de edición volvía una y otra vez al material obtenido en rodaje, y es decantada en términos racionales sólo ahora, en el presente texto.

Decidimos olvidar la primacía de la estereoscopía para privilegiar tomas que hicieran más intelgible la obra (pero no demasiado). Descomprimimos la densidad temporal de las imágenes para perder en letargo y crecer en dinamismo narrativo. Evitamos una prolepsis demasiado prometedora para evitar una expectación que buscara resoluciones demasiado explícitas, ya que este es un cortometraje de espíritu parcialmente críptico. Se reguló la aparición de información que diera cuenta de cuestiones elementales del relato sin explicitar ni cosificar las motivaciones de los personajes, para responder a una expectativa ajustada a una obra que se fundamenta en el misterio, en una suspensión relativa de su sentido.

Todas estas fueron prácticas que nacieron, necesariamente, de revelaciones que surgieron de una peregrinación bastante extendida, y sólo ahora puede surgir una sitematización como la que se está exponiendo.

A partir del material de rodaje, nos enfrentamos al desafío de despertar un relato cuyas esencias debían volver a articularse. Fue en el montaje donde finalmente la obra cobró su vida definitiva. Si bien estamos muy lejos de las prácticas de montaje de directores como Eisenstein, es necesario reconocer que, en este caso, la pieza audiovisual no encontró su verdadera forma si no hasta que salió de la etapa de edición. Rescatando a Tarkovsky, debo decir que, ciertamente, buena parte del sentido del relato estaba dentro de cada toma. En Moisés, el tiempo de cada plano, identidad palpable de "Moisés" (y fin estético en sí mismo), es una variable que nació en el rodaje, pero el

montaje también los usó como medios a través de los cuales el relato fue articulado. En términos pragmáticos, las tomas del cortometraje tienen dos almas. Son medios y fines en sí mismos, dependiendo de la perspectiva analítica que escoja el observador. El montaje puede seguir siendo considerado como parte esencial del lenguaje audiovisual<sup>64</sup>, pero en la experiencia de los tiempos que corren, es difícil apostar que la edición sea el código que da su definición al cine, independiente que en este caso haya sido protagonista a la hora de “sacar la escultura de la piedra”<sup>65</sup>.

---

<sup>64</sup> Vincent Pinel. *El Montaje. El Espacio y el Tiempo del film*. España: Paidós, 2004.

<sup>65</sup> Martín Heidegger. *El Origen de la Obra de Arte*. En Caminos de bosque. Madrid: Alianza, 1996.

## **Bibliografía**

- BAZIN, André (2001). *¿Qué es el Cine?*. España: Rialp.
- EISENSTEIN, Sergei (2005). *El sentido del cine*. Argentina: Siglo XXI Editores.
- GUERIN, Marie Anne (2004). *El Relato Cinematográfico: Sin relato no hay cine*. España: Ediciones Paidós Ibérica.
- HEIDEGGER, Martin (1996). *El Origen de la Obra de Arte*. En Caminos de bosque. Madrid: Alianza.
- PINEL, Vincent (2004). *El Montaje. El Espacio y el Tiempo del film*. España: Paidós.
- TARKOVSKY, Andrei (2002). *Esculpir en el Tiempo: Reflexiones sobre el arte, la estética y la poética en el cine*. España: Rialp.