



UNIVERSIDAD DE CHILE
Instituto de la Comunicación e Imagen
Carrera de Cine y Televisión

.GIF

Obra Audiovisual para optar al Título de Realizador de Cine y Televisión

AUTORES

Felipe Enrique Elgueta Soto
Elisa Celine Leiva Anderson
Luciana Paz Merino Blamey
Catalina Paz Guzmán Osorio

PROFESOR GUÍA

Alejandro Patricio Fernández Almendras

Santiago, Chile
2016

INDICE

Portada.....	1
Índice.....	2
Sinopsis.....	4
Equipo Técnico.....	5
Ficha técnica.....	7
Argumento.....	8

Propuesta cinematográfica general.....	10
Propuestas cinematográficas por departamento.....	12
Propuesta de Montaje.....	13
Propuesta Fotográfica.....	15
Propuesta de Producción.....	17
Objetivos.....	19
Presupuesto definitivo.....	20
Plan de financiamiento.....	24
Plan de producción.....	27
Carpeta de casting.....	34
Carpeta de locaciones.....	37
Guion definitivo.....	40
Producción técnica.....	48
Informe profesores.....	49

SINOPSIS

.GIF narra la historia detrás de tres videos de internet. Cheto (16), intenta asaltar a un transeúnte, y termina siendo el protagonista de un acto de justicia ciudadana. Cata (16) graba a su amiga practicando sexo oral en un parque. Hernán (80), tiene asbestosis debido al trabajo con metales y químicos y decide suicidarse a lo bonzo en la vía pública. Los tres se ven envueltos en el caos de una navegación cibernética, evidenciando a una sociedad obsesionada con el castigo.

EQUIPO TÉCNICO

DIRECCIÓN		
Director (rol evaluable)	Felipe Elgueta Soto	elgueta.felipe@gmail.com
Script	Elisa Leiva Anderson	

PRODUCCIÓN		
Productora (rol evaluable)	Catalina Guzmán Osorio	catalina.guzman@ug.uchile.cl
Asistente de producción	Sebastián Cuadra	sebastian.cuadra.o@gmail.com
Casting	Catalina Guzmán Osorio	catalina.guzman@ug.uchile.cl

FOTOGRAFÍA		
Directora de Fotografía (rol evaluable)	Luciana Merino Blamey	lucianamerinoblamey@gmail.com
Cámara	Luciana Merino Blamey	lucianamerinoblamey@gmail.com
Asistente de fotografía	Ignacia Muñoz	ignacia.mnz@gmail.com

SONIDO		
Sonidista	Simón Gómez	simongomezruiz@gmail.com

POSTPRODUCCIÓN		
Montajista (rol evaluable)	Elisa Leiva Anderson	elisaleiva@gmail.com
Postproducción	Elisa Leiva Anderson	elisaleiva@gmail.com
Post de sonido	Elisa Leiva Anderson	elisaleiva@gmail.com

FICHA TÉCNICA

Nombre proyecto	.GIF
Formato	Hi8
Formato de proyección	HD
Género	Híbrido
Duración	30 minutos

ARGUMENTO

.GIF narra la historia detrás de tres mediáticos videos de internet, permitiéndonos ingresar en la subjetividad de sus protagonistas, descifrando así lo que internet suprimió. A través de los escasos segundos que la web inmortalizó, se construirán historias que dialogan sobre la violencia y el castigo social.

La protagonista de la primera historia es Cata (16), una adolescente de San Bernardo que registra una felación, haciendo un guiño al viral "buena naty". El objetivo principal de Cata es la venganza, motor que hace avanzar la narración hasta el registro y publicación del video.

La meta final de Cata tiene como origen el despecho, pues su ex novia ahora está con una de sus amigas. Una mezcla de dolor y capricho la llevan a urdir un plan en donde su otrora amiga será humillada públicamente. La tensión de la historia se desencadena por las pequeñas acciones que la llevan a cumplir su meta, en donde la adolescencia e internet dialogan permanentemente, trastocando los límites entre el ser virtual y el ser táctil.

Nuestra segunda historia se centra en Hernán (80), un anciano que gravemente enfermo por trabajar con metales y ácidos, planea un suicidio mediático. Su objetivo central es quemarse a lo bonzo, para lo cual atraviesa una serie de situaciones que lo preparan para su muerte. La flagelación de su cuerpo se evidencia desde el comienzo en la historia, mostrando llagas en su cuerpo, la invalidez de su mujer y la aniquilación de un animal. Lo performativo de su actuar nos lleva a la pregunta por los límites del castigo social, en donde la violencia contenida estalla en la automutilación, hecho que implica corporalmente a cada visitante que recibe en la web.

La última historia pertenece a Cheto (16), un joven que tras ser sorprendido robándole a un anciano es ajusticiado socialmente. Esta narración se inspira directamente en un caso sucedido recientemente, en Santiago. Esta historia es una observación en extenso del momento en que es amarrado a un poste, para luego ser flagelado por una muchedumbre. Se explorará dicho momento a cabalidad, mostrando explícitamente el dolor y hambre de castigo existente en nuestra sociedad. Cheto actúa como catalizador de toda la violencia contenida en el cortometraje, en donde su único objetivo es servir de víctima, un ente que sacia propósitos foráneos. La violencia contra el cuerpo de este "flaite", es ejercida por personajes simbólicos, que intentan hacer un retrato de los diversos agentes sociales.

PROPUESTA CINEMATOGRAFICA GENERAL

.GIF es un cortometraje que nace a partir de tres videos reales de internet, donde cada uno alude a un subgénero audiovisual: gore, porno, y acción. Estas historias son contadas a través de planos generales que mantienen un distanciamiento observacional con los personajes. El diseño sonoro pone en pugna estas decisiones cinematográficas, haciendo énfasis en los detalles íntimos de quien lleva la acción de cada escena, creando ritmos internos a la diégesis.

Cómo metodología se decidió ocupar a no-actores, que por medio de la investigación y confianza nos permite registrar la puesta en escena de su cotidianidad, llegando a una verosimilitud en cámara para acentuar la autenticidad de cada escena. Esta decisión ha sido la base por la cual se ha escrito el guiOn, entremezclando la vida real de las personas, las noticias en la cual sus relatos están inspirados, y la creación ficticia de su arco dramático. La estructura del corto se conceptualiza desde la idea de mantener tres pestañas abiertas en internet, “páginas” que van apareciendo a través de un patrón constante, (1 23 1 23 1).

La experimentación del corto está pensada desde el soporte con que se registra, utilizando una cámara análoga en soporte Hi8, así recurriendo a la textura de otra época para describir lo actual, un salto temporal que produce un extrañamiento que interpela las diferencias entre el tiempo ‘real’ y el tiempo virtual.

PROPUESTAS CINEMATOGRAFICAS POR DEPARTAMENTO

PROPUESTA DE MONTAJE

El montaje de .GIF trabajará la construcción de secuencias en la vida de tres personajes distintos. Estas funcionan como tres “pestañas” distintas en internet que siguen un patrón rígido y definido para ser visualizadas, otorgando una sensación de orden al caos de la navegación.

ESTRUCTURA

3 historias:

Cata: 8 escenas / 2 días distintos.

Hernán: 8 escenas / 2 días distintos.

Cheto: 4 escenas / 1 momento.

- 1) Cheto. 1 plano
- 2) Cata. 4 planos
- 3) Hernán. 4 planos
- 4) Cheto. 1 plano
- 5) Cata. 4 planos
- 6) Hernán. 4 planos
- 7) Cheto. 1 plano

CATA Y HERNÁN

Las historias de Cata y Hernán son contadas a través de dos bloques de cuatro escenas cada una, en la cual cada bloque pertenece a un día distinto. Las lógicas temporales entre sus escenas se rigen por elipsis dentro del mismo día. Este recurso se utiliza para convertir lo ausente como parte del relato, en donde se incita al espectador en crear sus propias conexiones y versiones de lo sucedido. Estos hiatos producen una ruptura hacia la continuidad espacio-temporal, remarcando la utilización de los cortes y volviendo el montaje visible.

La temporalidad de cada escena y su momento de corte sigue el tono de cada historia y sus personajes. Los planos de Cata y su drama adolescente terminan con irrupciones de dos tipos:

- Externas a la diégesis del plano: introducción de un elemento nuevo al encuadre que interrumpe la escena. (Ej. Escena 13. Una mujer con la cara pintada como conejo se acerca ofreciendo pintar los rostros de Cata y sus amigos).

- Internas a la diégesis del plano: la narratividad central del encuadre es puesto en pausa por una alteración corporal en los personajes. (Ej. Escena 4. La pierna de Lelo se queda

atascada en un alambre y casi se cae por el precipicio. Todos se paran bruscamente para ir a ver lo que ocurre).

Este tipo de cortes acentuará el tono travieso y “juguetón” del relato de Cata, reflejando una adolescencia distraída y con una intención omnisciente de des-ensimismar la historia misma.

A lo contrario de Cata, el personaje de Hernán está inmerso en la naturaleza y en una soledad constante, y la fluidez entre sus escenas responden a este contexto. La cadencia de sus movimientos y el ritmo del trabajo manual que hace, unido con la sonoridad de este mismo, son las características que determinan el punto de corte de los planos. El vacío temporal que se produce entre las escenas aumentan la tonalidad de suspenso que mantiene el relato.

CHETO

La historia de Cheto es contada a través de cuatro planos secuencias, en la cual cada plano pertenece al mismo momento unitario. Estas cuatro escenas mantienen una lógica de espacio-continuo, y es utilizada para narrar este momento de acción con un tono vertiginoso y enérgico. En este sentido, el relato de Cheto es una secuencia que se divide en tres partes, que marca una separación narrativa entre Cata y Hernán. Este carácter de permanencia y repetición hace un símil a las características de los videos virales en internet.

PROPUESTA FOTOGRÁFICA

La propuesta fotográfica de .GIF se estructura en torno a dos ejes principales, en primer lugar está cuerpo, la exhibición explícita de su laceración, quedando doblemente evidenciada en la mutilación que ejercen los planos sobre él. En segundo lugar encontramos los íter-espacios que crean los encuadres, el plano fijo limitando la existencia de los personajes generando diversas “pantallas” dentro del plano, remitiéndonos así a la multiplicidad de mundos que habitan en la web.

Otro elemento de suma importancia es el soporte en que será registrado .GIF, el HI 8. Este actuará como catalizador de una visualidad que contrapone distintas temporalidades, tensionando el tiempo “real” con el tiempo virtual. La grabación en cámara análoga con soporte Hi 8, recurre a una textura comúnmente asociada a otra época para describir lo actual, un salto temporal que produce un extrañamiento que interpela las diferencias entre lo virtual y lo “real”. La coherencia estética de .gif se sustenta en la descontextualización de un soporte, elemento que otorgará unicidad a la visualidad. Esto se expresa principalmente en la frialdad de la cámara, que mayoritariamente se revelará en planos fijos sobre trípodes y planos secuencias en steadycam. El tono de la cámara será omnisciente, nunca mimetizándose con la histeria o violencia de los momentos retratados.

El primer punto estructurante fotográficamente de .GIF, está dados por los cuerpos. A través del relato se observará la violencia ejercidas sobre ellos, resaltando lumínicamente sus huellas. Así en la historia de Cheto, es su cuerpo ultrajado el único elemento que escapa a la penumbra que conforma el plano, como también la historia de Hernán, donde la laceración está dada por el fuego, la incendiaria luminosidad que emana. En cuanto a Cata, será el mismo encuadre el que se encargue de la mutilación, privilegiando planos y situaciones que la obligan a salir de la cápsula que generan las tomas.

Como segundo punto, .GIF se pregunta constantemente por los inter-espacios existentes en un mismo lugar. Así una línea fotográfica del corto privilegia grandes planos generales en espacios públicos. La rigurosidad del trípode permitirá descubrir cómo se inter relacionan diversas situaciones dentro de un mismo encuadre. Los planos generales saturados de gente contrastarán con interiores en penumbras, donde la iluminación adquiere un rol fundamental. Teniendo como referente a Pedro Costa, se

trabaja mucho la luz y sombra, el contraluz. Existe una búsqueda por generar capas dentro de los encuadres, elemento dado por una iluminación que demarca detalles narrativos que construyen el mundo de cada secuencia.

Si bien los planos de interior son diametralmente opuestos a los exteriores, mantienen su búsqueda por los inter-espacios, en este caso proponiendo encuadres que enclaustran y distancian a los personajes, generando así una subespecialidad que dialoga con las realidades existentes en el cortometraje. La idea de un permanente salto de pantalla en pantalla es lo que pretenden los encuadres, elementos visuales que recuerdan la imposibilidad de visualizar las pantallas de internet.

PROPUESTA DE PRODUCCIÓN

El principal desafío de este proyecto audiovisual, es la elaboración de un presupuesto y la confección de un plan de financiamiento, ambos acorde a las exigencias de una obra de carácter experimental que pretende realizar una búsqueda audiovisual en cada uno de los rodajes. Es por este enfoque que todos los eventos que pudieran surgir en último minuto, deben estar respaldados.

El corto se establece como un híbrido entre la ficción y el documental, por lo que la preparación de cada rodaje es siempre diferente. Para esto, la investigación de cada uno se dispone entre los meses de abril y junio, esto para efectos de fijar locaciones, constituir compromisos pertinentes y obtener los permisos de grabación.

Los rodajes se realizan durante seis días y grabando dos escenas cada uno. Esto entrega un total de 12 escenas. En cada una se contará con dos actores y cinco personas del equipo. Por lo tanto, el gasto se dividirá entre el pago de los actores, algunas de las locaciones, catering y otros, como pilas, cintas, etc. Sin embargo, está previsto que el presupuesto vaya variando dependiendo de los requerimientos de la obra.

El rodaje se realizará los fines de semana de septiembre y octubre, para efectos de organización durante la semana. Los días se dividirán en medias jornadas, hasta cumplir con los seis días de grabación. Para todas éstas se realizará una hoja de llamado con una hora de anticipación para el equipo y media hora para los actores. Las jornadas tendrán una comida para todas las personas.

Principales tareas para cada etapa de producción

- Pre producción
 - Supervisar el desarrollo del guion.
 - Investigación, visita y selección de locaciones.
 - Trámites de permisos:
 - Locaciones
 - Uso de música copyright
 - Supervisión del equipo completo.
 - Lista de materiales necesarios para cada rodaje.

- Elaboración de un plan de trabajo.
- Producción y rodaje
 - Solicitud de equipos técnicos:
 - cámaras, sonido, trípode, etc.
 - Coordinación con actores.
 - Hoja de llamado.
 - Luego de cada rodaje:
 - Visionado del material.
 - Preparación del rodaje siguiente.
- Postproducción:
 - Solicitud de las salas de edición en la universidad.
 - Establecer plazos de postproducción de imagen y sonido.
 - Supervisar corte final.
 - Gráfica.

OBJETIVOS

Nuestras vidas enlazadas constantemente con la virtualidad obligan a cuestionarnos sobre el límite entre la realidad cibernética y la realidad táctil. El uso de tecnología se está convirtiendo en una extensión de nuestros cuerpos, complejizando la manera en que construimos identidad, llevando nuestro imaginario del yo a distintos planos de conexión. En este sentido, el primer objetivo de .GIF es explorar las maneras en que el lenguaje audiovisual se puede aproximar a la experiencia cotidiana de vivir en un mundo virtual. Nos interesa indagar en la brecha entre el lenguaje cibernético y cinematográfico a través de tres videos mediáticos de internet, permitiéndonos navegar por la línea que divide el documental y la ficción. Esta “hibridación” tiene como objetivo reflexionar acerca de la era digital utilizando el soporte de la hi8 y una estructura intercalada. En el cortometraje buscamos aterrizar esta búsqueda formal a la narrativa de nuestros personajes, y a través de ellos preguntarnos por la maneras en que la vigilancia y el castigo operan en la sociedad chilena.

PRESUPUESTO DEFINITIVO

Presupuesto general / versión 2 / agosto 2015

Días de rodaje: 6

Escenas por día: 3-4

Total de escenas: 20

Abril - Julio	Investigación	100.000
	locaciones	30.000
	Casting	60.000
Septiembre	Rodaje	450.000
	Catering	200.000
	Equipos	80.000
	locaciones	150.000
	Traslado	80.000
Octubre Noviembre	postproducción	
	Imagen	350.000
	sonido	250.000
	Copias	100.000
Diciembre	Distribucion.	150.000
	TOTAL	2.000.000

ITEM DESCRIPCIÓN	K	DÍAS/HORAS	COSTO UNIT.	COSTO TOTAL	
Autoría					
• Investigación	1	1	100.000	100.000	
Remuneraciones					
• Actor 1	1	2	25.000	50.000	
• Actor 2	1	2	25.000	50.000	
• Actor 3	1	2	25.000	50.000	

<u>Subtotal 1</u>					<u>250.000</u>
Gestión y administración					
• Locomoción	1 0	6	1.000	60.000	
• Teléfonos móviles	2	1	20.000	20.000	
• Auto (bencina)	1	6	10.000	60.000	
<u>Subtotal 2</u>					<u>140.000</u>
Equipos / materiales					
• Cintas	2	6	2.000	24.000	
• Pilas	1	4	1.500	6.000	
• Arte	1	6	30.000	180.000	
• Otros	1	6	15.000	90.000	
<u>Subtotal 3</u>					<u>300.000</u>
Catering					
• Bebidas	1 0	6	1.500	90.000	
• Comida	1 0	6	2.000	120.000	
<u>Subtotal 4</u>					<u>210.000</u>
Postproducción					
• Imagen	1	1	350.000	350.000	
• Sonido	1	1	250.000	250.000	
<u>Subtotal 5</u>					<u>600.000</u>
Distribución					

• Copias DVD	1	1	100.000	100.000	
• Festivales y otros	1	1	200.000	200.000	
<u>Subtotal 6</u>					<u>300.000</u>
Contingencia	1	1	200.000	200.000	<u>200.000</u>
<u>Total</u>					<u>2.000.000</u>

PLAN DE FINANCIAMIENTO

El plan de financiamiento se basa primordialmente en la autogestión, y contempla varias fases dependiendo de la etapa en que se encuentre el corto. La primera etapa, que corresponde al primer semestre, se centra en la recaudación de dinero para la preproducción: investigación, elaboración del guion, locaciones y casting. Y la segunda etapa, que corresponde al segundo semestre, y considera el proyecto más avanzado y consolidado, se concentra en recaudar dinero para el rodaje y postproducción.

- 1ra etapa de producción: se fija un monto desembolsado por los integrantes del equipo y se realizan ventas de alimentos en diversos lugares.
- 2da etapa de producción: se utilizan plataformas online, páginas de crowdfunding.

1ra etapa
(Abril - Julio)

Monto establecido para cada uno de los integrantes: \$ 50.000.-

- Felipe Elgueta - \$ 50.000.-
- Elisa Leiva - \$ 50.000.-
- Luciana Merino - \$ 50.000.-
- Catalina Guzmán- \$ 50.000.-

Total recaudado: \$200.000.-

Ventas de alimentos en la universidad y otros lugares de Santiago

Total recaudado: \$300.000.-

Gran total recaudado: \$500.000.-

2da etapa
(Agosto - Noviembre)

Crowdfunding

A mediados del mes de agosto, comenzaremos una campaña de crowdfunding en la página Idea.me, página especializada para recaudación de fondos para distintos tipos de proyectos. Personas de todo el mundo pueden realizar un aporte económico.

Plataforma elegida:

- Idea.me

Pasos para publicar en website crowdfunding:

1. Establecer un objetivo monetario.
(\$ 1.500.000.- agosto 2015).
2. Realización de un teaser o tráiler.
3. Establecer las recompensas para los colaboradores (estímulos).
4. Estimar tiempo de duración de la campaña.
5. Estrategia de difusión de campaña: identificar espectadores, redes sociales.

Ventas	300.000	
Crowdfunding	1.500.000	
Aportes Propios	200.000	(\$50.000.- c/u)
TOTAL:	2.000.000	

PLAN DE PRODUCCIÓN

Resumen de fechas:

- Rodajes:
 - Lunes 7 de septiembre
 - Sábado 26 de septiembre
 - Martes 29 de septiembre
 - Sábado 3 de octubre
 - Sábado 17 de octubre
 - Lunes 26 de octubre
- Montaje / 1er corte
 - 2 al 8 de noviembre
- Montaje / corte final / efectos especiales
 - 9 al 15 de noviembre
- Post sonido
 - 16 al 22 de noviembre
- Distribución
 - 7 al 27 de diciembre

CARPETA DE CASTING

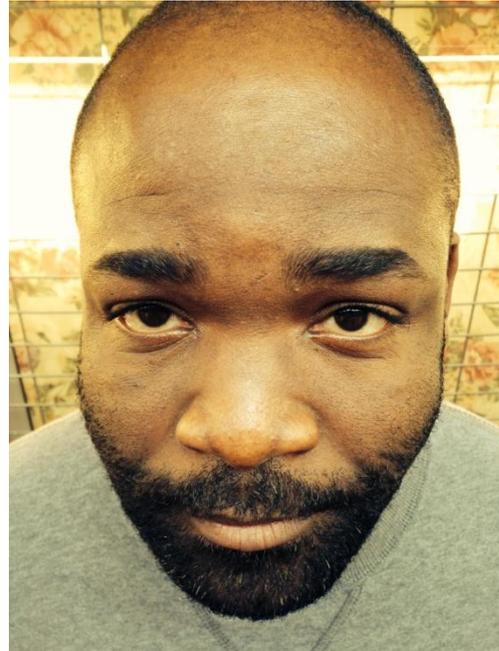
Personaje 1

Hernán García
81 años
Artesano



Personaje 2

Catalina Salomé
15 años
Estudiante



Personaje 3

Cheto
20 años

CARPETA DE LOCACIONES

Locaciones principales

Locación 1 casa Hernán	
DIRECCIÓN:	La Florida



Locación 2 alrededores Mall Vespucio / autopistas
--



Locación 3 casa Marc	
DIRECCIÓN	Puente Alto



GUION DEFINITIVO

FLAITE

1)

EXT. TARDE. CALLE

Está atardeciendo en el centro de Santiago, desde lejos se visualiza una muchedumbre congregada alrededor de un poste. Los gritos se hacen cada vez más violentos e histéricos, la gente atesta el lugar, llenando completamente el cuadro de cuerpos e insultos.

2)

EXT. TARDE. MALL VESPUCIO.

Entre una muchedumbre en permanente movimiento aparecen Cata (16) Bastián (16), que con una caja en mano piden monedas a los transeúntes. Dicen estar "macheteando" por su liceo en toma y para apoyar a los profesor en huelga. Los autos pasan debajo de ellos. Cata se cansa de pedir plata y entre risas va corriendo a colgarse en los rieles de la pasarela, su cuerpo suspendido y su cabeza permanece fuera de cuadro. Bastián intenta sacarle una foto con el celular de Cata, pero la cámara se ve muy granulosa. Ambos afirman que pronto tendrán un Iphone. Cata se deja de sostener de los rieles y cae en una posición a cuatro patas.

3)

INT. TARDE. MICRO

Junto con su grupo de amigos, (Camila, Kristal, Mari, Lelo, y Diego), Cata y Bastián se reparten en la última fila de asientos de la micro, algunos sentados en el suelo. Por la ventana se ve el cerro por la cual la micro está subiendo, en el camino a la periferia rural de La Florida. Los amigos se sacan selfies en el celular y conversan de un drama ocurrido con una profesora de colegio. Las conversaciones fluyen con viveza y se entremezclan. Los amigos parecen no percatarse de nadie a su alrededor y se sienten las reinas y reyes de la micro, con la autocomplacencia que solo otorga la adolescencia. Cata quiere que Kristal, su ex-polola de la que todavía está enamorada, se siente cerca de ella, pero Kristal prefiere mantenerse en el suelo al lado de Camila. Decepcionada, Cata se queda en silencio y pegada mirando su celular, mientras que el resto de sus amigos se ríen entre ellos. La micro toma una curva brusca y todos se caen para el lado, uno encima de otro.

4)

EXT. TARDE NOCHE. MIRADOR

Los amigos se reparten por un mirador que da vista a Santiago y la cordillera. En un extremo está Bastián y Mari, tirando piedras por la reja de alambre que los separa del precipicio. Camila y Diego fuman y conversan sentados. Todos retan a Lelo por estar acaparando una de las cajas de vino que está dando vueltas. En otro extremo del mirador están Cata y Kristal paradas. Cata está ebria recordando y contando las anécdotas del viaje que hicieron a la playa hace ya un año, cuando eran pareja. Kristal escucha a Cata con impaciencia, y de manera suave intenta convencerla que tiene superar la relación que tuvieron. Kristal titubea antes de finalmente contarle a Cata que está saliendo con Camila. Cata llora ebriamente, mientras que Karla intenta hacerle cariño. Mientras tanto, en otro extremo del mirador, Lelo está ascendiendo por la reja de alambre para ir a buscar una cajetilla de cigarros que está al otro lado. Mari le dice que no lo haga mientras que el resto lo incentiva con silbidos. En la bajada, la pierna de Lelo se queda atascada en un alambre y casi se cae por el precipicio. Todos se paran bruscamente para ir a ver lo que ocurre.

5)

EXT. TARDE. BAJADA MIRADA (dolly)

Los amigos bajan caminando por el cerro. La vista de Santiago está comenzando a convertirse en noche, las luces de la ciudad de a poco se van iluminando. Cata es la más ebria del grupo, con euforia grita y pateo cosas en el camino. Bastián la abraza y la intenta tranquilizar. Camila y Kristal van de la mano. Skaters pasan a su alrededor.

ABUELO SUICIDA.

el castigando a la sociedad.

6)

INT. DIA. TALLER

Hernán está parado y encima de un mesón de madera corta láminas de cobre y metal. En su taller la cantidad de herramientas

dispersas envuelven tachos de metal usados para guardar tuercas y machetes. En la pared un poster de Allende habita junta a un recorte de una revista de una mujer desnuda. El se mueve entre la maquinaria antigua juntando láminas delgadas de cobre. Empieza a martillar los pedazos en forma de un arco. Se detiene y agarra un pedazo de pan. Sale del taller y avanza por un camino estrecho, atravesando árboles, sequías de agua y maleza. Al final de su trayecto llega a una entrada formada por una higuera y pinos que ascienden hacia el cielo. Hernán entra a este espacio que parece una cueva, y en la oscuridad escuchamos que alimenta a un ser vivo amarrado a una cadena. En la opacidad del espacio el ser se mueve y parece figurar como un humano. Hernán le habla despacio, y le dice que se aguante un poco más, que pronto todo terminará.

7)

INT. DIA. CASA.

Hernán revisa el balón de gas que está vacío. Con un jarro va hacia el baño oscuro donde se empieza a desnudar. Llena el jarro con agua y se lava el cuerpo por partes. Sus manos curtidas por el trabajo manual que ha realizado a lo largo de su vida sostienen una barra de jabón. Levanta un brazo y se limpia la axila, visibilizando su torso lleno de heridas. Su respiración espada y sus jadeos constantes. Parches cubren sus piernas flácidas y la piel arrugada de su estómago devela manchas y rozaduras. Termina la sesión de limpieza y se viste con un terno negro, tapando el cuerpo que acaba de exponer.

8)

INT. SALA DE ESPERA CONSULTORIO

En medio de una multitud de personas esperando ser atendidas, Hernán está sentado mirando sus manos. Lo que ocurre a su alrededor toma protagonismo y lo convierte en uno más de la muchedumbre. Un grupo de viejos y viejas se reúnen a copuchar sobre los pelambres del barrio, una mujer intenta dar leche a una guagua llorando, una mujer impaciente discute con una secretaria, un hombre duerme y su esposa le hace cariño. Perros entran al consultorio envueltos en una pelea y mordiéndose entre ellos, causando un alboroto entre los pacientes en espera.

9)

INT. NOCHE

Hernán entra con una bandeja de comida a la pieza donde está Miriam (87), su esposa que está postrada en la cama. En silencio ella empieza a comer, Hernán arregla la señal de la televisión y se queda sentado en los pies de la cama. La noticia en la televisión habla de un video pornográfico adolescente que está dando vueltas en internet. El noticiario anuncia: "La página de internet donde se exhibía este video recibió cinco mil visitas antes que la bajaron de la red." Una especialista habla sobre la temática de la sexualidad de los jóvenes mientras Hernán y Miriam mastican frente al televisor.

FLAITE

10)

EXT. TARDE. CALLE.

Entramos en la muchedumbre, entre gritos se escucha lo que podría ser una cinta de embalaje, mientras Cheto (16) entre jadeos cortados suplica que lo suelten. Nos quedamos con Juan (45) quien enfático acusa a Cheto de robarle a un abuelo, le grita que lo reconozca. El abuelo (71) parece shockeado por la situación, entre tartamudeos se intenta desligar de la escena. Juan además de insultar a Cheto arremete contra el abuelo, "viejo culiao, di lo que pasó, no seai cobarde si ya no te va a hacer na'... ahh viejo maricon." El anciano queda aislado, mientras la muchedumbre le grita a Cheto que debería trabajar como todos ellos, que por culpa de gente como él, estamos como estamos. La masa lanza escupos y ríe. Gladys (55) acompaña al abuelo, e intenta tímidamente defender a Cheto, que solo se escucha en off, a veces suplicante, a veces amenazante. Un grupo de escolares observa, dos de ellos sacan sus celulares, y extasiados comienzan a grabar, intentando dirigir la situación "correlo más pa' allá, levántale la cabeza, si así... apretalo más, se le está saliendo una mano, sí, sí ponlo así, eeso, tíralo, tíralo"

11)

EXT. DIA. ENTRADA PARQUE O'HIGGINS

Entre una muchedumbre de paseantes y vendedores ambulantes, Fresa (32), una mujer sobrepeso y en situación de calle, baila reggeaton. Vira las caderas y mueve sus brazos jovialmente. Detrás de ella están Cata, sentada y abrazando la radio, y Bastián, quien mantiene el sombrero para recibir el dinero. En conjunto gritan que están recaudando fondos para la madre de Fresa.

12)

EXT. TARDE. PARQUE O'HIGGINS

Echados en el pasto, Fresa y Cata cuentan y dividen en tres la plata que han recaudado. Bastián hace abdominales, y una aplicación del celular le va contando los ejercicios en altavoz. A su alrededor, grupos de adolescentes se han reunido para empezar a tomar, mientras que otros juegan a la pelota. A través del celular, Bastián se entera que Camila vendrá a carretear al O'higgins junto con su prima. Cata se altera y con Bastián arman un plan para vengarse de Camila. Mientras conversan animadamente, un pelotazo casi le llega a la cabeza de Fresa.

13)

EXT. TARDE. O'HIGGINS

Dentro de una masa de 50 jóvenes repartidos por el pasto, están Cata, Bastián, y Camila sentados con un grupo. Conversan de los grupos cibernéticos que están presentes ("emos chile" "unfamus tumblr" "otaku Santiago"). Dos hombres góticos (45), los organizadores de la fiesta, conversan con ellos, intentando asimilarse con los adolescentes, y ofreciendo cigarrillos y porros al grupo. Cata conversa con Camila. Le cuenta que ya superó a Kristal y que está pensando en probar con hombres porque las mujeres son demasiado complicadas. Su actitud despreocupada alegra a Camila, quien dice que ahora pueden ser las tres amigas unidas como antes. Cata y Bastián le persuaden para que tome un shot de tequila. Una mujer con la cara pintada como conejo se acerca ofreciendo pintar sus rostros.

14)

EXT. NOCHE. O'HIGGINS.

Con el celular, Cata graba a Camila mientras que ella practica sexo oral a otro adolescente en la vía pública. Camila, claramente ebria, se ríe y sigue los órdenes de Cata.

15)

INT. DÍA. LIVING COMEDOR

Hernán está sentado en trabajando en living con un soplete, moldeando pedazos de cobre y metal. La televisión anuncia la noticia de una detención ciudadana. El noticiario dice: "...". Hernán va en búsqueda de una herramienta y sale de cuadro. En el mesón queda un armado cuadrado metálico, y el viento que entra por la ventana hace que las piezas se muevan. El teléfono fijo suena y él vuelve a entrar con prisa, pero no alcanza a contestar el aparato.

16)

INT. TARDE. COCINA

Hernán pone pedazos calientes de metal y cobre en el congelador, causando la condensación ruidosa de los elementos. Pone los fierros delgados en el molde cuadrado de metal, su obra que se está pareciendo cada vez más a una jaula. El teléfono vuelve a sonar y esta vez contesta de inmediato, poniendo el teléfono en altavoz y con mucho volumen. La voz de un hombre por el otro lado le pregunta cuánto le falta con los moais, que este mes vienen hartos turistas y ya no le queda stock. Hernán responde que ha estado un poco enfermo, pero que la otra semana si o si tendrá todo listo.

17)

EXT. TARDE. PARCELA

Hernán lleva una carretilla con un balón de gas, el soplete y la jaula finalizada. Vuelve a pasar por el camino estrecho de árboles y entra a la higuera en forma de cueva. En la oscuridad, las siluetas visibilizan que Hernán está colocando al ser dentro de la jaula. Este ser emite chillidos mientras que Hernán prende el soplete y lo quema vivo. Por el ruido que emite se evidencia que es un animal. Hernán permanece observando el cuerpo y las huellas que dejaron las quemaduras.

18)

INT. NOCHE HABITACIÓN

Hernán y Miriam están sentados juntos en la cama. La tele está apagado y solo suena la radio. Una canción ranchera electrónica aparece y Hernán le baila lentamente a su espoa postrada.

19)

EXT. ATARDECER. CALLE P.S

La noche llega, los postes comienzan a encender tímidamente sus luces. Por vez primera vemos a Cheto, que está amarrado, rodeado por alusa foil. El faro de a poco va tomando más fuerza, iluminando directamente a Cheto, que ahora está cercado por una masa oscura. El contraste lumínico deja ver claramente las agresiones, sacándolas de su oscuridad y anonimato. Raúl (27) le comienza a dar nalgadas, la gente ríe y lo incita a seguir. María (18) grita que paren, que ya está bueno, la masa la hace callar, la abucea. Raúl la interpela, diciendo que es una pendeja culiá, que si acaso ese flaite es su pololo, que le dé un besito. Todos ríen, el abuelo desaparece, nadie nota su ausencia. Raúl, alentado por la masa comienza a desnudar a Cheto, empezando por sus pantalones, para terminar por quitarle los calzoncillos. Ya totalmente desnudo, Raúl lo acosa sexualmente, imitando posiciones y gemidos. De pronto irrumpe en escena un perro, entre ladridos Juan lo toma y lo pone sobre Cheto, imitando un apareamiento. Entre ladridos y sonidos sexuales de la muchedumbre aparece Roberto (25) quien se suma y pide que le saquen una foto, el potente flash ilumina el momento.

PRODUCCIÓN TÉCNICA

Cámara hi8

Cintas

Trípode

Micrófono direccional RODE NTG3

Micrófono lavalier Sennheiser

Zepelín Rycote WS4

Caña Telescópica

Mixer 3 canales

Cables XLR

Audífonos

Grabadora Tascam – Dr40

Claqueta

Maleta Fresnel Arri de 300 y 650 watts

Pantallas reflectantes duras

Gelatinas

Banderas corta flujo/net

Extensiones eléctricas

Pesas

Dolly (7 – 26 – 29 de septiembre)

Steady (3 – 17 – 26 de octubre)

INFORMES PROFESORES

Profesora
María Cecilia Bravo
Directora de Pregrado
Instituto de la Comunicación e Imagen
Universidad de Chile
PRESENTE

En mi calidad de **Profesor (a) Guía**, a continuación le comunico a usted la evaluación de la Memoria de Título “GIF” del estudiante “*Elgueta Soto Felipe Enrique*”:

	ITEM	ASPECTOS CONSIDERADOS	%
1. 1	Nota Obra, Grupal	Relevancia y originalidad. Proceso de trabajo de la propuesta al resultado. Calidad artística/técnica del resultado	50 %
1. 2	Nota Rol	Responsabilidad y dedicación al rol. Aporte al resultado final	50 %

Item	Nota	Ponderación
1.1..	6,2	0,5
1.2..	6,2	0,5
promedio	6,2	

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

COMENTARIO OBRA

Esta es una obra compleja, difícil de explicar, que encuentra su origen en una reflexión respecto del fenómeno de los vídeos virales de internet, la ausencia de contexto de muchos de ellos, la alienación de la sociedad que les da origen y circulación, y la intertextualidad que permite su interpretación o lectura.

Como tal, es una obra que no sigue una linealidad narrativa y que no busca ni un sentido único ni una lectura combinada de sus elementos que permitan obtener un sentido único o claro de lo narrado.

Se trata de una conexión ligera, casi inexistente entre partes de un relato coral que no tiene inicio ni final, cuyas partes son intercambiables entre sí y con otras partes que pueden ser producidas de manera igualmente aleatoria.

En este sentido es una obra que se escapa de la categoría de "cortometraje" y a la muestra en una pantalla única o exclusiva (cine, video casero, dvd, etc.) y que pertenece más a otros medios de expresión artística, como serían una exhibición lineal paralela en tres pantallas en una galería de arte, o bien en el mismo Youtube, como una especie de video viral sin posibilidad de relacionarse con un creador específico y cuyo sentido se agota en sí mismo.

A raíz de esta reflexión, y con el objetivo de transmitir de manera no evidente la sensación y efecto de observar un video viral en el mismo proceso de viralizarse y relacionarse con otros contenidos de manera más bien aleatoria, es que los alumnos se embarcaron en la tarea de encontrar mecanismos de registro que dieran cuenta de algunos fenómenos reconocibles en el ámbito de internet.

Tras un largo proceso de selección de historias, se seleccionaron tres narraciones que reflejan en cierta manera distintas caras del fenómeno de la viralización: un arresto ciudadano, un video pornográfico casero, un video blogger.

Para el registro se optó por un formato que se diferenciara del clásico registro de la era de internet, es decir, el video de alta definición, y se optó por un video de formato antiguo, el Hi-8.

En términos de puesta en escena, a la aleatoriedad del registro clásico de un viral, a la cámara en mano, encuadre disparado y variable, etc., se opuso una cámara estática o bien con movimientos calculados y elegantes, alejados de los característicos saltos del video grabado con el celular.

En este marco es que a mi juicio el trabajo cumple de muy buena manera los objetivos planteados, aunque en buena medida esto signifique dejar de lado factores que suelen ser asociados a la buena ejecución de un proyecto audiovisual, como comprensión del mensaje, empatía, sentido último, etc.

La complejidad del trabajo, y su falta de relación con el contexto que pueda tener, o no tener, un espectador que no comparta el marco referencial al que alude de manera débil e indirecta el trabajo, es una limitante importante en su éxito como obra audiovisual. Sin embargo, se trata de un riesgo consciente y cuyo costo viene asociado a un beneficio no menor, como es el poder experimentar de manera radical y original sobre una serie de contenidos y formas narrativas que están comenzado a surgir a las espaldas del modo tradicional de representación narrativo audiovisual.

Pese a los logros en este sentido del trabajo, hay ciertos factores formales, inconsistencias que pudieron haber sido superadas y de esta forma permitir que el resultado pudiese contar con una raigambre formal más potente que hubiese permitido que aún sin contar con el contexto, o la ausencia de este entendida como elemento de análisis necesario de la obra.

El formato elegido para el registro, si bien permite separarlo del formato clásico de un video viral moderno, se acerca demasiado a la idea general de que por ser un producto de consumo rápido debe carecer de la definición propia de un producto de mayor presupuesto, lo que atenta contra la misma idea de la pieza. En este sentido. Haber optado por un formato HD de alta calidad, con una dirección de fotografía de alta factura, hubiese permitido hacer más claro el contraste con el mundo "internet" y su registro desde una distancia suficiente para permitir un análisis y comprensión más clara de parte del espectador.

Asimismo, la pieza audiovisual se beneficiaría de un volumen mayor de historias, que permitieran un número mayor de permutas de sentido y asociaciones libres de parte del espectador, con el fin de que se produjese lo que hasta ahora se vislumbra apenas como una posibilidad aún no alcanzada: que la pieza tenga un sentido potente y se vuelva una reflexión importante sobre el fenómenos de la viralización de contenidos en internet.

COMENTARIO ROL

Como director de la obra, el alumno se desempeñó con mucha responsabilidad, cumpliendo con plazos y formas de entrega, realizando tareas de investigación y análisis, revisando la bibliografía y filmografía solicitada con puntualidad.

Su capacidad de análisis demostró ser muy alta, y su conocimiento del medio virtual en el que se enmarca su trabajo es profundo.

Durante el año académico destinó grandes esfuerzos a la búsqueda de material para ser registrado, lo que en cierta medida disminuyó su concentración en el trabajo.

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Alejandro Fernandez Almendras'. The signature is fluid and cursive, with a large initial 'A' and a long, sweeping underline.

Alejandro Fernandez Almendras

Nombre y firma del (a) profesor (a)

Santiago, 20 de mayo de 2016

Profesora
María Cecilia Bravo
Directora de Pregrado
Instituto de la Comunicación e Imagen
Universidad de Chile
PRESENTE

En mi calidad de **Profesor (a) Guía**, a continuación le comunico a usted la evaluación de la Memoria de Título “GIF” del estudiante “Guzmán Osorio, Catalina Paz”:

	ITEM	ASPECTOS CONSIDERADOS	%
1. 1	Nota Obra, Grupal	Relevancia y originalidad. Proceso de trabajo de la propuesta al resultado. Calidad artística/técnica del resultado	50 %
1. 2	Nota Rol	Responsabilidad y dedicación al rol. Aporte al resultado final	50 %

Item	Nota	Ponderación
1.1..	6,2	0,5
1.2..	6,2	0,5
promedio	6,2	

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

COMENTARIO OBRA

Esta es una obra compleja, difícil de explicar, que encuentra su origen en una reflexión respecto del fenómeno de los vídeos virales de internet, la ausencia de contexto de muchos de ellos, la alienación de la sociedad que les da origen y circulación, y la intertextualidad que permite su interpretación o lectura.

Como tal, es una obra que no sigue una linealidad narrativa y que no busca ni un sentido único ni una lectura combinada de sus elementos que permitan obtener un sentido único o claro de lo narrado.

Se trata de una conexión ligera, casi inexistente entre partes de un relato coral que no tiene inicio ni final, cuyas partes son intercambiables entre sí y con otras partes que pueden ser producidas de manera igualmente aleatoria.

En este sentido es una obra que se escapa de la categoría de “cortometraje” y a la muestra en una pantalla única o exclusiva (cine, video casero, dvd, etc.) y que pertenece más a otros medios de expresión artística, como serían una exhibición lineal paralela en tres pantallas en una galería de arte, o bien en el mismo Youtube, como una especie de video viral sin posibilidad de relacionarse con un creador específico y cuyo sentido se agota en sí mismo.

A raíz de esta reflexión, y con el objetivo de transmitir de manera no evidente la sensación y efecto de observar un video viral en el mismo proceso de viralizarse y relacionarse con otros contenidos de manera más bien aleatoria, es que los alumnos se embarcaron en la tarea de encontrar mecanismos de registro que dieran cuenta de algunos fenómenos reconocibles en el ámbito de internet.

Tras un largo proceso de selección de historias, se seleccionaron tres narraciones que reflejan en cierta manera distintas caras del fenómeno de la viralización: un arresto ciudadano, un video pornográfico casero, un video blogger.

Para el registro se optó por un formato que se diferenciara del clásico registro de la era de internet, es decir, el video de alta definición, y se optó por un video de formato antiguo, el Hi-8.

En términos de puesta en escena, a la aleatoriedad del registro clásico de un viral, a la cámara en mano, encuadre disparejo y variable, etc., se opuso una cámara estática o bien con movimientos calculados y elegantes, alejados de los característicos saltos del vídeo grabado con el celular.

En este marco es que a mi juicio el trabajo cumple de muy buena manera los objetivos planteados, aunque en buena medida esto signifique dejar de lado factores que suelen ser asociados a la buena ejecución de un proyecto audiovisual, como comprensión del mensaje, empatía, sentido último, etc.

La complejidad del trabajo, y su falta de relación con el contexto que pueda tener, o no tener, un espectador que no comparta el marco referencial al que alude de manera débil e indirecta el trabajo,

es una limitante importante en su éxito como obra audiovisual. Sin embargo, se trata de un riesgo consciente y cuyo costo viene asociado a un beneficio no menor, como es el poder experimentar de manera radical y original sobre una serie de contenidos y formas narrativas que están comenzando a surgir a las espaldas del modo tradicional de representación narrativo audiovisual.

Pese a los logros en este sentido del trabajo, hay ciertos factores formales, inconsistencias que pudieron haber sido superadas y de esta forma permitir que el resultado pudiese contar con una raigambre formal más potente que hubiese permitido que aún sin contar con el contexto, o la ausencia de este entendida como elemento de análisis necesario de la obra.

El formato elegido para el registro, si bien permite separarlo del formato clásico de un video viral moderno, se acerca demasiado a la idea general de que por ser un producto de consumo rápido debe carecer de la definición propia de un producto de mayor presupuesto, lo que atenta contra la misma idea de la pieza. En este sentido. Haber optado por un formato HD de alta calidad, con una dirección de fotografía de alta factura, hubiese permitido hacer más claro el contraste con el mundo "internet" y su registro desde una distancia suficiente para permitir un análisis y comprensión más clara de parte del espectador.

Asimismo, la pieza audiovisual se beneficiaría de un volumen mayor de historias, que permitieran un número mayor de permutas de sentido y asociaciones libres de parte del espectador, con el fin de que se produjese lo que hasta ahora se vislumbra apenas como una posibilidad aún no alcanzada: que la pieza tenga un sentido potente y se vuelva una reflexión importante sobre el fenómenos de la viralización de contenidos en internet.

COMENTARIO ROL

Como productora de la obra, la alumna se desempeñó con mucha responsabilidad, cumpliendo con plazos y formas de entrega, realizando tareas de investigación y análisis, revisando la bibliografía y filmografía solicitada con puntualidad.

Su capacidad de análisis demostró ser alta, y su conocimiento del medio virtual en el que se enmarca su trabajo es alto.

Dotó al grupo de los elementos necesarios, tanto técnicos como humanos, para llevar a cabo el trabajo solicitado, y cumplió siempre en tiempo y forma en los requerimientos del ramo.

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Alejandro Fernandez Almendras', written in a cursive style.

Alejandro Fernandez Almendras

Nombre y firma del (a) profesor (a)

Santiago, 20 de mayo de 2016

Profesora
 María Cecilia Bravo
 Directora de Pregrado
 Instituto de la Comunicación e Imagen
 Universidad de Chile
PRESENTE

En mi calidad de **Profesor (a) Guía**, a continuación le comunico a usted la evaluación de la Memoria de Título “*GIF*” del estudiante “*Leiva Anderson, Elisa Celine*”:

	ITEM	ASPECTOS CONSIDERADOS	%
1. 1	Nota Obra, Grupal	Relevancia y originalidad. Proceso de trabajo de la propuesta al resultado. Calidad artística/técnica del resultado	50 %
1. 2	Nota Rol	Responsabilidad y dedicación al rol. Aporte al resultado final	50 %

Item	Nota	Ponderación
1.1..	6,2	0,5
1.2..	6,2	0,5
promedio	6,2	

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

COMENTARIO OBRA

Esta es una obra compleja, difícil de explicar, que encuentra su origen en una reflexión respecto del fenómeno de los vídeos virales de internet, la ausencia de contexto de muchos de ellos, la alienación de la sociedad que les da origen y circulación, y la intertextualidad que permite su interpretación o lectura.

Como tal, es una obra que no sigue una linealidad narrativa y que no busca ni un sentido único ni una lectura combinada de sus elementos que permitan obtener un sentido único o claro de lo narrado.

Se trata de una conexión ligera, casi inexistente entre partes de un relato coral que no tiene inicio ni final, cuyas partes son intercambiables entre sí y con otras partes que pueden ser producidas de manera igualmente aleatoria.

En este sentido es una obra que se escapa de la categoría de “cortometraje” y a la muestra en una pantalla única o exclusiva (cine, video casero, dvd, etc.) y que pertenece más a otros medios de expresión artística, como serían una exhibición lineal paralela en tres pantallas en una galería de arte, o bien en el mismo Youtube, como una especie de video viral sin posibilidad de relacionarse con un creador específico y cuyo sentido se agota en sí mismo.

A raíz de esta reflexión, y con el objetivo de transmitir de manera no evidente la sensación y efecto de observar un video viral en el mismo proceso de viralizarse y relacionarse con otros contenidos de manera más bien aleatoria, es que los alumnos se embarcaron en la tarea de encontrar mecanismos de registro que dieran cuenta de algunos fenómenos reconocibles en el ámbito de internet.

Tras un largo proceso de selección de historias, se seleccionaron tres narraciones que reflejan en cierta manera distintas caras del fenómeno de la viralización: un arresto ciudadano, un video pornográfico casero, un video blogger.

Para el registro se optó por un formato que se diferenciara del clásico registro de la era de internet, es decir, el video de alta definición, y se optó por un video de formato antiguo, el Hi-8.

En términos de puesta en escena, a la aleatoriedad del registro clásico de un viral, a la cámara en mano, encuadre disparejo y variable, etc., se opuso una cámara estática o bien con movimientos calculados y elegantes, alejados de los característicos saltos del vídeo grabado con el celular.

En este marco es que a mi juicio el trabajo cumple de muy buena manera los objetivos planteados, aunque en buena medida esto signifique dejar de lado factores que suelen ser asociados a la buena ejecución de un proyecto audiovisual, como comprensión del mensaje, empatía, sentido último, etc.

La complejidad del trabajo, y su falta de relación con el contexto que pueda tener, o no tener, un espectador que no comparta el marco referencial al que alude de manera débil e indirecta el trabajo,

es una limitante importante en su éxito como obra audiovisual. Sin embargo, se trata de un riesgo consciente y cuyo costo viene asociado a un beneficio no menor, como es el poder experimentar de manera radical y original sobre una serie de contenidos y formas narrativas que están comenzando a surgir a las espaldas del modo tradicional de representación narrativo audiovisual.

Pese a los logros en este sentido del trabajo, hay ciertos factores formales, inconsistencias que pudieron haber sido superadas y de esta forma permitir que el resultado pudiese contar con una raigambre formal más potente que hubiese permitido que aún sin contar con el contexto, o la ausencia de este entendida como elemento de análisis necesario de la obra.

El formato elegido para el registro, si bien permite separarlo del formato clásico de un video viral moderno, se acerca demasiado a la idea general de que por ser un producto de consumo rápido debe carecer de la definición propia de un producto de mayor presupuesto, lo que atenta contra la misma idea de la pieza. En este sentido. Haber optado por un formato HD de alta calidad, con una dirección de fotografía de alta factura, hubiese permitido hacer más claro el contraste con el mundo "internet" y su registro desde una distancia suficiente para permitir un análisis y comprensión más clara de parte del espectador.

Asimismo, la pieza audiovisual se beneficiaría de un volumen mayor de historias, que permitieran un número mayor de permutas de sentido y asociaciones libres de parte del espectador, con el fin de que se produjese lo que hasta ahora se vislumbra apenas como una posibilidad aún no alcanzada: que la pieza tenga un sentido potente y se vuelva una reflexión importante sobre el fenómenos de la viralización de contenidos en internet.

COMENTARIO ROL

Como montajista de la obra, la alumna se desempeñó con mucha responsabilidad, cumpliendo con plazos y formas de entrega, realizando tareas de investigación y análisis, revisando la bibliografía y filmografía solicitada con puntualidad.

Su capacidad de análisis demostró ser muy alta, y su conocimiento del medio virtual en el que se enmarca su trabajo es profundo. Durante el año académico, estuvo en constante diálogo con sus compañeros y el profesor guía con el fin de obtener un corte final que satisficiera los requerimientos de la obra, tarea que enfrentó con creatividad y dedicación.



A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Alejandro Fernandez Almendras'. The signature is fluid and cursive, with a large initial 'A' and a long, sweeping tail.

Alejandro Fernandez Almendras

Nombre y firma del (a) profesor (a)

Santiago, 20 de mayo de 2016

Profesora
 María Cecilia Bravo
 Directora de Pregrado
 Instituto de la Comunicación e Imagen
 Universidad de Chile
PRESENTE

En mi calidad de **Profesor (a) Guía**, a continuación le comunico a usted la evaluación de la Memoria de Título “GIF” del estudiante “Merino Blamey, Luciana Paz”:

	ITEM	ASPECTOS CONSIDERADOS	%
1. 1	Nota Obra, Grupal	Relevancia y originalidad. Proceso de trabajo de la propuesta al resultado. Calidad artística/técnica del resultado	50 %
1. 2	Nota Rol	Responsabilidad y dedicación al rol. Aporte al resultado final	50 %

Item	Nota	Ponderación
1.1..	6,2	0,5
1.2..	6,2	0,5
promedio	6,2	

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

COMENTARIO OBRA

Esta es una obra compleja, difícil de explicar, que encuentra su origen en una reflexión respecto del fenómeno de los vídeos virales de internet, la ausencia de contexto de muchos de ellos, la alienación de la sociedad que les da origen y circulación, y la intertextualidad que permite su interpretación o lectura.

Como tal, es una obra que no sigue una linealidad narrativa y que no busca ni un sentido único ni una lectura combinada de sus elementos que permitan obtener un sentido único o claro de lo narrado.

Se trata de una conexión ligera, casi inexistente entre partes de un relato coral que no tiene inicio ni final, cuyas partes son intercambiables entre sí y con otras partes que pueden ser producidas de manera igualmente aleatoria.

En este sentido es una obra que se escapa de la categoría de “cortometraje” y a la muestra en una pantalla única o exclusiva (cine, video casero, dvd, etc.) y que pertenece más a otros medios de expresión artística, como serían una exhibición lineal paralela en tres pantallas en una galería de arte, o bien en el mismo Youtube, como una especie de video viral sin posibilidad de relacionarse con un creador específico y cuyo sentido se agota en sí mismo.

A raíz de esta reflexión, y con el objetivo de transmitir de manera no evidente la sensación y efecto de observar un video viral en el mismo proceso de viralizarse y relacionarse con otros contenidos de manera más bien aleatoria, es que los alumnos se embarcaron en la tarea de encontrar mecanismos de registro que dieran cuenta de algunos fenómenos reconocibles en el ámbito de internet.

Tras un largo proceso de selección de historias, se seleccionaron tres narraciones que reflejan en cierta manera distintas caras del fenómeno de la viralización: un arresto ciudadano, un video pornográfico casero, un video blogger.

Para el registro se optó por un formato que se diferenciara del clásico registro de la era de internet, es decir, el video de alta definición, y se optó por un video de formato antiguo, el Hi-8.

En términos de puesta en escena, a la aleatoriedad del registro clásico de un viral, a la cámara en mano, encuadre disparejo y variable, etc., se opuso una cámara estática o bien con movimientos calculados y elegantes, alejados de los característicos saltos del vídeo grabado con el celular.

En este marco es que a mi juicio el trabajo cumple de muy buena manera los objetivos planteados, aunque en buena medida esto signifique dejar de lado factores que suelen ser asociados a la buena ejecución de un proyecto audiovisual, como comprensión del mensaje, empatía, sentido último, etc.

La complejidad del trabajo, y su falta de relación con el contexto que pueda tener, o no tener, un espectador que no comparta el marco referencial al que alude de manera débil e indirecta el trabajo,

es una limitante importante en su éxito como obra audiovisual. Sin embargo, se trata de un riesgo consciente y cuyo costo viene asociado a un beneficio no menor, como es el poder experimentar de manera radical y original sobre una serie de contenidos y formas narrativas que están comenzando a surgir a las espaldas del modo tradicional de representación narrativo audiovisual.

Pese a los logros en este sentido del trabajo, hay ciertos factores formales, inconsistencias que pudieron haber sido superadas y de esta forma permitir que el resultado pudiese contar con una raigambre formal más potente que hubiese permitido que aún sin contar con el contexto, o la ausencia de este entendida como elemento de análisis necesario de la obra.

El formato elegido para el registro, si bien permite separarlo del formato clásico de un video viral moderno, se acerca demasiado a la idea general de que por ser un producto de consumo rápido debe carecer de la definición propia de un producto de mayor presupuesto, lo que atenta contra la misma idea de la pieza. En este sentido. Haber optado por un formato HD de alta calidad, con una dirección de fotografía de alta factura, hubiese permitido hacer más claro el contraste con el mundo "internet" y su registro desde una distancia suficiente para permitir un análisis y comprensión más clara de parte del espectador.

Asimismo, la pieza audiovisual se beneficiaría de un volumen mayor de historias, que permitieran un número mayor de permutas de sentido y asociaciones libres de parte del espectador, con el fin de que se produjese lo que hasta ahora se vislumbra apenas como una posibilidad aún no alcanzada: que la pieza tenga un sentido potente y se vuelva una reflexión importante sobre el fenómenos de la viralización de contenidos en internet.

COMENTARIO ROL

Como directora de fotografía de la obra, la alumna se desempeñó con mucha responsabilidad, cumpliendo con plazos y formas de entrega, realizando tareas de investigación y análisis, revisando la bibliografía y filmografía solicitada con puntualidad.

Su capacidad de análisis demostró ser muy alta, y su conocimiento del medio virtual en el que se enmarca su trabajo es profundo.

Aunque las decisiones formales pasaron en su gran mayoría por el director, el hecho de que el formato elegido y ciertas composiciones no alcancen el nivel que hubiese sido deseable es en parte su responsabilidad, como lo son también los múltiples aciertos del trabajo.



Alejandro Fernandez Almendras

Nombre y firma del (a) profesor (a)

Santiago, 20 de mayo de 2016



Profesora
María Cecilia Bravo
Directora de Pregrado
Instituto de la Comunicación e Imagen
Universidad de Chile
PRESENTE

En mi calidad de **Profesor (a) Informate**, a continuación le comunico a usted la evaluación de la Memoria de Título “.GIF” de los estudiantes Elisa Leiva, Luciana Merino, Felipe Elgueta y Catalina Guzmán.

	ITEM	ASPECTOS CONSIDERADOS	NOTA
1.1	Nota Obra	Relevancia y originalidad. Calidad artística/técnica del resultado.	4.5

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

COMENTARIO OBRA (no sujeta a extensión máxima)

Si bien el proyecto parte de premisas interesantes y se plantea preguntas relevantes para el audiovisual en la era/cultura digital, a mi juicio la obra no logra evidenciar por sí sola un desarrollo conceptual, dramático, técnico y estilístico que logre contener y responder a las premisas y problemáticas propuestas por el grupo. Si bien se intuyen y observan gestos de querer dialogar con la cultura digital y la web como soporte digital de comunicaciones, creación de imágenes, difusión, etc., el formato, la narrativa y el soporte final de la obra dificulta hacer conexiones y lecturas, y en ese sentido, la propuesta de Agosto 2015 que sugiere formatos de exhibición web ó que la imitan (pestañas web en vídeo), me parece hubiese sido esencial para el éxito de un trabajo como este. Como mencionaba, el problema trasciende el del formato de difusión, denotando debilidades en otras áreas centrales al audiovisual, ya que tanto en el texto del tratamiento narrativo inicial como en el montaje de la obra final, se trabaja con una secuencialidad narrativa que no logra traspasar la forma de temporalidad narrativa propuesta por las historias y personajes ni dar cuenta en su estilo de montaje del meta lenguaje online propio a los vídeos virales con los que dialogan los autores de la obra. En este sentido, dos cosas importantes, guión y montaje, evidencian graves problemas de compatibilidad entre las historias a contar y las formas y soportes/formatos escogidos, algo central a toda obra. En esta misma línea, a modo de ejemplo, surge la pregunta de porqué se ha escogido el título .GIF, ya que ni por definición teórica ni usos estéticos ó dramáticos, se relaciona a la obra, perdiéndose el potencial del título para dirigir las lecturas del trabajo, por lo que el título nuevamente evidencia una falta de conexión entre contenido y forma, que será delatada durante el desarrollo de la obra.



La estructuración de la obra en su modo actual, se hace casi inaccesible a quien no conoce el proceso ni a los creadores de .GIF ya que no contiene los elementos necesarios para lograr auto-contener y sostener por sí misma los contenidos desarrollados, relacionándolos con formas y estéticas provocadoras, originales y coherentes al proyecto. Finalmente, la obra tiene problemas formales en su presentación, no están los logos de la Carrera, no están los nombres de los integrantes y el equipo técnico en los créditos ni en la caja de presentación del proyecto, se entiende de que quizá haya una propuesta tras esto y no descuido, pero vuelvo a los criterios básicos de una entrega de una obra de título de pregrado en Cine y TV.

Luego de conversar brevemente con el Profesor Guía y el Coordinador de 5to año, quien facilitó el documento base que acompañó la construcción y el diseño de la obra, comprendo las preguntas, búsquedas y esfuerzos de los alumnos las que pongo en consideración en la nota otorgada a este trabajo de grado, sin embargo, la información contenida en el documento ratifica mis observaciones y levanta una serie de preguntas más profundas, que tampoco se ven desarrolladas en el material.

A modo de crítica constructiva, recomendaría volver al material, principalmente para lograr la auto "contención" de la obra y revisar como afinar la obra en términos de coherencia, contenido, forma, estructura, presentación e integración de elementos formales de presentación de tesis. Por otra parte, para un trabajo de naturaleza experimental como .GIF, se recomienda reforzar estrategias o "meta-estrategias" que ayudan a unificar la obra y su legibilidad, tales como un título adecuado, sinopsis, u otros. Esto principalmente con el fin de que la obra, sus búsquedas, respuestas, puntos de vista, etc. pueda ser comprendida por el espectador (que se asume es ya de nicho) y entablar una relación discursiva entre obra y público.

Atentamente,



Carolina Larrain Pulido

Santiago, 5 de Julio de 2016



Profesora
María Cecilia Bravo
Directora de Pregrado
Instituto de la Comunicación e Imagen
Universidad de Chile
PRESENTE

En mi calidad de **Profesor (a) Informate**, a continuación le comunico a usted la evaluación de la Memoria de Título “. gif” de los estudiantes Felipe Elgueta , Elisa Leiva, Luciana Merino y Catalina Guzmán.

	ITEM	ASPECTOS CONSIDERADOS	NOTA
1.1	Nota Obra	Relevancia y originalidad. Proceso de trabajo de la propuesta al resultado. Calidad artística/técnica del resultado.	5,8

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

COMENTARIO OBRA

(no sujeta a extensión máxima)

Las imágenes que circulan por las redes sociales a veces más que llamar nuestra atención nos *tacklean*, nos toman por asalto y luego es difícil olvidarlas como una mala canción de la que no podemos despegarnos de su estribillo. A veces perturban, otras ayudan a ironizar, pero querámoslo o no, circulan transformándose en especie de himnos visuales, quizá reflejo de nuestra propia atrocidad. El cortometraje “.gif” explora esto escogiendo algunas imágenes (no todas recordables lamentablemente) para crearles una especie de contexto/historia y así convertirnos en testigos del fuera de cuadro que la produjo. La reflexión y la forma que adopta es original y se instala en una narrativa extraña y magnética, poblada de elipsis, donde cada toma podría ser una película en sí misma u otro punto de vista del mismo momento donde se generó ese gif.

Las escenas son fragmentos o retazos a los que llegamos sin saber si es antes del suceso que provocó la imagen, o un indefectible después. Deliveradamente el contexto también es trunco, cojo de narración, pero cuya sumatoria dibuja un paisaje del residuo, situado en un intersticio de la ciudad. Las escenas van desplegándose también para visibilizar el espacio que quedó al margen del urbanismo y sus diseños: un sitio eriazado para ver la puesta de sol, el terreno inútil detrás de una montaña rusa, el recoveco de concreto a la salida del metro. Allí también se hace ciudad, se habita, se toma, se besa, se baila.

El diseño sonoro opera en coherencia, comprometido con la imagen (o quizá al revés) entregando diálogos velados, que exigen imaginar las partes faltantes. Son más bien monólogos que van dosificando pistas de una historia a la que parece imposible acceder, a menos que decidamos



ser espectadores activos en un juego de puzzles incompletos. En la inminencia de que ocurrirá algo que nunca vemos, pero que deberíamos recordar, está la apuesta de la película y lo que la hace interesante. El resultado es inquietante, hipnótico, pero poco generoso en sus 13 minutos de duración. La película adeuda en el despliegue de su propia propuesta, como si fuera demasiado tímida para seguir deshilvanando el experimento. Sin embargo, en su totalidad logra la construcción de una especie de mundo paralelo, donde las imágenes podrían ser las de un Santiago de ciencia ficción revisado por un registro frágil, pero en control del espacio que encuadra, como en las películas de Teddy Williams.

El uso de la tecnología obsoleta del video (o la cámara amateur) es una decisión que enriquece la atmósfera enigmática e instala una lectura ambigua del tiempo proponiendo así un estilo arriesgado donde hay mundos que se intuyen, registros posibles, quizá improbables para el documental, sino solo desde lejos como parados en una esquina. Este emplazamiento de la cámara es consistente, excepto en la primera escena, lo que crea una expectativa narrativa contradictoria con el resto, al igual que el montaje paralelo que no la afecta.

Esto provoca una especulación en la que no se sabe si es buscada por los autores, o si levanta una humareda falsa que desvía innecesariamente un tiempo valioso en un corto de menos de 15 minutos.

En todo caso, el cortometraje no teme en instalarse en terrenos poco seguros para indagar una forma de contar. Está construida sobre la base de un espectador exigido, que debe entrar en un juego de relaciones internas donde no encontrará cierres perfectos, ni conclusiones inequívocas. Pero sí, retazos de una ciudad donde se producen imágenes que circulan gracias al morbo o el absurdo. Este filme es un ejercicio de apropiación del archivo que generan las redes sociales. Aunque sea invisible, plantea un nuevo trayecto para un metraje encontrado en un mundo, o post mundo, al que bien vale el viaje.

Atentamente,

Nombre y firma Profesor (a)

Santiago, junio de 2016