

Universidad Nacional de Córdoba
Facultad de Artes
Departamento Académico de Cine
Trabajo Final de Carrera

A | FUERA

Alumnos

Sebastián Cáceres
Gabriel Elettore
José G. Ferrer Monti
Mario Quinteros
Nahuel Quintana

Asesores

Sergio Kogan
Daniel Tortosa

20 | 16

Agradecemos a Marcela Yaya,
Silvia Scarafia y a nuestras
familias el apoyo incondicional.

INDICE

NARRAR EL TIEMPO

*Tema
Introducción
Objetivos
Objetivos generales
Objetivos específicos
Público al que va destinado*

AFUERA

*Sobre la noción del tiempo
Herramientas para construir la imagen fílmica*

ADENTRO

*Conceptos aplicados en el cortometraje
Tiempo abolido sí, Flashback o Flashforward no
Lo fantástico de los recuerdos: construyendo el género*

SINOPSIS ARGUMENTAL Y ESTRUCTURA NARRATIVA

RECUERDOS: UNA REVISIÓN DEL TRABAJO POR ROLES

*Dirección
Producción
Fotografía
Sonido
Arte
Puesta de arte durante la pre producción
Puesta de arte durante el rodaje
Guión
Montaje*

SIMULTANEIDAD: CONCLUSIONES SOBRE EL TIEMPO

BIBLIOGRAFÍA

ANEXO

NARRAR EL TIEMPO

**Las posibilidades
dramáticas
narrativas del tiempo
abolido en la
construcción
de un relato
audiovisual ficcional.**

1



A man with short brown hair, wearing a grey V-neck sweater over a light blue collared shirt, is sitting in a light-colored upholstered chair. He is looking down and to the right with a thoughtful expression. The room is dimly lit, with a doorway in the background leading to a brighter area. The text is overlaid on the left side of the image.

La construcción de varias líneas temporales dentro de un mismo espacio físico, en este caso un departamento, que nos permitiría transmitir la sensación de estado de limbo en el que se encuentra el protagonista.



INTRODUCCIÓN

El guión cinematográfico del cortometraje llamado AFUERA nace a partir del interés de seguir produciendo ficción en Córdoba. En el proceso de idea y escritura del guión literario observamos una serie de características que nos ayudaron a construir el relato partiendo de la base de la relación espacio y tiempo. Esto nos remitió en principio a un concepto del autor Marcel Martín que se encuentra dentro de las llamadas "estructuras temporales". Al analizar esas características pudimos reconocerlas como propias de una categoría específica, y con recomendaciones de los tutores nos centramos en la que el autor plantea como tiempo abolido. En esa instancia el tiempo abolido paso a ser la base de la película y nos permitió contar la historia a través de él. Partiendo de ese tema transformamos esos elementos en criterios que nos sirvieron para definir la utilización de un único espacio físico y resignificarlo a través de diferentes recursos cinematográficos. La historia, es la de David, un hombre que se suicida luego de la pérdida de su mujer e hija en un accidente de auto, tras el hecho trágico su esencia permanece en un estado de limbo, recluido en su departamento.

Percibimos que la premisa tenía grandes posibilidades de trabajo audiovisual y así se fue complejizando en su desarrollo, se sumaron líneas argumentales, una progresión dramática marcada, el protagonismo de ciertos personajes, que se desarrollarán en los próximos apartados. Decidimos utilizar el

1

IN

TRODUC

CIÓN



recurso del tiempo abolido por la necesidad de conjugar dos tiempos en un mismo espacio. Debíamos trasladar situaciones del pasado del personaje al presente, sin abandonar el presente de este.

Cuando nos referimos a la categoría de "tiempo abolido", seguimos a Marcel Martín (2002:237) quien lo concibe como " [...] fluir de la conciencia, en que las percepciones exteriores reales y las motivaciones psíquicas más profundas, surgidas de la historia del individuo, se inscriben en el mismo plano de conciencia vivida [...]", es decir, la construcción de varias líneas temporales dentro de un mismo espacio físico, en este caso un departamento, que nos permitiría transmitir la sensación de estado de limbo en el que se encuentra el protagonista.

Al relacionar nuestra película con el concepto de tiempo abolido, decidimos evitar la utilización de otros recursos como el flashback y flash-forward, los cuales según Marcel Martín generan una distancia con el resto de la película. Desde el principio se nos presentó la posibilidad de utilizar estos recursos pero consideramos que el tiempo abolido nos ofrecía más posibilidades creativas para nuestro film.

Nos motivaron también las posibilidades y desafíos que proponía el guión para cada una de las áreas y roles de trabajo (arte, fotografía, sonido, producción, y dirección, guión, montaje), partiendo de la problemática de tener que crear dos líneas temporales diferentes en un departamento pequeño. Se trabajaron las áreas en conjunto, bajo la misma premisa y aunando criterios para convertir el film en una producción coherente, verosímil y atractiva. Se trabajó desde la iluminación

hasta los elementos sonoros bien discriminados para crear ambientes diferentes y distinguir entre lo real y lo imaginario. También con el mismo objetivo utilizamos elementos del decorado y utilería para remarcar detalles. Elegimos dos actores diferentes para un mismo personaje porque David se percibe a sí mismo con aspecto diferente en cada línea temporal, siendo esto esencial para remarcar su estado psicológico en cada uno de estos momentos. Inicialmente fue un desafío porque los actores trabajaban de manera diferente pero ensayos mediante se generó en ellos un vínculo con el papel que debían interpretar. Desde una producción detallista se organizaron los equipos de trabajo para lograr un buen funcionamiento, esto permitió llevar todo lo plasmado en papel a un plano más concreto y

palpable, aportando así al criterio general y la temática elegida. Es importante remarcar que partimos del concepto de Marcel Martín como definición, y que intentamos llevar el proceso de creación de la obra y la investigación hacia un plano más filosófico, poético y expresivo, abarcando todas las aristas de una misma estructura temporal. Es el proceso de recorrido que realizamos como grupo el que nos permitió obtener profundidad que explicamos en apartados subsiguientes. ●





“ Debíamos trasladar situaciones del pasado del personaje al presente, sin abandonar el presente de este. ”



OBJETIVOS GENERALES

1) Producir un cortometraje de género ficcional empleando el concepto de tiempo abolido en función de la narrativa del film.

2) Aportar a la producción local material audiovisual que aborde el concepto de tiempo abolido y ensaye la mezcla de líneas temporales.

3) Ponderar la utilización del concepto de tiempo abolido con la finalidad de reforzar la estructura dramática narrativa de nuestro film.

4) Contribuir al acervo de producciones del Dpto. de Cine y TV de la Facultad de Artes de la UNC.

T/0BJ

ETIVOS OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1) Problematizar el concepto de tiempo abolido y desarrollar sus posibilidades narrativas, a través de las técnicas realizativas de cada área aprendidas durante la carrera.

2) Conjugar técnicas, métodos y herramientas para lograr un producto audiovisual completo, con fluidez narrativa, y que abarque la mayor cantidad de exigencias de un espectador reflexivo y participativo.

3) Identificar características narrativas, técnicas, estéticas y realizativas o algunos elementos de ella en filmografía variada.



La película es apta para mayores de 13 años. Algunas escenas contienen una mínima carga de violencia. **Está destinada a un público más bien participativo debido al uso del tiempo abolido, que nos dio la posibilidad de experimentar sobre la participación del público tanto desde lo visual como lo sonoro.** El conflicto central es fácilmente reconocible tanto para adultos como para jóvenes, pero la forma de utilización del recurso del tiempo hace que el espectador tenga que comprometerse para entender la progresión cronológica del film.

El film puede ser empleado con fines didácticos en el marco de seminarios, talleres, y charlas de cine donde se busque proporcionar, mostrar y analizar ejemplos sobre estructuras espacio-temporales. •

PÚBLICO AL QUE VA DESTINADO



2 AFUERA



El decoupage del espacio se entrelaza con el decoupage del tiempo, previstos en el rodaje y finalizados en el montaje. Ambos decoupages parciales se unen en función de unificarse en un decoupage único. Es en los diferentes tipos de interrelaciones surgidos, donde pueden inventariarse estas variantes.



SOBRE LA NOCIÓN DEL TIEMPO

Por ser clave en nuestro guion, se hace necesario revisar la concepción del tiempo y el manejo de este; analizamos obras de autores tales como Marcel Martin, Andrei Tarkovsky, Gilles Deleuze, Noel Burch y Rafael Sánchez para construir la noción de "tiempo" en el cine, analizar cómo se transmite, cómo se construye y reconocer sus diferentes formas de presentarse, de trasladar el tiempo exterior (contexto) de la película, a una imagen cinematográfica. Nos acercamos así a aspectos más técnicos que nos permitieran entender cómo se puede aplicar ya sea en la imagen, el sonido, las acciones de personajes, o hasta en el montaje.

Antes de comenzar a desarrollar el concepto de Marcel Martin de tiempo abolido creemos que es pertinente analizar las nociones de tiempo desarrolladas por este autor quien lo considera uno de los aspectos fundamentales del lenguaje del cine.

Martin plantea dos formas de concebir el tiempo, una es una percepción más objetiva y científica, en la que considera su dimensión primaria, es decir el transcurrir del pasado al futuro;

la otra, en la cual interviene la percepción del sujeto, es una visión subjetiva del tiempo. Martin determina que el hombre se [...] "interroga a su percepción interior, cuyos datos confusos, variados y contradictorios no se reducen a una común medida exacta. A veces hasta parece que no existiera la duración, en un ánimo absorto en el presente... La inconstancia y la vaguedad del tiempo vivido provienen de que la duración del yo se percibe mediante un sentido interior complejo, obtuso e impreciso: la cenestesia" [...] Martin, 2002, p. 226)

Explica también que el tiempo en el cine adquiere una triple dimensión: el tiempo de proyección, el tiempo de la acción y el tiempo de la percepción. Y que es justamente

esta triple dimensión la que permite al cine jugar con el tiempo. Desde sus aspectos técnicos y perceptivos el cine transcurre en el tiempo y a su vez crea su propio tiempo, es decir es un tiempo distinto al real que percibimos como continuo. Por ejemplo en la sala de cine percibimos el film en tiempo real continuo. De todas formas el film no se construye en una continuidad temporal como la que percibimos en el mundo real, ya que es capaz de comprimir, expandir y modificar los tiempos de acuerdo con las necesidades de la historia y del guion.

Este autor define varios tipos de estructuras temporales, tales como tiempo condensado, fiel, trastocado (flashback y flashforward) y abolido, que es la estructura temporal que nos ocupa en este trabajo.

TIEMPO



El tiempo abolido: *"[...] se parece mucho al fluir de la conciencia, en que las percepciones exteriores reales y las motivaciones psíquicas más profundas, surgidas de la historia del individuo, se inscriben en el mismo plano de conciencia vivida: en la película, los hechos presentes y los recuerdos o "proyectos" de la imaginación se inscriben también —y resulta curiosa la identidad de los términos— en el mismo plano."* (Martin, 2002, pp.237-238).

Marcel Martin pone de manifiesto a los productos acabados teorizando así sobre la película ya hecha, con un análisis que prioriza el montaje. Por esto, decidimos ahondar en otros autores para indagar posibilidades de análisis desde lo realizativo que habilitaran un abordaje más amplio sobre la cuestión del tiempo, y con ello la construcción y organización de

pautas iniciales de la historia de nuestro cortometraje.

Además de Marcel Martin, recurrimos a Andrei Tarkovsky por ser necesario para desarrollar el concepto de tiempo como una dimensión más abarcativa. En su libro "Esculpir el tiempo" (2000) expresa dos formas de trabajar el tiempo en el cine, el exterior, por fuera de la persona (línea histórica) y el interior, el propio de la persona mientras está viva, recuerdos y conciencia.

Este autor propone una manera característica de estructurar el tiempo interior, el del personaje, a partir del concepto de causa y efecto, el cual expresa el paso de un estado a otro. La causa una vez que se produce, no desaparece, cuando nos enfrentamos a la consecuencia (efecto) retornamos a la causa con ayuda de la conciencia, desde este punto de vista el tiempo retoma hacia un momento anterior. En AFUERA este aspecto se presenta en los recuerdos de David sobre el hecho trágico que sufre su familia, o situaciones cotidianas que él vivió con su mujer e hija.

"El tiempo y el recuerdo están abiertos el uno para el otro...Fuera del tiempo tampoco puede haber recuerdo."

(Tarkovsky, 1986, p. 78)

Tarkovsky define al cine poético a partir de un distanciamiento del realismo del tiempo. Para explicar esta característica utiliza los ejemplos de los sueños y recuerdos de un personaje, es ahí donde plantea que, para saber lo que sueña o piensa el personaje primero hay que conocer el fondo real y fáctico de ese sueño, poder ver todos los elementos de esa realidad. El sueño es una impresión especial de combinaciones y contraposiciones no convencionales, desacostumbradas y sorprendentes pero de elementos altamente reales. Se aleja en algún sentido de la realidad, pero cuando construimos ese sueño como una imagen cinematográfica necesitamos que el tiempo viva en ella, y que se sienta como tal, no sólo que este en la línea de tiempo. En la relación entre tiempo real y tiempo propio de la película, el segundo está construido desde el guion y desde la puesta en escena. Los elementos de cada una de estas áreas del cine (entre ellos destacan las palabras y los gestos, que ya provienen del guion) generan y construyen el "hecho real" mostrado en las imágenes filmicas. En nuestro film, a través de la reescritura del guion logramos descubrir y entender el trasfondo psicológico real de nuestro personaje principal y con esto su pasado, lo que nos permitió mostrar en pantalla situaciones fáciles de interpretar como realidad o recuerdo, y diferenciarlas entre sí. El mismo autor, si bien nombra como herramientas concretas para construir la imagen fílmica a



la iluminación, los actores, la puesta en escena o el guion, considera que en algunos casos estos elementos son prescindibles para demostrar la existencia del flujo del tiempo.

Para explicar este flujo del tiempo sin necesitar actores o decorados proporciona el ejemplo de una película de 10 minutos de Pascal Aubier que parte desde una imagen de una colina real sin movimientos, tranquila, serena. Sobre la colina se ve un punto que a medida que se va acercando la cámara se comienza a convertir en un hombre muerto, inmóvil. Tarkovsky enuncia que en esa película no hay un actor en sí, ni acciones ya que el personaje está muerto, no hay montaje ya que no existe un solo corte. Tampoco existe el decorado, ya que la naturaleza que rodea al personaje es real, no es construida, y se nota que está en total serenidad, no hay viento, ni cambios bruscos en la luz solar o las sombras. A pesar de estos aspectos que el autor remarca, el flujo del tiempo está siempre presente, por un lado en la técnica de cámara, y por otro al ver que el muerto es un rebelde asesinado a golpes en una guerra, esto lleva al espectador a través de la memoria del personaje para centrarse en un contexto político y social específico.

Sabemos que el concepto de tiempo y la construcción de este en el cine ha sido estudiada desde diferentes perspectivas y distintos grados de acercamiento; de hecho más de un autor ha abordado la temática. Rafael Sánchez (1991) interpreta al tiempo como una convención dada como real y externa, y exalta a las distintas artes con el propósito de alentar rupturas con dicha imposición. En relación con un film, y según su enfoque espacio y

tiempo son dos dimensiones donde se despliega el movimiento y que dicha separación categórica de Espacio/ Tiempo es inexistente. Por el contrario este especialista habla de una sola cosa o hecho: el movimiento/cambio. Las definiciones de "orden en el tiempo" y "orden en el espacio" ambas para referirse al ritmo le resultan a este autor un contrasentido. Así propone dejar a los filósofos el trabajo de definir estos conceptos y argumenta que la práctica artística es

más intuitiva y artesanal, por ende, las categorizaciones o etiquetamientos sobre la práctica de la estilización del tiempo/espacio son ajenas a la misma. La película es más que celuloide, más que un tema, más que un guion, es una vida en si misma, por eso posee un tiempo, y se presenta así en el momento en que se enfrenta con la vida del espectador. ●



HERRAMIENTAS PARA CONSTRUIR LA IMAGEN FÍLMICA

A partir de la idea de Tarkovsky con respecto a cómo trasladar el tiempo real al fílmico decidimos pasar a un plano más técnico para caracterizar las herramientas existentes tendientes a esta acción; para ello tomamos los conceptos de Noel Burch de su libro "Praxis del cine" (1983). En particular, su planteo de todo film como sucesión de trozos de tiempo y trozos de espacio, planificados a través del decoupage: que es la acción de descomponer un relato en planos/ secuencias. El decoupage del espacio se entrelaza con el decoupage del tiempo, previstos en el rodaje y finalizados en el montaje. Ambos decoupages parciales se unen en función de unificarse en un decoupage único. Es en los diferentes tipos de interrelaciones surgidos, donde pueden inventariarse estas variantes.

"Se tratará sobre todo de establecer relaciones consecuentes al fin entre las articulaciones del "decoupage" y las del "guion", del relato, determinando éstas a aquellas tanto como al contrario. Se tratará también de dar a la desorientación del espectador un puesto tan importante como su orientación".

(Burch, 1983: 25)

Se establece así la continuidad temporal y espacial a través de tres tipos de elipsis: indefinida, mensurable y medida. La prime-

ra es aquella que es imposible de "medir" sin una referencia sobre ello o una indicación clara al respecto. La elipsis mensurable constituye una unidad en sí misma, que si bien no es medida con exactitud, está en el inconsciente del espectador (Ejemplo: el tiempo necesario para subir dos pisos de un edificio). En la última, se identifica precisamente hacia qué punto de la estructura temporal se trasladó la acción.

[...] "este tipo de discontinuidad presupone una continuidad espacial y temporal "coherente", un contexto previo articulado según raccords de comprensión inmediata."

(Burch, 1983, p.23)

También menciona otra herramienta, a la cual denomina retroceso. Por ejemplo en algunas de sus películas, Eisenstein lo utilizó con fines narrativos para ponderar una acción por sobre el resto. Otra de las formas de retroceso según Burches el indefinido, también llamado flashback, tan imposible de medir sin marcaciones claras.

En la obra antes mencionada, Burch relaciona constantemente el tiempo con el espacio dentro de un film, porque estos aspectos trabajan en conjunto a través de las diferentes herramientas cinematográficas. Así es que distingue tres tipos de relaciones posibles entre el espacio de un plano y

otro, que presentan analogías con los tipos temporales.

- **Con continuidad espacial:** en un plano vemos parte de lo ya mostrado en el plano pasado contiguo. En AFUERA se presenta cuando una luz ilumina a David desde un pasillo y luego él pasa a ese pasillo.

- **Sin continuidad espacial:** - un espacio enteramente distinto que está próximo al mostrado en el plano precedente. En AFUERA tenemos el departamento y el pasillo de edificio.

- **Discontinuidad total y radical,** donde un espacio no puede situarse cerca del plano anterior por la relación entre ellos. En AFUERA se presenta cuando David está frente a la puerta de vidrio de entrada del edificio y en plano siguiente está frente a la puerta de su departamento)

Tomando estos elementos, podremos volver a Tarkovsky para ampliar el análisis. Este autor también analiza el "flujo del tiempo" y su relación con el montaje. Es así que determina que el montaje genera un flujo en el tiempo pero sobre estructuras con variantes ya conocidas, ya fijadas, premontadas. El flujo real y poético del cine se da dentro del plano.





"Aquellas partes de la película que no son montables, que no se pueden unir son las que por principio transcurren en tiempos diferentes."

(Tarkovsky, 1986; pág. 143)

Habla del "estado interior" del material fílmico, ese estado es el flujo del tiempo dentro del plano, y es el que determina la unidad entre las tomas que culmina luego en el montaje final y facilita este trabajo, sin la existencia de ese "estado interior" es más complicado montar la película porque no existe una unidad.

A la tensión o consistencia del tiempo que se da dentro de los planos, Tarkovsky la denomina presión del tiempo dentro del plano, y explica que el montaje es una forma de unificación de las partes de la película teniendo en cuenta esa presión.

"El modo de estructurar el montaje perturba el flujo del tiempo, lo interrumpe y le concede una nueva cualidad. La transformación del tiempo es una forma de su expresión rítmica". (Tarkovsky, 1986, p. 148)

Retomando a Burch, destacamos el aporte del movimiento

artístico del cubismo, que en su momento, fue transgresor por mostrar varios ángulos de un mismo asunto, y determinar así que la belleza del hecho plástico estaba en esos distintos ángulos de visión, de diferentes temporalidades y espacios superpuestos con el fin de re significar y dotar de un valor agregado a lo mostrado, algo que la pintura hasta entonces no hacía con su punto de vista único. Este aporte del cubismo es un elemento que nos permitió ampliar nuestra investigación sobre la construcción de líneas temporales diferentes aunque decidimos aplicarlo como una cuestión plástica y conceptual, extrapolando la representación de un mismo personaje mediante dos actores diferentes, que son dos puntos de vistas de David que muestran dos líneas temporales distintas. David se ve disímil en el presente (cuando se mira al espejo en el baño) y en el pasado (cuando el David pasado se está cambiando y el otro lo observa), en esto explicamos los dos puntos de vistas de este personaje, que están relacionados con sentimientos y estados de ánimos.

Burch utilizando ejemplos de filmes de Serguéi Eisenstein,

explica como este director con toda evidencia, falseaba los elementos y el espacio de un plano a otro. El espectador, lejos de sentir una molestia con lo sucedido por no comprender la continuidad espacial, ingresa en esa concepción personal del espacio cinematográfico propuesta por el director. La escena o secuencia se comprende en función de la unidad y no de partes aisladas.

Por otro lado Rafael Sánchez manifiesta que la práctica del montaje es el diferenciador que resulta en el tratamiento del tiempo-espacio. Las posibilidades que pueden surgir son dependientes del grado de calidad creativa, lo cual es tarea necesaria en el proceso de montaje, esto genera una deformación intencionada de la realidad. A ello se refiere con el calificativo de estilización artística del espacio/tiempo. Es interesante compartir su visión de cómo los espectadores vivencian los filmes no lineales

"..Es así como, en muchos filmes, el tratamiento espacial y/o temporal se presenta disperso, desmembrado, imposible de ser reconstruido en la percepción del espectador, mientras otro aspecto, otra línea, llega poderosamente y mantiene en suspenso al público de la sala"

(Sanchez- Biosca, 1991, p. 73)

Como lo remarcan los diferentes autores antes comentados, por un lado existen las herramientas y nociones que el realizador puede utilizar para construir la imagen

fílmica, y por otro lado está el espectador con su percepción personal.

Rafael Sanchez explica que los elementos dispuestos en todo el film, que provienen desde el guion y se concretan en el montaje, pueden generar en el espectador un desconcierto por no entender su funcionamiento. La cuestión reside en que el espectador común no posee conocimiento de las nociones de tiempo, ritmo, construcción de imagen fílmica, etc, tampoco conoce herramientas como el guion o el montaje. Puede tener una vaga noción de estos elementos por ser casi universales en la actualidad pero no los conoce en profundidad. Es en este punto donde el realizador puede jugar y manejar amplios márgenes para mantener la tensión y la atención en el film o puede ser más obvio y presentar elementos altamente reales y reconocibles por los espectadores.

Según Tarkovsky (1986) el cine poético va por el primer camino, construye una imagen fílmica menos apegada a la realidad del espectador, mediante el ritmo y manejo del flujo del tiempo. También podemos relacionar la explicación de Tarkovsky con la de Marcel Martin y el tiempo abolido, el cual al mezclar diferentes líneas temporales, y en muchos casos construir la imagen de los sueños o los recuerdos, se desliga en cierta forma de esa realidad identificable por los espectadores. ●

“ La película es más que celuloide, más que un tema, más que un guion, es una vida en si misma, por eso posee un tiempo, y se presenta así en el momento en que se enfrenta con la vida del espectador..”



A close-up photograph of a hand holding a large, vibrant red number '3'. The number is the central focus, with the word 'ADENTRO' written in white, bold, uppercase letters across its middle. The background is a soft, out-of-focus light grey, highlighting the texture of the skin and the sharp edges of the number and text.

ADENTRO

CONCEPTOS APLICADOS EN EL CORTOMETRAJE

Volviendo a la categorización de las estructuras temporales planteadas por Marcel Martin en este apartado vamos a fundamentar nuestra elección de estructurarla película dentro del concepto de tiempo abolido, el cual utilizamos con variaciones y matices.

Para explicar la estructura de AFUERA identificamos tres momentos claves para explicar su estructura, siempre desde el presente del protagonista. El espacio y el tiempo empiezan a articularse en función de las búsquedas narrativas. El primer momento del film se ubica en el espacio presente, con elementos visuales y sonoros como parte del pasado (una luz que se acerca da David, la mancha, los golpes tras la puerta fuera de campo, un televisor sonando en otra habitación en el presente). El segundo momento lo constituye el pasado, con elementos y personajes de ese tiempo materializados físicamente, de manera palpable (con su familia, la mujer, la hija y David del pasado). Y el tercer momento es la fusión del presente y pasado con elementos de uno y otro tiempo materializados en igual medida (accidente de auto en el pasillo del edificio).

La manera en que se utiliza este recurso en el filme registra cambios constantes que van desde la imagen misma con la figura del gato, pasando por escenas donde se mezclan sonidos del departamento con los de autos y gente fuera de cuadro (detrás de la puerta) hasta en un mismo plano (el David del presente observa y asesina al David del pasado).

Los elementos y personajes que se le presentan a David pertenecen a recuerdos y proyecciones que se desprenden de esos hechos del pasado, tanto cotidianos y rutinarios como aquellos que tienen relación directa con el accidente. Como se sabe, en el campo de la psicología y en términos muy generales, las proyecciones se explican en tanto mecanismos de defensa, atribuyendo al mundo externo deseos, sentimientos o recuerdos que el sujeto considera inaceptables o no puede tolerar. Se las considera una defensa primaria frente a la ansiedad, que altera la percepción exterior. Las pastillas que desde hace tiempo se viene suministrando David operan como un elemento atenuador de estos recuerdos, pero cuando estas sustancias le faltan y se agudiza su anhelo de escapar de la situación en la que se encuentra, las escenas e imágenes del

pasado afloran. Por ejemplo cuando los sonidos o la luz potente dentro de su departamento cobran una progresión marcada hacia el clímax.

El estado de la puesta en escena pretende crear la transición del estado mental de David. Todo lo que acontece en escena sucede en la mente de nuestro personaje, el pasado está ligado a las huellas del recuerdo que son una prolongación del presente, un presente caótico y confuso.

Consideramos asimismo dos tipos de puestas de escenas distintas en un mismo espacio físico, es decir, buscamos representar dos lugares identificables en la misma locación, siendo esta característica del filme un elemento que contribuye a la búsqueda del extrañamiento deseado para el clima narrativo. El espacio físico es el mismo durante toda la película, la puesta en escena es cambiante y va acompañando el avance del relato.

El estado traumático y depresivo de David en este espacio proporciona el ritmo de las alteraciones temporales, el ir y venir de los recuerdos y proyecciones. No hay multiplicidad de tiempos, sino simultaneidad. Este concepto recorre todo nuestro proyecto audiovisual tanto en el montaje, como en lo referido a la luz y el sonido que nos permitió construir

un ambiente escénico que transmitiera esta sensación.

En nuestra película intentamos que predominara (no de forma cuantitativa sino cualitativa) un tipo de estructura temporal en particular, el tiempo abolido, ya que creemos que de esa manera resulta mejor representado el estado y la percepción de la realidad por parte del personaje en ese tiempo, donde pasado, presente y/o futuro conforman una simultaneidad en un mismo plano espacio temporal dentro del discurso. La estructura temporal por la que se opta, permite representar acontecimientos simultáneos en la vida del personaje. De esta manera, los hechos conviven en un mismo espacio y no solo confieren mayor dramatismo (estado paradójico poético) sino que también aseguran la continuidad cronológica de los acontecimientos de la historia.

En AFUERA representamos un tiempo interno del ser humano, aquel que nos permite convivir con nuestros recuerdos en todo momento; en eso se basa la decisión de utilizar el tiempo abolido. Todas nuestras vivencias afloran en simultaneidad, un tiempo que se encuentra liberado de la duración de la linealidad que se revela como la coexistencia de dos acontecimientos separados. La flecha del tiempo que une pasado, presente y futuro se modifica constantemente, se entremezcla en un centro, que es esa realidad, y es la que pone de manifiesto las huellas de la memoria y los recuerdos. Al igual que la puesta en escena general, el tiempo es

utilizado principalmente como pauta realizativa para los criterios y técnicas de las áreas de fotografía, arte y sonido. No hay marcas cronológicas concretas (un reloj, una sobreimpresión de la hora o el día en pantalla) que demuestren el paso del tiempo, lo que posibilita a cada espectador la percepción particular de la duración de la historia.

El tiempo abolido impulsa una búsqueda creativa, artística y comunicativa posibilitando también unas relaciones más fructíferas entre los dos o hasta tres tiempos representados. La articulación de dos o más tiempos en simultáneo permite la construcción de un nuevo discurso que va más allá de sólo mostrar ambos tiempos por separado. El espectador asimila esta fusión en simultáneo de una forma más completa y rica perceptivamente que si lo hiciera por separado. Es decir que el tiempo del discurso cinematográfico en este sentido es igual a la mezcla de las dos o más líneas temporales o historias representadas. Esta estructura nos permitió generar una empatía con el espectador al no sacarlo de una línea temporal, no trasladarlo a una situación pasada. En el mismo presente pudimos plasmar audiovisualmente los recuerdos, los sentimientos, las relaciones familiares pasadas, y generamos así que el espectador se identifique con estas situaciones. ●

TIEMPO ABOLIDO SI, FLASHBACK O FLASHFORWARD NO

Nos preguntamos si era necesario mostrar el pasado para luego plantearlo como abolido cuando mostremos el presente o cuando mostremos a David. En AFUERA no mostramos primero el pasado del personaje para luego resignificarlo con el tiempo abolido, en cambio, intentamos que el espectador pueda identificar a qué línea temporal pertenece cada momento mediante elementos significativos. La función sintáctica por simbiosis con la función plástica, se convierte en función poética. Este procedimiento es una característica del flashback y flashforward y se utiliza por ejemplo cuando vemos un plano del personaje caminando hacia algún lugar, y el próximo plano se sitúa en un momento y/o lugar totalmente distinto. Nosotros tomamos esta característica y lo aplicamos en el film para generar una relación entre dos planos de diferentes temporalidades dentro del departamento, cuando David camina por el pasillo en presente y en el plano siguiente aparece en otra parte del mismo, pero en un pasado. Para que el tiempo abolido exista siempre tienen que convivir dos o más líneas temporales en un



mismo espacio, ya sea, mediante un personaje o elementos de cada tiempo.

La decisión de estructurar el relato en tiempo abolido responde a una opción que decidimos tomar en relación con dos aspectos de la película, uno narrativo y otro conceptual. El personaje principal está imposibilitado de salir del espacio en el que vive (su edificio) por un trauma del pasado. La elección realizativa fue la de presentarle al espectador las causas del encierro del personaje pero sin sacar el foco de su lugar, por lo que se trasladaron esas vivencias al tiempo y lugar presentes. El film pudo haberse planteado en la estructura de flashback, pero esta forma no nos permitía mostrar la simultaneidad de tiempos en un mismo espacio físico, ya que exige el salto-quebre de una línea temporal hacia otra. El tiempo abolido nos permitió una fluidez narrativa y la convivencia de la relación causa efecto.

En alusión al título de la película, AFUERA, es ese lugar al que no se puede llegar, el adentro por consiguiente constituiría el presente atormentado en el que se encuentra el personaje conviviendo con sus recuerdos. Ese presente y el adentro lo repre-

sentamos a través de un limbo, lugar en el que David quedó luego de su suicidio, y del que sólo podrá librarse cuando deje atrás el cuerpo extraño que habita y con él las culpas por la muerte de su familia.

Todo es posible, pero solo con la condición de que las "visiones" en la pantalla se compongan de formas visibles propias de la vida. Pero a veces se hace lo siguiente: se filma algo en cámara lenta o a través de un filtro de niebla, se utilizan métodos anticuados o los efectos de musicales correspondientes. Y el espectador acostumbrado va a ese tipo de cosas reacciona de inmediato y piensa: "¡Ah, pero ahora lo está recordando!, "¡lo está soñando!". Pero con estas descripciones llenas de secretos a voces no se consigue un verdadero efecto fílmico de sueños y recuerdos. (Tarkovsky; 1986; pág. 91)

Cada línea temporal está construida por elementos y situaciones que el espectador puede reconocer como reales. En principio se perciben extraños por estar fuera de sus líneas temporales de origen, por ejemplo la luz que se acerca a David en las primeras escenas representa las luces de los autos que atropellan a su familia, situa-

ción que se descubre sobre el final del film. A medida que avanza la historia los elementos se van haciendo más reconocibles, anclados a un determinado tiempo, así el espectador los relaciona entre si y construye la historia y la realidad del personaje.

La construcción de la imagen fílmica a partir de los aspectos narrativos, puede abordarse también a partir de los escritos filosóficos sobre el tiempo y la imagen de Deleuze (1987), quien manifiesta que la mejor forma de explicar sus concepciones las encuentra en la narrativa cinematográfica. Este autor divide el tiempo en imágenes y asigna a la imagen como porción mínima. Apunta una imagen actual como presente, como un cristal, dotándola de un doble comienzo hacia la construcción de un pasado y un presente. Esta imagen actual es totalmente objetiva pero, a medida que se transforma en inmediato pasado se convierte en subjetiva. Señala que existe una imagen presente o actual y su consecuente imagen pasada que se va actualizando constantemente en un tiempo cronológico. Deleuze define como la "imagen cristal" al instante en que una imagen pasa de ser actual o presente a pasado o recuerdo, diferenciándolas entre imagen, recuerdo o sueño.



El cine buscó imprimir a las imágenes de un tiempo, instalarlas en un contexto, así creó circuitos que vincularan a la imagen actual con imágenes- recuerdos. Todo ello genera un doble inmediato, una imagen de dos caras. Deleuze habla de un punto de indiscernibilidad cuando la imagen actual y su imagen-virtual se remiten la una a la otra. En AFUERA hay un paralelismo entre lo real y lo imaginario, lo presente y pasado y todo aquello que los espejos dejan o no ver en sus reflejos. En primera instancia, el primer reflejo nítido que nos brinda un espejo es aquel que se encuentra en la habitación de David del pasado, cuando él se encuentra durmiendo con su esposa, mientras que David del presente los observa. El autor plantea que toda imagen en su carácter objetivo, es doble por naturaleza, generando justamente esta indiscernibilidad de lo presente o pasado, de lo real o imaginario. El desdoblamiento continuo de su presente en percepción y en recuerdo.

Entonces hay dos tipos de imágenes virtuales, las de estado puro y las actualizadas. Las primeras se

definen en función del actual presente, del que ella es el pasado, absoluta y simultáneamente. Es una imagen cristal y no una imagen orgánica. Las imágenes virtuales como las imágenes- recuerdo, sueño o ensoñación, son imágenes virtuales actualizadas o en vías de actualización en determinadas conciencias o estados psicológicos. Ellas se actualizan necesariamente en relación con un nuevo presente. Las imágenes-recuerdo, e incluso las imágenes-sueño se actualizan según los requerimientos de la conciencia en determinado momento.

Es fundamental que el tiempo se desdoble cuando se desenvuelve y establezca. El presente pasa y el pasado se conserva.

Relacionamos estos conceptos con el tiempo abolido, y abordamos la idea de "imagen recuerdo" de Deleuze, quien la define como la porción de pasado o recuerdo, subjetivamente tomado, que se desdobra en el tiempo para unirse con el presente en una doble articulación indiscernible. Esto quiere decir que en el desdoblamiento de tiempo presente nuestra mente recurre a su imagen anterior desde la imagen contraída, una imagen síntesis de nuestros recuerdos.

El recorte mental que nos dirige hacia esa porción de tiempo subjetivo que llamamos recuerdo, vuelve hacia el presente para tener esa doble articulación. Por un lado el recuerdo y por otro lado, el presente que inmediatamente se vuelve recuerdo o pasado.

Estos conceptos se reflejan en nuestro film, como elementos concretos de uno u otro tiempo, donde David es un elemento del presente, y se lo ve compartiendo el mismo espacio-tiempo con otros personajes y elementos del pasado. De esta manera, no se constituye en un flashback dado que el personaje puede interactuar con dichos elementos. Buscamos que el espectador sienta esa soledad del presente y la atadura al pasado en la que se encuentra inmerso el personaje. Consideramos así que la película adquiere su identidad justamente a partir de la estructura. Queríamos alejarnos del flashback para no caer en tópicos ampliamente vistos y explícitos. En efecto, según Marcel Martin (2002) "el flashback (o escena retrospectiva) se ha convertido en un procedimiento de escritura totalmente corriente. Por otra parte:

[...] el flashback es, pues, un procedimiento expresivo en extremo cómodo, desde varios puntos de vista: permite una gran flexibilidad, y una gran libertad narrativa, dado que admite la alteración de la cronología, facilita el respeto a las tres unidades clásicas (por lo menos de la más importante: la de tiempo) al centrar la película en el desenlace del drama representado como

presente-aquí de una conciencia y haciendo de las otras épocas y de los otros lugares anexos subordinados e íntimamente englobados en la acción principal; el pasado se vuelve presente y los otros lugares se vuelven aquí, conciencia. La continuidad de los hechos ya no es directamente temporal sino causal, de modo que el montaje está basado en el paso al pasado mediante la exposición de las causas de los hechos presentes [...] (Martin, 2002, pp. 248-249)

Es importante aclarar que hablamos del flashback según su utilización más habitual o convencional, haciendo la salvedad de que existen formas muy interesantes e innovadoras para utilizarlo, tanto narrativa, expresiva como estéticamente.

Si hoy el flashback parecen tan "pasado de moda", tan exterior al cine, es porque al margen de Resnais y de algunos films aislados como *Le Jour se lève* *Une simple histoire*, la función normal del flashback y sus relaciones con las otras funciones temporales no han sido nunca comprendidas... No era más que una comodidad de relato pedida de prestado

a la novela, como el comentario "off" (Burch, 1983, pp. 17-18)

Consideramos interesante y arriesgada la posibilidad de la utilización del tiempo abolido, teniendo en cuenta que no se basa solamente en la fusión de dos o más tiempos en un mismo espacio, sino de un abanico de posibilidades narrativas para concretar la representación de un estado mental de nuestro personaje. ●



GÉNERO

Consideramos a la película AFUERA de género drama con elementos del fantástico. El film se plantea como un drama en sí mismo, y utilizamos los mecanismos del género fantástico para plasmar en pantalla el tiempo, abolido haciendo posible la creación de un universo propio y una diégesis sólida.

El aspecto dramático lo constituye el desarrollo de un conflicto interno del personaje y de un conflicto con su entorno. La fantasía implica la experiencia de lo maravilloso, desenvolviéndose en mundos imaginarios. En un universo diegético concreto se encuentran dos mundos opuestos, uno ordinario y otro extraordinario; dentro de ese entorno se ahonda en los misterios humanos tales como la muerte, el futuro, el tiempo, la identidad y la libertad. En esta línea, coincidimos con Sánchez Escalonilla:

La fantasía alude a un universo diegético peculiar (la Faërie de la cultura nórdica) donde se transgreden las leyes naturales, donde a veces se produce un encuentro entre seres humanos y criaturas de ficción (hadas, en el sentido amplio del término) y donde los personajes tienen ocasión de contemplar o al menos percibir los misterios relacionados con su propia existencia. (Sánchez-Escaloni-lla, 2009, p. 24)

Diversos autores tales como

Mathews (2000), Manlove (1975), Tolkien (1994) y Nikolajeva (1998), entre otros, coinciden en que lo esencial en el relato de fantasía es la experiencia de lo maravilloso. Otros elementos claves lo constituyen: un elemento imposible, un elemento humano, oposición mundo primario- mundo secundario, sorpresa y asombro, alteración de las leyes naturales y consideración de lo misterioso como inefable.

Nuestro protagonista, David, percibe desde un principio ese mundo extraordinario fuera de su departamento con los golpes a la puerta que cesan de repente. Sus miedos se materializan y el pasado se conjuga con el presente. Lo maravilloso se insinúa con la luz potente que vaga por su lugar, hasta que se hace presente para conducirlo a una parte modificada de su propio departamento. David está desencajado, fuera de su línea temporal, fuera de su realidad, pero si asimilarlo completamente, en algunos casos sin entender. Cuando comienzan a aparecer los fragmentos de su vida pasada en su presente se produce una ruptura en las leyes de la naturaleza, provocando asombro y desorientación en el personaje. Luego, ambos mundos se fusionan en igual medida, la mancha de la pared se expande y la luz lo golpea con violencia. En el pasillo del edificio, autos cruzan de una puerta a otra impidiendo que David llegue a Carla, su esposa, y a su hija.

Existe también un concepto distinto acerca del género fantástico, es el del reconocido especialista Tzve-

tan Todorov (1972). Este autor se distancia de los que contraponen mundos primarios y secundarios. En su concepción, la base del género fantástico radica en la apreciación o sugestión del espectador o del lector del relato, esto es, un efecto de la recepción.

[...] lo fantástico es una vacilación experimentada ante un fenómeno aparentemente sobrenatural, pero esta sensación puede desvanecerse en cualquier momento. Se trata de una ilusión situada entre dos géneros contiguos, lo maravilloso y lo extraño, y que casi siempre termina derivando hacia uno o hacia otro. [...] Lo fantástico no constituye un género permanente, dado el carácter evanescente que atribuye a las propias narraciones fantásticas. (Sánchez-Escaloni-lla, 2009, p. 33)

Describimos estas dos diferentes concepciones del género fantástico para ampliar el marco conceptual y poder comprender aún más las características específicas de nuestro film. Decidimos acercarnos más al primer concepto, aquel que habla de la contraposición de mundos primarios y secundarios. Lo mostramos a través de los elementos de la puesta escena, generando así que las características del género fantástico estén presentes realmente en las imágenes. Trabajamos la implementación del tiempo abolido a partir de recursos fotográficos (por ejemplo luces brillantes que se acercan hasta David), sonoros (sonidos constantes que nos trans-

portan de una línea temporal presente a alguna proyección del pasado del protagonista, o voces fuera de cuadro, a través de una puerta, provenientes de su pasado), también a partir de los elementos de arte como por ejemplo la mancha en el techo que crece. Además las mostramos en las situaciones que se presentan, por ejemplo cuando vemos a David ingresar al living de su casa, para ver a Carla y Luz reviviendo una situación cotidiana de su pasado como un desayuno común y corriente. Queremos demostrar cómo nos diferenciamos del segundo concepto, ya que si bien el espectador percibe los elementos del género fantásticos, no es solo apreciación suya, sino que estos están presentes realmente en la imagen fílmica. Consideramos atractivo el cruce de géneros, ya que nos permitieron fusionarlos con la estructura temporal de tiempo abolido aportando fluidez al discurso, permitiendo a la vez atraer a un público más amplio por la obra en su totalidad. •



“ Todas nuestras vivencias afloran en simultaneidad, un tiempo que se encuentra liberado de la duración de la linealidad que se revela como la coexistencia de dos acontecimientos separados. La flecha del tiempo que une pasado, presente y futuro se modifica constantemente, se entremezcla en un centro, que es esa realidad, y es la que pone de manifiesto las huellas de la memoria y los recuerdos. ”

4 SINOPSIS Y ESTRUCTURA NARRATIVA

David (43) pasa los días recluso en su departamento de un edificio en pleno centro de la ciudad donde vive sólo. Sigue una misma rutina, que es básicamente la de mantenerse con vida. David se recuesta en la cama de su hija intentando dormir, aunque le es imposible hacerlo. Su espacio se limita a un sillón en el comedor, en el que se sienta a contemplar un ventanal cerrado mientras un ventilador tira aire en su cara y frota sus manos frías frente a un calentador. Come lo necesario de latas de conservas que le facilita su mejor amigo un par de veces al mes. Mantiene siempre una

botella de agua llena de la que bebe para hidratarse y toma tranquilizantes.

Un día, David se levanta de la cama de su hija con la firme convicción de salir del departamento. Se baña, se afeita y se pone la ropa que solía usar. Comienza a percibir un ambiente enrarecido, producido por fuertes golpes que provienen del piso de arriba y por una mancha de hollín en la pared. Al momento de enfrentar la puerta de salida, los fuertes golpes le impiden salir. Su amigo llega, pero David lo atiende rápidamente tras la puerta y lo deja ir. Al terminar de hablar con él, David se percata de la falta de

tranquilizantes, pero su amigo ya se ha ido.

Mientras fuma un cigarrillo, una luz potente lo ilumina desde el pasillo y lo conduce hacia él y hacia una parte modificada de su departamento, donde los espacios se vuelven ordenados, luminosos y habitados. Allí, es testigo del despertar de una familia. David del pasado (43) fuma un cigarrillo a escondidas en la cocina, Carla (38) ingresa a lavar una taza y prepararse para su trabajo, y Luz (7) mira la televisión. David observa la rutina de David del pasado, luego lo ataca, ahorcándolo con una corbata cuando se está cambiando y se da cuenta de que ese hombre es él mismo.

ARGUMENTAL TURA A

El departamento de David vuelve a la fisonomía anterior, él está ahogado, recuperándose. Se baña y se limpia la sangre que tiene en el rostro y en otras partes del cuerpo. Los elementos de su departamento comienzan a comportarse de manera extraña, la mancha de hollín se hace más grande, se produce un cortocircuito en el calventor y el agua de una botella de plástico entra en ebullición. La energía se corta, y la luz potente lo intercepta cuando se dirige hacia la puerta de salida.

Una vez fuera del departamento, visualiza a Carla y a Luz en el

medio del pasillo, quiere llegar hacia ellas, pero un tránsito de autos que salen y entran de puerta en puerta se lo impiden. Una vez en calma el ambiente, David emprende su marcha hacia ellas, pero a punto de llegar al encuentro, un último auto las atropella. Desesperado, David busca la salida del edificio, pero la puerta está cerrada, del lado del exterior, Carla y Luz se alejan de la mano.

David reingresa a su departamento, los golpes en la puerta vuelven pero esta vez unas voces lo llaman. Antes de atender, se dirige al baño donde la ducha está encendida. Al llegar

allí se encuentra a sí mismo sumergido en la bañera con sangre. David, ahora es David del pasado y se dirige a la puerta de salida, abierta por los vecinos del edificio que ingresaron. David del pasado mira hacia adentro y sale del edificio. ●

CRITERIOS 5



DIRECCIÓN

El proceso de ensayos con el actor, ayudó a la búsqueda del personaje principal de David. Manejamos una introspección de acciones y sentimientos en una parte del film hacia la exteriorización con el desarrollo dramático que propone la película. Como primera decisión, se trabajó en David en sí mismo, siempre haciendo referencia a la reclusión que vive el personaje, la respiración marcada hacia adentro, renguera producto del accidente que lo llevó al encierro y la velocidad de la caminata, mirada hacia adentro sin reparar en el entorno, desconexión con lo que lo rodea, marcación de la sequedad en su boca, frialdad en las manos, y forma de manipular objetos. Luego, en base a estas marcaciones, comenzamos a experimentar el mínimo y máximo de intensidad en el desarrollo de cada una de estas acciones, analizamos qué elementos iban a ser propios del personaje y a mantenerse (sequedad en la boca, renguera), y cuáles iban a transformarse de acuerdo con la curva dramática por la que atravesará el personaje. A partir de la escena donde se introduce en el departamento de sus vecinos, sutilmente la mirada reparará en el entorno, en otros personajes, y los movimientos de su cuerpo adquirirán velocidad y exteriorización, posibilitando luego de la muerte de su vecino una respiración hacia adentro y AFUERA. Como el título lo menciona, siempre partimos de adentro para ir hacia AFUERA. En el caso de David, se dialogó con el actor sobre la psicología del personaje y en primera instancia, se ensayó la corporalidad que

debía manifestarse, recibiendo de su parte sugerencias y posibilidades de interpretación por parte de él, con base en lo charlado. Los intercambios de esta etapa fueron de gran ayuda. Por último y previo al rodaje, se ensayaron escenas claves de la película.

Con respecto a los otros personajes, Carla, David del pasado e Hija, se ensayaron las escenas puntuales en las que participaban. El trabajo con el actor que interpreta a Vecino fue el de emparentar sus acciones con las de David ya que desarrollan al mismo personaje en dos etapas de su vida. En estas acciones se buscaba que fueran las mismas pero manteniendo las diferencias que posibilitan lo físico y psicológico de cada uno de ellos en esos dos tiempos. Con Carla e Hija se plantea una vitalidad marcada en el departamento de David del pasado, para luego pasar a lo que llamamos "entes", sólo sus cuerpos parados mirando a David antes del accidente en el pasillo, y luego recobrar esa vida en el exterior del edificio cuando ambas se alejan caminando.

El proceso con la nena, Hija, se basó sólo en tomar cada escena y acción en particular sin ahondar en la psicología de su personaje ni en el contexto de la historia, para facilitarle su desarrollo, por la inexperiencia en cine y su corta edad.

Planteado en cuatro días, el rodaje se dividió en las dos grandes locaciones que teníamos, un departamento y un edificio. A su vez, dentro del departamento, se trabajó solamente con el actor principal durante dos días y el tercero se sumó a todo el elenco. En el cuarto día, ya con los actores habiendo desarrollado su personaje

días atrás, se filmaron en el edificio las escenas fuera del departamento que constituyen la secuencia final de desenlace de la historia.

Tanto en lo referido a las áreas implicadas como a los actores, era fundamental marcarles en qué momento del relato nos encontrábamos, dado que se filmó discontinuado en cuanto a la progresión de escenas. La asistencia de dirección fue importante al momento de llevar el orden del plan de rodaje y los tiempos con lo que llevábamos hecho y lo que faltaba por hacer. Debíamos ser precisos con ello, dado que teníamos un tiempo de ensayo con actores, a la vez que se armaba la puesta y luego en algunos casos se planteaban los vfx digitales. Al trabajar en espacios no tan amplios y usar objetivos gran angular en gran parte de las escenas, debíamos coordinar con el área de arte, fotografía y técnicos para dejar la locación lo más despejada posible al momento de arrancar la toma y que puedan trabajar intensamente en el tiempo entre toma y toma.

Con las áreas de Fotografía, Arte, Sonido y FXs se fueron teniendo reuniones previas, pruebas y ensayos para constatar que todo funcionara. Más adelante se explazarán en esos aspectos pero es importante mencionar aquí que todos responden al concepto de tiempo abolido que se menciona en el tema de este trabajo, cada uno comportándose de diferentes maneras marcando diferencias, contrastes y evoluciones a lo largo de la película. ●

PRODUCCIÓN

El diseño de producción nuestro trabajo final de carrera consistió en la planificación estratégica y la toma de decisión en conjunto con todas las áreas del equipo técnico.

La propuesta inicial de guion planteaba temporalidades distintas en una misma locación que permitiera crear espacios distintos y una segunda locación que permitiera las escenas del pasillo y entrada. Ese primer desafío a resolver, surgido de los primeros desgloses y reuniones grupales significó la mayor apuesta ya que a medida que se cotejaban las posibles fechas de rodaje y se establecía un plan con el director en relación a su guion técnico (plan de rodaje diario) se discutían y negociaban distintas alternativas. Para ello y luego de los desgloses de cada área se comenzó el scouting o búsqueda de locaciones junto a los responsables de cada área. Se relevaron distintas opciones, dando

por seleccionada una en particular que permitiría la estética deseada. A la par, con el presupuesto inicial de cada uno de los miembros del grupo se decidió establecer la modalidad de cooperativa de trabajo, es decir cada alumno aportaría la misma cantidad de dinero, independientemente de su aporte en equipos u otros elementos.

Por otro lado, y en simultáneo, se realizaba la búsqueda de actores, se definían criterios de mobiliario, arte, estética fotográfica y dinámica de rodaje. El visionado de films que serían de referencia permitió al grupo aunar criterios y establecer puntos de referencia como ya se consignó antes al exponer los criterios de arte y fotografía.

Con respecto a la dinámica de rodaje se establecieron acuerdos que permitieron una sinergia grupal; todos los egresantes nos formamos académicamente en el mismo Dpto.



de Cine y TV de la Facultad de Artes, y teníamos experiencias compartidas de rodaje y metodologías de trabajo similares; en cuanto a la división de roles con equipo de área. Sólo surgían diferencias en las posibilidades de rodaje que requerían una negociación de cantidad de días, duración de jornadas, tiempos de descanso, equipos a utilizar, etc.

Dicho proceso se llevó a la par de los demás procesos de pre producción durante las reuniones grupales. Lo que permitió un total entendimiento de la dinámica de rodaje: cada alumno era responsable de su rol y su equipo de trabajo, pero con pleno conocimiento de las otras áreas.

A modo de anécdota; el guion técnico requería un acercamiento suave hacia el personaje principal. Se cotejó la posibilidad del uso del estabilizador de tres ejes, del carro de travelling, de





hacerlo manual, y distintas opciones. En las reuniones de equipo se sugirió hacerlo sobre un tablón con una tabla de skate a partir de la visualización de fotos de otros rodajes; lo pusimos a prueba y resultó ser la opción ideal, por asegurar movimiento fluido y bajo costo. De dicha manera esta posibilidad abarató costos en el presupuesto final y agilizó la jornada de trabajo, ya que, por ejemplo, un carro de travelling implica un tiempo de armado mayor.

Al mismo tiempo, desde producción se realizaba un seguimiento de las distintas áreas y con dirección se acompañaban los cambios en el guion técnico, los ensayos con actores y se atendían requerimientos y problemas por solucionar. Se acordó con el director la elección de un asistente de direc-

ción que tuviera las condiciones de los que luego denominamos "actitud de rodaje", es decir la capacidad de llevar siempre un ritmo constante y controlar los tiempos del rodaje. La incorporación de este rol le permitió al director enfocarse en el delante de cámara y en el trabajo actoral.

Con fotografía, arte y sonido la dinámica fue similar, las decisiones de equipamiento, objetivos, miembros de áreas y criterios fueron siempre cotejadas en relación con el presupuesto y con la difícil tarea de limitarlo sin quitar calidad. Por fortuna siempre contamos con una actitud colaborativa y proactiva por parte de cada integrante.

Por otro lado, se planificó el catering para el rodaje, con 20 personas entre técnicos y actores por jornada para desayunar, almorzar y merendar. Se planificaron menús acordes teniendo en cuenta las experiencias y exigencias de rodaje (como ejemplo sencillo podemos decir que un almuerzo suculento impediría retomar rápidamente el ritmo de trabajo).

El rodaje finalmente llegó y con la planificación ajustada a tres jornadas iniciales y cuarta jornada a posteriori. Se siguió una planificación conjunta entre foto y arte para las avanzadas. Esta planificación ya fue comentada al exponer los criterios de arte. Solo queremos destacar que dicha dinámica permitía eficacia en el uso del tiempo lo cual para producción fue un gran alivio.

La posproducción consistió en acompañar los procesos de cada área y asegurar que el trabajo conti-

nuara con la promoción y divulgación de la obra terminada.

Para cerrar consideramos importante comentar que el logro de los objetivos de rodaje planteados se debió en buena medida al aporte desinteresado y la ayuda de amigos y familiares que colaboraron durante las jornadas de rodaje, a quienes agradecemos. Sin esa colaboración el coste del film hubiera superado nuestras posibilidades y la calidad del mismo no hubiera estado a la altura de nuestras expectativas, ni de las exigencias académicas propias de un trabajo final de grado universitario. La factibilidad del proyecto se debió a todo lo mencionado anteriormente, una suma de fuerzas y búsquedas para llegar al objetivo propuesto desde un principio. ●

A LA PAR, CON EL PRESUPUESTO INICIAL DE CADA UNO DE LOS MIEMBROS DEL GRUPO SE DECIDIÓ ESTABLECER LA MODALIDAD DE COOPERATIVA DE TRABAJO.

FOTOGRAFÍA

La fotografía en AFUERA se centró en el tema de nuestro trabajo final de grado, "el tiempo abolido", entendiéndolo como un recurso narrativo de estructuración temporal del relato, pero también en un sentido más amplio que nos dio la posibilidad de pensar y crear esta ilusión de simultaneidad temporal que nos otorgan los recuerdos, la memoria y que el cine nos permite plasmar. Por lo tanto mi motivación como director de fotografía fue tratar de crear esta ilusión paradójica poética en las distintas secuencias de la película, tanto desde la puesta de luces, arte y vfx, como desde la puesta de cámara que acentuó el contacto actor/ cámara que era necesario para lograr un acercamiento entre el personaje de David y el espectador, y

así representar la vivencia de los recuerdos por parte de nuestro personaje.

La creación de la fotografía de AFUERA comenzó con la lectura del guión en el cual se debatieron los aspectos estéticos que queríamos destacar en nuestra película.

Uno de los desafíos que teníamos fue encontrar una locación que nos facilitara armar dos escenarios en apariencia diferentes y que a la vez nos permitiera los puntos de unión desde lo estético y desde lo narrativo necesarios para crear la ilusión de simultaneidad temporal. Una vez que tuvimos la locación ideal para nuestro proyecto lo siguiente fue diseñar una caracterización precisa para cada una de las secuencias en las que se desarrolla la historia. Esto

está dado por el hecho de cómo percibe su entorno nuestro personaje, lo que resulta esencial para entender el lugar en el que se encuentra y su necesidad de salir de él. Las secuencias a las que nos estamos refiriendo son:

La casa de David, la casa de David en el pasado, el pasillo y el AFUERA

LA ILUMINACIÓN

En cuanto a la iluminación el tratamiento tiene dos criterios, uno general de tipo naturalista donde se busca el mayor nivel de realismo, y un segundo tratamiento que se aleja de ese concepto y se centra en situaciones específicas permitiéndonos construir el mundo diegético del film con elementos que representan los recuerdos y el estado mental del protagonista. Este segundo criterio se distingue particularmente en las escenas donde aparece una fuerte luz que impacta sobre David y en las escenas del pasillo del edificio, donde sucede lo mismo pero esta vez la luz incide sobre Carla porque en ese momento es donde se necesita generar mayor extrañamiento. Esa luz puntual representa la luz principal de un auto, y fue diseñada para que se comporte con una progresión marcada a lo largo del corto. En primera instancia se presenta en el mundo de



David como una presencia sin que sea vista por el personaje, para luego conducirlo hacia el pasado a través del pasillo y posteriormente se torna violenta expulsando a David de su departamento y siendo partícipe del accidente de su familia.

En la casa de David se utilizó como fuente principal una luz directa pero suave, proveniente de puertas y ventanas. Es importante destacar que a pesar del tipo de iluminación que se diseñó, no hay penumbra marcadas, ya que si bien son necesarias sombras que permitan dar relieve y volumen al espacio, la representación de un ambiente iluminado con luces suaves acentúa la soledad y reclusión en la que se encuentra el personaje. También se establecieron fuentes artificiales diegéticas como detalles en la profundidad de campo, que nos mostrarán diferentes partes de ese espacio para ir creando la dimensión de este en la mente del espectador. Las luminarias pertenecientes a la diégesis generan manchas en las paredes de diferentes formas con el fin de potenciar extrañeza en cuanto a figuras que, cual espectros, conviven con el personaje. En el intento del personaje por obstruir su visión al exterior, habrá persianas, telas, vidrios opacos, esmerilados, entre

otros elementos, que nos permitirán emplear haces de luz tanto en la composición como en la variada gama de colores que proponemos. Estos elementos fueron utilizados también como difusores. Un gran reto dentro del diseño de iluminación fue iluminar estos lugares ya que registrábamos en muchos casos con una lente gran angular y los artefactos de iluminación debían quedar ocultos, con lo cual teníamos que utilizar el fuera de campo que poseíamos.

La casa en el pasado comparte este mismo criterio de iluminación a través de las aberturas, sin embargo en este lugar están abiertas permitiendo que ingrese una gran cantidad de luz. De esta manera se pretendió que la iluminación produjera una sensación de calidez, de cotidianidad y de apertura del espacio. Los despegues resaltan los elementos de utilería, destacando sus cualidades y se utilizaron como destellos desenfocados detrás de los personajes, para crear junto con la iluminación, puntos de interés que fortalecieran la composición del plano.

COLOR

El tratamiento del color consensuado con la dirección de arte, pretende dar a las escenas en la casa de David una paleta de dominantes frías, que provoquen la sensación de encierro y de soledad del personaje, como así también su estado anímico. Los tonos de la paleta de colores son colores gastados marrones grises y blancos con detalles de colores cálidos en algunas escenas. La dominante de color en las escenas de la casa de David es fría. Esto se acentuó con la utilización de una luz día que nos otorgara el color y la palidez de la luz natural de la mañana.

Por otro lado la casa de David en el pasado incluye una paleta con colores más cálidos, que provoquen cotidianidad, cierto acercamiento y empatía por estos personajes sin que esto modifique el estado psicológico de David. Si bien la predominante será fría y cálida en las secuencias mencionadas, también habrá mezcla en las temperaturas de color contribuyendo con estas tonalidades a la estética del film.

Esta caracterización de las secuencias en AFUERA no pretende oponer manifiestamente el tratamiento fotográfico y conceptual de estas secuencias, sino más bien que sus rasgos particulares permitan que el espectador se traslade por los múltiples sentidos a través de la luz.

Esta caracterización de las secuencias en AFUERA no pretende oponer manifiestamente el tratamiento fotográfico y conceptual de estas secuencias, sino más bien que sus rasgos particulares permitan que el espectador se traslade por los múltiples sentidos a través de la luz.

PUESTA DE CÁMARA

En cuanto a la puesta de cámara hay que decir que preferimos aproximarnos a un tipo de encuadre más libre que nos permitiera el acercamiento con el personaje en las diferentes secuencias del corto.

Los criterios generales de la puesta de cámara en AFUERA se separaron en un tratamiento específico para los espacios de las diferentes secuencias. Siendo en las secuencias de la casa de David, encuadres más estáticos y fijos, con la distancia justa para dar lugar a la intimidad pero a su vez para encerrar al personaje y de esta manera generar cierta

tensión. Si bien la puesta de cámara comienza con encuadres más fijos estos van adquiriendo movimiento junto con la progresión dramática. Hay momentos en que la cámara se mantiene distante y observando, reforzando esta idea por ejemplo con el marco de la puerta, que brinda una sensación de lugar íntimo para las protagonistas.

En las secuencias de la casa de David en el pasado la cámara tiene más movimiento para de alguna manera generar una cámara más suelta, relajada. Aquí se buscó explorar las situaciones desde diferentes ángulos, con una cámara que bucea en la acción, dando lugar a que los personajes puedan descubrirse e interactuar de manera libre, entre ellos mismos y con el medio, que puedan recorrer los espacios y apropiárselos.

En la secuencia del pasillo del edificio, la cámara sigue al personaje mientras camina, haciendo trave-llings de seguimiento en un estabilizador para lograr ese efecto de

prolijidad en el movimiento.

En cuanto al encuadre es otro elemento importante para mantener el ritmo y generar el clima buscado, apoyado en una cámara en principio estática que va progresando a una cámara más libre y en movimiento. Se sigue a los personajes en planos fragmentados y en algunas ocasiones cerrados, haciendo que el espectador pierda noción del espacio en más de una oportunidad. Existen planos más amplios que establecen el espacio, tiempo o tono de las escenas, pero en general, la cámara está sobre los personajes.



VFX [EFECTOS VISUALES]

Otro punto importante dentro del diseño de fotografía, fue la puesta a punto de los vfx (efectos visuales) los cuales nos dieron una perspectiva de cómo iban a plasmarse esos efectos dentro de nuestra puesta en escena.

Los vfx más complejos de resolver fueron los de la escena del pasillo, ya que debíamos combinar efectos digitales de automóviles que transitan de puerta a puerta del pasillo con una luz analógica que simula la luz de esos autos. Otros de los vfx que probamos por su complejidad técnica fueron los de las manchas en el techo de la casa de David ya que esta técnica requería realizar tomas de placa base sin el personaje y luego la misma toma con el personaje en escena, para posteriormente componer en postproducción el efecto deseado. ●

SONIDO

En la creación del guion se ideó utilizar como eje narrativo el concepto de tiempo abolido. Esta determinación impactó en el proceso de creación del sonido, debido a que narrativamente los impulsos sonoros guían al personaje hacia la revelación final, estos impulsos se manifiestan en una misma locación pero pertenecen a distintos tiempos en la historia. Como criterio, elegimos priorizar los sonidos de fuera de campo o no diegéticos para aproximarnos a la impresión de temporalidades diferentes. Estos sonidos van

apareciendo de a poco en distintas escenas, creciendo y tomando mayor importancia a medida que la historia avanzaba y el caos temporal invadía los espacios del corto.

Ante la ausencia de diálogos se enfatizaron las acciones, el desarrollo sonoro y la marcación de algunos puntos sonoros para sobre exaltar. Esto nos llevó a planificar el doblaje completo para mantener un control específico de los volúmenes y los sonidos que queremos escuchar y de la forma que queremos escucharlos en posproducción. Se trabajó el manejo de los planos sonoros, posibilitando que el espectador tome dimensión del espacio, los cuerpos y las formas que el sonido se comporta con ellos.

Teniendo decidido el doblaje, se tomó sonido directo de las acciones para tener una referencia verosímil a doblar, se utilizó un micrófono de condensador Rode M5 para tomar con mayor detalle los sonidos pequeños sobre las acciones de los personajes. Todas estas pistas estuvieron soportadas por un H4N de Zoom grabador digital para mayor comodidad y portabilidad de datos.

Ya en postproducción se realizó un análisis minucioso de todas las escenas para potencializar nuestros objetivos narrativos, las escuchas se montaron en un pre montaje y a modo de prueba se mezclaron maquetas que sirvieran de referencia hacia el resultado sonoro al que queríamos llegar.

Una vez tomadas las decisiones, comenzamos a grabar distintos canales de soporte, el primero fue un

colchón de sonido urbano de fondo con tonalidades bajas marcando la distancia entre el personaje y entorno. Uno de los objetivos sonoros era abstraer al personaje de alguna referencia exterior que le dé linealidad al tiempo que transcurre en la historia. Con respecto a los sonidos de movimientos y acciones dentro del departamento se sincronizaron las grabaciones de manera que suenen fuertes y claros para demostrar la soledad y el silencio del lugar.

Las interacciones del personaje en las partes oníricas fueron ejecutadas y grabadas de un sintetizador MIDI acompañados por VST, estos nos brindaron los recursos para asociar los sonidos con los efectos.

Como criterio musical analizamos la propuesta de ausencia de música, pero con el correr de la historia, advertimos que el drama y las escenas emotivas ameritaban algunas lagunas musicales con instrumentos clásicos y con un marcado leitmotiv que asocia al personaje con su familia. Para ello se compuso una música original especial para la película con un criterio general que incluye a toda la banda sonora.

En síntesis, el desarrollo de la estructura sonora musical se realizó enteramente en estudio, fue un proceso largo e insumió muchas pruebas, el resultado final se ajustó a nuestras necesidades sobre el ficcional generando unidad, dirección y sorpresa hacia el final de la historia. ●




ARTE

Para explicar los criterios adoptados por el área es necesario contar cómo fue el proceso desarrollado y dividirlo en dos momentos, debido a que en cada uno de ellos se realizaron acciones concretas, muy diferentes entre sí que sufrieron una maduración desde el primer segundo y a lo largo de todo el proceso. Estos momentos en que se divide el trabajo del área de arte son la preproducción y el rodaje. El primero fue más extenso en cantidad de tiempo, días y horas aprovechadas, así como también en cantidad de tareas realizadas, característica que es importante destacar porque eso facilitó el trabajo durante el rodaje y generó una mayor tranquilidad al tener todo preparado y al alcance de la mano. Durante el rodaje se presentaron pocas situaciones que exigieran resolución sobre la marcha de algún problema surgido en forma imprevista. En cada una de esas dos etapas se trató de atender en interrelación el trabajo de los diferentes aspectos del área, es decir, decorado, utilería, vestuario y maquillajes para que el film lograra su objetivo de mostrar dos líneas temporales distintas.

Luego del anteproyecto, al ver los desafíos que el área proponía, y ante la necesidad de tener una visión más amplia en la construcción del arte de la película se busco en el equipo de trabajo una visión más detallista y más profunda, esta perspectiva

permitió un armado previo completo y sin sorpresas, facilitando así la resolución de las diferentes problemáticas que el cortometraje nos fue exigiendo a medida que íbamos avanzando en la realización. Es importante remarcar la subdivisión de tareas según los aspectos que más relación tengan entre sí. Por un lado el armado de los decorados y la utilería, y por otro el de los vestuarios y maquillajes, subdivisión que se trasladó también al rodaje.

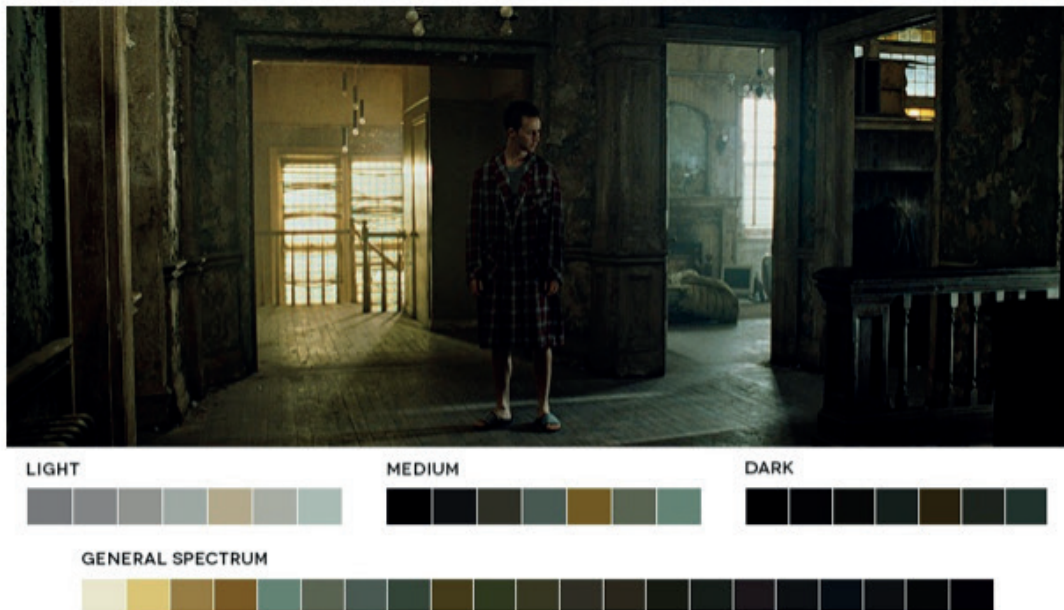
Explicado el criterio de trabajo en grupo, es necesario detallar como se trabajó cada aspecto de la dirección de arte en cada uno de los dos momentos nombrados más arriba.

**PUESTA DE ARTE
DURANTE LA
PRE PRODUCCIÓN**

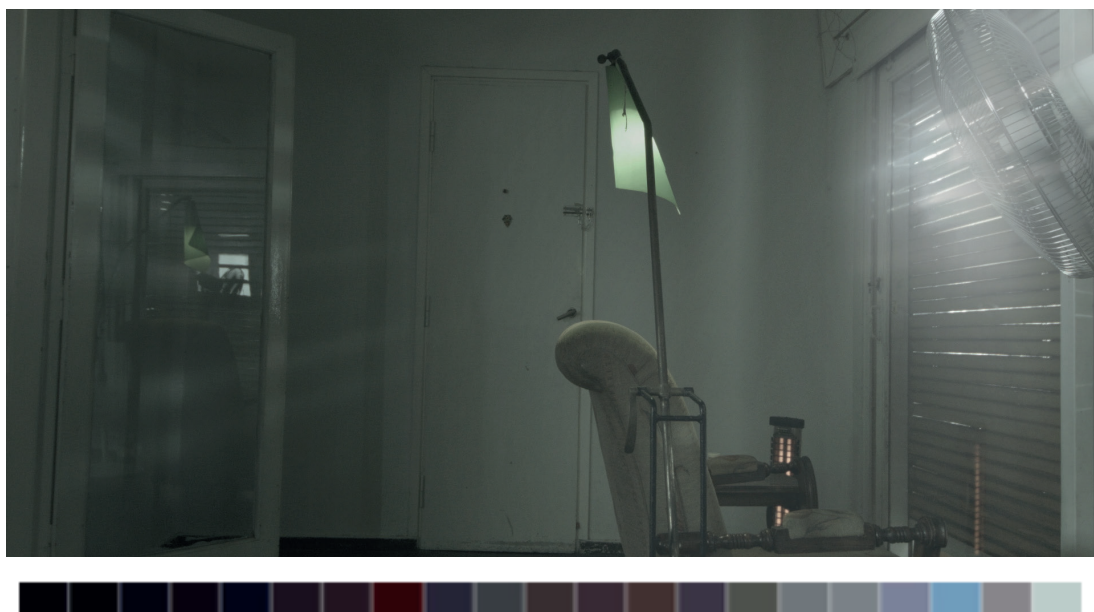
El primer punto a destacar es el scouting. Implicó por cierto una complicación para todas las áreas del equipo, ya que el guion fue pensado para un departamento específico y por lo tanto debíamos conseguir un lugar con características similares o que nos permitiera construir las dos líneas temporales diferentes, justamente por ser esa la premisa de nuestro cortometraje y también el tema tratado en la investigación, es decir, el concepto de tiempo abolido de Marcel Martin. Este lugar debía poseer

características específicas, varias habitaciones que nos permitieran crear esos ambientes definidos, una habitación de parejas, una de niños, un baño con bañera, y el living y la cocina separados. Después de eso fue necesario obtener fotografías de las habitaciones, que nos permitieran trabajar sin tener que ir todos los días al lugar, además para saber qué elementos del departamento que se podían utilizar.

Una vez ubicado y seleccionado el lugar y sin confirmación de actores, fue cuando comenzamos a construir el arte del film abordando en principio los aspectos relacionados con ese espacio físico, es decir, el decorado y la utilería. Iniciamos el diseño de la puesta de arte, y fuimos armando croquis para saber cómo íbamos a disponer los diferentes muebles. Para diferenciar una línea temporal de otra, adoptamos como criterio principal definir una paleta de colores para cada una. Por un lado está el presente de David, el cual es más solitario, mas frío, más oscuro, por eso la paleta de este momento debía expresar esos colores (verdes, azules y marrones) y esas tonalidades (grises y negros). Usamos como referencias algunas imágenes de otros filmes.



Fight Club (El club de la pelea), David Fincher. 1999
Obtenida de: www.moviesincolor.com



Y para el pasado, donde se presentan los recuerdos familiares y las alucinaciones y donde el David del presente ve a su mujer e hija junto con el David del pasado, la paleta de colores va en dirección contraria, aporta mayor calidez, haciendo referencia a un ambiente más brillante y más alegre; en consonancia, sus colores son más cálidos, aparecen menos sombras, en algunos casos se incorporan colores más pasteles y en otros unos colores más saturados (rojo, amarillo, celeste, rosa, etc.)

“

A partir de las dos paletas de colores se decidió trabajar cada aspecto por separado, pero en paralelo.

”



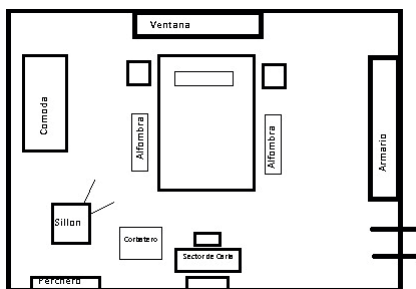
The Wolf of Wall Street (El lobo de Wall Street). Martin Scorsese. 2013
Obtenida de: www.moviesincolor.com



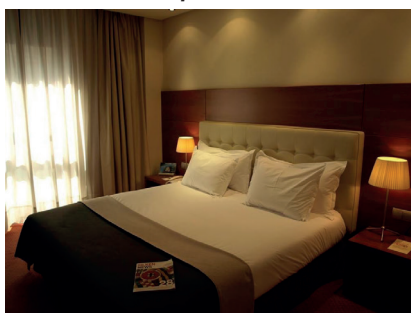
Captura AFUERA

A partir de las dos paletas de colores se decidió trabajar cada aspecto por separado, pero en paralelo. Con respecto al decorado el foco de construcción del ambiente estuvo en los muebles, en la disposición de estos y la ornamentación con elementos de utilería para diferenciar una línea temporal de otra, el pasado más cargado de muebles, mas ordenado y más limpio; el living y el comedor, con cuadros coloridos, un sillón con muchos almohadones pequeños y un televisor para crear ese ambiente familiar, la biblioteca con muchos libros y más ordenada, la cocina y el baño limpios, nada descuidado. Por otro lado el presente con más suciedad, con pocos muebles y más desordenado, por eso, en vez de una mesa familiar y un sillón largo, colocamos solo un sillón individual, con una pequeña mesa y pequeños frascos de pastillas (es uno de nuestros leimotiv para explicar que se sucedan muchas situaciones como la aparición de sus recuerdos y sus alucinaciones) que representan la soledad que sufre el personaje. Así también ante la ausencia de muebles decidimos colocar en el living cajas de cartón y muchos diarios tirados por el suelo que representan esa dejadez y esa sensación de limbo; generamos un lugar descuidado al que se le sumaron diarios en las ventanas para acentuar la impresión de aislamiento; que al mismo tiempo servían como filtros de iluminación para crear esa sensación de un espacio frío y gris. Con la misma intención, el espacio de la cocina se mantuvo todo sucio y desordenado con muchas latas de comida dispersas. Un desafío importante por superar fue el

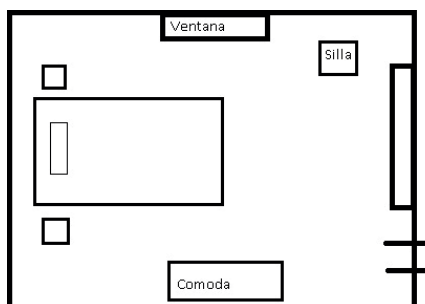
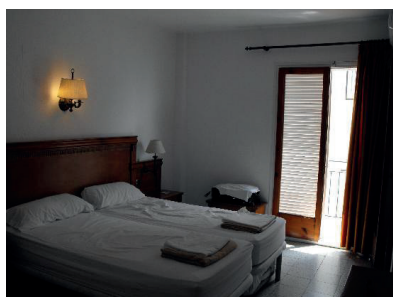
contar con los mismos muebles para los dos casos y tener que mostrarlos como si fueran otros. Fue necesario disponerlos en lugares diferentes o colocarles telas, manteles, libros, y diversos elementos de utilería que nos permitieran mostrarlos como si fueran distintos, así es el caso de la biblioteca, el sillón largo o la mesa del televisor. En todos los casos trabajamos con imágenes de referencia, no de filmes, sino más bien de diseños de interiores, con el interés de: a) observar diferentes formas de disponer muebles, ya sea en un comedor, en un living, en una habitación para adultos o para niños, b) ver distintas formas de utilizar telas o manteles para adornar, para cubrir, c) detectar, relevar elementos pequeños que son comunes a la hora de adornar las diferentes habitaciones de las casas. Como ya se aclaró más arriba, estas imágenes más las fotografías del lugar nos permitieron ir montando la puesta de arte que fijábamos en principio en croquis dibujados



Habitación del pasado



Habitación del presente



En las dos líneas temporales existe un elemento del decorado que es necesario destacar. Se nos presentó un inconveniente, que el departamento elegido estaba ubicado en un primer piso, por lo que existía una escalera desde la puerta de entrada hasta la planta donde estábamos trabajando, la cual debíamos ocultar de alguna manera, fue así que se nos ocurrió la idea de construir una pared falsa con madera de pino cepillada y paneles de cartón pintados de blanco (similar a la pintura que ya tenía el departamento), que en el film, en pantalla, la presentamos como una extensión del pasillo.

Los otros dos elementos trabajados en el proceso fueron el diseño de los vestuarios y maquillajes, de estos dos, el segundo fue más fácil de trabajar por varias cuestiones. Por un lado, en el film no hay muchos personajes principales, y la mayoría pertenecen a una línea temporal pasada, eso nos permitió definir el criterio de utilizar bases simples sin resaltar rasgos, que expresen una calidez de la imagen, y que los rostros estén un poco más brillantes que David del presente, quien en su soledad abandonó su aspecto y por lo tanto si necesitaba más rasgos marcados como ojeras, arrugas un poco mas resaltadas y despeinado en algunos casos, es nos marcó el camino para buscar un maquillaje un poco mas frío, más oscuro, con mas sombras, con varios grises y negros, que también expresan esa sensación de muerte en el personaje, que los diferencia de sus familiares que aparecen al final quienes están vivos.



Captura AFUERA



Captura AFUERA

Con respecto al vestuario tuvimos que comenzar a trabajar antes de confirmar los actores, por eso utilizamos el mismo criterio que con los decorados, usando imágenes de referencia que contenían colores que se encontraban dentro de la paleta propuesta, y el segundo proceso se desarrollo luego de confirmarlos. Así, a partir de diferentes reuniones con los actores, pudimos confirmar qué elementos podían aportar desde su guardarropa, y cuales otros nos iban a hacer falta para completar los diferentes vestuarios del film.



Imágenes de www.modainfantil.com.ar



Captura de Afuera



Imagen de es.pinterest.com



Captura de Afuera

El desarrollo y armado de este elemento fue simple, ya que no había muchos cambios, más que nada en el protagonista (David del presente) que al estar dentro de ese limbo y saltar de una a otra línea temporal solo íbamos colocando o quitando prendas según las acciones realizadas y las situaciones presentadas en el film. Los cambios de vestuario fueron cronológicos, ya que al estar viviéndose un día completo, pasamos de un vestuario de cama (ropa más suelta y cómoda) a uno de oficina o de trabajo en el caso de los David (presente y pasado), o el ejemplo del sweater de David del presente, que se lo quita luego de asesinar a su contraparte del pasado y vomitarse sobre la prenda. Carla también cambia de vestimenta cronológicamente pasando de un vestuario para dormir a uno más casual y sencillo.

Puesta de arte durante el rodaje

Como ya anticipamos en la introducción de los criterios, el proceso y las tareas más completas y extensas en cantidad de tiempo

se presentaron durante la pre producción. Llegados los días de rodaje, al haber tenido una primera instancia cargado tareas, las cuales se concretaron, pudimos, en este periodo, trabajar con total tranquilidad y libertad, ya que teníamos todo al alcance de la mano.

Como criterios en esta instancia se decidió trabajar por línea temporal. El presente primero y el pasado después. En pocos casos se retoma el presente debido al plan de rodaje y el arreglo previo que teníamos con los actores, de horarios, de disponibilidad de días, etc.

Se construyó, cada línea temporal, ambiente por ambiente. Al empezar la jornada se preparaban dos ambientes para comenzar el rodaje diario, según la cercanías de espacio físico real entre estos (comedor y living, living y cocina, habitación de David y habitación de luz, etc.) para que el equipo pueda filmar y el trabajo del área de arte no afecte al sonido o las sombras en el caso de la fotografía. Primero nos encargamos de la disposición de muebles, luego la ornamentación y acomodar todos los elementos de utilería. Mientras el resto del equipo filmaba en esas dos habitaciones preparadas, el equipo de arte se trasladaba a la otra punta del departamento para ir adelantando el armado de las piezas que se iban a utilizar para rodar después.

Otro de los criterios y de las decisiones tomadas por parte de todo el equipo de realización, es que los integrantes del área de arte nos hicimos cargo del registro de la continuidad del film, ya que sabíamos exactamente donde iba cada cosa del decorado, y como estaban dispuestos todos los elementos, eso nos permitió que cualquier cosa que se moviera de lugar, o algo que se cambiaba, nosotros pudiéramos corregir en el acto. ●

GUIÓN

Esta tarea en realidad comienza hace algunos años con en la escritura del primer boceto, con lo que sería en principio un cortometraje de pocos minutos. En el transcurso de ese tiempo hasta el inicio del proceso del trabajo final de carrera y durante su desarrollo, el guión fue cambiando, construyéndose una progresión más acabada de los personajes y de todas las áreas implicadas. En el transcurso de esa etapa surgió el tema del tiempo abolido, primero con la incursión del personaje de David en el pasado, para luego complementarse con otras escenas tales como la del pasillo, que da pie a la revelación final del hecho trágico. Todos estos 34 momentos haciendo alusión a recuerdos del personaje. Así el guión comenzó a girar en torno a esta forma de estructurar el relato. Trabajé en la búsqueda del objetivo del personaje en cada escena y a su vez el objetivo de esa escena dentro del film, así surgieron modificaciones que fueron desde atenuar, resaltar o sacar acciones hasta cambiar líneas narrativas por las cuales podía dispersarse el cometido central.

Con respecto a la estructura, tanto el personaje como cada elemento tienen una progresión marcada hasta el clímax del filme. Se intentó presentar a David en su presente, sus características y el mundo en el que vive, para luego empezar a desarrollar su pasado con incursiones de éste en el segundo acto del guión. Es un guión de tres actos, buscando resolver en el clímax el impedimento de David de encontrarse con su familia y conflictos internos que lo hacen comportarse de una determinada manera, llevando la vida que lleva. ●

MONTAJE

En el montaje, trabajo con todo el material sobre la mesa. Se filmó apegado al guión cinematográfico, por lo cual se prueba en base a ello y a lo que funciona. Desde un offline grueso hasta el pulido final se pasaron por varios cortes, en los que se probaba la duración de la película y la condensación de algunas escenas, utilizando el montaje alternado por ejemplo en las escenas de revelación para con Carla y el ahorcamiento del David del pasado en el departamento del lado. Utilizo en su totalidad el corte seco para ir acentuando ciertas cuestio-

nes y marcando el ritmo. El sonido colabora en muchas instancias a marcar un corte o cerrar una escena. A si también estos cortes marcan elipsis en el tiempo y posibilitan que el personaje se traslade de un lugar a otro sin caminar como si ocurre en el departamento del David del pasado. Se decidió como criterio no recurrir al efectos digital en este tipo de momentos, ya marcado sutilmente en las primeras escenas donde encontramos directamente al personaje realizando una acción en cada lugar de la casa sin ver el desplazamiento. El montaje alternado genera



una tensión entre dos puntos que se relacionan. Hay un plano secuencia que funciona como cierre de la relación de David con su mujer e hija, que lo deja sólo detrás de una puerta de vidrio, saliendo la cámara por primera vez AFUERA. Los planos se van haciendo cada vez más pequeños representando la pérdida de fuerza del “adentro” para el protagonista, y el “AFUERA” comienza a tomar importancia y a crecer hasta tomar la dimensión de grandeza cuando David descubre y acepta su final. Se busca que la película en esa progre-

sión vaya aumentando su ritmo desde el inicio hasta el final, teniendo momentos de tensión y relajación para generar un equilibrio dinámico y no agotar al espectador tanto visual como sonoramente. La integración del tiempo abolido se hace de manera sutil.

El montaje en su tipología según Marcel Martin es narrativo lineal, posibilidad que brinda el tiempo abolido, un tiempo que va desde el inicio al final con incursiones del pasado en el presente. A su vez, se empleó el montaje alternado para situaciones que transcurrían en simultáneo, como en el momento del ahorcamiento, para generar suspenso y tensión

en el espectador. Con respecto a la estructura, tanto el personaje como cada elemento tienen una progresión marcada hasta el clímax del filme. Se intentó presentar a David en su presente, sus características y el mundo en el que vive, para luego empezar a desarrollar su pasado con incursiones de éste en el segundo acto del guión. Es un guión de tres actos, buscando resolver en el clímax el impedimento de David de encontrarse con su familia y conflictos internos que lo hacen comportarse de una determinada manera, llevando la vida que lleva. ●

SIMULTANEIDAD: CONCLUSIONES SOBRE EL TIEMPO

En el transcurso de este proceso, fuimos aprendiendo más sobre el tiempo abolido, que si bien Marcel Martín lo define como un tipo de estructura temporal, también es un concepto y un recurso cinematográfico. Encuadramos ahí nuestro tratamiento del espacio tiempo en la película, y tanto esta como la investigación se fue complejizando. El film lo adoptó como medio expresivo y narrativo, y comenzaron a presentarse necesidades de hacer ingresar otras voces. Descubrimos que el término que bautizó Marcel Martín como tiempo abolido, era mucho más amplio, e iba más allá de una simple concepción técnica, así fue que abordamos autores tales como Tarkovsky, Deleuze, Burch o Sánchez quienes desa-

rollaron nociones que vinculamos al concepto de Marcel Martín. El acercamiento a estos autores se dio a partir de la necesidad del guión y la historia del film de materializar la conciencia y los recuerdos. Autores tales como Tarkovsky y Deleuze abordan esta cuestión desde una perspectiva más filosófica con puntos de contacto al cine como apreciaciones generales. Y otros como Sánchez y Burch lo abordan desde una visión más técnica y nos presentaron herramientas cinematográficas concretas que teníamos a nuestro alcance como realizadores, para plasmar un tiempo en pantalla. Creemos que la realización audiovisual de AFUERA y el trabajo de investigación generaron aportes y aprendizajes personales con

respecto a los conceptos tratados. Esperamos que tanto el material audiovisual como la investigación escrita sean de utilidad para el ámbito cinematográfico ya que consideramos que existen pocas herramientas analíticas y realizativas que reúnan diferentes puntos de vista sobre una determinada estructura temporal. Es un recurso poco explotado, pudiendo marcar la diferencia que se hace con el flashback y flashforward, que en muchos de los casos son utilizados de manera mecánica y cómoda. Fue un desafío y ahora lo capitalizamos como un logro el poder articular diferentes y variadas concepciones sobre el tiempo, desde la imaginación, los recuerdos o aspectos meta-

físicos, hasta la memoria. Consideramos posible hacer partícipes a todas las áreas involucradas en el desarrollo de la película con un criterio unificado, tendiente a que el tiempo abolido se vea reflejado en cada aspecto del material, reforzándolo tanto expresiva como dramáticamente. Ya sea desde fotografía, con la creación de espacios abiertos o cerrados, diferentes tonalidades para el pasado y presente o la uniformidad del conjunto cuando se entremezclen ambos, el sonido manteniendo el pasado en el presente, en el campo y fuera de campo, haciendo que los tiempos coexistan y se re signifiquen. La puesta de arte hace que esos espacios distintos en el tiempo compartan elementos y caracterizaciones semejantes que los

unan, así también como el montaje, interno y externo, dando al espectador un tiempo abolido con matices.

Según entendemos, hemos conseguido crear un espacio verosímil en el que se desarrolla la historia, un mundo propio que se comporta de manera tal que posibilita la materialización y la convivencia de hechos del pasado en el presente del personaje. Se busca en el espectador una valoración general de la pieza, sin reparar en el efectismo que dicho recurso pueda ocasionar, aceptando el film a medida que avanza y descubriendo múltiples elementos que llenan el texto de significaciones. ●

BIBLIOGRAFÍA

BURCH NOEL

[1983]

*La praxis del cine. 4ta edición.
Editorial Fundamentos. Madrid*

CHION MICHEL

[1993]

*La audiovisión:
Introducción a un análisis conjunto
de la imagen y el sonido.
Ediciones Paidós. Barcelona.*

DELEUZE GILLES

[1987]

*La imagen tiempo. Ediciones Paidós.
Barcelona – Buenos Aires – México.*

MARTIN MARCEL

[2002]

*El lenguaje del cine.
Editorial Gedisa. Barcelona*

**SÁNCHEZ –
BIOSCA VICENTE**

[1991]

*Teoría del montaje cinematográfico.
Ediciones Textos Filmoteca. Valencia.*

**SANCHEZ –
ESCALONILLA
ANTONIO**

[2009]

*Fantasia de Aventuras: claves
creativas en la novela y el cine.
Editorial Ariel. Barcelona*

TARKOVSKY ANDREI

[2000]

*Esculpir en el tiempo: reflexiones sobre el arte,
la estética y la poética en el cine. 5ta edición.
Ediciones Rialp. S.A. Madrid*

ANEXO

EL TIEMPO ABOLIDO EN EL CINE, ANÁLISIS ESTÉTICO Y NARRATIVO DE PELÍCULAS

En la historia del cine encontramos diferentes formas de presentación del tiempo abolido, estructura temporal por la que optamos en nuestro trabajo. Dentro de la narrativa de los films, este tipo de estructura temporal puede depender de varios factores dentro de la diégesis, por ejemplo: trastornos psicológicos del protagonista, elementos fantásticos, o también concepciones científicas, máquinas del tiempo o estructuras de cine de ciencia ficción.

8.1 "Muerte de un viajante" (Death of a Salesman). Laslo Benedek. EEUU. 1951

Sinopsis

Willy Loman (Fredric March) es un viajante de comercio, de 60 años, que ha perdido su empleo, y comienza a preguntarse si ha logrado tener éxito en los esfuerzos que ha hecho durante toda su vida. Descubre que en ella existen más decepciones, oportunidades perdidas y sobre todo metas irracionales, que triunfos. Intenta comunicarse con su familia, compuesta por su esposa, Linda (Mildred Dunnock) y sus dos hijos, Biff (Kevin McCarthy) y Happy, (Cameron Mitchell); y queda sumido en la confusión, al darse cuenta que su esposa aun lo ama, pero que ha sufrido toda su vida

junto a él. Sus hijos, que en la infancia lo adoraban, ahora lo desprecian. Willy siente que la angustia lo consume y comienza a buscar con desesperación las causas de su fracaso vital, lo que lo lleva a perder su contacto con la realidad. (Muerte de un viajante película de 1951, 2016, 14 de enero. Wikipedia, La enciclopedia libre. Fecha de consulta: 17 de Marzo de 2016

Extraído de [https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Muerte_de_un_viajante_\(pel%C3%ADcula_de_1951\)&oldid=88432976](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Muerte_de_un_viajante_(pel%C3%ADcula_de_1951)&oldid=88432976).

Análisis

El personaje de Willy Loman tiene contactos con su pasado, a través de situaciones y escenas que se le van presentando ante sí y de las que él es partícipe. El modo en que este pasado se muestra en la película es el tiempo abolido.

Willy comienza a desvariar en el tiempo presente hablándole a personas de su pasado y reviviendo esos momentos de su vida. Es el primer indicio; a continuación, el pasado se hace presente, con la iluminación que cambia de acuerdo sea día o noche en ese episodio anterior y con el ingreso de los personajes con los que interactúa. El aspecto del personaje en el paso de un tiempo a otro varía sutilmente,

de acuerdo a su estado anímico pero conserva su forma de vestir. Se adentra directamente en la secuencia del pasado.

La forma en que Willy vuelve a su presente es mediante la desaparición paulatinamente de los otros personajes, a través del fuera de campo, cambio de plano o alguna marcación sonora. El espacio vuelve a ser el mismo con su iluminación antes vista. Willy vuelve al presente también con su mente, recobrando el sentido de la realidad. Cuando no hay cambio de día o noche con el pasado, los personajes de ese tiempo simplemente se hacen presentes, previo Willy comience a delirar, a escuchar voces o a hablar como en aquel otro tiempo.

Otra forma de tiempo abolido, se manifiesta cuando Willy está jugando a las cartas con su amigo y detrás de él está su hermano Ben cerca de la puerta. El espacio detrás del amigo ya no es el mismo antes mostrado, una parte del living comedor se trastoca convirtiéndose en un lugar más amplio. Aparece Ben hablándole a Willy, sin que el amigo repare en ello. Willy divide la atención entre lo que le dice Ben y el juego de cartas con su amigo.

Un recurso de unión de dos tiempos, presente y pasado se da en un pasaje de la película mediante un elemento conector. Willy se encuentra en el baño de un restau-

rante, se mira al espejo y a través de éste, el espectador observa como detrás del personaje se encuentra la cama de la habitación de un hotel que comparte con su amante. Nos adentramos en esa escena del pasado, que se desarrolla hasta que Willy cae sobre la alfombra del lugar. La cámara panea hacia arriba y estamos nuevamente en el baño del restaurante. Esa alfombra se utiliza como enlace para volver nuevamente al presente.

8.2 "Cuentos de la luna pálida de agosto" (Ugetsu Monogatari). Kenji Mizoguchi. Japón. 1953

Sinopsis

Ugetsu Monogatari está basada en los cuentos de Ueda Akinari, *Jasei no In* y *Asajiga Yado*.

La película está ambientada en el Japón feudal de mediados del siglo XVI, en un contexto de guerra civil, en el cual dos campesinos Genjuro y Tobei, deciden viajar a la ciudad, en contra de la opinión de sus mujeres. Genjuro es un alfarero que quiere hacerse rico vendiendo sus artesanías y Tobei es un agricultor que quiere convertirse en samurái. La historia nos cuenta dos moralejas en las que se muestran las consecuencias de la búsqueda de la riqueza (Genjuro) y la gloria (Tobei). La esposa de Genjuro no está preocupada por el dinero y lo que realmente quiere es disfrutar de su marido y de su hijo. Aunque en un principio los motivos

del alfarero son buenos (mejorar la calidad de vida de su familia) para lograrlo destruye precisamente su felicidad de ésta. Más tarde, incluso llega a perder del todo su objetivo principal, al convertirse en el amante de una mujer rica, la Dama Wakasa, que resulta ser un ente sobrenatural. En cuanto a la otra trama, Tobei, un ser que se siente infravalorado por su esposa y que sueña con ser admirado por ella, desea ser un samurái y convertirse en "alguien" en la vida, aunque su esposa lo único que quiere es vivir en paz a su lado y si le regaña es precisamente para tratar de sacarle esas gloriosas ideas de la cabeza. También él logrará su objetivo y prosperara, a cambio tendrá un amargo reencuentro con su esposa.

Análisis

La primera vez que se pone de manifiesto el recurso del tiempo abolido en el filme es en el momento en el cual Genjuro está en el mercado vendiendo sus mercaderías, y ve aparecer una misteriosa mujer, una princesa junto a su dama de compañía, la cual luego de comprar unas vasijas, lo invita a ir a su casa en las montañas. Aquí el tiempo abolido está marcado muy sutilmente, en el hecho de que Genjuro es el único que percibe a estas dos misteriosas mujeres, ya que parecer el resto de las personas actúan de manera indiferente frente a la presencia de estas.

El segundo momento es cuando Genjuro está en la tienda de telas y se aparece su mujer Miyagi, como un deseo de futuro próspero, no como se nos la mostro antes sino más sensual, más atractiva, es la Miyagi ensoñada por Genjuro, quien acaricia las telas y descuelga una para probársela. La tienda actúa como un umbral en el que se representan los deseos del protagonista. En esta secuencia, Genjuro se ve atraído por la tela estampada con un dibujo de flores, la cámara se sitúa desde el interior de la tienda, luego Genjuro aparta su mirada de las telas y pasamos a un plano que nos muestra el punto de vista de Genjuro hacia el interior de la tienda, lo que ve entre las telas es una puerta abierta a través de la cual se divisa un paisaje rural, luego una silueta de mujer con unas vasijas y a medida que se acerca a cámara se va iluminando, mostrándonos que es Miyagi la mujer de Genjuro, pero no es la Miyagi que se nos muestra al principio, es la que le gustaría ver a Genjuro más estilizada y seductora. Esta secuencia tiene una marcación musical que nos introduce en la ensoñación del protagonista, para luego salir de ese estado en una escena posterior y pasar a otro, en el cual Miyagi es reemplazada por la princesa.

Un tercer momento es el pasaje del mundo real, mundo de la princesa, en el cual pasamos de unas ruinas a un palacio, donde Genju-

ro será seducido por este ente fantasmagórico.

Un cuarto momento es la secuencia en la que Genjuro, luego de hablar con un monje, vuelve al palacio para liberarse de la princesa y salir de ese mundo de ensoñación en el que se encuentra. En esta secuencia el protagonista, protegido por unas inscripciones que el monje tatuó en su pecho y en su espalda, consigue librarse de la princesa. Con una espada que pertenecía al padre de la princesa, Genjuro va destruyendo aquello que le había devuelto la vida al palacio, la luz de las velas, hasta terminar saliendo al jardín donde cae tendido en el suelo. El jardín que vemos esta nuevamente abandonado como cuando Genjuro ingresa por primera vez, las luces de las velas fueron las que nos llevaron a ese mundo irreal, y cuando estas se apagan ese mundo desaparece y Genjuro despierta de su sueño, se marca a través de las ruinas del palacio, del vestido de la princesa del cual solo quedan retazos, y de la música de fondo, la cual es la misma del momento en el que la princesa sedujo a Genjuro.

Por último, este recurso es utilizado en la secuencia en la que el protagonista retorna a su hogar y descubre el fatal destino de su esposa. En esta secuencia Genjuro retorna a su

casa la cámara lo acompaña con un travelling de derecha a izquierda, luego, en un plano general, vemos a Genjuro ingresar a su casa (esto es importante ya que marca el retorno al mundo real, y además marca una diferencia con respecto a la entrada al mundo de ensueño, donde los movimientos de cámara son de izquierda a derecha). Dentro de la casa, mientras la cámara acompaña a Genjuro por el lugar, con travelling hacia atrás y panorámica de derecha a izquierda, llamando a su mujer, nos muestra el nivel de deterioro y abandono de la casa, el recorrido continúa hasta que Genjuro sale por la puerta opuesta a la principal para dar vuelta alrededor de su hogar, este desplazamiento es realizado con una panorámica de izquierda a derecha. En el transcurso de la panorámica advertimos que hay fuego en el hogar y una vela prendida, vemos a Miyagi preparando comida, al mismo tiempo que la descubre Genjuro cuando cruza la puerta. Se evoca un tiempo pasado de su vida, ahora sí ha vuelto realmente al hogar, y lo encuentra tal como él lo dejó, pero en su emoción no advierte que su mujer es un fantasma. Cuando despierta, Genjuro a través de un vecino descubre que Miyagi ha muerto.

Los momentos en los que se manifiesta el tiempo abolido, se expresan en el paso de la realidad a un estado alucinatorio y

espectral que se da sin ninguna fractura emocional. Sueño y realidad, están íntimamente relacionados, ambos son parte de un continuo ya que no hay un límite claro que los separe, por eso es importante destacar el trabajo de los claros oscuros y los movimientos sutiles de cámara que generan este ambiente fantasmagórico que se percibe a lo largo de toda la película.

8.3 "Eterno resplandor de una mente sin recuerdos" (Eternal Sunshine of the Spotless Mind). Michel Gondry. EEUU. 2004

Sinopsis

Una mujer usa los servicios de una empresa para borrar de su memoria todo recuerdo de su ex pareja. Ofendido, el hombre intenta hacer lo mismo que ella, pero el proceso no sucede según lo esperado y el protagonista debe atravesar la gigantesca marea de recuerdos de su propio cerebro para recomponer las cosas. Fecha de consulta: 17 de Marzo de 2016. Extraído de <http://www.rosariocine.com.ar/pelicula/eterno-resplandor-de-una-mente-sin-recuerdos-1333>

Análisis

El tiempo abolido se manifiesta como un recurso muy interesante que conduce la narrativa de la historia hacia una forma muy placentera de asimilar los acontecimientos para el espectador. Creemos importante analizar la escena que encuentra a Joel vivenciando su

visita al doctor para comenzar el análisis de su cerebro; en esa escena el director muestra el espacio físico pero con las interacciones de Joel en su versión consciente y su versión inconsciente. Ahí tenemos un quiebre temporal importante ya que enlaza el mismo personaje en su presente consciente y pasado inconsciente compartiendo la misma situación pero tomando distintas decisiones. Este tiempo abolido se manifiesta solo en un par de escenas hacia adelante donde el eje en común es el espacio físico.

Cuando los recuerdos de Joel son borrados, las luces de esos lugares que habitaba se apagan progresivamente. Así, en una escena dentro de una librería las luces comienzan a apagarse, expulsándolo de ese sitio; al caminar sale del lugar con un plano secuencia e ingresa al living comedor de una casa. Otra escena en su mente que se enlaza con la anterior.

La película constantemente va mestizando los espacios de la mente y de la realidad física; la estructura temporal se manifiesta por los sonidos que se escuchan en los dos espacios a la vez; suele usar el nombre de 'Patrick'; se lo escucha tanto en la mente de Joel como en la realidad. Técnicamente es un recurso muy interesante porque une los dos mundos con un sonido icónico; un nombre que encausa la historia.

8.4 "La vida es una eterna ilusión" (Toto le héro). Jaco Van Dormael. Alemania. 1991

Sinopsis

Thomas Van Hasebroeck tiene ocho años y está convencido de que al nacer fue confundido con su vecino Alfred. El resultado es que está viviendo la vida de Alfred, y éste la suya. Sueña con llegar a ser agente secreto para vengarse de su destino, pero en vez de eso se hace topógrafo. Un día conoce a Evelyne y se enamora de ella, pero hay alguien que ya está viviendo ese amor. Sesenta años después, el anciano Thomas convencido de que ha desperdiciado su vida, recupera los sueños infantiles y se lanza en busca de Alfred para que le devuelva la vida que le ha robado. Fecha de Consulta: 28 de marzo de 2016 Extraído de <http://www.filmaffinity.com/es/film716775.html>

Análisis

Lo que el filme narra es una visión distorsionada y manipulada de los recuerdos de un ser que ha perdido la noción de la realidad y revive sus memorias confundiendo deseos y añoranzas. Desde el inicio del film se nos propone entrar en el juego de la manipulación de las temporalidades iniciando con el desenlace del film y a partir de ahí narrar con flashbacks, flashforward y tiempos abolidos a manera de saltos temporales funcionales para el mosaico de tiempos episódicos que es el film.

Thomas no es uno solo, sino muchos personajes que se mezclan a lo largo del relato: niño,

joven, anciano y el héroe "detective secreto" que imagina de sí mismo. Las temporalidades se entrecruzan y conviven en pantalla siendo las etapas transitadas por el protagonista presentadas sin una linealidad, utilizando el procedimiento del tiempo abolido de distintas maneras. Está marcada perspectiva de la manipulación temporales es constante.

Un ejemplo de tiempo abolido se constituye cuando en escena se ve una marcada creación de la imaginación detectivesca en blanco y negro como uno de los policiales que miraba el Thomas de niño para pasar a una escena de Thomas "Joven/ adulto" observando a su amante y su esposo el Alfred adulto (su némesis desde niño) escondido en la tienda de ropa. Aparece en escena su versión de "héroe detective" y "el malo" de su imaginación mezclados con la realidad, tienen un enfrentamiento con disparos y persecución, conviviendo ambos personajes en escena. El paso de un tiempo a otro se da por un cambio sutil desde el blanco y negro al color, convirtiéndose el espacio de la oficina del detective en contiguo a la tienda. La acción continúa de un lugar a otro mediante una puerta que se abre. La estructura temporal vuelve a modificarse cuando Thomas anciano regresa en un camión, y observa a su hermana de niña y a su padre tocando y cantando en una especie de escenario móvil en el acoplado del vehículo de adelante. Asistimos a la subjetividad de Thomas observando dicha situación para adentrarnos en ella.

Y por último mencionamos el clímax de la película cuando Thomas adulto, haciéndose pasar por Alfred recibe un disparo, mueren a la vez Thomas adulto y Detective, que conviven en escena como el mismo personaje desdoblado.

8.5 Volver al Futuro 2 (Back To The Future II) de Robert Zemeckis. Estados Unidos. 1989)

Sinopsis

Aunque a Marty McFly (Michael J. Fox) todavía le falta tiempo para asimilar el hecho de estar viviendo dentro de la familia perfecta gracias a su anterior viaje en el tiempo, no le queda ni espacio para respirar cuando su amigo Doc Emmet Brown (Christopher Lloyd) aparece de improviso con la máquina del tiempo (mucho más modernizada), e insta a que le acompañen él y su novia (Elisabeth Shue) a viajar al futuro para solucionar un problema con la ley que tendrá uno de sus futuros hijos. En la tremenda vorágine futurista, con todo lo que ello conlleva, del Hill Valley de 2015, la presencia de tales viajeros temporales causará un efecto mayor que el que iban a arreglar. Un almanaque deportivo y la posesión del secreto de la existencia de la máquina del tiempo por parte del siempre villano Biff Tannen (Thomas F. Wilson) serán los ingredientes que conjugarán una causa-efecto en el pasado, en el presente y en el propio futuro, que hará que Marty y Doc se tengan que

emplear a fondo para poner fin a la catástrofe a la que les lleva el destino. Fecha de consulta: 28 de marzo de 2016

Extraído de <https://www.filmaffinity.com/ar/film775323.html>

Análisis

Dentro de la filmografía analizada para explicar el concepto de tiempo abolido no podemos dejar AFUERA la saga de "Back to the future" (en español "Volver al Futuro") que es aquella que presenta a los viajes en el tiempo como tema central. En esta investigación vamos a centrarnos más en la secuela, es decir, Back to the future 2. Como se describe en la sinopsis, los personajes viajan para evitar una catástrofe familiar. Por un lado, el hijo del protagonista, "Marty Junior", tendrá problemas con la ley, al ser obligado por el villano Griff Tannen, nieto de Biff Tannen (los dos personajes interpretados por) para cometer un delito. Lo que no saben es que este viaje puede tener consecuencias dramáticas, ya que su visita causará un efecto mayor al que pensaban, y cambiará por completo la línea temporal de 1985, que es el presente de la historia del film, y es la realidad de donde provienen Marty y el doc. Por lo que Marty se verá obligado a reiterar su visita al pasado, a los años 50, para evitar estos cambios desastrosos. Todo ello sin interferir en su primer viaje.

Los casos dentro del film donde está presente concretamente el tiempo abolido son los siguientes:

1) En la cuarta escena, ya en el futuro, Marty ingresa al bar vestido como su futuro hijo para evitar que se cruce con el Griff Tannen. En el mismo lugar esta Biff Tannen (abuelo) quien fue el villano en el pasado, Marty Mcfly quien es el personaje que siempre nos ubica en el presente, Griff Tannen y Marty Junior quienes son personajes del futuro.

2) En el futuro, después de salir del bar, Marty se junta con el doctor Brown para explicar lo sucedido en el bar, y en ese mismo momento Biff Tannen sale a la calle para observar a Marty, pero detrás suyo sale Marty Junior y es ahí cuando se juntan las líneas temporales mediante los personajes.

3) La escena de la casa de Marty del futuro es otro de los ejemplos; aquí se cruzan Jennifer de 1985 con Jennifer de 2015, pero también aparecen a los futuros hijos de Marty y Jennifer, a y los padres de Marty que representan el pasado. En un momento también aparece Needles quien es el villano del presente del film, es decir de la línea temporal de 1985.

4) Al volver al pasado, a la realidad alternativa de 1985, Marty y el doctor Brown charlan sobre los cambios bruscos en esa línea actual, mientras observan una foto de un periódico del pasado donde ven a Biff Tannen joven, de 1955, cuando gano su primer apuesta en los caballos y en el bolsillo ven que tiene el almanaque del futuro.

5) El tiempo abolido también se puede trabajar mediante los diálogos, por ejemplo, en 1985 Marty y Biff Tannen conversan sobre el almanaque, y este último personaje hace referencia al anciano (Biff del futuro) que se lo entrego, y que este mismo hombre le dijo que un día vendrían un doctor y un joven a preguntar por ese hecho.

Al viajar al pasado, básicamente toda esa línea temporal, la de 1955, presenta tiempo abolido, por un lado, al ser la línea pasada, con personajes como Biff Tannen del pasado y del futuro, los padres jóvenes de Marty, este último y el doctor Brown de la línea actual y el almanaque que es un elemento de la línea futura. Específicamente algunas de las escenas que trabajan concretamente el tiempo abolido son:

- En la casa de la abuela de Biff, están el Biff del pasado y el del futuro, el almanaque y Marty
- En el túnel camino a la fiesta y después de esta, Marty, Biff del pasado y el almanaque
- En la fiesta del colegio se presentan varias, cuando están Biff, Marty y el almanaque, o la misma situación con el director del colegio

- La Escena final cuando Marty recibe la carta entregada por un cartero misterioso. Enviada por el doctor Brown que había estado como 100 años en el correo, y en ella dice que el doctor está viviendo en 1885.

El film está cargado de situaciones que representan el concepto de tiempo abolido. Podría decirse que su estructura de base. Pero hay varias situaciones en la línea del pasado que van un poco más allá, y mezclan en esa línea temporal a dos Marty de la línea actual pero que viajaron al pasado en momentos diferentes, por eso el que toca la guitarra en el escenario es un Marty del pasado. Así como en el film se maneja la noción de paradojas temporales, lo mismo podría trasladarse al plano conceptual y análisis del guion, ya que al ver a los dos Marty se generaría esa paradoja y confusión en el espectador más analítico o más crítico. Otro aspecto a destacar en este análisis es que las líneas temporales se entremezclan a partir de elementos (utilería, personajes, diálogos) dentro de una de las líneas. Por ejemplo en el futuro están Marty, el doctor Brown, Jennifer y Einstein (el perro). En la línea actual (1985) alternativa, los personajes presentan diálogos que nos remiten al pasado y futuro, y también está el almanaque,

que es un elemento del futuro. Y por otro lado, en la línea pasada, también está el almanaque, y aparecen el anciano Biff Tannen del futuro, Marty y el doctor que provienen de 1985 (presente del film) que es el futuro para los personajes de 1955.

EL recorrido por esta filmografía nos permite afirmar que no todos los empleos del tiempo abolido remiten a una forma o dependen de una sola variable. En el proceso de visionado de películas, nos encontramos con viajes en el tiempo en los que se producen entrecruzamientos de líneas temporales, naves lanzadas al espacio que traspasan la barrera del tiempo, elementos expresivos que utiliza el realizador como gran hacedor del hecho fílmico, y trastornos psicológicos del protagonista, patologías o situaciones espontáneas, entre otros recursos. En muchos casos se consiguen hechos pasados y en algunos otros el realizador recurre a posibles hechos futuros que proyecta el personaje. La diversidad de herramientas para el tratamiento del tiempo abolido enriqueció nuestra visión sobre el sentido de la utilización de esta estructura temporal, y pensamos que esto nos hizo diferenciarnos de esos filmes de alguna forma en una búsqueda más estructurada y concreta para trabajar esta estructura. ●



“

Fue un desafío y ahora lo capitalizamos como un logro el poder articular diferentes y variadas concepciones sobre el tiempo, desde la imaginación, los recuerdos o aspectos metafísicos, hasta la memoria.

”