



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PLATA

FACULTAD DE ARTES

ARTES AUDIOVISUALES

Taller de Tesis

Orientación: **Realización**

Nombre y Apellido: **Camila Ciancio Blanco**

DNI: **40.666.809**

No de legajo: **74953/7**

Teléfono: **221-4088071**

Correo electrónico: **camician1997@gmail.com**

AÑO 2021

Tema propuesto: La vida después de la muerte

Título: MAR

Síntesis: MAR se despierta desorientada a la orilla del mar, camina por la playa hasta que escucha el ladrido de un perro desde el bosque y comienza a seguirlo hasta perderse. MAR siente que hay una presencia siguiéndola, luego comienza a ver sombras y huye hasta llegar a un edificio abandonado donde se esconde. Ahí comienza a recordar cómo llegó a la playa. Luego intenta salir, pero una fuerza sobrenatural se lo impide, haciendo que cada vez que ella intente salir por una abertura, ingrese nuevamente por otra. Finalmente sale del edificio y regresa al mar, donde en la orilla puede divisar un bulto, se acerca a él y ve que es el cuerpo de una persona: ella, sin vida.

5 palabras clave: Mar - Playa - Bosque - Suicidio - Suspenso.

Fecha posible de entrega definitiva: 28/02/2022

«El primer trabajo es crear la emoción y el segundo trabajo es preservarla.»

(Truffaut, 1966)

Introducción

Ya que mi objetivo principal es poder explorar el género del suspenso y aplicarlo lo mejor posible en cuanto a la creación de tensión y ritmo, mi referente principal es Alfred Hitchcock. Muchos films de Hitchcock dan inicio con travellings descriptivos que muestran un determinado contexto físico, y siempre va *directo al grano*, sin momentos de *relleno*, en el primer plano ya vemos la presentación de los personajes yendo hacia el conflicto. De una manera similar es la presentación del personaje de la obra y la situación en la que se encuentra, el primer plano es un travelling que presenta el espacio en el que está situada MAR y luego, lentamente se muestra al personaje que yace inmóvil a la orilla del mar, sin momentos de *relleno* se introduce al espectador de lleno en la historia del corto, sin preámbulo.

Estructura

La estructura se desarrolla en forma circular dado que empieza y termina en la misma locación. Encontramos 3 locaciones, iniciando por la playa, continuando por el bosque, y terminando en la casa abandonada, el personaje luego vuelve a recorrer el bosque para terminar nuevamente en la playa. Al inicio encontramos una MAR muy tranquila, que comienza poco a poco a descubrir su alrededor y buscar la salida de la situación en la que se encuentra. El estado anímico de MAR se va incrementando a medida que va avanzando por las locaciones. En el bosque, MAR, comienza a crear un nivel de nerviosismo y temor bastante elevados hasta su punto más álgido que se da dentro de la casa abandonada donde podemos ver que pierde los estribos y aparentemente la cordura, luego vuelve a bajar su intensidad cuando cruza el bosque nuevamente para por fin llegar al final en la playa, donde se cierra el círculo y se resuelve la historia. Se podría considerar como principio organizador a esta estructura el ladrido del perro, dado que es el encargado de guiar al personaje a lo largo de la historia y las locaciones.

Encontramos una focalización interna dado que podemos seguir esta historia a través del punto de vista del personaje principal, ya que durante toda la obra sabemos lo mismo que ella sabe, desconocemos lo que desconoce y vamos descubriendo a medida que ella recorre su camino.

Mieke Bal llama “focalizador” al sujeto de la focalización, al agente que percibe; este constituye el punto desde el que se contemplan los elementos y puede corresponder a un personaje de la historia o estar fuera de ella; de esta manera, si los agentes que focalizan son personajes de la historia que se está narrando, se trata de una focalización interna (Pampillo, 2004, p. 73).

La historia es contada de una manera atemporal, dado que aparecen algunos flashbacks que van poco a poco armando la prehistoria de la protagonista. Este recurso para la construcción cronológica es muy interesante dentro de este género para poder generarle más tensión al espectador, alargando así la espera de la resolución, generando la expectación impaciente por parte del espectador.

Fotografía y cámara

«A partir de una narración simple, estuve constantemente animado por la voluntad de presentar por primera vez mis ideas, de una forma puramente visual» (Truffaut, 1966, p. 50). Tomando como referencia las palabras de Hitchcock podemos afirmar que la intención principal desde el punto de vista de la imagen es la de crear un cortometraje puramente *estético*, que la belleza de cada imagen sea lo fundamental de la obra, esto se logra gracias a las hermosas locaciones que le aportan gran cantidad de elementos y colores al plano. La importancia del área visual en esta obra es fundamental dado que prácticamente carece de diálogos, por lo que la narración va tomando sentido mediante las imágenes y la manera en la que muestran las acciones del personaje.

A lo largo del cortometraje predominan cuatro paletas de colores: en la primera locación (la playa), se trabaja una paleta con predominancia cromática de azules y marrones provenientes del cielo y de la arena, con tonos fríos que le dan un tono melancólico a la atmósfera. En esta locación, también suceden los flashbacks los cuales se muestran con tonos más bien cálidos, que dan cuenta del estado

emocional más tranquilo y apaciguado del personaje, asimismo se utiliza un bajo contraste que da la impresión de una imagen un poco más “lavada” para darle un tono vintage, haciendo referencia al pasado de donde provienen dichos flashbacks. Un recurso recurrente en esta locación es el juego del sol sobre el lente de la cámara que produce unos efectos lumínicos, similares a los de la película *The Tree of Life* (Malick, 2011), donde este juego con el sol ocurre constantemente pero especialmente sobre el final, en la escena donde se encuentra el personaje de Jessica Chastain haciendo unos movimientos con sus manos, aquí es donde mejor se refleja este efecto, que no solo queda estéticamente bello sino que también contribuye a crear la intención de *un lugar después de la muerte* o *limbo* tal y como ocurre tanto en la película mencionada y en el cortometraje.

La segunda locación (el bosque), donde se trabaja una paleta con predominancia cromática de verdes y marrones específicos del espacio natural, donde el uso de tonos fríos construyen la atmósfera y el clima emocional lugubre y tenebroso propio del espacio ficcional que envuelve y atrapa al personaje. Si bien la utilización de iluminación natural desconcierta un poco, dado que al ser de día hay un exceso de luz que juega en contra al momento de crear ese ambiente tenebroso, este recurso es similar al de la película *Al Acecho* (D'Eufemia, 2019), donde se genera un clima de tensión y suspenso cuando el personaje transita por el bosque donde en muchos momentos se encuentra altamente iluminado gracias a la luz diurna, pero no quita la sensación de peligro que rodea al personaje.

Un recurso particular que se emplea a lo largo de toda la obra pero que tiene su mayor importancia en esta locación es el uso de planos cortos y cerrados lo que impide una visión general del bosque y de lo que rodea al personaje, esto complementa a la aparición de las *presencias* que habitan este bosque dado que prácticamente no se muestran, pero gracias a los encuadres y el fuera de campo podemos entender que se encuentran en esa locación. En este sentido Raymond Bellour (1979) propone:

La extraordinaria precisión del encuadre que limita la visión y de lo que aparece en la pantalla e impone ver, por otra parte, la totalidad de lo que se muestra. Podría pensarse en una búsqueda del efecto: es más bien, por el contrario, una técnica de gran simplicidad. [...] es una de las formas

esenciales de la discontinuidad en la continuidad, el juego del *espacio pleno y el espacio vacío* (p.7).

Por otro lado, estas *presencias* fueron influenciadas por la serie Sharp Objects (Vallée, 2018), donde el personaje principal se imagina una mujer vestida de blanco mirándola desde un bosque, esta mujer aparece y desaparece, y su concepto es similar al de la *presencia* del cortometraje dado que ambas se le aparecen al personaje principal de la obra para transmitirle el mero hecho de su existencia.

Entonces, si bien hay planos generales para poder mostrar en detalle el lugar en el que se encuentra el personaje, (y también para poder crear una sensación de “pequeñez” del personaje en cuanto a la inmensidad que la rodea y de la que no puede escapar), la mayoría de los planos son cercanos para destacar la situación sin escape en la que se encuentra, de la misma manera es que esta configurada la obra de Hitchcock: Strangers on a Train (Hitchcock, 1951), donde el director, a través de planos cercanos y medios logra una atmósfera de opresión durante toda la película que va aumentando según avanza el film tras el asesinato.

Por último, en la paleta de colores del interior de la casa predominan los colores azul y rosa, que son parte principal de la iluminación dado que configuran la base de la creación del ambiente fantástico en el cual se encuentra la protagonista. Esta aparición repentina de colores tan fuertes y saturados, no naturales del espacio donde se encuentra el personaje funcionan llamando la atención del espectador como también generando un efecto desconcertante que lo lleva a empatizar con la incertidumbre del personaje. «Si el color como tal pasa a ser el aspecto dominante de la toma, entonces el director y el director de fotografía están tomando prestados de la pintura métodos eficaces para influir sobre el público» (Tarkovsky, 1984, p. 165). Este tipo de iluminación contribuye al establecimiento de lo *sobrenatural* que va adquiriendo la historia a medida que se desarrolla, lo que es algo similar a la conformación de la iluminación en la casa de The People Garden (Litz, 2015), con lámparas colgantes y de diversas formas que generan una *artificial* iluminación la cual en conjunto con la música produce no sólo una atmósfera inquietante sino que da la impresión del estilo que tienen los boliches/discotecas. Esto se puede apreciar de la misma manera en el cortometraje dado que también se utiliza una música, en

este caso de estilo electrónica, que le proporciona a la locación un reflejo de *casa del terror* o de *boliche purgatorio*.

Montaje

En líneas generales gracias al paisaje y al uso de planos de corta duración que logran un ritmo rápido, como de unos planos un poco más largos que generan inquietud, encontramos la intención de crear un sentimiento de incertidumbre, ansiedad y tensión. En concordancia con la propuesta de tamaños de plano cercanos y para reforzar la idea frenética y alucinatoria que invade al personaje se utiliza, para ritmar externamente la sucesión de tomas, el recurso del *raccord* elíptico, es decir, escenas con continuidad narrativa donde se intercalan cortes que elipsan fragmentos breves de la acción sin anular la unidad temporal de la escena, jerarquizando la acción central, sustituyendo el excedente. Es decir, una continuidad elíptica, no rigurosa, sino con pequeños saltos en la acción. La totalidad de la narración es contada de manera fragmentada, dado que aparecen flashbacks que rompen la continuidad lo cual sirve para generarle más tensión al espectador, alargando así la espera de la resolución, generando la expectación impaciente por parte del espectador.

Más allá de los juegos temporales, hay rupturas en el montaje articulado que permiten otros efectos de narración, otros efectos de intriga. Montar no es tal sólo establecer sucesiones. [...] En el orden narrativo mismo, la disparidad del material (planos, sonidos, puntos de vista y otras tantas heterogeneidades) siempre permite digresiones múltiples. Y una vez instalada la primera articulación dinámica, el montaje tiene también por función la capacidad de interrumpir, suspender, deformar o comentar la acción cuyo diseño está constituyendo. (Amiel, 2007, p. 49)

Uno de los recursos más importantes utilizados en esta obra es el del corte en movimiento, que según nos explican Bordwell y Thompson (2003):

El corte en movimiento, un recurso muy importante [...] que mantiene un movimiento a lo largo del corte entre dos planos. [...] El proceso implica recopilar detalladas anotaciones sobre el trabajo de cámara, la puesta en escena y el montaje para que todos los detalles puedan encajar en la fase de montaje. [...] La similitud del movimiento de un plano a otro mantiene más nuestra atención que las diferencias que resultan del corte (p.267).

Si bien este recurso lo encontramos a lo largo de todo el cortometraje, el momento fundamental de su utilización es en la escena de la casa donde el personaje intenta salir pero no puede, casi toda esa escena funciona gracias a este recurso, donde sin ningún efecto en particular podemos apreciar la creación de una situación completamente sobrenatural gracias al corte y montaje de dos planos en el momento correcto.

Sonido y música

La banda de sonido está compuesta tanto por ruidos como también silencios, que producen una sensación de ansiedad en el espectador, ya sea por silencios incómodos, música tensa o ruidos tenebrosos. Dentro de los efectos sonoros que más se destacan, el más importante para la historia es el ladrido del perro, que se escucha de a momentos más cerca o más lejos, dado que es quien guía al personaje a través de la historia. Para colaborar con el efecto de posicionar al perro lejos del personaje y a esta idea de que es el guía de la historia se utilizó el recurso de *panoramización* del sonido o *voz-off*, para elaborar más sobre este recurso recurrimos a Mary Ann Duone (1976) quien afirma que:

En la teoría cinematográfica este trabajo de proveer una dimensión lateral recibe su reconocimiento en el término *voz-off*. *Voz-off* se refiere a los casos en que oímos la voz de un personaje que no está visible dentro de un cuadro. Aun así el film establece, por medio de tomas previas u otros determinantes contextuales, la *presencia* del personaje en el espacio de la escena, en la diégesis. El o ella, están *justo ahí, exactamente detrás del límite del cuadro*, en un espacio que existe, pero que la cámara no elige mostrar. El uso tradicional de la *voz-off* constituye una negación del cuadro como un límite y una afirmación de la unidad y homogeneidad del espacio descrito (p. 4).

También se utilizan ruidos de ramas rompiéndose, viento y murmullos fantasmagóricos inentendibles. En la escena donde el personaje corre a través del bosque se implementa una música que contribuye a incrementar la sensación del espacio recorrido por el personaje, que se muestra en unos pocos planos pero que gracias a los movimientos de cámara, el corte de los planos y la música se unifican para alterar la percepción del espectador generando la impresión de que el espacio recorrido es mucho mayor al que se muestra en cámara.

Una vez conseguido este efecto de coherencia, si los movimientos visuales son complejos y múltiples, los puntos de sincronía con el sonido actúa como un recurso de focalización de la atención perceptiva. Hemos visto ya que de todo el conjunto de movimientos observables, el receptor solo repara u observa como esenciales aquellos que estén marcados por la coherencia sincrónica sonido-imagen. Naturalmente, esto es directamente aplicable a la sincronía rítmica. Así, eligiendo un tipo de sincronía música-imagen u otra del conjunto de movimientos visuales. La manipulación de la música proporciona, entonces, índices muy claros que dirigen la percepción visual del receptor. [...] La eficacia de este recurso es de un alcance sorprendente, llegando hasta el punto de alterar el efecto de velocidad de los movimientos de la imagen (Rodríguez Bravo, 1998, p. 257)

La idea de este momento es aturdir al espectador y mantenerlo en constante estado de alerta, tanto con imágenes como con sonidos, dado que se utilizan planos muy cortos y rápidos junto con una gran cantidad de sonidos, desde ramas rompiéndose, el viento, murmullos, ladridos, la respiración acelerada del personaje, etc, todo esto se apaga bruscamente al ingresar al edificio, donde luego se utilizara una música de estilo tecno/electrónico para darle un dejo de “boliche purgatorio”. En este caso podemos apreciar como los efectos sonoros son un pilar fundamental para la narración y su desarrollo, y no solo constituyen el ambiente de la obra, en contraposición a lo que plantea Sergi Gianluca (2006): «En resumen, los efectos sonoros son entendidos generalmente como proveedores de ambiente, climas, alcances y magnitudes, pero no de información, caracterización y desarrollo para la trama [...]» (p. 7).

En cuanto a la pieza musical que acompaña las escenas de la casa, se realizó una mezcla de una música electrónica que su base es un golpe constante y una música estilo carnaval del terror con sonidos de fondos como risas fantasmales, en este caso la música no sólo refuerza e ilustra el contenido vertido en imágenes paralelas a la música, sino que abre la posibilidad de una impresión nueva, cualitativamente distinta, del mismo material (Tarkovsky, 1984). Así es como la música juega, en esta escena un rol en la percepción del espectador, donde él está viendo una imagen pero en su cabeza está interpretando un espacio completamente distinto, de esta manera es que podemos entender esta simple casa abandonada como esta figura que se le intenta dar de un *boliche purgatorio*. La idea de esta música remite a la película *Koko-di Koko-da* (Nyholm, 2019), la cual tiene escenas en el bosque donde

aparecen personajes misteriosos y encontramos una música similar, el estilo de la casa del cortometraje de tipo *casa del terror* se asemeja al estilo proveniente de esta película la cual también se puede interpretar como un *circo del horror*.

La música puede jugar un papel funcional cuando el material visual tiene que experimentar una cierta deformación en la recepción por el espectador. Cuando se quiere que, en su percepción, resulte más pesado o más liviano, más transparente y suave o más rudo y más sólido. Si un director utiliza una determinada música, obtiene así la posibilidad de dirigir los sentimientos de sus espectadores en la dirección que pretende conseguir, ampliando sus relaciones para con el objeto que se le presenta de forma visual. Con ello no modifica el sentido del objeto, pero se le da una vivacidad suplementaria. El espectador lo percibe —al menos potencialmente— en el contexto de una nueva unidad, una de cuyas componentes ahora es también la música. A la percepción se le añade, pues, un nuevo aspecto (Tarkovsky, 1984, p. 185).

Ritmo

Tarkovsky (1984) plantea que el ritmo adorna su obra con características de estilo. El ritmo no se construye pensando arbitrariamente ni de forma meramente especulativa. En el cine, el ritmo surge orgánicamente, en correspondencia al sentimiento de la vida que tiene el propio director, en correspondencia a su *búsqueda del tiempo*. Dado que se trata de un cortometraje, el tiempo es un factor determinante para el desarrollo de la historia por lo que es fundamental el pensar la importancia que tendrá cada escena y cada plano. «Una escena debe relatar alguna cosa importante para la historia, debe tener una función clara y objetiva: una escena mal construida siempre cansa, es poco interesante [...] Debemos siempre recordar que una escena forma parte de un todo y por lo tanto debe estar integrada al todo» (Tarkovsky, 1984, p. 140). En este sentido considero que cada escena cumple su función de esa manera, no hay planos *relleno* y todos tienen un porqué. El desarrollo de los mismo se va dando por las acciones del personaje y el camino que ella recorre yendo de locación en locación, y es ella quien según su estado de ánimo marca el ritmo, más bien constituido por la presión temporal dentro de los planos (Tarkovsky, 1984) de la obra. En los momentos en los que MAR se encuentra en un estado tranquilo, sin alteraciones, apaciguado donde la tensión es menor, el ritmo es lento, los cortes de plano se dan de una manera ordenada, mientras que en

los momento de mayor intensidad, de mayor tensión, donde tenemos un personaje alterado y asustado el ritmo es más bien rápido, los cortes de plano suceden de una manera muy veloz, los planos son más bien cortos y los movimientos del personaje incrementan esta sensación de velocidad. Como afirma Tarkovsky (1984): «El ritmo de una película surge más bien en analogía con el tiempo que transcurre dentro del plano. Expresado brevemente, el ritmo cinematográfico está determinado no por la duración de los planos montados, sino por la tensión del tiempo que transcurre en ellos» (p. 140). Uno de los momentos donde más podemos apreciar el aumento de ritmo y de tensión es cuando MAR corre por la casa intentando salir de ella y no puede, desde los planos cortos y cerrados, la música que va aumentando de forma ensordecedora y la manera de crear e incrementar la tensión por la situación en la que se encuentra el personaje, siendo una escena muy dinámica que combina todos los elementos que se encuentran en la misma, tal y como hace Hitchcock en *Strangers on a Train* (Hitchcock, 1951), en la escena del carrusel donde inunda de imágenes la pantalla para mantener al espectador siempre alerta.

Conclusión

Si bien a lo largo de la obra nos encontramos con cuestiones que podrían ser definidas como *problemas*, desde los bajos recursos, el hecho de trabajar una obra con un solo personaje, casi nada de diálogos, el exceso de iluminación y la intención de crear un espacio sobrenatural, consideramos que los recursos utilizados se fusionan en una obra que podemos entender cómo unificada. Gracias a la música y al montaje (entre otros recursos) dichos *problemas* fueron resueltos o tal vez ocultos de la mejor manera posible.

Bibliografía

- Truffaut, F. (1966). El cine según Hitchcock. Editorial Alianza.
- Tarkovski, A. (1984). Esculpir en el tiempo. Rusia.
- Sergi, G. (2006) En defensa de la vulgaridad: el lugar de los efectos sonoros en el cine. Sound, Scope 5 (Traducción de L. Di Salvo)
- Rodriguez Bravo, A. (1998). La dimensión sonora del lenguaje audiovisual. Editorial Paidós Iberica.
- Doane, M.A. (1976) La voz en el cine: la articulación de cuerpo y espacio. Los Angeles, UCLA, Press. (traducción: Eduardo A. Russo).
- Bordwell, D y Thompson, K. (2003) Arte cinematográfico. Paidós comunicación 68 Cine.
- Amiel, V. (2007) Estética del montaje, Madrid, Abada.
- Bellour, R. (1979) Sobre el espacio cinematográfico. París, Francia. Ed. Albatros. Traducción: Eduardo A. Russo
- Pampillo, G. Y otros. (2004) Una araña en el zapato. Editorial Libros de la araucaria.

Filmografía

- Hitchcock, A. (Director y productor). (1951). Strangers on a train [Extraños en un tren] [Película]. Transatlantic Pictures.
- Aiken, C. (Productor). Litz, N. (Directora). (2015). The people Garden [Película]. Orion Pictures.
- Gardner, D. (Productor). Malick, T. (Director). (2011). The tree of life [El árbol de la vida] [Película]. Fox Searchlight Pictures.
- Nyholm, J. (Director y Productor). (2019). Koko-di Koko-da [Película]. Beofilm.
- Auge, D. (Productor). Vallée, J.M. (Director). (2018). Sharp objects [Heridas abiertas] [Serie]. Entertainment One.
- D'Eufemia, F. (Director). (2019). Al Acecho [Película]. DL Cine.