



Fotosíntesis

Marco Vanegas Osorio

Trabajo de grado presentado para optar al título de Comunicador Audiovisual y Multimedial

Tutor

Ana Victoria Ochoa Bohórquez, Magíster (MSc) en Historia

Universidad de Antioquia
Facultad de Comunicaciones y Filología
Comunicación Audiovisual y Multimedial
Medellín, Antioquia, Colombia
2021

A mi mamá

Tabla de contenido

Resumen.....	4
1. Ficha técnica	5
2. Planteamiento del problema	6
3. Objetivos	8
Objetivo general.....	8
Objetivos específicos	8
4. Metodología.....	9
La investigación-creación.....	9
El guion.....	9
Procesos y actividades	12
Producto mínimo viable.....	13
5. Marco teórico.....	14
El proceso creativo cinematográfico.....	14
Las particularidades del cortometraje.....	15
Las características del metacine	16
Narradores intradieгéticos en la literatura.....	17
6. Tratamiento audiovisual y referentes	18
Iluminación.....	19
Color	20
Encuadre y composición	21
Sobreencuadres.....	21
7. Conclusiones.....	23
8. Bibliografía	24

Resumen

Este proyecto establece los lineamientos fundacionales para la realización del cortometraje *fotosíntesis* en sus apartados temáticos, conceptuales, estéticos y narrativos, haciendo uso de múltiples herramientas de investigación-creación.

Palabras clave: investigación-creación, cortometraje, ensayo audiovisual.

1. Ficha técnica

Título	Fotosíntesis
Tema	El proceso creativo cinematográfico
Producto esperado	Ensayo audiovisual
Formato	Cortometraje
Duración estimada	10 minutos
Rol	Guion, dirección, montaje
Storyline	Fotosíntesis es un ensayo audiovisual que analiza cómo el cineasta persigue y captura la luz, la misma luz a través de la cual examina su realidad, para transformarla luego en una obra cinematográfica.
Equipo de Trabajo	
Asistente de dirección	Alejandra Castaño Arias
Dirección de fotografía	Astrid Yajaira Rúa
Dirección de arte	María Isabel López

2. Planteamiento del problema

¿Es posible definir la vida como un gran río de tiempo, como un flujo enorme de acontecimientos en el que todo lo viviente se transforma, intentando inútilmente ganar una carrera contra la muerte? El arte, ha sido desde sus inicios una respuesta del ser humano ante la apremiante transitoriedad de la vida, la manifestación del anhelo por permanecer y hacer que otros permanezcan en un mundo incierto y amenazante.

Las primeras evidencias del deseo de la humanidad por documentar su realidad se remontan hasta hace más de 25 mil años a las Cuevas de Altamira, al norte de España (Campa, 2000). Bisontes, venados y otros animales de caza fueron protagonistas de pinturas rupestres que hablan de un deseo que parece ser innato en el ser humano: poner en imágenes los elementos más relevantes del mundo en el que está inmerso.

Miles de años tuvo que recorrer el río del tiempo hasta la invención del cinematógrafo, en 1895. Sin embargo, es curioso pensar que las intenciones de aquellos seres humanos primitivos en Altamira, no eran tan diferentes a las que tuvieron los hermanos Lumière cuando documentaron la llegada del tren a París. Y es que la invención del cinematógrafo fue la culminación de un largo proceso que, desde la pintura, la escultura, la fotografía y el cine, ansiaba la prolongación de los individuos y de la especie para la posteridad: un pequeño triunfo humano sobre la muerte, algo que hasta ahora sólo tiene lugar en el arte, porque lo cierto es que, a pesar de todos sus avances tecnológicos y científicos, el ser humano no ha conseguido nunca vencer el paso del tiempo, excepto con la ilusión del cine y su asombrosa capacidad de almacenar instantes a los que se puede acceder con más precisión que con la memoria, un espejismo mágico que nos permite capturar el movimiento y el devenir de la vida.

Soy consciente de que este asombro por el cine está muy pasado de moda, que suficiente tuvieron los franceses de 1800 cuando creyeron que iban a ser atropellados por el tren de los Lumière, que en pleno 2021 asombra más la inteligencia artificial o la realidad virtual, pero creo también que hablar de cine nunca es solamente hablar de cine, sino de su principal materia prima: la realidad humana, y ese tema inagotable es, al fin de cuentas, lo que más me interesa.

Dice Tarkovski que, si del arte aprendiéramos algo, hace miles de años que la humanidad hubiese encarnado aquellos ideales que plasman los artistas en sus obras. ¿Cuál es entonces la función del arte? Según Tarkovski, sólo existe una: sensibilizar, hacer más conscientes a los hombres de que, algún día, ellos y todos aquellos que aman y conocen van a morir. Y así

como le damos más valor a los recursos naturales no renovables, la vida y los seres que nos rodean cobran un sentido diferente. (Tarkovski, 1986)

Fotosíntesis es un ensayo audiovisual que reflexiona sobre estos asuntos, preguntándose sobre la naturaleza del cine mismo y sus conexiones con la condición humana, haciendo especial énfasis en las múltiples acepciones que tiene el concepto de luz en el proceso creativo cinematográfico: desde el fenómeno físico que hace posible su existencia, hasta la *luz creativa* que, con todos sus colores, sombras y matices, es indispensable para que nazca una película.

Tomando elementos del metacine, el ensayo fílmico y los narradores intradieгéticos de la literatura, *Fotosíntesis* se construye a través de los ojos de un personaje llamado Efraín: un joven estudiante de cine que, envuelto en los altibajos de su propio proceso creativo, nos permitirá reflexionar sobre aquello en lo que centra su mirada y captura con su cámara, haciendo partícipe al espectador de su mundo interno y compartiendo con él sus preguntas, certezas y emociones más profundas.

Mi intención con este proyecto de grado, es reflexionar acerca del impacto que ha tenido el cine en mí y cómo ha transformado mi visión del mundo, las personas y la vida, haciendo un pequeño homenaje a mis años de universidad, en los que estuve inmerso en un proceso creativo constante, con todas las dudas, miedos y la pasión que lo caracterizan.

3. Objetivos

Objetivo general

- Explorar el proceso creativo de un estudiante de cine para plantear una discusión sobre la transitoriedad de la vida y el paso del tiempo a través de un ensayo audiovisual.

Objetivos específicos

- Identificar las características del metacine para construir un guion que implemente recursos narrativos que permitan establecer un diálogo directo entre el personaje y el espectador.
- Establecer las diferentes etapas del proceso creativo cinematográfico para conocer a profundidad los diversos factores que intervienen en el estado psicológico del personaje.
- Representar, a través de la fotografía, el tratamiento sonoro y el diseño de producción, estados de introspección, frustración y plenitud para crear una atmósfera que sumerja al espectador en el mundo interno del personaje.

4. Metodología

La investigación-creación

Investigación-creación, es un término que agrupa diversos tipos de procesos creativos y los productos artísticos que éstos tienen como resultado, con la intención de catalogarlos como nuevo conocimiento y entendiendo que pueden aportar al desarrollo y la innovación en sus respectivos campos. “Al igual que la investigación, (la investigación-creación) maneja estructuras disciplinadas y planificadas en donde la experimentación constante juega un rol importante en la consecución del producto final, el cual se caracteriza por manejar un lenguaje plástico (como la música, la escultura, la danza, el audiovisual, entre otros) que, en innumerables casos, además de ser original e inédito (es decir, de nuevo conocimiento), ha movido las fronteras del conocimiento de estas disciplinas.” (Minciencias, 2018)

Como método, la investigación-creación es la compilación de una gran cantidad de recursos de investigación y análisis, tanto de índole cuantitativo como cualitativo, que buscan dotar al investigador de una serie de herramientas interdisciplinarias para acercarse y comprender su objeto de estudio y en las que pueda apoyarse para la creación de una obra artística. De esta forma, el proceso creativo y de experimentación no estará únicamente guiado y sustentado por la intuición y la imaginación del artista. (Cuartas, 2009)

El guion

El primer gran reto que tengo con este corto es el guion. A lo largo de la carrera, he aprendido que un corto es una situación contundente que permite vislumbrar un universo que va más allá de sus límites espacio-temporales, en ese sentido, pensar en corto me parece un asunto complejo. Así que, el primer paso consiste simplemente en ver muchos cortos: buenos, malos, famosos, desconocidos, de ficción, documentales y en especial, ensayos cinematográficos. Todo esto con la intención de adentrarme mucho más del formato y el género que estaré abordando en el proyecto.

El punto de partida en la escritura es la caracterización de los personajes. Recuerdo que, en clase de guion, la profesora siempre nos decía que es sumamente importante conocer y construir a los personajes en profundidad y entender que, al igual que cualquier ser humano, un personaje es el resultado de toda una historia de fondo que puede ser sumamente compleja y que determinará todos los aspectos de su vida. Como guionista, es crucial conocer a detalle esa historia de fondo, ya que ahí recae la capacidad de construir personajes memorables, llenos de matices que los hacen únicos. “Llega un momento en el que ellos cobran vida y comienza un diálogo entre el personaje y el guionista”. Este es un aspecto muy

importante del proceso de escritura y creo que es una de las claves para lograr un guion potente: saber reconocer la naturaleza del personaje y saber con exactitud cómo se sentiría o reaccionaría un personaje ante una situación determinada.

Una vez establecido un personaje principal y a medida que me voy adentrando en la investigación temática y la revisión de antecedentes y referentes estéticos, creo que es necesario establecer también algunas intenciones y claridades generales respecto al guion. Por ejemplo, una de ellas tiene que ver con el tono general de la película, que, si bien, estará llena de emociones intensas, tendrá también un tono cómico y relajado que nace de la misma personalidad de Efraín y de su forma particular de relacionarse con el mundo y las circunstancias que lo rodean.

El hecho de hacer una película representa siempre un gran reto para su creador y, si a esto le sumamos que, a pesar de estar dominado por una profunda necesidad de expresarse, Efraín es todavía bastante inexperto en la materia, será fácil tener situaciones en las que él simplemente esté lleno de dudas y no sepa cómo reaccionar o comportarse. En estos momentos, al estilo de *Annie Hall*, podrá congelar el tiempo diegético del cortometraje y expresarle directamente al espectador el caos que está teniendo lugar en su cabeza.

Tener claridad de este y otros posibles recursos narrativos antes de comenzar a escribir, puede facilitar mucho el proceso. Así mismo, es crucial tener claridad de cuál es el conflicto filosófico o moral que atañe tanto al personaje como a la película en sí misma. Un cortometraje está tan condicionado por su duración, que todos los elementos que lo componen deberían estar directamente relacionados con el conflicto central que se está abordando (Mowery, 2020). Permitiendo examinar diferentes perspectivas al respecto, pero quitando cualquier posibilidad de divagar en otros temas o asuntos que no aporten a la discusión central que tiene lugar en la película. Cabe aclarar que estos asuntos que se escriben como leyes inquebrantables en los manuales y los artículos sobre guion, terminan convirtiéndose en una fórmula que alimenta la producción en serie de piezas audiovisuales y que, si bien puede ofrecer recursos valiosos, el verdadero método para la creación de una obra de arte será siempre individual y responderá exclusivamente a las necesidades individuales. Es de esas necesidades expresivas y de ese método creativo particular, que nace un autor, con su estilo único e irrepetible.

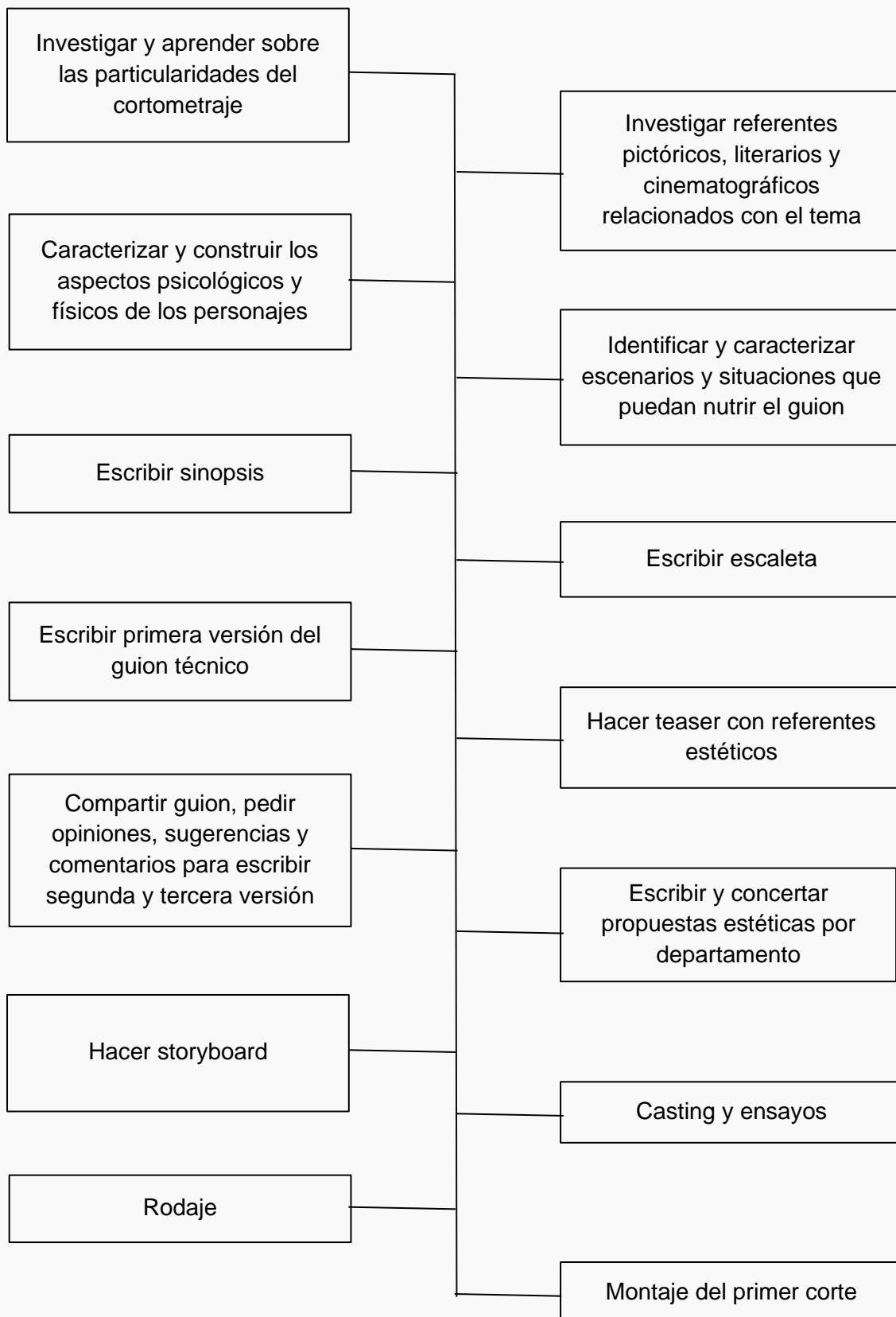
Bien lo expresa Tarkovski cuando dice que el único objetivo de un cineasta consiste en transmitirle su mundo interno al espectador, con la ilusión de que, en un océano de gente, por lo menos una persona consiga conectarse con él. (Tarkovski, 1986) Esta consigna me parece bellísima, porque si bien acá planteo una metodología que me permita alcanzar los objetivos

del proyecto, me recuerda que este corto y el cine, va más allá del marco académico al que está circunscrito y que en realidad hay una multiplicidad de caminos y direcciones que podría tomar sin sentir que estoy *traicionando* la investigación.

Otro aspecto importante que se va consolidando paralelamente, es el apartado estético del corto. Una gran parte del proceso de escribir un guion, consiste precisamente en pensar en imágenes; en tener la capacidad de *ver* y *escuchar* momentos que se describen luego en el papel, intentando conservar toda la gloria, la devastación, la vertiginosidad o la quietud con la que existen en nuestra mente. Creo que tener la luz como el principal elemento conceptual en el corto, trae consigo la necesidad de hacer también de ella, un elemento narrativo central en cada plano, concibiéndola más como un personaje al que es necesario caracterizar y que, al igual que el resto, tendrá su propia transformación.

Comenzar a escribir, teniendo unas nociones básicas de la atmósfera fotográfica y sonora que primará en el corto, permitirá construir escenas más coherentes en las que todos los elementos se complementen y giren en torno a la misma intención narrativa.

Una vez establecidos estos elementos, es preciso aventurarse a la escritura de los diversos insumos necesarios para la elaboración del guion: el storyline, la sinopsis, la escaleta y el guion literario serán todos pasos necesarios para la elaboración del documento que servirá de guía en el rodaje: un guion técnico que precise, plano a plano, qué se rodará y en qué condiciones debe hacerse.

Procesos y actividades

Producto mínimo viable

El producto mínimo viable, es una meta que se traza a lo largo del marco académico del semestre teniendo en cuenta los diversos factores que nos influyen a la hora de investigar y crear, esto con la intención de tener cierta claridad de qué tanto es posible avanzar en el proceso. Para este proyecto, se plantea como PMV, la elaboración de un documento llamado *El Alma de la Película*, una especie de moodboard digital que contiene todas las intenciones narrativas y estéticas que tienen relación con el proyecto y que servirá luego como insumo para que el equipo de trabajo pueda tener un mayor acercamiento al universo de la película y cooperar desde sus respectivos departamentos.

A continuación, se listan paso a paso las diferentes actividades a realizar en este punto del proceso.

Actividad	Insumo	Tiempo
Indagar sobre el proceso creativo de diferentes cineastas	Libros, conferencias, entrevistas	1 semana
Entrevistar a algunos directores respecto a las particularidades de su proceso creativo	Entrevistas	1 mes
Recopilación de escenas, planos, encuadres de películas que abordan directa o indirectamente el proceso creativo cinematográfico	Películas	1 semana
Recopilación de pinturas, obras musicales, de teatro u otras artes que tengan una relación temática o estética con el proyecto	Bibliotecas, Internet	3 días
Elaboración de un documento digital que reúna, organice y catalogue los textos e imágenes encontrados.	Google Slides	3 días

5. Marco teórico

Para el desarrollo conceptual, narrativo y estético de este proyecto, es preciso revisar a profundidad las diversas acepciones que tienen algunos de los conceptos fundacionales del cortometraje con ánimos a concretar teóricamente la materia de investigación.

En primer lugar, aparece el concepto de proceso creativo cinematográfico, que nos permite entender el proceso a través del cual surge una obra cinematográfica y los diversos factores pueden intervenir en él y qué nos lleva a examinar las particularidades del cortometraje, como formato narrativo.

También, será importante revisar el concepto de metacine, con el ánimo de entender a cabalidad sus características como géneros cinematográficos, al igual que el concepto de narrador intradieético en la literatura, como insumo para la construcción del personaje principal.

El proceso creativo cinematográfico

En su tesis doctoral *Una aproximación metodológica a la praxis filmica*, José Galindo, plantea diversos marcos, formas y metodologías, desde las más empíricas hasta las estandarizadas por los manuales de cine, con ánimos de comprender cómo se hace una película y partiendo de la hipótesis de que dichas formas no han cambiado mucho desde lo que se conoce como el periodo de formación institucional del cine (1907-1917), sino que se han visto permeadas por la evolución tecnológica de las décadas siguientes. (Galindo, 2017) De igual forma, el autor busca derrumbar la idea de que el proceso creativo cinematográfico está separado del factor económico que lo hace posible, sino que, por el contrario, los métodos y las diversas formas de hacer cine han respondido siempre al contexto económico en el que surgen, incluso más que a las mismas aspiraciones del artista. Esto es crucial, porque es un intento de desmitificar el cine como un acto creativo rodeado de misterio, buscando establecer y analizar las múltiples tareas que implica hacer una película y entendiéndolas como trabajo. Ahora bien, por trabajo, la filósofa alemana Hannah Arendt, en su libro *La condición humana*, entiende que éste hace referencia a la fabricación y producción de objetos a partir de la manipulación de la naturaleza y que: “La tarea y potencial grandeza de los mortales radica en su habilidad de producir cosas —trabajos, actos y palabras— que merezcan ser, y al menos en cierto grado lo sean, imperecederas con el fin de que, a través de dichas cosas, los mortales encuentren su lugar en un cosmos donde todo es inmortal a excepción de ellos mismos”. (Arendt, 2005)

Por otro lado, el cineasta ruso Andrey Tarkovski entiende el acto creativo desde una perspectiva más trascendental, aclarando que: “Si un cineasta es serio para con su obra, una película, no es nunca una película más dentro de su repertorio como cineasta, ya que hacer una película es un acto que afectará su vida por completo”. También, compara el acto creativo cinematográfico con el trabajo del escultor: “¿Cuál es la esencia del trabajo de un director? Podríamos definirla como la de esculpir en el tiempo: así como un escultor toma un pedazo de mármol y, consciente en su interior de los rasgos que tendrá su obra ya terminada, elimina todo aquello que no sea parte de la misma, así también el cineasta, a partir de un “pedazo de tiempo”, hecho de una enorme masa de hechos vitales, corta y desecha lo que no necesita, dejando sólo aquello que formará parte de la película terminada, aquello que resulte parte integral de la imagen cinematográfica”. (Tarkovski, 1986)

Las particularidades del cortometraje

En su artículo titulado *Estrategias narrativas y estéticas en el paso del cortometraje al largometraje*, Ignacio Lasierra y Joseba Bonaut, se preguntan por la naturaleza del cortometraje como obra cinematográfica y por el proceso creativo particular que requiere, estableciendo que, a pesar de haberse visto relegado a un segundo plano por el predominio hegemónico del largometraje como formato comercial y narrativo, el cortometraje permanece como una formato idóneo para la experimentación artística, estética y narrativa, permitiendo e impulsando la gestación y consolidación de diferentes vanguardias artísticas y cómo una vía para para los primeros pasos de futuros cineastas. (Lasierra & Bonaut, 2016)

De igual forma, los autores establecen que, por sus facilidades de producción, el cortometraje se ha adaptado y ha mutado según las condiciones políticas, culturales y económicas de cada región, para luego definir el cortometraje como “una obra cinematográfica sin estructuras y convenciones rígidas, abierta a la experimentación y al juego, que se adapta a las necesidades históricas y temáticas, y que es directa y concisa.” Añadiendo que: “Parece obvio que el cortometraje se define de manera autónoma y desarrolla sus propios rasgos distintivos como obra cinematográfica, los más destacados suelen centrarse en la citada economía de medios del cortometraje que lo lleva, de forma natural, a una densificación y abstracción mayor o, de forma opuesta, a una reducción anecdótica de la realidad. Por otro lado, el cortometraje suele potenciar el lenguaje visual, una especie de “reencuentro” con el famoso “cine de atracciones” del período mudo, “juega” con las fronteras entre ficción y realidad y plantea nuevas convenciones narrativas que permiten la hibridación y la experimentación sonora, narrativa y estética”. (Lasierra & Bonaut, 2016)

Por otro lado, el cineasta y teórico alemán Hilmar Hoffmann, en su libro titulado *El idioma del cortometraje*, agrupa los cortometrajes en dos grandes grupos: el primero de ellos, al que llama “película de ficción breve”, que reconoce y toma elementos y estructuras narrativas propias del largometraje y el segundo, al que llama “Cortometraje de ficción” en el que están las obras que tienen características, lenguajes y convenciones alejadas del largometraje, buscando establecer formas autónomas de acercarse al cine. (Horstmann, 1981)

Analizando a Horstmann, Lasierra & Bonaut, proponen que de estas dos categorías se desprenden diferentes géneros que, a su vez, se ven impactados por las diversas convenciones narrativas que van dejando los cortometrajes que experimentan con sus límites y convenciones. “Estos dos grandes bloques de cortometrajes, especialmente el último, llevan a estas piezas cortas a poder plasmarse en diversos tipos de cortometrajes: de ficción, documental, animación, experimental, videoarte, etc. Y, a su vez, y por su propia autonomía, generan convenciones narrativas en forma de géneros propios. De este modo, los géneros de los cortometrajes han sido clasificados de muchas maneras. Hoffmann habla de ensayo, el cuento corto, la anécdota, la parábola, el panfleto, el aforismo, el editorial, el folletín, la farsa, el sketch, poesía, etc. Otros autores proponen cinco categorías básicas: el cortometraje como poema, el cortometraje metafórico, como chiste (o anécdota), el comercial y el “zen” (espacio del cortometraje como lugar espiritual y de meditación).” (Lasierra & Bonaut, 2016)

Las características del metacine

En su artículo titulado *El metacine como práctica cinematográfica: una propuesta de clasificación*, Fernando Canet establece que el metacine “...es el ejercicio cinematográfico que permite al cineasta reflexionar sobre su medio de expresión a través de su práctica, en el que el cine se mira al espejo con la pretensión de conocerse mejor.” Y aclara que: “Esta práctica no es exclusiva del cine, otras artes, como la pintura y, principalmente, la literatura, ya lo habían practicado con anterioridad”. De ahí que también haya sido común desde los mismos orígenes del cine. También, citando a Patricia Waugh, Canet deja claro que en el metacine, intervienen siempre dos procesos simultáneos: la creación y la crítica. Así mismo, plantea dividir el metacine en dos categorías: la reflexividad cinematográfica, que se preocupa específicamente por el acto de la creación y reflexividad fílmica, que centra su mirada en la herencia y la historia fílmica, afirmando que, si bien lo más frecuente es que un autor opte por una u otra, se puede dar el caso en el que ambas se desplieguen en una misma película. (Canet, 2014)

Hablando de las conexiones entre el auge del metacine como género y las características de la modernidad como momento histórico, Carlos Losilla establece en su artículo titulado

Tautología y metacine, que la metacinematografía, debe hacer hincapié en no estancarse en el mero autoanálisis de algunos de sus elementos y debe intentar, al igual que cualquier género cinematográfico, plantear ideas y discusiones que aborden asuntos de la vida y la condición humana. Menciona Losilla que: “En efecto, el proceso que va desde el tratamiento del *cine dentro del cine* como puro idealismo tautológico hasta su aprehensión como mecanismo de conocimiento del medio y de la realidad, de comentario sobre el propio arte y su relación dialéctica con el exterior, es en realidad un itinerario que debe pasar forzosamente por el cine entendido como descubrimiento del efecto de las *cosas en uno mismo*, etapa inmediatamente previa a la del cine entendido como descubrimiento de las *cosas en sí mismas*, que es hacia donde parece dirigirse el cine moderno.” (Losilla, 1994)

Narradores intradieгéticos en la literatura

En su monografía de grado titulada *La creación del narrador, el espacio y el tiempo en el relato*, Roxana Margot, menciona que, el narrador es intradieгético cuando participa como personaje, actúa, juzga y opina sobre los sucesos. Así mismo, establece que es posible identificar dos tipos de narradores intradieгéticos: el protagonista, que es quien narra su propia historia y el testigo, que ha sido espectador de todo lo sucedido; es un personaje secundario que asume el rol de narrar la historia. También, refiriéndose específicamente al punto de vista y a la figura de la primera persona, menciona que: “Es una técnica narrativa clásica. Se considera que el narrador se reconoce como un personaje dentro de la historia, puesto que también se le da nombre de narración introspectiva. A este tipo de narración la asociamos con el concepto de intimidad, porque seguramente con este formato permitimos un acceso más directo al personaje, lo dejamos desnudo, más vulnerable, y centramos toda la atención en cómo asimila los acontecimientos. La acción es importante, por supuesto, pero con este tipo de narrador se acomoda siempre a un estado emocional determinado, totalmente subjetivo, que nos permite relatar con un lenguaje más rico en detalles, con más matices, pero con mucha más precaución.” (Estrada, 2019)

6. Tratamiento audiovisual y referentes

Fotosíntesis nace como un montón de imágenes fugaces en mi cabeza, imágenes que llegaban a mi mente mientras caminaba por las calles, mientras escuchaba música en los buses y en las largas horas de tiempo muerto que dedicaba durante la cuarentena a pensar sobre otros asuntos y temáticas, en un intento por consolidar un trabajo de grado sobre mi realidad familiar.

En algún momento las imágenes comenzaron a tener sonidos: podía oír música de muchos colores, música electrónica retumbando en mi cabeza mientras imaginaba planos e instantes que no tenían nada que ver con lo que había decidido investigar, pero en los que no conseguía dejar de pensar: las manos de una abuela sembrando plantas en su jardín, un cuarto muy desordenado y lleno de objetos coloridos en el que siempre hay un televisor reproduciendo viejas películas de Hitchcock, tuve visiones de un joven estudiante de cine explorando el mundo con su cámara y, en general, supe que este corto estaba atravesado por una energía juvenil y por el encuentro entre un personaje joven y uno viejo, y el magnífico contraste que puede surgir de ahí. Un elemento potente que se expresa muy bien en *Visages Villages*, un documental dirigido por Agnès Varda y el artista visual JR, que aborda también la necesidad humana por permanecer en el tiempo a través de imágenes.



Visages Villages (Agnès Vardá & JR, 2017)

Con un mar de preguntas en la cabeza, intentaba responderme por qué existe la necesidad de hacer cine, de tomar fotografías, de hacerse un retrato y de retratar la realidad misma. Entonces pensé, ¿Es la vida humana algo más que una despiadada carrera contra la muerte? Un juego de ajedrez, diría Bergman, una gran obra de teatro, diría Shakespeare, pero lo cierto que, para bien o para mal, la muerte es la única certeza que tenemos en la vida. Bien lo dice Fernando Vallejo, «Vivir es morir. Y morir, en mi modesta opinión, no es más que acabarse de morir» (Vallejo, 2002)

Por otro lado, no dejo de pensar que este trabajo de grado es la forma correcta de reflexionar sobre mis años en la universidad y sobre el impacto que han tenido tantos procesos creativos en mí. De esta forma, el tema principal del corto no es otro que el proceso creativo cinematográfico, y Efraín (el personaje), va por su mundo, con una cámara en la mano, preguntándose y reflexionando sobre aquello que llama su atención. Eso me lleva a otro punto importante: la estructura narrativa.

Por varios meses me estuve preguntando cuál era la estructura narrativa que me iba permitir ordenar ese conjunto de imágenes e instantes que tenía en la cabeza. Me percaté entonces de que siempre me he sentido particularmente atraído hacia los relatos que están contados en primera persona, es decir, a través de los ojos y la voz de un personaje que hace del lector su confidente y le comparte sus miedos, pasiones y reflexiones más íntimas sobre el mundo, la vida y las personas, volviéndolo parte de su pequeño universo y creando un vínculo enorme con él. Las películas de Woody Allen y el universo literario de Fernando Vallejo, son algunos ejemplos de un narrador intradiegetico, alrededor del cual gira toda la obra, ya que compartir su mundo psicológico con el espectador se vuelve la principal prioridad.

Creo que esta figura narrativa abre muchos caminos en cuanto a un asunto que es de vital importancia en el corto y que tiene que ver más con el hecho de plantear preguntas y reflexiones en el espectador, en lugar de construir una obra desde una posición de superioridad, desde la cual se intenta aleccionar intelectual y moralmente. Así mismo, soy partidario de que el proceso creativo cinematográfico se asemeja mucho a intentar armar un rompecabezas. Encuentras una ficha (un personaje, una escena, una intención temática o estética), luego otra, otra más, hasta que, en un abrir y cerrar de ojos, has encontrado una película. Eso es el cine para David Lynch, quien describe su proceso creativo como *pescar imágenes* en su cabeza. (Lynch, 2020)

Iluminación

Fotosíntesis termina siendo una analogía de cómo el cineasta persigue y captura la luz, la misma luz a través de la cual examina su realidad, para transformarla luego en una obra cinematográfica. En este sentido, en nuestro corto la luz no es solamente un elemento estético y conceptual, sino que se transforma también en un personaje al que, como realizadores, debemos acercarnos con suprema sensibilidad, intentando encontrar su sutil presencia en espacios y locaciones para darle especial protagonismo en todos los planos. Las famosas polaroids de Tarkovski muestran ese especial cuidado de la luz y son un gran referente para la estética fotográfica que quisiera lograr.



Polaroids por Andrey Tarkovski (1979-84)

Color

El uso del color tendrá una única función narrativa y será la de expresar las diferentes emociones que pueden surgir a lo largo del proceso creativo del personaje. Técnicas como la predominancia del color o lo que, análogamente se conoce como el virado, pueden ser recursos a considerar para la fotografía del corto.



Predominancia del color en *Trois couleurs: Bleu*, Krzysztof Kieślowski (1993)



Virado en *Pierrot le Fou*, Jean-Luc Godard (1965)

Encuadre y composición

El uso apropiado del encuadre y la composición de los elementos que hacen parte de él, permitirá resaltar las condiciones físicas y psicológicas en las que está inmerso el personaje: con encuadres abiertos, que permitan observarlo en espacios caóticos y saturados de objetos en contraste con encuadres más cerrados y armónicos para denotar sensaciones de intimidad y cercanía.

De igual forma, la simetría o la asimetría de la composición en los planos, ofrecerá diferentes funciones narrativas, todo en función en las circunstancias internas y externas que atraviese el personaje.



Modelos de composición en *Les amours imaginaires*, Xavier Dolan (2010)

Sobreencuadres

Su uso será constante a lo largo del corto y a través de este recurso, quisiera hacer énfasis en aquellos fragmentos de la realidad que llaman la atención del personaje y condicionan su obra. Sobreencuadres a través de puertas, ventanas, televisores e incluso marcos que se ponen frente a la cámara para hacer énfasis en una situación particular, son recursos a tener en cuenta en el desarrollo del corto.

De igual forma, si nos remitimos a la definición esencial de sobreencuadre, encontramos que se refiere a cualquier elemento que separe o enmarque un fragmento de imagen dentro del encuadre general de una película, fotografía o pintura. Esto abre un montón de posibilidades expresivas, ya que podríamos experimentar con encuadres circulares, triangulares y de muchas otras formas tal como se ha trabajado antes en la pintura.



El famoso sobreencuadre de *Citizen Kane*, que muestra al niño Kane jugando en el fondo mientras sus padres deciden su futuro en un plano más cerrado, Orson Welles (1941)



Sobreencuadre circular en *California* a.k.a. *California Kiss*, Elliott Erwitt (1955)



Sobreencuadre en *Travaux au Louvre*, Pierre Jahan (1947)

7. Conclusiones

- El proceso creativo es un asunto que está siempre sujeto a altibajos emocionales drásticos, enfrentarse a la incógnita del papel en blanco con la esperanza de encontrar algo artístico y abrazar el camino por el que una obra incipiente te va conduciendo, resulta siempre en un gran reto y esto se acentúa cuando las circunstancias externas se tornan difíciles, violentas o simplemente incómodas.
- Sería absurdo pretender crear siempre desde un lugar de tranquilidad, paz o armonía, ya que la misma obra puede funcionar como un canal a través del cual se procesan toda clase de sentimientos y en este punto del proceso, creo que fotosíntesis me ha permitido, más allá de eso, tener un escape de la realidad en el que puedo pretender que la vida está bien.
- Se siente extraño intentar hacer cine en un mundo permeado por nuevas formas de expresión más estimulantes y especialmente en un país al que muy poco le importa el cine.
- El arte exige la entrega total de todo lo que el artista es como persona, negarse a este asunto, es negarse por completo a la posibilidad de hacer arte.
- No importa qué tanto se esfuerce el artista por evitar que su obra tenga un impacto negativo en la sociedad, el artista es sólo el canal de una obra que no suele estar bajo su control.

8. Bibliografía

- Arendt, H. (2005). *La condición humana*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Campa, B. M. (2000). *Sanz de Sautuola y el descubrimiento de Altamira: consideraciones sobre las pinturas*. Madrid: Fundación Marcelino Botín.
- Canet, F. (Diciembre de 2014). El metacine como práctica cinematográfica. *L'atalante*.
- Cuartas, S. L. (Junio de 2009). *Investigación-Creación: un acercamiento a la investigación en las artes*.
- Estrada, R. M. (2019). *La creación del narrador, el espacio y el tiempo en el relato*. Lima: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.
- Galindo, J. M. (Marzo de 2017). *El proceso creativo en cine: una aproximación metodológica a la*. Madrid, España: Universidad Rey Juan Carlos.
- Horstmann, J. (1981). *Sprache des Kurzfilms*.
- Lasierra, I., & Bonaut, J. (2016). Estrategias narrativas y estéticas en el paso del cortometraje al largometraje. *Fílmico*.
- Losilla, C. (1994). Tautología y metacine. *Vértigo*.
- Lynch, D. (2020). Masterclass de David Lynch en la Escuela Universitaria de Artes TAI. Madrid, España.
- Minciencias. (2018). *¿Qué es I+C?* Obtenido de <https://minciencias.gov.co/investigacion-creacion/que-es-ic>
- Mowery, T. (Agosto de 2020). The Purpose of Conflict. Obtenido de https://www.youtube.com/watch?v=6_sri6K_loM
- Tarkovski, A. (1986). *Esculpir el Tiempo*. CDMX: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Vallejo, F. (2002). *La Rambla Paralela*. Alfaguara.