



Análisis del piloto y primer capítulo comercial de 3%, para la escritura del guion y propuesta de dirección de:



Stiven Alexander Quinchia Zuluaga

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

Asesores

Carolina Ceballos, Magíster (MSc) en Ficción en cine y televisión

Catalina Olarte, Magíster (MSc) en Artes y Diseño escenográfico para teatro, cine y televisión

Francisco Saldarriaga, Magíster (MSc) en Dramaturgia

Nicolás Mejía, Magíster (MSc) en Antropología Visual

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

2021

Cita	(Quinchia Zuluaga, 2021)
Referencia	Quinchia Zuluaga (2021). <i>Análisis del piloto y primer capítulo comercial de 3%, para la escritura del guion y propuesta de dirección de Polución</i> [Trabajo de grado profesional]. Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia.
Estilo APA 7 (2020)	



Este proyecto brinda acceso a un proceso creativo que aún se encuentra en desarrollo. El argumento, la construcción de los personajes, la estructura narrativa y el guion están cobijados por el derecho de autor y no deben ser copiados, distribuidos o divulgados bajo ninguna circunstancia.



Biblioteca Carlos Gaviria Díaz

Repositorio Institucional: <http://bibliotecadigital.udea.edu.co>

Universidad de Antioquia - www.udea.edu.co

Rector: John Jairo Arboleda Céspedes.

Decano/Director: Edwin Alberto Carvajal Córdoba

Jefe departamento: Juan David Rodas

El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Antioquia ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por los derechos de autor y conexos.

Dedicatoria

*A mi madre, padre y hermano,
que son mi razón de ser.*

*A la ciudad de Medellín y sus habitantes,
que aunque tienen mil y un cosas que no me gustan,
son mi hogar e inspiraron este trabajo.*

Tabla de contenido

Resumen	10
Abstract	11
Introducción	12
Planteamiento del problema	13
Pregunta de investigación-creación.....	15
Objetivos	16
Objetivo General	16
Objetivos específicos.....	16
Antecedentes y Estado del Arte	17
Estudios de narrativas distópicas.....	17
Distopías en Latinoamérica.	20
Metodología	23
Marco teórico	27
Seriado de ficción.....	27
Distopía	28
Estructura Narrativa	29
Causa y efecto.....	30
Tiempo fílmico.....	31
Orden temporal.....	31
Duración temporal.....	31
Frecuencia temporal	32
Espacio.....	32
Arquetipos	32
Dirección	33

Puesta en escena	35
Dirección de actores en cine.....	37
Análisis, relacionamiento y reflexiones	38
Sinopsis general de la serie 3%	38
Estructura narrativa y guion	38
Caracterización de personajes y trabajo actoral	45
Puesta en escena	60
Nota de Dirección.....	73
MDE (Medellín).....	75
LA (Llanogrande).....	82
NVA (Nueva Villa Antioqueña)	87
Memorias - Bitácora.....	93
Referencias	96

Lista de tablas

Tabla 1: Estructura, Viaje del Héroe 3% y Polución	39
Tabla 2: Michele	46
Tabla 3: Fernando	53
Tabla 4: Puesta en escena, componentes de imagen	61
Tabla 5: Puesta en escena, componentes de sonido	62
Tabla 6: Puesta en escena, componentes de diseño de producción y dirección de arte	63
Tabla 7: Puesta en escena, componentes de actuación	65

Lista de figuras

Figura 1: Estructura narrativa clásica, Vogler (2009).....	30
Figura 2: Secuencia de imágenes del plan de Michele y Bruna	48
Figura 3: Secuencia de imágenes, Michele y su mentor	49
Figura 4 Michele en la entrevista	49
Figura 5: Secuencia de imágenes, Michele ayuda a Fernando en la prueba de los cubos	51
Figura 6: Secuencia de imágenes, Fernando no acepta ayuda	55
Figura 7: Secuencia de imágenes, Fernando en la entrevista.....	55
Figura 8: Secuencia de imágenes, Fernando ayuda a Michele	57
Figura 9: Secuencia de imágenes, Fernando y Michele intercambian palabras tras la prueba	58
Figura 10: Secuencia de imágenes, iluminación en el piloto	66
Figura 11: Secuencia de imágenes, iluminación en el primer capítulo.....	67
Figura 12: Secuencia de imágenes, comparación entre el primer capítulo y elementos de la cultura brasileña	68
Figura 13: Frames de In the mood for love (2001)	76
Figura 14: Frames de Mad Max Fury Road.....	77
Figura 15: Referentes documentales para MDE	78
Figura 16: Collage de referentes para MDE	79
Figura 17: Referentes pictóricos para MDE	80
Figura 18: Frames de Snowpiercer (2013).....	83
Figura 19: Collage de referentes LA.....	84

Figura 20: Referentes documentales LA.....	84
Figura 21: Referentes pictóricos LA.....	86
Figura 22: Frames de The Handmaid's Tale	88
Figura 23: Collage de referentes NVA	89
Figura 24: Referentes pictóricos NVA	90
Figura 25: Frames de Melancolía (2011).....	92

Resumen

Este trabajo de grado plantea, a través de un análisis comparativo entre el piloto y el primer capítulo comercial del seriado de ficción distópica 3%, una propuesta de escritura de guion y una propuesta de dirección para el seriado de ficción distópica *Polución*, que se empezó a idear desde el paso por el módulo quinto del pregrado en Comunicación Audiovisual y Multimedial. El análisis se hizo a la luz de conceptos como la estructura narrativa, los arquetipos, la caracterización de los personajes y la puesta en escena. Por medio de esta investigación-creación se buscó entender las lógicas de producción de los seriados de ficción en el presente, y además, la manera en que se pueden escribir los pilotos o piezas publicitarias audiovisuales, en las difíciles condiciones de producción latinoamericanas, en pro de ofertar el seriado completo a una plataforma de streaming o compañía audiovisual con los suficientes recursos para producirla.

Palabras clave: investigación-creación, guion, caracterización de personajes, dirección cinematográfica, distopía, seriado de ficción.

Abstract

This undergraduate work proposes, through a comparative analysis between the pilot and the first commercial chapter of the dystopian TV series 3%, the scriptwriting and the directing proposal for the dystopian TV series *Polución*, that began to be developed from the fifth module of the undergraduate degree in Audiovisual and Multimedia Communication. The analysis was made through concepts such as narrative structure, archetypes, character characterization, and staging. Through this research-creation it was sought to understand the production logics of fiction TV series in the present, and in addition, the way in which pilots or audiovisual advertising pieces can be written, in the difficult conditions of Latin American audiovisual production, to offer the entire series to a streaming platform or audiovisual company with sufficient resources to produce it.

Keywords: research-creation, scriptwriting, character characterization, directing, dystopian TV series.

Introducción

En este trabajo se produce un acercamiento a la figura del guionista y el director cinematográfico, partiendo de un análisis comparativo entre dos piezas audiovisuales: el piloto y el primer capítulo comercial del seriado de ficción distópica 3%. Por medio de dicho análisis se hizo el planteamiento de una propuesta de guion y dirección para el seriado de ficción distópica *Polución*, cuya historia empezó a escribirse en el módulo quinto del pregrado en Comunicación Audiovisual y Multimedial de la Universidad de Antioquia, tomando como base dos problemáticas sociales que pude evidenciar desde vivencias personales, en la ciudad de Medellín, en el año 2017: la crisis de calidad del aire y el rechazo hacia los habitantes de calle y las personas en condición de pobreza, por parte de algunos habitantes “privilegiados” de la ciudad.

Este proyecto además, propone una reflexión alrededor de la forma en que se realizan piezas audiovisuales en Latinoamérica, especialmente en el ámbito académico y universitario, tomando en cuenta las dificultades y retos que nacen desde la falta de recursos económicos para una producción apropiada, que en este caso además, se alimentaron por las diferentes contrariedades, restricciones y circunstancias, que nacieron a su vez de la pandemia del Covid-19, desde Marzo del 2020, momento en que el proyecto se encontraba en plena etapa de escritura y desarrollo.

De este modo, en este escrito se condensa todo el proceso analítico y creativo, que pese a las dificultades, se llevó a cabo y generó conocimiento de vital importancia para la escritura del guion de una pieza audiovisual corta, que espera por ser rodada y montada, para efectos de la búsqueda de recursos económicos, que permitan la escritura total de los guiones de la primera temporada de la serie y su producción. Además, para el proceso de casting, que se sigue llevando a cabo, pensando en esta misma pieza audiovisual corta, a través del cual además se pudo proponer un plan de trabajo para las etapas venideras del mismo casting, el trabajo de mesa con los actores, la caracterización de personajes y la puesta en escena. Finalmente, el conocimiento aquí generado también alimentó la escritura de una nota de dirección que condensa las propuestas para, a través de los distintos elementos del lenguaje audiovisual, poner en escena una serie de situaciones que logren expresar las ideas y conceptos que desde la escritura de guion se plantearon, para la narración de una pequeña parte de la historia de *Polución*.

Planteamiento del problema

Con la llegada del internet y el surgimiento de múltiples plataformas VOD¹, las estrategias tradicionales de producción, distribución y exhibición del cine y la televisión han empezado a verse desafiadas. Un claro ejemplo de ello es el caso de Netflix, que en el presente, además de ser distribuidor de terceros, ha empezado a producir y distribuir contenidos propios, entre los que se destacan de manera especial los seriados de ficción, que representan el 44% del total de los contenidos propios de la marca (Heredia, 2017). Para producir estos contenidos Netflix ejecuta diversos procedimientos, que van desde crear completamente las historias, hasta comprar otras que ya han sido concebidas; este último es el caso del seriado *3%*. Esta historia, que es uno de los primeros contenidos originales de Netflix hablado en un idioma diferente al inglés, y que además transcurre en Latinoamérica, fue creada por Pedro Aguilera, y su piloto que consiste en tres episodios de diez minutos, fue rodado con ayuda del Estado brasileño. El proyecto ganó el incentivo de *desarrollo y producción de drama de televisión en serie para televisiones públicas*, otorgado por FicTV, Mais Cultura y MinC.

De algún modo, toda esta situación retrata la realidad de la producción audiovisual latinoamericana, que depende en gran medida de los programas de promoción a la cultura de los Gobiernos Nacionales, o de inversiones privadas. Fiel a ello, el piloto de *3%* fue subido a YouTube el 19 de mayo de 2011, y algunos años más tarde, Netflix decidió comprar la serie completa y producir la primera temporada, que consta de ocho capítulos de cincuenta minutos. Hoy la serie tiene en la plataforma tres temporadas disponibles para el usuario.

En condiciones muy parecidas a las de *3%*, surge *Polución*, un proyecto de seriado de ficción que nació originalmente como propuesta del módulo quinto del pregrado en Comunicación Audiovisual y Multimedial de la Universidad de Antioquia, y que se retoma en el presente trabajo de grado. *Polución* narra la historia de Marlon, un joven que vive en una Medellín distópica, amurallada, contaminada y controlada desde la NVA —Nueva Villa Antioqueña—, una ciudad limpia ubicada a las afueras. Él busca justicia por la muerte de su madre, causada por una crisis ambiental, producto de la falta de control en las industrias que emiten gases y residuos químicos

¹ Video on demand.

que permanecen en el aire. Así, se internará en NVA para buscar al culpable, desenmascarando sin darse cuenta lo que se esconde tras la aparente perfección de sus habitantes.

De este modo el presente proyecto se enfocó, en primera instancia, hacia la construcción del guion y la propuesta de dirección, para la realización de un piloto, tomando como referente lo hecho por Pedro Aguilera y su equipo de trabajo en 3%. De esta manera se pretendía finalmente, entender cómo, en más o menos las mismas condiciones de producción, era posible plantear el inicio de *Polución*, para vender la historia completa a una plataforma de streaming como Netflix, que contara con los suficientes recursos para producirla. Sin embargo, las condiciones de producción iniciales se fueron modificando, en principio, a raíz de la pandemia del Covid-19, que llegó a Colombia a mediados del mes de marzo del 2020. Es por ello que el desarrollo y ejecución del proyecto se fue, paulatinamente adaptando, por ejemplo, a las distintas medidas tomadas por el Gobierno Nacional y la Universidad de Antioquia durante la contingencia sanitaria. Como resultado de ello, se decidió escribir un guion y una propuesta de dirección, para realizar una pieza audiovisual mucho más corta —de entre tres y cinco minutos—, de modo que fuese mucho más viable su producción —por presupuesto, pero también por bioseguridad—. Dicha pieza se pensó mucho más cercana a la figura de *teaser*, que de *piloto*.

La decisión antes mencionada, se enmarcó en un convencimiento personal que tengo como realizador audiovisual. Creo que a través de las herramientas del lenguaje audiovisual, también se investiga y analiza, conforme a lo que propone Josep María Català (2001), en su libro *La puesta en imágenes. Conceptos de dirección cinematográfica*; y esa era la principal motivación para rodar la *pieza exploratoria*. Sin embargo, las condiciones de producción siguieron variando, haciendo cada vez más inviable la realización de dicha pieza; y por ello, el proyecto se siguió adaptando en búsqueda de productos más alcanzables para los tiempos y las condiciones dadas. Finalmente se planteó hacer el guion de *la pieza exploratoria*, la caracterización de los personajes, una planeación para el trabajo de mesa y los ensayos con los dos actores que protagonizan esa *pieza exploratoria*, y una nota de dirección.

Para los efectos mencionados, se planteó un análisis comparativo entre piloto de 3% y su primer capítulo comercial producido por Netflix, en primera instancia, tratando de entender la manera en que se construyó el piloto en términos de estructura narrativa² desde una historia arco.

² Este concepto es abordado de acuerdo a lo escrito por David Bordwell y Kristin Thompson (2003). En la descripción del marco teórico se profundiza.

Por otro lado, el comportamiento de los personajes ante la cámara, buscando diferentes acciones que caracterizan determinados arquetipos de personaje, y que podrían reflejar además diversas características socioculturales. Y finalmente la puesta en escena³, con la intención de identificar cómo la relación entre distintos elementos del lenguaje audiovisual, logra expresar la mirada del director, que podría también estar planteada desde la construcción de la historia y el guion.

Pregunta de investigación-creación

¿Cuáles son las relaciones que se pueden establecer entre los elementos narrativos y audiovisuales de *3%* y *Polución*, para la escritura de una pieza audiovisual corta, la caracterización de los personajes y una propuesta de dirección?

³ Este concepto es abordado de acuerdo a lo escrito por Josep María Català (2001). En la descripción del marco teórico se profundiza.

Objetivos

Objetivo General

-Establecer una comparación entre el piloto de la serie de ficción distópica *3%* y su primer capítulo comercial, en el marco de la caracterización de personajes y la propuesta de guion y dirección para la serie de ficción distópica *Polución*.

Objetivos específicos

-Comparar la estructura narrativa del piloto de *3%* y el primer capítulo producido por Netflix, en el marco del planteamiento de la estructura narrativa y escritura del guion de una pieza audiovisual corta para *Polución*.

-Analizar a través de los arquetipos, las acciones concretas de los personajes en el piloto y primer capítulo comercial de *3%*, en el marco de la caracterización de personajes y la planeación del trabajo con actores para el seriado *Polución*.

-Analizar la puesta en escena de una secuencia del piloto de *3%* y su primer capítulo comercial, en el marco de la propuesta de dirección para el seriado *Polución*.

Antecedentes y Estado del Arte

Estudios de narrativas distópicas

Carolina Soria (2017), en su artículo *La ficción y la ciencia en la narrativa seriada Argentina*, hace un análisis de la miniserie *Cromo* (2015) de Lucía Puenzo, Nicolás Puenzo y Pablo Fendrik. Para ello, recurre al estudio de algunos datos científicos que sustentan la construcción de la historia, los códigos de géneros implicados como el policial y melodramático, la estructura narrativa, los personajes y los arquetipos. Si bien *Cromo* no es precisamente una miniserie distópica, narra eventos ficcionados a partir de coyunturas científicas, medioambientales y sociales del presente, como lo pretende hacer *Polución* y como lo hace *3%*, por lo cual fue muy pertinente tener en cuenta algunos aspectos de dicho estudio.

En términos narrativos por ejemplo, *Cromo* (2015) se detona con un caso de contaminación ambiental extremo, producido por la falta de regulaciones en las curtiembres de la provincia de argentina de Corrientes, y a su vez la complicidad de la comunidad, que aunque ve afectada su salud, reconoce en estas industrias su única fuente de ingresos económicos. Este es el mismo detonante de *Polución*, con la única diferencia de que en *Cromo* la contaminación está presente en el agua, pues es a donde van a parar los desechos químicos de las curtiembres; mientras que en *Polución* los desechos químicos que contaminan, son generados por fábricas de baterías, cementos, ladrillos, cauchos y pinturas, que afectan principalmente la calidad del aire.

Estos detalles que hacen parte del universo de *Cromo* y *Polución*, están sustentados en datos científicos. Es por ello que en su estudio, Soria (2017) hace una contrastación paralela entre algunos componentes del universo y la historia de *Cromo*, y los textos científicos que hacen verosímil su construcción. Un ejemplo de ello, es la referencia que hace la autora a un texto de Greenpeace (2012), en el que se explica que uno de los principales impactos ambientales del proceso de curtido de cueros, es la utilización del metal pesado cromo (III) con la posibilidad de oxidación a cromo (IV), ambos no biodegradables, por lo que en el tiempo resultan perjudiciales para la vida de los animales acuáticos, y en su variación cromo (IV) es un comprobado cancerígeno humano. A partir de esto, se introduce en la serie la aparición de peces muertos en el río y el hecho de que los habitantes de la zona, que se alimentan con los mismos peces y que incluso consumen el agua del río, tengan afecciones en la salud.

Por otro lado la autora sostiene que, a pesar de que el impacto de las curtiembres al medio ambiente se puede evitar si las industrias siguen correctamente las regulaciones existentes, teniendo incluso la posibilidad de utilizar los desechos en la creación de otros productos como el hidrolizado de colágeno, día tras día siguen apareciendo noticias de contaminación extrema y presencia de cromo en las aguas. Esto explica que los creadores incluyan en la historia el subtema de la corrupción, representada en el personaje Víctor Anganuzzi, un empresario destacado principalmente por ser el CEO de un grupo de empresas “modelo” en el cuidado del medio ambiente, pero que en el fondo solo protege su negocio a cualquier costo, aunque ello implique saltarse las leyes y contaminar las aguas. De este modo, el estudio y la serie misma, funcionaron como un referente metodológico para la identificación y articulación de algunos datos científicos sobre la contaminación del aire en la ciudad de Medellín, en la construcción narrativa y audiovisual de *Polución*.

Además, Soria (2017) analiza *Cromo* a partir de los códigos de dos géneros implicados: el policial y el melodramático. En un apartado, por ejemplo, explica que el relato se desarrolla con una estructura fiel al género policial, en el que la trama central es una búsqueda, que tiene como principal intención resolver un asesinato: el de Valentina, la protagonista. Incluso a partir de esto, identifica una serie de arquetipos presentes en los personajes, también propios del género: el asesino, el detective, los testigos, etc. También resalta la presencia de un triángulo amoroso entre Valentina la protagonista, su novio y el mejor amigo —característica canónica del melodrama— que se va develando a partir de la implementación de diversos *flashback*, motivados por la subjetividad de los personajes, representada en una voz en off. De este modo, y aunque los géneros implicados en el estudio se alejan un poco de los que están implicados en *3%* y *Polución*, el análisis de Soria (2017) dejó entrever un procedimiento, a través del cual, partiendo de los códigos del género distópico, fuera posible identificar los arquetipos y la forma en que se estructura la narración en *3%*.

Por otro lado, el trabajo de grado de Wilson Palacio (2013) para optar por el título de Filólogo Hispanista en la Universidad de Antioquia, *Dos novelas distópicas colombianas: Angosta de Héctor Abad Faciolince y Tres ataúdes blancos de Antonio Ungar*, propone un análisis en pro de demostrar que éstas novelas hacen parte del género distópico, aunque en el país se las catalogue dentro de géneros diferentes. Para ello compara las dos novelas colombianas con novelas clásicas del género y con la crítica distópica, teniendo en cuenta las características distópicas canónicas

propuestas por Mario Moreira (2010): *la ciudad del futuro, los eventos previos, el desarrollo tecnológico, la clase dominante, la manipulación, y el héroe y el ciudadano distópico*. La importancia de tener en cuenta este trabajo para la realización del presente proyecto, radicó en la capacidad de Palacio (2013) para identificar esas características canónicas distópicas en las novelas colombianas, aunque resulten un poco modificadas, o implícitas, o entremezcladas con el contexto colombiano. Por ejemplo en su análisis de *Angosta* de Héctor Abad Faciolince (2003), que además es uno de los referentes de *Polución*, explica cómo la construcción de *La ciudad del futuro*, se produce a partir de la división de la ciudad homónima a la novela en tres partes: frío, templado y caliente, y la implementación de la “política de apartamento”, según la cual no todos los habitantes pueden transitar en todos los sectores de la ciudad; lo que constituye a su vez que exista *La clase dominante*: los “dones” que habitan *Tierra Fría*, desde donde manejan la ciudad entera con la ayuda del grupo *Secur* —una referencia a las AUC—, que lucha en contra de *Jamás* —un grupo guerrillero extremista—. A partir de relaciones como ésta, Palacio (2013) demuestra que efectivamente *Angosta* posee características distópicas, a pesar de que no incluye en su narración, por ejemplo, una gran cantidad de elementos tecnológicos. Es un poco eso lo que pretende *Polución*, apelar a la implementación del género distópico y sus características, para narrar desde mi propia mirada una parte de la realidad social de Medellín, aunque se diferencie un poco del canon del cine distópico “hollywoodense”, que es el hegemónico.

Finalmente, el proyecto de grado *Estudio de narrativas del género de la ciencia ficción para la escritura de un guion de serie de televisión*, de Andrés Vélez (2018), propone un análisis deconstructivo de los códigos del género de ciencia ficción. Esta investigación-creación, analizó tres productos: *Blade Runner*, *All you need is kill* y *Westworld*, tomando como base la narratología, es decir el estudio de los relatos, su comunicación y recepción; y un modelo interdisciplinario para el análisis de series de televisión, propuesto por María Nicolás y Lourdes López (2016):

I. Análisis formal:

A. Elementos estructurales.

B. Aspectos formales: elementos del lenguaje.

II. Análisis de personajes:

A. Construcción del personaje.

B. Estilo de vida.

C. Empatía.

III. Interpretación:

A. Intertextualidad.

B. Propuesta ética de la serie.

A partir de ello Vélez (2018) propuso un modelo de análisis propio, dividido en cuatro bloques: *la estructura del relato, personaje, interpretación e intertextualidad*, con la intención de identificar convenciones del género de ciencia ficción a la hora de narrar. Aunque el modelo de análisis del presente proyecto es diferente y tenía otra finalidad, el último de los bloques de análisis propuestos por Vélez (2018): *intertextualidad*, contiene un punto dirigido al estudio de la relación del relato con el contexto, que se creía, podía aportar en el desarrollo de este proyecto.

En dicho apartado del análisis que hace Vélez (2018) sobre *Westworld*, por ejemplo, se refiere a la relación hombre-máquina que, en la vida real y en la ficción se cree, está ligada a la búsqueda de la dominación. Sin embargo, *Westworld* subvierte esto en la medida en que los *Hosts* luchan por emanciparse y crear su propia sociedad, en lugar de someter a los humanos. A partir de relaciones como esta, se lograron identificar algunos interrogantes que sin embargo, siguen sin ser respondidos: ¿Hasta qué punto llega la realidad social de Medellín y Colombia en *Polución*? ¿En qué punto empiezo a ficcionar?, ¿Alguna parte de esa realidad social del contexto que pretendo representar, se subvierte en la ficción que estoy creando?

Distopías en Latinoamérica.

En busca de aire es un proyecto de investigación-creación, dirigido por Eric Mauricio Rojas Maldonado (2014) en aras de optar por el título de Comunicador Audiovisual y Multimedial en la Universidad de Antioquia. En él se construyó un cortometraje, por medio de una investigación de la cultura violenta en Medellín. La pieza nos muestra una ciudad dividida: en la periferia viven aislados, privados de la libertad y esperando por ser reclutados, los jóvenes menores de 18 años; mientras en el resto de la ciudad se libra una guerra. Este proyecto representa un antecedente de *Polución*, en la medida que logra construir una narración audiovisual distópica que nace a partir de una mirada crítica de la ciudad de Medellín, y que transcurre en la misma. Fue importante tener en cuenta lo hecho por Rojas Maldonado (2014), en la construcción de un guion y una propuesta de

dirección, que de alguna forma busca hacer una exploración estética con la ciudad, a través de un género que hegemoníamente representa al “primer mundo”, sus problemáticas y cosmovisiones.

Por otro lado, se hace importante mencionar *El Sol* de Ayar Blasco (2009), una película animada que transcurre en una Argentina pos apocalíptica y que cuenta en un tono irónico, la historia de un grupo de humanos que sobreviven a la desaparición de la clase política, el dominio de las computadoras y una explosión nuclear. Fue importante tener en cuenta esta película, en la medida en que logra narrar una distopía en Latinoamérica, proyectando de manera específica la cultura y los problemas de uno de sus países. Tuve la suerte de conocer Argentina y hacer amigos allá, y viendo *El Sol* me sentí como hablado con uno de ellos. Blasco (2009) logró plasmar bastante bien en esta película, una parte de la identidad de su país, y sin siquiera la necesidad de dibujar de manera verosímil una de sus ciudades, o incluir en la película símbolos en extremo explícitos, que remitan al espectador a La República Argentina. De hecho la animación es bastante simple, y lo que logra trasladarnos a dicho país son los diálogos, no porque escuchemos voces de argentinos, sino por cuál es el contenido de lo que dicen y cómo lo dicen. Esto es algo que me parece realmente valioso para mi proyecto y que me animó a buscar ese tipo de cosas en Medellín, a poner mis ojos en aquello que tal vez parece menos relevante porque me es más familiar, pero que realmente contiene la esencia de lo que somos los habitantes de la ciudad. Ha sido importante identificar eso, e intentar hacerlo tangible en la construcción de los personajes y la puesta en escena, para narrar de manera efectiva una distopía propia de Medellín.

Finalmente, *Los Últimos* de Nicolás Puenzo (2017), es una película coproducida por Argentina y Chile. Transcurre en una Suramérica distópica en la que el agua escasea, a costa de una guerra por la explotación de los recursos. Los protagonistas huyen hacia una zona costera, en busca de una vida mejor. Esta película fue importante para *Polución*, en la medida que cuenta una distopía que transcurre en Latinoamérica y que deja entrever algo de su cultura. En la narración audiovisual, hay varios elementos que hablan de la cultura de uno de los países implicados en la historia: Bolivia. Por ejemplo, escuchamos música indígena boliviana, vemos manifestaciones culturales populares y vestuario inspirado en trajes típicos bolivianos. Sin embargo, tengo la sensación de que la película quería hablar de muchos temas, y por ello, los termina abordando a medias. Algo similar, sentí con mi proyecto en la primera etapa y por lo mismo, este antecedente fue muy pertinente, pues me hizo consciente de lo que podría pasar si no priorizaba un tema o no tenía claro aquello en lo que realmente deseaba profundizar. Desde mi mirada, *Los Últimos* inicia

con una historia realmente profunda, muy autóctona, en una comunidad indígena boliviana. Narra el sufrimiento que podrían vivir nuestras comunidades nativas latinoamericanas ante la paulatina desaparición del agua y el capitalismo extremo, pero después se pierde en un efectismo quizá innecesario, queriendo tal vez simular una película distópica o de acción de Hollywood, lo cual desnaturaliza la historia que se había planteado, que era muy propia del cine nuestro. Y he sentido que eso debo buscar en mi proyecto, narrar a Medellín de inicio a fin, plantear una distopía desde lo que es Medellín, y proyectándolo a futuro, sin la necesidad de caer en ese juego tecnológico-efectista, en el que se pierde esta película.

Metodología

Los procedimientos metodológicos del presente proyecto se dividieron en **cinco** grandes secciones. Dado que este trabajo retoma una historia previamente construida, la **primera** sección se enfocó en la resolución de algunos problemas previamente identificados, la clarificación de la idea y el planteamiento de una historia arco, en pro de sentar una base para construir la estructura narrativa y el guion para la *pieza exploratoria*. Las secciones **segunda**, **tercera** y **cuarta**, se enfocaron hacia el análisis de los productos del seriado 3% —piloto y primer capítulo comercial—, que se propuso en los objetivos específicos, y que están enmarcados en cinco grandes conceptos: *estructura narrativa*, *guion*, *arquetipos*, *dirección* y *puesta en escena*. La **quinta** sección por su parte, fue dirigida hacia la creación y sistematización de las memorias.

En la **primera** sección se decidió recurrir a la documentación, para definir de una manera más clara la *idea temática*, es decir, de lo que pretende hablar el seriado *Polución*. En este apartado, además, se buscó la consolidación del universo narrativo, a través de la identificación de [referentes](#) gráficos, sonoros, conceptuales, documentales, etc. Después, se construyeron los [personajes principales](#), tomando como base los textos: *El viaje del escritor*, de Christopher Vogler (2002) y *Cómo crear una serie de televisión* de Gonzalo Toledano y Nuria Verde (2007). Estos textos proponen algunas bases para la creación de personajes redondos, con la finalidad de producir una trama serial —por ejemplo los *arquetipos* y los *marcos de los personajes*—. Además, siguiendo los planteamientos de *El viaje del escritor*, de Christopher Vogler (2002), en los que desarrolla su interpretación del tradicional viaje del héroe, y teniendo en cuenta la información encontrada en la fase de documentación, se procedió a la creación de la historia arco, que fue distribuida así:

-Clarificación del escenario a partir de la prehistoria: En *Polución* la prehistoria es muy importante, pues supone una crisis ambiental que modifica por completo la forma en que las personas vivían en Medellín. Para clarificar la prehistoria, se propuso una [línea temporal](#) a modo de tabla, en la que se relacionaron las diferentes clases sociales en tres temporalidades diferentes —antes, durante y después de la crisis—, con sus principales rasgos característicos —ocupación, tecnología que poseen, funciones sociales, etc.—.

-**Esbozo de la historia arco:** Con la información completa del escenario y los personajes principales, se sentaron las bases de la [historia arco](#). Esto se hizo desde el punto de vista del protagonista: *Marlon*, tomando como referencia los diferentes momentos del viaje del héroe descritos en el texto de Vogler (2002) y relacionándolos en una tabla.

-Finalmente se desarrollaron las acciones esbozadas en la tabla que se menciona en el punto anterior, para la construcción de un texto en prosa, a manera de [sinopsis de temporada](#).

Tras producir toda esta información, se procedió a organizarla, con el fin de delimitar los episodios de la temporada. Para ello, se identificaron en la sinopsis de temporada —el texto en prosa citado en el numeral 3—, los diferentes momentos de la narración que propone Vogler (2002): Inicio, nudo, clímax y desenlace, con cada uno de sus componentes: *planteamiento del personaje y escenario, motivación, primer problema, aliados, presentación del antagonista, enfrentamiento, reacción, reflexión, preparación, ejecución, falso final, cambio del personaje, cierre de relaciones y comprobación de la idea*. Después se construyó, partiendo de dicha información, acción dramática, loglines y taglines por capítulos, que fueron organizados en una tabla, con el fin de generar una especie de [línea temporal-estructura](#), de la primera temporada de *Polución*.

Tras tener clara la historia y algunos elementos del tratamiento —sobre todo en el papel, luego de clarificar el universo narrativo—, se procedió a hacer el análisis de la serie 3%, principal referente del proyecto. Es así como se llegó a la **segunda** sección, centrada en la estructura narrativa y el guion. Este apartado se enfocó hacia el análisis comparativo de la estructura narrativa del **piloto** y **primer capítulo comercial** del seriado 3%. Para ello se implementó un [cuadro comparativo](#), en el que se dividieron ambas estructuras narrativas en los distintos momentos del viaje del héroe. Después se hizo lo mismo con el primer capítulo de *Polución*, y se añadió a la tabla, en pro de buscar puntos comunes, que permitieran detonar la construcción de la estructura narrativa y el guion de la *pieza exploratoria*, partiendo de la estructura narrativa del primer capítulo de *Polución* —como más o menos lo hizo Pedro Aguilera en el piloto de 3%—. Para esta finalidad, también se construyeron [tableros](#), [gráficos](#), [árboles genealógicos](#) y [líneas temporales](#).

La **tercera** sección se enmarcó en el estudio de la caracterización de los personajes y la interpretación actoral. Dado que, según Karina Mauro (2014) existen muy pocos estudios que

analicen la interpretación actoral desde una perspectiva teórica, no se planteó en el presente trabajo un análisis teórico de la interpretación actoral. Más bien, se hizo una búsqueda de acciones concretas que podrían reflejar diferentes arquetipos de personaje en el primer capítulo del seriado 3% y su piloto. Estas acciones y posibles características arquetípicas se dispusieron en una [tabla](#), tomando como base una [hoja guía](#) sobre arquetipos, que se construyó partiendo de los textos *El Viaje del Escritor* de Christopher Vogler (2002) y un artículo de Aprendercine.com⁴, en donde se hace un acercamiento a los principales arquetipos implementados en la realización audiovisual. Así, estableciendo relaciones en la misma tabla entre las características arquetípicas y las acciones que las podrían reflejar, se empezó a identificar de manera más concreta los arquetipos presentes en los personajes de 3%.

Una vez identificados los arquetipos de los personajes en 3%, se buscaron, tomando como base la misma hoja guía, los arquetipos que podrían portar los personajes de *Polución*, a través de la [ficha técnica de personajes](#), unas [entrevistas](#) escritas que como director respondí poniéndome en los zapatos de los personajes, y la construcción de piezas [audiovisuales](#) por personaje, cercanas al video-collage, en las que se intenta poner en concreto la caracterización de personajes y los arquetipos, a través de elementos del lenguaje audiovisual. Estas actividades, junto con el estudio de los personajes y arquetipos de 3%, sentaron las bases referenciales para escribir además los ejercicios del [primer](#) y [segundo](#) llamado de casting. Así, la escritura y creación de estos productos, junto con la ejecución del [primer llamado de casting](#), ayudaron a producir una especie de retroalimentación a la caracterización de personajes que se había iniciado en el papel, desde la primera etapa del proyecto, y con ella, se propuso hacer un [plan de trabajo](#) para el trabajo de mesa y los ensayos con actores.

En la **cuarta** sección, que se centró en la puesta en escena, se dividieron dos secuencias — una del [piloto](#) y una del [primer capítulo comercial](#) del seriado 3%—, en *vectores* o *planos*, y así, tomando como base lo que propone Josep María Català (2001), se hizo un análisis global de la escena, a partir de los fragmentos que los directores decidieron mostrarnos. Por medio de esa división se identificaron y registraron en [tablas](#), de manera comparativa, los distintos elementos del lenguaje audiovisual que utilizaron los directores para construir la escena. Después se establecieron relaciones entre estos elementos, por medio de la comparación de frames, GIFS e imágenes de

⁴ <https://aprendercine.com/arquetipos-de-jung-escribir-personajes/>

ambas piezas, en la tabla antes citada, con la finalidad de producir un acercamiento a la mirada de los directores, e intentando extraer de los componentes de la puesta en escena las distintas intenciones, es decir los directores buscaban transmitir con ellos. Una vez logrados los acercamientos a las miradas de los directores, estos se pusieron en contraste con las intenciones que se buscará imprimir a la puesta en escena en *Polución*, en búsqueda de relaciones o diferencias, que permitieran alimentar la construcción de la [nota de dirección](#), en donde se buscó esbozar en el papel los elementos del lenguaje audiovisual que se utilizarán para expresar la mirada que, como director tengo, y que se habían empezado a proponer a través de la búsqueda de [referentes audiovisuales y pictóricos](#).

Por último en la **quinta** sección, encaminada hacia la construcción y sistematización de las memorias metodológicas, se decidió plantear una bitácora multimedial interactiva. En el inicio del proyecto no estaba muy clara la metodología a implementar en la construcción de éstas memorias; esto derivó en un cúmulo de información, alojada en diferentes medios, formatos y soportes. Por la naturaleza misma del proyecto y las condiciones en que se llevó a cabo —pandemia del Covid-19—, se fueron produciendo documentos de texto de Google Drive, imágenes digitales, archivos de audio, grabaciones de reuniones vía Google Meet o Zoom, hojas de Excel, fotografías de tableros físicos, ilustraciones físicas, notas de texto físicas —en una bitácora física—, etc. Y es por esto que, organizar la información se había tornado un tema complejo. Pero se logró mediante la consolidación de una bitácora física, en la que con fichas de papel se hace un resumen de las distintas actividades ejecutadas, y mediante un código QR impreso y pegado en ella —que redirige a diferentes archivos alojados en una carpeta de Google Drive—, se brinda acceso directo al archivo que amplía la información de dichas actividades. Las páginas de esta bitácora, después fueron escaneadas y dispuestas en un documento [PDF](#), para que los integrantes del proyecto, docentes y futuros investigadores, pudiéramos acceder al proceso completo, con la información completa, bien ordenada.

Marco teórico

Seriado de ficción

Las ficciones por entregas, cuyo origen está en la obra de Balzac, tuvieron su primera incursión en la forma audiovisual a principios del siglo XX, cuando seriados como *Fantomas (1913)* o *Los peligros de Paulina (1914)*, propusieron un cine seriado por entregas semanales, con especial predilección por el Wéstern (Oswaldo Osorio, 2017).

En la década cincuenta con la aparición de la televisión, los seriados se trasladaron del cine al nuevo medio, produciendo una reconocida sucesión de títulos como *Alfred Hitchcock presenta*, *I Love Lucy*, *Star Trek* y *Dimensión desconocida*. Sin embargo, como explica Oswaldo Osorio (2017), el negocio y la producción de seriados en la televisión cambió totalmente de rumbo en la década del noventa, cuando la televisión por cable estadounidense empezó a diferenciar sus contenidos de los de la televisión abierta, de una forma más marcada. La producción de series como *Los Soprano* o *Six Feet Under*, además de proponer novedades en la temática, los personajes y el tratamiento, liberó al medio de límites y censuras, e invirtió en los valores de producción, retomando muchas características del cine, y en especial su lenguaje expresivo.

En el presente, apareció otro punto de giro en la producción de seriados. Con la popularización de las plataformas de streaming, y gracias a la ausencia de cortes publicitarios y la posibilidad brindarle al espectador acceso a todos los capítulos, se ha empezado a producir una especie de consumo compulsivo de estos productos (Oswaldo Osorio, 2017) y por ende, un aumento en la demanda y producción. Esto ha empezado a desafiar el esquema tradicional de distribución de los productos audiovisuales (Verónica Heredia, 2017).

Francisco Negreira (2007), sostiene que lo que permitió a las grandes cadenas de televisión por cable, empezar a hacer productos más arriesgados desde el punto de vista formal, las temáticas y la construcción de los personajes, fue la no dependencia de los índices de audiencia y los patrocinadores, porque canales como HBO tenían millones de abonados. Se podría decir que lo mismo ocurre en el presente, con Netflix y otras plataformas de streaming, que al tener millones de suscriptores que pagan una mensualidad fija, pueden darse la licencia de arriesgar mucho más.

Distopía

Cuando se busca conceptualizar el término distopía, el común denominador es contraponerlo al término utopía. La utopía suele definirse como una proyección positiva del futuro, mientras que la distopía como una proyección negativa. Sin embargo, como sostiene Francisco Martorell (2015), la relación distopía-utopía es mucho más compleja que eso. En principio, es necesario entender que la utopía en sí misma posee una ambivalencia. Lo que para algunos puede parecer ideal y en extremo bueno, puede ser percibido como cruel y malvado por otros. Martorell (2015), explica que esto ocurre porque:

“Pese a brotar de deseos colectivos muy intensos en un momento dado y catalizar objetivos políticos con frecuencia compartidos por un grupo amplio de gente, la utopía no deja de encarnar una valoración individual muy concreta de la vida social” (p. 88).

Dicha ambivalencia, produce contradicciones dentro de la misma militancia utopista. Tal es el caso de la novela utópica *Noticias de ninguna parte* (1890) de William Morris, que surgió como una respuesta a la también utópica novela *El año 2000* (1888) de Bellamy, pues el mecanicismo allí expuesto le había producido un profundo rechazo (Martorell, 2015). A partir de la ambivalencia utópica, podríamos empezar a hablar del concepto que realmente nos ocupa: la distopía, que es entendida por Martorell (2015) como “[...] un subgénero de la literatura de ciencia ficción que se caracteriza generalmente por describir el día a día de una sociedad (por lo general) futura máximamente repulsiva en tanto que máximamente utópica, ergo racionalizada, centralizada y normalizada” (p. 90).

Así pues, el protagonista de la distopía es en realidad el mismo de la utopía: un régimen político complejo y estable. Lo que cambia entre los géneros, es la mirada, la perspectiva de quien conduce el relato. Martorell (2015) sostiene que “es por eso que muchas de las civilizaciones del porvenir presentadas por la distopía estándar de la modernidad son en realidad calcos exactos de las sociedades prototípicas de la utopía: fuertemente estatistas, colectivistas, uniformizadas, reguladas, eugenésicas, estáticas, tecnocéntricas y urbanas” (p. 91). De este modo, alejándose de ese juicio de valor, que propone que la utopía refleja todo lo bueno y la distopía todo lo malo, Martorell (2015) explica que la utopía podría ser entendida como esperanza hacia el futuro y la

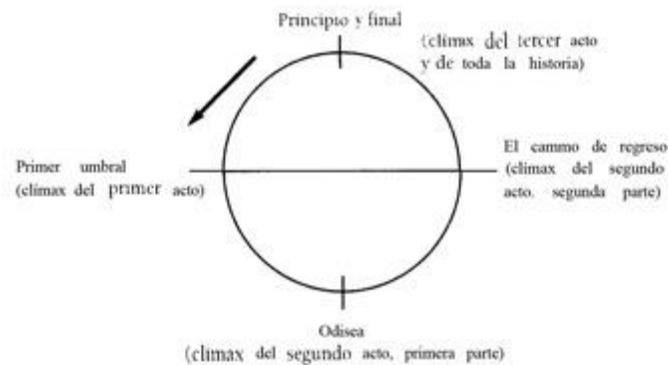
distopía como miedo hacia el futuro. Así, la dialéctica utopía-distopía se puede ver como ascendencia-decadencia.

Para que la distopía sea distopía, debe reflejar de manera consciente un juicio despectivo sobre la utopía que se relata, porque si no “tendríamos que incluir en el listado de distopías al grueso de las novelas utópicas escritas hace menos de cien años, cuyas sociedades [...] nos parecen a día de hoy repulsivas, difícilmente deseables” (Martorell, 2015, p. 90).

Estructura Narrativa

La narrativa es “[...] una cadena de eventos en una relación de causa y efecto que sucede en el tiempo y el espacio” (Bordwell y Thompson, 2003, p. 60), dicho de otra forma, aquello que denominamos “historia” y que los seres humanos utilizamos para dotar al mundo de sentido. En el capítulo *Narrativa como sistema formal* de su libro *Arte cinematográfico*, y para efecto de introducir a la estructura narrativa, Bordwell y Thompson (2003), explican que en el caso del cine es muy importante diferenciar la *historia* del *argumento*. La *historia*, está compuesta por todos y cada uno de los elementos narrativos —tanto los presentados de manera explícita, como los que el espectador infiere—; y el *argumento* es aquello que la película nos presenta con los diferentes recursos audiovisuales, diegéticos y extradiegéticos. De este modo, conceptualizan algunos de los componentes de la narración, entendida por ellos como aquel “[...] proceso que momento a momento nos guía a construir la historia a partir del argumento” (p. 71). Conceptos como *causa y efecto*, *el tiempo fílmico* y *el espacio* permiten, como explican ellos, que las posibilidades narrativas sean ilimitadas.

Sin embargo, la mayoría de los filmes responden a un modelo narrativo clásico, implantado por Hollywood y sus estudios cinematográficos. Christopher Vogler (2009) además de explicar el modelo hollywoodense, añade que su función es llamar la atención de las masas. Así, para entender la estructura narrativa clásica, hace una símil con la sinfonía, “[...] que consta de su propio principio, un desarrollo y un desenlace, así como un clímax (el punto de máxima tensión), que se produce antes de la finalización del acto” (p. 25). A continuación, se presenta una tabla con la que Vogler (2009), nos facilita la comprensión de los actos que componen la narración clásica:

Figura 1: *Estructura narrativa clásica, Vogler (2009)*

Finalmente, se hace acá una breve descripción de cada uno de los componentes conceptualizados por Bordwell y Thompson (2003), que facilitan la comprensión y el análisis de las estructuras narrativas, y que por consiguiente, serán de gran utilidad en el análisis propuesto en el presente proyecto.

Causa y efecto.

Las historias están compuestas por causas y efectos, pues como explican Bordwell y Thompson (2003) “es difícil percibir una serie de eventos al azar como una historia” (p. 60). En la mayoría de las narrativas “[...] los personajes crean las causas y muestran los efectos” (p. 63), es decir que producen situaciones y reaccionan a los cambios que pueden surgir a partir de las mismas. Es por ello que en la mayoría de los casos, los personajes son creados para desempeñar una función causal en la narrativa. Sin embargo, no todas las causas están encarnadas en personajes humanos, en algunas películas, como las de desastres naturales, las causas pueden estar representadas en terremotos, tsunamis, meteoritos, etc.

Tiempo fílmico

Cuando se ve una película, se construye el tiempo de la historia a partir de lo que el argumento presenta. Aunque los eventos se presenten de manera cronológica, o no “[...] la mayoría de los argumentos no muestran cada detalle desde el principio hasta el final. Se omite la parte de la historia que contiene hechos irrelevantes” (Bordwell y Thompson, 2003, p. 65), pues podemos inferir por ejemplo, que los personajes duermen, se transportan, comen, etc. A esa construcción del tiempo en el argumento, se le conoce como tiempo fílmico. Hay algunos aspectos a tener en cuenta para crearlo:

Orden temporal

En las narrativas audiovisuales, se pueden presentar los eventos de manera cronológica, o bien, reordenarlos con la intención de producir distintos efectos en el espectador. Así, “si los acontecimientos de la historia se piensan como ABCD, entonces el argumento que emplea un *flashback* presenta algo como BACD. De igual forma, una escena en tiempo futuro o *flashforward* [...] se representaría como ABDC” (p. 66). Esta reorganización no afectará la comprensión del espectador, que de uno u otro modo le buscará sentido a lo presentado y organizará los elementos de manera cronológica.

Duración temporal

En la narración cinematográfica están involucradas tres diferentes duraciones, que en conjunto producen la duración temporal de la película: la *duración de la historia* —cuánto tiempo transcurre en ella: días, meses años—, la duración del argumento —el tiempo que transcurre en los eventos que se presentan en la película— y la duración en pantalla —el tiempo total de la película: 100, 120, 160 min, etc.—. Bordwell y Thompson (2003) explican que, si bien la relación entre duraciones en una pieza audiovisual puede ser compleja, esta podría ser más comprensible entendiendo que “así como la duración del argumento se selecciona de la duración de la historia, la duración en pantalla se selecciona de la duración global del argumento” (p. 67).

Frecuencia temporal

Generalmente un acontecimiento en la historia se presenta sólo una vez en el argumento, pero hay algunos casos en los que un mismo evento se repite dos o incluso más veces. Un ejemplo de ello podría ser la Película *Run Lola Run*, en el que el mismo suceso se presenta una y otra vez —con algunos pequeños cambios— tras haber ocurrido por primera vez. Es por ello que Bordwell y Thompson (2003) aclaran en este apartado que “las diversas maneras en que el argumento de la película manipula el orden, la duración y la frecuencia de la historia ilustra cómo el espectador debe participar activamente al dar sentido a un filme narrativo” (p. 67).

Espacio

El espacio es una parte bastante importante de la narración fílmica, y aunque en mayor medida tiene que ver con la puesta en escena, el argumento y la historia lo manipulan. Si bien el espacio de la historia es el mismo del argumento, en muchas ocasiones el argumento nos impulsa a inferir otros sitios que hacen parte de la historia, pero que no vemos de manera directa en la pantalla. Es por ello que, de la misma forma que en el concepto de duración temporal, podríamos decir que además del espacio de la historia y el espacio del argumento, existe el espacio en pantalla, que es aquel que es visible dentro del encuadre (Bordwell y Thompson, 2003).

Arquetipos

Según Aprendercine.com (S.f.), para Carl Gustav Jung, los arquetipos, que provienen de la mitología, están presentes en nuestro inconsciente colectivo y representan motivaciones humanas universales. Estos pueden ser utilizados tanto para estudiar la psicología humana, como para escribir guiones cinematográficos o conocernos a nosotros mismos. Christopher Vogler (2002), por su parte, sostiene que los arquetipos, en el campo de la creación cinematográfica, pueden ser entendidos como *caretas* o *máscaras* que contribuyen al desarrollo de la historia, y que los personajes llevan consigo de manera temporal.

Para el presente trabajo, se tomó en cuenta el trabajo de la psicóloga Carol S. Pearson (S.f.), quien realiza una interpretación de la teoría de Carl Gustav Jung, exponiendo de manera concreta y clara los doce arquetipos de Jung, que se dividen en tres grandes grupos: el Ego, el Alma y el Yo. Este trabajo produce un acercamiento a los arquetipos, más cercano al campo psicológico que al cinematográfico; es decir que en este caso, se exponen las características de las distintas personalidades humanas, que bien pueden ser utilizadas para construir personajes, o como ya se dijo, para conocerse más a sí mismo. En este estudio se habla por ejemplo, del arquetipo del huérfano, que se caracteriza por “[...] intentar pasar inadvertido. Evita situaciones que le puedan comprometer o dañar. Prefiere siempre la seguridad y la zona de confort a la aventura. Es realista y con sentido común, y sobre todo muy empático” (Aprendercine.com, S.f.).

De igual modo, se tuvo en cuenta la teoría de Christopher Vogler (2002), en la que se exponen de manera clara y concreta los arquetipos presentes en *El viaje del Héroe*, que ayudan a estructurar la narrativa cinematográfica. En este caso, los arquetipos expuestos, ayudan a materializar funciones psicológicas y dramáticas en la historia. De este modo nos encontramos, por ejemplo, con el arquetipo del héroe, que “debe ejecutar la acción decisiva de la historia, la acción que supone un riesgo más elevado o implica un mayor grado de responsabilidad” (p. 68); o el arquetipo de la sombra, cuya función reside en “[...] desafiar al héroe y proporcionarle un oponente digno con quien luchar” (p. 102).

Dirección

A lo largo del tiempo han surgido distintas interpretaciones de la figura del *director cinematográfico*, y se puede decir que cada una de ellas responde a una determinada forma de entender el cine, y a la evolución social y tecnológica que irremediablemente ha afectado la forma en que se producen las piezas audiovisuales. En primera instancia, se entiende que *el artista o autor*⁵ trabaja en soledad, gestando sus ideas en el encierro, planteando su obra en la cabeza para después expresarla materialmente creando algo tangible. Esta idea dicotómica es tomada por el cine, aunque “[...] la adapta al nuevo panorama de la división del trabajo y así reparte la realización

⁵ Como también se refiere Joseph Maria Catalá (2001) al director.

de la película entre la tarea de concebir la idea, que ejecuta el guionista, y la de realizarla, que corresponde al director” (Català, p. 34).

Derivado de esta última idea, el modelo de producción clásico de Hollywood considera que el punto clave de la producción se encuentra en el guion, en la idea original, de modo que relega la tarea del director a un cargo “operativo”, que hace parte de una larga cadena de producción industrializada al máximo. En contraposición a ello, se encuentran las nociones promovidas por *Cahiers du Cinéma*, quienes en los años cincuenta le dieron la vuelta al canon “[...] mitificado la figura del director con la adjudicación al mismo de la tarea plenamente creadora, en detrimento del trabajo del guionista” (Català, p. 34).

Detrás de estas dos grandes ideas es posible identificar la relación dialéctica arte-industria, que se ha producido en el campo cinematográfico. Si bien la mayoría de las personas consideran que, paulatinamente se ha venido dando una *industrialización del arte* y que con ésta las obras pierden carácter artístico y empiezan a carecer de estética y reflexión, Catalá (2001) propone que también existe una *artistificación de la industria*, y con ello resalta la labor de la *Bauhaus*, en donde se creó y se pensó a través de la arquitectura y el diseño. Este punto fue muy importante en el presente proyecto, porque a pesar de que la producción de televisión y seriales televisivos y de ficción es tradicionalmente más industrializada, en las *series con características cinematográficas* como las denomina Oswaldo Osorio (2017), el producto responde a un sinnúmero de características que lindan con el arte cinematográfico.

A pesar de que, entre lo aquí dicho se pueden identificar unas pequeñas nociones con las cuales tratar de entender el oficio de la dirección cinematográfica, es importante aclarar que no existe un constructo teórico riguroso sobre la materia, a excepción del *Dogma* de Lars Von Trier y Thomas Vinterberg, que de acuerdo a Català (2001) peca por ser más cercano a un decálogo que a una teoría, pese a que responde a una reflexión seria. La mayor parte de lo escrito al respecto, reduce el cargo a una serie de tareas, operaciones o procedimientos, y no explican realmente en qué consiste dirigir una película y cómo es posible hacerlo.

De este modo, es de suma importancia entender cómo se relacionan correctamente la teoría y la práctica en el campo de la producción cinematográfica, y más directamente de la dirección. Para Catalá (2001), no es posible hacer cine siguiendo exclusivamente los lineamientos de las teorías analíticas, pues estas corresponden únicamente a lo que él denomina *el procedimiento*, es decir el conocimiento técnico; mientras que el *proceso real*, es decir la construcción de la obra,

puede requerir mucho más que ese conocimiento, producido con categorías utilizadas para el análisis de piezas ya construidas. Por ello, afirma que:

La relación entre teoría y práctica es indisoluble. [...] No hay práctica que valga la pena si no es capaz de generar una reflexión, [...] y la teoría más valiosa es aquella a la que se le puede encontrar unas aplicaciones prácticas que ejemplifiquen y amplíen sus consecuencias. (p. 54)

Así, propone la delimitación de un nuevo espacio epistemológico que podría denominarse *teoría de la práctica*, en el que se pueda conseguir un equilibrio entre ambos campos, de manera que se logren abordar una serie de nociones más abstractas que a su vez, abriría el camino para entender que la práctica —en el campo cinematográfico— realmente constituye una serie de operaciones reflexivas que se llevan a cabo mediante aparatos. Es a partir de esto que él, adelantándose un poco a lo que en este campo se puede descubrir, afirma que el director cinematográfico sólo necesita *pensamiento técnico*, es decir, reflexionar a través de las herramientas que por medio de la técnica sabe utilizar.

Puesta en escena

El concepto de *puesta en escena* tiene diversas acepciones, asociadas a diferentes momentos de la producción cinematográfica. Una de ellas está relacionada con el *contenido*, es decir qué se muestra; y otra, con la *modalidad*, es decir la forma en que se muestra ese *contenido* (Oswaldo Osorio, comunicación personal, 21 de Febrero de 2020). A partir de ello, se podría entender que la primera de estas acepciones, está relacionada con el diseño de producción y la dirección artística; y la segunda, con la dirección cinematográfica, puesto que Bordwell y Thompson (2003) explican que muchos estudiosos del cine “[...] utilizan el término para expresar el control del director sobre lo que aparece en la imagen filmica” (p. 145). Es esta última orientación, la que se implementará en el presente trabajo, debido a que el término de *puesta en escena* se emplea en aras de construir una propuesta de dirección.

Con respecto a este sentido del término, el que se refiere a la *modalidad* en que se muestra el *contenido*, Josep María Català (2001) explica que al construir una película, un director busca una estructura formal, es decir un conjunto de elementos, que relacionados, expresan una determinada idea o situación. Es claro que el cine, en su evolución, tomó muchísimos elementos del teatro y diferentes artes, de ahí que se le atribuya ser el *arte sintético*; uno de ellos es la puesta en escena. Català (2001) sostiene, sin embargo, que la puesta en escena teatral y cinematográfica son diferentes. Refiriéndose a Eisenstein, explica que el teatro tiene un carácter “literario”, mientras que el cine uno “expresivo”. Para clarificar esto, se podría considerar una de las clases de Eisenstein en su escuela, en donde puso en discusión la conveniencia de utilizar, para poner en escena un pasaje de *Papá Goriot* de *Balzac*, una mesa redonda o una cuadrada, de manera que fuera posible expresar la diferencia de clases; no buscando una simbolización en extremo formalista, sino más bien tratando de encontrar una estructura que facilitara la expresión de dicha temática o idea. Es eso lo que pretende el cine al poner en escena, expresar.

Por otro lado, es muy importante tener en cuenta que en el teatro se pone en escena para el público, mientras que en el cine, se pone en escena para la cámara. Así, para no hacer “teatro filmado” hay que ser conscientes de que “La cámara de cine no se limita a fotografiar, [...] sino que es sobre todo capaz de crear el espacio del drama, de dar cuerpo a los vectores que lo representan visualmente” (Català, 2001, p. 80). Y para esa construcción de los *vectores* o *planos*, el director cinematográfico debe entender que esta se da a partir de una concepción global de la escena, de modo que es la escena el lugar en donde el plano obtiene significado y no al contrario.

Finalmente, es bueno considerar cómo el teatro aportó a la construcción de la figura del director cinematográfico y sus funciones en la puesta en escena. En principio surgió dentro de este arte la figura del *regidor*, que solía ser uno de los actores, éste guiaba la obra desde adentro y de manera objetiva; después surgió la figura del *observador*, una persona que desde afuera y de manera subjetiva guiaba la obra —es lo más cercano al director teatral de la actualidad—; y finalmente, las dos figuras anteriores se fusionan en la dirección cinematográfica, en la que se mezcla lo subjetivo y lo objetivo, pues si bien hay un texto que rige la puesta en escena, el director suele introducir una idea estética ajena para su representación, ésta es la *mirada* (Català, 2001).

Dirección de actores en cine

La labor de un director respecto a la actuación, es trabajar con los actores para conseguir de parte de ellos, una buena interpretación. Así, es de gran importancia, entender profundamente el arte de interpretar y la complejidad del actor. Tanto en el teatro como en el cine, interpretar o actuar exige tres requisitos: el genio para transformarse, el talento para mostrar esa transformación y la inspiración para hacer ambas cosas en un espacio y tiempo dado (Alberto Miralles, 2000). Por lo que es posible que el proceso tenga implicaciones para el actor, que si no son bien tratadas por el director, desembocarían en serios problemas. Una de ellas es el peligro que puede traer consigo la sola transformación, pues el actor dona su propio cuerpo y emociones para encarnar un personaje, por lo que no deja de ser factible que caiga en una especie de *esquizofrenia*⁶.

A pesar de que existen más definiciones y dictámenes como el anterior, es de vital importancia mencionar que no existen trabajos que reflexionen sobre la actuación o la dirección actoral desde una perspectiva teórica. Lo que se ha escrito responde en su mayoría a la prescripción, y suele referirse a técnicas o metodologías (Karina Mauro, 2014).

De este modo, en el presente proyecto se optó por centrarse en uno de estos textos prescriptivos: *La dirección de actores en cine* de Alberto Miralles (2000), en donde se hace un acercamiento a la relación realizador-actor en todo el proceso creativo: casting, trabajo de mesa, construcción del personaje, etc.

⁶ Alberto Miralles (2000) utiliza este término para explicar la posibilidad de que el actor, luego de interpretar el personaje en una escena durante el rodaje, permanezca con algunas de sus características o emociones: ser grosero, estar triste, enojado, etc. En definitiva, confundir su propia personalidad con la del personaje.

Análisis, relacionamiento y reflexiones

Sinopsis general de la serie 3%

A continuación se presenta una sinopsis general del seriado **3%**, al que corresponden los dos objetos de estudio del presente análisis: el **piloto** y **primer capítulo** comercial producido por Netflix:

“Ambientada en Brasil, en un futuro no muy lejano, la serie muestra una realidad completamente distinta a la que conocemos. La sociedad ha ido evolucionando hasta que al final ha quedado dividida entre la tecnología y la devastación. Sus ciudadanos se ven obligados a luchar para formar parte del lado de los privilegiados y evitar, de esta forma, caer en la devastación. Así, son sometidos a un duro y despiadado proceso en el que tendrán que competir entre sí para lograr ser los mejores y poder escapar de su miserable vida. ¿El problema? Solo el 3% de la población lo consigue”⁷.

Estructura narrativa y guion

Este apartado tiene origen en el cuadro comparativo que se presenta a continuación (**Tabla 1**), en el que se dividieron ambos productos de *3%* en los distintos momentos de *El Viaje del Héroe*, aunque no se dispusieron en él de manera estrictamente lineal, porque en algunos casos la narración no es lineal. Se añadió además una columna en la que se dividió, en los mismos momentos, el primer capítulo de *Polución*.

⁷ Tomada de <http://www.sensacine.com/series/serie-19610/>

Tabla 1: Estructura, Viaje del Héroe 3% y Polución

	PILOTO 3%	PRIMER CAPÍTULO COMERCIAL 3%	PRIMER CAPÍTULO POLUCIÓN
<i>Mundo ordinario</i>	Bruna , en el lado "malo", camina hacia el lugar donde se lleva a cabo el proceso de selección.	Michele sale de su casa y se encuentra con su amiga Bruna . Juntas caminan por las calles del mundo "malo" hacia el lugar donde se lleva a cabo el proceso de selección. En el camino se ve el emblema de la causa .	Marlon está en el juzgado central de Medellín. El salón es amplio y pulcro. El juez N° 334 de la ciudad, le comunica que su solicitud para procesar al causante de la crisis ambiental en que murió su madre, fue descartada por falta de fundamentos y pruebas. Marlon se levanta de su silla, se dirige al juez con rudeza pero sin ser grosero y tira unas carpetas al piso. Después sale del lugar y camina por las sucias calles del centro.
<i>La llamada de la aventura</i>	Bruna tiene un minuto para cambiarse de ropa y prepararse para el proceso, en un salón repleto con los demás participantes. Entre los participantes están Fernando y Michele . Michele cubre a Bruna para que se cambie. El proceso inicia.	Michele y Bruna llegan al lugar del proceso, en donde se deben cambiar de ropa. Allí se encuentran con Joana , Fernando y Marco .	Marlon llega a su casa con cara de pocos amigos y le cuenta a su amigo Sebastián lo ocurrido. Sebastián , luego de maldecir al aire el sistema, le confiesa a Marlon que su banda encontró la forma de traficar droga hacia la Nueva Villa Antioqueña (N.V.A.), donde vive la clase alta, y que puede ayudarlo para hacer justicia por mano propia. Marlon , luego de ver el retrato de su mamá que conserva cerca a su cama, le pide a Sebastián que le cuente lo que tiene en mente.
<i>El rechazo de la llamada</i>	Bruna es eliminada del proceso de selección durante la entrevista (primera prueba), por firmar la ficha de ingreso en un lugar incorrecto. Enojada, apuñala a un guardia.	Michele y Bruna , luego de pasar la entrevista y la primera prueba, son llevadas a un lugar aparte porque sospechan que una de ellas es infiltrada de la causa .	Sebastián le dice a Marlon que si él le ayuda a sus contactos, ellos le ayudarán a averiguar quién es el culpable, y pagarle con la misma moneda: matarle un ser querido. Marlon no está de acuerdo, le dice a Sebastián que eso no sería justicia, por lo que, enojado con su amigo, le dice que está deshonorando el nombre de su madre. Luego de que Marlon deja de responder a su amigo, Sebastián deja la habitación enojado.
<i>El encuentro con el mentor</i>	No hay un encuentro con el mentor.	Michele practica con uno de los líderes de la causa cómo pasar la entrevista y él le dice que la venganza de la muerte de su hermano no es matar a Ezequiel (el líder del proceso, que asesinó a su hermano) sino destruir todo el mundo "bueno". (Flashback)	Marlon toma el retrato de su mamá y recostándose, empieza a llorar. Después, abraza la foto, como tratando de sentir su presencia. Marlon empieza a recordar un día en que la mamá de una de sus amigas lo regañó por estar jugando "cosas de mujeres"... Y cómo su madre lo defendió. Cuando está más tranquilo, se queda dormido.
<i>La travesía del primer umbral</i>	Michele responde bien las primeras preguntas de la entrevista y empieza a	Michele , Bruna , Fernando y Joana pasan la entrevista.	Sebastián regresa a la casa con dos integrantes más de la banda y despierta a Marlon . Con un tono autoritario, uno de los

	convencer al jurado del proceso. Fernando responde convencido a las preguntas que el jurado le hace.		integrantes de la banda le dice a Marlon que queriendo o no, irán a cerrar el trato. Marlon se rehúsa, mientras Sebastián guarda silencio. Empiezan a forcejear hasta que, implementando la fuerza, Sebastián y sus amigos lo sacan de la casa y lo llevan al punto de encuentro.
<i>Pruebas, aliados, enemigos</i>	Michele es puesta a prueba cuando le preguntan si quiere pasar el proceso sólo para reencontrarse con su exnovio (que ya vive en el lado "bueno"). A Fernando le preguntan si quiere pasar el proceso para resolver su discapacidad (está en silla de ruedas). Ambos resuelven la situación y pasan a la siguiente prueba.	Michele y Fernando pasan la primera prueba que consiste en armar nueve cubos, ayudándose mutuamente. Primero Michele le acerca a Fernando las fichas que no alcanza por estar en silla de ruedas y luego Fernando arma el noveno cubo de Michele con los ocho cubos que ella había hecho. Joana arma once cubos, Bruna también pasa la prueba. Joana descubre que Rafael falsificó su registro y se aprovecha de eso para aliarse con él.	En el lugar de la reunión están además de tres integrantes de la banda de Sebastián , Gloria , Jorge su novio y un guardaespaldas. Marlon , que está de muy mal humor, empieza a responder a las preguntas de los aliados de la banda con tono sarcástico. Gloria se dirige a él con un tono un poco más comprensivo, por lo ocurrido con su madre, Marlon le grita diciéndole que si se considera tan igual a ellos, se quite la máscara anti polución y enseñe su rostro.
<i>Aproximación a caverna más profunda</i>	Michele , Fernando y otra chica conforman uno de los equipos en la segunda prueba, que consiste en hacer el mayor número de cubos de papel en un tiempo determinado. A Fernando , que ha sido encargado de recortar los cubos, se le empieza a dificultar la tarea.	Casia pone a prueba a Michele y Bruna con la finalidad de descubrir quién de ellas es la infiltrada. Tienen tres minutos y si ninguna confiesa, ambas serán asesinadas.	Gloria no se altera por el pedido de Marlon , pero se niega. Marlon se dirige a Sebastián , cuestionando la lealtad de sus aliados. Le dice que si no son capaz ni siquiera de enseñar su rostro y respirar aire contaminado por al menos cinco minutos, no son realmente de fiar. El guardaespaldas de Gloria , golpea a Marlon .
<i>La Odisea</i>	El equipo rival de Michele y Fernando está haciendo los cubos más rápido, por lo que cambian de roles.	Los tres minutos pasan y Michele y Bruna insisten en que ninguna de ellas es la infiltrada.	Jorge regaña al guardaespaldas y se quita su máscara. Después le pide a Gloria que haga lo mismo. Gloria no accede, y le pide al guardaespaldas que le apunte a Marlon con su arma. Jorge discute con Gloria , diciéndole que la violencia no va a solucionar nada. Luego, le quita la máscara, la besa y logra tranquilizarla.
<i>La recompensa</i>	Con los nuevos roles, el equipo de Michele y Fernando , logra igualar el número de cubos del otro equipo: ocho.	Ezequiel llega al lugar y llama a un lado a Casia . Michele aprovecha para proponerle un plan a Bruna : quitarle el arma a Casia y escapar.	Gloria , más tranquila, le pide al escolta que baje el arma. Después, le pide perdón a Marlon , estirando su brazo. Cuando se dan un apretón de manos, Gloria cuenta su historia, el cómo la separaron de su hijo David , y lo desgraciada que ha sido su vida desde entonces. Marlon , que empatiza con

			la historia de Gloria , accede a formar un acuerdo.
<i>El camino de regreso</i>	Sin embargo están en riesgo porque, si hay empate en el número de cubos, ambos equipos quedarán eliminados.	Casia regresa, Michele le da una señal a Bruna para que ataquen a Casia , pero se queda sentada y solo Bruna ataca a Casia .	Marlon y Sebastián se separan de los demás compañeros de la banda, camino a casa. Cuando están a punto de llegar, Marlon se detiene y le pregunta a Sebastián por qué Gloria sabía tanto de él (especialmente lo de su madre). Le expresa que se siente utilizado, que cree que la banda se aprovechó de su situación para encontrar aliados. Sebastián , un poco nervioso, mira a su amigo a los ojos y le dice que no es así.
<i>La resurrección</i>	Fernando forma un noveno cubo con los ocho cubos que ya tenían.	Este ataque es interpretado como una confesión, por lo que Michele es llevada de regreso al proceso.	Marlon no le cree a Sebastián , por lo que empieza a caminar un poco más rápido. Sebastián , tratando de seguirle el paso le pide que se tranquilice y le recuerda que son amigos desde que eran niños. Sebastián logra detener a Marlon , le pide que lo mire a los ojos, y le dice que él sería incapaz de utilizarlo, que su intención sólo es ayudarlo. Marlon , que no está convencido de que sea verdad, prefiere detener la discusión, asiente y sigue caminando un poco molesto.
<i>El retorno del elixir</i>	El equipo de Michele y Fernando pasa la segunda prueba y se prepara para la tercera.	Michele , que es la infiltrada, y está devastada por la muerte de su amiga, se encuentra con Fernando y sigue el proceso.	De la nada, aparece un camión y de él, descienden cuatro hombres vestidos completamente de negro, con máscaras. Los hombres golpean a Sebastián y forcejean con él y Marlon . Finalmente, duermen a Sebastián con un pañuelo y logran llevarse a Marlon , amordazado.

Al hacer esta división, se identificó en primera instancia, que en el **piloto** de 3% no se cumplen de manera estricta y clara todos los momentos de *El viaje del héroe*, ya que por ejemplo, no hay un encuentro explícito de los héroes con el mentor. Además se observó que, si bien cada uno de los momentos tiene características muy concretas, estas pueden ajustarse a las necesidades que cada una de las estructuras narrativas establezca. En el **piloto** —mucho más corto en términos temporales que el **primer capítulo comercial**—, estos momentos están representados en acciones muy sencillas. Incluso, varios de ellos están contenidos en una misma acción: la realización de la prueba de los cubos. Así, en principio a Fernando se le dificulta recortar los cubos de papel —*Aproximación a la caverna más profunda*—, por lo que el equipo rival empieza a superar al equipo de los héroes en número de cubos —*La odisea*—, los héroes cambian de roles e igualan el número de cubos del equipo rival —*La recompensa*—, pero siguen estando en riesgo porque si hay empate

ambos equipos quedarán eliminados —*El camino de regreso*—, de modo que Fernando apila los ocho cubos, formando un noveno —*La resurrección*— y así los héroes consiguen pasar a la siguiente prueba —*Retorno con el elixir*—. En contraposición a esto, la estructura narrativa del **primer capítulo comercial** producido por Netflix, ofrece acciones mucho más complejas y en su mayoría independientes en cada uno de los momentos de *El Viaje del Héroe*. Y, aunque también en algunos casos varios momentos se contienen en una misma acción, se encontró en esto un atenuante: la implementación de *flashback*, que dinamiza la narración y ofrece información adicional al espectador. Sobre esto último se profundizará más adelante.

Durante el desarrollo de este proyecto, las características que hasta aquí se describen, habían derivado en una estrategia que se podría implementar a la hora de plantear la estructura narrativa del piloto de *Polución*, que en primera instancia, se pretendía que tuviera entre 10 y 15 minutos de duración. De este modo, se había pensado en convertir una de las acciones complejas ya planteadas para el primer capítulo de *Polución*, en una serie de acciones más sencillas, que pudieran responder a características de los distintos momentos *El Viaje del Héroe*, y así lograr una narración corta sólida y potente. Sin embargo, en vista de las múltiples dificultades que se fueron presentando durante la ejecución del proyecto, especialmente por la pandemia del Covid-19, —en su momento— se tomó la decisión de acortar la duración de la pieza audiovisual a realizar mucho más, intentando así viabilizar su producción; por ello, finalmente, se implementaron otras estrategias que fueron mucho más eficientes y adecuadas para lograr el planteamiento de una estructura narrativa y un guión, que respondiera a las condiciones de producción que se tenían. Algunas de dichas estrategias derivaron de otras características identificadas en las piezas de 3%, durante la ejecución del análisis. De ellas se hablará a continuación.

Partiendo del mismo cuadro comparativo, también se pudo observar que los personajes se pueden instrumentalizar o adaptar en favor de lo que requiere cada estructura narrativa. En el **piloto**, por ejemplo, la protagonista principal es Bruna, y es ella quien desde una *voz en off*, guía la narración. Primero nos introduce al universo, empieza mostrarnos, a medida que va conociendo a los otros personajes, los diversos matices del mundo narrativo. Después, estos personajes toman más protagonismo, en especial cuando muere Bruna; aunque ella sigue presente en la *voz en off*, como alguien que nos habla desde el más allá y nos está dando su testimonio. Por otra parte, en la segunda pieza, es decir el **primer capítulo comercial** producido por Netflix, la protagonista es Michele, una infiltrada de *La Causa* —en el **piloto** ni siquiera se menciona *La Causa*—; y es a

partir de esta característica del personaje, que se introducen algunos cambios significativos en la estructura narrativa, con respecto al **piloto**, como la implementación de *flashback* y la ausencia de una voz en off que guíe la narración. Contrario a ello, **el piloto** es contado de manera lineal, y la única alusión que se hace al pasado, es una frase que dice Bruna en *off*.

También, cabe destacar que en el **piloto** se omite la presencia de algunos personajes, que sí hacen parte del **primer capítulo** producido por Netflix. Al no estar presentes estos personajes, otros se apersonan de algunas de sus acciones. Por ejemplo, ante la ausencia de Joana, es Bruna quien en el **piloto** descubre que un candidato falsificó su registro para participar en *El Proceso*. En otros casos, ante la ausencia de algunos personajes en el **piloto**, se omiten por completo acciones que posiblemente estaban contempladas desde el principio, en la estructura del **primer capítulo**. Todo esto puede ser entendido como una estrategia para economizar el presupuesto, el lenguaje y el tiempo de la narración, a la hora de escribir y realizar un **piloto**.

Partiendo entonces de esa instrumentalización, adaptación o juego, que es posible hacer con los personajes, se esbozó para el desarrollo del presente proyecto, una estrategia que alimentó la construcción de la estructura narrativa y el guion de la *pieza exploratoria*. De este modo, se planteó hacer una exploración profunda, dentro de las relaciones que se crean durante la historia entre los personajes de la serie, buscando acciones que, desde la lógica de la *parte por el todo*, pudieran sembrar en el espectador una pequeña semilla de la idea temática de *Polución*.

Esta estrategia, además, se complementó con otras estrategias propuestas desde los laboratorios del curso de *Proyecto II*, como la creación de tableros, gráficos, árboles genealógicos y líneas temporales. De esta manera, en principio se decidió disponer en un [tablero](#), de manera tangible —con materiales como lana, marcadores, imágenes, notas de papel, etc.—, las diferentes relaciones que se crean entre los personajes de *Polución*. Este tablero se resumió en un [árbol genealógico](#). Partiendo de esas relaciones, se hicieron diversos [documentos](#) desglosando las acciones del primer capítulo, que materializan las diversas relaciones entre los personajes. Esos desgloses de acciones se cruzaron con los productos de 3% —el **piloto** y **primer capítulo**—, intentando descubrir si, por ejemplo, era posible comprimir las acciones de dos personajes de *Polución* en uno solo, como ocurre en el **piloto** de 3%. Sin embargo, se pudo observar que las características de los personajes y las acciones que transcurren en 3% y *Polución* son muy diferentes, y por ello se decidió no implementar dicha estrategia. Así, se podría decir que el acto creativo fue presentándole al proyecto caminos propios, que eran mucho más adecuados para llegar

a la estructura narrativa y el guion, aunque estos partieron, de igual manera, de la materia prima que develó el análisis de 3%: los personajes.

Partiendo entonces de los desgloses de las diversas acciones que materializan las relaciones entre los personajes de *Polución*, se decidió crear [posibles sinopsis](#) para la *pieza exploratoria*. Se llegó así a siete sinopsis diferentes; después, en equipo, se decidió cuál de esas sinopsis era la que nos permitiría explorar más, en términos audiovisuales y narrativos, y además sembrar una buena “semilla” en el espectador. De esta manera, se centró la *pieza exploratoria* en la relación entre Marlon y Sebastián, dos amigos que tienen conceptos muy diferentes sobre la justicia y la venganza, en un mundo narrativo donde la corrupción alcanzó la cúspide en todos los sectores sociales.

Una vez seleccionada la sinopsis, se procedió a hacer la escritura de la [escaleta](#), y partiendo de esa escaleta, se hizo un [tablero-línea temporal](#) con la escaleta fragmentada en notas de papel — a partir de los distintos momentos de la narración: inicio, nudo, clímax y desenlace—, gráficos de la atmósfera, los personajes y el escenario. Esta estrategia propició una escritura de [guion](#) muy eficiente, pues permitió un acercamiento visual a la pieza, y de este modo, se logró un mayor nivel de detalle en la descripción.

Regresando a las piezas analizadas de 3%, es importante mencionar que los *flashback* en el **primer capítulo comercial**, además de dinamizar la narración, le ofrecen al espectador información adicional, que de una u otra forma, produce suspenso. Es a través de los *flashback* que descubrimos que Michele es la infiltrada de *La Causa*, cuando ella y Bruna son sospechosas — vemos su encuentro con el mentor y el entrenamiento para pasar *El Proceso de Selección*—, y esta información nos es dada de manera paralela al momento en que Michele le propone a Bruna un plan para escapar de *El Proceso de Selección* y evitar la muerte. Los múltiples cortes a *flashback* a medida que el plan es ejecutado, hacen que el efecto que produce en el espectador descubrir que Michele es la infiltrada y la posterior muerte de Bruna, sea mucho más potente. Además, es vital para ello el cambio de relación entre estos dos personajes, que en el **piloto** se conocen durante *El Proceso de Selección*, pero en el **primer capítulo** son amigas cercanas y vecinas. De este modo se logra que la muerte de Bruna sea mucho más fuerte y cause un mayor impacto en el espectador. El fin de Bruna es el mismo en ambos productos: la muerte; pero el cómo ocurre varía de manera drástica y modifica las sensaciones que son transmitidas al espectador.

Estas últimas características que se describen, ayudaron a reflexionar alrededor de la temporalidad en que se contará la *pieza exploratoria* de *Polución*. Por un momento se pensó en incluir un *flashback* en el que Marlon, tomando en sus manos el retrato de su madre, recordaría cómo ella le ofrecía su apoyo incondicional. Sin embargo, se concluyó que este *flashback* no aportaría nada a la construcción de la relación Marlon-Sebastián, que es en la cual se decidió centrar la *pieza exploratoria*. Finalmente, se optó por escribir la pieza de manera lineal, centrándose en cómo evoluciona esa relación que tienen Marlon y Sebastián en el presente, pues es esa relación, en presente, la que detona la aventura que Marlon, nuestro héroe, emprenderá en el seriado.

Caracterización de personajes y trabajo actoral

Dado que existen muchísimos personajes en 3%, para este apartado del análisis se optó por seleccionar dos de ellos, de modo que fuera posible hacer un estudio mucho más puntual, que además pudiera ser relacionado de manera directa con dos de los personajes principales de *Polución*. Se decidió trabajar entonces con Michele y Fernando, de 3%, por encarnar diversos matices pese a responder principalmente al arquetipo del **héroe**. Ellos se pudieron contrastar con Marlon y Sebastián, quienes protagonizan la *pieza exploratoria* de *Polución*.

A continuación se presentarán por separado dos tablas (**Tabla 2** y **Tabla 3**), en donde se relacionan los arquetipos de cada uno de los personajes seleccionados de 3%, las características de estos arquetipos y las acciones que reflejan esas características arquetípicas —con azul las del **primer capítulo**, con verde las del **piloto** y con naranja las se repiten—, seguidas de un texto de profundización y relacionamiento con los personajes de *Polución*.

Tabla 2: *Michele*

ARQUETIPO - CARACTERÍSTICAS	ACCIONES QUE LAS REFLEJAN
Héroe-Destructor: Convencimiento de poder lograr la venganza que anhela.	-Ingresar al proceso como una infiltrada de La Causa ⁸ . En un <i>flashback</i> , Michele practica con su mentor cómo pasar la entrevista.
Héroe: Está dispuesta al sacrificio.	-Le propone a Bruna, mediante el diálogo, un plan para asesinar a la mujer que las interroga: lanzarse, robarle el arma y dispararle; pero tras la señal, se queda quieta y deja que Bruna lo haga sola. De ese modo, Bruna luce como culpable y a causa de ello, es asesinada.
Huérfano: Intenta pasar inadvertida.	<p>-Mantiene la calma y no reacciona a los insultos y provocaciones del entrevistador.</p> <p>-Durante la entrevista, sale de algunas situaciones incómodas riéndose o haciendo alguna broma.</p> <p>-Cuida muy bien sus palabras, habla lo estrictamente necesario.</p> <p>-Cuando el entrevistador le pregunta si quiere pasar <i>El Proceso</i> para reencontrarse con su ex-novio, responde que no.</p> <p>-Pide perdón a los líderes del proceso por haber hablado mal de Rafael.</p> <p>-Finge, para lucir insegura en la entrevista con algunos detalles como su manejo de la respiración, el recurso de la duda al hablar, o contener forzosamente el llanto.</p>
Huérfano: Es empática.	<p>-Cubrir a Bruna para que tenga privacidad al cambiarse de ropa en el vestidor compartido.</p> <p>-Le pregunta a Fernando si necesita ayuda con</p>

⁸ Grupo revolucionario que busca más igualdad en este universo.

	<p style="text-align: center;">su silla de ruedas.</p> <p>-Ayuda a Fernando en la prueba de los cubos. Le pasa los cubos, que por estar en silla de ruedas no alcanza.</p> <p>-Se muestra preocupada por el suicidio de Marco con detalles como la respiración y la mirada fija primero en el cuerpo de él y luego hacia otro lado, sin parpadear.</p> <p>-Llorar tras la muerte de Bruna.</p>
--	--

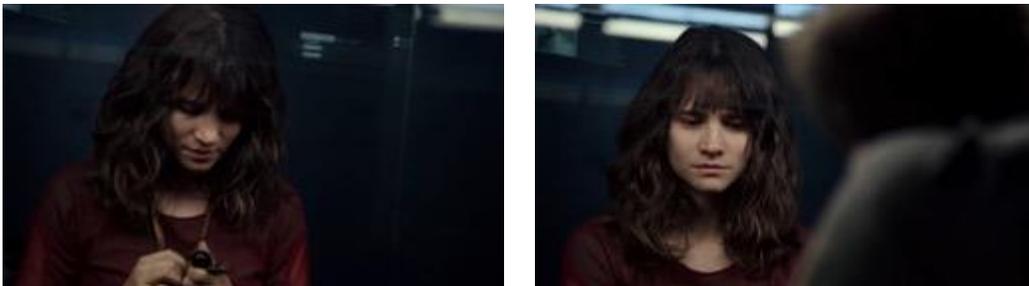
Michele es una heroína con unos objetivos muy claros y está decidida a conseguirlos. Esto se nos da a entender, en el primer capítulo⁹ producido por Netflix, a través de algunos gestos y acciones que hacen tangibles los sacrificios que debe asumir, para continuar su camino en *El Proceso de Selección*, y así, lograr la venganza que anhela. Uno de estos sacrificios es tener que engañar a Bruna, su amiga, cuando ambas son sospechosas de ser infiltradas de *La Causa*¹⁰. En este caso cuando Casia, la mujer que estaba interrogando a Michele y Bruna, las deja a solas un momento porque el líder *El Proceso* llega a buscarla, Michele se muestra decidida, y con una actitud fraternal, poniendo sus brazos en los hombros de Bruna, se acerca a ella para susurrarle un plan: abalanzarse sobre Casia, robarle el arma y escapar de *El Proceso*. Este gesto causa que en principio, pensemos que ambos personajes son inocentes, pero a través de un *flashback*, vamos intuyendo que Michele es la infiltrada y que está sacrificando a su amiga. Esto lo confirmamos cuando Michele ejecuta la señal para poner el plan en marcha, y se queda quieta, dejando que Bruna se abalance sola sobre Casia, y así, sea tomada por infiltrada de *La Causa* y posteriormente asesinada.

⁹ Es importante recalcar que, como se había adelantado en el apartado de estructura narrativa, Michele no es la principal protagonista del **piloto**, por lo que en dicha pieza no es tan claro que ella responda al arquetipo de **héroe**.

¹⁰ Un grupo revolucionario que considera que *El Proceso* es injusto, por lo que lucha para que haya más igualdad.

Figura 2: *Secuencia de imágenes del plan de Michele y Bruna*

A pesar de que acciones como la anterior, nos presentan a Michele, como una heroína convencida de poder lograr lo que pretende, en el inicio del **primer capítulo** se nos muestra como una mujer insegura y vulnerable, partiendo de algunos gestos durante la entrevista —primera prueba de *El Proceso de Selección*—, como titubear para quitarse el collar que “le regaló su novio” y estar al borde de las lágrimas, pero contenerse. Sin embargo, esta es sólo una de sus estrategias para pasar *El Proceso de Selección*; es decir que, Michele se muestra conscientemente de esta forma, para ofrecerle a *El Proceso* aquello que busca en los candidatos. Esto se manifiesta en el mismo *flashback* que se mencionó anteriormente, donde la vemos a ella con su mentor planeando cómo pasar dicha entrevista, e inventando una historia de desamor, que la hiciera ver ante *El Proceso* como una persona resiliente.

Figura 3: *Secuencia de imágenes, Michele y su mentor***Figura 4** *Michele en la entrevista*

En el piloto, Michele también se nos presenta nerviosa e insegura en algunas ocasiones durante la entrevista, a través de algunos gestos como titubear para dar respuesta a las preguntas o dirigir su mirada alrededor de la habitación. Sin embargo en esta pieza, el personaje resuelve muchas de las situaciones incómodas con una carcajada o un chiste inocente, que le nacen casi que de manera natural; por ello no sería acertado afirmar que en el piloto Michele también se muestra nerviosa, intentando denotar inseguridad de manera consciente, como lo hace durante el primer capítulo. Más bien, en este caso, se entiende que el nerviosismo presente en Michele es inherente a la situación en que se encuentra, que podría producir estrés en cualquier persona. Sin embargo, desde el último comportamiento que se describe, se podría afirmar que Michele sigue teniendo una meta clara: pasar El Proceso de Selección; aunque aparentemente los medios que utiliza para pasar la entrevista, en este caso, son diferentes. En conclusión, en el piloto, durante la entrevista, las acciones Michele apuntan más hacia dar al entrevistador la impresión de que es una mujer simpática y graciosa, que está dispuesta a dar lo mejor de sí misma, para pasar El Proceso y así poder aportar mucho al “lado de allá”.

Esto que hasta aquí se describe, llevó a entender que los personajes pueden tener múltiples capas en su personalidad y que se pueden adaptar, a su vez, a diversos escenarios, utilizando diferentes máscaras y moldeándose a sí mismos para resolver las diversas situaciones que se les presentan. Esto último va en sintonía con lo que propone Christopher Vogler (2002) sobre los arquetipos: son “[...] máscaras, caretas muy necesarias para que la historia progrese y que portan temporalmente los personajes” (p. 61). Partiendo de esto, se empezó a reflexionar alrededor de la caracterización de los personajes de Polución, y en medio de esa reflexión, se descubrió que los personajes de la pieza exploratoria requieren de manera especial esa capacidad de adaptarse, de portar máscaras, en un universo narrativo que se caracteriza principalmente por ser corrupto y radical. Así, se pudo terminar de entender por ejemplo, que Marlon es, en principio, un personaje lleno de dudas como Michele; aunque las dudas de Marlon son cien por ciento reales y no autoimpuestas. En el inicio de la serie, Marlon, por un conflicto interno con sus propios códigos morales, no sabe si emprender o no la aventura porque su objetivo es la justicia pero le están ofreciendo una especie de venganza. A medida que transcurre el tiempo, Marlon, a partir de agentes externos, que irán aumentando su ira e indignación en contra del sistema corrupto en que vive, tendrá que llenarse de valentía y luchar contra sí mismo para emprender el viaje. De este modo, tendrá que utilizar diversas máscaras y aprender a moldear su forma de comportarse, en los distintos escenarios que se le van presentando, para permanecer con vida y tener chances de lograr lo que quiere.

Si bien en la pieza exploratoria no se trabajarán en profundidad las distintas “capas” de la personalidad de Marlon, es muy importante mencionar que, teniendo en cuenta que el trabajo con actores que se propone en el presente proyecto, se acerca más a un diálogo horizontal entre el director y el actor, que a una orden o instrucción estricta del director hacia el actor; ha sido de vital importancia tener muy claros los matices de Marlon para la planificación del trabajo de mesa. Es necesario que el actor entienda profundamente las distintas facetas del personaje, para que sea posible conseguir una coherencia en las distintas propuestas, retroalimentaciones y diálogos que surjan alrededor de la caracterización e interpretación del personaje, a pesar de que exista una especie de heterogeneidad en sus maneras de comportarse o reaccionar ante diversas situaciones.

Regresando a las máscaras, caretas o arquetipos que Michele va utilizando en el transcurso del primer capítulo de 3%, se podría decir que además de la de héroe, el personaje de Michele lleva consigo por momentos la máscara del huérfano y el destructor. Bien cabe recalcar que esto no es

problemático, pues un personaje como el ser humano, puede responder a características de diversos arquetipos; aunque uno de ellos suele ser dominante. Centrándonos entonces, en primera instancia, en el arquetipo del huérfano, algunas de las acciones de Michele durante el primer capítulo reflejan que: 1) Intentar pasar inadvertida; y 2) Es una persona empática. La primera de estas características puede ser inferida en el primer capítulo desde algunos gestos, como pedir perdón a los líderes de El Proceso por hablar mal de Rafael, uno de los candidatos, o también por despotricar sobre El Proceso mismo. La segunda característica se hace tangible en su reacción ante el suicidio de uno de los candidatos, o en ofrecerle ayuda a Fernando durante la prueba de los cubos, quien por estar en una silla de ruedas, no alcanza las piezas para formarlos.

Figura 5: *Secuencia de imágenes, Michele ayuda a Fernando en la prueba de los cubos*



Durante la primera etapa de la caracterización del personaje de Marlon —la caracterización en el papel—, se ha pensado en él como un joven adulto empático, que bien podría querer pasar inadvertido en algunas ocasiones, cuando ya esté infiltrado en NVA. De este modo, Michele y Marlon siguen sosteniendo una relación estrecha, pues Marlon también podría responder con sus acciones, en algunos tramos del seriado, al arquetipo del huérfano. Es posible que la empatía que Marlon y Michele poseen, nazca de un lugar similar: sus vivencias en el lado marginado de un universo extremadamente desigual; sin embargo, las acciones que reflejan esa empatía son un poco diferentes, porque transcurren en contextos diferentes. Como se dijo anteriormente, Michele denota empatía, por ejemplo, cuando ayuda a Fernando en la prueba de los cubos; Marlon por su parte, podría denotar empatía al acceder a sellar un acuerdo con una banda criminal y sus aliados, empujado principalmente por la historia de Gloria, que fue separada de su hijo y ahora quiere

recuperarlo. Así, Marlon se convence de cerrar el trato, al darse cuenta de que Gloria puede estar sintiéndose como se sintió él cuando fue separado de su madre.

En ese sentido, podemos ver que a pesar de que la caracterización de los personajes de Michele y Marlon pueden tener ciertas similitudes, especialmente en términos de arquetipos, cada universo narrativo e historia, siguiendo su curso natural, va mostrando cuáles son las acciones que van a denotar esas características arquetípicas, y así, cada personaje va hallando su propio camino. No se puede decir que Michele y Marlon son el mismo personaje, a pesar de que coincidan en portar el arquetipo de héroe y huérfano, pues cada uno tiene formas diferentes de relacionarse con el universo narrativo y los otros personajes, a partir de esa careta o máscara. Ese es un hallazgo que se considera realmente valioso en el presente trabajo: puede ser que exista una mezcla similar de arquetipos en dos personajes, pero cada uno puede ser un personaje completamente diferente al otro.

Lo mismo ocurre cuando se contrasta a Michele con Sebastián. Sebastián es un personaje que también, en cierta medida, es empático. Del mismo modo que ocurre con Marlon, la empatía de Sebastián comparado con Michele, nace de esa experiencia propia en las zonas marginales de un mundo poco o nada equitativo. Sin embargo, se podría decir que la empatía de Sebastián es más “acomodada”. Es decir, Sebastián sólo siente empatía hacia un grupo muy específico de personas: aquellos que han sufrido lo mismo que él sufrió y que además, hacen parte de su clase social. Sebastián, igual que Marlon, fue separado de sus padres, aunque en condiciones mucho más crueles: fueron asesinados ante sus ojos mientras estaba escondido bajo una cama, cuando era apenas un niño. Sin embargo, él es un poco apático a la situación de Gloria, que también fue separada de su hijo, gracias al poder que ostenta su ex-esposo en este universo narrativo. Y aunque esa apatía de Sebastián hacia el caso de Gloria no es del todo consciente, puede ser denotada desde ciertas acciones, que además podrían ayudarle al espectador a entender que la relación entre Gloria y Sebastián es tensa, como dirigirse el uno al otro con un tono de voz diferente al que se dirigen a los demás personajes, o evitar a toda costa, tener que estar muy cerca en términos físicos.

Finalmente, haciendo referencia al arquetipo de destructor, la única característica que de él posee Michele es la de buscar una metamorfosis, un cambio o una venganza. Y aunque, eso no la convierte en un personaje fanático o extravagante, esta característica sí le imprime al personaje deseos de aniquilar. Contrastando estas características con Marlon, se puede decir que él coincide poco o nada con Michele, ya que ella busca venganza y está decidida a conseguirla, mientras que

Marlon busca más bien, justicia, y duda que el camino para conseguirla sea la fuerza. Este giro en la motivación de los personajes hace que se diferencien marcadamente, pues tanto a Marlon como a Michele les ofrecen venganza, pero Marlon no está tan seguro de querer emprender la aventura, porque quiere que todo se resuelva siguiendo los debidos procesos; mientras que Michele no duda un segundo cuando su mentor le plantea que su venganza no es entrar a El Proceso y asesinar a Ezequiel —quien es el responsable de la muerte de su hermano—, sino destruir todo el mundo del “lado de allá”. Es por esto que, en conclusión, no se podría decir que el personaje de Marlon responda, como lo hace Michele, al arquetipo del destructor, pues realmente el último deseo de Marlon es resolver su situación a través de la fuerza.

Contrario a Marlon, Sebastián sí está de acuerdo con la venganza, y es por ello que hace de todo para intentar convencer a Marlon de que emprenda la aventura, en búsqueda de venganza por la muerte de su madre. Por otro lado Sebastián busca modificar la manera en que viven él y los suyos: quiere un mundo más equitativo en el que no exista la miseria. Esto también lo liga al arquetipo del destructor, pues en cierta medida este personaje puede correr el riesgo de querer aniquilar todo lo que se encuentre a su paso, motivado por su deseo de modificar aquello que él considera, no funciona: el sistema. Y es por eso que está dispuesto a convencer a su amigo de que acceda al trato con su gente, porque él sabe que a través de ese trato, en el que Marlon se infiltrará a NVA, puede empezar a conseguir aquello que realmente desea, que es una especie de revolución, a través de la cual puedan adquirir unas condiciones de vida más dignas.

Tabla 3: *Fernando*

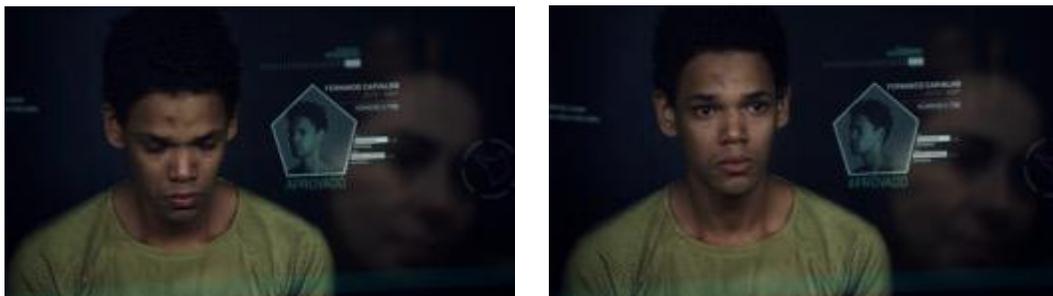
ARQUETIPO - CARACTERÍSTICAS	ACCIONES QUE LAS REFLEJAN
<p>Héroe dubitativo: Aunque intenta mostrarse seguro en ocasiones deja entrever dudas.</p>	<p>-Durante la entrevista, tiene algunas dudas para responder, pero cuando lo hace, responde con un tono serio y convincente.</p> <p>-Empuja su propia silla de ruedas para mostrarse capaz.</p> <p>-Resuelve de manera creativa la prueba de los cubos, crea “un cubo de cubos”.</p>

	<p>-Responder a la defensiva en algunas preguntas incómodas en la entrevista.</p> <p>-En ocasiones baja la mirada pero luego la sube, como si se obligara a sí mismo a mantener la mirada en alto.</p>
<p>Huérfano: Intenta pasar inadvertido.</p>	<p>-Cuando Michele le pregunta si quiere pasar <i>El Proceso</i> para mejorar su condición de discapacidad, responde con un no rotundo y cambia el tema.</p> <p>-Empujar su propia silla de ruedas y evitar que otros la empujen.</p> <p>-Ante la pregunta de la entrevistadora, responde que desea ser tratado igual que los otros.</p> <p>-Evita tener discusiones con los demás candidatos.</p>
<p>Huérfano: Es empático.</p>	<p>-Ayuda a Michele a resolver un problema que se le presenta en la prueba de los cubos.</p>
<p>Bienhechor: Tiene miedo a ser ingrato y egoísta.</p>	<p>-Darle muchas vueltas al asunto, para confesar que realmente quiere pasar a <i>Maralto</i> para no vivir en las condiciones que ha vivido siempre. Parece tener miedo a lucir desagrado con su padre.</p>

Fernando en contraposición a Michele, es un héroe inseguro y dubitativo, a pesar de que se quiere mostrar a sí mismo como una persona segura y fuerte. Este personaje, que es discapacitado y está en silla de ruedas, hace lo que está a su alcance para convencer a todos a su alrededor de que es capaz de valerse por su cuenta, y que tiene la resiliencia necesaria para pasar El Proceso de Selección. De este modo, por citar un ejemplo, cuando unos compañeros le ofrecen ayuda para arrastrar su silla de ruedas, él se niega y avanza por su cuenta. Esto ocurre tanto en el piloto, como en el primer capítulo comercial producido por Netflix.

Figura 6: *Secuencia de imágenes, Fernando no acepta ayuda*

Sin embargo, desde detalles del personaje al hablar —también en ambas piezas—, como responder a la defensiva a algunas preguntas incómodas durante la entrevista, o bajar la mirada por un segundo y enseguida subirla, podemos inferir que, de alguna manera él se está forzando a sí mismo a lucir fuerte y decidido, pese a que está lleno de dudas.

Figura 7: *Secuencia de imágenes, Fernando en la entrevista*

De igual forma que en Michele, las actitudes antes descritas de Fernando demuestran que los personajes pueden tener múltiples capas y por ende, la capacidad de adaptarse a diferentes situaciones y escenarios. Esto es, para mi investigación-creación, algo de vital importancia. No

creo que sea posible decir que Fernando es totalmente débil, o completamente seguro de sí mismo; y es por eso que creo que a la hora de escribir personajes, el definirlos de manera radical o reducirlos a categorías binarias como débil-fuerte, sería de una u otra forma restarles en humanidad, en aquello que requieren para que logremos identificarnos mucho más con ellos y las situaciones que viven en el transcurso de la narración.

Partiendo de lo anterior, y para no redundar en lo que se dijo previamente sobre Marlon y sus múltiples capas, es importante hablar de un aspecto de su personalidad, que puede estar estrechamente relacionado con esta reflexión que acabo de hacer sobre los personajes, partiendo del caso de Fernando. Y es que, si bien con el personaje de Marlon he intentado romper el cánón representativo del hombre homosexual, que generalmente suele ser afeminado, desconocer que pueda existir algún componente femenino en el personaje podría establecer otra clase de estereotipo, y finalmente, es de eso de lo que quiero alejarme. Este descubrimiento se dio a partir de unas conversaciones que tuve con varios actores en el primer llamado de casting, en donde entendí que es posible que en nuestras formas de ser convivan características masculinas y femeninas, y es por eso que en la planeación para el trabajo de mesa y ensayos con actores, que se empezará a ejecutar próximamente, se destina un momento para entablar una discusión con el actor sobre este tema, de manera que Marlon como personaje pueda ser mucho más humano, y que no quede reducido a características únicamente masculinas o femeninas.

Algo similar ocurre con Sebastián, quien se ha definido como un personaje que suele resolver muchos de sus problemas a golpes; pero limitar a su vez al personaje a esta mera característica y definirlo a partir de ella, no sería lo más adecuado para lograr un personaje verosímil. Además, como director, con este personaje, le estoy apostando a una humanización del dealer e integrante de una banda criminal, por lo que ha sido y seguirá siendo de vital importancia, debatir con los actores en búsqueda de acciones y gestos que denoten esa sensibilidad que en el fondo tiene Sebastián, y que lo convierten por ende en un personaje con contradicciones internas, como nosotros mismos.

Continuando con las máscaras que utiliza Fernando en el transcurso del primer capítulo y piloto de 3%, pude identificar la de huérfano y bienhechor. Igual que Michele, Fernando responde al arquetipo de huérfano porque: 1) Intenta pasar inadvertido; y 2) Es empático. Tal vez por eso estos dos personajes congenian tan bien desde que se conocen, tal vez por eso se hacen amigos, aliados y compinches. El hecho de que Fernando quiera pasar inadvertido, se refleja en acciones

como la que antes describí, cuando se niega a que otros arrastren su silla de ruedas —se repite en ambas piezas—; pero también en el cuidado que tiene con sus palabras y opiniones. Por ejemplo, en el primer capítulo, cuando algunos de los candidatos están juzgando a Rafael por haber robado uno de los cubos en la prueba, y a El Proceso por haberlo dejado pasar la prueba, lo único que Fernando dice es algo como: “me sorprende que lo hayan dejado pasar”. De alguna manera, Fernando prefiere no comprometerse de más a la hora de hablar. Esto, aunque sea un poco redundante, se puede relacionar con la caracterización de Marlon, pues este personaje, al infiltrarse en NVA tendrá que cuidar muy bien sus palabras para no ser descubierto, y a través de ello, estará utilizando la careta o arquetipo del huérfano, pues de alguno u otro modo, estará como Fernando y Michele, intentando pasar inadvertido.

Por otro lado, la empatía en Fernando se podría reflejar, en el primer capítulo, en la ayuda que le ofrece a Michele durante la prueba de los cubos: apilar los ocho cubos que ella había armado para formar un noveno, y que así, pudiera pasar la prueba también. Aunque esta última acción, también puede ser leída como un “pago” por el favor que Michele le había hecho antes a Fernando: acercarle las fichas para formar los cubos.

Figura 8: *Secuencia de imágenes, Fernando ayuda a Michele*



Figura 9: *Secuencia de imágenes, Fernando y Michele intercambian palabras tras la prueba*

De este modo, no creo que sea posible determinar si la ayuda que Fernando le ofrece a Michele nace desde lo profundo de su corazón, o que equivale —o no— al “pago de un favor”; pero sí se puede hablar de la relación que estos dos personajes establecen a partir de ese momento, y que se convierte en una especie de apoyo mutuo.

El surgimiento de la relación antes mencionada, se hace tangible por ejemplo, desde el gesto que Fernando hace a Michele con su rostro, asintiendo y sonriendo, después de formar el noveno cubo con los ocho que ella tenía armados; o en una conversación que ambos tienen, después de la prueba, en la que Michele le agradece a Fernando por la ayuda, y él le responde sonriente y con amabilidad diciéndole que no fue nada. Esta relación entre estos dos personajes podría equipararse a la relación que más adelante, en la serie —no en la *pieza exploratoria*— se establecerá entre Gloria y Marlon, que no es en sí una relación de amistad sincera, pero que de una u otra forma es un vínculo estrecho, en el que de cierta manera las vivencias de ambos, los congenia en pro de un objetivo colectivo.

Finalmente, el arquetipo de **bienhechor** se materializa en Fernando durante la entrevista, que representa la primera prueba de *El Proceso de Selección*. En ambas piezas —**piloto y primer capítulo**—, la entrevistadora le hace preguntas muy personales a Fernando, que tienen que ver principalmente con su padre y la vida que llevaba junto a él en el “lado pobre” de este universo narrativo. Fernando en principio responde con evasivas. Después, cuando la entrevistadora le pregunta que si ama a su padre, él responde que sí, y ante la contrapregunta, en dónde se le pide que diga tres cosas que admira sobre él, Fernando se queda sin palabras. Luego de mucho titubear, dice que quiere pasar *El Proceso* para evitarle problemas a su padre, para no preocuparlo tanto, porque lo ama... Pero después, acepta que quiere pasar *El Proceso* para no vivir como su padre,

para tener una vida mejor. Todas estas evasivas y titubeos, reflejan un miedo que tiene Fernando muy dentro de sí: lucir como un desagradecido; y esta es una de las características del arquetipo del **bienhechor**. Este arquetipo ciertamente no encaja con el personaje de Sebastián, por lo que no intentaré establecer una relación entre Fernando y Sebastián, en este punto. Sin embargo, sí se puede hacer un acercamiento a Marlon partiendo de este arquetipo y las acciones de Fernando que lo reflejan. Marlon no tiene precisamente el mismo miedo que Fernando, pero sí tiene la principal intención de honrar la memoria de su madre. Además es muy probable que, por la caracterización que se ha ido haciendo de Marlon, él pueda tener una inclinación hacia la compasión y la generosidad, que también son características del **bienhechor**. Pero de manera concreta, no se han planteado acciones que demuestren esas características del personaje en el guion, por lo que creo que, si bien Marlon puede en cierta medida responder a este arquetipo, este no será el arquetipo dominante en él.

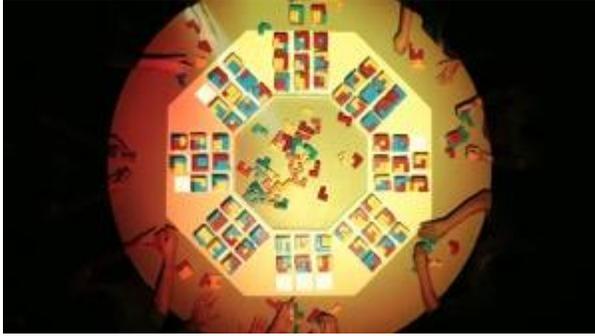
Habiendo hecho ya un repaso por los distintos arquetipos que se reflejan en Michele y Fernando en ambas piezas de 3%, y establecido relaciones entre las características de estos personajes y los dos personajes que protagonizarán la *pieza exploratoria* de Polución, quisiera finalizar mencionando la importancia que este apartado del análisis ha tenido, no solo para el proyecto como tal, sino para mí como un director que está en búsqueda de su propio método. Y es que creo que a partir de esta parte del trabajo, he podido entender que, si bien se habla mucho de los arquetipos y las características que éstos le podrían imprimir a los personajes, estas características que se harán finalmente tangibles a través del lenguaje audiovisual, es decir que deben estar contenidas en las acciones y gestos que los personajes lleven a cabo frente a la cámara; y aunque esto en gran medida puede ser una obviedad, ha sido un hallazgo de vital importancia, porque pude ver las acciones y los movimientos de los personajes con otros ojos, como algo en lo que se puede escudriñar para encontrar la esencia de lo que son realmente los personajes, y creo que ver las acciones de esta forma, antes de empezar a dirigir y trabajar con los actores, representa un punto de partida bien interesante. De este modo, a partir de hoy podré buscar que las acciones que se proponen desde el guion y la puesta en escena, realmente lleven consigo algo más, es decir que puedan reflejar características del personaje y que puedan hacer tangible la esencia del mismo.

Puesta en escena

Como se dijo anteriormente, para este apartado se decidió dividir una secuencia del [piloto](#) y [primer capítulo comercial](#) de 3%¹¹ en sus distintos componentes. Con esta división, se procedió a hacer el análisis global de la escena, desde los fragmentos que el director decidió mostrarnos de ella, como propone Josep María Català (2001). El propósito de este estudio no era hacer un análisis exhaustivo de los elementos de la puesta en escena, sino más bien, tratar de identificar las distintas intenciones que los directores imprimieron a las escenas por medio de dichos elementos, y de ese modo, producir un acercamiento a sus miradas. Es importante mencionar que, de entrada, se pudo observar que las propuestas de ambas piezas poseen diferencias muy marcadas, por eso no se buscó tanto remarcar esas diferencias estilísticas que quizás son muy notorias, sino intentar a partir de ellas, establecer diferencias o similitudes entre las miradas de los directores, que además podrían estar atravesadas por aspectos inherentes a la producción. A continuación se presentan una serie de tablas (**Tabla 4**, **Tabla 5**, **Tabla 6** y **Tabla 7**), en donde se dispusieron los distintos componentes de la puesta en escena de ambas secuencias de manera comparativa.

¹¹ En donde los participantes de *El Proceso de Selección* se someten a una prueba, en la que deben formar determinado número de cubos.

Tabla 4: Puesta en escena, componentes de imagen

Secuencia del piloto	Secuencia primer capítulo comercial
<p data-bbox="233 386 764 453">-La luz es difusa, no hay mucho contraste entre luces y sombras.</p>  <p data-bbox="207 863 790 930">-Movimiento de cámara recurrente: travelling circular.</p>	<p data-bbox="850 386 1382 417">-La luz es más dura y tiende al claroscuro.</p>  <p data-bbox="829 831 1406 936">-La luz tiene colores, pasa del verde al amarillo y luego al rojo, de acuerdo al tiempo que queda para que finalice la prueba.</p>
 <p data-bbox="201 1346 794 1413">-La profundidad de campo, en general es amplia, exceptuando algunos primeros planos.</p>	
	 <p data-bbox="857 1713 1382 1780">-Movimientos de cámara recurrentes: tilt down y zoom.</p>

	
<p>-Predominan los planos medios y primeros planos.</p> <p>-Los colores presentes no son muy saturados. Hay mucha presencia de grises.</p>	<p>-La profundidad de campo varía de acuerdo al valor de plano, pero en general es amplia.</p> <p>-Hay mucha más presencia de color, y son mucho más saturados.</p>
	

Tabla 5: Puesta en escena, componentes de sonido

Secuencia del piloto	Secuencia primer capítulo comercial
<p>-Tic-tacs del reloj mecánico.</p> <p>-Música disonante o ruidista.</p> <p>-Sonido directo de los personajes, contando uno a uno el número de cubos que van formando.</p> <p>*Con el conjunto de estos elementos se hace un paisaje sonoro que ayuda a aumentar la tensión, a medida que va avanzando la prueba.</p>	<p>-Sonido directo: suenan las piezas de madera con que los participantes deben formar los cubos.</p> <p>-Hay una música creada aparentemente con marimbas y timbales. (¿esto pretende hablar del contexto brasileño?)</p> <p>-Los sonidos que emite el reloj son más electrónicos.</p> <p>*De igual modo, todos estos elementos se conjugan en un paisaje sonoro que ayuda a producir tensión.</p>

Tabla 6: Puesta en escena, componentes de diseño de producción y dirección de arte

Secuencia del piloto	Secuencia primer capítulo comercial
<p data-bbox="228 394 773 464">-Las paredes son de un material grisáceo y poco reflectivo.</p>  <p data-bbox="207 871 792 940">-Los cubos se forman utilizando papel, tijeras y pegamento.</p>	<p data-bbox="824 394 1414 426">-Las paredes son metalizadas y reflejan la luz.</p>  <p data-bbox="873 808 1365 840">-Los cubos son de madera y coloridos.</p>
 <p data-bbox="203 1354 797 1459">-De la oficina de Ezequiel sólo se nos muestra un botón, con el que marca el inicio de la prueba.</p> 	 <p data-bbox="846 1253 1395 1394">-Se muestra la oficina de Ezequiel. Es muy minimalista, colores pasteles, tiene una pantalla de gran tamaño para monitorear la prueba.</p> 

-Las tecnologías presentes son, en general, mecánicas o análogas.

-El reloj por ejemplo es mecánico y no tiene números.



-El vestuario está compuesto por camisetas grises y pantalones negros.



-El reloj es una especie de proyección sobre la mesa de trabajo.

-Las tecnologías en general, se ven mucho más avanzadas.



-El vestuario es colorido (¿hace referencia a la cultura brasileña?)



Tabla 7: Puesta en escena, componentes de actuación

Secuencia del piloto	Secuencia primer capítulo comercial
<p data-bbox="235 405 764 506">-La veedora permanece rígida, casi sin expresiones y se limita a hablar apenas lo necesario.</p> 	<p data-bbox="841 405 1403 506">-El veedor del proceso emplea un lenguaje, verbal y corporal, mucho más empático con los participantes.</p> 
<p data-bbox="209 926 789 1026">-La manera de comportarse de los personajes denota nerviosismo: intentan armar los cubos lo más rápido posible.</p>  <p data-bbox="224 1440 774 1507">-Michele y Fernando están en el mismo equipo, por lo cual se ayudan mutuamente.</p>	<p data-bbox="841 926 1398 1098">-En este caso, a pesar de que los personajes intentan armar los cubos lo más rápido posible, denotando de una u otra forma nerviosismo, también intentan mostrarse seguros y concentrados.</p>  <p data-bbox="823 1514 1419 1724">-En este caso, la prueba es individual, pero Michele y Fernando también deciden ayudarse mutuamente. Como se ha dicho en el apartado de los arquetipos, esta acción denota cierta empatía y por consiguiente, el arquetipo del huérfano.</p>

En la secuencia del **piloto** nos encontramos, en la parte fotográfica, con una iluminación más cercana a la clave alta que a la clave baja, es decir que hay bastante luz. Además las luces y sombras son difusas, por lo que no hay mucho contraste. Este aspecto, sumado a la implementación de colores grisáceos en el diseño de producción y la dirección de arte, tanto en el vestuario —camisetas de algodón de fondo entero gris y pantalones negros— como en la escenografía y ambientación —paredes de concreto gris o mallas negras—, hace que la imagen esté construida a partir colores muy poco saturados, produciendo así una sensación de impersonalidad o aburrimiento. Desde estos elementos se podría inferir que: 1) en este lugar son muy estrictos, especialmente en cuanto al comportamiento y la actitud; y 2) en este lugar las emociones son casi irrelevantes, pues lo que realmente importa para pasar *El Proceso de Selección*, son las destrezas físicas y mentales que los candidatos tengan. Estas ideas se refuerzan, por ejemplo, con la actitud y los gestos de la veedora de la prueba, quien se limita a hablar lo estrictamente necesario y permanece rígida sin expresiones en el rostro.

Figura 10: *Secuencia de imágenes, iluminación en el piloto*



Por su parte, en la secuencia del **primer capítulo comercial**, el esquema de iluminación es más cercano al claroscuro, por lo cual la imagen presenta un contraste más marcado entre luces y sombras. Además, la luz va cambiando de color a medida que el tiempo de la prueba se va terminando. En principio es de color verde, después pasa a ser amarilla y finalmente, roja. La fuente de esta luz parece ser un proyector que hay en la parte superior, que emite a su vez, sobre la mesa de trabajo, la imagen de un reloj que mide el tiempo que tienen los candidatos para completar la prueba. También en contraposición a la pieza del **piloto**, el diseño de producción de la secuencia

del **primer capítulo comercial** implementa por ejemplo, colores más saturados en el vestuario, mientras que las paredes están construidas con un material metalizado que refleja la luz emitida por el proyector. Además las fichas con que los participantes deben formar los cubos, son también coloridas.

Figura 11: *Secuencia de imágenes, iluminación en el primer capítulo*



Partiendo de lo hasta aquí descrito, se hace evidente que ambas piezas están compuestas por elementos que reflejan valores opuestos; mientras en la secuencia del **piloto** dichos componentes alimentan esa idea de aburrimiento e impersonalidad, en la del **primer capítulo** nos remiten al colorido y la alegría de por ejemplo, los carnavales. Profundizando en el primero de los casos, es importante recalcar que posiblemente, partiendo de esas sensaciones que producen los elementos grisáceos y poco saturados en la secuencia del **piloto**, los directores quería retratar mundo en donde se le da más importancia a las capacidades que tiene cada individuo para desempeñar ciertas funciones, en detrimento de los sentimientos y las emociones. Por consiguiente un mundo tirano, casi que diseñado exclusivamente para el trabajo. Además, en este ambiente falto de color y contrastes, lo que nos ubica en Brasil es el acento de los personajes y su forma de hablar. No es un dato menor entonces, que los elementos de la puesta en escena no estén diseñados para generar una identificación directa con este país.

En contraparte, los elementos hasta aquí enunciados de la puesta en escena de la secuencia del **primer capítulo comercial**, nos ayudan a identificarnos de manera un poco más directa, con una parte de la cultura del país en dónde transcurre la historia, aunque esto no se haga de una manera literal. Si bien ninguno de los elementos es obvio, partiendo por ejemplo de la mezcla de

colores, las texturas y las formas utilizadas, se pueden establecer relaciones, por ejemplo, con las *favelas* o el Carnaval de Río de Janeiro. Y si bien en este caso, el mundo narrativo no deja de ser tirano, hay un pequeño atenuante: en el **primer capítulo comercial** hay un margen un poco más amplio para expresar las emociones, pues los vedores de las pruebas, entrevistadores y líderes de *El Proceso de Selección*, son más empáticos con los participantes.

Figura 12: *Secuencia de imágenes, comparación entre el primer capítulo y elementos de la cultura brasileña*



12



13

Es plausible entonces pensar que por ejemplo, Pedro Aguilera, al concebir el seriado haya ideado el espacio donde transcurren estas piezas, como un lugar absolutista, alienador, impersonal y grisáceo; tal vez por eso en la secuencia del **piloto** los directores plasman esas ideas en los elementos antes citados. Pero otro escenario posible, es que en el inicio Pedro Aguilera se haya imaginado este espacio, más cercano a lo que se nos presenta en la secuencia del **primer capítulo**, queriendo por ejemplo, hacer desde el manejo del color algunas referencias a la cultura brasileña;

¹² Autor desconocido. (s.f.). Sin título. Imagen recuperada de <https://bit.ly/3h2edLj>

¹³ Autor desconocido. (s.f.). Sin título. Imagen recuperada de <https://cnn.it/2WKpY27>

pero que por temas de presupuesto, los directores hayan tenido que adaptarse a lo que estaba a su alcance, y por eso se haya terminado emigrando hacia elementos más grisáceos y “aburridos” en la secuencia del **piloto**. También es plausible que estos elementos más “coloridos” y “carnavalescos” los haya introducido para el **primer capítulo** la productora Netflix, pues no se puede desconocer lo que representa este seriado, ya que es uno de los primeros contenidos originales de la plataforma, en dónde se aventuran a representar a Latinoamérica y que además, es hablado en un idioma diferente al inglés; por eso podría ser muy pertinente “empapar”, en este caso, la puesta en escena de este seriado con la cultura brasileña. Con las herramientas que se tienen para ejecutar este análisis, no es posible dirimir si alguno de estos casos, es la razón real para que el **piloto** y el **primer capítulo** estén contruidos desde elementos e intenciones tan distintas, pero sí es muy importante para este trabajo, considerar todos los factores que pueden afectar la puesta en escena de un piloto o primer capítulo, y cuál es la posible evolución de una idea desde que se escribe, hasta que se produce por completo.

Todo lo dicho hasta aquí, puede llegar a tener relaciones con la creación de *Polución*. Desde el principio, se ha dejado muy claro que mi intención como creador y director de este seriado, es poner en escena una distopía audiovisual que represente específicamente a la ciudad de Medellín. Por consiguiente, es de vital importancia que los elementos de la puesta en escena tengan conexiones con la cultura medellinense y/o antioqueña. Es así como, para la escritura de la nota de dirección, fue muy importante tomar como antecedente lo hecho por Netflix con *3%*, pues de alguna u otra forma logra situarnos en Brasil con elementos que no necesariamente son obvios. Más allá de que como creador tengo mis reservas con algunos elementos de la puesta en escena del **primer capítulo** de *3%*, como por ejemplo, con parte del diseño de producción y la dirección de arte para el “lado pobre”, pues el vestuario no es muy verosímil¹⁴; creo que es muy valioso el trabajo de investigación que se hizo para dicha propuesta, pues la elección de los colores para el vestuario, las texturas implementadas en la ambientación y los grafitis, nos remiten una vez más a las favelas, y nos sitúan en un espacio determinado. Es hacia eso a lo que como creador y director de *Polución* he intentado apuntar para situar al espectador en Medellín.

Retornando hacia otros elementos de la puesta en escena, con que están compuestas estas piezas, es pertinente destacar que las tecnologías que aparecen en la secuencia del **piloto** son

¹⁴ Ya que se logran apreciar en la ropa cortes y rasgaduras muy limpias que le restan en organicidad —no parecen ser ropas desgastadas por el uso y el tiempo—.

mecánicas o análogas. Por ejemplo, se nos muestra un botón con el que el director de *El Proceso* marca el inicio de la prueba; del mismo modo, los cubos que los participantes deben formar están hechos de papel y deben ser recortados y pegados de manera manual; asimismo, el reloj que cuenta el tiempo de la prueba es mecánico. En contraposición a esto, las tecnologías que encontramos en la secuencia del **primer capítulo**, son mucho más avanzadas. Por ejemplo, el proyector antes mencionado que además de brindar luz a la escena, emite la imagen del reloj que cuenta el tiempo que tienen los participantes para finalizar la prueba; de igual modo, el director de *El Proceso* monitorea la prueba desde una sofisticada pantalla, que muestra paralelamente imágenes de todos los participantes mientras realizan la prueba; y también, el director de *El Proceso* y los veedores, poseen una especie de diadema que parece funcionar como intercomunicador.

Estas diferencias entre las tecnologías presentes en ambas piezas, podrían ser entendidas en principio desde un tema presupuestal. Tal vez en el **piloto** se utilizan tecnologías mecánicas y análogas, porque ante la falta de presupuesto, posiblemente son más accesibles; y quizás en el **primer capítulo**, al tener el respaldo económico de Netflix como productora, fue posible implementar tecnologías más avanzadas e incluso crear algunas que quizá ni existan en el presente. Sin embargo también puede haber otra lectura de este asunto, que tenga más que ver con el tipo de distopía que los directores quisieron plasmar. Como sostiene Francisco Martorell (2015), lo que realmente define a la distopía es una mirada poco o nada esperanzadora hacia el futuro. En muchas ocasiones se piensa en un futuro distópico desde el avance acelerado de la tecnología; pero en otras, el futuro es proyectado partiendo de un retroceso tecnológico. Un claro ejemplo de esto último podría ser la novela *1984* de George Orwell (1949). En todo caso, ambas piezas —**piloto** y **primer capítulo**— tienen características distópicas y lo único que las diferenciaría es la visión que los directores tuvieron sobre ese mundo narrativo, pues refiriéndose de nuevo a lo que propone Francisco Martorell (2015) sobre la distopía, lo único indispensable para que esta exista, es una mirada crítica sobre el mundo utópico de un grupo de personas; y este mundo utópico bien puede ser muy avanzado en términos tecnológicos, o no.

Estudiar este tema es muy pertinente en el marco de la creación de *Polución*, pues el mundo narrativo que se propone para este seriado, es ciertamente retrógrado en términos tecnológicos, dado que la clase dominante ha prohibido las TIC, como un mecanismo para tener más control sobre la población. En ese sentido, la secuencia del **piloto** de *3%*, podría relacionarse más con lo que se quiere lograr para *Polución*: una especie de mezcla entre las tecnologías mecánicas y

análogas, a partir de las cuales, por ejemplo, los habitantes de Medellín hayan podido inventar otros aparatos que les ayudan a desempeñarse mejor en su día a día.

Es por ello muy importante la reflexión que se hizo anteriormente sobre la distopía, pues finalmente, esta no debe ser entendida como un género en el que el avance tecnológico desempeña un papel fundamental, puesto que en ambos casos —**piloto** y **primer capítulo** de 3%— hay una construcción distópica bien lograda desde la puesta en escena, independientemente del nivel tecnológico que haya en el mundo narrativo. Lo mismo ocurre con *Polución*, y por ello cabe recalcar que la importancia de narrar una distopía radica principalmente en la mirada, que en este caso critica a los habitantes de NVA —Nueva Villa Antioqueña—, quienes buscan controlar todo para su propio beneficio, y que no necesitan enormes avances tecnológicos para lograrlo.

En otro orden de ideas, en ambas piezas, desde algunos elementos de la puesta en escena, se busca generar tensión. Los personajes se encuentran en ambos casos, en una situación que podría producir un alto nivel de estrés, y de este modo se busca transmitir esa sensación al espectador, implementando *formas* distintas. En la secuencia del **piloto**, desde la parte fotográfica, se utiliza un movimiento de cámara: el *travelling circular*. La mayor parte de la escena es narrada, valiéndose de este movimiento de cámara, más allá de que hay múltiples cortes y de existen algunas variaciones en la distancia focal y la angulación de los planos. Esta intención se complementa a su vez con el diseño sonoro, que utiliza el sonido del *tic-tac* del reloj, una música disonante cercana al ruidismo y el sonido directo, a través del cual escuchamos múltiples intervenciones de los personajes, contando en voz alta el número de cubos que han construido. Por su parte en el **primer capítulo**, esa tensión se genera desde la iluminación, que es muy cercana al claroscuro, y gracias a ello, apenas se alcanzan a identificar los movimientos de los personajes. También, en este caso se implementa el plano-corte-plano, que ayuda a producir suspenso a través de un montaje rítmico y la utilización de un diseño sonoro, en el que se crea una especie de música tensionante con sonidos autóctonos de Brasil, producidos aparentemente por marimbas y timbales.

En el caso de lo anteriormente descrito, la diferencia entre las dos piezas se puede establecer en la *forma* que, desde el lenguaje audiovisual, los directores implementaron para producir la tensión que buscaban; y dado que ambas piezas lo logran y funcionan muy bien en sí mismas, se cree que el definir esa *forma*, es un asunto más del criterio de los directores y su manera de ver. Es por eso que en este estudio no se cree pertinente valorar ninguna de las dos propuestas como mejor que otra, porque como se dijo antes, ambas funcionan bien. Esta es una cuestión que en gran medida

me generó inseguridades como director, pues no hay nada realmente escrito en el campo de la dirección cinematográfica.

Este cargo de alguna u otra forma ofrece una vasta libertad creativa, y hacerse consciente de eso puede llegar a producir mucho temor. Sin embargo, obtuve un cierto alivio, tomando en cuenta lo que propone Josep María Català (2001), quien explica que el director cinematográfico no requiere más que “pensamiento técnico”, es decir, reflexionar y pensar a través de las herramientas que ya por medio de la técnica sabe utilizar. Y creo que de alguna u otra manera, es eso lo que bien logran los directores en ambas piezas de 3%, y por eso funcionan; porque a partir de las distintas herramientas del lenguaje audiovisual, los directores lograron escribir sus ideas, plasmar sus conceptos y así, contar lo que querían contar. Ese es un hallazgo que fue realmente valioso para la escritura de la nota de dirección que se presentará a continuación, pues a partir de él, me dediqué únicamente a hacer propuestas para intentar, desde las herramientas del lenguaje audiovisual que ya conozco, expresar las ideas y conceptos que tengo en mi cabeza.

Nota de Dirección

Una mañana como de costumbre, iba caminando hacia la Universidad desde mi barrio, Aranjuez, ubicado en el nororiente de Medellín. Estaba ya cerca del Centro Cultural de Moravia, cuando me tocó presenciar un hecho lamentable: la policía estaba golpeando a un habitante de calle, mientras lo obligaba a subirse a un camión. Sin mucho qué poder hacer, seguí caminando, mientras intentaba imaginar qué había hecho ese pobre hombre para recibir semejante castigo. Unas cuadras más adelante escuché a algunas personas decir que esto era costumbre por ese tiempo, era Agosto e iniciaba *La Feria de Las Flores*. Escuché que la alcaldía no quería que los visitantes extranjeros vieran a los “desechables” cerca del Jardín Botánico, y que por ende los escondían, intentando dar una “buena imagen de ciudad”. Fue entonces cuando me empecé a cuestionar: aparentemente, lo único que había hecho ese hombre para ser golpeado y subido a un camión con destino desconocido, era existir; existir en un sistema que le ha dado la espalda, en uno en el que el abandono estatal, muchas veces es el principal motivo para que las personas terminen en situación de calle. Casualmente por esas fechas, debía empezar a escribir una historia para mi propuesta del quinto módulo, en mi carrera de Comunicación Audiovisual y Multimedial. Esta experiencia fue tan fuerte, y caló tanto en mi ser, que empecé a imaginarme qué podía pasar en el futuro, si se seguía alimentando esa idea de que hay partes de nuestra sociedad que son “desechables”, que son prescindibles. Por esas fechas además, nuestra ciudad pasaba por una de sus mayores crisis en cuanto a calidad del aire, y fue entonces cuando surgió *Polución*.

En *Polución* es el año 2050. Antioquia es un estado independiente y su territorio es un enclave¹⁵. Desde el año 2045, en un acuerdo secreto con el Gobierno Nacional de Colombia, sus dirigentes políticos pusieron en marcha un experimento controlado, a modo de prueba, para establecer un nuevo sistema en el país; aunque la mayoría de las personas creen que la independencia fue una especie de revolución, que buscaba una mejor economía y brindar una mejor calidad de vida a los habitantes. En este lugar hay una gran ciudad: MDE —Medellín—, que está rodeada por un muro. Allí vive principalmente la clase trabajadora y la clase media baja, pues es donde están las grandes fábricas. Esta ciudad, tiene una pésima calidad del aire. Su gente cree que

¹⁵ Wikipedia: En geografía política, un **enclave** es una parte de territorio de una jurisdicción territorial que está completamente rodeado por el territorio de otra jurisdicción.

el muro que la rodea es un mecanismo que brinda seguridad, pero en realidad es un mecanismo de control. Nadie puede salir de la ciudad sin autorización porque “hay un peligro latente”: Colombia quiere recuperar su territorio.

Afuera de MDE, vive la clase media alta y la clase alta. La clase media alta vive en un punto intermedio llamado LA —Llanogrande—, también custodiado por una especie de muralla. Este grupo social está compuesto por los gerentes de las fábricas que funcionan en MDE y los dirigentes políticos, que no son más que “marionetas” controladas desde NVA. Es allí, en NVA —Nueva Villa Antioqueña—, donde vive la clase alta. Este grupo social decidió volver a los valores tradicionales, por lo que ahora se concentra en regular la producción agrícola, cuidar el entorno —retornaron a tecnologías del pasado— y concentrarse en la pureza espiritual, por lo que hay muchas prohibiciones de carácter moralista. Son ellos los dueños del capital, los medios de producción y disponen de un ejército, con el que controlan a los habitantes de LA, MDE y en general, el territorio antioqueño. Los pueblos y pequeñas ciudades se encuentran en transición: se está empezando a reemplazar el cemento, por árboles y sembrados con la intención de generar un “pulmón verde”. En ellos hay bastante presencia militar. Mucha gente ha tenido que migrar a MDE porque a medida que las dinámicas cambian, reciben menos ingresos. “Paga más” trabajar en las fábricas y además, tienen miedo de ser los primeros en recibir las consecuencias de la independencia, de ser los primeros pueblos recuperados por Colombia.

En los países del primer mundo se han hecho extremas regulaciones a las industrias. Las más afectadas, han sido aquellas destinadas a la fabricación de textiles, pinturas, cauchos, baterías y vidrios, por su alto impacto en la calidad del aire. De este modo, Antioquia se convirtió en un importante exportador de estos productos. En MDE, la gran ciudad, cuya calidad del aire parece irreparable, se encuentran las fábricas que se encargan de esta producción. Es en gran medida este sector el que sostiene la economía Antioqueña. Sin embargo, la mayoría de las ganancias terminan en los bolsillos de la clase alta; la clase trabajadora recibe un sueldo miserable. Además, los habitantes de NVA se han ido aprovechando de los habitantes de los pequeños pueblos, para producir y exportar productos orgánicos a algunos países que ya sufren las consecuencias de la contaminación ambiental y tienen tierras infértiles.

Es en este mundo narrativo, en donde Marlon, un joven trabajador y habitante de MDE, busca justicia por la muerte de su madre, ocurrida durante una crisis ambiental, producto de la falta de control en las industrias que emiten gases y residuos químicos que permanecen en el aire. Cinco

años atrás —durante la Independencia—, Marlon presentó una solicitud oficial ante la justicia, para procesar a los dueños de la empresa donde trabajaba su madre; sin embargo, la solicitud fue desestimada gracias a la influencia que tienen los empresarios en el sistema. Es por esto que Marlon es empujado a hacer un acuerdo con Sebastián, Gloria y Jorge, por medio del cual se infiltra en NVA, buscando justicia por mano propia y desenmascarando sin darse cuenta, lo que se esconde tras la aparente perfección de sus habitantes. En la presente nota de dirección, expondré entonces, las herramientas del lenguaje audiovisual que cómo director pretendo utilizar, para poner en escena esta historia. En este escrito se hablará de la puesta en escena en términos globales, sin importar que se vaya a producir primero un teaser, luego un piloto y finalmente, la serie completa. Como director para la puesta en escena, tengo dos principales intenciones. La primera es que se logre diferenciar muy bien cada uno de los espacios —MDE, LA y NVA—, desde el lenguaje audiovisual; la segunda, es producir una identificación directa con el contexto representado: Medellín, Antioquia. Por ello se buscará que los elementos de la puesta en escena respondan a algunas características, que ayuden al espectador a establecer relaciones con la cultura antioqueña. A continuación se hará un pequeño acercamiento al tratamiento audiovisual de cada uno de los espacios, enfocando todos los elementos de la puesta en escena hacia intenciones más específicas, que alimenten las dos grandes intenciones antes mencionadas.

MDE (Medellín)

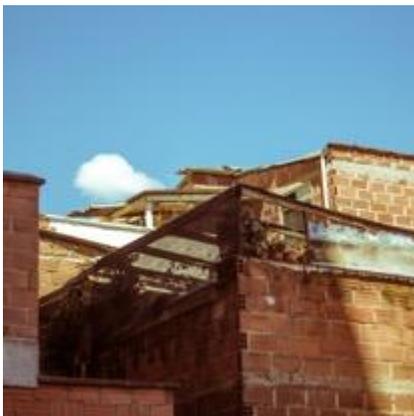
Como ya se ha dicho, MDE es una ciudad amurallada, contaminada y fuertemente controlada, por ende la intención principal desde el lenguaje audiovisual en este espacio, será transmitir la sensación de agobio que viven en el día a día sus habitantes ante la falta de aire puro, la explotación laboral y la falta de recursos. Para ello se propone entonces en principio, que en la construcción de la imagen primen los planos cerrados, utilizando además largas distancias focales que ayuden a “aplanar” la imagen. Además, se propone explorar con la construcción de planos que enmarquen al personaje con algunos de los elementos de la ciudad, como los ladrillos y las paredes improvisadas. Para estos encuadres, se toman como referente algunos encuadres de la película *Fa yeung nin wa* —*In the mood for love*— de Wong Kar-Wai (2001).

Figura 13: *Frames de In the mood for love (2001)*

Para la iluminación propongo un contraste medio-alto, es decir que se utilizarán luces duras, buscando sumar a la atmósfera de calor y “sofoco” que se propondrá también desde el diseño de producción y la colorimetría, y generando de ese modo una imagen con colores saturados, en los que se buscará que primen el naranja de los ladrillos, el gris del asfalto y el azul del cielo —que son los colores que, desde la observación, más resaltan en Medellín—. Para alimentar esta construcción, he decidido poner en paralelo un referente: *Mad Max Fury Road* de George Miller (2015), y algunas fotografías que yo mismo he hecho de Medellín.

Figura 14: *Frames de Mad Max Fury Road*

16



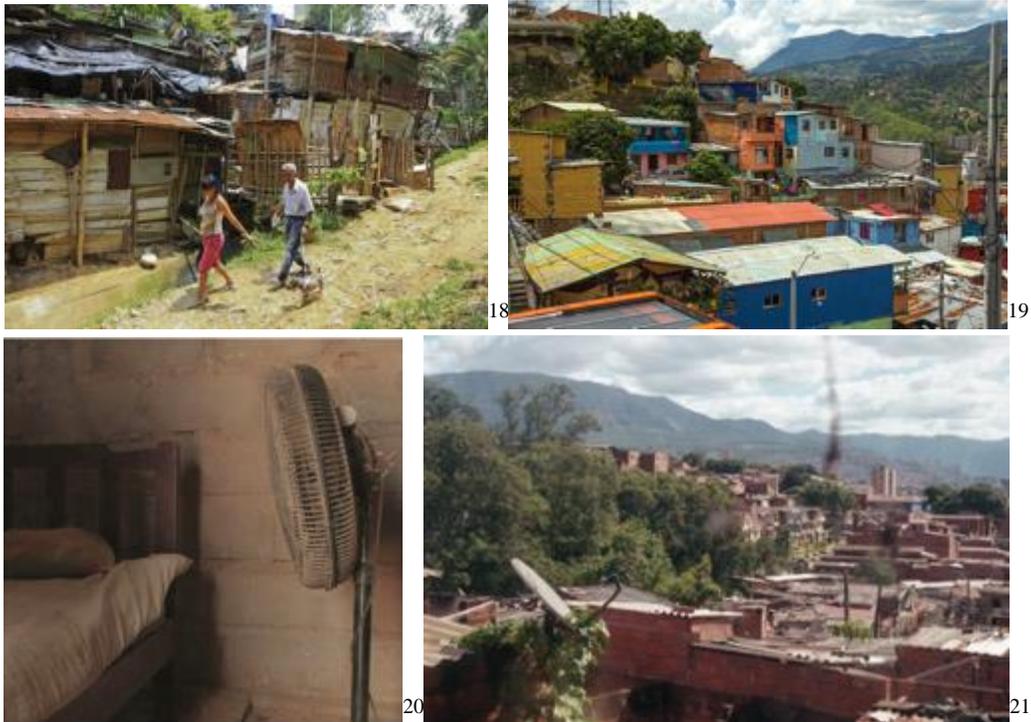
17



En cuanto al diseño de producción y la dirección de arte, si bien debe sumarse a la intención de generar ese sentimiento de opresión y falta de aire, también quiero que ayude a mostrar, hacer tangible, la “recursividad” y resiliencia de los habitantes de esta ciudad, que ante la falta de recursos, se las arreglan para seguir sobreviviendo. Es por eso que, si bien la atmósfera, los colores y las texturas utilizadas en la escenografía, ambientación y vestuario, deberían reflejar la decadencia de este lugar, también se propone incluir algunos elementos que revelen la creatividad que tienen de los habitantes de esta ciudad. Un ejemplo claro de esto último, es la cama de Marlon a la que le hace falta una pata que fue reemplazada con una caja de gaseosas. Para ello se deja como referente algunas imágenes.

¹⁶ Imagen de mi propia autoría.

¹⁷ Imagen de mi propia autoría.

Figura 15: *Referentes documentales para MDE*

¹⁸ Moreno, Jaime. (Sin fecha). Sin título. Imagen recuperada de <https://bit.ly/3kU7YtY>

¹⁹ Autor Desconocido. (Sin fecha). Sin título. Imagen recuperada de <https://bit.ly/3hjAwML>

²⁰ Saldarriaga, Julián. (2020). Título desconocido. Imagen recuperada de <https://bit.ly/3DJpgTk>

²¹ Imagen de mi propia autoría.

Figura 16: *Collage de referentes para MDE*

Por su parte, para la construcción sonora, imagino un paisaje sonoro cercano al ruidismo, en el que se implementen sonidos metálicos y “pesados”, de por ejemplo, buses viejos moviéndose, hojas de zinc movidas por el viento, golpes de martillo sobre metal, pulidoras y música diegética incidental, proveniente de la radio. Este paisaje sonoro no estará en primer plano, pero ayudará, junto con un sonido directo del “rugido” de la ciudad, a generar un ambiente cargado, que ayude a alimentar esa sensación de agobio y opresión.

Sobre el comportamiento de los personajes, la intención principal para este espacio, será, tanto para los extras y figurantes como para los protagonistas, alimentar esa atmósfera de cansancio y alienación por el trabajo. Así, cada persona “estará en lo suyo”, es decir que no habrá mucha interacción entre varios personajes, y cada uno estará ensimismado. Sobre el trabajo con los actores que interpretarán a Marlon y Sebastián, que son los protagonistas de este espacio, se profundiza en el documento de planeación del trabajo de mesa y ensayo con actores, que puede ser consultado [AQUÍ](#).

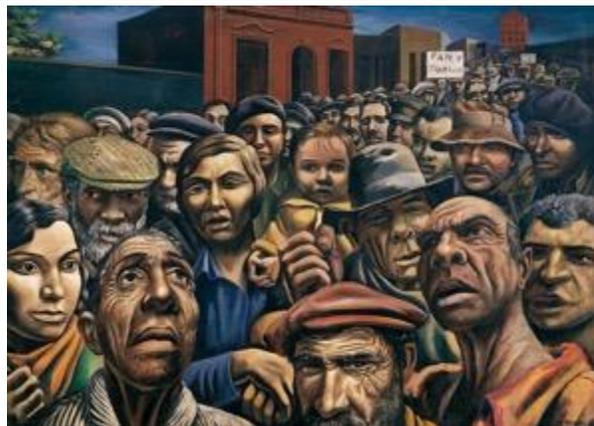
A continuación se presentan, además, una serie de referentes pictóricos y visuales, que han alimentado la construcción audiovisual de este espacio y sus personajes.

Figura 17: Referentes pictóricos para MDE

22



23

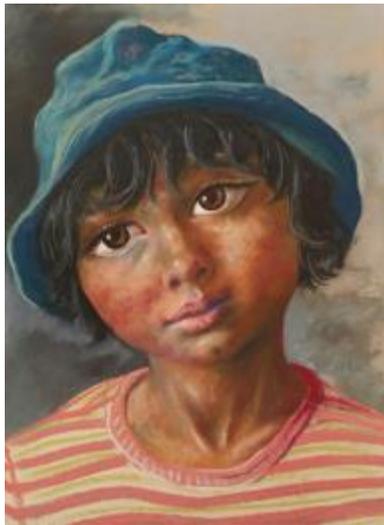


24

²² Fragmento de Rivera, D. (1932). The Detroit Industry Murals [Mural]. Detroit, USA, Detroit Institute of Arts.

²³ Pieza sin título ni autor. Recuperada de <https://washex.am/3kTj56l>

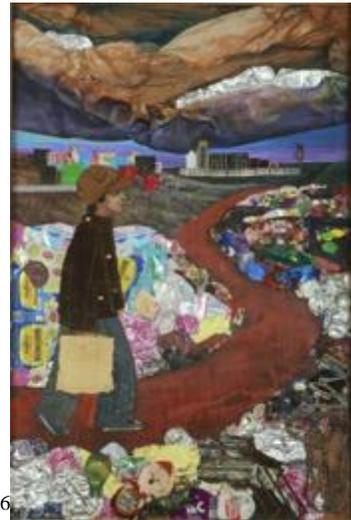
²⁴ Berni, A. (1934). Manifestación [Pintura]. Recuperada de <https://bit.ly/3yFU7w7>



25



26



27



28



29



30

²⁵ Berni, A. (Sin fecha). Niño [Pintura/Collage]. Recuperada de <https://bit.ly/3hjBmJp>

²⁶ Berni, A. (1963). Juanito va a la ciudad [Pintura/Collage]. Recuperada de <https://bit.ly/2Vgi3Zy>

²⁷ Berni, A. (1977). Juanito va a la fábrica [Pintura/Collage]. Recuperada de <https://bit.ly/3yHOAh0>

²⁸ Berni, A. (1974). Juanito dormido [Pintura/Collage]. Recuperada de <https://bit.ly/3jFag0M>

²⁹ Berni, A. (1978). Juanito ciruja [Pintura/Collage]. Recuperada de <https://bit.ly/3kQTlrm>

³⁰ Berni, A. (Sin fecha). Sin título [Pintura/Collage]. Recuperada de <https://bit.ly/38BbDqU>

LA (Llanogrande)

LA es el espacio intermedio de este mundo narrativo. Este es un lugar de apariencias, sus habitantes creen tener mucho poder, pero en realidad son controlados por una entidad mucho más grande que ellos. Si bien los habitantes de LA tienen una mejor calidad de vida que los habitantes de MDE, estos deben hacer el “trabajo sucio” para que todo en el sistema funcione, por lo cual en este lugar también hay cierto cansancio y agobio por el quehacer diario. Además, la calidad del aire no es tan buena en el exterior, por lo que los habitantes de este espacio utilizan sofisticadas máscaras antipolución cuando se encuentran fuera de sus viviendas. En el interior, tienen sistemas medianamente avanzados de filtración de aire, que les ayudan a respirar mejor. La intención del lenguaje audiovisual será entonces, encontrar un punto medio entre el ahogo y la libertad.

De este modo, se propone para este espacio dos tipos de iluminación: en interiores, se utilizará una luz difusa con muy poco contraste, intentando producir un ambiente de frescura y tranquilidad; mientras que en los exteriores, se utilizará una iluminación de contraste medio-alto, que ayude como en MDE, a producir una sensación de calor y sofoco. Lo mismo ocurrirá con los encuadres, al estar en interiores se recurrirá al uso de planos más abiertos, mientras que en los exteriores, se volverán a implementar planos cerrados con distancias focales largas, que ayuden a “aplanar” la imagen. En cuanto al color, en este lugar conviven de manera armónica los colores gris y verde: el cemento que ayuda a separar el interior del exterior para que funcione el sistema de filtración del aire y la presencia de algunas plantas, que alimentarán ese ambiente de frescura que se pretende producir. Como referentes, además de citar de nuevo la película *Fa yeung nin wa —In the mood for love—* de Wong Kar-Wai (2001), se presentan algunos planos de la película *Snowpiercer* de Bong Joon-ho (2013), en donde se crea desde la imagen y el diseño de producción, un ambiente de desahogo en el hacinamiento del vagón de un tren.

Figura 18: *Frames de Snowpiercer (2013)*

Para el diseño de producción y la dirección de arte, se propone de igual modo buscar un equilibrio entre los grises del asfalto y los verdes de la vegetación, para así sumar a la expresión de ese punto medio entre la libertad y el agobio. Además, se sugiere buscar también híbridos que remitan a las tradiciones de los pueblos antioqueños y el estatus económico un poco más elevado de los habitantes de este espacio. La intención de la anterior propuesta es conseguir una identificación con el contexto representado, y además hacer tangible el cómo desde las altas esferas de este sistema, se promueve el orgullo por lo propio y el retorno hacia los valores tradicionales. Si bien en este lugar no hay muchos lujos, se podrían incluir en las casas grandes antejardines, vegetación en los barandales de madera, apliques de plantas en las paredes grises de las casas, etc. A continuación se presentan algunos referentes, de cómo se podría conseguir ese híbrido entre por ejemplo, las casonas tradicionales paisas y un “estatus” económico más alto. Además, de cómo debería verse el exterior, pues hay mucha más vegetación porque este lugar está ubicado a las afueras de MDE.

Figura 19: *Collage de referentes LA*

31

Figura 20: *Referentes documentales LA*

32



33

En cuanto a la construcción sonora, también se sugiere hacer una diferenciación entre los interiores y los exteriores. En el caso de los interiores, se propone que el diseño sonoro sea mucho más silencioso, y que tal vez como piso sonoro haya algunos sonidos de la naturaleza, como el

³¹ Collage de mi propia autoría.

³² Autor Desconocido. (Sin fecha). Sin título. Imagen recuperada de <https://bit.ly/38BfVyw>

³³ Autor Desconocido. (Sin fecha). Sin título. Imagen recuperada de <https://bit.ly/3yGq0F6>

viento moviendo los árboles, pero estos no serán muy protagónicos. Mientras tanto, en los exteriores, los sonidos de la naturaleza estarán en primer plano, pero irán acompañados del “rugido” de la ciudad en segundo plano. En resumen, el diseño sonoro de este espacio será un híbrido entre la tranquilidad de la naturaleza y la vertiginosidad de la ciudad, cuyo estrés permanece latente en el ambiente, aunque esté un poco alejada.

En cuanto al comportamiento de los personajes, se propone hacer una diferenciación: cuando los personajes que pertenecen a este espacio interactúan entre ellos o con algún personaje de NVA, la intención de las acciones será transmitir cordialidad y simpatía; mientras que, cuando interactúan con los personajes de MDE, será expresar cinismo y arrogancia. Con estas intenciones se buscará reflejar lo que se había mencionado anteriormente: este es un espacio de apariencias, en donde abunda la doble moral y sólo se piensa en el bien propio. Para este trabajo con los actores, se empleará el mismo método de trabajo que con Marlon y Sebastián —que se profundiza en el documento antes citado—, en el cual se buscará un trabajo horizontal con el actor, en el que a través del diálogo se logre una construcción colectiva de los personajes.

Finalmente, se agregan algunos referentes pictóricos que han alimentado la construcción de este espacio.

Figura 21: *Referentes pictóricos LA*

³⁴ Botero, F. (2003). Man at the street [Pintura]. Recuperada de <https://bit.ly/3tf6FtC>

³⁵ Botero, F. (1980). Pájaro pequeño [Pintura]. Recuperada de <https://bit.ly/3jNRdBD>

³⁶ Dix, O. (1924). Storm troops Advancing Under Gas [Pintura]. Recuperada de <https://bit.ly/2Yr9nRi>

³⁷ Botero, F. (1999). El patio [Pintura]. Recuperada de <https://bit.ly/3mZCXaJ>

NVA (Nueva Villa Antioqueña)

Este es el lugar en el que habita la clase alta, que encabeza este sistema. En NVA hay vastas zonas verdes y aire puro, gracias al pulmón verde que la rodea —la ciudad está ubicada en medio de un bosque—. Cuando los árboles no son suficiente para eliminar las toxinas presentes en el aire, un sofisticado sistema de filtración del aire cubre la ciudad por sobre la muralla que la rodea, y con pantallas LED, simula el cielo azul. A pesar de que todo en este espacio parece ser idílico, miles de cosas oscuras se realizan a escondidas: planes violentos para conservar el poderío económico, explotación laboral y muchas otras cosas más, aunque de puertas para afuera todos lucen muy correctos. Es por eso que la intención general para los elementos de la puesta en escena en este espacio, será expresar esa doble moral.

Para la iluminación se propone, en términos generales, una luz difusa cercana a la clave alta, en pro de generar un ambiente idílico cercano al paraíso. Es importante que predomine el blanco, aunque habrán múltiples puntos de color que serán saturados. Sin embargo, cuando las grandes esferas del poder se reúnan para tratar temas que tengan que ver con el control de MDE y LA, y cuando desarrollan acciones que la misma moral que éstas profesan considera reprochables, se propone utilizar una luz dura cercana al claroscuro; con esto se buscará expresar que aquello que ocurre se hace a escondidas y no debe ser de conocimiento público. En cuanto a los encuadres, se propone implementar grandes planos generales, generales y medios, con la intención de construir un espacio amplio que transmita libertad. Además, implementar esporádicamente angulaciones cenitales, con la intención de expresar que las acciones que se están llevando a cabo están siendo vistas desde lo más alto, por el mismísimo Dios. Para estos fines se toma como principal referente la serie *The Handmaid 's Tale* de la plataforma de streaming Hulu.

Figura 22: *Frames de The Handmaid's Tale*



Para el diseño de producción y la dirección de arte, se buscará un híbrido entre algunos elementos de la cultura antioqueña y, en este caso, el movimiento artístico neoplasticista, que se estructura desde la linealidad y la pureza de la forma y el color. Con este híbrido se buscará expresar la búsqueda de los habitantes de esta ciudad por la limpieza y pulcritud no sólo física, sino también espiritual; sumada al retorno hacia lo tradicional, lo propio, lo antioqueño. Además, para este grupo social en específico, es muy importante que el vestuario sea uniforme, y que tenga algún tipo de diferenciación de acuerdo a la función que cumple la persona en la ciudad. A continuación se presenta una imagen con algunos elementos que podrían alimentar ese híbrido.

Figura 23: *Collage de referentes NVA*



38

En cuanto a la construcción sonora, para este espacio se propone construir paisajes con sonidos provenientes de la naturaleza que lo rodea. Para ello se sugiere tomar como referente la música zen, aunque no se pretende que el diseño sonoro sea en extremo estilizado; la intención es

³⁸ Collage de mi propia autoría.

entonces, encontrar un punto medio en el que los sonidos que se implementen, se sientan orgánicos y no “puestos”.

Finalmente, para el comportamiento de los personajes, la principal intención en este lugar es transmitir paz y armonía. Por ende habrá mucha interacción entre los personajes que habitan este espacio, como por ejemplo saludos calurosos, conversaciones sobre cómo van sus vidas y otras expresiones de afecto en público. Sin embargo, en alguna que otra ocasión se implementarán gestos que reflejen cinismo, como mirar de reajo o sonreír con falsedad. Estos gestos y acciones alimentarán la idea de que, aunque en este lugar todo parece ser perfecto, hay algo que no está del todo bien. Estas estrategias están sumadas al plan de trabajo que se hará en general con los actores, en el que como ya se dijo, se propone hacer una construcción colectiva de los personajes.

A continuación, se presentan algunos referentes pictóricos que alimentaron la construcción de esta propuesta.

Figura 24: *Referentes pictóricos NVA*



39

³⁹ Botero, F. (Sin fecha). Fiesta [Pintura]. Recuperada de <https://bit.ly/3yIn6zq>



⁴⁰ Solar, X. (1939). Ciudad Lagui [Pintura]. Recuperada de <https://bit.ly/3BJhp6v>

⁴¹ Solar, X. (1919). Pirámide [Pintura] Recuperada de <https://bit.ly/3jJhGAg>

⁴² Botero, F. (1973). Lovers [Pintura]. Recuperada de <https://bit.ly/2Yra39i>

⁴³ Botero, F. (1966). The Great Feast [Pintura]. Recuperada de <https://bit.ly/2WJ66Mh>

Figura 25: *Frames de Melancolía (2011)*



Memorias - Bitácora

Como se había adelantado antes, las memorias metodológicas de *Polución* terminaron convirtiéndose en una bitácora multimedial interactiva, que además, funciona como un libro guía que contiene todo el proceso creativo, especialmente en los aspectos de guion y dirección. La bitácora se puede consultar [AQUÍ](#). Para asegurar una mejor experiencia, se recomienda tener a la mano un dispositivo móvil con un aplicativo para leer códigos QR, y además, tener descargada la aplicación Google Drive.

Conclusiones

-Se pudieron establecer varias relaciones entre los distintos elementos narrativos y audiovisuales de *3%* y *Polución*. Por ejemplo, se pudo extraer de la estructura narrativa del piloto y primer capítulo comercial de *3%*, algunas estrategias que alimentaron la estructura narrativa de la *pieza exploratoria* de *Polución*, y por consiguiente, la escritura del guion. Del mismo modo, en la caracterización de personajes, se pudieron relacionar entre sí los arquetipos de algunos personajes de *3%* con los de *Polución*, para finalmente entender que a pesar de que dos o más personajes compartan arquetipos, no necesariamente tienen que terminar siendo iguales.

-Pese a que no se pudo realizar como tal la *pieza exploratoria*, que era uno de los deseos que como director tenía para la ejecución del presente proyecto, debe resaltarse que, el ponerse en diálogo con las dos piezas de *3%* y analizarlas a la luz de diversos conceptos, sirvió para alimentar la búsqueda que sigo haciendo como director, hacia mi propia manera de crear y expresar ideas y conceptos a través del lenguaje audiovisual.

-A pesar de que considero que las herramientas del lenguaje audiovisual son necesarias en la investigación-creación, pues a través de ellas también se investiga y se escriben conceptos; el haberme tenido que enfrentar a resolver el presente proyecto a través de otros medios, como propuestas y planeaciones escritas, me ayudó a entender que a la hora de crear es muy importante clarificar al máximo lo que se quiere decir y ser flexible, estar dispuesto al cambio y a seguir los distintos caminos que la evolución de los proyectos nos van presentando.

-En ocasiones como estudiantes de pregrado nos exigimos más de la cuenta. Si bien creo que no está mal exigirse y proponerse dar lo mejor de sí en cada proyecto, en ocasiones terminamos poniéndonos muchísimo peso sobre la espalda a la hora de plantear nuestros trabajos. Creo que eso ocurrió en el presente proyecto y por ende me costó mucho aceptar que las condiciones en que se ejecutó el trabajo —en medio de una pandemia y varias coyunturas sociopolíticas—, no eran óptimas para producir una pieza como la que yo quería producir. Sin embargo, terminé por entender que los proyectos pueden seguirse trabajando por fuera de la academia, y que siempre será sano

darles un tiempo para “reposar”. Después de todo, con el tiempo los proyectos siguen evolucionando y por consiguiente, mejorando. Estoy seguro de que este proyecto evolucionó mucho conmigo, como comunicador audiovisual y multimedial, desde el 2019 que empecé a realizarlo, y que por lo mismo, seguirá evolucionando y puliéndose con el pasar del tiempo.

Referencias

Abad Faciolince, H. (2003). *Angosta*. Bogotá, Colombia: Planeta.

Bordwell, D. & Thompson, K. (2003). *Arte cinematográfico*. Cuauhtémoc: McGraw-Hill Interamericana.

Català Domènech, J. (2001). *La puesta en imágenes. Conceptos de dirección cinematográfica*. Barcelona: Paidós.

Heredia, V. (2017). Revolución Netflix: desafíos para la industria audiovisual. *Chasqui Revista Latinoamericana de Comunicación*. N.º 135, agosto-noviembre 2017 (Sección Ensayo, pp. 275-296).

Martorell, Francisco. (2015). *Transformaciones de la utopía y la distopía en la postmodernidad. Aspectos ontológicos, epistemológicos y políticos* (Tesis doctoral). Universitat de València, Valencia, España. Recuperado de <https://bit.ly/3yTujgt>

Mauro, K. (2014). Actuación cinematográfica y análisis teórico. *European review of artistic studies*. Vol. 14, N°2, pp. 43-59.

Miralles, A. (2000). *La dirección de actores en cine*. Fuenlabrada, Madrid, España: Ediciones Cátedra.

Negreira, F. (2007). Las series de ficción. *Revista padres y maestros*. N° 306, pp. 5-8. Recuperado de <https://bit.ly/3jJ8Oue>

Osorio, O. (2017). Las series de televisión, ¿el nuevo cine o el cine reciclado?. *Revista Visor*. N° 7. Recuperado de <https://bit.ly/3jHEVKP>

Palacio, W. (2013). *Dos novelas distópicas colombianas: Angosta de Héctor Abad Faciolince y Tres ataúdes blancos de Antonio Ungar* (Tesis de pregrado). Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia.

Rojas Maldonado, E. (2014). *En busca de aire* (Proyecto de investigación-creación). Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia.

Soria, C. (2017). La ficción y la ciencia en la narrativa seriada Argentina. *Anagramas, Rumbos y Sentidos de la Comunicación*, 16(31), pp. 151-165.

Toledano, G. & Verde, N. (2007). *Cómo crear una serie de televisión*. Madrid, España: T & B Editores.

Vélez, A. (2018). *Estudio de narrativas del género de la ciencia ficción para la escritura de un guion de serie de televisión* (Proyecto de investigación-creación). Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia.

Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor*. Madrid, España: Ma Non Troppo.

Filmografía

Arndt, S. (Productor) & Tykwer, T. (1998). *Run Lola run* [Cinta cinematográfica]. Berlín, Alemania: X-Filme Creative Pool, Westdeutscher Rundfunk, Arte.

Bernacchi, R; Chan-wook, P; Choi, D; Tae-hun, L; Tae-jun, P; Minkowski, D. & Stillman, M. (Productores) & Joon-ho, B. (Director). (2013). *Snowpiercer* [Cinta cinematográfica]. Coreal del Sur: Moho Films & Opus Picture.

Boccia, J; Fontenberry, D; Straker Hauser, W. (Productores) & Miller, B. (Creador). (2017). *The Handmaid's Tale* [Serie de Ficción]. MGM Television & Hulu.

Charlone, C. & Mello, T. (Productores) & Aguilera, P. (Creador). (2016). *3%* [Serie de Ficción]. São Paulo, Brasil: Boutique Films, Netflix Studios.

Foldager, M. L y Vesth, L. (Productores) y Von Trier, L. (Director). (2011). *Melancolía* [Frames de la película]. Alemania, Dinamarca, Francia, Suecia.

Kar-wai, W. (Productor y Director). (2000). *Fa yeung nin wa* [Cinta cinematográfica]. Hong Kong, China: Block 2 Pictures, Jet Tone Production & Paradis Films.

Mitchell, D; Miller, G. & Voeten P.J. (Productores) & Miller, G. (Director). (2015). *Mad Max: Fury Road* [Cinta cinematográfica]. Australia: Kennedy Miller Mitchell & Village Roadshow Pictures.

Monteoliva, J. (Productora) & Blasco, A. (Director). (2009). *El Sol* [Cinta cinematográfica]. Buenos Aires, Argentina: Crudofilms

Puenzo, E; Puenzo, L; Puenzo, L; Puenzo, N. (Productores). & Puenzo, N. (Director). (2017). *Los Últimos* [Cinta cinematográfica]. Buenos Aires, Argentina: Historias Cinematográficas Cinemania, Color Monster, Demente Producciones Chile, Pyramide Productions & Tieless Media.