





EL FUERA DE CAMPO COMO ELEMENTO NARRATIVO
El espacio invisible que reinventa lo visible y lo sonoro

Cortometraje: *Historia de un Universo*



EL FUERA DE CAMPO COMO ELEMENTO NARRATIVO
El espacio invisible que reinventa lo visible y lo sonoro

Cortometraje: Historia de un Universo

Por:
Juliana Mejía Amézquita
Registro 43-093022-1

Pontificia Universidad Católica Argentina
Santa María de los Buenos Aires
Sociales, Políticas y de la Comunicación
Instituto de Comunicación Social, Periodismo y Publicidad
Maestría en Comunicación Audiovisual

ÍNDICE

1. PREPRODUCCIÓN

1.1	<i>El Campo y el Fuera de Campo</i>	10
1.1.1	<i>Las interacciones entre el campo y el fuera de campo</i>	12
1.1.2	<i>La elipsis y el fuera de campo como dinamizadores audiovisuales</i>	16
1.1.3	<i>Manifestación del fuera de campo</i>	18
1.1.4	<i>Sinopsis de La Ventana Indiscreta de Alfred Hitchcock</i>	19
1.1.5	<i>Los fuera de campo en el argumento de La Ventana indiscreta</i>	20
1.2	<i>Historia de un universo</i>	34
1.2.2	<i>Guión Historia de un Universo (Anexo 1)</i>	35

2. PRODUCCIÓN

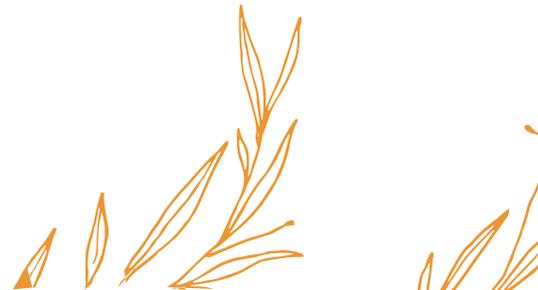
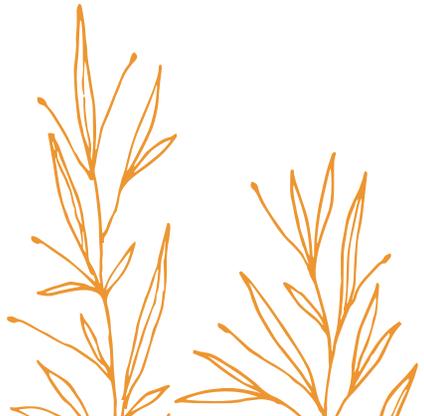
2.1	<i>Producción</i>	42
2.1.1	<i>Presupuesto (Anexo 2)</i>	44
2.1.2	<i>Guión técnico (Anexo 3)</i>	45
2.1.3	<i>Story board (Anexo 4)</i>	47
2.2	<i>Dirección de Fotografía</i>	52
2.2.1	<i>Iluminación</i>	53
2.2.2	<i>Planos de iluminación (Anexo 5)</i>	54
2.3	<i>Dirección de Arte</i>	55
2.3.1	<i>Paleta cromática</i>	55
2.3.2	<i>Locación</i>	56
2.3.3	<i>Maquillaje</i>	57
2.3.4	<i>Vestuario</i>	58
2.4	<i>Sonido</i>	60

3. POST-PRODUCCIÓN

3.1	<i>Realización</i>	64
3.1.1	<i>Detrás de cámaras (Anexo 7)</i>	73
3.2	<i>Conclusiones</i>	78

4. BIBLIOGRAFÍA

4.1	<i>Referentes audiovisuales</i>	83
-----	---------------------------------	----



1. Preproducción



1.1 El Campo y el Fuera de Campo

Entre la visión de la realidad que permite el ojo humano y el lente de la cámara cinematográfica hay grandes diferencias; el uno producto de la evolución y el otro el resultado de la invención humana y su deseo de representar y conservar lo captado. Sin embargo, al hablar de uno de los cientos de términos técnicos del lenguaje audiovisual que competen en esta indagación –el *fuera de campo*– la diferencia fundamental entre el lente de la cámara y el ojo humano es que mediante la cámara se recorta el espacio dentro de los límites del *encuadre* mediante el *enfoque*. Ahora bien, con cada enfoque se selecciona un fragmento del todo para que una parte se resalte; es decir, se captura una parte de la realidad mientras que otra queda por fuera. En términos generales, y resumiendo bastante las elucubraciones y planteamientos de cineastas y cinéfilos sobre el tema, se podría decir que todo aquello que se vea en la pantalla será aquello que está en *campo* puesto que quedará dentro de los márgenes de la visión y el enfoque de la cámara, mientras que todo aquello que no se vea en la pantalla será aquello que está *fuera de campo* o *espacio en off*.

Sin embargo, podría considerarse que todo aquello que escapa a la visión de la cámara es un *fuera de campo*, y, de esta manera considerar que la cámara tendría la obligación de tener la visión de un ojo divino y capturar las imágenes de todos los elementos del universo para que este dejara de estar fuera de campo y pasara al campo de su visión. Nada por el estilo, ya que el fuera de campo cobra sentido en la misma narrativa audiovisual porque juega con ella; algunas veces se desliza por los bordes y aparece en escena recobrando su importancia o se proyecta mediante una sombra sobre la escenografía o sobre el cuerpo de un personaje, también rasga la imagen mediante un sonido que le increpa a la cámara su desatención. Es el juego de las ocultaciones y des-ocultaciones, de lo visible rodeado por lo invisible mediante las combinatorias del audio y la visión.

Un espacio invisible donde continúa la vida de los personajes u objetos significativos ausentes del cuadro; pero, que tarde que temprano se podrían manifestar en este, permitiendo que durante muchos segundos el espectador construya posibles escenas. El fuera de campo, como toda estrategia audiovisual, podría

llegar a deslizarse como simple error técnico; sin embargo, cada vez que aparece tiene una intención en la gramática audiovisual, por lo que casi nunca es neutro; su función es significativa y expresiva. A veces el decoro de ciertas sociedades hace presión sobre los creadores para que algunos actos sean invisibilizados por la magnitud de su representación, como podría ser el asesinato o la muestra de una violación; es decir, la censura puede convertirse en una de sus precursoras. También, puede causar en el espectador un interés de ver lo ocultado por el simple hecho de omitirse.

Por lo anterior, se podría asumir que un fuera de campo se construye por intenciones narrativas y para interactuar con el espectador, mostrando y ocultando, ya que este se elabora como algo que el espectador considera, cree, intuye sobre lo que podría haber fuera de los márgenes del encuadre o al interior del mismo pero que se le oculta, construyendo una narrativa antes de su manifestación por el transcurrir de los sucesos; es decir, el encuadre da información audiovisual y a partir de esta el espectador construye un mundo o realidad posible que discrepará o estará acorde con lo que el film desea manifestar; entre la relación material que se evidencia entre cada fotograma y elementos del sonido en diálogo con su imaginación.

Bazin (1990) en *¿Qué es el cine?* expresaba que “el encuadre es un ocultador que sólo nos desvela parte de la realidad representada” y es por medio de la inventiva del director que se logra obtener a un espectador con su imaginación para rellenar la otra parte de la realidad que se le oculta. *Hitchcock* lo consigue mediante diferentes fórmulas.

En este texto se presenta un acercamiento al concepto de *fuera de campo* desde algunas fuentes especializadas en teoría del cine contrastando esta categoría con otras que permitan su comprensión, como sería el caso de los conceptos de *campo* y *elipsis*. Posteriormente, se acude a un film de Alfred Hitchcock: *La ventana indiscreta* (Rear Windows) para mostrar en qué situaciones se podría evidenciar un fuera de campo y la manera como se construye para dar mayor fuerza narrativa y ritmo a su argumento, como son: la forma de mostrar los créditos, las miradas de los personajes, las entradas y salidas de los mismos, la ocultación de objetos dentro del encuadre, la representación de una parte por un todo y el sonido. Con todo ello, se logra que estas zonas, miradas y sonidos en off se conviertan en significativas narrativamente y marquen el transcurso del relato.

1.1.1 *Las interacciones entre el campo y el fuera de campo*

Entre el *campo* y el *fuera de campo* no hay exclusiones porque no se producen para que los elementos del fuera de campo tuvieran que sufrir algún tipo de agravio por su *invisibilidad* y los del campo recibir los halagos de las miradas de los espectadores por su *visibilidad*. Entre ambos, lo que hay es un juego de interacciones que permiten que la narrativa audiovisual se despliegue estimulando la imaginación del espectador y reforzando el argumento del film contribuyendo a su construcción. Para entender el concepto de fuera de campo es necesario comprender primero el concepto de campo. Por esto, acudimos a su análisis por medio de algunos críticos de cine y cineastas que oscilan entre una tendencia técnica para la comprensión de ambos conceptos como de una conceptual para la teorización y apertura del significado de estos conceptos. Para simplificar un poco el concepto de *campo*, Ira Konigsberg (2004) en *Diccionario Técnico Akal de Cine* define el *campo de acción* o *campo de visión* como aquella:

Área circular delante de la cámara que es abarcada por el objetivo y captada como imagen rectangular dentro del fotograma. El tamaño de campo depende tanto de la

longitud focal de la lente como de la distancia entre la cámara y el sujeto. En animación, el área se mide desde una de 12 campos hasta una de cuatro, es decir, desde el área más grande posible a la más pequeña (p. 74)

Sin embargo, en el *Diccionario de cine* de Eduardo A Russo (1998) se plantea una aproximación más rica, ya que se define el *campo* como: “un concepto que incluye cierta tridimensionalidad, y que no debe ser confundido con su par fotográfico (el de la *profundidad de campo* de cualquier lente)” (p. 4) ya que en cine *el campo* designa el espacio donde se disponen todos los objetos visibles dentro de los márgenes de la pantalla que no se reducen a una imagen plana, como corresponde tanto a la fotográfica como a la cinematográfica, sino que esta se dinamiza por la percepción del espectador que se convence de asistir a la presentación de un espacio con profundidad gracias a los acercamientos y alejamientos, ocultamientos y presentaciones de las cosas por medio de la cámara.

La imagen plana en pintura y fotografía difieren con el cine porque en este se dinamiza por su condición de imagen y sonido móviles (espacio-temporalmente) y de interacción entre los elementos del *campo* y del *fuera de campo*, siendo posible su traspaso; mientras que en las dos primeras (fotografía y pintura) se presenta como un uso inerte puesto que la imagen fija y ca-

rente de sonido no interactúa de la misma forma dinámica con los elementos del *campo* y del *fuera de campo* ya que se hace imposible que se traspasen por su estado fijo. Bien decía Edgar Morin (2001) en *El Cine o el Hombre Imaginario*:

El cinematógrafo aumenta doblemente la impresión de la realidad de la fotografía; por un lado restituyendo a los seres y cosas su movimiento natural; por otro proyectándolos, liberados de la película como de la caja del kinetoscopio, sobre una superficie en la que parecen autónomos (p. 21)

En el Diccionario de cine de Russo se resaltan las diferencias e interacciones entre cuadro, campo y fuera de campo de la siguiente manera:

No debe confundirse al campo con el cuadro—este último, de índole bidimensional—; un objeto bien puede estar en cuadro aunque fuera de campo. Está la mayor parte del tiempo en cuadro, pero fuera de campo, el cadáver fresco oculto en el baúl de la osada pareja que desea demostrar su superioridad moral en *Festín diabólico* (Hitchcock, 1948). Esa zona de espacio imaginario perceptible dentro de la pantalla suele asumir, por otra parte, aquella cualidad de “ventana abierta al mundo” que León Alberti creía

apreciar en la pintura renacentista y que evocaba Bazin como propia de la pantalla cinematográfica. El rectángulo tiende a ser percibido como la porción visible de un espacio mayor que, gracias a la movilidad del ojo (el nuestro y el de la cámara) y a la posibilidad de fragmentar en planos el relato cinematográfico, construye desde la institucionalización del cine clásico un hábitat imaginario donde el espectador reside en el curso de una película. Hay, así, cierta porción tan invisible como esencial para la conformación del espacio filmico, una zona sólo sugerida, de importancia igual o mayor que la del rectángulo visible. ¿Adónde se van los personajes que salen de cuadro? No salen de la escena imaginaria, sino que simplemente se evaden de nuestra mirada. Hemos aquí ante el origen mismo (y la condición necesaria) de la posibilidad de los movimientos de cámara y del montaje cinematográfico, en suma, de eso que suele considerar como el lenguaje del cine (Russo, 1998, p. 4)

Así, pasamos del concepto de *campo* al de *fuera de campo* mediante una especie de contigüidad donde no se deslindan de la narrativa audiovisual sino que se solapan mediante el juego de interacciones entre lo visible y lo invisible articulado tanto por la mirada como por la imaginación del espectador.

El concepto de “fuera de campo” adquiere diversas acepciones que varían según el grado de profundidad con el cual se conceptualiza; lo cual se evidencia en el tratamiento que se da para su explicación, por ejemplo, entre los aportes de teóricos del cine y de las definiciones planteadas por diversos diccionarios especializados en el mismo. Así, al iniciar el recorrido, nos encontramos con algunas definiciones glosadas de diccionarios. Entre estas definiciones se presentan a continuación dos muy cortas que no tienen fines teóricos sino prácticos para el manejo del lenguaje cinematográfico y una que permitirá hilvanar con otros textos más teóricos sobre el tema.

Por un lado, Ana María Cardero (1989) en *Diccionario de términos cinematográficos usados en México* no concibe el término de “fuera de campo” sino uno cercano a este denominado como “fuera de cuadro”, el cual se produce: “Cuando la acción o el sonido ocurre fuera del encuadre cinematográfico; en off”. (p. 72). Sin embargo, este concepto podría generar confusiones ya que el *fuera de campo* no sólo ocurre fuera del cuadro; ya que algunas veces en el objeto encuadrado podría haber un elemento fuera de campo por el encubrimiento del objeto para la mirada del espectador, como lo expresa Russo (1988, p. 4) en su *Diccionario de Cine*. Por otro lado, tenemos a Ira Konigsberg (2004) en *Diccionario Técnico Akal de Cine* donde plantea que el “fuera de campo” está compuesto por:

Cualquier personaje, objeto o acción que no se ven en la pantalla, pero de los que se sabe que forman parte de la escena o que están cerca del lugar que se está filmando, o cualquier sonido que tiene su origen en un área de ese tipo. Podemos escuchar una voz que procede del fuera de campo o ver a un personaje observando una acción que se desarrolla fuera de campo (p. 238)

En el *Diccionario de cine* de Eduardo A Russo (1988) se presenta una definición y tratamiento un poco más amplio del concepto de “fuera de campo” que permitirá remitirnos a otras propuestas teóricas para su conceptualización. En sus propias palabras el “fuera de campo” se produce:

Cuando los bordes de la pantalla actúan como máscaras, cuando las superficies que se muestran en ellas bien pueden ocultar algo, esa zona encubierta que llamamos fuera de campo comienza a sospecharse como decisiva en el espacio del cine. Si es posible pensar en un fuera de campo en la pintura o en la foto, los efectos de marco como frontera no traspasable en el primer caso, o de corte casi quirúrgico en el segundo, reducen a éste a una condición casi inerte. En el cine, el fuera de campo se activa por su dimensión temporal, y redobla por la acción del sonido sobre la imagen (p. 12)

Noel Burch (1985) en *Praxis del cine* consideraba que para definir el *fuera de campo*, se requería de un poco más de esfuerzo en comparación al concepto de campo, y planteaba que:

Puede ser útil, para comprender la naturaleza del espacio en el cine, considerar que se compone de hecho de dos espacios: el que está comprendido en el campo y el que está fuera de campo. Para las necesidades de esta discusión, la definición del espacio del campo es extremadamente simple: está constituido por todo lo que el ojo divisa en la pantalla. El espacio-fuera-de-campo es, a este nivel de análisis, de naturaleza más compleja (p. 26)

Russo (1988) acude -al igual que otros textos académicos- a la clásica obra sobre cine de Burch que se acaba de citar, y glosándolo considera que el fuera de campo sería un:

Espacio crucial para géneros enteros (las obras maestras del cine fantástico o del policial negro son impensables sin el uso del fuera de campo), cuenta con seis segmentos [...] sumado a los cuatro bordes del rectángulo visual se encuentra también lo que reside en el fondo de la pantalla, detrás de lo visible. Por otra parte, en forma no menos inquietante, resta una porción del fuera de campo que actúa más acá de lo visto, en ese punto invisible que es preci-

samente aquel por el cual miramos. A menudo el fuera de campo designado – apelando a términos estrictamente visuales – como espacio off, por su condición de abrirse evidentemente como exterior a los bordes del cuadro. Pero en lo que respecta a su integración imaginaria, es más bien un espacio in; lo visto y no visto forma un todo homogéneo y reversible en cuanto a la diégesis (p. 13)

Sin embargo, no sólo en el cine con sonido predomina su uso, también existía en el cine mudo con sus recursos y las dificultades que presentaba por ser de tipo óptico. Así, cineastas como Frederich Marnau en *Nosferatu* (1922) o en *Amanecer* (1927), al igual que Fritz Lang en *Dr Mabuse* (1922) o en *Espías* (1928) tuvieron claro este punto. Esta carencia de elementos que no fuesen exclusivamente ópticos, varió por lo menos en Fritz Lang quien osciló entre el cine mudo y el cine sonoro, incorporando el sonido sincrónico para su obra *M, El Vampiro* (1930) donde el uso del *fuera de campo* se vio renovado y potencializado por esta incorporación.

Para el caso de François Truffaut (1998) en *El cine según Hitchcock*, consideraba que siempre miramos en plano general; pero, con el objetivo de la cámara podíamos seleccionar el plano, y de esta manera mostrar el espacio seleccionado. Esta selección del espacio lo divide mediante el encuadre en dos campos: el que se

ve (espacio encuadrado) denominado *campo* y el que no se ve (espacio fuera del encuadre) denominado como *fuera de campo*. Aumont Jacques et al (2002) en *Estética del cine. Espacio filmico, montaje, narración, lenguaje* se concibe el *fuera de campo* como:

[...] un espacio invisible que prolonga lo visible [...] El fuera de campo está esencialmente ligado al campo, puesto que tan sólo existe en función de este; se podría definir como el conjunto de elementos (personajes, decorados, etcétera) que, aun no estando incluidos en el campo, sin embargo le son asignados imaginariamente, por el espectador a través de cualquier medio (p. 24)

El fuera de campo, por lo general, tiene un valor narrativo-expresivo identificable mediante tres categorías:

- 1) Los cuatro segmentos espaciales delimitados por los bordes del encuadre
- 2) El espacio situado detrás de la cámara
- 3) El espacio situado detrás del decorado

En ocasiones, lo que *se sugiere* puede ser más expresivo que lo que *se demuestra* ya que se puede presentar indicios de una realidad inexistente según la intención del emisor, que pueden ser

tomadas como pruebas de la existencia de una realidad sugerida. Indicios, por ejemplo: un cuchillo con sangre sugiere una gravedad, asesinato, muerte, etc... Recurso también creativo, puesto que en la aplicación del lenguaje audiovisual, se pueden crear situaciones en la mente del espectador, por ejemplo: La sinécdoque: presentación de una parte por el todo. La metonimia: presentación de un motivo que lleva asociado otro por contigüidad. Mediante la manipulación del fuera de campo se logra que el espectador participe activamente en la recreación del mundo irreal cinematográfico.

1.1.2 La elipsis y el fuera de campo como dinamizadores audiovisuales

Según Gómez Tarín (2003, p. 1) en su artículo derivado de su tesis doctoral *Lo ausente como discurso: La elipsis y el fuera de campo en el texto cinematográfico*, hay un MRI [Modo de Representación Institucional] en el cine que se basa en una “invisibilidad del montaje” y en una “simulación de la enunciación que desaparece por completo” para que el espectador se adentre en la historia narrada concibiéndola como real. Sin embargo, la acción en el cine sólo puede producirse y expresarse mediante el ritmo; en este nivel, se considera que el espectador no puede contemplar pasivamente elementos que no le sugieran o supon-

gan ciertos atisbos de acción, por lo que se hace necesario para el MRI que se desprenda de partes y elementos del relato que no serían esenciales para la reconstrucción de la narrativa deseada ya que pecarían por un exceso de saturación fatigando y cansando al espectador.

Por ejemplo, piénsese en las cientos de escenas de personajes ascendiendo o descendiendo por las escaleras de un edificio; cientos y cientos de escalones por superar. Si una mujer tuviese que hacer dicho recorrido en un edificio de 20 pisos con un niño en manos, y la cámara presentara todo el trayecto sería tedioso para el espectador ese exceso de metraje sin más información que verle desplazar; por este motivo, se suelen ver escenas donde se muestra el inicio y el final del trayecto. Así, “Esos cortes espacio-temporales suponen elipsis que no son interpretadas como tales por el espectador, acomodado ya al MRI, que las ha asumido” (p. 1). Ahora bien, no es lo mismo el fuera de campo que la elipsis, así, puedan interpretarse como similares e incluso serlo en ocasiones ya que hay diferencias esenciales como lo recuerda Gómez Tarín (2003):

- **Fuera de campo:** Contexto de la visualización (del cuadro o toma visible en la pantalla), presente en ese espacio-tiempo.
- **Elipsis:** Salto espacio-temporal, co-texto eliminado de la visualización pero supponible y reconstruible por el espectador.

Sin embargo, como lo recuerda Marcel Martin (2002) en *El lenguaje del cine* citando a Jacques Feyder: “En cine, el principio es sugerir”, al igual que “se ha dicho que el cine es el arte de la elipsis” y que el cineasta es capaz de comprender la potencia de la cámara para mostrar todo aquello que desee y de la forma que mejor le parezca, recurriendo a la alusión haciéndose comprender en media lengua, sugiriendo más de lo que manifieste. Así, considera que la elipsis hace parte: “[...] del hecho artístico cinematográfico del mismo modo que las demás artes, [...] desde el momento en que hay actividad artística, hay elección. El cineasta, así como el dramaturgo y el novelista, elige elementos significativos y los ordena en una obra” (p. 28).

Tanto en la elipsis como en el fuera de campo se repiten dos elementos que les determinan y caracterizan: el espacio y el tiempo. Sin embargo, coexisten una serie de relaciones discursivas que afectan al espacio, al tiempo y al espacio-tiempo puesto que las dos dimensiones funcionan simultáneamente. Así, se podría llegar a considerar como equivalentes al *fuera de campo* y a la *elipsis* porque ambos se refieren a lo no representado, lo ausente, lo no visible, pero tienen un valor diegético, narrativos. Sin ambos, el espectador se fatigaría por exceso de metraje y por exceso de explicitud que no estimularían su imaginación y con ello su expectativa frente a lo que sucede y a los posibles escenarios que construye gracias a la información que se le brinda. Gracias

a ambos el espectador puede comprender el relato y reconstruirlo mientras rueda.

Tabla. 1.
Algunas características básicas que especifican las diferencias más constatables

ELIPSIS	FUERA DE CAMPO	CAMPO
Temporal	Espacial	Espacial
Relación con diégesis	Relación con el encuadre	Relación con el encuadre
Nunca se visualiza	Puede ser visualizado	Se visualiza

(Fuente: Elaboración propia con elementos de Gómez Tarín, 2003)

1.1.3 Manifestación del fuera de campo

La gramática audiovisual se construye a partir de diversos elementos que se reconstruyen para el espectador gracias a la *profundidad de campo* y al *punto de vista de la perspectiva*. La *profundidad de campo* es el espacio entre el objeto más próximo al objetivo de la cámara y al más alejado, en este espacio se sitúa una imagen con mayor nitidez según su proximidad a la cámara. Aunque el espacio encuadrado es de dos dimensiones, se puede

sugerir la profundidad de campo en virtud de la aproximación y lejanía de los objetos y sujetos. A veces, se busca un mínimo de profundidad de campo y otras una profundidad de campo amplia. Esta tiene dos valores fundamentales: para algunos supone un efecto realista ya que en la vida cotidiana nuestra percepción visual dispone de una amplia profundización de campo; para otros, supone un elemento narrativo que facilita la ordenación de la puesta en escena en función de la profundidad, colocando a los personajes a diferentes distancias de la cámara. Y el *punto de vista de la perspectiva* que presentan mediante dos fuentes de información: visual y auditiva.

* **Auditiva:** en esta fuente de información circulan expresiones como la música, ruidos de diferentes objetos o acontecimientos, etc., los cuales ingresan al film mediante la incorporación del sonido. Este puede ser *sincronizado*; lo cual se ejemplifica cuando el movimiento de los labios de un personaje coincide con el sonido. Es decir, la imagen está articulada en tiempo y espacio con el sonido. También, puede no estar sincronizado, lo cual se ejemplifica cuando no se mueven los labios de un personaje pero escuchamos una voz que le pertenece, la cual estaría en “off”. Es decir, el sonido está articulado en tiempo con la imagen, pero, su espacio difiere del encuadre. Sería un espacio subjetivo al cual no podemos acceder, más que gracias a su expresión en off.

Además, las palabras de un personaje en campo se pueden mezclar con la de un personaje o sonidos fuera de campo.

- * **Visual:** podemos pensar en un espacio de grado cero de la cámara, es como si la cámara hubiera desaparecido (no somos conscientes de los cambios de escena, etc.... todo parece muy natural). Grado cero: objetividad visual pura. La cámara se convierte en un agente armónico. Dentro de esta objetividad puede sugerir una identificación entre el espectador y uno de los personajes. Eso puede ser por empatía temática (simpatía) o porque dicho personaje ocupa más tiempo en pantalla que cualquier otro. Si el director quiere subrayar el punto de vista de un personaje puede situar al actor en el plano de modo que se aumente nuestra identificación con él, por ejemplo: su perfil aparece en un margen de la pantalla y cuando él mira hacia el fondo nosotros miramos con él.

Algunos recursos para el *fuera de campo* se podrían manifestar mediante:

- * Desplazamientos de los personajes
- * Introducción de espejos que reflejan
- * Proyección de sombras de objetos o personajes
- * Voz o sonidos en off

- * Miradas de los personajes

1.1.4 *Sinopsis de La Ventana Indiscreta*

El fotógrafo profesional Jeff está confinado en su apartamento, después de romperse una pierna en una misión peligrosa. Reside en su habitación en una silla de ruedas mientras se recupera. Una de sus únicas distracciones en ese verano se encuentra en deslizar su mirada a través de la ventana de su habitación, la cual da a un patio interior, desde donde observa la vida cotidiana de sus vecinos. Estos, suelen dejar las ventanas abiertas para soportar mejor el calor del insoportable verano. Entre ellos se encuentra: una bailarina, una mujer solitaria, una escultora, un compositor, varias parejas y un vendedor de joyas (Thorwald). Uno de estos vecinos, Thorwald, tendrá una fuerte discusión con su esposa, que Jeff presenciara desde su habitación, llegando a imaginar y obsesionarse con cada una de sus observaciones que ese vecino había asesinado a su esposa. Su obsesión se aguza cada día, convenciéndose que su teoría es cierta; por lo cual, acude a su novia Lisa Fremont para contárselo y exteriorizar su certeza. Primero, esta no le cree; sin embargo, termina ayudando a su lisiado amante a resolver este misterioso suceso.

1.1.5 *Los fuera de campo en el argumento de La Ventana indiscreta de Alfred Hitchcock*

Al comenzar el film, observamos que los créditos aparecen sobre la imagen de una ventana con las cortinas bajadas; según avanzan los créditos, éstas se van enrollando paulatinamente, mostrando lo que hay detrás de ellas: el patio de los vecinos donde se va a desarrollar todo el relato (véase Imagen 1). Este patio y el edificio pasan de estar en *fuera de campo* a *campo visible*. La *Ventana Indiscreta* es una bella metáfora de las interacciones entre el *campo* y el *fuera de campo*: al abrir las cortinas, el patio del vecindario pasa de ser un *fuera de campo* encubierto por las persianas a ser el *campo* donde la imaginación del espectador, en simpatía con Jeff, dará rienda suelta para hilvanar la información audiovisual que se le suministra para sentenciar al vecino comerciante: inocente o culpable de la incriminación de Jeff de asesinato de su esposa.

Imagen 1. Serie: Las cortinas de la Ventana Indiscreta



Los planos de ese patio dan la sensación al espectador de encontrarse frente a una pantalla de cine en la que los personajes viven sus vidas cotidianas: bailan, se desvisten, tocan el piano, se afeitan, duermen, tienen sus reuniones sociales, se besan, tratan de suicidarse, se pelean, se saludan y cometen asesinatos. Jeff representa a ese figón que todo espectador cultiva, siempre queriendo conocer lo que pasa entre lo visto y no visto por la información audiovisual que se presenta ante su ventana. Gracias a las percepciones de los ojos humanos de Jeff, que se nos

transmiten por medio de la cámara, es que el espectador obtiene la información sobre el patio y sus habitantes. Hitchcock utiliza un montaje continuo para las escenas donde Jeff mira hacia el patio. Se usa el siguiente patrón:

De un plano (A) de Jeff mirando hacia algo que está fuera de campo.

A un plano (B) de lo que Jeff ve y pasa de esta manera a campo

JULIANA MEJÍA A.

Lo cual se hace posible mediante una toma subjetiva que sitúa a la cámara en la perspectiva de Jeff. Esto permite que los espectadores adopten la posición de Jeff y vean lo que él ve haciéndole participe activamente de sus intrigas y aseveraciones desplegando su imaginación, con las mismas limitaciones que el protagonista tiene. Así mismo, la visualización de la fachada del edificio de enfrente desde la perspectiva del protagonista construye vacíos de información que el espectador tendrá que completar con su imaginación; los personajes entran y salen del marco de sus ventanas, balcones o terrazas; cuando están en el espacio off detrás de la pared ocultan sus movimientos y acciones tanto para Jeff como para el espectador (Véase Imagen 2 y 3).

Imagen 2. Chicas en presunto bikini



Imagen 3. El nido de amor de los recién casados



El fuera de campo sirve para incrementar el suspenso a través de la falta y tardanza de la entrega de información; ejemplificada también, cuando Jeff se percata con ayuda de la enfermera de que la mujer solitaria pretende suicidarse al sacar unas píldoras. En ese preciso instante, toda la atención se centra en ella por unos segundos, quedando fuera de campo la entrada de Lisa en la casa de Thorwald. Así, se dilata el resultado de la búsqueda de información en la casa del asesino: no se percibe su llegada, y menos, que descubre a Lisa puesto que el muro dilata aún más el tiempo para saber si pudo escabullirse o fue descubierta.

Un potente fuera de campo que genera múltiples sensaciones y sugerencias ocultando lo sucedido.

Existe otro tipo de fuera de campo a lo largo de la película, producido en las diferentes entradas y salidas de los personajes. Durante las conversaciones que mantiene en el piso Jeff con sus diferentes visitas (Lisa, la enfermera y el detective), se originan varios espacios en off, situados en los laterales del encuadre. Cuando un personaje sale de campo, el espectador no interpreta que ha desaparecido, sino que entiende que continúa presente

en la representación, aunque no visible. Así se pretende sugerir al espectador que prolongue imaginariamente el marco más allá del borde y que haga reconstrucciones mentales del relato.

Un fuera de campo puede marcarse por la mirada de un personaje que apunta a una distancia fuera del encuadre, acompañada por una voz en off o cualquier tipo de sonido que indica la presencia de alguien o algo más. Así, sucede en el momento que llega la enfermera Estela al apartamento de Jeff y le increpa sobre su fisgón comportamiento con los vecinos, se escucha su voz sermoneándolo, mientras Jeff gira su cabeza en dirección a la puerta; segundos después, se encuadra a la enfermera ingresando a la habitación (Véase Imagen 4) al igual que en medio del diálogo que sostienen después de su llegada (Véase Imagen 5) donde las miradas de ambos indican fueros de campo diferentes uno interno y otro externo en relación al escenario de habitación; mientras Estela lo acusa con su mirada, Jeff se encuentra fuera de campo; cuando Estela sale de campo, Jeff visualiza otro fuera de campo que saca al espectador de su habitación para situarle en el patio y edificio de enfrente de la ventana.

Imagen 4. Serie: La mirada de Jeff y entrada de la enfermera



Imagen 5. Serie: Miradas se conectan al interior y el exterior



JULIANA MEJÍA A.

Respecto al fuera de campo que se produce cuando una parte del cuerpo de un personaje se halla fuera de encuadre es necesario analizar la escena en que llega Lisa al apartamento de Jeff, donde se producen dos fuera de campo de este tipo. Cuando Lisa entra en el apartamento sigilosamente el espectador no la ve, la pantalla muestra a Jeff dormido en una silla y de repente una sombra suspendida cubre la cara de él. Se despierta y mira alarmado; luego, al reconocerla, sonríe y se besan. Al tratarse de una película de Hitchcock el espectador está preparado para cualquier tipo de acontecimiento peligroso para el protagonista. Con el fuera de campo se consigue crear ese suspenso hasta que vemos parte de la cara de Lisa, sus labios y mejilla hasta que se besan (Véase Imagen 6).

Imagen 6. Serie: Entrada de Lisa a la habitación mediante sombra



JULIANA MEJÍA A.

Hay *fuera de campo* que se conectan e ingresan al *campo* audiovisual mediante la conexión de sonidos con el próximo encuadre. El sonido en off contribuye a la construcción del espacio en fuera de campo, potenciando la sensación de que existe un espacio continuo, que se prolonga más allá de los bordes de la pantalla. En el film se puede escuchar los sonidos que emergen del patio entre los vecinos y la calle: niños gritando, sirenas acercándose y alejándose, tocándose el piano, una radio sonando, un despertador, que contribuyen con el relleno para resaltar situaciones visuales para la ambientación. En los siguientes fotogramas (Véase imagen 7) se observa al pianista apagando la radio; mientras ingresa en ese mismo recuadro el sonido en off de un despertador que hará parte de la escenografía del recuadro de la pareja que duerme en su balcón.

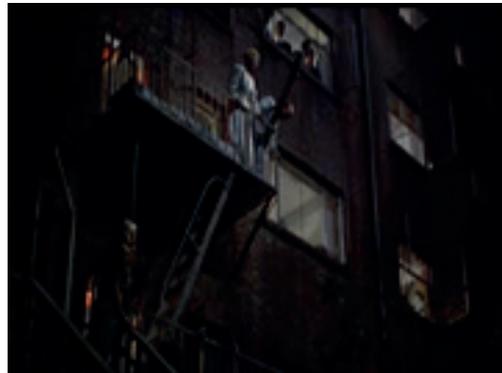
Imagen 7. Serie: Entre la habitación del pianista y el balcón de la pareja conectados por el sonido del despertador



Uno de los objetivos del sonido en off es conferir suspenso a la narrativa. Lo cual se ejemplifica en varias escenas, entre estas cuando Jeff y Lisa están charlando y se escucha un grito en off que emerge del patio, lo que les conduce a mirar desde la ventana en dirección al patio de donde ha salido el sonido, al igual que el resto de los vecinos que se asoman. Han asesinado al perro del matrimonio y todos salen al escuchar sus gritos (Véase Imagen 8).

Imagen 8. Serie: El cadáver del perro, el grito de su dueña y miradas que se cruzan





Por último, el sonido en off consigue producir el máximo suspenso en una de las últimas escenas. Thorwald, al percatarse de que Jeff le ha descubierto, se dirige a su apartamento. Los planos que se suceden muestran a Jeff preparándose para el ataque en silencio. Le está esperando con la luz apagada (así la profundidad de campo disminuye y, por tanto, aumenta el fuera de campo) y lo único que puede hacer es esperar mientras escucha los pasos de Thorwald. Estos sonidos son claves sonoras en lugar de visuales: una puerta que se cierra y sonoros pasos en el descansillo. Dicho sonido produce suspense en el espectador. Hitchcock podría haber mostrado a Thorwald entrando en el vestíbulo y caminando por el pasillo; sin embargo, de esta forma consigue más fuerza narrativa.

1.2 *Historia de un universo*

Una constante del hombre siempre ha sido intentar dar plenitud y sentido a su existencia, comprender todo lo que acontece a su alrededor y ver de qué manera se tejen sus relaciones con los demás, unas más fuertes que otras, aunque siempre con la constante esencia del hombre mismo, la finitud. Hegel (2004) en las *Lecciones sobre la Filosofía de la Historia Universal* explicaba que “*El punto de la finitud consiste en la actividad individual que da existencia a lo universal, realizando sus determinaciones*”, es decir, que el universo se comienza a construir a partir de las relaciones individuales que en su unión logran algo superior, magnánimo, algo universal, aunque así mismo nosotros somos los encargados de dar una determinación a tal interacción que se teje en el espacio-tiempo.

En el corto *Historia de un Universo*, ambientado en los años noventa dado el decorado que se maneja, pues resalta la casetera, el vestuario, el teléfono, así como una particularidad de objetos propios de la época, se hace evidente esta sentencia acerca de la construcción y finitud-destrucción de una relación que se

teje en un tiempo determinado, que el espectador considerará a partir de sus experiencias propias. La manera en que se logra establecer esta diégesis es a través de la interacción constante y rica del *campo* y del *fuera de campo*, pues los movimientos de la cámara, como la secuencia entre tomas que se mantienen en el espacio, pero que han cambiado con el tiempo, hacen eco en la interpretación nuevamente del espectador, llevándolo a la edificación de un universo que se erige a partir de un hecho inesperado, como lo es una cita a ciegas, pero que se derrumba en la exposición de actitudes que no se develan explícitamente sino que se adquieren en la propuesta interpretativa e implícita de la directora con el espectador.

1.2.2 Guión Historia de un Universo (Anexo 1)

LA HISTORIA DE UN UNIVERSO

Por: Elían Aguilar

ESC.1: INT /PASILLO/DIA

MALENA

Camina hacia la puerta arrastrando la valija, abre la puerta y se aleja.

ESC.2: INT /CASA/DIA

Un picaporte, una puerta marrón y algo antigua, desde lejos se escucha el diálogo de dos personas, en un principio no se entiende lo que dicen. Desde la cerradura se ve como se acercan a la puerta.

JAVIER

(fuera de campo)

...de verdad, es momento de arrancar de nuevo.

DIEGO

(fuera de campo)

No, ya está. No voy a

conocer a nadie que esté a la altura.

La puerta se abre y dos jóvenes entran. Sólo se observa la zona del pecho de ambos. Mientras entran al ambiente del comedor conversan animadamente.

JAVIER

(fuera de campo)

Tengo alguien a quien presentarte...

confía en mí.

DIEGO

(fuera de campo)

No sé...

Dos chopps de cerveza transpirados y a medio tomar se encuentran sobre la mesa.

DIEGO

(fuera de campo)

...sí, realmente dudaba en hacer esto, las citas a ciegas nunca funcionan bien.

MALENA

(fuera de campo)

Capaz es la excepción que confirma la regla. Aparte, nunca es malo juntarse a tomar una cerveza. fuera de campo se oye el brindis.

El piso sigue brillante. Mientras se avanza por el piso del comedor un mueble irrumpe en la imagen. No es muy alto, es marrón oscuro y carece de vidrios. Sobre uno de los estantes comienzan a verse fotos. En la primera se ve a DIEGO dando la espalda, con unas antenitas de cotillón, no tiene barba; abraza a MALENA que lleva un vestido verde y un sombrero alto al estilo murga de negro, no se le ve el rostro.

DIEGO

(fuera de campo)

¿Ves? Esta es una buena forma de conocer a tu familia. Haciendo el ridículo como corresponde...

MALENA

(fuera de campo)

Estás perfecto amor, les caíste re bien.

En la segunda foto se ve a DIEGO y MALENA en lo que parece ser una playa, solo se les ve los pies sumergidos en la arena

MALENA

(fuera de campo)

Así debería ser toda la vida...

DIEGO

(fuera de campo)

Podría serlo...

La tercer foto muestra en primer plano las manos de DIEGO y MALENA. Un halo de luz del exterior golpea exactamente sobre la foto

MALENA

(fuera de campo)

Sí, quiero...

Se escuchan sonidos de aplausos, gritos, fuegos artificiales y música de fiesta.

La foto del casamiento es la última en el estante.

DIEGO

(fuera de campo)

Es una sorpresa... (se ríe) y parece que no puede esperar para salir de la caja.

Se escucha un ladrido.

MALENA

(fuera de campo)

¡Es hermoso!

siguiendo por la pared perpendicular a la del mueble se ve un gran ventanal. El día comienza a ponerse gris, y ya no hay más halos de luz brillantes, el gris convierte el ambiente en algo chato y sin contraste. Se ve un teléfono al lado de un cenicero con varios cigarrillos, se escucha el tono de una llamada ocupada.

ESC.3: INT /CASA - CUARTO/DIA

MALENA

(fuera de campo)

Volver a fumar no es la solución...

DIEGO

(fuera de campo)

Ya lo sé Malena, ¡pero me sale así!

¡Me salió todo mal! ¡Todo mal! ¿Entendes?

MALENA

(fuera de campo)

¡Entonces dejame ayudarte!

MALENA

(fuera de campo)

No podemos seguir así Diego.

Entiendo los problemas financieros, pero eso no puede ser la excusa para que estés todo el tiempo tirado sin hacer nada ... ya ni paseas a Bender... ¿Qué futuro podemos planificar si no cuidas a tu...(silencio) nuestro perro?

Pedazos pequeños descascarados de pared se encuentran sobre el piso. El piso ya no luce brillante y limpio, tiene motas de polvo, colillas de cigarrillo y suciedad. Aparecen pedazos de papel tirados. Se escucha el sonido de un reloj.

JULIANA MEJÍA A.

DIEGO

(fuera de campo)

No puedo ser el hombre para vos...

(comienza a sollozar)

Por lo menos, no ahora.

No puedo arrastrarte conmigo, tampoco a Bender... necesito estar solo.

Una valija con ruedas avanza por el piso y se engancha con uno de los pedazos de papel. Se mueve fuertemente, hasta que el papel se libera de la rueda.

MALENA

(fuera de campo)

Nunca te quise fuera de mi vida. Me sacaste vos...

La valija avanza por el piso. El ambiente es oscuro y sucio, la valija se detiene justo frente a la puerta marrón y algo antigua que se encuentra abierta.

MALENA

(fuera de campo)

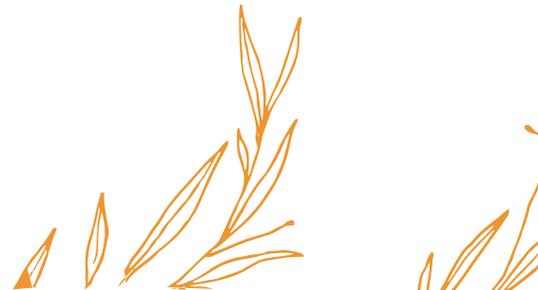
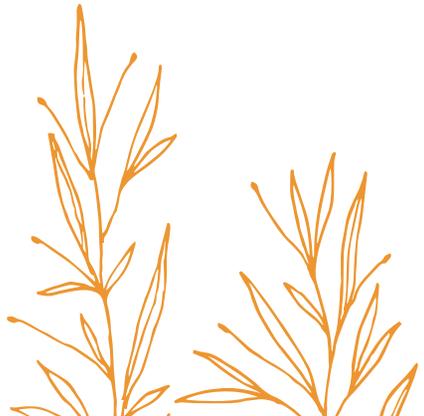
Te amo, y me duele todo esto...

DIEGO

(fuera de campo)

Lo siento... lo siento mucho...

Fade a negro.



2. Producción



2.1 Producción

Historia de un universo

Cortometraje que narra la historia de una relación de pareja de clase media, adaptada al contexto de Manizales y ambientada en los años 90's. A través de elementos como el espacio, los objetos y detalles de los personajes, se logra demostrar como dicha relación se ve afectada a medida que avanza el tiempo.

Lista de necesidades:

Lista de personajes:

- * Malena
- * Diego
- * Javier
- * Bender

Perfiles:

- * **Malena:** Entre 30 a 35 años.
- * **Diego:** Entre 30 a 38 años, barba, altura promedio sin importar la contextura.
- * **Javier:** Entre 30 a 38 años.
- * **Bender:** Perro, sin características específicas.

Para los personajes principales Malena y Diego se debe realizar casting. Se cuenta con los personajes que interpretarán a Javier y Bender.

Locación:

- * **Locación sede centro:** Casa sin mobiliario, adecuación completa del escenario.
- * **Locación florida:** Casa ambientada con mobiliario que se permite usar en el momento del rodaje.
- * **Locación escogida:** Casa de la florida.

Fotografías necesarias en el momento del rodaje:

- * **Locación Road House:** Se desarrollará un ambiente de fiesta, espacio pequeño y escaso de iluminación.
- * **Locación cable:** Apartamento donde se simula ambiente de fiesta. Control de iluminación.
- * **Locación bosque popular:** Fotografías de la boda, la playa y de las manos. Iluminación natural.
- * **Locaciones escogidas:** Apartamento en el cable y bosque popular.

2.1.1 Presupuesto (Anexo 2)

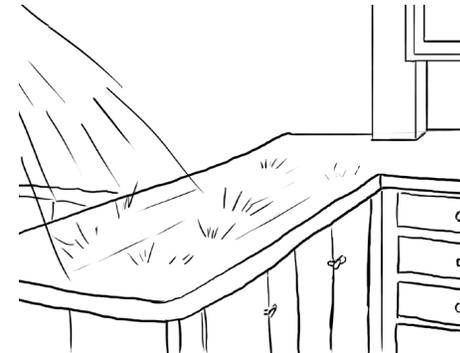
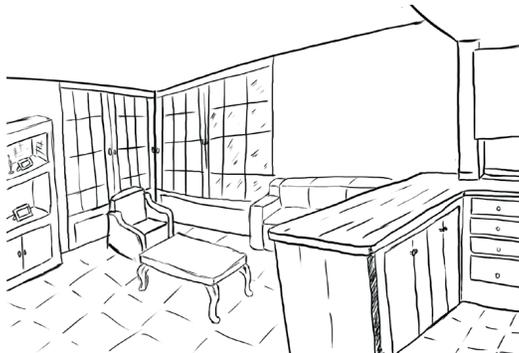
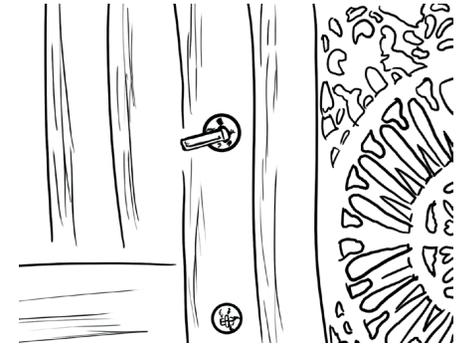
Personal	Cantidad	Días	Valor	
Director	1	10	5.000.000	
Productor	1	7	1.400.000	
Asistente de producción	1	2	300.000	
Director de fotografía e iluminación	1	5	1.500.000	Observaciones
Asistentes de fotografía e iluminación	2	2	400.000	
Director de arte	1	6	1.200.000	A excepción de los actores el recurso humano cuenta como recurrente dentro del presupuesto.
Asistentes de arte	3	3	900.000	
Dirección de sonido	1	4	120.000	
Asistente de sonido	1	4	600.000	
Actores	2	3	200.000	
Subtotal 1			25.300.000	
<hr/>				
Equipos	Cantidad	Días	Valor	
Cámara Black Magic Cinema Productions	1	2	360.000	
Objetivos: 14 mm -35 mm - 85 + extensor de marco (Canon)	1	2	-	Observaciones
Cámara Canon t3	1	2	400.000	
Trípodes para cámaras	2	2	60.000	
Luces	3	2	800.000	Los equipos cuentan como recurrentes dentro del presupuesto gracias al (Laboratorio de Imagen móvil / Red de Laboratorios - Diseño Visual / Equipos del personal).
Flex	1	2	25.000	
Extensiones / Cables / Multitomas	10	3	136.000	
Computadores de mesa	5	14	12.600.000	
Computadores portátiles	6	5	1.100.000	
Subtotal 2			18.721.000	
<hr/>				
Arte		Días	Valor	Observaciones
Utilería			295.000	
Mobiliario			0	La locación con la que se cuenta tiene todo el mobiliario necesario.
Vestuario			90.000	
Maquillaje		2	30.000	
Subtotal 3			415.000	
<hr/>				
Sonido	Cantidad	Días	Valor	Observaciones
Estudio Laso	1	2	190.000	
Grabadora Zoom / Caña	1	2	200.000	
Micrófono BY - Pvm 1000	1	2	350.000	
Micrófono Lavalier	1	3	250.000	Los equipos cuentan como recurrentes dentro del presupuesto gracias al (Laboratorio de Imagen móvil / Red de Laboratorios - Diseño Visual / Equipos del personal).
Audífonos Sennheiser	1	1	130.000	
Subtotal 4			1.120.000	
<hr/>				
Logística		Días	Valor	
Alimentación		2	400.000	
Transporte		N	160.000	
Imprevistos		N	100.000	
Subtotal 5			660.000	
<hr/>				
Total 1			46.216.000	
Total 2 (Menos recurrentes)			1.298.000	

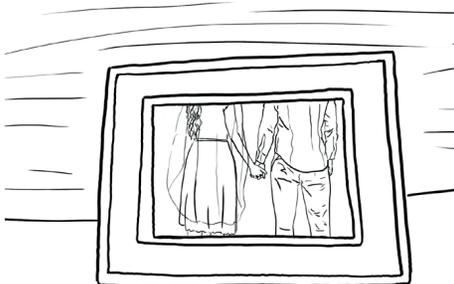
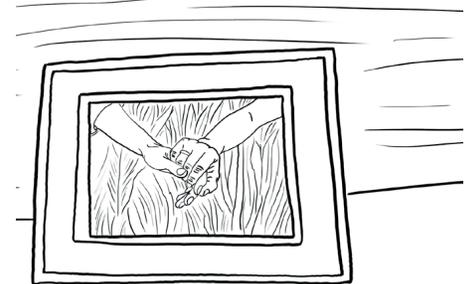
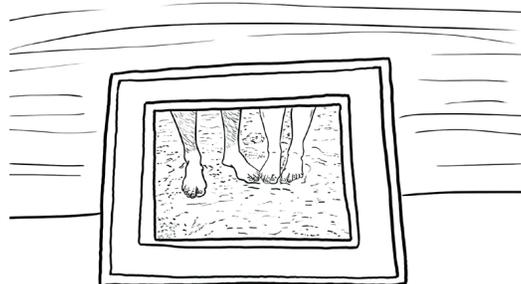
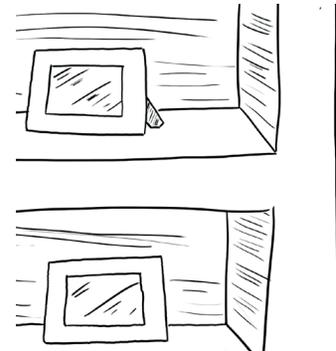
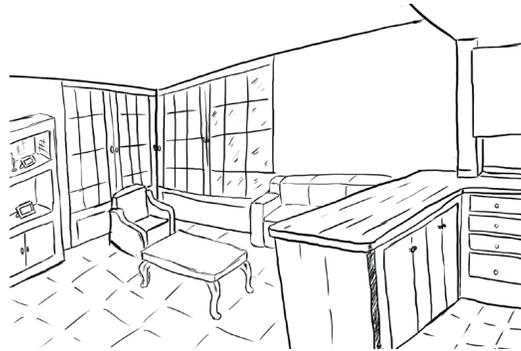
2.1.2 Guión Técnico (Anexo 3)

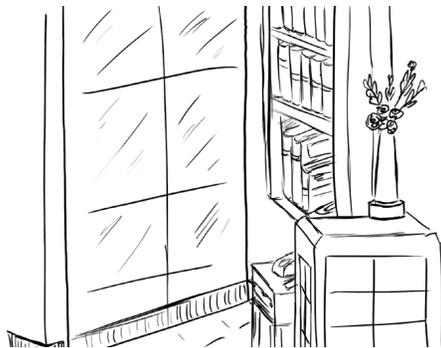
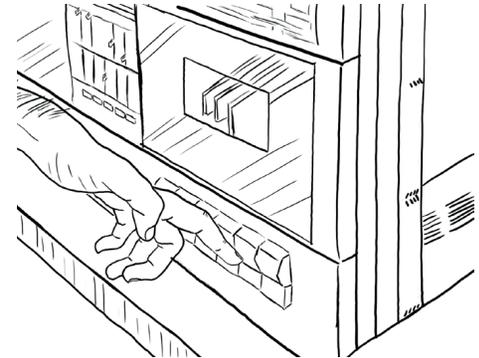
ESCENA	PLANO NÚMERO	PLANO	MOVIMIENTO	ANGULACIÓN	DESCRIPCIÓN	PERSONAJES	SONIDO	
#1 interior/comedor día	1	Plano general puerta	Travel in		Plano de la puerta acercamiento		Conversación 1	
	2	Plano medio puerta y suelo	Estatico	Picado	La luz se enciende por debajo de la puerta	Javier y Diego		
	3	Primer Plano	Paneo	s/m	Se ve la perilla de la puerta, esta se abre y los chicos viendose el torzo	Javier y Diego		
	4	Plano medio	Travel in		Recorrido de objetos hasta la columna	Javier y Diego		
#2 interior/mesón día	1	Plano detalle	Estático	Picado	Manos de Diego ansioso	Diego		
	2	Primer plano	Paneo		Plano detalle del comedor o del mesón de la cocina, visualizando el brillo.	Diego y Melena		
	3	Plano medio	Paneo		Las piernas de los dos chicos con el brillo del piso del mesón de la cocina	Diego y Melena		
	4	Plano medio	Dolly		Los chopps de cervezas llenas, sudando por el frio de las mismas		Conversación 2	
	5	Plano medio	Estático		O mientras se llenan cada vaso			
	6	Plano general	Dolly de derecha a izquierda		Visualización de las sombras en el suelo mientras el brindis de las cervezas			
	7	Plano general	Dolly de derecha a izquierda		Movimiento del mesón pasando por el sofa, el ventanal hasta mueble donde se encuentran las fotos	Javier y Melena		
	8	Plano general	Dolly de derecha a izquierda		Aparecen las fotos, planos generales de ellos con pequeños movimientos de paneo a los marcos.	Diego y Malena		
	9	Primer plano	Primer plano	Dolly de derecha a izquierda	Contrapicado	Primera foto Fiesta de disfraces	Diego y Malena	Conversación 3
	10	Primer plano	Primer plano	Dolly de derecha a izquierda		Segunda foto (fotos en la arena mientras los golpea una "ola" en un plano medio de las piernas en contra picado.)	Diego y Malena	Conversación 4
	11	Primer plano	Primer plano	Dolly de derecha a izquierda		Tercera foto (manos de los personajes en un alo de luz	Diego y Malena	Conversación 5 (sonido de aplausos, fiesta, gritos y fuegos artificiales
	12	Primer plano	Primer plano	Travelling vertical de arriba abajo		Cuarta foto (el casamiento, foto de manos con argollas o detalles del vestido	Diego y Malena	Igual que el anterior
#3 interior/closet	1	Plano general	Dolly		Closet con la ropa de ambos			
#4 interior/sala día	1	Plano detalle	Estatico	Picado	Movimiento del mueble del estante a la cama del perro		Ladrido del perro mientras corre hacia la cama	

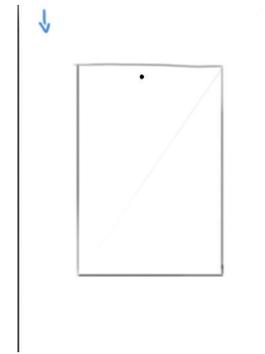
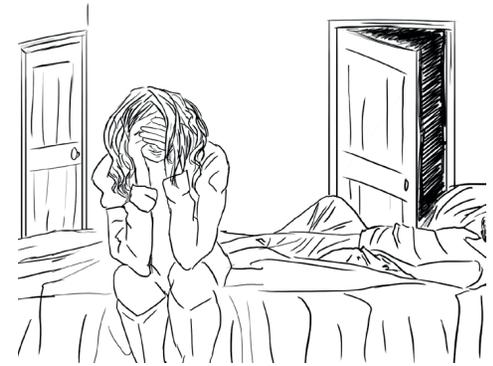
ESCENA	PLANO NÚMERO	PLANO	MOVIMIENTO	ANGULACIÓN	DESCRIPCIÓN	PERSONAJES	SONIDO
	2	Plano medio			(Flash back de la mirada subjetiva del perro, mirando a la chica mientras ella sonríe en primer plano)	Malena y Bender	Conversación 6
	3	Plano general	Dolly		Se visualiza el cuadro de flores y paso por la puerta del baño		
	4	Plano medio	Dolly		Se llega a la mesa del telefono y libreta de apuntes		
	5	Primer plano	Dolly		Diego abrazando a Malena y sólo se les ve la cadera y parte del brazo		
	6	Plano detalle			Se observa la grabadora y la mano de Diego presionando el play	Diego	
	7	Plano general			Se ve la ventana mientras se sobreexpone y vuelve a oscurecerse simulando un día oscuro		
	8	Plano medio			Escena de la pelea (plano de ellos distanciados mientras discuten con sus manos)	Diego y Malena	Conversación 7
#5 interior/biblioteca	1	Plano detalle	Dolly		Biblioteca desordenada con libros faltantes, papeles regados y el cenicero con varias colillas	Diego	
	2	Plano Medio	Paneo		Telefono desordenado con facturas y no hay flores		
	3	Plano medio	Travel out		Plano de los pies de Diego saliendo del baño descalzo		
	4	Plano medio	Estático		Personajes empiezan a discutir mientras él está acostado en la cama y ella está a un lado de la cama agachada cubriendo su cara	Diego y Malena	Conversación 8
#6 interior/habitación	1	Plano detalle			Plano detalle de Diego con el brazo sobre la frente		Conversación 8
	2	Plano medio			Plano de Malena sentada en la cama tapando su rostro con el cabello y las manos		Conversación 8
	3	Primer plano			Primer plano de la oreja de Diego y se ve el humo del cigarrillo en el fondo		Conversación 9
	4	Plano medio			Ella está parada en la baranda dando la espalda y arreglando su cabello		
	5	Plano detalle			Closet sin la ropa de ella y un poco desarreglado		
#7 interior/closet	1	Plano general	Dolly de izquierda a derecha		Paneo del closet de arriba abajo simulando el cambio de piso		
	2	Plano Medio	Estático		Plano medio de la sala/cocina hasta llegar al mesón de la cocina donde se encuentra el cenicero, platos sucios y desorden		
#8 interior/sala	1	Plano medio	Travel in		La Valija avanzando		
	2	Plano detalle	Travel o paneo		Una de las ruedas se enreda con un pedazo de papel		
	3	Primer plano	Estático		Plano de los labios de Malena		Conversación 10 en voz en off
	4	Plano medio			Malena sale de espaldas mientras se enfocan los ladrillos de la pared	Malena	
	5	Primer plano	Estático		Malena abre la puerta mientras va saliendo		
	6	Primer plano			Se ve la falda de Malena y la valija alejándose		
	7	Primer plano	Travel		Malena sale mientras se le ve el sombrero y los hombros		
	8	Plano general	Travel		Plano de ladrillos desde el piso enfocando a las piernas de Diego mientras se cierra la puerta. Bender trata de salir detrás de ella		
	9				Fade a negro		

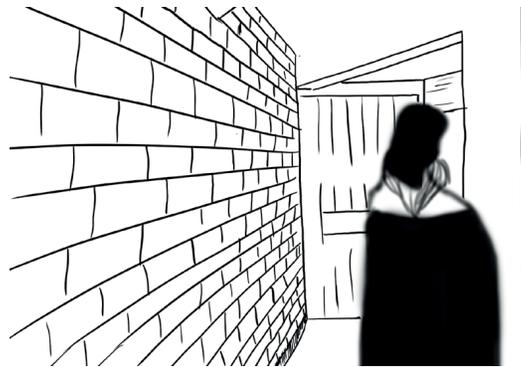
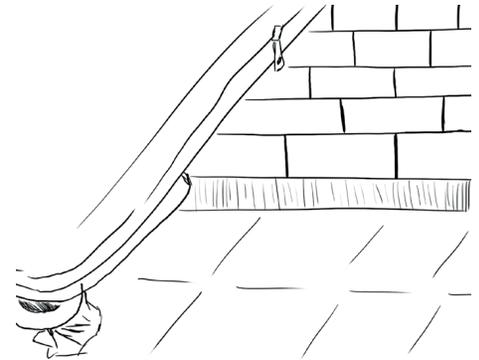
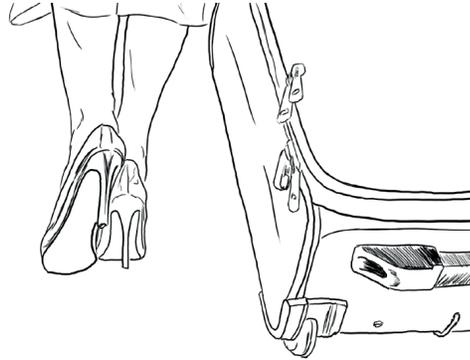
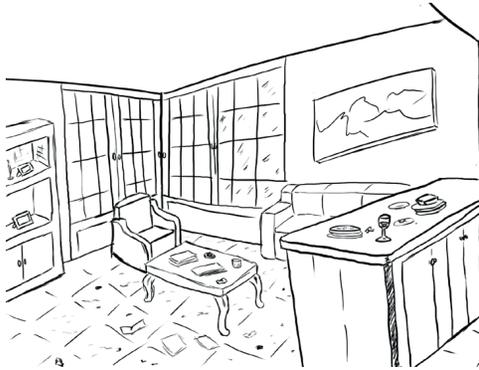
2.1.3 Story Board (Anexo 4)











2.2 Dirección de Fotografía

En términos generales para el trabajo de fotografía, se propusieron dos cosas que debido a la naturaleza del corto se hacían necesarias. Primero se genera una atmósfera muy vívida, con la cual se representa un estado saludable de la relación de los protagonistas; segundo se recrea un ambiente con el cual se evoca la desolación y tristeza, para así interpretar la ruptura que se da en la relación que sostienen ambos.

Se determinaron el tipo de planos con ayuda de la directora, luego se procedió a hacer el *story board* y el plan de rodaje. Para ello, es de vital importancia los *fuera de campo* en el guion original del cortometraje, puesto que la intención es darle un halo de misterio y anonimato a los personajes, destacando la importancia narrativa de todos los detalles que hacen parte de la grabación (escenarios, arte y utilería), según esto, los fuera de campo terminaron siendo determinantes al elegir el tipo de planos y encuadres para rodar, así como el efecto de desenfoco, que también permitió conservar la sensación de anonimato de los protagonistas.

En cuanto a las ópticas elegidas para la grabación, se contó con dos lentes para planos cerrados: un 35mm - 1.5 y un 85mm - 1.5

que fueron utilizados para grabar los planos que exigían una alta atención en los detalles, además, de un lente gran angular 14mm - 3.1 para los planos abiertos mayoritariamente de escenarios.

En cuanto a la *post-producción* se decidió que el primer momento, caracterizado por el vigor y fuerza de la relación, tuviera una alta saturación de color acompañado por el tema de la iluminación con colores complementarios, mientras que para el segundo momento se decidió lo contrario, una imagen en términos generales muy desaturada a nivel de color para representar la ruptura; al momento de rodar y debido a que se rodó en RAW con una cámara Black Magic, la imagen que se obtuvo poseía un aspecto desaturado y grisáceo propio del rodar en RAW.

Se procedió a hacer el trabajo de post-producción en donde primero se hizo el montaje de la línea de tiempo y a continuación se le transfirió a la imagen el color deseado, para cada uno de las atmósferas requeridas.

Conclusiones

La *preproducción de fotografía* fue muy satisfactoria en cuanto a los planos escogidos, se llevaron a cabo algunos cambios en los movimientos de cámara y al ángulo de los planos. En el mo-

mento del rodaje, hubo unos pequeños problemas por la calidad del trípode utilizado y por la falta de *steadycam* al momento de grabar los planos secuencia, pero todo marchó con total fluidez y se lograron capturar todos los planos en el tiempo previsto. Todos los planos estuvieron bien iluminados y se logró construir la atmósfera propuesta, así como pudimos optimizar el tiempo de los actores en escena y así minimizar el estrés del día de rodaje.

2.2.1 Iluminación

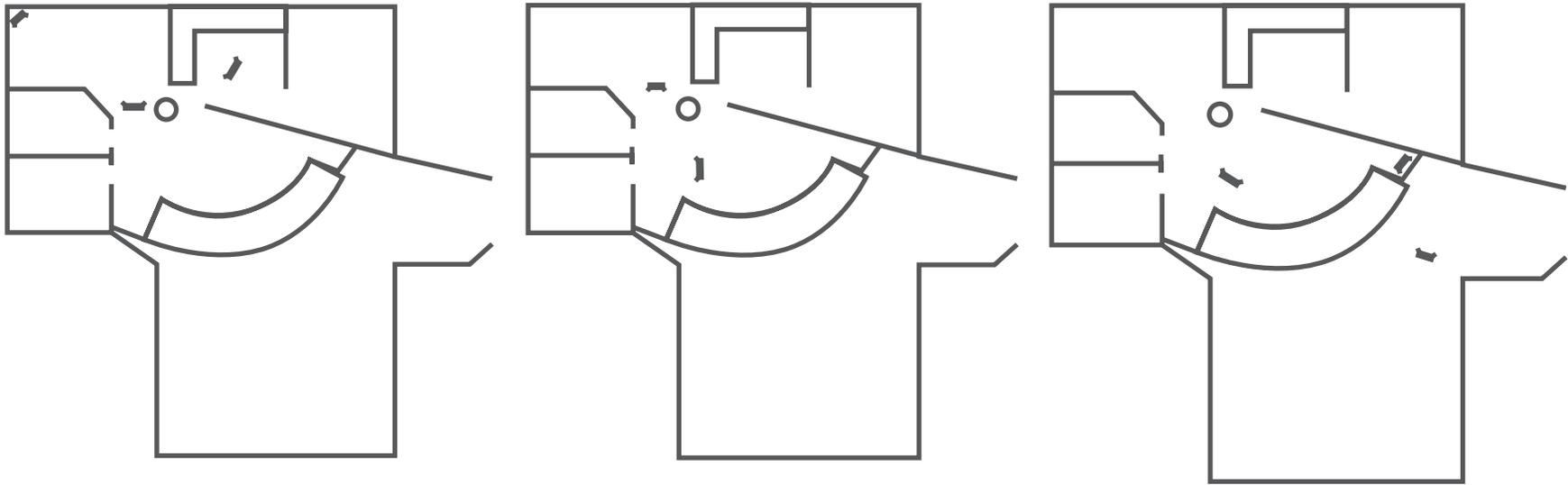
Con la elección de la locación, los planos propuestos y el arte designado para la misma, se buscaba que hubiese las temperaturas adecuadas para la ambientación de día, además de una visibilidad correcta de todos los objetos en el espacio y una correcta captura con el equipo Black Magic para las etapas de producción.

El *rebote* fue el más utilizado en el plano lumínico, para evitar las sombras fuertes de los objetos y se difuminó para la poca incidencia sobre los actores. Se utilizaron altas temperaturas de luz led, por los planos cerrados y los detalles propuestos para la fotografía, debido a su captura, evitando el ruido y facilitando la profundidad de campo.

Como la locación contaba con una gran entrada de luz natural y las condiciones climáticas jugaron a favor el día del rodaje, se tuvieron en cuenta en el plan de éste, los momentos donde la luz natural acogiera debidamente los espacios, para así grabarlos en el momento preciso. Estos momentos en que la ambientación contaba con más orden, tuvieron lugar en la mañana, donde había poca incidencia de la luz natural, llevando a un equilibrio en la captura. La tarde fue escogida para realizar tomas en el segundo piso de la locación, pues contaba con mayor incidencia de la luz natural, la cual se aprovechó, según la posición del sol y las condiciones del día. La tarde noche se usó para las tomas finales, con algunos refuerzos lumínicos en condiciones de poca luz natural y respetando los planos ya usados.

Al momento de grabar por un tema de disponibilidad de luces, solo se utilizaron luces LED de 300w y de 160w.

2.2.2 Planos de iluminación (Anexo 5)



Conclusiones

Fue de vital importancia hacer un estudio previo en la locación, de la incidencia de luz natural, teniendo en cuenta las posibles variables de luz, según los cambios naturales en el transcurso del día, puesto que la locación cuenta con unos grandes ventanales y claraboyas. El respeto de los planos lumínicos para todas las tomas, la organización del plan de rodaje (teniendo en cuenta la mismas variables de luz natural) y el respeto de las temperaturas

para los planos que se querían manejar, fueron de igual cuidado para el correcto desarrollo del rodaje. Las luminarias de luces led, fueron de gran ayuda para los resultados obtenidos, por su facilidad de transporte y su bajo consumo eléctrico.

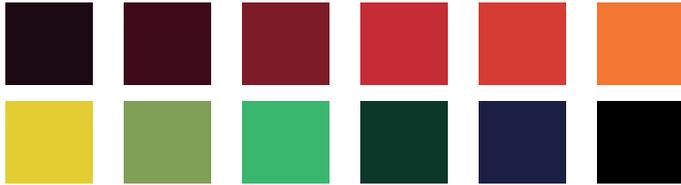
2.3 Dirección de arte

El cortometraje *Historia de un universo* está ambientado en la época de los años 90's marcada por un estilo recargado de elementos, texturas y colores, que aportan a la estética visual que se establece con las diferentes dependencias encargadas. Se tiene dos "tiempos" en la historia que la dividen visualmente, en una predominan los colores pasteles y escenas limpias, desde el espacio hasta el vestuario de los personajes, esto deviene en el concepto de felicidad y vida que se muestra en las escenas, cuando la relación de los personajes está en su mejor punto. El otro tiempo de la historia, retrata la relación en su punto de quiebre, por esto la escena se nota desgastada y los colores cambian, la presencia de Malena ya no está, ni sus cosas.

2.3.1 Paleta cromática

El cortometraje *Historia de un universo* está ambientado en la época de los años 90's marcada por un estilo recargado de elementos, texturas y colores, que aportan a la estética visual que se establece con las diferentes dependencias encargadas. Se tiene dos "tiempos" en la historia que la dividen visualmente, en una predominan los colores pasteles y escenas limpias, desde el espacio hasta el vestuario de los personajes, esto deviene en el concepto de felicidad y vida que se muestra en las escenas cuando la relación de los personajes está en su mejor punto. El otro tiempo de la historia retrata la relación en su punto de quiebre, por esto la escena se nota desgastada y los colores cambian, la presencia de Malena ya no está, ni sus cosas. Se tiene una paleta cromática general que corresponde a la época y paletas de colores para cada uno de los personajes. Para la paleta de los personajes se busca un contraste muy definido que muestre la personalidad de cada uno de ellos y lo que aporta a la relación. El contraste es decisivo para contar la historia, debido a que el rostro de los personajes no se muestra en ninguna situación, por ello, sus prendas y actitudes determinan las connotaciones que guían rumbo de la historia.

Paleta cromática General:



Paleta cromática Diego:



Paleta cromática Melena:



2.3.2 Locación

Después de revisar varias locaciones, se escogen tres para el desarrollo de todas las actividades. El bosque popular, se usa como locación para tres de las fotografías que se muestran en los portarretratos del corto, para otra de las fotos, se utiliza una casa que es la adecuada, según el contexto que se pretende recrear. Por último, la locación principal es una casa que en distribución y decoración facilita la recreación de un ambiente de apartamento en los años 90, muchos de los elementos del hogar fueron utilizados. Como en los referentes, se recrea un espacio saturado de elementos y colores.

Referentes:



2.3.3 Maquillaje

Debido al rostro de los personajes, no se aprecia en ningún momento el maquillaje. Para los actores fue realmente suave, se utilizaron bases y polvos traslúcidos para cubrir pequeñas imperfecciones; en el personaje femenino se utilizaron para algunas de las escenas, donde se aprecia parte del rostro, labial fuerte para resaltar los labios o aplicación de sombras en los ojos. Los referentes utilizados corresponden a personalidades de los años 90's acordes al personaje de Malena.

JULIANA MEJÍA A.

Referentes:



2.3.4 Vestuario

Basados en los referentes de las tendencias de la época y en la paleta cromática se escogen 6 vestuarios para Malena, 4 vestuarios para Diego y 1 para el amigo de Diego. Hay variedad de vestuarios, dada la formalidad e informalidad que se desea representar en la escena.

Referentes:*Conclusiones*

Se concluye que la elección para la época de ambientación, es determinante en el desarrollo de los personajes y de su personalidad en el corto. Con la ambientación y los pequeños elementos que se ubicaron, se pretende causar memoria, es decir, una recordación y así, dirigir el rumbo de la historia a través de ellos. Objetos como el teléfono, la grabadora, las fotografías, la maleta, entre otros, reflejan la historia de los personajes.

Para el vestuario, la gran mayoría de los elementos fueron aportados por miembros del equipo, lo que permite la reducción del presupuesto en este aspecto, además de la facilidad de uso y transporte de dichos elementos.

Todos los elementos utilizados pretenden aportar a la caracterización de los personajes y la época donde es ambientado el corto.

2.4 Sonido

Al centrarnos en el *fuera de campo* como principal constructor de narración, haremos énfasis en otros elementos que nos llevan a él. Habiendo aclarado el rol que juega la configuración del espacio y, con él, el rol de los objetos, señalaremos que existe un tercer elemento que complementa el sustrato de esta historia, el sonido.

El sonido fuera de campo es aquel donde el origen del sonido o de la fuente no es directamente visible pero se sitúa en el mismo tiempo que la acción, simplemente esta sucediendo en otro espacio fuera del cuadro, consideramos el sonido como un elemento de valor expresivo e informativo dentro de lo audiovisual que permite establecer una relación inmediata entre lo que se ve y lo que se oye. Particularmente, Michel Chion (1993) define el sonido *fuera de campo* como *el sonido acusmático* “en relación con lo que se muestra en el plano, es decir, cuya fuente es invisible en un momento dado, temporal o definitivamente” (p. 74).

El manejo en este correlato está dado por no revelar la causa del sonido con el fin de mantener alguna sensación, ya sea tensión, misterio o expectativa, en directa conexión con el proceso narrativo que está siendo presente al espectador en el campo.

En este cortometraje nos valdremos de Chion y del sonido *acusmático* como el elemento narrativo sonoro y generador de sensaciones a través del manejo de la “voz invisible” de los personajes que están fuera de campo, pues es ese sonido el que “inserta” a los mismos en el campo. Es la “visualización de la voz”, por la presencia de lo sonoro en el relato, es gracias a estas “voces” que, como un hilo, se teje la trama de la historia, es decir, la relevancia de la “voz invisible” es la capacidad de situar a los protagonistas en el cuadro (en el campo), incluso cuando no se les ve en él, por un lado y afirmar el sonido como dimensión esencial en los constructos audiovisuales, ya que actúa como portador de la información no descrita en la narración, por el otro.

La voz de los personajes tiene una coherencia con lo que se visualiza en el cuadro (campo), pero no vemos la fuente de origen (los personajes), pero es por medio del sonido y del relato de su protagonistas que el espectador logra entender el relato.

Con estos tres elementos, el manejo creciente y decreciente del espacio, la carga simbólica de los objetos y el manejo de lo sonoro como “voz invisible”, hacen de nuestra apuesta narrativa del *fuera de campo* como el correlato esencial de lo visible contenido en el campo, de manera que el producto audiovisual, logre una fuerza expresiva ulterior.

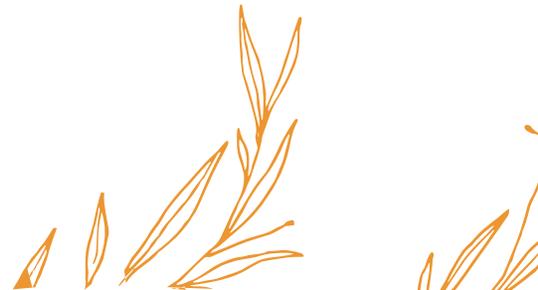
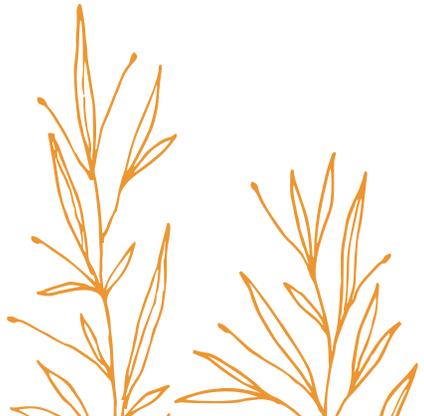
En la creación del sonido para el cortometraje *Historia de un Universo* fue un trabajo enriquecedor ya que se presentó como un reto al no tener una pista de audio de referencia. Con el equipo de trabajo de La Juguetería Estudio Audiovisual se comenzó por analizar cada una de las escenas y sistematizar las acciones que considerábamos debían ser sonorizadas para dar realismo a la imagen. Esta sistematización consistió en realizar un documento que nos indicaba que sonidos debían presentarse en cada escena, por otro lado contábamos con algunas indicaciones, en ellas se establecían algunos momentos clave que la historia debía contener desde el medio sonoro para reforzar el discurso visual.

Después de tener la lista detallada comenzamos el proceso de grabación en el estudio. Dos artistas *foley* estuvieron presentes en el proceso; allí grabamos gran parte del material que necesitábamos, relojes, puertas, pasos, llaves entre otros objetos, posterior a este proceso capturamos algunos *room tones* que permitieran poner en contexto las escenas que se realizaban en diferentes espacios y tiempos, es por esto que allí aparecen algunos sonidos de carros, puertas mecánicas, pájaros, grillos, etc. Paralelo a este proceso el encargado de la parte música realizó una composición que buscaba generar dos atmósferas emotivas diferentes, la primera evocando momentos de felicidad y expectativa y la segunda reflejando la angustia y tristeza, dicha com-

posición se realizó tomando como inspiración algunos géneros musicales propios de regiones Colombianas.

Finalmente se realizó el trabajo de doblaje de las voces de los actores, dos de los cuales fueron los que originalmente realizaron la grabación. Fue un trabajo arduo debido a que en la mayor parte de las escenas las caras estaban fuera de campo así que la sincronización frase por frase fue fundamental en el proceso de posproducción, en el cual debieron incluirse varios efectos de reverberación para que las voces se sintieran acordes al espacio.

El resultado del proyecto fue excelente ya se logró el objetivo principal, aportarle realismo y emotividad a la secuencia visual.



3. Post-producción



3.1 Realización

Desde el inicio del corto, cuando se comienzan a hacer manifiestos los créditos iniciales, a través de las imágenes caricaturescas de los personajes y Bender, el perro testigo de este relato, se nos muestra la impersonalidad en la narrativa, es decir, tales imágenes son una manifestación de lo que acontecerá en el fuera del campo, pues en ellas no aparece rostro alguno con el cual establecer una identidad clara. Esto lleva a una conexión directa con el espectador, pues este *fuera de campo* genera la sensación o idea de que tales protagonistas podrían convertirse en cualquiera.

POST-PRODUCCIÓN

Imagen 1. Presentación



La escena comienza dejando borrosamente apreciable la silueta de una mujer, que parece retornar a la ciudad, diríamos en la búsqueda de una vida. En este plano se enfoca principalmente unos interruptores del pasillo, dejando la silueta en *fuera de campo*, pues recordemos que como lo afirma Ira Konigsberg (2004) en *Diccionario Técnico Akal de Cine*:

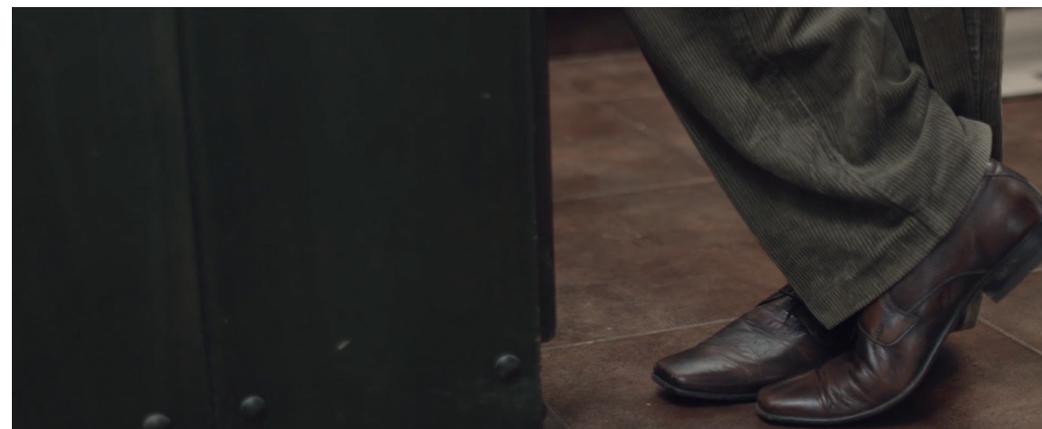
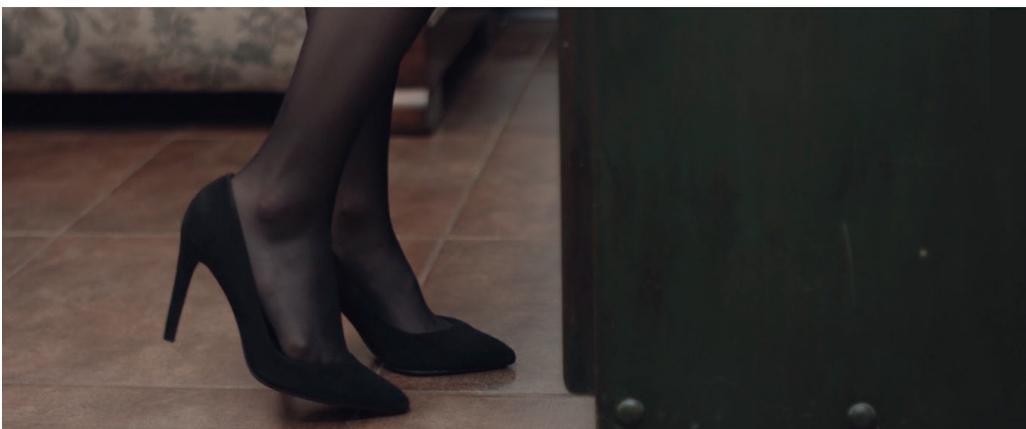
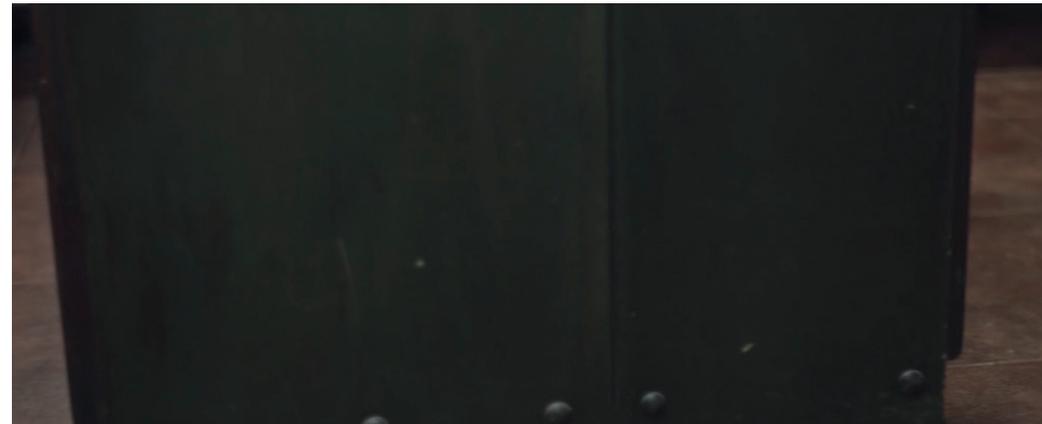
“Cualquier personaje, objeto o acción que no se ven en la pantalla, pero de los que se sabe que forman parte de la escena o que están cerca del lugar que se está filmando (...) desarrolla fuera de campo.” (1984, p. 238)

Esta es la situación presentada en el primer cuadro y que sugiere el próximo encuentro de dos personajes que se hallan solitarios. La mujer retorna de un lugar que no se describe, como tampoco nada de su acontecer o de su historia, tan solo un nombre: Malena; lo cual sigue manteniendo la conexión con el espectador, pues estos vacíos generan un sentimiento de apatía en él, que intenta identificar con su historia. Por otro lado está el hombre protagonista del relato, de quien si se nos da un nombre: Diego y una pequeña partícula de su historia, pues en una conversación con su amigo, manifiesta su temor al momento de volverse a enamorar. Es posible establecer esta relación de los personajes, dado que en el preciso instante en que ella cierra la puerta borrosa que la mantiene por *fuera de campo*, el *campo* nos da la

entrada de Diego, se junta la imagen del pasillo borrosa, referente de quien abre una puerta esperando una vida, mientras del otro lado, responderá Diego, quien en *campo*, aunque sin rostro, contesta como quien espera aunque con recelo, una nueva vida.

Ahora bien, a lo largo del cortometraje se da una fuerte interacción entre el *campo* y el *fuera de campo* como lo acabamos de ver. Tras la escena anterior, se hace manifiesto el encuentro entre estos dos personajes, que aunque de maneras distintas se enfrentan al encuentro, terminan por reaccionar igual. En esta escena se juega con el *campo* y el *fuera de campo*, para realizar una alusión al tipo de persona con la que debemos construir el relato, es decir, a través del campo en el que aparecen los pies, tanto del hombre como de la mujer, aunque de manera inversa, ello es, cuando está en campo los miembros inferiores femeninos, los del hombre están por *fuera de campo* y luego se invierte la relación, como se aprecia en la imagen que se muestra a continuación.

Imagen 2. Coqueteo.



Los pies de ella, muestran el carácter amoroso y coqueto de la protagonista, quien entre movimientos que se han de mantener en el *campo* y por fuera de él, nos deja deducir su interés por conocer mejor el protagonista. Caso contrario nos muestra Diego, quien parece soliviantado, pues realmente nunca estuvo convencido de tal encuentro, sus manos se enfocan inquietas y sus pies hacen gestos nerviosos e intensos, sin embargo, con una cerveza se recrea un ambiente mucho más cálido, para esta cita a ciegas, gran metáfora para establecer el *fuera de campo*, pues realmente este acontecer representa lo mismo para nuestra vida, dado que nos hallamos en una historia sin saber hacia dónde se dirigirá la cámara, sin saber en qué lugar terminará por enfocar y con quién es que debemos continuar nuestra actuación, nuestra vida.

Tras este encuentro, la cámara revela el lugar donde acontecerá un tiempo que como hemos dicho, termina por ser parte del espectador. La revelación del lugar exige la toma de la sala, y del armario, principal alegoría de que la relación se ha conjugado, se ha establecido la convivencia que viene tras el enamoramiento, el cual se evidencia a través de cuadros en el cuadro, es decir, de unos portarretratos que en movimientos, aunque siempre manteniendo la impersonalidad del relato, nos dejan ver la primer fiesta en la que Diego conoce a la familia de su novia, algo que permanece en *off* pero que hace parte de la narrativa de la escena.

También es el caso del enamoramiento fuerte que tienen los dos, pues aunque no se dice nada al respecto, se muestra a sus pies habitando una playa, algo que hace eco en el inconsciente del espectador, dado que unas vacaciones casi siempre se han de pasar con quien está mucho más cerca a nuestro ser, además de pronunciar unas palabras “así debería ser toda la vida”. Lo cual da entrada al tercer momento del cuadro: el matrimonio de los personajes. En un *fuera de campo*, logrado a partir de una foto de sus manos y la unión de la voz de ella exclamando “sí... sí quiero” el resultado es la deducción de la propuesta de matrimonio por parte de Diego y con lo cual se reafirma la convivencia de los dos, ampliada cuadros antes.

En esta escena, la cámara posee un movimiento lento, como afirmando lo ya especulado, la historia de su enamoramiento, es la historia de la germinación de su universo. En este instante aparece Bender, el perro que termina por dar suelo firme a la construcción de la relación y sellándose con un abrazo de Diego y Malena.

Imagen 3. Enamoramiento.



Desde el inicio, advertimos la existencia de una casetera, propia de los años 90's y que fragmentará la narrativa de la historia de este universo, pues siguiendo la conceptualización realizada por Aumont Jacques (2002) en *Estética del cine. Espacio filmico, montaje, narración, lenguaje* se intenta mostrar que:

“El fuera de campo está esencialmente ligado al campo, puesto que tan sólo existe en función de este; se podría definir como el conjunto de elementos (personajes, decorados, etcétera) que, aun no estando incluidos en el campo, sin embargo le son asignados imaginariamente, por el espectador a través de cualquier medio.” (p. 24)

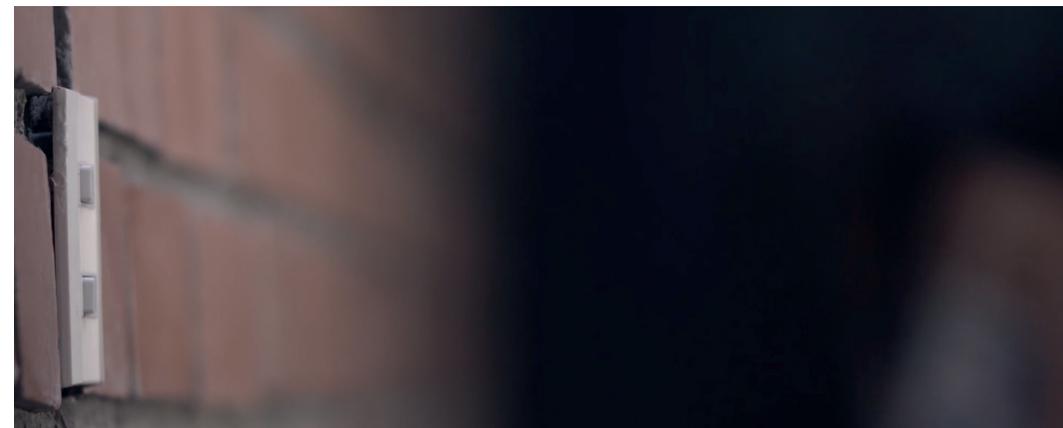
Intentando lograr mantener desde el inicio la sinécdoque (presentación de una parte por el todo) y la metonimia (presentación de un motivo que lleva asociado otro por contigüidad) se intenta develar los mismos espacios antes mostrados, pero ahora, tras la ruptura de la relación. Razón por la cual, se hace necesario el cambio en la ambientación, entre ellos, principalmente la música, el espacio y la entonación de los diálogos.

Esta nueva imagen del relato, se inicia con la puesta en marcha de una cinta en dicha casetera, dejando retumbar ecos lánguidos y mucho más apacibles, aunque es evidente el cambio, lo cual lleva a que lo apacible se torne en una atmósfera desasosegada.

El espacio se torna diferente. El cuadro transcurre tras un gesto de desprecio que él manifiesta a ella, mientras la cámara continúa en movimiento dejando ver de nuevo los elementos antes pulcros por la relación, ahora manchados por la gran cantidad de cigarrillos junto a estos, que siempre parecen manifestar noches inconclusas, por parte de un ser atormentado porque algo no anda bien. Tras esto, el cuadro terminará por mostrarnos una vez más los pies de Diego, que antes se encontraban nerviosos y vestidos para aquella ocasión donde esperaba con temor el nuevo acontecer, pero ahora están desnudos y ello resulta muy importante en el relato, pues los pies intentan mostrar el ser de estos dos enamorados, ellos reafirman la estrecha relación que se busca entre el *campo* y el *fuera de campo*.

La escena transcurre y en los diálogos se aclara que todo parece ser resultado de un estado financiero del personaje, que no soporta ver como todo lo que ha intentado construir se derrumba. En este punto, el cortometraje ha alcanzado su clímax, por lo cual, se renuevan los *campos* antes manifiestos, pero que ahora cambian, develando la inconsistencia de la relación y la separación de Diego y su compañera.

Imagen 4. Desencanto.



JULIANA MEJÍA A.

Esto lleva a la afirmación del *fuera de campo*, pues es la principal razón con la que se hace posible estos contrastes entre lo que acontece, aconteció y acontecerá en el relato, además de terminar la escena con el mismo *off* con el que se inició: la silueta de una mujer atravesando una puerta, esperando un nuevo acontecer para su vida mientras se desliza suavemente escuchando la voz de quien algún día fue su compañero, pero ahora la abandona, la arroja al mundo. Esta última escena logra impregnar la narrativa con esa atmósfera desasosegada que se esperaba recrear y que deja cerrado el cortometraje, pero abierta la interpretación del espectador al no evidenciar nada de lo que le espera.

3.1.1 *Detrás de cámaras (Anexo 7)*



JULIANA MEJÍA A.





JULIANA MEJÍA A.





3.2 Conclusiones

Según las partes en que venimos desarrollando este trabajo y que dan sustento teórico tanto al ensayo como al film, podemos dilucidar una serie de conclusiones a partir de la relación que se intenta mostrar entre estas mismas.

Desde el inicio del cortometraje, a través del anonimato de los personajes, se pretendía mostrar o dar indicios, del cimiento del film, es decir, su desarrollo se aborda desde la correspondencia entre el *campo* y el *fuera de campo*, siendo éste último, el lugar donde se logran los puntos más álgidos de la trama, puesto que podemos comprender que la tensión entre el campo y el fuera de campo, es entrelazada por las dimensiones espacio-temporales, que llevan a la estimulación del espectador, a una interpretación subjetiva, aunque guiada.

Esta situación se presenta en la contraposición de planos, de cuadros que dan un acercamiento a los personajes y su historia, pero que a su vez, se desenvuelven en el *fuera de campo*, uniéndose, huyéndose, construyéndose y destruyéndose. De fondo, aparece un tema universal, es la *Historia de un Universo* que narra las peripecias de dos personas que provienen de caminos distintos, pero que por azares terminan por encontrarse en un lu-

gar, dejando fluir un amor realista, comprendido en las disputas de una pareja corriente de los años 90's; envuelta en problemas económicos que se reflejan en los planos tenues que enmarcan espacios antes coloridos por la alegría y ambientados por una musicalidad acorde, la cual a su vez, nos marca un cambio, pues a través de una vieja casetera, también se marca el inicio de un final, se da una obertura al origen de las disputas y, ellas, toman posesión de la escena y la indiferencia termina por robarse los campos.

Empero, tras estos, la narrativa del fuera de campo toma interpretación y hayamos una gran construcción poética de dos personas que disputan una identidad como pareja e individualmente, pues terminan por escoger caminos distintos.

Ahora bien, bajo este hilo conductual, podemos decir que estos vacíos son los encargados de dar lugar a una interpretación poética, pues el espectador es afectado por la libertad que permite el film, pues entre la voz o los sonidos en *off*, entre los desplazamientos de los personajes y la proyección de sus sombras en los objetos o simplemente con los movimientos bastante marcados, podemos realizar un rastreo como espectadores de la personalidad que poseen y de la manera en que estas se relacionan, además de los miedos que se enuncian y que nos van llevando poco a poco por una experiencia impersonal, sin rostro, como si se

intentase una metáfora del fuera de campo, al proponer cuerpos sin rostros.

Es así como se traspone al espectador al lugar de la escena, haciéndola plausible y siendo mucho más fácil una interpretación subjetiva del film.

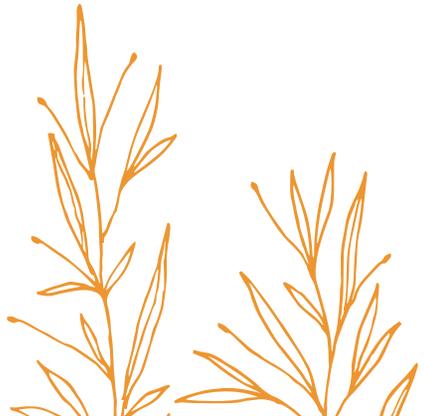
Sumado a todo esto, es posible afirmar que cada detalle ha sido pensado con una funcionalidad al momento de los planos, pues para la grabación se intentó buscar una precisión adecuada al momento de reflejar los escenarios, el arte y la utilería, con la cual se recrea no solo la atmósfera existencial de los personajes sino además la época, que como dijimos en anteriores páginas es determinante en el desarrollo de los personajes y de su personalidad.

Lo anterior, parte de la creencia que la ubicación de los objetos, pretende causar o insinuar una experiencia particular, recrear una memoria, los objetos, envueltos en planos que se hayan en el campo y en el fuera de campo, son los encargados de dirigir el rumbo de la historia. El teléfono, las fotografías del romance, la maleta, la casetera fueron, son y reflejan la historia de un universo.

Para lograr toda ésta puesta filmica, se realizó además un trabajo de pos-producción arduo, ya que al ser un trabajo de doblaje, la mayor parte de las escenas álgidas se encontraban en *fuera de campo*, razón por la cual, la sincronización de las frases se debió acompañar de efectos de reverberación para que las voces fuesen las adecuadas en la ambientación y con ello, lograr recrear mucho mejor la escena.

Al finalizar la grabación y edición podemos decir que el proyecto fue el adecuado, un éxito, ya se logró el objetivo principal, aportarle realismo y emotividad a la secuencia visual, pues en distintos ambientes, todo se va originando y acabando, a partir de una cita a ciegas se da rienda suelta a una vida, a la Historia de un Universo.

Para terminar, debemos agregar que todo este trabajo parece tejer una relación directa con los intereses particulares de cada uno de nosotros, pues termina por convertirse en una gran metáfora, dado que en la tensión espacio-temporal del *campo* y del *fuera de campo* se da una imagen traslucida de la realidad, ella es un acontecer que representa en gran medida nuestra vida, puesto que nos hallamos en una historia sin saber hacia dónde se dirigirá la cámara, sin saber en qué lugar terminará por enfocar y con quién es que debemos continuar nuestra actuación, nuestra puesta en escena, nuestra puesta en cuadros.



4. Bibliografía



JULIANA MEJÍA A.

ALESSANDRIA, J. (1996). *Imagen y metaimagen*. Buenos aires: Publicaciones del C.B.C.

AUMONT, J., BERGALA, A., MARIE, M. & VERNT, M. (2006). *Estética en el cine*. Buenos aires: Paidós.

BAZIN, A. (1990). *¿Qué es el cine?*. Madrid: Ed. Rialp.

BURCH, N. (1972). *Praxis del cine*. Madrid: Editorial Fundamentos.

CHION, M. (1993). *La audición*. Buenos aires: Paidós.

GOMEZ, T.J. (2003). *Lo ausente como discurso: Elipsis y fuera de campo en el texto cinematográfico*. Valencia: Universidad de Valencia, Servei de publicacions.

KONIGSBERG, Ira (2004). *Diccionario técnico Akal de cine*. Michigan: Publicaciones Akal.

LA FERLA, J. (2007). *El medio es el diseño audiovisual*. Manizales: Centro editorial Universidad de Caldas.

MARCEL, Martin (1955). *El lenguaje del cine*. Francia. Publicaciones Gedisea.

MUSICCO, D. (2000). *El campo vacío. El lenguaje indirecto en la comunicación audiovisual*. Madrid: Cátedra.

RUSSO, A. Eduardo (1998). *Diccionario de cine: Estética, Crítica, Técnica, Historia*. Buenos aires: Publicaciones Paidós.

S.A.BONITZER, P. (2007). *El campo ciego: ensayos sobre realismo en el cine*. Madrid: Santiago Arcos.

TRUFFAUT, Francois (1966). *El cine según Hitchcock*. Francia. Publicaciones Simon & Schuster.

4.1 Referentes audiovisuales

- *Lunas de hiel* de Roman Polański 1992.
Polanski mira de frente a los instintos de la seducción, con sus movimientos de cámara que cambian subjetivamente de punto de vista, a veces incluso instalando la imaginación propia en cada ángulo compositivo, creada desde un punto de vista muy oscuro.
- *La muerte y la doncella* de Roman Polanski 1994.
En esta película el sonido juega un papel fundamental en la construcción de la historia, el fuera de campo también toma mucha relevancia por el suspenso que posee la trama.
- *Helena* de Jaime César Espinosa 2008
Película Colombiana, donde su protagonista está sumergida en la tensión entre sus recuerdos y el presente, donde el fuera de campo funciona muy bien como herramienta narrativa para el espectador que construye por medio de indicios la historia de esta mujer.
- *La ciénaga* de Lucrecia Martel 2001.
El sonido en esta producción es el trabajo metódico con el espacio fuera de campo. Constantemente se recurre a un espacio que no se ve, pero del cual tenemos una referencia sonora que permite generar ciertas expectativas.
- *Funny games* de Michael Haneke 1997.
Esta película utiliza el fuera de campo y el sonido para generar aún más impresión, imaginación y tensión en el espectador sobre lo que está sucediendo y lo hace participar constantemente en la historia.
- *La hipótesis del cuadro robado* de Raúl Ruiz 1979:
El uso de dos narradores, uno al que vemos y otro al que nunca vemos (fuera de campo) generan una ambigüedad pero a la vez una historia muy interesante sobre el misterio del arte, y es un ejemplo muy claro de la existencia de un personaje, que conocemos solo por su voz.
- *La ventana indiscreta* de Alfred Hitchcock 1954:
Las miradas en *off*, las entradas y salidas de los personajes, la ocultación de información en objetos dentro del encuadre, los personajes u otros elementos de campo que mantienen una parte fuera del campo y el sonido en *off*.

Historia DE UN
UNIVERSO





EL FUERA DE CAMPO COMO ELEMENTO NARRATIVO
El espacio invisible que reinventa lo visible y lo sonoro

Cortometraje: *Historia de un Universo*

Por:
Juliana Mejía Amézquita
Registro 43-093022-1

